

# Exploring E-Sports: Studi kasus game Pro Evolution Soccer di Indonesia

Lastiko Endi Rahmanto<sup>a1</sup>

<sup>a</sup>Universitas Airlangga, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60115, Indonesia

<sup>1</sup>[lastikoendi@fib.unair.ac.id](mailto:lastikoendi@fib.unair.ac.id)

## SEJARAH ARTIKEL

Diterima: 10 Maret 2023  
Direvisi: 29 Maret 2023  
Disetujui: 4 April 2023  
Diterbitkan: 13 April 2023

### \*Corresponding

[lastikoendi@fib.unair.ac.id](mailto:lastikoendi@fib.unair.ac.id)



[10.22219/satwika.v7i1.25496](https://doi.org/10.22219/satwika.v7i1.25496)



[jurnalsatwika@umm.ac.id](mailto:jurnalsatwika@umm.ac.id)

**How to Cite:** Rahmanto, I. E. (2023). Exploring E-Sport: Studi kasus game Pro Evolution Soccer di Indonesia. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 7(1), 223-236.

<https://doi.org/10.22219/satwika.v7i1.25496>



## ABSTRAK

E-sports di Indonesia menjadi salah satu fenomena kaum muda di Indonesia yang terus berkembang sejak munculnya turnamen e-sports di Asian Games 2018. Hal tersebut disambut dengan munculnya berbagai turnamen dan agenda e-sports yang muncul sejak itu. Namun, sebelum menjadi profesional, beberapa atlet muncul dari kelas amatir, terutama dalam game Pro Evolution Soccer (PES). Dengan menggunakan metode kualitatif yang mengedepankan pengambilan data dengan observasi dan wawancara, penelitian ini bertujuan untuk menemukan konstruksi identitas atlet amatir menuju ke profesional. Temuannya adalah perjalanan karir atlet profesional tersebut didukung oleh keberadaan rental konsol yang ada di daerah dimana mereka tinggal, selain itu dalam perjalanannya terdapat beberapa mistifikasi gaya bermain yang juga menunjang permainan mereka dari waktu ke waktu. Selain itu, komunitas e-sports serta publikasi beberapa turnamen e-sports juga turut berperan aktif terhadap perkembangan profesionalisme para atlet. Unsur teknologi, pemasaran, dan budaya saling berkaitan dalam fenomena pembentukan identitas para atlet e-sports di Indonesia.

**Kata kunci:** e-sports; mistifikasi; komunitas game; amatir; profesional

## ABSTRACT

*E-sports in Indonesia has been one of the growing phenomena among young people in Indonesia since the emergence of e-sports tournaments at the 2018 Asian Games. This was met with the rise of various e-sports tournaments and agendas that have emerged since then. However, before becoming professionals, some athletes came up from the amateur level, especially in the game Pro Evolution Soccer (PES). By using a qualitative method that prioritizes data collection with observation and interviews, this research aims to find the identity construction of amateur athletes heading to professionals. The finding is that the professional athlete's career journey is supported by the existence of console rentals in the area where they live, in addition, there are several mystifications of playing styles that also support their career from time to time. Moreover, the e-sports community and the publication of various e-sports tournaments also play an active role in the development of the athletes' professionalism. Technological, marketing and cultural elements are interrelated in the phenomenon of identity formation of e-sports athletes in Indonesia.*

**Keywords:** e-sports; mystification; gaming community; amateurs; professional

© 2023; This is an Open Access Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works are appropriately cited.



## PENDAHULUAN

Perkembangan olahraga di dunia tidak hanya berkembang dalam ranah olahraga fisik yang pada akhirnya dipertandingkan di Olimpiade dan festival olahraga besar lainnya. Namun olahraga dengan media yang berbeda seperti kompetisi video game juga turut berkembang seiring dengan meningkatnya industri video game di dunia. Sejak tahun 2000, mulai banyak turnamen yang bertujuan untuk menguji ketangkasan pemain video game di seluruh dunia. Salah satu turnamen yang dikenal di dunia adalah *The World Cyber Games* (WCG) yang telah dilaksanakan sejak tahun 2000 dan disponsori oleh Samsung Electronics dan Microsoft. Turnamen tersebut merupakan sebuah replika Olimpiade dengan mengadopsi sistem medali sebagai penghargaan bagi atlet yang menjadi juara. Kegiatan olahraga dengan menggunakan media video game sebagai media bermainnya dinamakan dengan e-sport.

E-sport memiliki berbagai definisi, yang intinya mewajibkan atlet untuk menggunakan komponen elektronik dan teknikal di dalamnya untuk mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner dalam Adamus, 2012). Dalam e-sport, ketrampilan yang dipentingkan adalah koordinasi mata dan tangan, waktu reaksi, serta pengetahuan strategis dan taktis (Lietzkow dalam Adamus, 2012).

E-sport di Indonesia telah menjadi salah satu kegiatan yang banyak dikonsumsi oleh kaum muda di Indonesia. E-sport sama halnya dengan konsumsi kopi (Afdholy, 2019; Astuti, Rahayu, Mustangin, Dewi, & Rahmaniah, 2022; Umaiyah, 2022) yang selain menjadi produk konsumsi namun juga menjadi identitas kaum muda. Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki perkembangan e-sports yang sangat pesat di Asia. Data Asia Games Market Reports dari nikopartners.com yang mengambil sampel 10 negara di Asia (Indonesia, Malaysia, Singapura, Thailand, Jepang, Vietnam, Filipina, Korea Selatan, India, dan Cina Taipei) menunjukkan bahwa Indonesia, Thailand, dan India merupakan 3 negara dengan perkembangan tercepat (Nikopartners, 2020). Lebih lanjut, pasar e-sports di Indonesia didukung oleh populasi penduduk sebanyak 171 juta yang terkoneksi dengan internet. Tiga hal pendukung besarnya pasar e-sports di Indonesia diantaranya adalah kepemilikan ponsel pintar di Indonesia yang mencapai 83 juta jiwa, 60% dari total populasi berumur 15-54 tahun, dan pendapatan

perkapita negara yang mencapai 14.800 dollar (Nikopartners.com, 2020).

Salah satu parameter e-sport adalah adanya kompetisi antar aktor (dalam hal ini atlet) yang membentuk sebuah organisasi/klan (Adamus, 2012b). Dalam pelaksanaannya, ada beberapa cabang olahraga yang dipertandingkan di dalam sebuah turnamen e-sports, diantaranya adalah kategori *first-person-shooter*, *real-time strategy*, *sport*, dan *car-racing*. Di antara beberapa cabang e-sports tersebut, penulis menggunakan kategori sport sebagai studi kasus dalam penelitian ini.

Perdebatan tentang apakah e-sports ini dapat dikategorikan sebagai olahraga atau tidak masih terus berlangsung, tetapi sebanyak 60 negara di dunia sudah mengakui e-sports sebagai salah satu cabang olahraga (Adamus 2012b), terutama di Korea Selatan dan Tiongkok. Di Indonesia sendiri, pengakuan tersebut dilegalkan dengan adanya beberapa organisasi e-sports seperti Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI), IeSPA (Indonesia e-Sports Association) dan Pengurus Besar eSports Indonesia (PBESI). Ketiga organisasi tersebut memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing (Martini, 2020).

Indonesia menjadi salah satu pelopor e-sports di Asia Tenggara dikarenakan adanya beberapa turnamen yang didukung oleh pemerintah Indonesia. Pada tahun 2018, Asian Games yang diadakan di Jakarta dan Palembang mempertandingkan cabang olahraga esports sebagai cabang olahraga rekreasi, dimana medalnya tidak dihitung di dalam perhitungan medali secara resmi. Kemudian pada tahun 2019, Indonesia menggelar Piala Presiden Esports yang didukung langsung oleh Presiden Joko Widodo yang diselenggarakan oleh Indonesia Esports Premier League (IESPL). Kemudian pada tahun 2021, esports secara resmi dipertandingkan di gelaran Sea Games di Vietnam. Beberapa kegiatan tersebut menjadi tonggak dimulainya kompetisi-kompetisi resmi baik nasional maupun internasional di Indonesia serta munculnya banyak tim dan pemain profesional. Namun, di beberapa kota, termasuk Surabaya, masih banyak kegiatan yang berbasis turnamen dadakan (amatir). Salah satunya adalah pada kompetisi Pro Evolution Soccer.

Pro Evolution Soccer atau yang disingkat dengan PES merupakan game bergenre sepakbola yang pertama kali muncul pada tahun 1996 dengan judul "Goal Storm" yang diproduksi oleh KONAMI Computer Entertainment (sebuah developer game di Jepang). KONAMI membagi distribusi game tersebut berdasarkan lokasi dan region pasarnya, apabila distribusinya di Eropa dan Amerika Utara, game sepakbola tersebut berjudul "Goal Storm"

dan seri lanjutannya yang berbahasa Inggris, sementara apabila game tersebut dipasarkan di Jepang maka KONAMI menggunakan nama “Winning Eleven”. Sampai Desember 2001, KONAMI mengganti judul “Goal Storm” menjadi “International Superstar Soccer”, sementara untuk region Jepang masih menggunakan nama “Winning Eleven” series. Semua cikal bakal game PES tersebut menggunakan konsol Sony Playstation 1 (PS 1). Pergantian nama “International Superstar Soccer” menjadi “Pro Evolution Soccer” dimulai sejak 25 Oktober 2001, yang bisa dimainkan di konsol PS 1 maupun PS 2. Pada 7 Agustus 2003, PES 3 mulai didistribusikan dan bisa dimainkan melalui PC, dan sejak saat itulah seri PES bisa dimainkan di berbagai konsol selain Playstation seperti Microsoft Xbox dan Nintendo Wii. Sampai saat ini, seri PES berganti nama menjadi Efootball 2023 dan bisa dimainkan di 6 devices yang berbeda seperti Xbox, PS 3, PS 4, PS 5, Xbox One, dan PC.

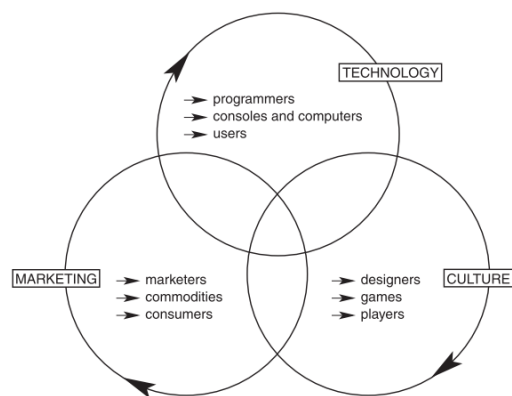
Penelitian tentang representasi identitas atlet e-sports bergenre olahraga jarang dilakukan di Indonesia. Mayoritas penelitian e-sports berfokus pada game bergenre FPS (*First-Person-Shooter*) atau RTS (*Real Time Strategy*). Jana Rambusch, dkk pada tahun 2007 mengambil obyek material video game *Counter Strike*. Mereka meneliti *gameplay* yang melibatkan unsur kognitif, budaya, ekonomi, dan teknologi dari seorang atlet siber (Rambusch, Jakobsson, & Pargman, 2007). Hasilnya adalah seorang pemain yang pada awalnya bermain hanya untuk bersenang-senang menjadi seorang atlet profesional dimulai dari Latihan yang lebih intens, melakukan pembaruan peralatan game, dan yang terakhir adalah mengikuti turnamen internasional. Peran sebuah komunitas dalam perkembangan pemain amatir menjadi profesional juga tak kalah pentingnya. Komunitas berperan penting dalam penguatan karakter bermain.

Penelitian yang lain tidak melihat sebuah game sebagai satu obyek material, namun lebih melihat bagaimana e-sports dapat dikategorikan sebagai sebuah olahraga, yang tujuan akhirnya adalah memperkuat signifikansi e-sports di kajian akademis (Reitman, Anderson-Coto, Wu, Lee, & Steinkuehler, 2020). Poin sentral dalam kompetisi olahraga adalah adanya keterlibatan fisik, kompetisi, dan aturan yang disepakati secara resmi (Hilvoorde & Pot, 2016; Taylor, 2012; Witkowski, 2012). Faktor utama yang membuat e-sports tidak bisa diklasifikasikan menjadi sebuah olahraga adalah faktor *embodiment* nya, yang mana atletnya hanya duduk di depan komputer dan bermain game. Namun

*embodiment* dan *materiality* inilah yang menarik. Oleh karena itu, peneliti terkini banyak menulis agar e-sport dapat dipertandingkan pada level Olimpiade, bahkan salah satu misi dari IeSPA Indonesia adalah melakukan advokasi supaya e-sport dapat dimasukkan ke dalam Olimpiade.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teori *The Three Circuit Model* yang ditulis oleh Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford dan Greig de Peuter yang diadaptasi dari teori Raymond Williams. Dari sudut pandang kajian budaya, representasi tekstual sangat berkaitan dengan relasi kuasa dalam masyarakat. Pada saat kita memencet tombol “start” pada *video game*, kita sadar bahwa *video game* tidak hanya merupakan relasi sibernetik antara manusia dengan sebuah mesin, melainkan juga merupakan teks budaya yang termediasi, menawarkan sebuah posisi sebagai seorang subyek (menjadi pahlawan atau penjahat) dan juga skenario dalam game yang memuat arti sosial seperti relasi gender, kolonialisme, dan konsumerisme (Kline & Dyer-Witheford, 2014).

Isu terpenting untuk memahami *digital play* adalah dengan membuat sebuah analisis mendalam dari inovasi teknologi, diversifikasi budaya, dan konsumerisme global. Pada akhirnya, harus ada sebuah persimpangan yang merangkum ketiganya di dalam sebuah lokapasar global yang dinamakan dengan “*three circuits model*.” Pada sirkuit ini, media bertindak sebagai sebuah komoditi (*game*, film, buku, musik, dsb) melalui iklan, penempatan produk, dan strategi promosi lainnya. Sangat penting juga bahwa media juga sering berperan sebagai alat pemasaran untuk komoditi media lainnya (televisi dan iklan cetak untuk game dan film). Penggambaran sirkuit tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Gambar “The Three Circuit Model” dalam Video Games

Pada gambar 1, *cultural circuit* meliputi produksi dan konsumsi dari sebuah pemaknaan budaya seperti buku,

film, program TV, musik, *game* – yang disebar oleh industri media posmodern. Selain itu, *cultural circuit* juga mencakup praktik atau aktivitas terkait dengan mendesain atau memainkan *game*. *Technology circuit* meliputi artefak digital seperti komputer, konsol, telekomunikasi, dan perangkat lunak yang mendukung infrastruktur industri media. *Marketing circuit* meliputi riset, iklan, dan branding yang vital untuk industri media.

Penelitian ini merupakan penelitian rintisan untuk mengetahui identitas atlet e-sports di Indonesia. Lebih lanjut penelitian ini akan mengungkap identitas atlet PES, bagaimana mereka memaknai PES, bagaimana mereka memaknai turnamen e-sports, serta yang terakhir adalah bagaimana *game*, *skills*, dan perangkat berpengaruh dalam permainan mereka.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan wawancara dan observasi sebagai sumber data utama. Sumber data sekunder berasal dari buku yang terkait dengan isu yang diangkat serta artikel ilmiah yang relevan. Pengumpulan data dilaksanakan dengan metode *purposive sampling*.

Wawancara merupakan komponen paling penting dalam penelitian ini. Hasil wawancara diharapkan bisa mengungkap bagaimana perkembangan *game eSports* di Indonesia dan di Surabaya lebih khususnya. Wawancara dilaksanakan dengan format pertanyaan *semi-structured* dan memakan waktu kurang lebih 30-45 menit untuk tiap informan. Informan dipilih dengan kriteria pernah berkecimpung di dunia e-sports di Indonesia baik sebagai atlet atau sebagai pemerhati minimal selama 3 tahun. Data wawancara di transkrip dan menjadi sumber data utama. Identitas informan dirahasiakan sebagai bentuk anonimitas informan. Penelitian ini melibatkan 3 (tiga) orang informan dengan deskripsi sebagai berikut:

1. AH, 32 tahun, atlet eSports dan pengusaha, 10 tahun menjadi atlet eSports profesional
2. LM, 26 tahun, atlet eSports, 5 tahun menjadi atlet eSports profesional
3. FA, 24 tahun, atlet eSports, 3 tahun menjadi atlet eSports profesional

Observasi dilakukan saat anggota komunitas melakukan latihan rutin offline baik terjadwal ataupun tidak. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi serta pembentukan identitas atlet. Observasi dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali pada bulan Agustus sampai dengan November 2022.

Data wawancara dianalisis dengan cara *coding* dan kategorisasi sesuai dengan data yang diinginkan (Lankoski & Bjork, 2015). Dalam proses ini, peneliti mencari pola, ide, atau bahasa yang berulang di sejumlah wawancara. Kemudian peneliti membuat kategori yang relevan di mana ide-ide serupa dapat dikelompokkan. Hasil pengelompokan dibagi menjadi tiga sesuai dengan teori yang digunakan yaitu *technology*, *marketing* dan *culture*. Data observasi digunakan sebagai data pendukung untuk melihat bagaimana informan saling berinteraksi dengan yang lain serta melihat bagaimana komunitas tersebut berinteraksi dengan komunitas yang lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan di dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 (empat) bagian. Bagian pertama merupakan deskripsi perjalanan karir dari atlet amatir menjadi atlet (semi) profesional. Kedua melihat bagaimana sebuah ruang representasi yang berupa rental konsol menjadi sarana bagi perkembangan para atlet. Ketiga adalah tentang bagaimana sebuah *game* dapat membuat para atlet bisa terlibat (*immerse*) di dalamnya. Kemudian yang terakhir adalah aplikasi teori *three circuit model* di dalam pembentukan identitas para atlet tersebut.

### Atlet E-Sports: Amatir ke (Semi) Profesional

Pemain e-sports di Indonesia menjalani beberapa fase. Fase pertama yang dilalui oleh para atlet adalah fase amatir. Fase amatir merupakan fase dimana atlet tersebut bermain *game* hanya karena mereka menganggap bahwa bermain *game* merupakan hobi. Kebanyakan dari mereka bermain hanya dengan teman dekat mereka di rumah masing-masing. Sekian lama, permainan *game* digital dihabiskan dengan bermain di PC dan console masing-masing. Hasrat bermain *game* selalu berada dalam ruang domestik masing-masing individu (Taylor, 2012). Dalam perkembangannya, atlet eSports berkembang dari fase amatir ke fase semi profesional. Fase semi profesional disini adalah fase dimana atlet e-sports sudah merasa jenuh dengan kemampuan mereka dalam bermain *game* dan ingin mencari tantangan lebih. Dalam proses penghilangan domestikasi dalam bermain *game*, *multiplayer game* mengambil peran penting (Taylor, 2012). *Multiplayer game* membuka peluang para pemain *game* untuk bertemu dengan lawan tanding yang bukan berasal dari teman main sehari-hari, melainkan lawan tanding dengan kemampuan yang mungkin lebih tinggi

darinya yang mengakibatkan atlet tersebut merasa tertantang dan mulai meningkatkan level permainannya. Hal tersebut menjadi pembeda antara *gamer* profesional dengan *gamer casual*. Kebanyakan *gamer casual* tidak pernah mencoba menggunakan fitur online dan tetap menggunakan fitur *single player* dan bermain dengan teman dekatnya (Taylor, 2012). Fase profesional menjadi fase akhir dalam perjalanan seorang atlet e-sports. Atlet e-sports profesional mulai mencari tantangan lebih daripada sekedar bermain *online* dengan lawan tanding, tetapi sudah menjurus ke mengikuti berbagai turnamen game, yang mayoritas ada hadiahnya. Serkin mengatakan bahwa seorang atlet profesional harus memiliki ciri-ciri sangat akrab dengan turnamen, memiliki pengetahuan mendalam tentang permainan, cinta pada permainan, memiliki kekuatan mental pemenang serta menghadapi kekalahan, selalu meningkatkan ketangkasan, kemampuan adaptasi, serta *yomi* [mirip dengan 'menebak pikiran lawan'] (Sirlin, 2005).

Pada atlet PES ini, semua informan menyatakan bahwa pada awalnya mereka bermula dari fase amatir. Perjalanan karir mereka bermula dari kesukaan mereka bermain PES.

*Pada saat SMA, saya sering bermain dengan teman-teman saya, tetapi apabila saya bermain dengan teman SMA saya selalu menjadi yang terdepan (wawancara dengan FA).*

Dari beberapa informan yang diwawancarai, salah seorang informan adalah atlet eSports sejak tahun 2001. Informan menyatakan bahwa pada tahun-tahun awal perjalanannya sebagai atlet, informan menyatakan bahwa perkembangan teknologi menjadi faktor penting dalam perkembangan dunia eSports di Indonesia. Pada tahun 2001, dimana internet masih menjadi barang mewah, informan mengasah kemampuannya dari waktu ke waktu melalui komunitas dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bertanding secara fisik daripada online.

Pada awal perkembangannya, game PES memang masih kalah *branding* apabila dibandingkan dengan game sepakbola sejenis, FIFA. Lisensi klub dan pemain yang dimiliki oleh PES lebih sedikit dibanding lisensi klub dan pemain FIFA. Artinya, semua pemain dan klub dalam FIFA menggunakan nama resmi, sehingga terkesan bahwa FIFA lebih elit dibandingkan dengan PES. Pembeda dalam kedua game tersebut terletak pada *gameplay*, dimana seluruh informan mengakui bahwa *gameplay* memegang peranan penting dalam pemilihan game sepakbola. Seluruh informan mengakui bahwa *gameplay* PES lebih realistis daripada FIFA. Bukti bahwa

*gameplay* merupakan faktor penting dalam pemilihan game adalah pada kemunculan PES 2014, dimana menurut para pemain PES, *gameplay* dalam seri itu terlalu tidak realistis dan menyebabkan banyak pemain PES yang hijrah ke FIFA atau tidak memainkan game PES selain PES 2013.

Atlet e-sports pada awalnya semua adalah pemain amatir, mereka tidak pernah mengikuti lomba-lomba yang bertaraf internasional, maksimal mereka hanya mengikuti lomba-lomba yang diadakan oleh rental Playstation yang berada di kota-kota besar seperti Surabaya, Bandung, dan Jakarta. Salah satu penghambat mereka adalah penyebaran informasi tentang adanya lomba yang bertaraf internasional. Pada tahun 2007, ketika ada salah satu mall besar di Surabaya mengadakan ESWC (*Electronic Sport World Cup*), para atlet tidak mengetahui informasinya sehingga tidak ada satupun "pemain" hebat yang bergabung dalam turnamen tersebut. Pada fase amatir, kebanyakan atlet e-sports mengalami pengalaman yang sama. Salah seorang atlet menyatakan bahwa dia bosan bermain sendiri dan mencoba untuk mencari tantangan lainnya, karena merasa bahwa dengan bermain *single player* dengan AI komputer tidak akan meningkatkan kemampuannya.

*.....sehingga harus cari lawan yang sepadan, dan kumpulnya itu biasanya di rental, kalo dirumah ya saya yang paling hebat bermain (wawancara dengan AH).*

*....terus ada lomba di Eyes (rental PS), waktu membuka cabang untuk pertama kalinya. Mereka mengadakan lomba di Ketintang. Saya pertama ikut lomba, langsung juara 1 (satu) dan 3 (tiga), semenjak itu saya ketagihan (wawancara dengan FA).*

Setelah selesai di fase amatir, untuk menuju ke fase profesional, para atlet umumnya menjalani fase semi profesional. Dalam fase ini, pemain sudah mulai keluar dari zona nyaman dengan mencari-mencari kompetisi/turnamen pada level lokal dan regional. Salah satu informan menyatakan bahwa semangat untuk menjadi profesional muncul dari kemenangan yang diraih pada turnamen lokal. Taylor menyatakan bahwa aspek *multiplayer* dalam eSports adalah yang paling utama (Taylor 2012). Dalam konteks Indonesia, *multiplayer* yang didapatkan adalah dengan bertanding dengan pemain lainnya dalam rental Playstation.

Profesionalisme atlet eSports di Indonesia tidak berjalan dengan sengaja dan terencana. Perjalanan atlet menjadi pemain internasional dimulai dengan adanya



sistem *online* di PES pada tahun 2014. Sejak adanya sistem online, para atlet mulai bermain dengan atlet lain dari belahan negara yang lain asalkan masih tetap dalam 1 region. Region yang dimaksud disini adalah wilayah dimana game PES didistribusikan. Indonesia termasuk dalam Reg 3, dimana Reg 3 dikhususkan untuk pemain dari Asia. Hal tersebut berpengaruh pada saat bermain *online*, dimana lawan yang akan dihadapi oleh para atlet adalah negara-negara yang berada di Asia. Bermain *online* tidak hanya meningkatkan kemampuan bermain, tetapi juga membuka celah bagi atlet e-sport untuk berkiperah di level internasional. Selain itu, munculnya komunitas dan perankingan sesama atlet PES di Indonesia juga setidaknya melecut perkembangan dalam permainan mereka. Komunitas yang dimaksud adalah komunitas Liga1PES Indonesia yang saat ini berdiri di bawah arahan KONAMI sebagai *developer game*.

Tolok ukur profesional masih menjadi perdebatan antar atlet e-sports. Apakah menjadi profesional itu hanya dengan mengikuti pertandingan dalam kancah internasional? Menurut salah satu informan, menjadi profesional tidak hanya berhenti pada pertandingan internasional saja, tetapi proses *branding* dari atlet tersebut haruslah ada. Misalnya dengan *branding online* dengan memberikan tips dan trik di Youtube atau adanya sponsor yang langsung datang ketika atlet tersebut mengikuti pertandingan baik dalam kancah nasional ataupun internasional. Hal tersebut masih belum bisa dilaksanakan di Indonesia, meskipun dalam konteks ini, para atlet eSports sudah langganan mempromosikan diri mereka dalam event yang diadakan oleh Zetizen, salah satu rubrik dalam koran Jawa Pos. Event yang dimaksud adalah event dimana para atlet tersebut difasilitasi booth dalam acara tahunan yang diadakan Zetizen di DBL Arena. Pada event tersebut, mereka memberikan materi tentang bagaimana menjadi pemain profesional dan bisa berprestasi di kancah internasional (wawancara dengan AH). Tetapi pola *branding* seperti itu masih belum dikategorikan sebagai menjadi pemain profesional.

Selain *branding*, aspek lain yang penting bagi para atlet e-sports profesional adalah pengakuan dan materi. Pada tahun 2011, Liga1PES Indonesia sebagai komunitas PES terbesar di Indonesia menginisiasi sistem ranking untuk para atlet eSports. Asal mula sistem ranking tersebut adalah dari turnamen lokal yang sering diadakan oleh MaenBola Gaming Eatery di Bandung. Awalnya, MaenBola mendokumentasikan turnamen secara manual via Blogger. Baru pada musim PES 2012, MaenBola merilis sistem rankings komunitas PES-WE Indonesia yang diakses di [www.maenbolarankings.com](http://www.maenbolarankings.com). Pada

tahun yang sama, yaitu tahun 2012, MaenBola bekerjasama dengan *Indonesia Game Show (IGS)* sebagai event tahunan akhir musim: IGS2012-IGS2014.

Komunitas MaenBola semakin berkembang pada tahun 2015, ketika admin MaenBola bergabung secara resmi menjadi Admin PES League untuk regional Asia, sehingga dapat menggelar event Resmi PES League yang merupakan rangkaian kegiatan kualifikasi pemain-pemain Asia untuk lolos ke PES World Finals. Sejalan dengan perkembangannya, Liga1PES Indonesia memiliki tujuan untuk mencari pemain-pemain PES terbaik di Indonesia; yang kemudian memiliki hak untuk tampil sebagai wakil Indonesia di ajang kompetisi nasional dan internasional. Sampai dengan tahun 2017, PES League Indonesia dikelola oleh MaenBola Gaming Eatery, Bandung di bawah arahan KONAMI ([Eatery, 2016](#)).

Sistem perankingan yang dilakukan oleh MaenBola Organizer berhenti pada musim PES 2016. Pada PES 2017, sistem ranking dihentikan sementara karena adanya negosiasi dengan pihak KONAMI untuk memasukkan atlet Indonesia ke sistem perankingan internasional KONAMI. Pada musim PES 2018, sistem perankingan sudah tidak lagi dilakukan oleh MaenBola Eatery, melainkan sudah langsung merujuk ke sistem ranking yang dilakukan oleh KONAMI di PES League.

Meskipun pengakuan sebagai atlet berkualitas itu penting, tetapi pengakuan bukanlah satu-satunya pemicu para atlet untuk berprestasi. Alasan lain yang memicu mereka untuk berprestasi adalah materi (uang).

*...saya kan bukan player yang terlalu meduliin nama atau rangking kayak gitu, Yang penting lomba juara main menang dapet duit ya, kan soalnya kan mindset saya kan duit percuma kita latihan tiap hari capek-capek. Bukan gengsi, kalo aku nggak ngefek sih... (wawancara dengan FA)*

Materi juga menjadi salah satu faktor penentu apakah si atlet berpartisipasi dalam suatu turnamen atau tidak. Turnamen yang akan mereka datangi adalah turnamen dengan hadiah yang besar. Ukuran besar bagi para atlet adalah di atas enam juta rupiah (wawancara dengan FA). Artinya, apabila hadiah turnamen tidak sebanyak itu, maka mereka memutuskan untuk tidak berpartisipasi.

Perjalanan seorang atlet menjadi seorang atlet profesional tidak dilakukan dengan mudah. Terdapat banyak tantangan yang dihadapi, mulai dari tidak adanya sebuah sistem e-sports yang sudah pakem di Indonesia, ditambah lagi dengan asumsi masyarakat Indonesia yang memandang bahwa industri *game* hanyalah industri yang diadakan untuk senang-senang saja.

Apabila atlet sudah menjadi seorang atlet profesional, maka terdapat terdapat dua hal penting yang krusial dalam pembentukan identitas seorang atlet profesional, keduanya adalah pengakuan dan materi. Kedua hal tersebut bisa menjadi pemicu agar atlet profesional dapat melangkah lebih maju untuk menjadi lebih berprestasi.

Pengakuan seorang atlet e-sports diukur dari prestasi atlet tersebut baik untuk komunitasnya ataupun untuk dirinya sendiri. Di dalam komunitas, apabila seorang atlet sudah secara sukarela menyumbangkan waktu dan sumber daya mereka untuk mengorganisir, mengulas sejarah game, konsep desain, karakter utama, peraturan dan regulasi (Xue, Newman, & Du, 2019), maka atlet tersebut dapat dikatakan sebagai seseorang yang berpengaruh.

Pengaruh seorang atlet e-sports selain dimunculkan dalam bentuk kesukarelaan dalam berbagi pengalaman, juga diejawantahkan ke dalam kemampuan mereka untuk dapat berbagi cara mereka bermain. Salah satu cara untuk berbagi kemampuan mereka adalah dengan melakukan *streaming*.

Pertumbuhan *live streaming* game bukan hanya di ranah e-sports, tetapi juga tentang perubahan yang lebih besar dalam budaya game dan berbagi permainan (*sharing*). E-sports dapat ditonton secara online dengan cara yang sama seperti olahraga tradisional

tradisional, seperti menggunakan siaran langsung, *video on demand* (VOD), aplikasi ponsel pintar, dan media sosial (Barney, Burroughs, & DeSaix, 2021). media sosial. Di Twitch, meskipun aktivitas game kompetitif sangat luar biasa, bukan hanya e-sports yang menemukan tempat di *live streaming*, namun kepada semua jenis pemain untuk membangun audiens yang tertarik untuk mengamati, berkomentar, dan bermain bersama mereka (Taylor, 2018). *Live streaming* memungkinkan para gamer untuk mengubah permainan pribadi mereka menjadi hiburan publik.

*Streaming* ini juga menjadi salah satu moda pengakuan yang dilakukan oleh para atlet e-sports. Para penonton mengutamakan bakat dan keterampilan streamer dibanding dengan keadaan fisik mereka (Wohn & Freeman, 2020). Dalam e-sports, beberapa *streamer* bekerja keras untuk mengubah waktu bermain mereka menjadi pekerjaan profesional melalui iklan, sponsor, donasi, dan bentuk monetisasi lainnya (Taylor, 2018). Nominal yang dapat dihasilkan oleh para streamer game tidak sedikit. Di Twitch misalnya, seorang *streamer* bisa mendapatkan penghasilan tetap senilai 100 dolar AS (Rp 1,4 juta) jika bersedia menayangkan iklan selama 2 menit per jam. Ada pula opsi penghasilan 300 dolar AS (Rp 4,3

juta) jika streamer bersedia menjalankan iklan 3 menit per jam, serta 500 dolar AS (Rp 7,1 juta) untuk iklan 4 menit setiap jamnya (Kompas Cyber Media, 2022). Semakin terkenal seorang atlet, maka semakin tinggi pula pendapatan yang didapatkannya selain dari *reward* menang kompetisi.

Sebagai pendukung kompetensi mereka sebagai seorang atlet e-sports, sarana dan prasarana juga turut berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mereka, baik teknis ataupun non teknis. Rental konsol menjadi sebuah ruang yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan atlet e-sports. Pada sub bab di bawah ini, peneliti akan menjelaskan peran rental konsol sebagai pendukung karir mereka sebagai seorang atlet.

## Rental konsol sebagai sebuah ruang representasi

Keberadaan sebuah rental merupakan hal yang signifikan dalam perkembangan e-sports di Indonesia, utamanya di game Pro Evolution Soccer, yang mana pertandingannya tidak menggunakan media PC, melainkan menggunakan konsol Playstation. Keberadaan rental PS di Indonesia sama halnya dengan rendahnya tingkat akses Internet di negara-negara berkembang seperti India. Salah satu alasannya adalah rendahnya tingkat kepemilikan komputer pribadi dan tingginya biaya perangkat keras. Penghalang lain adalah tingkat pendapatan yang rendah, yang membuat Internet menjadi alat yang mahal di negara berkembang (Haseloff, 2005).

Hal yang menarik dari rental PS di Indonesia adalah bahwa dengan bermain di rental, banyak atlet yang kemudian memutuskan untuk membeli konsol Playstation untuk dimainkan di rumah masing-masing.

*Karena, ini kita ngomongin PS 4 ya, harganya masih susah dijangkau, sehingga orang-orang lebih memilih ngerental dulu kalau PS 4. Biasanya kan ketemu konco (teman), kenalan, akeh (banyak), baru tau kalau ada komunitas-komunitas PES secara online, akhire iso tuku (akhirnya bisa beli) (wawancara dengan AH).*

Hal tersebut mengindikasikan bahwa rental PS memegang peranan penting dalam kepemilikan konsol oleh para atlet yang digunakan untuk latihan rutin di rumah masing-masing.

Rental PS menjadi salah satu poin penting dalam perkembangan e-sports di Indonesia. Banyak atlet yang lahir dari komunitas yang terbentuk dalam rental PS yang

tersebar di Indonesia. Terkait dengan konteks internasional, rental PS tidak menjamur seperti kafe internet yang hampir ada di seluruh belahan dunia. Pada kawasan Asia Tenggara, rental PS hanya ada di negara Indonesia, Malaysia, dan Vietnam (wawancara dengan AH). Hal tersebut terkait dengan masalah lisensi atas game yang dimainkan di konsol Playstation. Bahkan yang menarik adalah di Vietnam, hampir semua rental PS memiliki fasilitas yang jauh lebih baik dibanding dengan rental PS yang ada di Indonesia karena dimiliki oleh perusahaan, bukan milik perorangan seperti di Indonesia (McCaughey, Nguyen, McDonald, & Wearing, 2020).

Keberadaan rental PS di Indonesia memiliki latar belakang yang unik apabila dibandingkan dengan kafe internet. Kafe internet didesain sebagaimana rupa untuk menjaga privasi antara satu user dengan user yang lain. Sementara rental PS, didesain sebagaimana rupa sehingga tidak ada privasi antar pemain. Hal tersebut yang membuat para pemain di rental PS dapat bersosialisasi dengan pemain lain. Ikatan antara satu pemain dengan pemain yang lain dapat terbentuk dari pola sosialisasi ini, sehingga dapat membuat sebuah kerjasama yang solid apabila bermain PES dengan skema *two by two*.

Rental PS juga lokasi dimana atlet-atlet baru tumbuh dan berkembang. Secara berkala, rental PS mengadakan kompetisi internal yang biasanya dibagi menjadi kategori pro dan non-pro. Peserta kompetisi pro adalah pemain-pemain profesional yang seringkali memenangkan turnamen di level nasional ataupun internasional. Sedangkan kategori non-pro pesertanya adalah pemain yang tidak pernah bermain dalam turnamen level nasional dan internasional. Pemenang-pemenang dalam kategori non-pro akan diseleksi untuk dijadikan atlet e-sports di masa mendatang (wawancara dengan AH).

Pemain-pemain berpotensi untuk menjadi atlet e-sports di masa mendatang akan digabung dalam sebuah klan yang dibentuk oleh rental tersebut. Kemudian atlet-atlet tersebut akan diikutsertakan pada turnamen-turnamen nasional atau internasional. Sebelum bertanding, mereka akan digembleng dalam sebuah pelatihan *skills* dan mental bertanding di pelatihan informal di rental PS. Biasanya, pemain yang tergabung dalam satu klan adalah pemain dengan gaya permainan yang mirip dan sesuai dengan keinginan manajernya, yaitu pemilik rental tersebut.

Salah satu hal yang perlu disorot dalam perkembangan atlet e-sports di Indonesia adalah masalah mental bertanding. Seringkali, pada turnamen internasional terutama, pemain Indonesia diunggulkan,

tetapi ketika saat bertanding tiba, mereka kalah. Sebagai contoh adalah turnamen internasional di Hanoi.

*Jadi di Hanoi itu kita diunggulkan, kan ada kualifikasi online Asia tenggara kan, Indonesia dominan. Begitu sampai sana, akhirnya kita kalah lah waktu itu, banyak hal, salah satunya adalah mental (wawancara dengan AH).*

Sementara itu, pada ranah online, para atlet Indonesia seringkali menjadi raja di hampir setiap turnamen, "Kan kita memang seperti raja kalau di event online, tapi kalau offline sekalipun nggak pernah juara" (wawancara dengan AH). Untuk mengantisipasi masalah mental yang seringkali menjadi kendala saat turnamen, maka perlu untuk membuat turnamen offline yang mempertemukan para atlet secara langsung. Itu pulalah yang membuat peran rental PS menjadi signifikan dalam perkembangan teknik bermain para atlet.

Pembinaan mental dapat juga berupa hukuman fisik apabila si atlet mendapatkan kekalahan dalam pertandingan di rental. Hukuman fisik dapat berupa *sit-up*, *push-up*, dan menggunakan helm saat bermain. Meskipun terkesan ringan, tetapi hukuman seperti itu dapat melecut semangat para atlet untuk tidak kalah saat bertanding, apalagi bertanding dengan rival terkuatnya di rental. Menurut mereka, ada kebanggaan tersendiri saat memenangkan pertandingan di rental.

Peningkatan teknik bermain dapat juga diasah di rental melalui berbagi tips dan trik dalam bermain.

*...seorang player waktu itu share formasi, share trik semuanya kan disitu, kita kalo disuruh menjelaskan formasimu seperti apa, masih belum bisa menggambarkan. Tetapi ketika main face to face seperti ini bisa menjelaskan ...nah disitu, peran rental itu penting sekali, ketemu teman-teman terus jadi banyak sharing informasi, sharing trik sebagainya, termasuk masalah mental ya digembleng disitu (rental)...(wawancara dengan AH).*

Contoh yang paling terlihat adalah bagaimana dengan seringnya mereka bertemu dan bertanding, mereka dapat menemukan kelemahan sebuah game, misalnya trik yang paling gampang untuk memasukkan gol adalah dengan cara sundulan. Selain itu, para atlet juga berhasil menemukan pola formasi yang efektif untuk melakukan serangan dan bertahan, yang semuanya didapatkan dari bermain dengan atlet lain di rental PS.

Keberadaan pemain lain sebagai lawan tanding di rental PS juga secara langsung meningkatkan performa seorang atlet. Meskipun banyak lawan tangguh di online,



tetapi perasaan bermain secara langsung (*offline*) dengan online berbeda.

...kalo mau main PS biasa sih ya seperti itu, kalo memang mau berkembang seperti saya ya mau gak mau...bukan mau nggak mau ya...harus ketemu lawan yang kuat, pasti seperti itu... (wawancara dengan FA)

...aku merasa tempat paling tepat untuk *memboosting skill* itu ketemu temen yang lebih jago, biasanya dimana? Ya di rental-rental itu...(wawancara dengan AH).

Rental PS juga memfasilitasi para atlet dalam mengembangkan bakat dan permainannya. Meskipun semua atlet sudah memiliki konsol sendiri di rumah masing-masing, tetapi masalah koneksi internet terkadang menjadi kendala untuk bermain dan bertanding secara *online*.

...kita latihan berapa jam mau setiap hari latihan berapa jam pun yang penting sih *online* ya. Kita dikasih fasilitas buat main *online* itu paling penting soalnya...saya punya PS dirumah, tapi saya nggak punya koneksi yang kuat untuk main *online* gitu loh, tapi disini (rental) sudah ada koneksi stabil buat kita main *online*...(wawancara dengan FA).

Selain koneksi internet, pemain juga disponsori oleh rental ketika mengikuti turnamen di level nasional. Biaya transportasi dan akomodasi ditanggung oleh rental PS.

Rental PS berperan penting dalam perkembangan atlet e-sports. Mereka (para pemilik rental) menyediakan lokasi untuk para atlet berlatih dengan fasilitas yang mumpuni, mengelat turnamen-turnamen untuk melatih pengembangan atlet, serta membiayai para atlet untuk mengikuti turnamen. Konteks rental PS ini sama halnya dengan *gaming café* yang ada di Swedia. *Gaming café* di sana berfungsi sebagai sarana bagi ruang publik dimana ada interaksi antar komunitas yang homogen dengan gender dan usia yang sama. Di Swedia, *gaming café* lebih berfungsi sebagai klub olahraga dibanding sebagai kafe tradisional (Fatima, 2010).

Ruang bermain dalam hal ini adalah rental konsol menjadi salah satu faktor sukses perkembangan e-sports di Indonesia. Sama halnya di Turki yang memiliki kekurangan infrastruktur e-sports, kafe internet menjadi salah satu bagian dari komunikasi global dimana ada pertentangan dari norma yang telah ada (Can & Foxman, 2022). Di Turki, kafe esports juga bertransformasi dari tempat baru menjadi ruang serbaguna untuk untuk bermain game, bertemu, makan,

dan bekerja bagi para pemuda dari berbagai latar belakang sosial ekonomi. Dengan kata lain, ruang hidup kafe-kafe ini sangat kompleks dan bergeser antara penggunaan yang dirasakan dan dipahami (Foxman & Can, 2021). John Sun (2017) juga menambahkan bahwa keberadaan rental PS ini menyediakan pengalaman yang memperkaya (*enriching experience*) yang menggabungkan hiburan dengan kesempatan untuk bersosialisasi secara fisik dengan orang lain; utamanya bermain game bersama (Sun, 2017).

Hal tersebut juga terjadi di dalam perkembangan rental konsol di Indonesia. Awalnya hanya digunakan sebagai sarana rental, namun berkembang menjadi ruang makan, diskusi, latihan, dan juga sarana jual beli dan servis konsol. Di Malang, terdapat satu rental konsol yang dikelola secara profesional oleh Ferry Pratondo yang selain menjadi rental namun juga menjadi representasi berkembangnya rental konsol sebagai ruang perkembangan kompetensi atlet e-sports. Bahkan ketika konsol berkembang sampai dengan PS5, dia juga menyampaikan bahwa masih bisa bermain game dengan konsol yang lebih lama seperti PS3 (Lupito, 2022).

## Pewujudan (*Embodiment*) Atlet E-Sports dan Keterlibatannya (*Immersion*) dalam Permainan

Seorang atlet e-sports untuk dapat berkecimpung baik sebagai pemain amatir ataupun professional pasti memiliki hasrat yang tinggi pada game yang dimainkannya. Ketika ia memiliki hasrat tersebut, secara langsung si atlet juga *embodied* dan terlibat terhadap game tersebut. Mereka mengarahkan perhatian pada pengalaman yang dibawa ke dalam pikiran, sedangkan imersi menjadi bagian dari pengalaman itu sendiri baik secara fisik maupun virtual. Terdapat empat ranah pengalaman dapat didefinisikan dengan dimensi-dimensi ini: hiburan, pendidikan, estetika, dan pelarian. Dalam kategorisasi ini, pengalaman bermain game dapat diklasifikasikan sebagai pengalaman eskapis, di mana selain partisipasi aktif, imersi juga memainkan peran yang cukup sentral (Ermi & Mäyrä, 2005).

Untuk terlibat dalam sebuah game diperlukan sebuah pengalaman yang membuat si atlet baik secara fisik ataupun virtual terkoneksi dengan game yang dimainkan. Salah satu penyebab seorang atlet menjadi terlibat adalah adanya layar yang lebih lebar dan juga sistem tata suara yang lebih baik (Ermi & Mäyrä, 2005). Oleh karena itu, perangkat bermain (seperti *gamepad*, *headphones*, *keyboard*, dan lainnya) menjadi penting agar atlet bisa

lebih terlibat ke dalam permainan ([Rambusch et al., 2007](#)).

Meskipun perangkat game sangat penting dalam meningkatkan keterlibatan atlet, tetapi hal tersebut bukanlah hal utama. McMahan telah membuat tiga syarat yang harus dipenuhi untuk menciptakan keterlibatan dalam permainan digital: konvensi permainan yang sesuai dengan harapan pengguna, hal-hal yang bermakna bagi pemain, dan dunia permainan yang konsisten ([Ermi & Mäyrä, 2005](#)).

Ketiga kondisi tersebut sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan si atlet terhadap *game* yang dimainkan. Oleh karena itu, saya akan menjabarkan bentuk keterlibatan serta pengaruh konteks Indonesia di dalam bermain Pro Evolution Soccer.

Perangkat bermain menjadi penting apabila dikaitkan dengan performa si atlet. Berbeda dengan PC, satu perangkat terpenting dari sebuah konsol adalah *gamepad*. Menurut para atlet, *gamepad* tidak bisa dilepaskan dari kemampuan bermain si atlet. Seorang atlet harus memiliki *gamepad* andalannya ketika bermain, baik itu hanya *casual gaming* ataupun bermain dalam sebuah turnamen.

*...kalo lomba saya bawa stik sendiri. Pasti itu, setiap player juga pasti punya (wawancara dengan FA).*

*...kadang ada tombol yang agak tidak cocok, dan itu juga dirasakan oleh orang lain, tapi bagi dia baik-baik saja...(wawancara dengan AH).*

Bagi para atlet, *gamepad* merupakan salah satu hal yang membawa kemenangan dalam sebuah pertandingan. Umumnya terdapat modifikasi *gamepad* yang dilakukan oleh para atlet e-sports, misalnya dengan memberikan aksesoris tambahan seperti grip karet yang diletakkan pada kontroler analog. Selain itu, ada beberapa atlet yang mengganti suku cadang dalam sebuah *gamepad* sehingga menjadi lebih nyaman.

Penggantian suku cadang *gamepad* yang dilakukan oleh para atlet mirip dengan fenomena *modding* pada game yang dilakukan di berbagai game di dunia. Modifikasi game komputer, atau "modding", adalah bagian penting dari budaya game dan juga sumber nilai yang semakin penting bagi industri game ([Kücklich, 2005](#)). Meningkatnya industri game di dunia berdampak pada meningkatnya jumlah *modders* yang melakukan modifikasi selain pada perangkat bermain namun juga pada *game* yang dimainkan. Pada *game* PES, beberapa *modders* memodifikasi wajah pemain, stadion, dan lain sebagainya sehingga menciptakan pengalaman baru saat bermain.

Bahkan ada juga yang melakukan modifikasi *gameplay* dari PES dengan liga-liga luar negeri menjadi liga-liga dalam negeri. Pada dasarnya *modding* adalah sebuah proses kreatif yang tidak dilakukan untuk mencari keuntungan, melainkan mereka menjalani sebuah proses yang dinamakan dengan "*playbour*" ([Kücklich, 2005](#)).

*Modding game* juga dilakukan dalam memperbaiki sistem lisensi yang dimiliki oleh KONAMI. Beberapa *patcher* membuat *patch* agar supaya para pemain dapat bermain dengan pemain asli sebuah klub. Selama ini PES selalu terkendala oleh lisensi pemain, hanya ada 8 (delapan) klub yang memiliki sponsor resmi. Untuk menambah pengalaman dalam bermain, *patcher* menyediakan *patch* yang mana memungkinkan pemain untuk bermain dengan menggunakan tim resmi, seperti contoh Real Madrid ketimbang M.D. White.

Fenomena modifikasi suku cadang merupakan salah satu sugesti yang dilakukan oleh para atlet untuk memenangkan pertandingan. Selain melakukan modifikasi *gamepad*, bentuk sugesti atlet e-sports dalam memenangkan pertandingan adalah dengan melakukan hal-hal yang "mistis" misalnya tidak berpindah dari TV tempat dimana ia bertanding saat menang, tidak kencing ketika dalam keadaan menang, serta tidur sebelum bertanding. Kesemuanya merupakan perbuatan yang dilakukan oleh atlet untuk memenangkan pertandingan, meskipun mereka sendiri merasa bahwa semua itu hanyalah sugesti semata.

*Gatau ya ini percaya apa nggak ya eh kalo lagi enak itu kebelet kencing saya nggak kencing, kayak apapun apa maksudnya kayak mbuh kebelet e koyok piye wis kalo lagi enak lagi hoki itu kan, istilahnya nggak mau buang sial, buang apa ya buang hoki kayak gitu (wawancara dengan FA).*

*...dari tivi itu, dari PS situ sudah jangan beranjak . misalnya di TV ini menang terus yawis disini terus paling, panitia minta player disini terus (wawancara dengan FA).*

*...tidur, iya tidur di lokasi kompetisi. Pasti, itu harus (wawancara dengan LM).*

Semua kegiatan tersebut selalu dilakukan oleh para atlet untuk menjaga performanya secara non teknis. Meskipun mereka ingin untuk tidak mempercayainya, tetap saja mereka melakukannya.

Permainan interaktif memberikan contoh yang luar biasa dari intensifikasi pemasaran. Permainan komputer dan video, tidak seperti televisi, tidak bergantung pada pendapatan berbasis iklan (meskipun berbagai bentuk "advergaming" dan penempatan produk menjadi

semakin penting) (Kline & Dyer-Witheford, 2014). Semakin terlibat seorang atlet pada sebuah game, maka akan semakin total atlet tersebut “berjuang” demi game yang disenanginya. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Rambusch (2017) tentang 2 (dua) hal penting di dalam pembentukan identitas atlet e-sports, yaitu profesionalisme dan atletisisme.

Profesionalisme erat hubungannya dengan bagaimana seorang atlet melihat sebuah game. Aktivitas bermain game akan menjadi lebih intens dan dianggap sebagai sebuah pekerjaan. Sementara itu di ranah atletisisme, kebugaran fisik, daya tahan, latihan dan kerja keras merupakan dasar dari wacana atletis (Rambusch et al., 2007). Latihan yang dilakukan oleh para atlet di rental konsol menjadi acuan bahwa semakin terlibat seorang atlet ke dalam permainan, maka akan semakin serius mereka memaknai game yang dimainkannya.

### Three Circuits of Interactivity (Closing the Circuit)

Dalam teori Kline disebutkan bahwa signifikansi *three circuit of interactivity* adalah bertemunya ketiga poin utama dalam sebuah fenomena e-sports (Kline & Dyer-Witheford, 2014). Ketiga poin tersebut adalah teknologi, marketing, dan budaya. Dari sisi teknologi, PES telah berevolusi sejak tahun 2001 dan dengan berkembangnya teknologi dalam game, PES akan terus berkembang dari tahun ke tahun. *Gameplay* dalam PES memegang peranan penting dalam perkembangan game dan juga turnamen esports yang mengiringinya. Para atlet cenderung untuk menyukai tipe permainan tertentu yang sesuai dengan kemampuan mereka, apabila mereka menemukan *gameplay* yang tidak sesuai dengan ekspektasi mereka maka komunitas PES tak segan tidak mengadakan turnamen pada versi PES yang dirasa tidak sesuai dengan ekspektasi. Hal tersebut terjadi pada PES versi 2014 dan 2018.

Selain masalah *gameplay*, masalah lain yang kerap muncul pada sisi teknologi adalah pada keterlibatan komunitas dalam perkembangan *gameplay* PES. KONAMI seringkali melakukan jajak pendapat terhadap PES yang telah dirilis untuk mendapatkan umpan balik dari para pemainnya, dan hal tersebut biasanya disampaikan pada komunitas PES di dunia. Umpan balik yang seringkali muncul adalah tentang *facepack* pemain, desain stadion, bola dan *gimmick* lain yang terkadang tidak ada sangkut pautnya dengan *gameplay* secara keseluruhan.

Teknologi *gamepad* juga mempengaruhi bagaimana pemain bermain dan mensugesti dirinya untuk

memenangkan pertandingan. Penggunaan *customized gamepad* yang dilakukan oleh para atlet membuktikan bahwa *gamepad* harus selaras dengan gaya bermain si atlet. *Gamepad* baru pun tidak selalu nyaman digunakan bagi para atlet. Bahkan sesama atlet profesional memiliki karakteristik bermain sendiri yang menyebabkan adanya perbedaan *feeling* ketika bermain dengan *gamepad* masing-masing. Persebrangan antara teknologi dengan budaya dapat dilihat dari mistifikasi kebiasaan atlet ketika bertanding dalam sebuah turnamen. Semuanya tidak ada hubungannya dengan teknologi tetapi erat hubungannya dengan pemerolehan kemenangan para atlet.

Dalam perjalanannya menuju level profesional, para atlet banyak yang mengembangkan dirinya dengan berada di bawah rental PS yang memang berdedikasi untuk mengembangkan esports di Indonesia.

Salah satu komunitas yang peduli terhadap perkembangan e-sports di Indonesia adalah Liga1PES. Sebagai salah satu komunitas PES terbesar di Indonesia, mereka telah mendapatkan lisensi dari KONAMI untuk mengikutsertakan atlet dari Indonesia untuk mengikuti *PES League* (sebuah liga PES dunia) di region 3 dengan harapan atlet Indonesia akan dapat berkompetisi secara resmi di dunia. Selama ini turnamen tidak resmi didukung oleh KONAMI sebagai developer game PES, tetapi lebih banyak dilaksanakan oleh rental-rental PS yang mencari keuntungan dari turnamen tersebut atau ingin mencari bakat baru untuk dijadikan pemain profesional. Estimasi pada tahun 2018, penyelenggaraan esports PES akan dilaksanakan oleh Mahaka, yaitu sebuah event organizer yang telah banyak memiliki pengalaman dalam mengelola turnamen-turnamen olahraga bergensi di Indonesia. Harapannya adalah dengan adanya Mahaka sebagai pemain dalam turnamen PES, semakin membuka peluang atlet PES untuk menjadi lebih profesional dan terstruktur.

Rental PS sebagai ruang untuk memprofesionalkan diri menjadi penting dalam kaitannya dengan budaya. Budaya komunal yang dimiliki oleh orang Indonesia berdampak pada seringnya para atlet untuk mengunjungi rental PS baik itu untuk berlatih menghadapi turnamen atau sekedar berbagi tips dan trik cara bermain PES. Selain itu, rental juga berperan penting dalam pendalaman sebuah game, misalnya dalam konteks ini adalah menemukan formula yang tepat untuk formasi, pemilihan pemain, dan juga trik untuk mengambil tendangan pojok, bebas, dan juga penalti. Dalam kenyataannya, rental juga menjadi salah satu pelopor untuk membuat seorang *casual gamer* menjadi *professional gamer*.

Persimpangan antara teknologi, budaya, dan *marketing* terjadi saat perkembangan *gameplay* PES dari satu versi ke versi yang lain. Setiap tahun, PES selalu berganti versi ke versi yang lebih baru, dimana menurut para atlet terdapat perubahan yang signifikan terhadap *gameplay* nya. Saat *marketing* berusaha untuk melempar produknya di pasar Indonesia, namun tidak diterima, maka selalu ada perlawanan baik dari komunitas ataupun individu. Bentuk perlawanan ditunjukkan oleh Liga 1 PES sebagai komunitas PES terbesar di Indonesia adalah dengan memberi tips dan trik yang bisa dilakukan untuk mempermudah permainan. Terkadang tips dan trik tidak berasal dari mereka sendiri, tetapi mereka tetap berbagi tips tersebut melalui media sosial.

Kasus PES di Indonesia hampir sama dengan kasus CS di Swedia, dimana para atlet profesional lebih suka dengan game lama daripada game baru yang dirilis oleh developer. Dari sisi produksi (pemasar, perancang, dan pemrogram) bertentangan dengan sisi konsumsi (konsumen, pemain, dan pengguna) bahkan sampai ada konflik antara pemasar "sungguhan" dan pemain profesional (yang lebih memilih versi permainan "lama") (Rambusch et al., 2007).

Komunitas dalam hal ini memegang peranan penting dalam perkembangan e-sports di Indonesia. Keberpihakan atlet dan komunitas e-sports menjadikan sistem politik PES di Indonesia lebih *bottom-up* daripada *top-down*.

## SIMPULAN

Identitas para atlet e-sports mulai dari amatir sampai profesional dibentuk oleh pemaknaan mereka atas *game* yang dimainkan. Semakin mereka terlibat di dalam sebuah *game*, semakin mereka bekerja keras untuknya. Untuk mencapai tujuannya, mereka akan mencoba berbagai cara untuk menaklukkan *game* tersebut, yang berimbas pada jiwa kompetisinya. Hal tersebut didukung oleh kehidupan Indonesia yang komunal. Perkembangan rental konsol begitu cepat di Indonesia dan menjadi kawah candradimuka bagi atlet e-sports untuk memulai dan mengembangkan karirnya.

Penelitian ini hanya mengambil satu game kompetitif dengan tema sport. Masih banyak *game* kompetitif dengan genre yang berbeda yang bisa diteliti lebih lanjut. Selain meneliti tentang game dengan *genre* yang berbeda, unsur gender di dalam e-sports juga perlu diteliti lebih lanjut dikarenakan e-sports ini masih didominasi oleh laki-laki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adamus, T. (2012a). *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9>.
- Adamus, T. (2012b). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Research Field. In J. Fromme & A. Unger (Eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies* (pp. 477–490). Dordrecht: Springer Netherlands. [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9\\_30](https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_30).
- Afdholy, N. (2019). Perilaku Konsumsi Masyarakat Urban Pada Produk Kopi Ala Starbucks. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(1), 43–53. <https://doi.org/10.22219/satwika.v3i1.8681>
- Astuti, R. F., Rahayu, V. P., Mustangin, M., Dewi, R. R. C., & Rahmaniah, R. (2022). Analisis perilaku konsumsi melalui gaya hidup pada usia remaja. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(2), 232–241. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i2.22313>
- Barney, J., Burroughs, B., & DeSaix, A. (2021). Place, Casinos, and Esports. *Gaming Law Review*, 25(10), 453–458. <https://doi.org/10.1089/glr2.2021.0019>
- Can, O., & Foxman, M. (2022). Sustaining Esports Through Internet Cafes in Turkey. *Esports Research Network Conference 2022*.
- Eatery, M. G. (2016). *Liga 1 PES Indonesia*. Retrieved from [www.liga1pes.id](http://www.liga1pes.id).
- Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Changing Views: Worlds in Play*, 15–27. <https://doi.org/10.1080/10641260490479818>.
- Fatima, J. (2010). A public place of their own. A Fieldstudy of a Game Café as a Third Place. *2010 DiGRA Nordic '10: Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play, and Players*. Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-public-place-of-their-own->



- a-fieldstudy-of-a-game-cafe-as-a-third-place/
- Foxman, M., & Can, O. (2021). Out of the Cafe and into the Arena Esports Spaces and Neoliberalization in Turkey. *ROMChip: A Journal of Game Histories*. Retrieved from <https://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/144>
- Haseloff, A. M. (2005). Cybercafes and Their Potential as Community Development Tools in India. *The Journal of Community Informatics*, 1(3). Retrieved from <http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/226/181>.
- Hilvoorde, I. van, & Pot, N. (2016). Embodiment and Fundamental Motor Skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>.
- Kline, S., & Dyer-Witthof, N. I. C. K. (2014). Digital Play. In *SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*. <https://doi.org/10.4135/9781473907850.n28>.
- Kompas Cyber Media. (2022, February 26). Streamer Twitch Bisa Dapat Uang hingga Rp 7 Juta per Bulan. Retrieved April 2, 2023, from KOMPAS.com website: <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/26/08010037/streamer-twitch-bisa-dapat-uang-hingga-rp-7-juta-per-bulan>
- Kücklich, J. (2005). Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry. *Open Humanities Press*, 5. Retrieved from <http://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>
- Lankoski, P., & Bjork, S. (Eds.). (2015). *Game research methods: An overview*. Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Lupito, A. (2022, August 26). Harga PS 5 Naik, Warganet: Main PS 3 Saja, Masih Seru. Retrieved April 2, 2023, from Jatim TIMES website: <https://www.malangtimes.com/baca/83143/20220826/170700/harga-ps-5-naik-warganet-main-ps-3-saja-masih-seru>
- Martini. (2020, January 22). *Mengenal 3 Organisasi eSports di Indonesia Beserta Tanggung Jawabnya*. Retrieved from <https://www.indosport.com/esports/20200122/mengenal-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya>
- McCauley, B., Nguyen, T. H. T., McDonald, M., & Wearing, S. (2020). Digital gaming culture in Vietnam: An exploratory study. *Leisure Studies*, 39(3), 372–386. <https://doi.org/10.1080/02614367.2020.1731842>
- Nikopartners. (2020). *Asia Games Market Report*. Retrieved from <https://nikopartners.com/asia-games-market-report/>
- Rambusch, J., Jakobsson, P., & Pargman, D. (2007). Exploring E-Sports: A Case Study of Gameplay in Counter-Strike. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 157–164. Retrieved from <http://www.digra.org/dl/db/07313.16293.pdf>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Sirlin, D. (2005). *Playing to Win*.
- Sun, J. (2017). *GLHF: A Brief Overview of Gaming Cafes*. ART 108: Introduction to Games Studies. Retrieved from [https://scholarworks.sjsu.edu/art108?utm\\_source=scholarworks.sjsu.edu%2Fart108%2F3&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://scholarworks.sjsu.edu/art108?utm_source=scholarworks.sjsu.edu%2Fart108%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)
- Taylor, T. L. (2012). *Raising The Stakes E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton ; Oxford: Princeton University Press.
- Umadiyah, S. (2022). Dalam pusaran kompetisi digital: Praktik konsumsi kompetisi digital di kalangan kaum muda kontemporer. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(2), 281–298. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i2.21780>
- Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field: How We ‘Do Sport’ With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>

- Wohn, D. Y., & Freeman, G. (2020). Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15(1), 73–88. <https://doi.org/10.1177/1555412019859184>
- Xue, H., Newman, J. I., & Du, J. (2019). Narratives, identity and community in esports. *Leisure Studies*, 38(6), 845–861. <https://doi.org/10.1080/02614367.2019.1640778>