

AKTIVITAS E-SPORTS OLEH SISWA SEKOLAH MENENGAH DAN MAHASISWA

Fajar Hidayatullah

STKIP PGRI Bangkalan, Indonesia

e-mail: fajar@stkipgri-blk.ac.id

Abstract: The rapid development of eSports in recent years has provided new things in the world of the sports industry as well as new activities for children, teenagers and adults to be involved in. In this case, eSports has brought a new understanding of modern sports in the digital world that does not require heavy physical activity but still makes the brain active for thinking and some other fine motion skills. High school students to college students in Bangkalan district have been very active in the eSports community to gather and practice regularly at a time which shows that eSports in Bangkalan district is starting to get serious enough to be pursued. The results of this study also found that those who are active in the eSports community and gather and exercise regularly are aware that lack of movement when excessive in eSports activities will have a negative impact on health so that most of them still choose to be active for physical exercise outdoors. Some of them even claim to have other sports achievements besides their activities in eSports. It was concluded that self-maturity during eSports activities can separate negative things that are at risk of appearing, such as the emergence of habits in game violence to lack of movement activity so that only positive things will remain in their activities.

Keywords: activity management; college student; eSports; students.

Abstrak: Perkembangan *eSports* yang telah cukup pesat dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan hal baru dalam dunia industri olahraga maupun aktivitas baru bagi anak-anak, remaja hingga orang dewasa untuk terlibat di dalamnya. Dalam hal ini *eSports* telah membawa pemahaman baru tentang olahraga modern di dunia digital yang tidak membutuhkan aktivitas fisik berat namun tetap membuat otak untuk berpikir aktif dan beberapa keterampilan gerak halus lainnya. Siswa sekolah menengah hingga mahasiswa perguruan tinggi di kabupaten Bangkalan telah banyak yang aktif dalam komunitas *eSports* hingga berkumpul dan berlatih secara rutin dalam suatu waktu yang menunjukkan bahwa *eSports* di kabupaten Bangkalan mulai memasuki pada hal yang cukup serius untuk ditekuni. Hasil penelitian ini juga ditemukan bahwa mereka yang aktif dalam komunitas *eSports* dan berkumpul serta latihan secara rutin sadar bahwa kurangnya gerak saat berlebihan dalam aktivitas eSports akan memberikan dampak buruk bagi kesehatan sehingga sebagian besar diantara mereka tetap memilih aktif untuk berolahraga fisik di luar ruangan. Bahkan beberapa diantara mereka menyatakan memiliki prestasi olahraga lainnya selain aktivitasnya di *eSports*. Disimpulkan bahwa kedewasaan diri saat berkegiatan *eSports* dapat memisahkan hal negatif yang beresiko muncul seperti munculnya kebiasaan dalam kekerasan permainan hingga kurangnya aktivitas gerak sehingga hal positif saja yang akan tersisa dalam kegiatannya.

Keywords: eSports; manajemen aktivitas; mahasiswa; siswa.

Pengembangan inovasi dalam olahraga semakin mengurangi batasan-batasannya hingga inovasi sosial dalam olahraga seperti kepemimpinan dan kemampuan manajemen menjadi area yang berkembang sebagai masa depan olahraga modern (Tjønndal, 2016), melalui aktivitasi *eSports* ditemukan bahwa atlet *eSports* memiliki signifikansi positif pada cara berpikir kritis (Pishchik, Molokhina, Petrenko, & Milova, 2019), dalam hal ini lebih lanjut *eSports* telah tumbuh pula sebagai ekosistem bagi media olahraga serta peluang pasar tersendiri yang mulai menarik banyak sponsor perusahaan (Ströh, 2017).

Permainan video game secara online membuat keterbatasan jarak geografis dan budaya menjadi hilang hingga bahasa, jarak, generasi berbeda, kondisi ekonomi hingga bahasa yang berbeda menjadi bukan masalah lagi dalam interaksi *game online* (Granic, Lobel, & Engels, 2014), keuntungan dengan berkembangnya kemampuan *soft skill* dari pemain *eSports* melalui pertandingan yang kompetitif juga menunjukkan salah satu hal positif yang dapat dihasilkan dari aktivitas *eSports* (Rothwell & Shaffer, 2019). Dengan beberapa dampak positif yang dihasilkan dalam aktivitas *eSports* tentunya hal ini akan menjadi perhatian khusus untuk menyatakan bahwa *eSports* memenuhi kualifikasi untuk menjadi sebuah cabang olahraga. Beberapa atlet *eSports* juga menyatakan bahwa aktivitas *eSports* ini tetap membutuhkan ketahanan fisik untuk lamanya waktu latihan (Schaeperkoetter, et al., 2017). Berbagai pengaruh positif dari

aktivitas *eSports* tersebut tentunya harus disesuaikan dengan pertimbangan apakah dampak buruk yang akan dihadapi dengan meluas dan masifnya kegiatan ini setimpal dengan keuntungan yang diperoleh atau bahkan dampak buruk tersebut dapat ditekan dengan berbagai metode manajemen aktivitas yang memadai di kemudian hari.

Kecanduan *game online* yang juga merupakan bagian dari *eSports* dapat menjadi beberapa masalah yang cukup serius. Beberapa permasalahan serius dapat muncul dalam kecanduan *game online* (Griffiths, Kuss, & King, 2012) yang berasal dari sisi psikologis maupun biologis (Lutfiati, 2018) dimana gejala gangguan klinis ini mulai timbul saat waktu bermain meningkat (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013). Intensitas bermain *game online* dalam *eSports* perlu diimbangi dengan aktivitas olahraga fisik lainnya untuk mengimbangi berkurangnya aktivitas gerak saat bermain *game online*.

Selama masa pandemi covid19 ini *eSports* memiliki peluang besar untuk menjadi aktivitas baru dalam mengisi waktu selama berada dirumah. Karakteristik aktivitas ini yang tidak mengharuskan kontak secara fisik antara satu dengan lainnya memberinya kelebihan tersendiri untuk menjadi pilihan masyarakat. Selama olahraga kontak fisik belum bisa dilaksanakan secara penuh, *eSports* diharapkan dapat mengantikannya untuk tetap menjaga pikiran positif dan aktif selama masa pandemi. Walaupun tanpa aktivitas fisik yang menonjol, *eSports* menawarkan hal yang sama dengan catur, bilyard, bridge dan beberapa olahraga

serupa lainnya untuk tetap beraktivitas.

Berbagai dampak negatif yang perlu diwaspadai dalam aktivitas *eSports* harus menjadi perhatian penuh dalam pengembangannya. Hal ini jika tidak diwaspadai dapat menyebabkan *eSports* berkembang dengan berbagai pandangan negatif di masyarakat sehingga akan muncul berbagai permasalahan di kemudian hari yang menghambatnya. Seperti halnya banyak pendapat menyatakan bahwa *video game* dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kebiasaan terhadap kekerasan walaupun tidak semuanya menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap meningkatnya perilaku kekerasan (Howe, Livingston, & Lee, 2019). Permasalahan saat berkembangnya dapat berupa larangan orang tua kepada anaknya untuk aktif dalam *eSports* sehingga animo akan menurun. Lebih jauh lagi pandangan negatif masyarakat akan menjadi hambatan serupa dalam perkembangannya sehingga diperlukan adanya pemahaman mendasar terkait *eSports* hingga batasan apa saja yang perlu diketahui agar hal negatif yang dikhawatirkan dapat dihindari.

Berkembangnya *eSports* sebagai sebuah popularitas baru di dunia membawa berbagai perubahan termasuk arah industri olahraga berikutnya hingga pengakuan dari perguruan tinggi terhadap *eSports* menjadi kegiatan yang kompetitif. Pada berbagai negara, *eSports* telah menjadi komunitas baru pada atlet pelajar yang dikoordinir dengan serius oleh sekolah maupun perguruan tinggi (DiFrancisco-Donogue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019) seperti di Korea Selatan dimana perguruan

tinggi menganggap mereka yang aktif dalam *eSports* sama seperti atlet tradisional lainnya (Sorokanich, 2014) sedangkan di Amerika Serikat lebih dari 50 perguruan tinggi mengelompokkan *eSports* dalam sebuah organisasi khusus dimana 22 perguruan tinggi diantaranya menawarkan beasiswa pada atlet *eSports*. Dengan perkembangan seperti ini *eSports* diharapkan dapat menjadi wadah baru pengembangan bakat dan minat bagi pelajar hingga perguruan tinggi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian survei yang dilakukan untuk mengkaji sebuah fenomena perkembangan aktivitas *eSports* di kabupaten Bangkalan pada pelajar sekolah menengah hingga mahasiswa perguruan tinggi. Dengan penggunaan metode penelitian survei ini harapannya dapat menggambarkan aktivitas *eSports* dari sudut pandang pribadi setiap pelakunya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pelajar dan mahasiswa di kabupaten Bangkalan yang beraktivitas dalam *game online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *accidental random sampling* yang dilakukan dengan bantuan dari komunitas *game online* yang ada di Kabupaten Bangkalan. Sampel yang bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian ini akan mengisi *google form* yang disediakan sebagai instrumen pengumpulan data.

Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan instrumen kuesioner yang telah disusun dengan memanfaatkan aplikasi *google form*

untuk mempermudah pengumpulan data supaya lebih efisien dari berbagai sisi yang menjadi pertimbangan. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner berisi 15 pertanyaan yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Uji normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah telah terdistribusi dengan normal. Sedangkan untuk uji validitas dalam hal ini menggunakan koefisien reproduksibilitas dan koefisien skalabilitas yang dilanjutkan dengan uji reliabilitas menggunakan Kuder-Richardson 20.

Analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS dalam melakukan proses analisisnya untuk mempermudah proses analisis. Teknis pelaksanaan analisis deskriptif dilakukan dengan menjabarkan hasil pengumpulan data responen pada 15 soal kuesioner yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas yang dilakukan dengan menguji coba angket yang telah disusun selanjutnya akan digunakan 20 sampel sebagai subjek uji coba dari tingkat sekolah menengah dan perguruan tinggi. Penghitungan dengan koefisien reproduksibilitas serta dilengkapi pula dengan koefisien skalabilitas untuk menguji apakah instrumen angket yang akan digunakan dinyatakan valid.

Berdasarkan penghitungan koefisien reproduksibilitas menunjukkan besaran 0,980 maka

disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki akurasi ketepatan yang sesuai. Selanjutnya untuk mengukur error yang muncul didalam penghitungan koefisien reproduksibilitas berada dalam batas yang dapat ditolerir selanjutnya dilakukan penghitungan koefisien skalabilitas. Dari hasil perhitungan koefisien skalabilitas sebesar 0,960 dapat disimpulkan bahwa besaran skalabilitas diketahui $> 0,60$ yang artinya nilai error yang ditemukan pada koefisien reproduksibilitas masih dapat ditolerir atau tidak berpengaruh secara signifikan terhadap ketepatan pengukuran dengan instrumen yang digunakan. Melalui hasil analisis pada kedua koefisien tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini telah terjamin validitasnya.

Dengan penghitungan nilai reliabilitas sebesar 0,8218 dan disesuaikan pada rentang kategori nilai reliabilitas yang dikemukakan oleh Guilford, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah terbukti dikategorikan ke dalam reliabilitas sangat tinggi sehingga instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

Dalam pelaksanaan uji normalitas data digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk membuktikan bahwa data penelitian yang berasal dari 15 pertanyaan dalam angket telah terdistribusi dengan normal sehingga dapat dilanjutkan dalam tahap analisis data.

Dari tabel 1 output SPSS ditemukan signifikansi 0,987 untuk total jawaban “Ya” yang diberikan

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Parameters ^a	N	SKOR_ TOTAL_YA	SKOR_ TOTAL_TIDAK
		15	15
Normal	Mean	51.00	34.00
	Std. Deviation	12.218	12.218
Most Extreme	Absolute	.117	.117
Differences	Positive	.117	.098
	Negative	-.098	-.117
Kolmogorov-Smirnov Z		.452	.452
Asymp. Sig. (2-tailed)		.987	.987

a. Test distribution is Normal.

oleh responden pada 15 pertanyaan dalam kuesioner yang diberikan. Nilai signifikansi yang serupa ditemukan pula sebesar 0,987 pada total jawaban “Tidak” yang diberikan oleh responden pada 15 pertanyaan yang mereka jawab. Berdasarkan kedua signifikansi tersebut maka data yang digunakan dalam penelitian ini dapat disimpulkan telah terdistribusi dengan normal sehingga dapat dilanjutkan pada tahap analisis data secara deskriptif.

Analisis data secara deskriptif seperti pada tabel 2 dilakukan terhadap hasil pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner berisi 15 pertanyaan yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Pada hasil uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan sebelumnya telah disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini telah dinyatakan valid dan reliabel.

eSports sebagai lingkup baru dalam olahraga yang dalam beberapa kesempatan telah masuk dalam dunia profesional menjadi sebuah tuntutan untuk peningkatan kompetensinya

secara berkelanjutan melalui program latihan yang memadai.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Soal Kuesioner yang Valid

Item	Frequency	Percent	Cumulative Percent
1	13	9,8	15,3
2	25	18,8	29,4
3	41	30,8	48,2
4	30	22,6	35,3
5	41	30,8	48,2
6	32	24,1	37,6
7	30	22,6	35,3
8	52	39,1	61,2
9	52	39,1	61,2
10	30	22,6	35,3
11	47	35,3	55,3
12	42	31,6	49,4
13	38	28,6	44,7
14	23	17,3	27,1
15	14	10,5	16,5

eSports yang mulai berkembang dalam beberapa tahun belakangan ini mungkin memang telah mempengaruhi banyak orang dan budaya yang berlaku di masyarakat. *eESports* telah menjadi bagian dunia

olahraga atau bahkan sebagai olahraga modern dimana beberapa klub olahraga profesional di eropa telah mengembangkan *eSports* sebagai bagian dari pengembangan masa depan industri olahraga (Ayar, 2018).

Mobile Legend sebagai salah satu permainan *game online* yang sering dilombakan pula sebagai *eSports* cukup banyak menarik perhatian masyarakat dalam memainkannya. Beberapa penelitian sebelumnya menemukan bahwa banyak dari mereka yang memainkan *mobile legend* telah memainkannya dari sejak usia sekolah menengah atas (Darihastining, Sholihah, Surotin, Putri, & Hidayah, 2019)

Meledaknya penggunaan media sosial dalam masyarakat hingga dalam beberapa penelitian menyimpulkan terkait kecanduan media sosial, saat ini permainan *game online* telah mengambil alih posisi kecanduan tersebut yang membuat PUBG menjadi permainan menegangkan yang paling populer saat ini (Begam & Rajashree, 2019).

Lebih lanjut lagi ditemukan bahwa sebanyak 64,7% dari keseluruhan responden yang turut serta menyatakan bahwa mereka memainkan *eSports* lebih dari 3 jam dalam sehari. Lama aktivitas bermain ini perlu menjadi perhatian lebih terutama terkait intensitas harianya karena akan berakibat pada kecanduan, kebersihan diri, kecemasan sosial dan gangguan tidur (DiFrancisco-Donoghue, Balentine, Schmidt, & Zwibel, 2019). Hal ini perlu diwaspadai karena lama waktu bermain yang berlebihan dalam sehari-hari dapat berakibat pada menurunnya performa lain. Aktivitas bermain dalam *game online* dapat

membahayakan penca-paian akademik seperti halnya juga untuk orang dewasa dapat membahayakan performa pekerjaan mereka (Young, 2017).

Menjaga kesehatan untuk tetap bergerak adalah hal yang penting dilakukan terutama dalam hal ini mereka yang memiliki intensitas tinggi menghabiskan waktunya untuk lebih banyak duduk. Intensitas bermain game *eSports* yang tidak menunjukkan aktivitas fisik yang signifikan menjadikannya perdebatan untuk menganggap *eSports* adalah bagian dari olahraga atau tidak (Hallmann & Giel, 2018).

SIMPULAN

Perkembangan *eSports* saat ini telah jauh lebih pesat dari sejak awal kemunculannya sebagai game online. Pengakuan *eSports* sebagai bagian dalam olahraga saat ini terus menjadi perbincangan hangat diseluruh dunia. Bahkan dalam ruang lingkup kabupaten Bangkalan ditemukan bahwa sebagian besar responden cukup aktif untuk berkumpul dan berlatih bersama dalam meningkatkan kemampuannya.

Dukungan masyarakat dan keluarga terutama orang tua perlu menjadi hal yang dapat dipertimbangkan dengan baik terutama memperhatikan batasan-batasan yang cukup wajar agar tidak berpengaruh negatif terhadap kesehatan. Namun hal menarik ditemukan bahwa responden dari pelajar hingga mahasiswa mengaku bahwa mereka masih berolahraga fisik secara rutin selain aktif sebagai atlet *eSports*.

Menjaga aktifitas olahraga

fisik ini sangat penting untuk mengimbangi lamanya bermain *game eSports*. Dalam hal ini mayoritas responden menyatakan bahwa tidak ada gangguan kesehatan yang mereka rasakan saat ini, bahkan sebagian besar dari mereka sepakat bahwa aktivitas bermain *game eSports* yang berlebihan adalah hal yang kurang baik.

Pengembangan kedepannya *eSports* diharapkan dapat menjadi sebuah aktivitas olahraga diakui serta dengan olahraga lainnya serta memiliki wadah resmi dalam sebuah organisasi yang legal. Kedewasaan dalam beraktivitas merupakan hal

yang penting untuk diperhatikan agar mereka yang aktif dalam *eSports* memahami batasan apa saja yang harus mereka perhatikan dengan seksama untuk membedakan mereka yang beraktivitas sebagai atlet *eSports* dan mereka yang kecanduan *game online*. Saat batasan-batasan yang mempengaruhi pandangan masyarakat luas ini dapat mereka jaga dengan baik maka tidak mungkin suatu saat *eSports* dapat terus berkembang lebih pesat daripada saat ini hingga muncul sebagai industri olahraga baru yang melibatkan berbagai aspek ekonomi di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayar, H. (2018). Development of e-Sport in Turkey and in the World. *International Journal of Science Culture and Sport*, 6(1), 95-102.
- Begam, S., & Rajashree. (2019). Social Media and Its Impacts. *National Seminar on Media: A Tool for Cultural & Social Development* (pp. 201-202). Tamil Nadu: Department of English Sri Akilandeswari Women's College.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149-161.
- Darihastining, S., Sholihah, I., Surotin, Putri, F. N., & Hidayah, A. W. (2019). Online Game as A Media to Improve Students Speaking Skill. *ISLLAC : Journal of Intensive Studies on Language, Literature, Art, and Culture*, 3(2), 156-168.
- DiFrancisco-Donogue, J., Balentine, J., Schmidt, G., & Zwibel, H. (2019). Managing The Health of The eSport Athlete: an Integrated Health Management Model. *British Medical Journal Open Sport & Exercise Medicine*, 5, 1-6.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 69(1), 66-78.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., & King, D. L. (2012). Video Game Addiction: Past, Present and Future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 1-11.
- Guilford, J. P. (1956). *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3rd Edition. New

- York: McGraw-Hill Book Company Inc.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21, 14-20.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and Why do People Watch it. *Internet Research*, 27(2), 211-232.
- Howe, W. T., Livingston, D. J., & Lee, S. K. (2019). Concerning Gamer Identity: An Examination of Individual Factors Associated With Accepting Label of Gamer. *First Monday*, 24(3).
- Lutfiati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Nieminen, L. (2018). *The Gamer's Haven – Cultural and Societal Support for eSports in South Korea*. Helsinki: Faculty of Arts, Asian Studies University of Helsinki.
- Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., & Milova, Y. V. (2019). Features of mental activity of students – esport players. *International Journal of Cognitive Research in Science*, 7(2), 67-76.
- Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). eSports in K-12 and Post-Secondary Schools. *Education Science*, 9, 1-10.
- Schaeperskoetter, C. C., Oja, B., Maya, J., Kruger, K., Hyland, S. T., Christian, R., et al. (2017). The "New" Student-Athlete: An Exploratory Examination of Scholarship eSports Players. *Journal of Intercollegiate Sport*, 10, 1-21.
- Sorokanich, B. (2014). *South Korean University Now Accepts Gamers As Student Athletes*. Retrieved 7 30, 2020, from www.Gizmodo.com: <https://gizmodo.com/south-korean-university-now-accepts-gamers-as-student-a-1547111361>
- Southern, N. (2017). *The Rise of eSports: A New Audience Model and New Medium*. California State University Stanislaus, Departement of Mathematics. California: University Circle.
- Ströh, J. H. (2017). *The eSports Market and eSports Sponsoring*. Tectum: Baden-baden.
- Tjønndal, A. (2016). Sport, Innovation and Strategic Management: A Systematic Literature Review. *Brazilian Business Review*, 13, 38-56.
- Widhiarso, W. (2011). *SKALO: Program Analisis Skala Guttman*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Young, K. S. (2017). Assessment Issues With Internet-Addicted Children and Adolescents. In K. S. Young, & C. N. Abreu, *Internet Addiction in Children and Adolescent* (pp. 143-160). New York: Springer Publishing Company.