

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan digitalisasi telah banyak membawa perubahan bagi kehidupan dunia. Digitalisasi merupakan suatu bentuk perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke dalam teknologi digital. Era digital dimulai sejak pertama kali muncul pada revolusi industri 1.0 pada tahun 1750 dimana manusia dan juga hewan digantikan oleh adanya mesin. Kemudian dikembangkan pada era revolusi 2.0. Digital semakin berkembang pada era revolusi 3.0 yang dimulai pada tahun 1970 hingga 1990. Era digitalisasi ini sudah diterapkan sejak tahun 1980 karena adanya revolusi yang awalnya dipicu oleh suatu generasi remaja yang lahir di tahun 80-an. Kehadiran digitalisasi ini menjadi awal mula era informasi digital atau perkembangan teknologi yang saat ini jauh lebih modern.¹

Teknologi digital merupakan alat dengan sistem komputerisasi dan pengoperasian yang otomatis. Pada dasarnya, teknologi digital adalah sistem penghitungan yang super cepat dan dapat memproses semua informasi dengan akurat. Perangkat digital (*gadget*) seperti *smartphone*, komputer, laptop, tablet, radio, dan *smart television*.² Pada hal ini bidang olahraga berinovasi seiring dengan perkembangan teknologi dengan membuat suatu terobosan pada bidang olahraga dengan menyatukan perangkat digital dengan olahraga fisik

¹Muhamad Danuri. "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital." *Jurnal Infokam*. No.2/2019. hlm. 116-123.

²Syamsul Arifin. Teknologi Digital. <https://www.gamelab.id/news>. Diakses pada 2 Maret 2023 pukul 9.30 WIB.

konvensional. Penggabungan perangkat digital dan olahraga ini melahirkan *esports*³ sebagai cabang olahraga modern.⁴

Esports tidak hanya sebatas bermain *game* seperti yang dibayangkan. *Esports* memang menggunakan media elektronik berupa perangkat *gadget* dalam penerapannya, akan tetapi *esports* juga menggunakan fisik seperti cabang olahraga pada umumnya seperti kecepatan, ketangkasan, strategi, konsentrasi, dan motorik halus. Cabang olahraga (cabor) *esports* juga mengusung tiga dasar olahraga yaitu dasar kompetitif, dasar sportivitas, dan dasar prestasi.⁵

Esports pada dasarnya bukan merupakan hal baru. Berdasarkan catatan sejarah bahwa pada 19 Oktober 1972 telah diadakan kompetisi *game* di Universitas Stanford, saat itu para peserta mahasiswa dan murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberi nama sebagai *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk *game* bernama *Spacewar*. Kemudian pada tahun 1980, perusahaan *game* Atari menggelar kompetisi *Space Invader* yang mencapai 10.000 peserta.⁶

Memasuki periode tahun 90-an, ketika teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat. Saat itu beberapa kompetisi besar mulai dilangsungkan salah satunya *Nintendo World Championship*. Memasuki tahun 2000-an, perkembangan

³*Electronic Sports* atau biasa disingkat *esports* secara umum diartikan sebagai olahraga yang melibatkan ruang digital (*cyber space*) yang menggunakan peralatan yang menjalankan fungsi secara elektronik seperti komputer dan handphone yang merupakan adu ketangkasan antara individu atau kelompok, yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional seperti sepak bola atau tinju.

⁴Van, I, H., and Pot, N. "Embodiment and fundamental motor skills in eSports". *Journal Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 10 No. 1/2016. hlm. 14-27.

⁵Putra. "Alasan Esports Bisa Jadi Cabang Olahraga". <https://www.cnnindonesia.com/olahraga>. Diakses pada 10 Februari 2023 pukul 19.27 WIB.

⁶F. Kurniawan, "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon", *Jurnal Olahraga*, Vol. 15 No. 2/2019, hlm. 61–66.

esports menjadi semakin pesat. Salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya *gaming/esports* ini adalah Korea Selatan. Pada tahun tersebut juga mulai tercipta organisasi dan kompetisi *esports* besar diantaranya seperti *World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming*.⁷

Merujuk pada perkembangan *esports* di Amerika Serikat dan Korea Selatan yang semakin pesat membuat Korea Selatan sebagai negara *gaming* membentuk sebuah organisasi bernama (*International Esports Federation*) atau yang disingkat IESF. IESF sebuah lembaga nirlaba global yang menanungi pegiat *esports* di seluruh dunia yang berbasis di Korea Selatan. Didirikan pertama kali pada 8 Agustus 2008 dan bermarkas di Korea Selatan tepatnya di kota Taebak dan Daegu. Akan tetapi, organisasi ini hanya membutuhkan waktu satu tahun untuk kemudian menyelenggarakan turnamen internasionalnya secara mandiri.⁸

Sejak tahun 2008 cabang olahraga berbasis digital atau *esports* telah diakui oleh dunia. Kegiatan *gaming* yang awalnya sekedar hobi, berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan seiring perkembangan zaman. IESF punya sejarah panjang dalam riwayat *esports* dunia. Jadi ajang pertunjukan dan persaingan kategori *esports* antar negara dalam skala global, IESF juga jadi kesempatan untuk menyebarkan pesan persahabatan, sportifitas serta promosi pariwisata bagi tuan rumah.⁹

IESF mempunyai misi menjadi wadah internasional agar *esports* bisa diakui sebagai olahraga. IESF merancang berbagai kegiatan untuk mendukung

⁷*Ibid.*

⁸Nadia Lutfiana. "Apa Itu IESF" (International Esports Federation). <https://esportsnesiacom/penting/apa-itu-iesf>. Diakses pada 6 Maret 2023 pukul 11.20 WIB.

⁹*Ibid.*

kemajuan *esports* di seluruh dunia. Salah satu misinya adalah mengkoordinasi seluruh federasi *esports* nasional di seluruh dunia. Dengan demikian, persatuan pecinta *esports* diharapkan mampu mencetak atlet-atlet dengan kemampuan yang berimbang. Untuk mencapainya anggota federasi berupaya untuk membuat skema *support system* yang seimbang kepada para atlet *esports/pro player*.¹⁰

Perkembangan *esports* di Indonesia pada periode 2000-an tersebut masih rendah dan kurang mendapatkan pengakuan oleh masyarakat maupun pemerintah. Akan tetapi seiring berjalannya waktu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Richard Permana dan Erwin Ignatius bersepakat membentuk suatu induk organisasi cabang olahraga bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau *Indonesia Esports Association* dengan nama singkatan resmi adalah IESPA pada tanggal 19 Desember 2012 yang kemudian disahkan dalam akte pendirian pada tanggal 1 April 2013 sebagai wadah tunggal dalam pembinaan dan perwujudan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi dan prestasi komunitas penggiat *esports* di Indonesia.¹¹

Sejak awal kemunculannya di Indonesia, *esports* menuai berbagai polemik. Beberapa hal yang menjadi penyebab polemik adalah adanya dugaan mencakup *esports* yang tidak mempunyai aktivitas gerak fisik yang identik dengan olahraga, selain itu adanya dugaan gangguan kesehatan, *gaming disorder*, perilaku agresif anak, hingga gangguan kemampuan sosial sebagai dampak dari *esports*. Terlepas dari berbagai kontroversi, *esports* memiliki suatu kegiatan atau ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak hanya terbatas pada

¹⁰*Ibid.*

¹¹Indonesia e-Sport Association. <https://www.iespa.or.id>. Diakses pada 30 November 2022 pukul 13.15 WIB.

kegiatan fisik saja namun dengan menggunakan alat elektronik/gadget dan dilakukan secara kompetitif dan terorganisir layaknya olahraga pada umumnya.¹²

Esports juga memberikan keuntungan ekonomi yang cukup besar sekaligus membuka peluang kerja baru di industri ekonomi kreatif.¹³ Hal ini merujuk kepada Pasal 2 ayat (1) [Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif](#) yang berisikan tentang aplikasi dan *game developer* dalam ruang lingkup ekonomi kreatif.¹⁴ Ruang lingkup ekonomi kreatif yang ditugaskan pada Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mencakup beberapa hal pada Pasal 2 ayat (2) Peraturan Presiden nomor 97 tahun 2019 berikut ini yakni “*Ruang lingkup Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi subsektor aplikasi, game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, serta televisi dan radio*”.¹⁵

Esports juga termasuk sebagai cabang olahraga resmi yaitu olahraga prestasi berdasarkan Pasal 1 angka 12 Undang-Undang Keolahragaan yang berbunyi “*Olahraga Prestasi adalah Olahraga yang membina dan mengembangkan Olahragawan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan*

¹²Dinar Wahyuni, “Polemik Esports Dalam Keolahragaan Nasional”. *Jurnal Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, Vol. XII No. 17/2020.

¹³*Ibid.*

¹⁴Bernadetha Aurelia Oktavira. “Ini Dasar Hukum *E-Sports* di Indonesia”. <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-dasar-hukum-ie-sports-i-di-indonesia>. Diakses pada 6 Maret 2023 pukul 10.40 WIB.

¹⁵*Ibid.*

dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan.”¹⁶ Lebih lanjut pada Pasal 21 ayat (1), (2) dan (3) Undang-Undang Keolahragaan menyebutkan bahwa ”Olahraga berbasis teknologi digital/elektronik diselenggarakan dalam lingkup olahraga prestasi, olahraga pendidikan, dan olahraga masyarakat. Penyelenggaraan esports ini pun tetap berorientasi pada kebugaran, kesehatan, dan interaksi sosial.”¹⁷

Perkembangan *esports* di Indonesia sendiri cukup berkembang sejak dibentuknya Organisasi *esports* IESPA pada 2013, hal ini dibuktikan dengan banyaknya digelar berbagai kompetisi tingkat lokal, regional maupun nasional. Antusiasme *esports* di Indonesia dapat dilihat dari salah satu event *Indonesian Game Show* (IGS) di tahun 2013 dimana ajang tahunan ini diikuti ribuan partisipan untuk mengikuti berbagai kompetisi utama hingga ke tingkat internasional.¹⁸

Pada tahun 2014 PT Megaxus Infotech (Megaxus Olimpiade) turut menggelar ajang kompetisi *game* tingkat nasional terbesar tahun 2014. Ajang ini sejatinya telah digelar sejak bulan Mei 2014 lalu di 28 kota di Indonesia dan diikuti oleh 3.928 peserta. Para finalis akan memperebutkan total hadiah sebesar Rp 250 juta.¹⁹

¹⁶*Ibid.*

¹⁷*Ibid.*

¹⁸Ronny. “Ada Banyak Kompetisi Di Indonesia Game Show 2013”. <https://kalteng.antaranews.com/berita/>. Diakses pada 7 Februari 2023 pukul 14.20 WIB.

¹⁹Adhi Maulana. “Kompetisi game nasional terbesar digelar”. <https://www.liputan6.com/teknologi/>. Di akses pada 7 Februari 2023 pukul 15.02 WIB.

Tabel 1: Jumlah Pemain (*Gamers*) Indonesia dalam Periode Tahun 2015-2020.

Jumlah Pemain/ <i>Gamers</i>	Tahun
40 Juta	2015
42 Juta	2016
43,7 Juta	2017
60 Juta	2018
62,1 Juta	2019
100 Juta	2020

Sumber : Diolah dari lembaga riset Newzoo 2015,2016,2017,2018,2019,2020.

Pada tahun 2015 jumlah pemain *game* mencapai lebih dari 40 juta orang, hal itu membuat pendapatan dari para *developer game* lokal bisa mencapai USD 3 Juta per tahun.²⁰ Pada tahun 2016 Ceo PT Megaxus Infotech, Eva Muliawati, mengatakan bahwa industri *game* di Indonesia sangat menjanjikan, pertumbuhannya terus meningkat, total *gamers* di seluruh Indonesia mencapai 42 juta orang. Indonesia, termasuk salah satu negara dengan jumlah *gamers* terbesar di Asia.²¹ Pada tahun 2017 lembaga riset Newzoo mencatat total pendapatan industri *game* di Indonesia mencapai US\$ 880 juta dengan jumlah pemain mencapai 43,7 juta orang. Dengan jumlah tersebut, Indonesia tercatat sebagai

²⁰Aditya. “*Game Developer Gathering: Konferensi Game Akbar Di Indonesia Kembali Digelar*”.[https://ngonoo.com/2015/06/114303/Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.21 WIB](https://ngonoo.com/2015/06/114303/Diakses%20pada%201%20Maret%202023%20pukul%2008.21%20WIB).

²¹Ridho Syukro. “*Gandeng BOLT dan Matahari Mall, Megaxus luncurkan Game Terbaru*” .<https://www.beritasatu.com/news/366785>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.30 WIB.

pasar industri *game* terbesar ke-16 di dunia.²² Pada tahun 2018 tercatat jumlah *gamers* di Indonesia mencapai 60 juta.²³ Pada tahun 2019 data dari Indonesia *Esports Premier League* (IESPL), Indonesia bertengger pada posisi 12 dalam pasar *gaming* internasional dengan jumlah pemain *game* aktif mencapai 62,1 juta orang.²⁴ Pada tahun 2020 diperkirakan akan terus meningkat menjadi 100 Juta dikarenakan adanya serangan Covid-19 yang menyebabkan jumlah pemain *game* melonjak naik.²⁵

Perkembangan *esports* di Sumatera Barat khususnya Kota Padang tergolong sudah baik, ditandai dengan mulai berkembangnya warnet *gaming* (warung internet khusus main *game*) pada tahun 2009 hingga saat ini yang menyebar di setiap penjuru Kota Padang. Berbeda dengan warnet biasa pada umumnya, warnet *gaming* memang dikhususkan hanya untuk bermain *game*, tanpa ada printer, platform media sosial, maupun hanya sekedar berselancar di internet.²⁶

Pada periode 2009-2014 merupakan masa berkembangnya industri *gaming* di Kota Padang, selain telah banyak kompetisi antar warnet yang digelar, ada juga kompetisi tingkat kota/regional yang memperebutkan gelar juara dan penghargaan yang cukup fantastis. Walaupun dimasa tersebut belum ada pengaruh dari *esports* maupun organisasi resmi dari pemerintah, akan tetapi semangat generasi milenial

²²Indonesian Gamer. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.45 WIB.

²³Maulida. "Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020". <https://www.tek.id/insight/>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.50 WIB.

²⁴Naufal Hilmi. "Ekosistem Esports di Universitas Padjadjaran". <https://ketik.unpad.ac.id/posts/3040/>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 09.05 WIB.

²⁵Eko Sutriyanto. "Jumlah Gamers di Indonesia". <https://www.tribunnews.com/techno/2020/04/01/>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 09.15 WIB.

²⁶Komunitas Esports Pelajar Padang. <https://yamisok.com>. Diakses pada 30 November 2022 pukul 13.45 WIB.

dalam berkompetisi terasa sangat kuat. Euforia yang dihadirkan begitu dalam, terlepas dari dampak buruknya yang mana banyak anak sekolah dimasa itu yang sampai bolos sekolah, akan tetapi disisi lain mereka yakin akan kemampuannya dalam bermain bisa turut serta berkompetisi demi mendapatkan kesuksesan dan *reward* atas pencapaiannya.²⁷

Hingga pada periode 2015-2020 disaat pengaruh *esports* mulai masuk ke Kota Padang akibat pengaruh organisasi *Indonesia Esports Association* (IESPA) membuat lahirnya berbagai komunitas *esports* di Kota Padang. Salah satu pengaruh kedatangan *esports* adalah kehadiran perusahaan *gaming* terbesar di Indonesia yakni Garena. Garena mengadakan turnamen *esports* terbesar yang pernah ada di Indonesia yaitu *game online Point Blank National Championship* (PBNC) pada tahun 2015. Hadiahnya mencapai Rp1 miliar untuk juara 1 PBNC yang membuat para pecinta *game online* Kota Padang antusias. Turnamen ini digelar di 48 kota salah satunya Kota Padang yang mendapat kesempatan untuk mengikuti turnamen terbesar ini.²⁸ Dengan adanya gelaran kompetisi *game point blank* ini tentu sangat penting bagi perkembangan *esports* baik untuk mempertahankan pemain lama maupun menarik pemain baru di Kota Padang.²⁹

Pada tahun 2019 *esports* di Kota Padang sudah mulai diorganisir pemerintah, akan tetapi diresmikannya pada awal 2020 sebagai organisasi yang sah di lingkungan Kota Padang. Pembentukan kepengurusan pun dibentuk guna menjalankan organisasi ini salah-satunya bidang prestasi. Bidang ini mewadahi

²⁷*Ibid.*

²⁸Dhthia Novianty. "Esports Siap Digelar". <https://tekno.sindonews.com/berita/1048168/133/>. Diakses pada 16 Desember 2022 pukul 20.42 WIB.

²⁹*Ibid.*

dan bertanggung jawab untuk mencari dan menjaring atlet-atlet dari komunitas dan tim-tim *esports* di Kota Padang yang tujuannya untuk pembinaan prestasi.³⁰

Perkembangan *esports* di Kota Padang terus mengalami kemajuan. Pasalnya Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si., (Pengurus *esports* Indonesia) mulai membentuk kepengurusan Provinsi Sumbar. Pengukuhan pengurus dilakukan secara serentak se-Indonesia di 34 provinsi. Irjen Pol, Bambang Sunarwibowo juga turut dilantik sebagai Pengurus *esports* cabang Sumbar beserta Rektor UNP Prof. H. Ganefri, M.Pd, Ph.D sebagai Penasehat.³¹ Selain itu ketua harian *esports* Sumbar Robby Febriansyah yang turut dilantik bertugas untuk mengurus *esports* di tingkat Kabupaten dan Kota di wilayah Sumbar. Syaiful, S.H, M.Hum selaku ketua Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Sumbar menyambut baik dan mendukung kehadiran cabang olahraga baru *esports*.³²



Dalam periode 2015-2020 Generasi Milenial di Kota Padang terutama anak-anak dan remaja rela menghabiskan waktu berjam-jam dengan duduk dan bermain hingga lupa waktu. Milenial di kota Padang banyak menghabiskan waktunya di beberapa tempat seperti warung internet (warnet), rental *play station* (PS), cafe-cafe atau kedai kopi, dan taman internet (Tamnet).³³

Salah satu tempat favorit generasi milenial dalam periode pengaruh internet (2009-2014) hingga periode pengaruh *esports* (2015-2020) adalah warnet.

³⁰*Ibid.*

³¹Marjeni Rokcalva. "Pertama Kalinya, Pengurus Esport Sumbar Dilantik Serentak Secara Virtual". <https://www.beritamalang.com/berita/3094>. Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.00 WIB.

³²*Ibid.*

³³Hardika, Eny Nur Aisyah, dan Imam Gunawan, "Tranformasi Generasi Milenial", (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2018).

Pada 2009 sudah terdata 50 warnet *gaming* yang beredar di Kota Padang. Akan tetapi dapat dipastikan masih banyak juga warnet yang belum terdata.³⁴ Jumlah tersebut akan terus bertambah setiap tahunnya melihat perkembangan dan antusiasme generasi milenial terhadap game *online* dan *esports*.³⁵

Berdasarkan kajian peneliti terhadap *esports* memang masih sedikit yang menulis dan kurangnya referensi terkait *esports* di Kota Padang hingga saat ini. Dalam hal ini generasi milenial berperan penting dalam perkembangan *esports* di kota Padang. Berdasarkan penelitian diatas, penulis tertarik untuk menulis kajian sejarah kontemporer mengenai *esports* di Kota Padang. Penelitian ini diberi judul **“Esports : Olahraga Generasi Milenial Di Kota Padang Tahun 2015-2020.”**

B. Permasalahan dan Ruang Lingkup Penelitian.

Penelitian ini mempunyai batasan spasial di kawasan Kota Padang. Alasannya karena Padang sebagai daerah ibukota yang menjadi pusat berkembangnya teknologi digital dan banyaknya generasi milenial yang mengenal *esports*. Adapun batasan temporal dari penelitian ini adalah tahun 2015-2020. Alasannya karena dalam rentang waktu tersebut, perkembangan *esports* di Kota Padang mengalami kemajuan dengan diadakannya berbagai kompetisi tidak resmi hingga kompetisi yang bersifat resmi. Sejak diresmikannya *Indonesian Esports Association* (IESPA) pada 2013, pengaruh *esports* di kota Padang mulai terasa dengan berkembangnya komunitas-komunitas dari berbagai *game*, dibentuknya tim-tim *esports* dari warnet-warnet *gaming*, diadakannya berbagai kompetisi lokal

³⁴Hendry PB. “Daftar Warnet di Kota Padang”. <https://hendrypb.wordpress.com/2009/06/30/daftar-warnet-di-kota-padang/>. Diakses pada 03 Maret 2023 pukul 20.25 WIB.

³⁵*Ibid.*

dan regional serta tumbuhnya jiwa kompetitif dalam berkompetisi bagi para *gamers*. Selain perkembangan yang cukup signifikan, kehadiran generasi milenial juga memiliki dampak terhadap pola pikirnya dalam memandang *esports* dan melihat partisipasinya dalam mengembangkan komunitas-komunitas serta tim-tim *esports* di kota Padang.

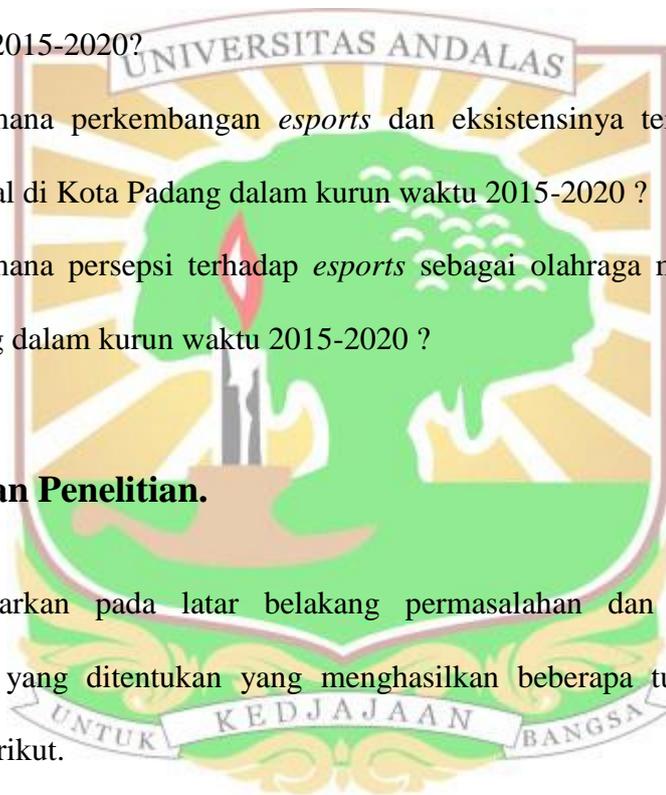
Dengan demikian ada beberapa pertanyaan yang diajukan antara lain :

1. Bagaimana keberadaan generasi milenial di Kota Padang dalam periode tahun 2015-2020?
2. Bagaimana perkembangan *esports* dan eksistensinya terhadap generasi milenial di Kota Padang dalam kurun waktu 2015-2020 ?
3. Bagaimana persepsi terhadap *esports* sebagai olahraga milenial di Kota Padang dalam kurun waktu 2015-2020 ?

C. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan dan ruang lingkup penelitian yang ditentukan yang menghasilkan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keberadaan generasi milenial di Kota Padang dalam periode tahun 2015-2020.
2. Mendeskripsikan perkembangan *esports* dan eksistensinya terhadap generasi milenial di Kota Padang dalam kurun waktu 2015-2020.
3. Mendeskripsikan persepsi terhadap *esports* sebagai olahraga milenial di Kota Padang dalam kurun waktu 2015-2020.



D. Tinjauan Pustaka.

Sumber-sumber yang menjadi acuan penulis yaitu buku-buku, jurnal, media online, maupun tulisan yang sudah ada mengenai *esports* yang bersifat umum. Borivoje Baltezarević dan Vesna Baltezarević dalam tulisannya yang berjudul “*Esports as A New Playground (2019)*”.³⁶ Menjelaskan tentang perkembangan teknologi dan internet telah memungkinkan munculnya jenis permainan baru. *Video game* semakin menggantikan permainan tradisional dan berdampak langsung pada cara menghabiskan waktu luang mereka. *Esports* termasuk kegiatan rekreasi, membantu mengembangkan berbagai kompetensi seperti sosial, pendidikan, komunikasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan banyak lainnya. *Esports* yang dapat dikategorikan sebagai permainan kompetitif, membantu kelompok pemain amatir untuk menonton rekaman pertandingan professional untuk menganalisis gerakan dan taktik.

Tulisan Brett Hutchin yang berjudul “*The Growth Esports and World Cyber Games*”.³⁷ Membahas tentang perbandingan antara permainan olahraga dan permainan komputer dapat diperluas dalam hal dampak komersialisasi industri media pada olahraga dan televisi sepanjang paruh kedua abad ke-20. *Esports* adalah produk dari logika arus media, komunikasi dan informasi. Persaingan yang ketat terjadi di lingkungan yang dibangun secara digital dan pertandingan antara pemain dan tim tidak dapat dipisahkan dari jaringan komputasi yang menyediakan

³⁶Baltezarević Borivoje, Vesna Baltezarević. “Esports as A New Playground” *Journal Faculty of Management in Sremski Karlovci, Union Nikola Tesla University, Belgrade, Serbia and Faculty of Culture and Media, Megatrend University, Belgrade, Serbia*. Vol. 17 No. 1/2019, page 23-30.

³⁷Brett Hutchin. “The growth Esports and World Cyber Games”, *Journal Media and Society*. Monash university, Australia. Vol. 10 No. 6/2008, page 851-862.

platform untuk kompetisi. *Esports* mengakui kesinambungan permainan kompetitif dengan olahraga sebagai bentuk sejarah dan model organisasi. Akan tetapi ada perbedaan menciptakan ruang yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang baru tentang aktivitas ini dan mereka yang berkompetisi di dalamnya.

Indro dkk, dalam tulisannya yang berjudul “E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial”.³⁸ Tulisannya menjelaskan bahwa *game online* pada *esports* dikalangan generasi milenial Indonesia cukup terkenal dikarenakan banyaknya kompetisi yang digelar dengan hadiah yang cukup fantastis. Disamping itu *game online* pada *esports* menjadi banyak peminat dikarenakan para *pro player* biasanya mendapat eksistensi di dunia maya, misalnya di media *Youtube*.

Adhiputro Pangarso Wicaksono dalam tulisannya yang berjudul “Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch”. Jurnal ini tentang *Electronic Sport* atau biasa disingkat *esports* yang diartikan sebagai olahraga yang melibatkan ruang digital (*cyber space*) yang menggunakan peralatan yang menjalankan fungsi secara elektronik. Dan merupakan adu ketangkasan antara individu atau kelompok yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional seperti sepak bola atau tinju. Hal inilah yang membedakan atlet *esports* dengan *gamers*, karena di dalam *esports* terdapat unsur profesionalitas dan keterorganisasian, antara

³⁸Indro, Andi Surya Kurnia. “E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial”. *Jurnal Sains Teknologi Urbanisasi Perancangan & Arsitektur*. Vol. 1 No. 2/2019, hlm. 913-928.

lain terdapat latihan secara rutin dan terorganisir, pelatih, dan bahkan ada yang memiliki sponsorship.³⁹

Fajar Hidayatullah dalam tulisannya berjudul “Aktivitas E-Sports Oleh Siswa Sekolah Menengah Dan Mahasiswa”.⁴⁰ Jurnal ini menjelaskan ketika dampak sosial yang terjadi pada masa pandemi covid-19, *esports* memiliki peluang besar untuk menjadi aktivitas baru dalam mengisi waktu selama berada di rumah. Karakteristik aktivitas ini yang tidak mengharuskan kontak secara fisik antara satu dengan lainnya sehingga memberikan kelebihan tersendiri untuk menjadi pilihan masyarakat. Dengan perkembangan seperti ini, *esports* diharapkan dapat menjadi wadah baru dalam pengembangan bakat dan minat bagi pelajar dan mahasiswa.

Moh. Syahrul Maula dalam penelitiannya yang berjudul “Trend e-Sport pada Komunitas UINSA e-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya”.⁴¹ Membahas bagaimana ekosistem *esports* yang tengah berkembang di UIN Sunan Ampel dan berhasil mendirikan sebuah komunitas di tengah-tengah lingkungan kampus. Komunitas *esports* UIN Sunan Ampel juga tidak main-main dalam segi prestasi yang mereka dapatkan melalui panggung *esports* yang komunitas ini tekuni, salah satunya adalah UINSA *esports* berhasil menjadi juara di Liga Mahasiswa Tingkat Nasional Tahun 2020 (Divisi Mobile Legend).

³⁹Adhiputro Pangarso Wicaksono, “Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch”. *Laporan Penelitian* (Madiun: Universitas Hukum PGRI, 2021).

⁴⁰Fajar Hidayatullah. “Aktivitas esports oleh siswa sekolah menengah dan mahasiswa”. *Jurnal Pena Edukasi*. Vol. 8, No. 1/2020, hlm. 25-32.

⁴¹Maula, M.S, “Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya”. *Skripsi* (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2021).

Muhammad Satria Putra dalam penelitian yang berjudul “Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”.⁴² Menjelaskan bahwa perkembangan *esports* di dunia maupun di Indonesia. Penelitian Putra juga menyebutkan bahwa industri *esports* Indonesia dan dunia juga akan terus berkembang sehingga mencapai industri kompetitif yang ideal. Keyakinan akan perkembangan itu terlihat dari munculnya para atlet *esports* potensial yang banyak terdapat di Indonesia dan siap meramaikan ekosistem *esports* Indonesia kedepannya.

Wildan Hernanda Agung Nugraha dalam tulisannya yang berjudul “Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur”.⁴³ Pentingnya peneltian tentang Minat Masyarakat Terhadap Esports Sebagai Olahraga Prestasi di Jawa Timur adalah untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap *esports* dan sebuah pembuktian bahwa permainan *esports* memiliki dampak positif bagi masyarakat maupun negara seperti di bidang perekonomian, sosial, maupun prestasi, *esports* juga memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam olahraga pada umumnya seperti nilai etika dan estetika dalam permainan *esports*.

Junita Budi Rachman dkk dalam tulisannya yang berjudul “Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda”.⁴⁴ Jurnal ini

⁴²Putra, M S, “Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”. *Skripsi* (Bandung: Universitas Katolik Parahyangan, 2017).

⁴³Wildan Hernanda, Agung Nugraha. “Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur”. *Jurnal Olahraga*, Fakultas Ilmu Olahraga UNS. 2021, hlm. 44-51.

⁴⁴Junita Budi Rachman dkk. “Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda”. *Jurnal Pengabdian kepada masyarakat*, Insititut ILIN. Vol. 3 No. 1/2020, hlm. 43-52.

menjelaskan Keberadaan *esports*, kemampuan atlet dan segala manfaat ekosistemnya dapat menjadi sumber *soft power* negara. *Soft power* merujuk pada kemampuan untuk membentuk preferensi pihak atau negara lain dengan kemenarikan daripada dengan paksaan. Atlet *esports* tidak hanya berfungsi sebagai pelaku bagi dirinya sendiri melainkan juga sebagai perwakilan atau duta dari negaranya. Prestasi dan kemenangannya menjadi pembuka jalan menuju pencarian akan kemenangan internasional lainnya bagi negara yang diwakilinya. Dengan demikian, *esports* sebagai olahraga yang memiliki banyak manfaat juga berpotensi sebagai sumber *soft power* suatu negara. Oleh karena itu keberadaan *esports* di suatu negara perlu dibina dan diberdayakan keberlangsungan dan kesinambungannya.

Smith T, J & Nichols T dalam tulisannya yang berjudul “Understanding The Millennial Generation”.⁴⁵ Tulisan ini menjelaskan Milenial dikenal sebagai orang yang fokus pada pencapaian. Mereka memiliki kebutuhan tidak hanya untuk melakukannya dengan baik, tetapi juga untuk unggul dan melampaui semua tujuan dan aspirasi. Milenial senang bekerja dalam tim dan lebih toleran dibandingkan generasi sebelumnya. Milenial dibesarkan dalam tim olahraga, tes standar, dan pembelajaran kelompok, jadi tidak mengherankan jika hal ini akan ditransfer ke tempat kerja.

Amar Ahmad & Nurhidaya dalam tulisannya yang berjudul “Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial”.⁴⁶ Jurnal ini menjelaskan tentang

⁴⁵Smith, T., J., & Nichols, T., “Understanding The Millennial Generation”. *business diversity journal*. University of Texas Wesleyan. Vol. 15 No.1/2015, hlm. 39-47.

⁴⁶Amar Ahmad dan Nurhidaya. “Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial”. *Jurnal ilmu komunikasi*, UIN Makassar. Vol. 8 No. 2/2020, hlm. 134-148.

Media sosial menjadi medium yang sudah sangat familiar digunakan sebahagian masyarakat Indonesia, khususnya dikalangan generasi milenial. Media sosial yang berbasis internet mengalami revolusi dalam peran dan kerja penyebaran dan menerima informasi. Media sosial juga sering digunakan untuk memudahkan interaksi antar individu dan kelompok secara efisien. Tingginya penggunaan media sosial dikalangan generasi milenial menyebabkan mudahnya perubahan kognitif, afektif, bahkan perilaku dari anak muda ini. Beragam problematika sosial memungkinkan terjadi dengan intensitas penggunaan media sosial dikalangan generasi milenial Indonesia.

E. Kerangka Analisis.

Olahraga merupakan aktivitas fisik maupun psikis seseorang yang berfungsi untuk menjaga kebugaran dan kesehatan kondisi tubuh, sedangkan maksud dari elektronik disini merupakan alat elektronik atau *device* (perangkat) yang digunakan seperti laptop, konsol, komputer, dan *smartphone*. Sehingga *esports* memiliki arti umum yaitu suatu kegiatan atau ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak hanya terbatas pada kegiatan fisik saja namun dilakukan dengan menggunakan alat elektronik/*gadget*.⁴⁷

Wagner menegaskan bahwa *esports* harus dipandang sebagai salah satu bentuk olahraga, hal ini mengacu pada pengertian olahraga menurut Tiedemann yang dikutip dalam Wagner “Olahraga adalah bidang kegiatan budaya di mana manusia secara sukarela berhubungan dengan orang lain dengan niat sadar untuk

⁴⁷Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., & Milova, Y. V. “Features of mental activity of students-esport players”. *International Journal of Cognitive Research in Science*, Vol. 7 No. 2/2019, hlm. 67-76.

mengembangkan kemampuan dan prestasi mereka, menurut aturan menempatkan diri atau diadopsi tanpa merusaknya atau diri mereka sendiri dengan sengaja”.⁴⁸

Istilah generasi milenial pertama kali dicetuskan oleh William dan Neil dalam bukunya yang berjudul *Millennials Rising: The Next Great Generation* (2000). Mannheim berpendapat generasi milenial adalah orang yang lahir dari rasio tahun 1980 sampai tahun 2000 dikenal juga sebagai generasi Y. Generasi milenial memiliki karakter unik berdasarkan wilayah dan kondisi sosial ekonomi. Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai dengan peningkatan penggunaan dan keakraban komunikasi, media dan teknologi digital. Generasi ini memiliki ciri kreatif dan informatif yang punya passion dan produktifitas sesuai perkembangan kemajuan teknologi.⁴⁹

Generasi milenial dikenal sebagai generasi *gadget* (handphone, laptop, komputer, tablet) yang berarti sebagian besar generasi ini tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi *gadget*. Generasi milenial ini dimulai ketika era 1980-2000 disaat berbagai ilmuwan menciptakan macam-macam gadget maupun mulai mengembangkannya untuk kehidupan di masa depan yang lebih praktis dan efisien. Generasi milenial banyak menghabiskan waktunya kepada perangkat elektronik yang merupakan sebagai bagian dari perkembangan teknologi *gadget* masa kini. Semua kebutuhan manusia saat ini

⁴⁸Michael. G. Wagner “On The Scientific Relevance of E-Sports” on the Conference Paper. (Drexel University, 2006).

⁴⁹Budiati, Indah, dkk. “Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenia Indonesia”. (Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018).

sebagian besar sudah mulai dimudahkan dan juga sebagian sudah bisa difasilitasi oleh perangkat gadget yang diciptakan.⁵⁰

Milenial senang memanfaatkan teknologi. Generasi Milenial menjadi tergantung pada teknologi pada usia yang lebih dini dibandingkan generasi lainnya. Generasi yang dimaksud adalah generasi *baby boomers* (1946-1964) dan generasi X (1965-1980). Generasi milenial seperti memanfaatkan teknologi menjadi lebih mahir daripada generasi sebelumnya. Semakin banyak milenial mulai mengambil alih tempat kerja, semakin terintegrasi teknologi dalam proses kerja. Milenial maju secara teknologi dan cenderung memasukkan teknologi ke dalam kehidupan mereka, milenial mungkin menggunakan pengetahuan teknis dan kemampuan mereka untuk menggunakan media sosial untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang mungkin diajukan. Bagi Milenial, penggunaan teknologi dan media sosial adalah hal yang wajar dan esensial.⁵¹

Dengan berbagai perkembangan teknologi membuat para generasi milenial di zaman sekarang tidak begitu kesulitan dalam mencari pekerjaan yang umumnya dilakukan. Generasi milenial lebih maju dan berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, tentunya generasi milenial lebih unggul dibanding generasi sebelumnya. Tingkat kreatifitas anak muda sekarang dalam mendapatkan uang dinilai sangat mudah, dengan keahlian dalam *editing* lewat ponselnya, milenial sudah bisa mengedit sebuah konten video dan menguploadnya ke media sosial, dengan begitu mereka sudah bisa mendapatkan pundi-pundi uang. Berkat

⁵⁰Dwi Sulistyawati, Imam Santosa, Deddy Wahyudi. "Respon Ruang Generasi Milenial Dalam Melakukan Aktivitasnya Akibat Pengaruh Teknologi Informasi". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 02/2019, hlm. 221-224.

⁵¹Smith, *Op. Cit.* hlm., 39-47.

keahlian *editing* juga, mereka bisa direkrut sebagai *editor* oleh pihak yang membutuhkan.⁵²

Selain keahlian *editing*, milenial juga bisa mengandalkan *skill* keahliannya dalam bermain *game* untuk menjadikannya sebuah *professional player* (pemain profesional/atlet) yang mana bisa ikut berkompetisi dari skala kecil hingga global. Jika mereka gagal pun menjadi sebuah atlet *esports*, mereka masih bisa menjadi konten kreator *game* untuk *platform youtube* dan sebagainya. Tentunya menjadi konten kreator di zaman sekarang adalah pekerjaan yang begitu mudah dilakukan, hanya dengan kreatifitas dalam membuat video dan ide-ide yang menarik bisa mendapatkan respon positif dari penonton, hal itu membuat kenaikan yang signifikan bagi sebuah konten kreator *game* jika video yang mereka *upload* mendapat penonton yang banyak.⁵³

Adapun pandangan mengenai *esports* antara lain pada sisi antropologi diperlukan tentang penjelasan struktur-struktur sosial yang berupa lembaga-lembaga, pranata, serta sistem-sistem yang terdapat dalam *esports*. Sisi sosial menyatakan bahwa dalam *esports* adanya interaksi sosial. Interaksi sosial tidak hanya berhubungan di dalam jaringan, melainkan interaksi nyata di kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat memberi kemudahan dalam berinteraksi antar atlet. Sisi ekonomi menyatakan *esports* memberikan keuntungan kepada pemain, pengembang *game*, sponsor, tim *esports* dan semua pihak yang terlibat dalam perekonomian *esports*.

⁵²Hardika, Eny Nur Aisyah, Imam Gunawan. “Tranformasi Generasi Milenial”, (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2018).

⁵³*Ibid.*

F. Metode Penelitian dan Bahan Sumber

Penelitian ini menggunakan metode sejarah dalam penelitian sejarah. Metode adalah strategi, teknik, prosedur khusus secara teratur, serta sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis data demi mencapai suatu hasil. Metode sejarah adalah rekonstruksi imajinatif tentang gambaran masa lampau dari peristiwa-peristiwa sejarah secara kritis dan analitis berdasarkan bukti-bukti dan data peninggalan masa lampau yang disebut historiografi (penulisan sejarah).⁵⁴

Sementara itu menurut Louis Gottschalk, metode sejarah adalah proses menguji dan menganalisis secara kritis rekaman dan peninggalan masa lampau. Dari definisi tersebut berarti penelitian sejarah merupakan suatu metode yang tepat digunakan untuk mengkaji suatu peristiwa secara empirik, deskriptif dan analisis. Dalam hal ini penulisan sejarah tidak hanya mengungkapkan suatu peristiwa secara kronologis melainkan juga harus melalui proses analisis.⁵⁵ Dalam buku yang berjudul “Metodologi Penelitian Sejarah” mengungkapkan bahwa terdapat empat langkah dalam penelitian sejarah antara lain Heuristik, Kritik atau Verifikasi, Interpretasi, dan Historiografi.⁵⁶

Pertama adalah tahap Heuristik, merupakan langkah awal dalam penelitian sejarah untuk berburu dan mengumpulkan berbagai sumber data yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti. Seperti melacak sumber sejarah tersebut

⁵⁴Ismaun. “Sejarah Sebagai Ilmu”. (Bandung: Historia Utama Press, 2005)

⁵⁵Gottschalk, L. “Mengerti Sejarah”, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1986).

⁵⁶Abdurrahman. “Metode Penelitian Sejarah”, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2007).

dengan meneliti berbagai dokumen resmi dan situs sejarah.⁵⁷ Dalam tahapan heuristik ini penulis melakukan studi pada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Sumbar, Dinas Pemuda & Olahraga Sumbar, BPS Sumbar, IESF (*International Esports Federation*), IESPA (*Indonesian Esports Association*), Media Online Sumbar (PadangKita, PosmetroPadang, Berita Minang), Media Online Nasional (Esportsnesia, DuniaGames, Indosport, Esport.id), komunitas *esports* pelajar kota Padang (Yamisok) dan Perpustakaan Universitas Andalas.

Dalam penelitian lapangan penulis mewawancarai orang-orang yang terlibat dalam *esports* dan berpengaruh terhadap perkembangannya. Pihak yang dimaksud adalah generasi milenial Kota Padang, Pemain *esports* amatir dan professional dan pengurus maupun orang-orang di organisasi dan komunitas *esports* Kota Padang dalam kurun waktu 2015-2020.

Kedua adalah tahap Kritik Sumber yaitu merupakan kemampuan menilai sumber-sumber sejarah yang telah dicari (ditemukan). Kritik sumber sejarah meliputi kritik ekstern dan kritik intern.⁵⁸ Penelitian ini menggunakan kritik intern (merupakan penilaian keakuratan atau keautentikan terhadap materi sumber sejarah itu sendiri) yang dapat digunakan untuk menelusuri sumber sejarah yang didapat dan meneliti keakuratan dari sumber-sumber sejarah yang telah didapat ketika melakukan penelitian.

⁵⁷Basri M.S, "Metodologi Penelitian Sejarah", (Pendekatan, Teori dan Praktik), (Jakarta : Restu Agung. Committee on Historiography, 2006).

⁵⁸Burhan Bungin, "Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya", (Jakarta: Kencana, 2008). Metode penelitian yang digunakan dalam berbagai aspek untuk menelaah topik penelitian yang dikaji.

Ketiga adalah tahap Interpretasi yaitu menafsirkan fakta sejarah dan merangkai fakta tersebut hingga menjadi satu kesatuan yang harmonis dan masuk akal. Dari berbagai fakta yang ada kemudian perlu disusun agar mempunyai bentuk dan struktur. Fakta yang ada ditafsirkan sehingga ditemukan struktur logisnya berdasarkan fakta yang ada, untuk menghindari suatu penafsiran yang semena-mena akibat pemikiran yang sempit. Dalam tahap ini telah dilakukan penafsiran terhadap fakta-fakta sejarah yang telah ditemukan dalam berbagai sumber yang diteliti.

Keempat adalah tahap Historiografi yaitu proses penyusunan fakta-fakta sejarah dan berbagai sumber yang telah dipilah ke dalam sebuah bentuk penulisan sejarah. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan struktur dan gaya bahasa penulisannya. Sejarawan harus menyadari dan berusaha agar orang lain dapat mengerti pokok-pokok pemikiran yang diajukan.⁵⁹ Untuk metode terakhir ini, penulis merangkai semua metode menjadi tulisan naskah akademik dengan judul “*Esports: Olahraga Generasi Milenial di Kota Padang Tahun 2015-2020*”. Penulis telah melakukan semua rangkaian dan tahap-tahap merekonstruksi suatu topik sejarah dan telah melakukan penulisan sejarah terkait topik yang telah dikaji dan diteliti.

G. Sistematika Penulisan.

Secara sistematika, penulisan ini akan dibagi dalam lima bab. Bab pertama yaitu pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan

⁵⁹Nugroho Notosusanto, “Masalah Penelitian Sejarah Kontemporer (Suatu Pengalaman)”. (Jakarta: Yayasan Idayu, 1978). Begitu banyak permasalahan yang terjadi dalam suatu penelitian sejarah terutama Kontemporer.

penulisan, tinjauan pustaka, kerangka analisis, metode penulisan dan sistematika penulisan. Kemudian, bab kedua merupakan pembahasan mengenai generasi milenial di Kota Padang. Selanjutnya bab ketiga menjelaskan tentang *esports* sebagai olahraga zaman digital di Kota Padang. lalu bab keempat berisi persepsi terhadap *esports* sebagai olahraga digital. terakhir bab kelima merupakan kesimpulan yang diambil dari uraian bab-bab sebelumnya.

