



Analisis Perkembangan E-Sport Ditinjau dari Revolusi Industri 4.0 di Kota Semarang

Dharmawan Cahya Quartino^{1*}, Fajar Awang Irawan²

¹Program Studi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia.

*Korespondensi Penulis. E-mail: dharmacq@students.unnes.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perkembangan *e-Sport* di Kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini adalah perkembangan *e-Sport* di Kota Semarang ditinjau dari revolusi industri keempat yang dilihat dari berbagai indikator. Hasil menunjukkan bahwa perkembangan *e-Sport* di Kota Semarang tergolong baik, dilihat dari hasil yang didapatkan yaitu 86.75%. Kemudian untuk tingkat peminatan mendapatkan prosentase 82%, faktor pengorganisasian mendapat prosentase 87.25%, faktor pendanaan sebesar 82%, dan pada faktor sarana dan prasarana sebesar 88%. Data peminatan menunjukkan bahwa masyarakat di Kota Semarang memiliki minat yang tinggi pada *e-Sport*. Data pengorganisasian menunjukkan adanya pengetahuan warga tentang organisasi *e-Sport* di Kota Semarang. Data pendanaan *e-Sport* yang ada menunjukkan masyarakat setuju dengan adanya pendanaan di *e-Sport*. Data sarana dan prasarana *e-Sport* menunjukkan kesadaran warga akan pentingnya sarana dan prasarana di dunia *e-Sport* pada era revolusi industri keempat. Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai evaluasi bagi PDESI Kota Semarang dalam meningkatkan prestasi pada *e-Sport* di tingkat nasional.

Kata Kunci: Perkembangan E-Sport, Revolusi Industri 4.0

Analysis of the Development of e-Sport reviewed from the Industrial Revolution 4.0 in the Semarang

Abstract

The purpose of this study is to find out how the development of e-Sport in Semarang City is viewed from the Industrial Revolution 4.0. The type of research used is quantitative descriptive research. The variable in this study is the development of e-Sport in Semarang City in terms of the fourth industrial revolution which is seen from various indicators. The results show that the development of e-Sport in Semarang City is relatively good, judging from the results obtained, which is 86.75%. Then for the specialization rate, it gets a percentage of 82%, the organizing factor gets a percentage of 87.25%, the funding factor is 82%, and the facilities and infrastructure factor is 88%. Specialization data shows that people in Semarang City have a high interest in e-Sport. Organizing data shows that there is a knowledge of residents about the e-Sport organization in Semarang City. Existing e-Sport funding data shows that the public agrees with the funding in e-Sport. Data on e-Sport facilities and infrastructure shows citizens' awareness of the importance of facilities and infrastructure in the e-Sport world in the era of the fourth industrial revolution. Researchers hope that the results of the study can be used as an evaluation for PDESI Semarang City in improving achievements on e-Sport at the national level.

Keywords: Development of e-Sports, Industrial Revolution 4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan e-Sports di Indonesia semakin pesat seiring kemajuan teknologi yang semakin canggih pada zaman sekarang, banyaknya turnamen - turnamen e-Sports yang bermunculan di Indonesia membuktikan bahwa peminat e-Sports semakin meningkat. Beberapa developer perusahaan gim dalam negeri pun juga mulai meningkatkan kualitas turnamen e-Sports tiap tahunnya baik itu total hadiah yang meningkat ataupun pelaksanaan turnamen itu sendiri yang lebih terstruktur.

Perkembangan e-Sports di Indonesia dipengaruhi berbagai aspek, salah satunya adalah kemajuan Revolusi Industri 4.0. Menurut Susanto dalam Zenius.net, kemajuan yang paling terasa adalah internet. Semua perangkat gawai dari komputer sampai smartphone terhubung ke sebuah jaringan bersama. Ini merupakan bagian dari revolusi industri keempat, hal ini disebut "Internet of Things", saat semua gawai terhubung ke internet, akses bermain gim pun menjadi lebih mudah.

Observasi dilakukan terhadap subjek, perilaku subjek selama wawancara, interaksi subjek dengan peneliti, dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tambahan terhadap hasil wawancara. Melakukan pengumpulan data secara langsung dan dilakukan secara terbatas mengenai aktifitas dari objek yang diteliti, penulis melakukan observasi kepada salah satu komunitas game yaitu Nazone Gaming dan beberapa masyarakat di Kota Semarang. Terdapat beberapa masalah di lapangan yang menunjukkan bahwa kurangnya perkembangan, pengorganisasian dan sarana prasarana yang kurang mendukung di Kota Semarang.

Penelitian ini mengacu dari beberapa penelitian terdahulu diantaranya yaitu penelitian (Doni, 2020) dengan judul "Cirebon Gaming Esport Club Management" menjelaskan untuk dapat mencapai pengelolaan program pelatihan olahraga e-Sport, manajemen yang baik, atlet yang berprestasi, dan mendapatkan banyak medali di masing-masing kejuaraan yang diikuti adalah salah satu efek dari manajemen yang melakukan program pelatihan olahraga e-Sports dengan baik. Selain itu penelitian dari Julius dkk. (2016) yang berjudul Perancangan Interior Fasilitas e-Sports Arena meneliti mengenai fasilitas yang diperlukan untuk e-Sports, hasil dari penelitian ini diperoleh desain fasilitas yang menunjang e-Sports, Desain yang diberikan

didalamnya juga mendukung suasana yang kompetitif baik untuk para pengunjung, peminat, maupun para gamers sendiri dimana desainer memberikan sentuhan futuristic dan teknologi yang diterapkan dalam berbagai perabot maupun elemen interior pada perancangan ini (Julius et al., 2016).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan subjek penelitian atau hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan Skala Likert, yaitu mengubah variabel yang akan diukur menjadi indikator variabel dengan menggunakan Skala Likert. Skor untuk alat penelitian Likert ini adalah 4 jawaban, dan meminta responden untuk mengisi checklist (√) pada kolom jawaban. Setelah tes terstruktur, langkah selanjutnya adalah menguji dan menganalisis melalui analisis proyek.

Populasi terkonsentrasi di kota Semarang, dan target utamanya adalah pemuda yang berumur antara 17 tahun sampai 30 tahun yang menggunakan smartphone atau PC untuk bermain game online.

Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner. Sampel utama yang diambil adalah remaja yang tinggal di Kota Semarang.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan memberikan alat kepada masyarakat berupa kuesioner Google Forms, subjek penelitian menggunakan metode observasi, pencatatan dan penyebaran kuesioner kepada sampel.

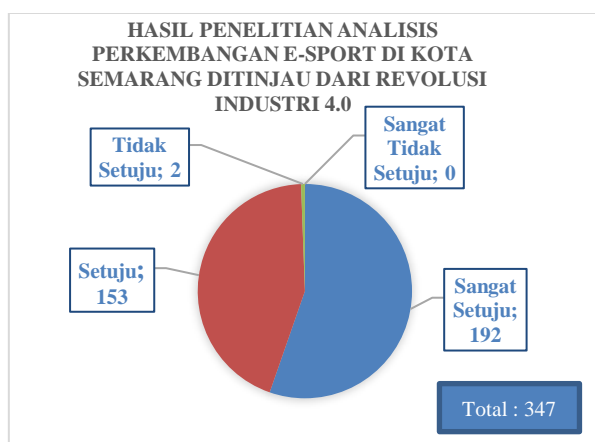
Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item dari alat skor total atau dengan mencari kekuatan diskriminatif skor untuk setiap item dalam kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan rendah. Jumlah soal terdiri dari 30 soal. Pertanyaan diberi peringkat menggunakan tolok ukur untuk setiap metrik, dan responden cukup memilih jawaban yang diberikan. Kemudian dari hasil penelitian disesuaikan dengan kategori seperti tabel dibawah :

Tabel 1 Rating Skala

Nilai Jawaban	Dalam Prosentase	Skala
301 - 400	76% - 100%	Sangat Setuju/Baik (SS)
201 - 300	51% - 75%	Setuju/Baik (S)
101 - 200	26% - 50%	Kurang Setuju/Baik (TS)
0 - 100	0% - 25%	Sangat Kurang Setuju/Baik (STS)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar dibawah menunjukkan hasil dari perkembangan e-Sport di Kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0 :

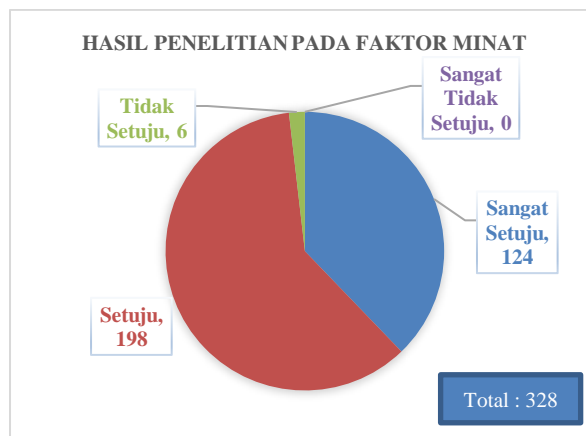


Gambar 1. Hasil Penelitian Analisis Perkembangan e-Sport di Kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0

Perkembangan e-Sport di Kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0 berdasarkan 4 faktor mendapatkan total nilai sebesar 347, yang jika dipresentasikan mendapatkan hasil 86.75%, maka hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik”. Hal tersebut didukung juga dari faktor minat, pengorganisasian, pendanaan, dan sarana prasarana.

Faktor Peminatan pada e-Sports

Data analisis tingkat perkembangan e-Sport terhadap revolusi industri keempat di Kota Semarang yang diperoleh dari faktor minat dijelaskan sebagai berikut :

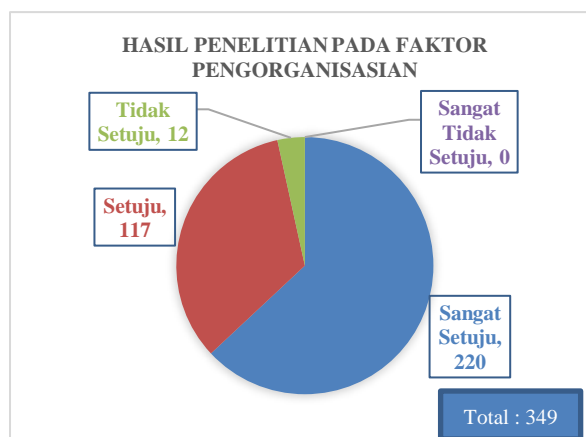


Gambar 2. Hasil Penelitian pada faktor minat

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa perkembangan e-Sport di Kota Semarang pada faktor minat mendapatkan total skor penilaian responden sebesar 328, yang jika dipresentasikan mendapatkan hasil 82%, maka hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik”.

Faktor Pengorganisasian e-Sport

Data analisis tingkat perkembangan e-Sport terhadap revolusi industri keempat di Kota Semarang yang diperoleh dari faktor pengorganisasian dijelaskan sebagai berikut :

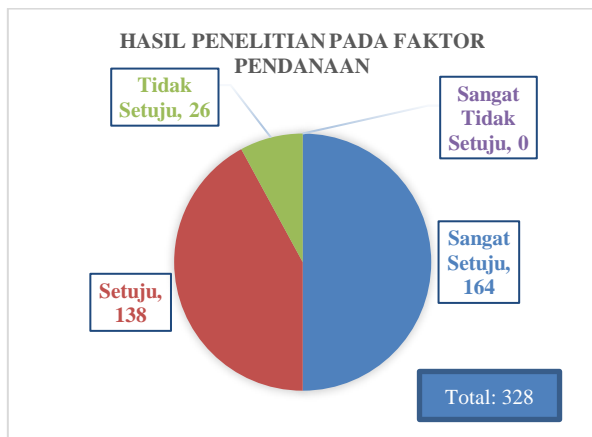


Gambar 3. Hasil Penelitian pada faktor pengorganisasian

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa perkembangan e-Sport di Kota Semarang pada faktor pengorganisasian mendapatkan total skor penilaian responden sebesar 349, yang jika dipresentasikan mendapatkan hasil 87.25%, maka hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik”.

Faktor Pendanaan pada e-Sport

Data analisis tingkat perkembangan e-Sport terhadap revolusi industri keempat di Kota Semarang yang diperoleh dari faktor pendanaan dijelaskan sebagai berikut:

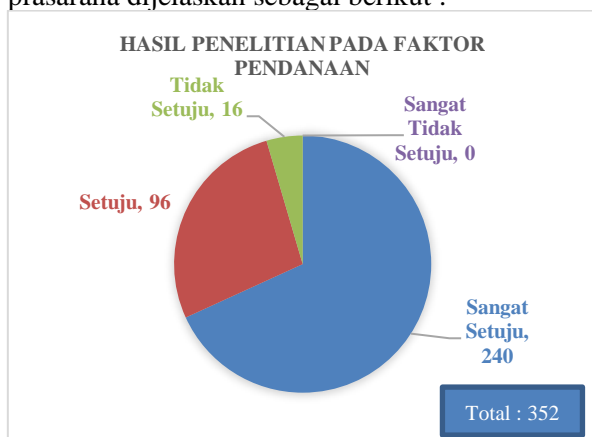


Gambar 4. Hasil Penelitian pada faktor pendanaan

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa perkembangan e-Sport di Kota Semarang pada faktor pendanaan mendapatkan total skor penilaian responden sebesar 328, yang jika dipresentasikan mendapatkan hasil 82%, maka hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik”.

Faktor Sarana Dan Prasarana Dalam e-Sport

Data analisis tingkat perkembangan e-Sport terhadap revolusi industri keempat di Kota Semarang yang diperoleh dari faktor sarana dan prasarana dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 5. Hasil Penelitian pada faktor pendanaan

Berdasarkan gambar di atas menunjukkan bahwa perkembangan e-Sport di Kota Semarang pada faktor pengorganisasian

mendapatkan total skor penilaian responden sebesar 352, yang jika dipresentasikan mendapatkan hasil 88%, maka hasil tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Setuju/Sangat Baik”.

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan e-Sport di kota Semarang ditinjau dari Revolusi Industri 4.0 pada kategori baik, selain itu masyarakat juga memiliki minat yang tinggi pada e-Sport, masyarakat sudah mulai sadar adanya pengolahan dalam e-Sport dan mengetahui adanya pengorganisasian e-Sport di Kota Semarang, besarnya hadiah dalam sebuah kompetisi menandakan masyarakat mengetahui adanya pendanaan dalam e-Sport, untuk sarana dan prasarana E-sports menunjukkan kesadaran warga akan pentingnya sarana dan prasarana yang mendukung di dunia e-Sport di era revolusi industri keempat saat ini. Saran dari penelitian ini semoga nantinya dapat digunakan sebagai evaluasi untuk PDESI Kota Semarang dalam meningkatkan prestasi pada e-Sport di tingkat nasional dan penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengukur psikologi pemain saat mendapatkan kemenangan maupun kekalahan setelah bertanding.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif* (E. Maharani, Ed.; 1st ed.). Aswaja Pressindo.
- Arikunto, dan S. (2009). *Manajemen Penelitian* (W. Anjaryani, Ed.). Rineka Cipta.
- Julius, E., Honggowidjaja, S. P., Dora, P. E., Studi, P., Interior, D., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). *Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena*. 4(2), 672–681.
- KBBI. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.web.id/prestasi>
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives, *ICHPER-SD Journal of Research*, 2011. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39–44. <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495>
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya

PROFIL SINGKAT

Penulis merupakan mahasiswa kelahiran asal Salatiga yang saat ini menempuh Pendidikan di Universitas Negeri Semarang, mengambil jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan