

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *esports* di seluruh dunia tidak terkecuali Indonesia tidak dimungkiri saat ini sangatlah cepat berkembang, dimana saat ini *esports* bukan hanya sebuah kegiatan rekreasional bermain *game* untuk mengisi waktu luang lebih dari itu kini *esports* sudah bisa disebut kedalam salah satu olahraga kompetitif dengan salah satunya banyak diadakannya turnamen – turnamen kompetitif baik itu setingkat daerah, nasional maupun internasional bahkan di Asian Games 2022 *esports* telah menjadi cabang olahraga bermedali, tidak dipungkiri *eSports* ini memang cabang olahraga yang memiliki perkembangan begitu pesat beberapa tahun belakangan ini dimana di dalamnya banyak sekali melibatkan banyak individu baik itu sebagai pemain, pelatih, manajer, *official*, atau bahkan penontonnya juga. *Esports* memang seperti diketahui memang sudah diakui sebagai suatu cabang olahraga karena dengan mengacu kepada piagam olahraga Eropa dewan Eropa tahun 1992 yang telah di revisi padaa tahun 2001 olahraga “berarti” semua bentuk aktivitas fisik yang melalui partisipasi santai atau terorganisir, bertujuan untuk mengeksperisikan atau meningkatkan kebugaran fisik dan kesejahteraan mental, membetuk hubungan sosial atau memperoleh hasi dalam kompetisi di semua tigtakan (Hallmann & Giel, 2018). Beberapa orang memang masih berpendapat jika *esports* bukanlah termasuk suatu cabang olahraga dikarenakan *esports*, bukanlah kegiatan olahraga yang dikenal oleh kebanyakan orang. Penelitian ini bukan bertujuan untuk mengklaim jika *esports* ini merupakan suatu bagian olahraga atau bukan, melainkan untuk memberikan suatu ilmu pengetahuan tambahan mengenai risiko-risiko yang dapat ditimbulkan *esports* bagi para pemainnya.

Perlu diketahui *esports* semakin dikenal sebagai aktivitas kompetitif diberbagai konteks, terbukti dengan berdirinya *Esports Europe* (termasuk 23 organisasi *Esports* nasional). Pengakuan oleh *National Basketball Association* dan pembentukan *National Association of Collegiate Esports*, serta penambahan *Esports* dalam kompetisi atletik antar perguruan tinggi dan sanksi oleh *National*

Federation of State High School Associations, adalah bukti tambahan dari pertumbuhan ini. *Esports*, terutama beberapa olahraga virtual dan *video game* berbasis aksi (mis., menembak, pertarungan), berbagi beberapa tuntutan fisik dan mental yang sama dengan olahraga non-digital², di mana *Esports* juga memerlukan keterampilan motorik, kelincahan mental, kecepatan pemrosesan, fungsi eksekutif, motivasi, dan, pada tingkat lebih rendah, aktivitas fisik. Beberapa penelitian terbatas menunjukkan bahwa *video game* aksi, baik dimainkan secara kooperatif atau kompetitif, bermanfaat dalam membangun keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, kemampuan membaca, waktu reaksi, dan keterampilan motorik sensorik (Yin et al., 2020).

Fenomena *esports* saat ini memang bukan lagi merupakan suatu omong kosong belaka, bahkan bisa dikatakan dalam beberapa tahun terakhir industri *esports* telah berkembang ke proporsi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Saat ini, turnamen *esport* terbesar mengumpulkan jutaan pengunjung seperti yang dilakukan oleh *game* olahraga "nyata" yang sebenarnya. Misalnya, pada tahun 2018, acara yang paling banyak ditonton adalah Kejuaraan Dunia *League of Legends* 2018 dengan 81,1 juta penonton. Dibandingkan dengan olahraga nyata, pada tahun 2018 acara olahraga yang paling banyak ditonton di televisi A.S. adalah pertandingan Super Bowl 52: Eagles - Patriots dengan 106 juta pemirsa pada Februari 2018. Berdasarkan angka tersebut dapat terlihat jelas bahwa *esports* bukan lagi "hanya hal kecil" yang dapat dipandang sebelah mata dalam industri olahraga sekarang. Perlu diketahui juga sebenarnya, *esport* saat ini dianggap sebagai sektor dengan pertumbuhan tercepat dari berbagai "industri" olahraga yang ada saat ini. Selain itu, *Esport* juga menghadirkan nilai ekonomi yang besar, pada tahun 2018 pendapatan industri *esports* secara global mencapai \$906 juta, dengan melibatkan negara-negara terkait dengan dampak terbesar yang mereka buat. Pada tahun 2020 diperkirakan nilai industri *esports* telah tumbuh ke angka \$24 miliar (Happonen & Minashkina, 2019)

Perlu diketahui juga *eSports* ini terbagi ke dalam beberapa genre atau jenis *game* yang bermacam – macam, salah satunya yang paling populer dan banyak dimainkan oleh masyarakat luas adalah ada dari genre *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, *Battle Royale*, dan *FPS (First Person Shooter)*. Dari ketiga

genre *game* tersebut terdapat ciri khas dan perbedaan dari masing – masing jenis *game* tersebut. *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* merupakan salah satu jenis permainan *action real time* dengan dimainkan dalam suatu arena strategi, pemain akan mengontrol suatu karakter atau biasa disebut dengan *hero* yang memiliki atribut dan beberapa kemampuan unik, tujuan dari *game* genre *MOBA* ini adalah untuk menghancurkan semua bangunan atau biasa disebut *turret* inti pihak lawan, contoh *video game* yang bergenre *MOBA* : *Mobile Legend*, *Dota 2*, *League of Legends*. *Battle Royale game* genre ini merupakan suatu permainan dengan memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi, para pemain *game* ini akan memainkan satu karakter tujuan mereka adalah menjadi orang atau tim terakhir yang mampu bertahan di dalam arena permainan, contoh *game* yang bergenre *battle royale* salah satunya adalah *PUBG Mobile*, *Free Fire*, *Apex Legends*, serta *Fornite*. Terakhir ada genre *FPS*, *FPS* merupakan suatu bentuk *video game* dengan menggunakan 3-D *video game* yang bersifat “*first person perspective*” atau bisa disebut menampilkan suatu penglihatan karakter pemain tersebut ke dalam layar monitor, contoh dari beberapa *game* dengan genre *FPS* adalah *Point Blank*, *Counter Strike*, *Call of Duty*.

Ketiga genre *game* tersebut hanyalah salah satu dari sekian banyak genre *game* di *esports* masih ada lagi genre – genre *game* lain yang ada di *esports* seperti genre *sports* atau olahraga seperti *PES (Pro Evolution Soccer)*, ada juga genre *fighting* contohnya *teken*, ada juga genre *RTS (Real Time Strategi)* seperti *Clash Royale* dan *Clash of Clans*, kemudian ada *auto battle* contohnya *Magic Chess*, *Chess Rush*, dan terakhir ada genre *game CCG (Collectible Card Games)* contohnya adalah *Legends of Runeterra*. Itulah beberapa genre *game* lain dalam *esports* yang sebenarnya sering mendapat kompetisi kompetitif hanya saja genre – genre *game* tersebut masih kurang populer di masyarakat luas ketimbang ketiga genre *game* yang sebelumnya saya sebutkan yaitu *MOBA*, *Battle Royale*, dan *FPS* ketiga *game* ini bisa disebut tiga besar genre *game* yang paling populer dan memiliki pendapatan global yang besar diantara genre *game* lainnya dalam industri *esports*.

Esports seperti diketahui sebelumnya memiliki perkembangan yang cukup masif dan cepat di segala penjuru dunia akan tetapi dengan stigma bahwa *esports*

merupakan cabang olahraga baru masih banyak segilintir pihak ataupun orang yang kurang dan belum mengetahui tentang hal apa saja yang dapat ditimbulkan oleh kegiatan satu ini terkadang masih banyak orang menilai *esports* sebagai suatu kegiatan yang hanya berdiam diri duduk serta menatap layar monitor tanpa mengetahui risiko apa saja yang dapat diterima oleh para pemainnya, atau terkadang juga para pihak menilai *esports* dari sisi negatif nya saja tanpa melihat sisi positif nya ataupun sebaliknya. Hal ini tentu menjadi salah satu keresahan yang dimiliki *esports* sebagai suatu kegiatan yang baru – baru ini cukup terkenal, dimana di satu sisi literasi masyarakat luas mengenai *esports* ini bisa dibilang masih sangat sedikit dimana masyarakat luas dan awam biasanya hanya menganggap *esports* adalah bermain *game* saja untuk mengisi waktu luang yang ada. Berkaca pada kondisi objektif yang diketahui secara bersama tentang *esports* maka perlu adanya peningkatan pengetahuan yang dilakukan mengenai *esports* ini. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan suatu survei dimana nantinya akan menanyakan mengenai persepsi individu mereka dalam dunia *esports*, persepsi individu merupakan merupakan cara seseorang memahami dan menafsirkan suatu hal yang terdapat disekitar mereka melalui salah satunya seperti pengalaman, pengetahuan, ataupun interpretasi yang berbeda – beda. Nantinya peneliti akan menanyakan bagaimana kepada para pemain mengenai hal – hal apa saja yang sudah mereka dapatkan selama bermain *esport* tersebut, kemudian peneliti juga membagi persepsi individu ini kedalam tiga jenis persepsi yang masih berhubungan dengan persepsi individu dan dinilai jika persepsi ini sangat di perlukan survei untuk kemajuan pengetahuan *esports* ini. Pertama adalah persepsi diri atau *personallity*, pada poin persepsi ini nantinya akan menanyakan tentang persepsi diri mereka selama bahkan sebelum bermain *esports*, lalu bagaimana kontrol diri dan sikap mereka. Kedua merupakan persepsi kemampuan berkomunikasi persepsi ini, peneliti rasa perlu adanya ditanyakan mengingat *esports* merupakan salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi yaitu dunia maya dimana semua orang diseluruh dunia bukan tidak mungkin berkomunikasi didalamnya maka perlu rasanya peneliti untuk menanyakan bagaimana cara dan bentuk komunikasi yang terdapat dalam *esports*. Persepsi terkahir adalah persepsi risiko diri persepsi ini merupakan persepsi yang sangat penting untuk ditanyakan

pada pemain dimana meskipun *esports* hanyalah kegiatan berdiam diri sambil menatap layar monitor, tidak menutup kemungkinan *esports* tidak membawa dampak bagi risiko diri orang yang terlibat di dalamnya.

Esports atau bermain *game* seringkali dipandang sebagai kegiatan yang tidak memiliki manfaat, membuang – buang waktu, dan menyebabkan pengaruh buruk lainnya bagi sebagian orang terutama oleh para orang tua yang masih kurang melek dengan perkembangan teknologi, padahal sebetulnya *esports* tidak seburuk yang dibayangkan. Meski *esports* bukan seperti olahraga nyata lainnya seperti bisbol dan sepakbola yang mengandalkan pengembangan keterampilan fisik pemain untuk menciptakan daya tarik permainannya, akan tetapi *esports* dapat dikatakan mengandalkan pengembangan keterampilan kognitif pemain untuk menciptakan daya tarik permainannya. Selain dapat meningkatkan kognitif kegiatan *esports* ini juga dapat meningkatkan konsentrasi bagi para pemainnya dimana telah banyak penelitian yang dilakukan contohnya Green dan Bavelier tahun 2003 mereka melakukan penelitian secara acak dengan membagi enam belas laki-laki berusia antara delapan belas sampai dua puluh empat tahun menjadi dua kelompok yang terdiri dari delapan orang dan memberikan tes perhatian (tugas flanker) kepada kelompok yang bermain *game*, yang memainkan *game* aksi setidaknya empat hari setiap minggunya selama setidaknya satu jam sehari, dan kelompok kontrol, yang tidak bermain *game*. Mereka menunjukkan bahwa peserta yang memainkan permainan cenderung memiliki keterampilan atensi yang lebih tinggi daripada peserta kontrol. Lalu ada, Anguera dan tim tahun 2013 meneliti hubungan antara bermain *video game* dan fungsi kognitif pada orang tua, dan menemukan bahwa rasio kekuatan pita gelombang theta, yang dianggap mencerminkan perhatian dan konsentrasi bawah sadar, meningkat pada *electroencephalograph (EEG)* selama bermain *video game*. Selanjutnya, ada Lim dan tim tahun 2019 mengukur *EEG* mahasiswa saat bermain *League of Legend*, judul *esports* global, dan melaporkan peningkatan rasio kekuatan pita gelombang beta, yang mencerminkan konsentrasi selektif di lobus frontal (HAGIWARA et al., 2020)

Meskipun *esports* memiliki dampak positif terhadap keterampilan kognitif dan konsentrasi pemainnya, terdapat juga beberapa orang yang beranggapan bahwa

orang-orang yang terlibat aktif di dalam dunia *esports* cenderung memiliki sifat introvert dan kurangnya interaksi sosial dengan sekitarnya. Padahal faktanya sebuah laporan oleh *Entertainment Software Association* (2017) menemukan bahwa 71% orang tua mengamati dampak positif *video game* pada kehidupan anak mereka. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa beberapa genre permainan ditemukan menjadi alat untuk mengeksplorasi ciri-ciri kepribadian anak tersebut, selain juga interaksi sosial yang didapat oleh anak. Sejalan dengan fakta ini, laporan ESA menyatakan bahwa 53% *gamer* yang memilih *game* multipemain, dan 41% ternyata bermain dengan temannya yang ada di kehidupan nyata. Hal ini tidak sesuai dengan prakonsepsi bahwa *game* mempromosikan isolasi serta kesepian bagi pemainnya, pada kenyataannya, didukung oleh penelitian yang menunjukkan tidak adanya perbedaan jumlah teman bagi orang yang sering bermain *game online* dengan orang yang tidak bermain *game online* sama sekali. Selain itu, *game online* ditemukan menjadi alat yang baik untuk komunikasi yang dimediasi komputer dan membantu individu yang sensitif secara emosional dengan memperoleh teman baru dan mempertahankan persahabatan *offlinenya*. Demikian pula, individu muda yang cemas secara sosial, menemukan *game online* sebagai arena yang menarik di mana mereka bisa menjadi diri mereka yang sebenarnya dan terlibat lebih mudah dalam suasana sosial (Campbell et al., 2018).

Masih banyak sebenarnya dampak positif yang ditimbulkan dari kegiatan *esports* ini baik itu segi teknisnya maupun dari segi non teknisnya, akan tetapi *esports* diibaratkan sebagai pedang bermata dua, dimana di satu sisi mempunyai dampak positif tapi di satu sisi juga memiliki dampak negatif yang dapat ditimbulkan, umumnya dampak negatif *esports* salah satunya adalah membuat para pemainnya membuang – buang waktu untuk hanya berdiam diri bermain *game*, ataupun *esports* sering menjadi penyebab atas kelainan mata bagi para pemainnya seperti misalnya mata minus, dan masih banyak lagi hal – hal negatif yang ditimbulkan dari *esports* ini terutama dari segi kesehatan mereka, hal ini terjadi karena *esports* merupakan cabang olahraga baru dimana didalamnya terkadang model manajemen kesehatan nya masih belum ada (Difrancisco-Donoghue et al., 2019).

Masalah kesehatan yang berkaitan dengan risiko diri yang dialami para pemain esport terutama bagi para pemain profesionalnya bisa dikatakan terbilang banyak, meskipun jika dilihat sepintas *esports* olahraga yang mengandalkan *esports* berdiam duduk di layar monitor *PC* atau *HP*. Akan tetapi, perlu diketahui isu-isu masalah kesehatan yang dialami para pemainnya itu banyak baik dari kesehatan fisiknya maupun kesehatan mentalnya. Sebagai pengantar perlu diketahui, para pemain *eSports* ini mereka akan menghabiskan waktu 3-4 jam per hari nya untuk bermain dan duduk di depan layar *PC* atau *Handphone*. Bahan angka tersebut bagi seorang pemain profesionalnya dapat mencapai 8-10 jam per hari nya bila sudah mendekati sebuah kompetisi atau turnamen (DiFrancisco-Donoghue et al., 2020). Oleh karena itu, karena kebanyakan para pemain *eSports* ini berdiam duduk dan menatap layar *PC* atau *HP* maka keluhan yang paling sering terlihat adalah pada bagian mata, dikarenakan mereka ketika bermain harus memusatkan perhatian mereka pada layar screen tersebut dalam jangka waktu yang lumayan lama (Zwibel et al., 2019).

Banyak konsekuensi dan risiko yang didapat bagi seorang pemain *eSports* terkhusus di bidang kesehatan. Salah satu penelitian yang berfokus pada pemahaman risiko dan manfaat kesehatan yang terkait dengan kompetisi dan partisipasi, *Esports* dirasa masih terlalu tertinggal (Yin et al., 2020). Risiko diri yang biasanya terlihat dalam *esports* mirip dengan kondisi yang terlihat di pekerjaan meja dengan penggabungan tindakan cekatan yang intens. Bermain *video game* baik itu di tingkat *professional* maupun sekelas amatir tentu membutuhkan ketangkasan jari yang cukup besar. Pemain harus melakukan penekanan tombol pengontrol cepat dan gerakan tongkat kontrol, atau input keyboard dan klik mouse. Setiap detik, pemain harus bergerak, membidik, menyerang, atau melakukan keterampilan khusus permainan lainnya yang membutuhkan gerakan jari yang akurat dan cepat (Booth-Malnack, 2019). Dengan mempertimbangkan hal tersebut bermain *game* dalam waktu yang cukup lama akan menimbulkan berbagai risiko diri yang tidak bisa dianggap sepele oleh para pemainnya. Bahkan terdapat suatu penelitian jika bermain *esports* dalam jangka waktu yang lama akan meningkatkan risiko cedera regangan berulang, kejang di antara orang-orang dengan epilepsi atau fotosensitifitas, selain itu tangan kebas

dan kesemutan sering dirasakan (Wattanapisit et al., 2020). Dengan adanya penjelasan tentang dampak yang ditimbulkan *esports* baik itu dari segi positif maupun negatif, dan ekspektasi peneliti yang berharap dengan adanya penelitian ini yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan umumnya bagi masyarakat luas dan orang – orang awam yang masih memandang *esports* sebagai kegiatan yang tidak memiliki manfaat dan membuang waktu saja untuk memberikan pemahaman kepada mereka bahwasannya *esports* sebenarnya memiliki banyak dampak didalamnya baik itu bagi para pemain, orang yang terlibat didalamnya, bahkan bagi lingkungan sekitarnya.

Penelitian ini tentu bukan merupakan satu – satunya penelitian yang baru ada, penelitian terdahulu yang pernah dilakukan Joanne DiFrancisco-Donoghue, Jerry Balentine, Gordon Schmidt, Hallie Zwibel tentang “*Managing the health of the eSport athlete: An integrated health management model*” dimana penelitian ini menjelaskan tentang bagaimana cara untuk membuat model manajemen bagi para atlet *esports*. Serta terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Goichi Hagiwara, Iori Kawahara, dan Saori Kihara tentang “*An Attempt to Verify the Positive Effects of Esports : Focusing on Concentration and Cognitive Skill*” pada penelitian ini menjelaskan tentang dampak positif *esports* yang meliputi peningkatan keterampilan kognitif dan konsentrasi. Dari kedua penelitian tersebut hanya menjelaskan tentang salah satu dampak nya saja yang satu hanya menjelaskan tentang dampak negatif serta bagaimana model manajemen kesehatannya, dan yang satunya lagi hanya menjelaskan *esports* dari perspektif dampak positif nya saja, oleh karena itu, peneliti ingin mencoba suatu hal lain lain yang ingin peneliti survei mengenai *esports* ini salah satunya adalah persepsi individu yang meliputi persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, serta risiko diri yang dialami oleh para pemainnya, yang nantinya diharapkan akan menjadi suatu ilmu pengetahuan literasi yang baru tentang dampak positif dan negatif *esports* yang berguna bagi para pihak yang terlibat didalamnya serta diharapkan dari penelitian akan terbentuknya suatu model manajemen kesehatan yang relevan bagi *esports*.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka peneliti akan melakukan suatu penelitian dengan judul “Survei Permainan *Esports* Dalam Persepsi Individu”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka rumusan permasalahan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran persepsi diri yang dimiliki para pemain *esports*?
2. Bagaimana cara berkomunikasi yang ada dalam *esports*?
3. Bagaimana bentuk komunikasi yang ada dalam *esports*?
4. Apa risiko diri yang diterima selama bermain *esports*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan masalah penelitian yang akan diungkap dan dirumuskan oleh penulis, maka dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui persepsi diri apa saja yang dimiliki para pemain *esports*.
2. Untuk mengetahui cara berkomunikasi yang terdapat dalam *esports*.
3. Untuk mengetahui bentuk komunikasi yang terdapat dalam *esports*.
4. Untuk mengetahui risiko diri apa saja yang sudah diterima selama bermain *esports*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya manfaat dan kegunaan yang bisa di implemenntasikan dalam sebuah instansi olahraga khususnya *esports*. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Teoretis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumbangsih pengetahuan literasi bagi para pemain, atlet, pelatih, dan orang – orang yang terlibat dalam dunia *esports* dalam mengetahui persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri yang ada dalam *esports*.

2. Praktis

Secara praktis dengan adanya penelitian ini nantinya diharapkan para pemain dapat memahami dan memberikan edukasi mengenai *esports* dari segi persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko dirinya.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti memiliki batasan masalah dengan sebagai variabel bebas adalah survei dalam permainan *esports*, sedangkan variabel terikatnya adalah persepsi diri, kemampuan berkomunikasi, dan risiko diri para pemain *esports*.