

BAB V

KESIMPULAN

Generasi Milenial akrab dengan dunia teknologi berbasis digital. *Gadget* sudah menjadi *lifestyle* generasi milenial. Pemanfaatan teknologi yang instan telah memudahkan beragam aktivitas. Kelebihan generasi ini ditandai dengan peningkatan penggunaan dan keakraban komunikasi, media dan teknologi digital. Generasi ini bersifat kreatif, informatif, dan produktif sesuai perkembangan kemajuan teknologi.

Salah satu *lifestyle* generasi milenial dalam “olahraga” adalah *esports*. Pada awal kemunculannya, *esports* adalah sebagai *game online*. *Esports* sebagai cabang olahraga menjadi semakin dikenal eksistensinya sejak 2008, ketika *International Esports Federation* (IESF) didirikan sebagai organisasi resmi tingkat dunia. Pengakuan *esports* di Indonesia dibuktikan dengan didirikannya Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau *Indonesia Esports Association* (IESPA) pada tahun 2012. Kota Padang juga sudah mengakui adanya *esports* dengan dibentuknya organisasi resmi dari pemerintah dibawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada tahun 2019.

Masyarakat melihat *esports* dari berbagai sudut pandang. Dampak negatif yang akan muncul akibat *esports* dapat disikapi melalui sejumlah upaya pencegahan bersama antara berbagai pihak yang terkait. Terutama memperhatikan batasan-batasan yang cukup wajar agar tidak berpengaruh negatif terhadap kesehatan. Menjaga aktifitas fisik sangat penting untuk mengimbangi lamanya bermain *game*. Dalam hal ini respon positif diberikan masyarakat baik itu dari

generasi milenial dan orang tua yang mengaku bahwa *esports* memang menjanjikan di masa depan. Walaupun sekedar hobi bermain *game* pun saat ini bisa menghasilkan, terlebih jika sudah menjadi atlet profesional. Namun, jika dilihat dari dampak kesehatan, generasi milenial menyatakan bahwa tidak ada gangguan kesehatan yang dirasakan. Akan tetapi, sebagian besar dari mereka sepakat bahwa aktivitas bermain *game* yang berlebihan adalah hal yang kurang baik.

Pengembangan *esports* kedepan diharapkan dapat menjadi sebuah aktivitas olahraga diakui setara dengan olahraga lainnya. Kedewasaan dalam bermain dalam *esports* ini merupakan suatu tuntutan agar para pemain *esports* memahami batasan apa saja yang harus mereka perhatikan dengan seksama. Bahkan di lingkungan kampus, mahasiswa diberi peluang untuk mengikuti kompetisi yang dilakukan pihak kampus melalui Bem untuk kemajuan *esports*. Seperti yang dilakukan Bem Universitas Andalas dengan ikut serta meluncurkan Unand Esports. Unand Esports telah melaksanakan berbagai kegiatan turnamen seperti antar fakultas maupun antar universitas. oleh karena itu, *esports* dapat menjadi prospek yang menjanjikan untuk masa depan.

