

**DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP
PERKEMBANGAN *EVENT E-SPORTS* DI INDONESIA
(*IMPACT OF COVID-19 PANDEMIC ON THE DEVELOPMENT
OF E-SPORTS EVENTS IN INDONESIA*)**

Naomi Michelle Lim¹

Universitas Pradita

naomi.michelle@student.pradita.ac.id

Budi Setiawan²

Universitas Pradita

budi.setiawan@pradita.ac.id

ABSTRACT

Electronic sports (e-sports) is a competitive online game activity which has been approved as a sport by the Olympic Council of Asia (OCA) since 2017. The great interest of the world community, especially young people in e-sports, has made the industry developed into sports tourism and entertainment with the concept of digital tourism, organized in the form of national and international scale events. The Covid-19 pandemic has hampered various tourist activities, including e-sports events around the world. The design of this research is a qualitative descriptive literature review through case studies of e-sports events associated with the COVID-19 pandemic in Indonesia. The results of the study show that the COVID-19 pandemic followed by a large-scale social restriction has encouraged adaptation in the e-sports industry through the implementation of online e-sports events (streaming) which has an impact on the success of this industry to survive and even grow into a creative industry sub-sector that is proven to be able to thrive during the COVID-19 pandemic. The increase in the market ranking of the Indonesian e-sports industry from 16th in Southeast Asia in 2017 to the largest in Asia Pacific, and even 12th in the world in 2020 has shown the great potential of the e-sports event creative industry to move the wheels of the tourism industry which was on the ground during the COVID-19 pandemic in Indonesia.

Keywords: *e-sports event, creative industry, COVID-19 pandemic, Indonesia*

ABSTRAK

Electronic sports (e-sports) merupakan aktivitas game online yang bersifat kompetitif dan telah diakui sebagai salah satu cabang olahraga oleh Lembaga Olympic Council of Asia (OCA) sejak tahun 2017. Besarnya minat masyarakat dunia, khususnya kaum muda terhadap e-sport, telah menjadikan industri ini berkembang sebagai wisata olahraga dan hiburan berkonsep wisata digital yang diselenggarakan dalam bentuk event berskala nasional maupun internasional. Terjadinya pandemi Covid-19 telah menyebabkan terhentinya berbagai aktivitas wisata, termasuk event-event e-sports di seluruh dunia. Desain penelitian ini adalah tinjauan pustaka dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi kasus event

e-sports yang dikaitkan dengan kondisi pandemi COVID-19 di Indonesia. Hasil studi menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 yang diikuti dengan pembatasan sosial berskala besar telah mendorong terjadinya adaptasi pada industri e-sports melalui penyelenggaraan event e-sports secara online (streaming), sehingga industri ini berhasil bertahan bahkan tumbuh menjadi subsektor industri kreatif yang terbukti dapat berkembang di masa pandemi COVID-19. Terjadinya peningkatan peringkat pasar industri e-sports Indonesia dari peringkat ke-16 di Asia Tenggara pada tahun 2017 menjadi yang terbesar di Asia Pasifik, bahkan menduduki peringkat ke-12 di dunia pada tahun 2020 menunjukkan adanya potensi yang besar dari industri kreatif event e-sports untuk menggerakkan kembali roda industri pariwisata yang terpuruk di masa pandemi COVID-19 di Indonesia.

Kata kunci: *event e-sports, industri kreatif, pandemi COVID-19, Indonesia*

PENDAHULUAN

Electronic sports, yang juga dikenal dengan sebutan *e-sports* merupakan jenis permainan olahraga *online* yang berkembang pesat dalam satu dekade terakhir (Ma et al., 2013). *Electronic sports* didefinisikan sebagai suatu bentuk olahraga dimana aspek utama dari olahraga tersebut difasilitasi oleh sistem elektronik, sedangkan *input* pemain dan tim serta *output* dari *e-sports* dimediasi oleh sistem antar muka manusia-komputer (Hamari & Sjöblom, 2017). Secara praktis, *e-sports* dikenal juga sebagai kompetisi *video game* yang dilakukan melalui *platform online* dan diikuti oleh banyak pemain yang terorganisir dalam tim.

Berbeda dengan *game online* pada umumnya, *e-sports* merupakan *game online* yang bersifat kompetitif serta dikelola secara profesional dan terorganisir, bahkan diakui sebagai salah satu jenis olahraga berdasarkan pada penggunaan motorik halus yang serupa dengan olahraga catur sehingga para pesertanya disebut sebagai “atlet *e-sports*”. Dengan diakuinya *e-sports* sebagai salah satu cabang olahraga oleh Lembaga *Olympic Council of Asia* (OCA) pada tanggal 17 April 2017, cabang olahraga *e-sports* selanjutnya mulai diikutsertakan dalam pesta olahraga resmi *Asian Games 2018* yang diselenggarakan di Indonesia (Kurniawan, 2019).

Turnamen *e-sports* yang pertamakali diadakan adalah “pertempuran roket *sci-fi Spacewar*” yang diselenggarakan pada bulan Oktober 1972 di Laboratorium Kecerdasan Buatan Universitas Stanford, California, Amerika Serikat. Seiring berjalannya waktu, *event e-sports* semakin meningkat popularitasnya. Di benua Asia, diawali oleh Korea Selatan yang memasukkan *e-sports* sebagai bagian dari

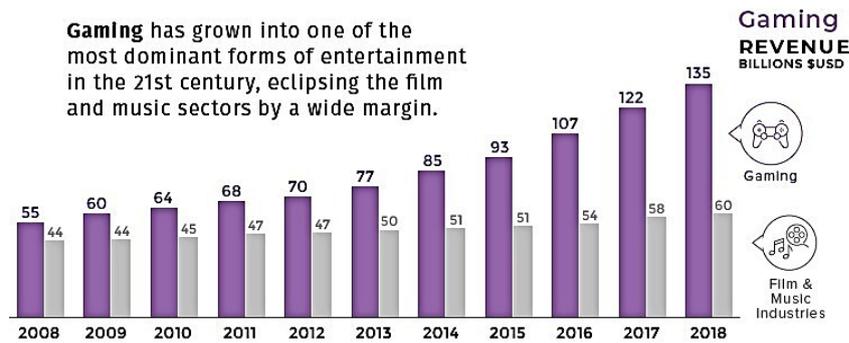
budaya nasionalnya sehingga berbagai turnamen *e-sports* seringkali diadakan dan diikuti oleh kaum muda di negara tersebut. Dari Korea Selatan, *e-sports* menyebar ke Cina dan diterima oleh pemerintahnya dengan mendorong pertumbuhan jaringan internet 5G yang mendukung perkembangan *e-sports* di Cina. Selain ke Asia, *e-sports* juga dengan cepat menyebar ke India dan Afrika seiring dengan meningkatnya pengguna telepon genggam di negara-negara tersebut (Chen, 2021).

Event e-sports yang merupakan salah satu jenis pariwisata minat khusus seringkali menarik minat para penggemarnya untuk hadir di arena menikmati pertarungan dari tim yang didukungnya. Salah satu *event e-sport* dengan jumlah penonton terbesar adalah *Intel Extreme Masters* di Katowice, Polandia, yang diselenggarakan pada tahun 2019 sebelum terjadinya pandemi COVID-19. *Event* yang disponsori oleh Intel ini dihadiri oleh puluhan ribu penggemar dan ditonton oleh jutaan *viewers* dari seluruh dunia.



Gambar 1. *E-sports event Intel Extreme Masters* di Katowice, Polandia, 2019 (Intel, 2019)

Dengan semakin meningkatnya minat masyarakat khususnya kaum muda terhadap *e-sports*, maka terjadi perkembangan pesat pada industri ini. Hal tersebut nampak dari prakiraan pertumbuhan pasar *e-sports global* dari sekitar \$0,97 miliar pada tahun 2020 menjadi \$1,28 miliar pada tahun 2021 dan diperkirakan mencapai \$2,89 miliar pada tahun 2025 (Kim et al., 2020). Data statistik menunjukkan, memasuki awal abad 21 pasar *e-sports* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga para atletnya mampu menghasilkan pendapatan hingga miliaran dolar Amerika dari berbagai turnamen *e-sports* mengalahkan penghasilan dari industri musik dan perfilman.



Gambar 2. Pendapatan Industri *E-sports* (Desjardins, 2019)

Industri *e-sports* saat ini telah menjadi industri yang besar dan menarik bagi banyak investor. Platform seperti Twitch milik Amazon, Mixer milik Microsoft, YouTube, dan platform streaming lainnya seperti Broadcast TV ESPN+ menjadi wadah penunjang streaming *e-sports*. Pemain akan mendapatkan banyak penghasilan dari *viewers* saat streaming, demikian juga dengan penyelenggara yang mendapatkan keuntungan dari iklan dan penjualan berbagai *merchandise* terkait *e-sport* (Ahmed & Tong, 2019).

Sebelum terjadinya pandemi COVID-19 berbagai turnamen *e-sports* seringkali diselenggarakan, besarnya animo penggemar khususnya dari kalangan kaum muda untuk hadir menyaksikan event *e-sports* ini menjadikan industri *e-sports* memiliki daya tarik wisata yang potensial untuk dikembangkan. Berbagai turnamen dunia *e-sports* seperti *DOTA 2*, *Call of Duty*, *Mobile Legend*, *League of Legend*, *Fornite*, *King of Glory*, dan lainnya seringkali diselenggarakan secara spektakuler dengan hadiah puluhan juta dollar amerika dan disponsori oleh perusahaan-perusahaan besar seperti Coca Cola, Red Bull, Intel, Microsoft, Nissan, dan Ferrari (E-sports, 2021; Dilek, 2019).

Diakukannya *e-sports* sebagai salah satu cabang olahraga yang turut dipertandingkan secara resmi di *Southeast Asian Games* (SEAGAMES) 2019 di Filipina setelah sebelumnya didemonstrasikan di *Asian Games* Jakarta-Palembang 2018 menambahpesatnya perkembangan *e-sports* di wilayah ini. Indonesia sebagai salah satu negara di Asia Tenggara juga terkena dampak dari eforia perkembangan *e-sports*. Perkembangan *e-sports* di Indonesia diawali dengan dikenalnya berbagai *game online*, seperti *DOTA*, *Point Blank*, *Counter Strike*, dan lainnya (BKPM, 2018).

Menilik perkembangan *e-sports* secara global di atas, keberadaan *e-sports* di Asia Tenggara termasuk di Indonesia menunjukkan laju perkembangan yang sangat pesat. Hal ini telah menempatkan Indonesia di peringkat ke-16 pada pertumbuhan pasar industri *game online* di Asia Tenggara pada tahun 2017. Menurut data dari Newzoo, terdapat 43,7 juta *gamers* di Indonesia dengan total pendapatan mencapai 879,7 juta dollar amerika yang berkontribusi pada 21% pendapatan dari *game*, sehingga hal ini menyebabkan Indonesia menjadi pasar industri *game* terbesar di wilayah Asia Tenggara (BKPM, 2018).

Untuk menaungi para atlet *e-sports*nya, Indonesia memiliki Indonesia *Esports Association* (IeSPA) yang didirikan pada bulan April 2013. Dengan berdirinya IeSPA, *e-sports* dinyatakan sebagai olahraga resmi yang bernaung di bawah Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). Di Indonesia, seperti halnya di berbagai negara lain di dunia, *e-sports event/e-sports competition* juga berkembang sangat baik. Hal ini ditandai dengan munculnya tim atlet-atlet *e-sports* profesional dan maraknya turnamen-turnamen *e-sports* yang diadakan di Indonesia. Salah satu *event e-sports* yang diadakan di Indonesia sebelum terjadinya pandemi COVID-19 adalah Binus *E-sports Olimpiade* yang diselenggarakan oleh Universitas Bina Nusantara pada tahun 2017 (Faherty, 2018).

Sejak munculnya pandemi COVID-19 pada bulan Desember 2019 berdasarkan laporan World Health Organization (WHO) tercatat hingga tanggal 06 Februari 2022 telah terkonfirmasi 386.548.962 kasus COVID-19 dengan 5.705.754 kematian di seluruh dunia (WHO, 2022). Terkait bahayanya yang besar, sejak terjadinya pandemi telah dilakukan pembatasan sosial berskala besar secara ketat dalam berbagai aktivitas manusia sehingga menyebabkan berbagai kegiatan khususnya yang melibatkan pergerakan dan kerumunan massa terpaksa dibatalkan atau ditunda. Dalam kondisi ini, berbagai aktivitas penting dialihkan menggunakan teknologi internet, seperti proses belajar mengajar serta bekerja yang dilakukan melalui media komputer untuk menghindari kontak yang dapat menyebabkan penularan dari *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS Cov-2) penyebab COVID-19.

Diawal tahun 2020, pembatasan perjalanan yang diterapkan di seluruh dunia telah mempengaruhi lebih dari 90% aktivitas publik dan mobilitas masyarakat yang

sebagian besar terkait dengan aktivitas pariwisata. *Event e-sports* yang terhambat karena seringkali menyebabkan terjadinya kerumunan besar beradaptasi melalui penyelenggaraan *event* melalui *online streaming*. Bagi para atlet *e-sport* yang harus berlaga secara *offline*, protokol kesehatan yang ketatpun diterapkan, seperti kewajiban menggunakan masker, pembatasan area pergerakan, serta wajib telah mendapatkan vaksinasi bagi seluruh peserta (Gössling et al., 2020; Meodia, 2021).

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi kasus *event e-sports* yang dikaitkan dengan kondisi pandemi COVID-19. Pada penelitian ini, fenomena alamiah yang diamati adalah pandemi COVID-19 yang berdampak secara spesifik terhadap perkembangan *event e-sports* di Indonesia. Rancangan desain penelitian yang digunakan adalah *literature review* atau tinjauan pustaka yang bersumber dari *textbook*, artikel jurnal ilmiah nasional maupun internasional, serta data statistik yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel populer dan ilmiah menggunakan kata kunci yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu pandemi COVID-19, *event e-sports*, *e-sports* Indonesia menggunakan mesin pencari Google Scholar, BASE, dan Neliti.

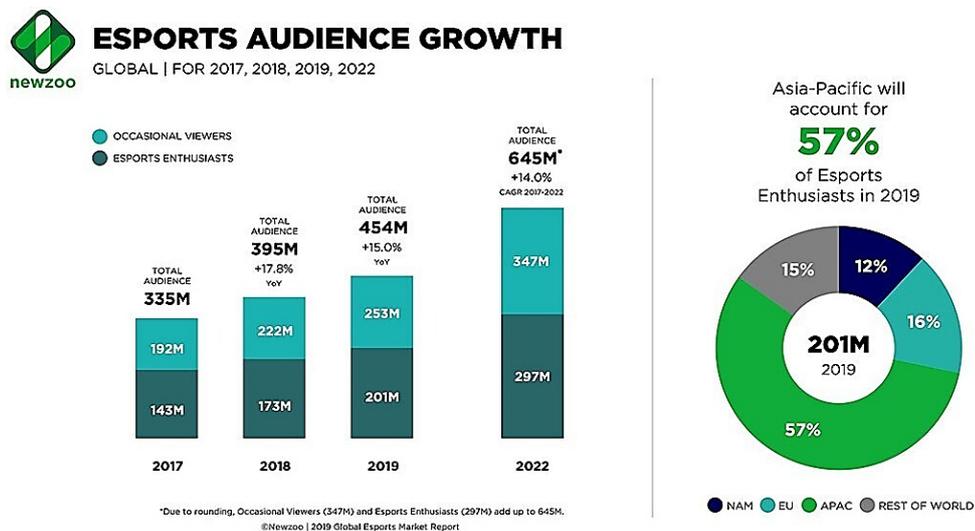
HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri *e-sports* di Indonesia menunjukkan perkembangan yang pesat, bahkan disaat terjadinya pandemi COVID-19. Hal ini nampak pada peningkatan peringkat pasar industri *game online* yang semula menduduki peringkat ke-16 di Asia Tenggara, kini di tahun 2020 tumbuh menjadi yang terbesar di Asia Pasifik, bahkan menduduki peringkat ke-12 di dunia dengan nilai valuasi pasar di tahun 2019 berada di kisaran 14 triliun rupiah dengan tingkat pertumbuhan 10% pertahunnya (Kantor Staf Presiden, 2021).

Saat terjadinya pandemi COVID-19 industri *e-sports* Indonesia telah tumbuh menjadi subsektor industri kreatif yang terbukti bukan saja mampu bertahan, namun dapat mendatangkan keuntungan yang besar bagi para penyelenggara hingga industri pendukungnya. *Event e-sports* yang diadakan melalui berbagai layanan

streaming online menunjukkan terjadinya peningkatan signifikan pada jumlah penonton serta durasi menonton. Semenjak diberlakukannya pembatasan sosial pada masa pandemi di Indonesia, Setyowati (2020) mencatat terjadinya lonjakan trafik internet untuk *game online* sebesar 61% di masa pandemi COVID-19.

Keberhasilan adaptasi dari *event e-sports* juga nampak dari pencapaian industri *e-sports* yang terus mengalami pertumbuhan sepanjang terjadinya pandemi COVID-19. Masyarakat yang mengalami kejenuhan karena diharuskan tinggal di rumah dan melakukan berbagai aktivitasnya dari rumah beralih ke internet untuk sekedar mencari hiburan hingga menyalurkan kegemarannya. Data statistik Newzoo (2019) (dalam Hershey, 2019) menunjukkan terjadinya pergeseran minat dari generasi muda saat ini yang lebih menyukai kegiatan menonton *streaming game*, seperti halnya *e-sports* daripada melakukan kegiatan di luar ruang. Tingginya aktivitas penonton *streaming game* nampak pada data statistik dari newzoo di bawah ini.

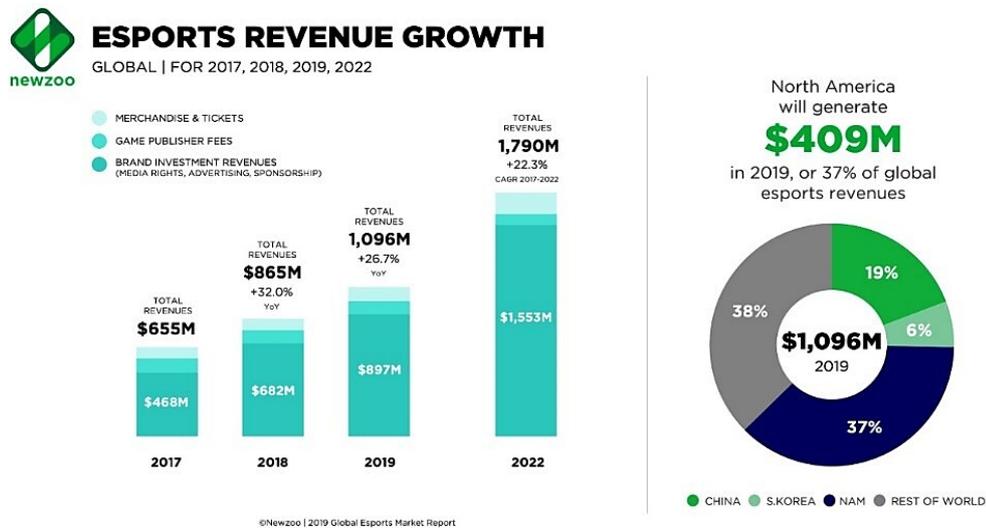


Gambar 3. Pertumbuhan Global Penonton *E-sports* 2017-2022

Dari total 395 juta penonton *e-sports* di tahun 2018 telah terjadi peningkatan mencapai 454 juta orang di tahun 2019, serta diprediksi laju pertumbuhan akan mencapai kisaran 645 juta penonton di tahun 2022 ini.

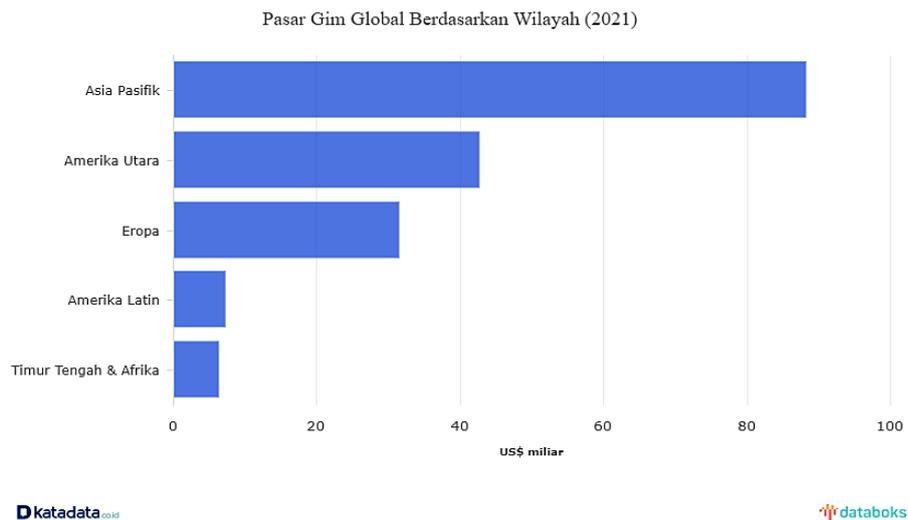
Selain terjadinya peningkatan jumlah penonton *event streaming e-sports*, industri *e-sports* juga menunjukkan pertumbuhan pendapatan saat pandemi mencapai total pendapatan global lebih dari 1 milyar dolar amerika pada 2019 yang diprediksi meningkat mencapai 1.790 miliar dolar amerika di tahun 2022 dengan

peningkatan terbesar terjadi di Amerika Utara sebesar 37% disusul oleh Korea Selatan dan Cina masing-masing sebesar 6% dan 19% (Gambar 4.).



Gambar 4. Pertumbuhan Global Pendapatan *E-sports* 2017-2022

Indonesia, Malaysia, Thailand, Vietnam, Singapura, dan Filipina merupakan enam negara di Asia Tenggara dengan pertumbuhan *game mobile* yang paling signifikan, hal ini turut mendorong laju perkembangan pasar game di Asia Pasifik menjadi yang tertinggi di dunia pada tahun 2021 (Gambar 5.) (Markets, 2020) (Annur, 2021).



Gambar 5. Pasar *Game* Terbesar di Dunia Tahun 2021 (Annur, 2021)

Perkembangan *e-sports* di Indonesia ini tentunya tidak terlepas dari sumber daya manusia, yaitu para atlet *e-sports* sendiri. Data di tahun 2019 menunjukkan jumlah pemain *game* aktif di Indonesia sudah mencapai 62,1 juta orang yang

diantaranya merupakan tim *e-sports* berprestasi hingga di tingkat dunia (Kemenparekraf, 2021). Popularitas *e-sports* di Indonesia ini juga berkaitan dengan tumbuhnya berbagai profesi baru, seperti *gaming content creator*, *game developer*, *character costplayer*, hingga atlet profesional *e-sports*. Munculnya berbagai tim *e-sport* profesional asal Indonesia yang didukung oleh penggemar yang besar serta prestasi internasional menjadikan Indonesia salah satu negara yang diperhitungkan dalam industri *e-sports* (Markets, 2020).

Di masa pandemi COVID-19, para atlet *e-sports* Indonesia berhasil meraih prestasi di berbagai *event* turnamen nasional maupun internasional, seperti tim EVOS *e-sports* yang menjuarai *Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID) *season 7* pada tahun 2021 dan *season 4* pada tahun 2019. Untuk prestasi internasionalnya, EVOS berhasil menjadi juara dunia *Mobile Legends M1 World Championship* pada tahun 2019 serta juara pertama *Free Fire World Cup* di tahun yang sama. Terakhir, di tahun 2021 EVOS Divine mewakili Indonesia dalam *final Free Fire World Series* yang diadakan di Singapura (Kemenparekraf, 2021).

Tim *e-sports* Indonesia yang berprestasi lainnya adalah tim ONIC *e-sports* yang menjuarai *Mobile Legends Bang Bang Southeast Asia Cup* dan *Bang Bang All Star* pada tahun 2019, serta menjadi juara *Mobile Legends Mytel International Championship* pada tahun 2020. Tim selanjutnya adalah Rex Regum Qeon yang berhasil meraih empat penghargaan dalam ajang *Mobile Legends Bang Bang All Star Awards* pada tahun 2020. Kemudian tim Bigetron *e-sports* yang menjuarai *PUBG Mobile World League* pada tahun 2020, dan juara ketiga *event MPL season 6*. Tidak ketinggalan tim BOOM *e-sports* yang menjadi juara *ESL SEA Championship 2020*, serta meraih peringkat keempat dalam turnamen *StarLadder DOTA-2* pada tahun 2020 sehingga tim ini menjadi salah satu tim Indonesia yang paling digemari pada tahun 2021 (Kemenparekraf, 2021).

Dalam menghadapi acara-acara berskala besar, para atlet profesional *e-sports* Indonesia dibawah naungan Indonesia *e-sports Association* (IeSPA) dan Pengurus Besar *e-sports* Indonesia (PBeSI) berlatih mempersiapkan diri di pusat-pusat pelatihan untuk menghadapi berbagai pertandingan seperti *multi event Asian Games 2022* di Cina dan Olimpiade 2024 di Paris (Situmorang, 2020). Tim profesional *e-sports* atau pemain *pro player* memiliki jadwal latihan rutin rata-rata

6-8 jam per hari, lima kali dalam seminggu. Lama waktu latihan ini semakin meningkat saat persiapan menghadapi *event* kompetisi *e-sports*. Menurut Himmelstein (2019) kelelahan fisik akibat kurangnya istirahat serta tekanan mental yang dialami atlet *pro player* saat berpartisipasi dalam kompetisi *e-sports* menyebabkan tingginya tingkat stress yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan fisik dan mental.

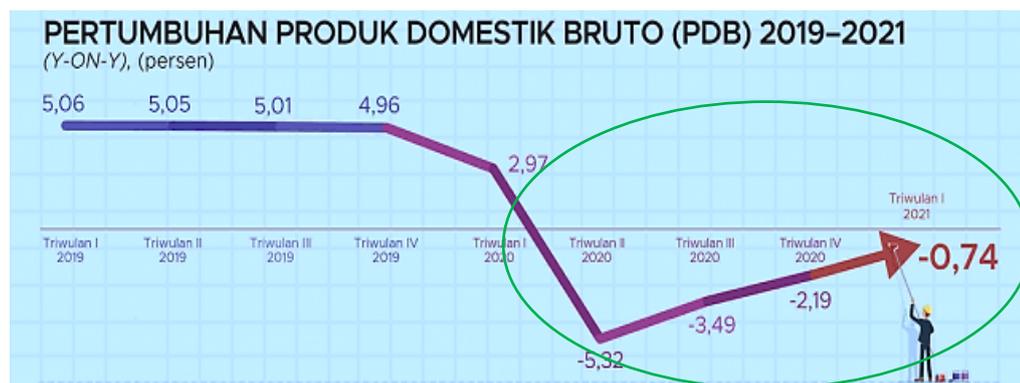
Untuk mengembangkan prestasi serta menjaga kesehatan fisik dan mental para atlet *e-sports* Indonesia, saat ini Indonesia telah memiliki fasilitas edukasi *e-sports* yang didasari oleh konsep *healthy e-sports*, diantaranya adalah *NXL Esports Center* yang terletak di *The Breeze Bumi Serpong Damai (BSD)* dan *Jakarta E-sports Center* di area Puri Indah Jakarta Barat. Pusat pelatihan dengan konsep *healthy e-sports* ini bukan hanya menyediakan arena stadium dengan perlengkapan komputer serta pendukungnya untuk berlatih atau berkompetisi, tetapi juga memperhatikan faktor kenyamanan dan kesehatan atlet *e-sports* seperti pencahayaan, sirkulasi udara, rancang bangun beserta material yang digunakan, dan area edukasi serta area sosial (Apriani & Yuono, 2019).

Keseriusan dalam pengembangan *e-sports* di Indonesia juga nampak pada program pembinaan atlet oleh Pengurus Besar *E-sports* Indonesia (PBESI) yang merencanakan kerjasama untuk memasukkan *e-sports* ke dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah menengah, seperti SMP, SMA, dan SMK pada tahun 2022 ini untuk mencari bibit-bibit muda atlet *e-sports*. Program ini nampaknya sejalan dengan program ekstrakurikuler *e-sports* yang telah dijalankan oleh beberapa sekolah, diantaranya sekolah Bina Bangsa di Malang, Jawa Timur dan di SMA 1 PSKD Jakarta Pusat, yang telah memasukkan *e-sports* kedalam program kurikulum pembinaan karakter. Program ekstrakurikuler *e-sports* yang dikaitkan dengan kedisiplinan dan capaian prestasi akademik ini diharapkan bukan hanya dapat melatih keterampilan motorik halus, kemampuan analitik dan strategik, namun juga melatih siswa untuk melihat dari sudut pandang yang berbeda tentang *game online* bukan sebagai permainan untuk kesenangan yang tanpa batas yang dapat menimbulkan kecanduan (Mumtaz et al., 2021; Waldi & Irwan, 2018).

Dari sisi legalitas di tahun 2021 ini, PBESI sebagai induk organisasi olahraga *e-sports* yang diakui oleh pemerintah Indonesia juga telah menetapkan peraturan

tentang pelaksanaan kegiatan *e-sports* di Indonesia, serta turut serta dalam pembahasan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional bersama DPR (PBESI, 2021). Laporan dari Kantor Staf Presiden (KSP) menunjukkan adanya dukungan politik oleh pemerintah berupa revisi regulasi Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional yang memasukkan *e-sports* sebagai salah satu cabang olahraga yang diakui secara resmi oleh negara. Kedepannya, undang-undang ini diharapkan akan berperan sebagai dasar konstitusi diakuinya *e-sports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia (Kantor Staf Presiden, 2021).

Dari sisi ekonomi kreatif, data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia pada tahun 2020 menunjukkan industri *game online* telah berhasil menyumbang 2,19% atau sebesar 24,88 triliun rupiah dari total produk domestik bruto (PDB) Indonesia (Herman, 2021). Data statistik PDB Indonesia menunjukkan terpuruknya pertumbuhan ekonomi Indonesia di tahun 2020 sejak munculnya pandemi COVID-19 di akhir tahun 2019. Pertumbuhan ekonomi yang awalnya berada pada kisaran 5% mengalami tekanan sehingga turun sebesar -1,99% dari positif 4,96% sebelum pandemi menjadi positif 2,97% di kuartal pertama 2020, bahkan kemudian mengalami keterpurukan hingga negatif 5,32% di kuartal kedua sebelum kemudian berangsur-angsur mengalami perbaikan (Gambar 6.).



Gambar 6. Gambaran Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Sebelum dan Sesudah Pandemi COVID-19 (Redaksi, 2021)

Melihat potensi industri *game online* untuk mendukung pertumbuhan ekonomi Indonesia, serta potensi yang besar dari *event e-sport* menggerakkan kembali roda industri pariwisata yang terpuruk di masa pandemi COVID-19, pemerintah memberikan dukungan dengan tetap menyelenggarakan *event e-sports* di masa pandemi yang bertujuan untuk menggali potensi calon atlet profesional *e-sports*

serta memfasilitasi pertumbuhan ekosistem industri *e-sports* di Indonesia. Kegiatan yang diselenggarakan oleh pemerintah melalui Kantor Staf Kepresidenan dengan melibatkan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan PBESI adalah kompetisi tahunan Piala Presiden *E-sports* (PPE) yang pertama kali diadakan di Istana Olahraga Senayan, Jakarta, pada tahun 2019, kemudian di tahun 2020 di kompleks Gelora Bung Karno, Jakarta, yang juga diikuti peserta dari negara-negara di Asia Tenggara, yaitu Malaysia, Singapura, Thailand, Filipina, Kamboja, dan Vietnam, serta terakhir di penghujung tahun 2021 yang dilaksanakan secara *hybrid* (*online* dan *offline*) memperebutkan trofi dan total hadiah 2 miliar dalam *Grand Final* Piala Presiden *Esport* 2021 yang diadakan di Nusa Dua, Bali. (Muhammad, 2021).

SIMPULAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital yang dipicu oleh terjadinya pandemi COVID-19 bukan hanya menguntungkan pihak-pihak yang berkaitan dengan layanan digital, namun juga memberi dampak positif bagi industri *game online/e-sports*. Besarnya animo kaum muda yang merupakan konsumen potensial di masa depan serta perkembangan teknologi informasi dan layanan internet yang mumpuni semakin mendorong perkembangan industri *e-sport* sebagai salah satu bagian dari industri pariwisata, khususnya wisata olahraga dengan minat khusus pada olahraga digital. Terpuruknya ekonomi global termasuk Indonesia akibat pandemi COVID-19 membutuhkan dukungan dari sektor industri yang dapat beradaptasi dengan kondisi saat ini. Industri *e-sports* telah terbukti mampu menjadi subsektor industri kreatif yang mendatangkan keuntungan dan turut mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia di masa pandemi COVID-19.

Dukungan positif dari pemerintah dan legalisasi *e-sport* sebagai salah satu cabang olahraga nasional, ditambah dengan berlimpahnya atlet *e-sport* Indonesia yang mampu berkembang menjadi atlet profesional dan dapat bersaing di tingkat dunia merupakan sumber daya yang besar dalam mendorong berkembangnya industri ini. Terselenggaranya *event-event* besar berskala nasional dan internasional walau dalam kondisi pandemi yang berkepanjangan hingga kini, menunjukkan dampak positif dari kejadian pandemi COVID-19 terhadap perkembangan *event e-*

sport di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, A., & Tong, J. (2019). *ESPORTS: THE NEXT BILLION DOLLAR INDUSTRY*. Millerthomson.Com.
<https://millerthomson.com/wp-content/uploads/2019/09/Esports-The-Next-Billion-Dollar-Industry.pdf>
- Annur, C. M. (2021, October 14). *Asia Pasifik Jadi Pasar Gim Terbesar di Dunia pada 2021*. Databoks. Katadata.Co.Id.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/asia-pasifik-jadi-pasar-gim-terbesar-di-dunia-pada-2021>
- Apriani, K., & Yuono, D. (2019). PUSAT ESPORT JAKARTA. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(1).
<https://doi.org/10.24912/stupa.v1i1.3957>
- BKPM. (2018). Rise of Indonesian e-sports Industry: Asian Games Jakarta-Palembang 2018. Badan Koordinasi Penanaman Modal.
https://www.bkpm.go.id/images/uploads/whyinvest_file/Indonesian_E-Sport.pdf
- Chen, Z. (2021). The Future and Development of E-Sports. *Bowling Green State University*.
https://scholarworks.bgsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1089&context=hmsls_mastersprojects
- Desjardins, J. (2019, May 10). The eSports Boom, and the Numbers Behind the Sector's Explosive Growth. Visual Capitalist.
<https://www.visualcapitalist.com/esports-boom/>
- Dilek, S. E. (2019). E-Sport Events within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary Tourism Research*, 3(1). <https://doi.org/10.30625/ijctr.525426>
- E-sports. (2021, December 4). TOP 10 MOST EXPENSIVE ESPORTS TOURNAMENTS ON THE PLANET. <https://e-sportscmd368.com/esports-tournaments/>
- Faherty, F. R. (2018). *STRATEGI IESPA (INDONESIA E-SPORTS ASSOCIATION) DALAM MENKAMPANYEKAN E-SPORTS DI INDONESIA*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/9745/13321091%20Skripsi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Gössling, S., Scott, D., & Hall, C. M. (2020). Pandemics, tourism and global change: a rapid assessment of COVID-19. *Journal of Sustainable Tourism*, 29(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1758708>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
- Herman. (2021, December). Industri Gim dan E-sports Bisa Jadi Kekuatan Ekonomi Digital. Beritasatu.
<https://www.beritasatu.com/digital/870875/industri-gim-dan-esports-bisa-jadi-kekuatan-ekonomi-digital>

- Hershey, W. (2019, December 16). How to Invest in Esports – 10 Esports Stocks to Know. Roundhill Investments.
<https://www.roundhillinvestments.com/research/investing/how-to-invest-in-esports>
- Himmelstein, D. (2019). *Periodization in Esports*. Acer.
<https://www.acer.com/ac/en/US/content/training-room/article/periodization-in-esports>
- Intel. (2019, March 20). *Intel Spotlights PC Gaming Innovation at 2019 Game Developers Conference*. Intel Newsroom.
<https://newsroom.intel.com/news-releases/intel-spotlights-pc-gaming-innovation-2019-game-developers-conference/#gs.ox5sbs>
- Kantor Staf Presiden. (2021, September). Piala Presiden Esport 2021 Jadi Momentum Perkembangan Ekosistem Esports Indonesia. Portal Resmi Kantor Staf Presiden. <https://ksp.go.id/piala-presiden-esport-2021-jadi-momentum-perkembangan-ekosistem-esports-indonesia.html>
- Kemenparekraf. (2021, July 21). *Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
<https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Tim-Esport-Terbaik-Indonesia,-Langgan-Juara-Dunia>
- Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Kurniawan, F. (2019). E-sports dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 15(2).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509>
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research on Essential Difference of E-sports and Online Game. *Lecture Notes in Electrical Engineering*, 208. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-4796-1_79
- Markets, R. A. (2020, August 4). Southeast Asia Gaming Market Forecasts 2020–2025: Mobile, 5G and eSports Will Drive Growth Research and Markets Logo. CISION PR Newswire. <https://www.prnewswire.com/news-releases/southeast-asia-gaming-market-forecasts-2020-2025-mobile-5g-and-esports-will-drive-growth-301105474.html>
- Meodia, A. (2021, September 20). *188 atlet esport siap berlaga di PON Papua*. Antara News. <https://www.antaranews.com/berita/2402953/188-atlet-esport-siap-berlaga-di-pon-papua>
- Muhammad, H. (2021, December 17). The Nusa Dua Jadi Venue Kejuaraan Piala Presiden Esports 2021. *Republika*.
<https://www.republika.co.id/berita/r49ie1380/the-nusa-dua-jadi-venue-kejuaraan-piala-presiden-esports-2021>
- Mumtaz, E. F., Ragamustari, S. K., & Hirawan, F. B. (2021). The Impact of the E-sports Curriculum Toward Online Game Addiction. *TAZKIYA: Journal of Psychology*, 9(1). <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v9i1.19986>
- PBESI. (2021). Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia. Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia.
<https://pbsi.org/files/034.PERATURAN%20PBESI%2004%20agustus%202021.pdf>

- Redaksi. (2021, May 21). *Ekonomi Indonesia Triwulan I-2021 turun 0,74 persen (y-on-y)*. SHIFT Indonesia. <https://shiftindonesia.com/ekonomi-indonesia-triwulan-i-2021-turun-074-persen-y-on-y/>
- Setyowati, D. (2020, April 28). *Trafik Internet untuk Gim Online Naik hingga 61% Efek Pandemi Corona*. Katadata. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5ea7e4433a6a1/trafik-internet-untuk-gim-online-naik-hingga-61-efek-pandemi-corona>
- Situmorang, H. D. (2020, January 19). *PB Esport Siap Bangun Fasilitas Pusat Pelatihan*. beritasatu.com. <https://www.beritasatu.com/olahraga/596000/pb-esport-siap-bangun-fasilitas-pusat-pelatihan>
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). *Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta*. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>
- WHO. (2022). *WHO Coronavirus (COVID-19) Dashboard*. WHO Health Emergency Dashboard. <https://covid19.who.int/>