



Analisis Perkembangan Olahraga E-Sport di Provinsi Riau

Feryan Zaifi¹, Ardiah Juita², Syahriadi³.

Pendidikan Kepelatihan Olahraga FKIP, Universitas Riau¹²³

feryan.zaifi2264@student.unri.ac.id¹, ardiah.juita@lecturer.unri.ac.id²,
syahriadi@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fakta tentang perkembangan olahraga *e-sport* (olahraga elektronik) di Provinsi Riau. Lalu penelitian ini dilakukan untuk menggali sebanyak mungkin informasi tentang perkembangan *e-sport* (olahraga elektronik) di masyarakat Provinsi Riau. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan komunitas olahraga *e-sport* di Provinsi Riau berkembang secara bertahap dari tahun ke tahun dengan proses yang telah dilalui melalui program-program yang telah dirancang untuk peningkatan prestasi *eSport*. Perkembangan yang meningkat memunculkan atlet baru yang bertalenta untuk regenerasi pemain yang didapatkan dari komunitas serta dapat berprestasi dibidang *e-sport*. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan olahraga *e-sport* di Provinsi Riau mengalami peningkatan yang signifikan secara bertahap.

Kata Kunci: Olahraga, E-Sport, Riau

Abstract

This research aims to reveal facts about the development of e-sports in Riau Province. Then this research was conducted to explore as much information as possible about the development of e-sports (electronic sports) in the people of Riau Province. This research uses descriptive qualitative research methods. Data collection techniques used documentation, observation, and interviews. The data analysis technique uses data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the development of the e-sport community in Riau Province developed gradually from year to year with the process that has been passed through programs that have been designed to improve eSport achievements. Increased development gives rise to talented new athletes to regenerate players obtained from the community and can excel in the field of e-sport. So it can be concluded that the development of e-sports in Riau Province has experienced a significant increase gradually.

Keyword: Sports, E-Sport, Riau

PENDAHULUAN

Olahraga dapat diartikan sebagai ragam aktivitas fisik yang dilakukan secara sadar oleh individu, dengan penerapan teknik-teknik tertentu untuk membentuk tubuh sesuai dengan tingkat intensitas, lama waktu pelaksanaan, dan tujuan yang ingin dicapai (Sumartiningsih, 2011). (2. Sampul Dan Artikel Legitimasi, n.d.). Menurut Kamus Oxford (2019), olahraga dapat dipahami sebagai sebuah kegiatan yang memerlukan kemampuan fisik serta keterampilan, di mana individu maupun kelompok terlibat dalam kompetisi satu sama lain untuk tujuan hiburan. (Todt et al., 2020) Menurut Wagner (2006), eSports merupakan suatu bentuk aktivitas olahraga yang menekankan pada pengembangan serta pelatihan kemampuan mental dan fisik melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. (Anyang-Kaakyire, 2018)

Negara-negara mulai mengakui gamer profesional sebagai atlet. Di Amerika Serikat, pemain profesional eSports dapat memperoleh visa jenis P-1, yaitu jenis visa yang biasanya diberikan kepada atlet profesional (US Citizenship and Immigration Services, t.t.). (Kane & Spradley, 2017). Menurut Matveyev dalam Husdarta (2010:133), olahraga dapat dipahami sebagai aktivitas fisik yang melibatkan kerja otot secara intens, di mana seorang atlet menunjukkan kemampuan gerak serta kemauan yang optimal. (Mengenai Aspek Sosial et al., n.d.). Salah satu liga eSports yang paling berpengaruh pada masa awal perkembangannya adalah *Cyberathlete Professional League* (CPL), yang mengadopsi model bisnis serupa dengan liga-liga olahraga profesional di Amerika Serikat. Dalam konteks akademis, eSports dipandang sebagai bidang kegiatan olahraga di mana individu mengembangkan dan melatih kemampuan mental maupun fisik melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (*On the Scientific Relevance of eSports Id*, n.d.)

Olahraga adalah pengerahan tenaga secara fisik dan untuk tujuan hiburan, sedangkan eSports adalah bagian dari olahraga itu fokus pada teknologi informasi dan komunikasi. Aspek hiburan eSports juga serupa model penonton seperti olahraga, dan menggunakan media baru untuk menjangkau audiensnya. (Southern, n.d.) *eSports* adalah kompetisi video game yang diselenggarakan. Inti dari pertanyaan apakah *eSports* harus dianggap sebagai olahraga adalah pemahaman tentang sifat dan definisi sejarah olahraga. Tampaknya *eSports* mencakup permainan dan kompetisi, diatur berdasarkan aturan, memerlukan keterampilan, dan memiliki banyak pengikut. (Funk et al., 2018)

Saat ini, turnamen yang dimainkan lebih merata dari sebelumnya dalam permainan yang berbeda genre. Dengan cara ini, para pemain top dari lebih banyak genre game mendapat kesempatan untuk maju karir mereka sebagai profesional. Untuk pemain turnamen terbaik, sponsor dana untuk perjalanan kompetisi dan sering juga peralatan untuk penggunaan pemain atau pemeliharaan organisasi keuangan. Selain itu, pemain dapat menerima hadiah hingga ribuan dolar. Itu hadiah uang tunai untuk turnamen terbesar bisa mencapai puluhan juta dolar. Pada tahun 2019 total hadiah uang untuk turnamen sudah melebihi 200 juta USD.

(Anni, n.d.) Salah satu faktor terpenting dalam promosi *eSports* adalah perkembangan dan penyebaran teknologi ke seluruh dunia. Hal ini menyebabkan munculnya permainan komputer baru yang lebih canggih, dan mendorong ketertarikan massa muda terhadap permainan tersebut. Perlu dicatat bahwa pelabuhan eS adalah platform di mana atlet Ukraina memiliki semua peluang untuk mengambil posisi terdepan. Oleh karena itu, pemerintah menaruh perhatian besar terhadap *eSports* selama beberapa tahun terakhir sebagai sarana meningkatkan pamor negara di kancah internasional.(Shynkaruk et al., 2021).

Kebangkitan *eSports* sebagai jalan profesional bagi para gamer dalam membangun karier yang sukses nampaknya agak suram, karena rendahnya potensi penghasilan (Taylor 2012), sumber gaji pemain yang tidak stabil, dan kurangnya keamanan kerja (Agha 2015). Dikombinasikan dengan aspek-aspek negatif yang diketahui dari game online, seperti perselisihan antar pemain (Kou dan Nardi 2013), kecanduan game online (Mehroof dan Griffiths 2010), dan keahlian tinggi yang diperlukan untuk bersaing secara profesional di tingkat nasional dan internasional.(Carbonie UNSW Sydney et al., 2018)

Kesadaran *eSports* terus meningkat dengan jumlah 1,8 miliar orang yang mengetahui *eSports* pada tahun 2019, dibandingkan dengan 1,6 miliar orang pada tahun 2018.[10] Pada tahun 2014, 56% dari seluruh gamer di AS dan 50% dari seluruh gamer di Eropa Barat yang berusia 10 hingga 50 tahun mengetahui tentang eSports.[11] Penonton *eSports* sebenarnya tercatat sebanyak 443 juta orang pada tahun 2019, dengan 198 juta diantaranya merupakan peminat *eSports* yang rutin mengikuti *eSports*. (Block & Haack, 2021)

Menjadi jelas bahwa industri *eSports* berbeda berdasarkan konteksnya, produknya, dan evolusi sejarahnya. Namun masih berakar pada bidang media, hiburan, dan olahraga. (Scholz, 2020). Pertama kali budaya *eSport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi game. kompetisi

game pun berkembang menjadi kompetisi-kompetisi online, beserta dengan organisasi yang punya visi untuk menjadikan kompetisi game menjadi sebuah industri *eSport*. Sekarang ini ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena akrab dengan istilah seputar video game, yang saat ini lebih familiar dengan istilah “*eSports*”, Olahraga elektronik atau *eSport* kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim *eSport* Indonesia yang berprestasi di kompetisi *eSport* internasional. Atlet *eSport* Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia eSport Association) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia).). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang eSport di mata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga *eSport* dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan *eSport* Asia. Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk game online, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *eSports* dunia. Sebab, *eSports* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang. (Kurniawan et al., 2019).

Berawal dari PON 2020 membuka cabor baru yaitu *Esport* dengan status Eksibisi, untuk games yang dipertandingan yang dimainkan ada 5 yaitu : *Mobile Legend, Free Fire, PUBG Mobile, Pro Evolution Soccer (PES), dan Lokapala*. Namun hanya 2 cabor yang berhasil lolos ke PON yaitu : *PUBG dan Free Fire* dan berangkat ke Papua. Namun sayangnya Provinsi Riau belum bisa mendapatkan medali di PON Papua. Kemudian di tahun 2022 Provinsi Riau mengadakan event Piala Gubernur untuk *Esport*, di Tahun 2022 dan 2023 Festival Olahraga Rekreasi Masyarakat (FORNAS) diadakan dan Provinsi Riau mengirimkan perwakilan dari beberapa cabor yang dipertandingkan. Di tahun 2023 event Pekan Olahraga Wilayah (Porwil) untuk mendapatkan tiket menuju PON Aceh-Sumatera Utara mempertandingkan games *Esport*, Provinsi Riau ditunjuk sebagai Tuan Rumah didalam acara tersebut. dan terakhir pada tahun 2024 prov riau berhasil mengirimkan wakil dari riau di cabang free fire untuk berkompetisi di pon 2024. Namun sayangnya masih belum mendapatkan medali pada event tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah para pelaku *eSport* di Provinsi Riau. Sumber data dibagi menjadi tiga kategori yaitu ketua organisasi *eSport*, Pelatih *eSport*, dan Atlet *eSport* Provinsi Riau.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan komunitas olahraga *e-sport* di Provinsi Riau berkembang secara bertahap dari tahun ke tahun dengan proses yang telah dilalui melalui program-program yang telah dirancang untuk peningkatan prestasi *eSport*. Perkembangan yang meningkat memunculkan atlet baru yang bertalenta untuk regenerasi pemain yang didapatkan dari komunitas serta dapat berprestasi dibidang *e-sport*, inilah penjelasan dari beberapa narasumber sebagai berikut : Informan SA yang merupakan Sekretaris Jendral Esi Provinsi Riau mengatakan Terdapat adanya atlet asal Indonesia yang berhasil menjuarai tournament dunia sehingga membuat didirikannya organisasi *eSport*, yang bertujuan untuk menjadi wadah bagi atlet Indonesia yang akan mengharumkan nama Indonesia kedepannya.

“Latar belakang pendirian organisasi ini adalah dikarenakan adanya pemain Indonesia yang berhasil menjuarai kejuaraan dunia dari tim EVOS berhasil mendapatkan juara dunia Mobile Legends M1 World Championship (2019), juara 1 Free Fire World Cup (2019). Tujuan pendirian organisasi ini adalah untuk menjadi wadah bagi para atlet Indonesia yang berprestasi dan juga untuk menyediakan bibit bibit baru untuk atlet baru yang akan muncul nantinya agar bisa mengharumkan nama Indonesia di kejuaraan dunia lainnya.”

Informan SA yang mengatakan Organisasi *eSport* di indonesia berdiri pada 18 januari 2020 sedangkan di Riau berdiri pada 14 maret 2020. Perkembangan awalnya berkembang secara bertahap sampai sekarang yang dimana Provinsi Riau bisa membawa atletnya ke dalam kejuaraan Nasional.

“eSport Indonesia(ESI) adalah organisasi induk cabang olahraga elektronik dibawah naungan komite olahraga Nasional Indonesia. Pengurus besar eSport Indonesia

(PBESI) diketuai oleh Jenderal Polisi (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si. Ph D. resmi dilantik pada 18 Januari 2020 di hotel Kempinski Jakarta. ESI saat ini memiliki cabang di 34 Provinsi dan 512 kabupaten di seluruh Indonesia. Pengurus ESI Riau dilantik Sabtu 14 Maret 2020. Proses pelantikan berlangsung di Kantor Yayasan Insan Negeri, Kota Pekanbaru. Perkembangan awalnya kita bisa membawa Riau kedalam kejuaraan Provinsi sampai ke kejuaraan Nasional dan menciptakan bibit bibit unggul didaerah.”

Informan SA yang mengatakan perkembangan *eSport* di Riau semakin berkembang secara bertahap dari tahun ke tahun dengan proses yang telah dilalui melalui program-program yang telah dirancang untuk peningkatan prestasi *eSport*.

“Perkembangan eSport di Riau selama beberapa tahun terakhir itu mulai mendapatkan hasil yang signifikan bagus seperti pada saat kita mengikuti ekshibisi PON 2020 Papua, atlet Free Fire dan PUBG Mobile lolos ke babak ekshibisi yang bermain di Papua. Kemudian tahun 2022 pada event FORNAS di Palembang, Sumatera Selatan Provinsi Riau mengirimkan perwakilan untuk bertanding disana yaitu dari cabor PUBG Mobile, Mobile Legend, dan Efootball. Kemudian pada tahun 2023 pada event FORNAS di Bandung, Jawa Barat., Provinsi Riau kembali membawa atlet untuk bertanding pada event tersebut yaitu dari cabor PUBG Mobile, dan Mobile Legend,. Pada tahun yang sama juga 2023 Provinsi Riau menjadi tuan rumah pada event porwil dan mendapatkan hasil yang cukup signifikan yaitu Pada event kali ini Provinsi Riau berhasil mendapatkan 3 medali perunggu pada games Mobile Legend, dan Lokapala, Pro Evolution Soccer (PES), Dan 1 Medali Perak pada cabor Free Fire. Dan cabor Free Fire mendapatkan tiket untuk menuju ke PON Aceh-Sumatera Utara yang akan bertanding pada tahun 2024 ini. namun cabor Free Fire hanya puas di posisi ke-8 pada pertandingan cabor Free Fire tersebut. kemudian pada liga pelajar Nasional juga sekolah dari Provinsi Riau SMKN 1 tembilahan masuk kedalam 10 besar. Dan juga pada liga pelajar Nasional juga sekolah SMAN 2 Dumai masuk kedalam final di event tersebut untuk membawa nama Riau. Tantangan besar yang dihadapi adalah mengeluarkan jiwa kompetitif kepada seluruh atlet atlet daerah yang ada di Riau.”

Informan SA yang mengatakan *eSport* sudah masuk kedalam ekstrakurikuler di

lingkungan sekolah. Program apa saja yang dijalankan untuk mendukung organisasi *eSport*.

“eSport sudah memasuki lingkungan sekolah walaupun tidak semua sekolah yang ada di Riau, kebanyakan itu dari sekolah swasta mereka sudah ada eskul eSport dari garudaku itu komunitas resmi PBESI itu sendiri.”

Informan SA yang mengatakan Program yang dijalankan adalah menyediakan wadah bagi orang yang berpotensi menjadi wasit, dan pelatih didalam industri *eSport* serta atlet atlet baru.

“Program yang dijalankan organisasi eSport itu adalah membuat program dari akademi garudaku yaitu platform komunitas resmi PBESI untuk eSport Indonesia disana menyediakan wadah untuk pelatih, wasit yang bersertifikasi resmi agar mereka bisa melatih dan bisa memimpin pertandingan resmi eSport, serta atlet yang unggul untuk memajukan eSport di daerah daerah untuk bisa membanggakan Indonesia nantinya.”

Informan SA yang mengatakan Banyak dukungan dari pemerintah untuk pengembangan *eSport* di daerah Riau. Lalu dari dukungan pemerintah dan juga sponsor yang terkait untuk pengembangan *eSport*.

“Kalau dukungan dari pemerintah yaitu dari organisasi KONI, IESPA, dan juga PBESI. Sedangkan dari perusahaan seperti kolaborasi antara perusahaan ke pembuat event kejuaraan untuk membuat event eSport di daerah Riau.”

Informan RY yang merupakan Pelatih *eSport* Pubg Mobile mengatakan Karena dipanggil oleh organisasi *eSport* sehingga bisa menjadi pelatih *eSport* karena keterampilannya yang gemilang dalam *PUBG Mobile*.

“Latar belakangnya itu kayak sering main PUBG Mobile terus merasa kemampuan ini sanggup untuk mengikuti turnamen, terus ikut turnamen sampai sekitar 2 tahun 3 tahun itulah saya kemudian dipanggil sama organisasi eSport itu ESI ya. Dan di situlah saya termasuk sebagai pelatih PUBG Mobile di Riau”

Informan MRR yang merupakan Pelatih *eSport* Free Fire mengatakan Dapat disimpulkan rata rata pelatih merupakan pemain dari game yang dia latih sekarang dan bisa menjadi pelatih untuk masing masing cabang yang ditekuninya dan membawa Riau ke tingkat yang lebih baik.

“Sebelum jadi pelatih saya juga merupakan player, pertama itu terjun di dunia Free Fire sekitar 2018 kemudian ikut turnamen, nah saya tertarik nih buat bikin tim terus sampai terjun ke dunia eSport dan sampai sekarang. kemarin juga jadi pelatih di porwil sama di Pon wakili tim Provinsi Riau ini.”

Informan FGL yang merupakan Pelatih eSport Lokapala mengatakan terdapat banyak tantangan yang dihadapi pelatih Lokapala seperti mental, chemistry, dan kemudian adaptasi patch.

“Yang pertama masalah mental ya, Yang kedua masalah chemistry tuh nyatuin kemistrinya antar pemain tuh sulit banget tuh. Yang ketiga itu masalah adaptasi Patch baru, adaptasinya tuh lama banget. itu sih masalah utama waktu persiapan porwil kemarin.”

Informan MRR yang merupakan Pelatih eSport Free Fire mengatakan tantangan dari masing masing pelatih itu adalah menyatukan chemistry semua pemainnya sebagai sebuah tim.

“Tantangannya sih banyak yang jelas ya kita apalagi playernya copotan, kita ambil satu-satu kita jadiin jadi satu tim. Nah itu tugas berat pelatih karena buat menyatukan chemistry itu butuh waktu yang lama terus mengetahui individual masing-masing player itu.”

Informan FGL yang merupakan Pelatih eSport Lokapala mengatakan sering melakukan scrim dan evaluasi dan memperhatikan gameplay musuh.

“Setiap hari terus kita scrim secara rutin lah minimal satu malam itu ada scrim dua kali, selesai scrim kita ngadain evaluasi, di mana sama sama kita nontonin tuh turnamen-turnamen Lokapala. Nah itu kita nonton di situ kita lihatin cara main mereka ilmu-ilmunya kita ambil kita improve sendiri kita aplikasikan sama gameplay kita sendiri.”

Informan MRR yang merupakan Pelatih eSport Free Fire mengatakan cara pelatih eSport mengembangkan kemampuan atletnya adalah dengan cara latihan bareng mencari scrim dan meningkatkan kemampuan individu dan menyatukan chemistry mereka agar bisa improve di tournament intinya.

“banyak-banyak mereka membuat main bareng tim sih biar kayak terbentuk ini chemistrinya lebih cepat, tahu satu sama lain, kemauan si ini A apa B apa gitu, Jadi

tanpa harus komunikasi yang Intens mereka Paham nanti gameplaynya seperti apa posisi kayak gini.”

Informan RY merupakan Pelatih *eSport* Pubg Mobile yang mengatakan tidak ada yang utama dalam pelatihan *eSport* semuanya saling berkesinambungan mulai dari teknik, individual skill, fisik, pola tidur, pola makan, kemudian rest dari player.

”Enggak ada yang utama, soalnya dia saling berkesinambungan yang di mana Kalau misalnya dia kuat di teknik atau individu skill kalau misalnya fisik ya memang memadai suka sakit terus ya harus diatur sih. harus pandai mengatur yang di mana kita harus melatih teknik pertama mungkin biasanya bisa kita olahraga juga di hari libur kan dari Rest. terus untuk kondisinya itu pola tidur, pola makan, tuh juga harus dilihat jadi enggak bisa sembarangan juga. enggak boleh keterusan main juga harus ada waktu istirahatnya juga sih.”

Informan AIY yang merupakan Pelatih *eSport* PES mengatakan Fokus yang didulukan oleh pelatih itu semuanya harus balance tidak boleh ada yang kurang dikarenakan itu semua masuk kedalam strategi pelatih untuk mencapai kemenangan di dalam tournament intinya.

“Yang harus kita fokuskan dalam latihan atlet adalah dari segi mental harus melawan yang lebih hebat dari pada kita sehingga mental kita teruji. Sedangkan skil individu juga harus kita sering latih karna berpengaruh dalam sebuah game.”

Informan MRR yang merupakan Pelatih *eSport* Free Fire mengatakan Para calon pelatih *eSport* harus segera membuat sertifikat dari PBESI agar bisa mngembangkan *eSport* didaerah Riau dan bisa masuk ke ekstrakurikuler agar semakin banyaknya kompetisi yang tercipta.

*“Saran sih kan sekarang banyak pelatih-pelatih dari garudaku versi dari PBESI udah banyak bikin banyak mengeluarkan sertifikat pelatih yang ikut pelatihannya terus mereka kalau di daerah sekitar Jawa Kan udah banyak itu ke pelatih-pelatihan turun ke sekolah ekstrakurikuler, nah di situlah kita bisa mengembangkannya seperti itu membangkitkan minat mereka di bidang *eSport* gitu tapi dari sisi positifnya gitu kompetisi membela sekolah, membela daerah, terus kalau dari segi luarnya yaitu banyak-banyak kompetisi sih diselenggarakan dari pihak manapun jadi biar player itu semangat ya, itu tapi satu sisi harus ada sisi positifnya, jangan sampai mereka kayak*

terlalu fokus di game sampai real lifenya kayak sekolah bagaimana interaksi sosial yang pada masyarakat yaitu hilang.”

Informan RTA yang merupakan Pelatih *eSport* mengatakan Pelatih *eSport* memberi masukan dengan lebih memperbanyak wadah untuk player *eSport* agar para player yang baru bisa lebih kelihatan dan bisa tetap mengasah player yang lama agar bisa tetap terus improve.

“Saran dari saya mungkin dibanyakin tournament nya dan bisa memainkan seluruh peserta dari yang amatir sampai pro agar mental dan skil bibit bibit baru lebih terasah dan menstabilkan bobit bibit yang sudah pro agar tetap stabil peformanya atau bahkan bisa lebih improve.”

Informan KNS yang mengatakan Berawal dari iseng bermain game online, yang ternyata narasumber jago memainkan game tersebut yang dimana game itu bisa dapat menambah penghasilan.

“Motivasi saya karna awalnya hanya iseng bermain dan saya bisa dibilang hebat dalam bermain Free Fire dan bisa menjadi atlet di cabor Free Fire ini, dan ternyata bisa menambah penghasilan dari menjadi atlet Free Fire ini.”

Informan GD yang mengatakan Banyaknya player yang mengikuti kegiatan *eSport* ini karna diantaranya bisa menambah penghasilan dan bisa dibilang ini adalah kegiatan yang sangat mengenaikan bagi para player dengan menyalurkan hobi sudah bisa mendapatkan penghasilan.

“Motivasi saya terjun ke dunia eSport adalah eSport dapat dijadikan sebagai sumber penghasilan dan juga melihat peluangnya besar ke depannya.”

Informan KNS yang mengatakan Pengalaman banyak karena hampir mendominasi diseluruh tournament yang ada.

“Kalau untuk pengalaman sih kurang lebih sudah banyak lah terutama di Riau sudah bisa dikatakan mendominasi hampir keseluruhan turnamen di Riau ini dan mendapatkan juara.”

Informan PA yang mengatakan Para atlet *eSport* yang diwawancara sudah lebih banyak

mempunyai pengalaman tournament sehingga mereka bisa mewakili Provinsi untuk bertanding di event Nasional.

“Pengalamannya dari main PUBG Mobile itu dari 2019 dari awal PUBG Mobile keluar tuh udah main sampai sekarang paling jauh sih udah dari sampai tingkat eh Provinsi itu yang Porwil terakhir”

Informan KNS yang mengatakan Tantangan terbesar lebih kearah mood dan juga chemistry pada saat Latihan dan tournament harus sama agar dapat hasil yang maksimal.

“Kalau dari individu tantangan terbesarnya lebih ke mood atau perasaan sih apalagi kalau kita sudah ada turnamen di depan mata itu kadang yang mengatur mood itu agak sulit gitu jadi karena satu orang itu dapat merubah gameplay tim, tapi kalau untuk tantangan di tim karena seperti chemistry yang awalnya Pada saat latihan kayak chemistri uda dapat namun pas Pada saat turnamen itu kayak tiba-tiba aja kayak chemistry itu kadang hilang atau enggak seimbang lah.”

Informan AFF yang mengatakan Tantangan yang dihadapi oleh atlet eSport adalah menjaga mood dan menyatukan chemistry antar player.

“Untuk tantangan tersendiri yang terutama super dari pemerintah sendiri dikarenakan kami turnamen kemarin waktu porwil itu juga supportnya kurang dari hp, masi menggunakan hp sendiri waktu scrim, dan waktu tournament baru diberikan hp yang layak dan itu kami ga sempat untuk melakukan adaptasi. Jadi kurang untuk disupport.”

Informan GD yang mengatakan Harapan dari atlet Lokapala untuk lebih disupport para atlet yang berjuang dan diperbanyak wadah untuk atlet itu sendiri.

“Untuk harapan saya semoga kedepannya eSport makin di support lah terutama di Riau juga kami lihat Lokapala semoga diberikan kesempatan lagi untuk bertanding dan juga turnamen-turnamen di Riau ini semoga diperbanyak semoga kami bisa dapat wadah lah untuk bertanding.”

Informan TMJR yang mengatakan Banyak player yang ingin berkompetisi sampai ke ajang yang lebih besar yaitu bermain disebuah tim eSport dan mereka berharap eSport di Riau lebih berkembang dengan diadakannya tournament di daerah Riau.

“Harapannya supaya dibanyakin tournament yang bisa semua player main karna di Riau sendiri banyaknya ban list bat tim tertentu membuat atlet Riau sendiri berkembang.”

Informan KNS yang mengatakan Dukungan dari organisasi berpengaruh dari fasilitas yang diberikan dan juga pelatih juga sangat berpengaruh dalam strategi tim dan menganalisa tim agar tetap pada komposisinya.

“Kalau untuk dukungan dari organisasi sendiri sangat berpengaruh terutama dari fasilitas dan juga uang saku karena secara tidak langsung itu menjadi mood untuk main tim kan, kalau dari pelatih yang pastinya sangat penting ya karena pelatih yang menganalisa dan memberikan strategi untuk tim.”

Informan GD yang mengatakan Banyak player yang merasa bahwa dukungan dari pelatih itu sangat berpengaruh terhadap kemampuan mereka sekarang dan dukungan organisasi juga begitu tapi mereka merasa masih kurang maksimal dalam mendukung mereka para atlet eSport.

“Dukungan dari pelatih sangat berpengaruh lah Jujur saja kami juga kemarin waktu porwil itu baru pengalaman pertama lah ikut tournament sebesar itu pelatih juga memberikan support yang baik dan untuk dari organisasi juga mendukung kami lah menyediakan fasilitas juga, cuman masih bisa dibilang masih belum maksimal lah ibaratnya belum eh maksimal mendukung kami.”

Informan KNS yang mengatakan Perkembangan eSport di Riau pasti bakalan maju kedepannya dikarenakan banyak wadah yang sudah dibuat oleh pengurus PBESI.

“Kemungkinan cabor Free Fire pasti maju Soalnya dari Garena sudah menyediakan sudah membuka turnamen-turnamen seperti tur belajar kampus dan Free Fire Nusantara jadi kayak memang sudah disediakan panggung lah tapi balik lagi kayak kitanya kitanya mau berjuang apa enggak.”

Informan KNS yang mengatakan Banyak atlet eSport yang merasa perkembangan eSport di daerah Riau akan lebih maju jika mereka diberi dukungan yang maksimal dari pemerintah dari Provinsi Riau.

“Di riau dicabor efootball ataupun Pro Evolution Soccer (PES) saran sih kalau untuk organisasi yang lebih diperhatikan gitu gitu, terus sering tiap bulan dibuat tournament offline maupun online kayak gitu.”

Narasumber yang didapatkan oleh peneliti memiliki pendapat masing-masing, kemudian dari beberapa pendapat narasumber bisa kita ambil benang merahnya bahwa dari segala aspek yang ditinjau tentang perkembangan olahraga *e-sport* di Provinsi Riau memiliki perkembangan komunitas olahraga *e-sport* di Provinsi Riau berkembang secara bertahap dari tahun ke tahun dengan proses yang telah dilalui melalui program-program yang telah dirancang untuk peningkatan prestasi *eSport*. Para pelaku *eSport* di daerah Riau sangat berpengaruh dalam perkembangan *eSport* di Provinsi Riau.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peneliti mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa semua yang terlibat ke dalam *eSport* di Provinsi Riau mulai dari ketua organisasi *eSport* (ESI), pelatih, dan atlet, telah memiliki persiapan yang matang untuk membuat *eSport* di Provinsi Riau semakin berkembang secara bertahap mulai dari memberikan wadah untuk atlet daerah bisa bermain di luar, kemudian menyediakan fasilitas untuk para calon pelatih dan wasit yang berkompeten, dan menyiapkan bibit-bibit unggul daerah agar bisa lebih berkembang dan bisa mengharumkan nama Provinsi Riau di event Nasional maupun Internasional nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Y. (n.d.). *ABSTRACT Title of the Publication: Benefits of physical training in esports: Do esports players experience physical training beneficial for successful gaming? Degree Title: Bachelor's Degree in Sports and Leisure Management.*
- Anyang-Kaakyire, S. N. (2018). *IS ESPORT, A SPORT?*
- Block, S., & Haack, F. (2021). eSports: a new industry. *SHS Web of Conferences*, 92, 04002. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>
- Carbonie UNSW Sydney, A., Guo, Z., & Cahalane, M. (2018). *Positive Personal Development through eSports Positive Personal Development through eSports Research-in-Progress.* <https://doi.org/10.26190/unsworks/26988>
- Dhedhy, Y., Ruruh Andayani, B. (2021). Legitimasi *Esportss* dalam Kecabangan Olahraga : Studi *Literature Review*
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. In *Sport Management Review* (Vol. 21, Issue 1, pp. 7–13). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>

- Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). *Mengenal Esports sebagai Olahraga*. thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport.
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Mengenai Aspek Sosial, T., Filosofi Olahraga Yudha Bela Persada, dan, Baskora Aji, R. P., & Artikel, I. (n.d.). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA*. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Michael G. Wagner, Department for Interactive Media and Educational Technology Danube University Krems, Austria,. On the Scientific Relevance of eSport
- Scholz, T. M. (2020). Deciphering the World of eSports. In *JMM International Journal on Media Management* (Vol. 22, Issue 1, pp. 1–12). Routledge. <https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>
- Shynkaruk, O., Byshevets, N., Iakovenko, O., Serhiyenko, K., Anokhin, E., Yukhno, Y., Usychenko, V., Yarmolenko, M., & Stroganov, S. (2021). Modern approaches to the preparation system of masters in esports. *Sport Mont*, 19, 69–74. <https://doi.org/10.26773/smj.210912>
- Southern, N. (n.d.). *The rise of eSports: A new audience model and a new medium?* www.lolSports.com/en_US/articles/worlds-2015-
- Todt, N. S., Pase, A. F., Scarton, A. M., Rolim, L. H., Berlitz, G. Z., & Baptista, L. V. (2020). The eSports and Olympic Games: Perspectives of an ongoing debate. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(Proc1), 94–110. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc1.10>