

Kisah Transformasi *E-Sports* Indonesia yang Luar Biasa



Petrus Dwi Ananto Pamungkas

Dosen STARKI

Pendahuluan

Perkembangan dunia digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia hiburan dan olahraga. Salah satu bentuk nyata dari transformasi digital ini adalah munculnya *e-sports* atau olahraga elektronik. Dalam dua dekade terakhir, *e-sports* telah menjadi fenomena global yang memengaruhi cara masyarakat dunia menikmati olahraga, kompetisi, hiburan, dan bahkan pekerjaan. *E-sports* telah berkembang menjadi industri global yang bernilai miliaran dolar dan memiliki jutaan penggemar setia di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Dalam konteks nasional, *e-sports* telah menjelma dari sekadar aktivitas hiburan atau hobi menjadi cabang olahraga yang diakui secara resmi, dengan atlet profesional, turnamen besar, dan dukungan dari pemerintah serta sektor swasta dengan munculnya atlet-atlet profesional, tim nasional, liga domestik, hingga partisipasi dalam ajang internasional, seperti SEA Games dan Asian Games.

Indonesia, sebagai negara dengan populasi muda yang besar dan tingkat penetrasi internet yang terus meningkat, menjadi salah satu pasar potensial dan berkembang pesat untuk *e-sports*. Namun, perjalanan menuju pencapaian tersebut bukanlah sesuatu yang terjadi dalam waktu singkat. Sejarah perkembangan *e-sports* di Indonesia merupakan narasi panjang yang mencerminkan perubahan zaman, perkembangan teknologi, dinamika sosial budaya, serta pengaruh globalisasi. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana *e-sports* berkembang di Indonesia sejak masa awal kemerdekaan hingga era digital masa kini.

Dengan memahami perjalanan *e-sports* dari masa ke masa, kita tidak hanya mendapatkan wawasan tentang pertumbuhan industri ini, tetapi juga dapat melihat bagaimana *e-sports* mencerminkan dinamika masyarakat Indonesia dalam merespons perkembangan teknologi dan budaya global. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk menjadi referensi yang komprehensif bagi akademisi, pelaku industri, dan masyarakat umum yang tertarik terhadap *e-sports* sebagai fenomena sosial, ekonomi, dan budaya kontemporer.

Periode 1945 hingga 1969: Landasan Budaya Hiburan dan Kompetisi

Pada masa setelah kemerdekaan Indonesia tahun 1945 hingga akhir tahun 1969, konsep *e-sports* atau olahraga elektronik belum dikenal sama sekali. Dunia olahraga pada saat itu masih didominasi oleh olahraga fisik seperti sepak bola, bulu tangkis, pencak silat, sepak takraw, dan olahraga fisik tradisional lainnya. Tidak hanya karena belum ada teknologi yang mendukung, tetapi juga karena kondisi politik dan ekonomi Indonesia yang masih berfokus pada pemulihan pasca-kolonial dan pembangunan nasional.

Namun, dalam konteks sejarah *e-sports*, periode ini tetap penting sebagai landasan budaya hiburan masyarakat Indonesia. Budaya bermain dan berkompetisi telah tertanam sejak lama, meskipun bentuknya masih konvensional. Aspek kompetitif dari berbagai olahraga maupun permainan rakyat menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia telah memiliki naluri dan kecintaan terhadap pertandingan yang melibatkan strategi, refleksi, dan kerja tim, karakteristik yang kemudian sangat relevan dalam dunia *e-sports*.

Di sisi lain, pada tingkat global, perkembangan teknologi komputer mulai memasuki fase awal. Tahun 1958, misalnya, *game* pertama yang disebut “Tennis for Two” diciptakan oleh William Higinbotham (Sartika, 2018; Tim Redaksi bisik.id, 2024). Meski belum sampai ke Indonesia, perkembangan ini menjadi titik mula dari revolusi teknologi yang nantinya akan mempengaruhi pola hiburan dan budaya bermain generasi muda Indonesia beberapa dekade setelahnya.

Periode 1970 hingga 1989: Masuknya Teknologi dan *Game* Pertama di Indonesia

Memasuki era 1970-an dan 1980-an, Indonesia mulai mengalami transformasi dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Meskipun terbatas, akses terhadap televisi, komputer, dan teknologi hiburan mulai meningkat, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Pada saat yang sama, dunia mulai diperkenalkan pada *video game arcade* seperti Pong, Pac-Man, dan Space Invaders yang menjadi populer di berbagai belahan dunia (Tim Redaksi kabarbaik.co, 2023; umbrellacorp, 2024).

Di Indonesia, bentuk pertama dari permainan elektronik yang mirip dengan konsep awal *e-sports* mulai hadir melalui mesin *arcade* (biasa dikenal dengan mesin dingdong) dan konsol rumahan, seperti Atari dan Nintendo Entertainment System (NES). Anak-anak muda mulai mengenal permainan digital, meski masih sebagai hiburan pribadi dan bukan dalam bentuk kompetisi besar seperti saat ini. Warung-warung *game* mulai bermunculan di beberapa kota besar, menyediakan tempat bermain dengan mesin dingdong atau konsol yang bisa disewa per jam.

Gambar 1 Mesin Arcade Dingdong serta Mesin Console ATARI dan NINTENDO



Sumber: www.google.com (2025)

Meski belum terstruktur, kompetisi kecil mulai terjadi di lingkungan komunitas, terutama antar teman sebaya yang bermain di tempat yang sama. Pemain mulai mengadu skor tertinggi dalam permainan tertentu, dan perasaan menjadi “yang terbaik” dalam sebuah *game* mulai menjadi motivasi kuat. Ini adalah cikal bakal dari budaya kompetitif dalam permainan digital di Indonesia.

Periode ini juga ditandai oleh tumbuhnya minat terhadap komputer pribadi (PC) yang mulai masuk ke sekolah-sekolah dan rumah tangga menengah ke atas. Meskipun belum digunakan untuk *gaming* secara luas, kehadiran komputer membuka jalan bagi generasi berikutnya untuk mengenal lebih dalam dunia digital dan perangkat lunak, termasuk *game* PC yang nantinya menjadi salah satu fondasi penting *e-sports*.

Periode 1990 hingga 1999 : Awal *Game* Komputer dan Warnet

Tahun 1990-an adalah fase penting dalam perkembangan *e-sports* Indonesia. Teknologi komputer dan koneksi internet mulai masuk secara lebih luas, terutama pada pertengahan dekade ini. Perusahaan-perusahaan swasta dan pemerintah mulai menggunakan komputer dalam operasionalnya, dan lembaga pendidikan mulai mengenalkan pelajaran teknologi informasi. Bersamaan dengan itu, budaya bermain *game* PC mulai tumbuh pesat, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa.

Salah satu tonggak penting adalah munculnya Warung Internet atau WarNet, yang menjadi ruang sosial sekaligus tempat bermain *game* bersama. Warnet tidak hanya menyediakan akses internet untuk *browsing* atau *chatting* via IRC dan Yahoo Messenger, tetapi juga menjadi tempat bermain *game multiplayer* seperti Counter Strike, Warcraft III, StarCraft, Ragnarok Online, dan Dota (*Defense of the Ancients*) (Akbar, 2018; Darmawan, 2022). Beberapa *game* ini memungkinkan para pemain perorangan maupun kelompok untuk saling berkompetisi secara langsung dalam jaringan lokal atau *online*.

Kehadiran *game online* dan *multiplayer* membawa dimensi baru dalam budaya bermain di Indonesia. Pemain tidak lagi hanya berusaha mengalahkan komputer atau mengejar skor, tetapi juga bersaing secara real-time dengan pemain lain. Hal ini memunculkan komunitas-komunitas *game* yang aktif, terutama di forum *online* seperti Kaskus dan komunitas lokal *game center*. Kompetisi internal mulai diadakan secara informal oleh pemilik warnet atau komunitas *game*. Ini adalah langkah awal menuju pembentukan struktur kompetitif *e-sports*.

Pada akhir 1990-an, turnamen *game* mulai diadakan secara lebih terorganisir, meskipun skalanya masih kecil dan hadiahnya terbatas. Namun, semangat kompetisi dan solidaritas komunitas yang tinggi menjadi faktor penting yang mendorong perkembangan *e-sports* Indonesia ke fase selanjutnya. *Game* seperti Dota (*Defense of the Ancients*) menjadi favorit dan menumbuhkan minat besar terhadap strategi tim dan peran.

Di sisi lain, persepsi masyarakat terhadap *game* masih bercampur. Sebagian orang tua dan pendidik menganggap bermain *game* sebagai pemborosan waktu atau penyebab kemunduran prestasi akademik. Namun, bagi generasi muda, *game* adalah media ekspresi, hiburan, dan kompetisi yang menawarkan pengalaman berbeda dari kegiatan konvensional lainnya. Kontras ini menjadi salah satu tantangan dalam penerimaan *e-sports* di era awal perkembangannya.

Periode 2000 hingga 2009 : Perkembangan Komunitas dan Profesionalisasi Awal

Tahun 1990-an adalah fase penting dalam perkembangan *e-sports* Indonesia teknologi komputer dan koneksi internet mulai masuk secara lebih luas. Memasuki era 2000-an, Indonesia mulai menyaksikan lahirnya babak baru dalam dunia permainan digital. Teknologi semakin terjangkau, koneksi internet semakin stabil, dan warnet berkembang pesat hampir di seluruh wilayah perkotaan Indonesia. Pada dekade ini, *e-sports* mulai mengalami profesionalisasi awal, ditandai dengan lahirnya komunitas-komunitas *game* yang lebih terstruktur dan turnamen dengan dukungan sponsor.

Game yang menjadi ikon era ini antara lain adalah Counter-Strike 1.6, Warcraft III, Dota Allstars, dan Ragnarok Online. Turnamen-turnamen kecil digelar oleh komunitas lokal, warnet, atau kampus-kampus. Beberapa merk komputer, seperti MSI, ASUS, dan Gigabyte mulai menyasar komunitas *game* sebagai target pasar. Mereka ikut menjadi sponsor dalam turnamen-turnamen semi-profesional yang mempertemukan para pemain terbaik dari berbagai daerah.

Tahun-tahun ini juga menjadi momen awal kemunculan tim *e-sports* Indonesia, meskipun masih berbentuk komunitas. Beberapa tim awal yang dikenal di komunitas, seperti NXL (Next Level), RevivaL, dan XCN, mulai membentuk pola rekrutmen pemain, latihan rutin, hingga partisipasi di turnamen internasional. Inilah cikal bakal sistem manajemen tim profesional yang akan berkembang pesat di dekade selanjutnya.

Namun, tantangan tetap besar. Industri *e-sports* di Indonesia belum memiliki dukungan regulasi atau payung hukum, dan banyak orang tua masih menganggap *e-sports* sebagai pengalih fokus belajar. Profesi “pro player” dianggap tidak menjanjikan secara finansial. Oleh karena itu, hanya sebagian kecil pemain yang serius menekuni jalur ini. Mereka melakukannya lebih karena semangat dan kecintaan terhadap *game*, bukan karena insentif ekonomi.

Selain itu, media massa belum banyak memberi ruang bagi *e-sports*. Berita atau ulasan *game* hanya muncul di forum *online*, blog, atau majalah khusus seperti Zigma atau Hot Game. Namun, keterbatasan ini justru melahirkan komunitas-komunitas yang solid dan independen. Mereka membangun jaringan, mengorganisasi acara, dan berbagi informasi secara swadaya.

Pada akhir dekade ini, konsep warnet mulai mengalami transformasi menjadi *gaming center* yang lebih profesional dengan menyediakan komputer berspesifikasi tinggi, ruangan ber-AC, dan fasilitas *streaming* atau dokumentasi pertandingan. Ini menjadi titik awal transformasi warnet dari sekadar tempat main menjadi arena kompetitif.

Periode 2010 hingga 2019 : Perkembangan Pesat *E-sports* Indonesia

Dekade ini menandai lompatan besar bagi *e-sports* Indonesia. Perkembangan teknologi, akses internet *broadband*, serta ledakan penggunaan *smartphone* mendorong transformasi total dalam industri *game* dan *e-sports*. Jika sebelumnya *game* hanya dimainkan di PC atau konsol, kini *mobile game smartphone*, seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG Mobile*, dan *Arena of Valor*, mendominasi pasar.

Mobile game tidak hanya mengubah cara bermain, tapi juga membuka akses yang lebih luas bagi masyarakat. Siapa pun yang memiliki *smartphone* dapat menjadi pemain kompetitif, bahkan dari wilayah-wilayah yang sebelumnya tidak terjangkau oleh warnet atau PC *gaming*. Inilah masa *e-sports* benar-benar menjadi fenomena nasional, bukan lagi milik segelintir kalangan saja.

Tahun 2013 menjadi tonggak penting ketika Indonesia menjadi tuan rumah World Cyber Games (WCG) dan IeSF Asian Championship. Selain itu, berbagai turnamen besar seperti ESL, Garena Star League, dan Indonesia Games Championship (IGC) mulai rutin digelar. Jumlah penonton turnamen melonjak, ditambah lagi dengan platform YouTube, Twitter, dan Facebook Gaming yang memudahkan siapa pun menonton pertandingan *e-sports* secara langsung.

Salah satu momen penting dalam sejarah *e-sports* Indonesia adalah ketika tim NXL memenangkan turnamen internasional Counter Strike di luar negeri pada pertengahan dekade ini. Kemenangan tersebut membuka mata masyarakat bahwa pemain Indonesia bisa bersaing di kancah internasional (Goenawan, 2015; Tim Redaksi espos.id, 2015; Wisesa, 2015).

Tim-tim profesional seperti EVOS Esports, RRQ (Rex Regum Qeon), Bigetron Esports (BTR), dan ONIC Esports mulai muncul dan membentuk struktur organisasi yang solid, lengkap dengan manajer, pelatih, analis, dan bahkan psikolog. Para pemain dikontrak profesional, memiliki jadwal latihan teratur, dan menerima gaji tetap serta bonus kemenangan turnamen.

Pada pertengahan dekade ini, *e-sports* mulai diakui secara resmi oleh pemerintah. Tahun 2018, *e-sports* dipertandingkan dalam Asian Games 2018 (sebagai cabang ekshibisi), dan Indonesia turut ambil bagian. Tahun 2019, PBESI (Pengurus Besar *E-sports* Indonesia) dibentuk

sebagai federasi resmi di bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Keputusan ini menjadi titik balik dalam legalisasi *e-sports* sebagai cabang olahraga prestasi.

Gambar 2 Tim E-sports Indonesia dalam Sebuah Turnamen



Sumber: www.google.com (2025)

Puncaknya terjadi pada SEA Games 2019 di Filipina, ketika *e-sports* resmi dipertandingkan sebagai cabang olahraga, dan Indonesia berhasil membawa pulang medali emas dan perak melalui cabang Mobile Legends dan Arena of Valor. Momen ini disiarkan secara luas dan mendapat sambutan luar biasa dari masyarakat. *E-sports* kini bukan hanya hiburan, tapi juga menjadi sumber kebanggaan nasional.

Selama dekade ini pula, banyak institusi pendidikan mulai mengadopsi *e-sports* sebagai bagian dari kurikulum ekstrakurikuler, bahkan ada universitas yang memberikan beasiswa untuk atlet *e-sports*. Selain itu, sejumlah perusahaan besar mulai berinvestasi di bidang ini, seperti operator seluler, produsen *smartphone*, dan perusahaan logistik.

Periode 2020 hingga 2025 : Legitimasi Nasional dan Era Keemasan *E-sports* Indonesia

Memasuki tahun 2020, *e-sports* Indonesia memasuki era keemasan. Berbagai indikator memperlihatkan bahwa industri ini telah mencapai tahap matang, baik dari sisi infrastruktur, dukungan pemerintah, ekosistem profesional, maupun pengakuan masyarakat luas. *E-sports* bukan lagi sekadar aktivitas hiburan atau tren anak muda, tetapi telah menjadi bagian penting bagi ekonomi kreatif Indonesia.

Salah satu pemicu utama percepatan perkembangan *e-sports* pada periode ini adalah pandemi COVID-19 yang melanda dunia pada tahun 2020. Pembatasan aktivitas luar ruangan dan peralihan ke aktivitas *online* menyebabkan lonjakan besar dalam konsumsi konten digital, termasuk *game* dan *e-sports*. Turnamen-turnamen yang sebelumnya digelar *offline* kini berpindah ke format *online*, dan jumlah penonton meningkat secara drastis.

Platform seperti *YouTube Gaming*, *Facebook Gaming*, dan Nimo TV mengalami pertumbuhan signifikan dalam jumlah *streamer* dan penonton. *Influencer e-sports* seperti Jess No Limit, Oura, Jonathan Liandi, dan Donkey menjadi selebriti digital dengan jutaan pengikut. Keberadaan mereka membuktikan bahwa *e-sports* tidak hanya tentang kompetisi, tetapi juga tentang konten, gaya hidup, dan ekonomi digital.

Secara kelembagaan, PBESI semakin aktif dalam membentuk struktur organisasi, menyusun regulasi, dan menyelenggarakan pelatihan serta sertifikasi bagi pelaku industri. Tahun 2022, PBESI menggelar turnamen nasional bertajuk Piala Presiden E-sports, yang menjadi ajang pencarian bakat dan seleksi atlet untuk ajang regional maupun internasional (Bambang, 2022; Hasan & Indrawijaya, 2022; Sunda, 2022; Tim Redaksi ruzka.republika.co.id, 2022).

Tahun 2022 juga menandai partisipasi sukses Indonesia dalam SEA Games 2021 (yang ditunda ke 2022) di Vietnam, Indonesia berhasil membawa pulang medali emas dari cabang *Free Fire* dan *PUBG Mobile* (Contributor Upoint, 2022; Nuril, 2022; Purnama, 2022; Sandro & Nugroho, 2022; Surbakti, 2022). Prestasi ini semakin memperkuat posisi *e-sports* sebagai cabang olahraga unggulan.

Pemerintah daerah dan swasta mulai membangun *E-sports Arena*, seperti di Jakarta, Bali, dan Surabaya, sebagai pusat pelatihan, penyelenggaraan turnamen, dan edukasi *e-sports*. Selain itu, berbagai universitas mulai membuka program studi manajemen *e-sports*, serta bekerja sama dengan tim profesional untuk pengembangan kurikulum dan magang.

Di sisi industri, investasi terhadap tim *e-sports* melonjak. Merk-merk besar, seperti Telkomsel, GoPay, Tokopedia, Samsung, hingga bank digital, terjun langsung menjadi sponsor tim dan turnamen. Bahkan, beberapa tim, seperti EVOS dan RRQ, berhasil membuka cabang internasional dan membentuk divisi khusus untuk kawasan Asia Tenggara.

Tahun 2023 dan 2024 menjadi tahun konsolidasi, *e-sports* mulai diformalkan dalam kebijakan nasional ekonomi digital dan olahraga prestasi. Pemerintah melalui Kemenpora, Kominfo, dan Kemenparekraf memasukkan *e-sports* ke dalam peta jalan ekonomi kreatif digital. Piala Dunia *E-sports* juga menjadi pembuktian bahwa Indonesia mampu menjadi tuan rumah ajang kompetitif tingkat global.

Hingga tahun 2025, *e-sports* Indonesia tidak hanya diakui sebagai sektor industri, tetapi juga sebagai simbol dari kemampuan generasi muda dalam menguasai teknologi, bersaing secara global, dan membentuk narasi kebanggaan nasional dalam format yang baru. Ini adalah momen *e-sports* tidak hanya eksis, tapi diakui dan dihargai sebagai bagian dari identitas Indonesia modern.

Dampak Sosial dan Budaya *E-sports* di Indonesia

Perkembangan *e-sports* di Indonesia tidak hanya berdampak pada industri *game* atau ekonomi digital, tetapi juga memberikan pengaruh besar terhadap dinamika sosial dan budaya masyarakat, khususnya generasi muda. Dalam dua dekade terakhir, *e-sports* telah membentuk budaya baru yang merambah berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

Salah satu dampak sosial yang paling mencolok adalah terbentuknya identitas kolektif di antara para *gamer*. Komunitas *e-sports*, baik *online* maupun *offline*, menjadi ruang sosial alternatif tempat anak muda berinteraksi, belajar, dan bekerja sama. Mereka tidak lagi hanya

menjadi konsumen teknologi, tetapi juga pencipta konten, atlet, dan pengelola komunitas yang aktif.

E-sports juga telah mengubah pola pandang masyarakat terhadap profesi digital. Dahulu, menjadi pemain *game* sering dianggap tidak produktif atau menyia-nyiakan waktu. Kini, menjadi atlet *e-sports*, *caster*, analis, pelatih, hingga *content creator* adalah karier yang dihormati dan menjanjikan. Banyak orang tua mulai memberikan dukungan terhadap anak-anak mereka yang menekuni dunia ini, meski tetap dengan batasan dan pengawasan.

Dalam konteks budaya populer, *e-sports* juga melahirkan ikon dan gaya hidup baru. Bahasa, *fashion*, humor, hingga identitas digital banyak dipengaruhi oleh tren dalam *game* dan kompetisi *e-sports*. Sejumlah istilah seperti “GG”, “noob”, “rank push”, “meta”, dan “revive” telah menjadi bagian dari perbendaharaan kata anak muda. *Merchandise*, seperti jersey tim, perlengkapan *gaming*, dan aksesoris bertema *e-sports*, menjadi tren mode tersendiri.

Namun, dampak sosial ini juga memiliki sisi tantangan. Kesenjangan digital masih menjadi isu serius, tidak semua daerah memiliki akses terhadap infrastruktur internet yang memadai. Selain itu, muncul kekhawatiran tentang keseimbangan antara dunia digital dan dunia nyata, terutama dalam konteks kesehatan mental, interaksi sosial langsung, dan waktu belajar.

Ada juga tantangan budaya seperti stereotip gender. Meskipun ada banyak *gamer* perempuan berbakat di Indonesia, mereka sering menghadapi diskriminasi, pelecehan *online*, dan keraguan publik terhadap kemampuan mereka. Oleh karena itu, munculnya komunitas *e-sports* perempuan seperti Belletron dan EVOS Lynx adalah langkah penting untuk mendorong inklusivitas dalam *e-sports*.

Secara umum, *e-sports* di Indonesia telah menjadi ruang baru untuk ekspresi, aktualisasi diri, dan interaksi lintas daerah dan kelas sosial. Ini adalah bukti bahwa teknologi dapat membentuk kebudayaan baru yang dinamis, interaktif, dan adaptif terhadap zaman.

Dampak Ekonomi dan Industri Pendukung *E-sports* di Indonesia

Industri *e-sports* Indonesia tidak hanya menciptakan gelombang budaya baru, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap pertumbuhan ekonomi digital nasional. Dalam satu dekade terakhir, *e-sports* telah membuka banyak peluang usaha dan lapangan kerja yang melibatkan berbagai sektor; teknologi; media; hiburan; logistik; periklanan; pendidikan; hingga pariwisata.

Salah satu dampak ekonomi paling nyata adalah terbentuknya ekosistem bisnis *e-sports*. Di dalamnya terdapat tim profesional, manajemen atlet, *platform streaming*, sponsor, agensi pemasaran, *event organizer*, penyedia perangkat keras (*hardware*), pengembang *game* (*developer*), serta sektor *merchandise*. Semua elemen ini menciptakan rantai nilai ekonomi yang saling terhubung dan berpotensi besar untuk menghasilkan pendapatan.

Menurut data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), kontribusi sektor *game* dan *e-sports* terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ekonomi kreatif Indonesia terus meningkat, terutama setelah pandemi. Pada 2023 saja, industri *game* lokal mencatat nilai transaksi lebih dari Rp30 triliun, dan *e-sports* menyumbang porsi signifikan di dalamnya, baik dari penjualan tiket, sponsor, iklan, maupun konten digital.

Turnamen *e-sports* berskala nasional seperti Piala Presiden E-sports, Indonesia Esports Summit, dan MLBB Professional League (MPL) berhasil menarik jutaan penonton secara *online*

dan ribuan penonton secara langsung *offline*. Ini bukan hanya menciptakan keuntungan ekonomi dari tiket dan sponsor, tetapi juga dari sektor lain seperti makanan-minuman, penginapan, transportasi, dan promosi lokal.

Tak kalah penting, sektor *content creator e-sports* turut menciptakan pendapatan melalui platform digital. Ribuan *streamer*, *caster*, dan *youtuber game* di Indonesia kini menjadikan *e-sports* sebagai sumber penghasilan utama. Beberapa di antaranya bahkan memiliki bisnis turunan seperti lini pakaian, tim *e-sports* pribadi, dan kanal edukasi.

Selain itu, perkembangan pesat *e-sports* di tanah air juga menciptakan efek domino terhadap industri pendukung seperti:

- Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*): Permintaan terhadap laptop *gaming*, *mouse*, *keyboard* mekanik, monitor *refresh rate* tinggi, dan *software* pelatihan meningkat signifikan.
- Jasa pelatihan dan akademi: Banyak *startup* dan lembaga pendidikan mulai menawarkan kursus dan pelatihan untuk calon atlet *e-sports*, baik secara *online* maupun *offline*.
- Manajemen talenta: Agensi yang mengelola pemain profesional, *caster*, dan *influencer* tumbuh pesat, dengan sistem kontrak dan *branding* yang kompleks layaknya dunia hiburan.

Tantangan dan Isu Strategis dalam *E-sports* Indonesia

Meskipun *e-sports* Indonesia telah tumbuh pesat dan menjadi industri bernilai tinggi, namun industri *e-sports* masih menghadapi banyak tantangan regulasi dan pembagian nilai yang belum merata, seperti banyak pendapatan masih dikuasai oleh platform asing dan *publisher* luar negeri, sementara *developer* lokal masih berjuang untuk menembus pasar. Berbagai tantangan strategis tetap perlu dihadapi agar pertumbuhannya berkelanjutan dan inklusif.

1. Regulasi dan Standarisasi

Hingga 2025 ini, regulasi mengenai *e-sports* di Indonesia masih dalam tahap penyempurnaan. Beberapa isu utama meliputi hak cipta konten, kontrak kerja pemain, perlindungan data pribadi, hingga aturan penyiaran digital. PBESI telah mengupayakan penyusunan kode etik dan sistem sertifikasi, namun implementasinya masih belum merata di seluruh daerah.

Standarisasi pelatihan, kompetisi, dan lisensi pelaku industri masih menjadi PR besar. Tanpa standar yang seragam, muncul risiko eksploitasi terhadap pemain muda atau manipulasi hasil pertandingan yang bisa merusak kredibilitas industri.

2. Kesejahteraan dan Perlindungan Atlet

Meskipun banyak atlet *e-sports* yang berhasil meraih popularitas dan pendapatan tinggi, namun tidak sedikit yang menghadapi masalah kesejahteraan, seperti mengalami kelelahan mental, cedera fisik akibat latihan berlebihan, atau tidak memiliki asuransi dan jaminan sosial yang layak.

Kontrak kerja yang tidak transparan juga menjadi sorotan. Dalam beberapa kasus, pemain pemula terjebak dalam sistem manajemen yang merugikan mereka secara finansial dan

emosional. Oleh karena itu, perlindungan hukum dan pengawasan independen terhadap manajemen tim menjadi sangat penting.

3. Pendidikan dan Literasi Digital

Tantangan berikutnya adalah bagaimana menyeimbangkan antara karier *e-sports* dan pendidikan formal. Banyak pemain muda yang terlalu fokus pada *game* hingga mengabaikan pendidikan, padahal usia produktif di *e-sports* sangat singkat, rata-rata hanya sampai usia 25–27 tahun.

Perlu ada sistem yang mengintegrasikan pelatihan *e-sports* dengan pendidikan formal atau vokasi. Universitas, sekolah menengah, dan pesantren digital dapat memainkan peran penting dalam menciptakan jalur karier yang sehat dan berkelanjutan.

4. Distribusi Infrastruktur dan Akses

Meskipun penetrasi internet di Indonesia semakin tinggi, masih banyak daerah di luar Jawa yang mengalami keterbatasan infrastruktur jaringan dan akses perangkat *gaming*. Ini menciptakan kesenjangan partisipasi, di mana hanya wilayah tertentu yang mendominasi panggung nasional.

Pemerataan akses internet, subsidi perangkat, dan pelatihan digital di daerah perlu menjadi bagian dari strategi nasional *e-sports*, agar talenta dari seluruh Indonesia bisa berkembang merata. Tidak menutup kemungkinan akan muncul atlet-atlet *e-sports* Indonesia dari berbagai daerah di wilayah Indonesia ini.

5. Etika dan Keamanan Digital

Isu lainnya adalah keamanan dan etika di dunia maya. Banyak pemain, terutama perempuan, menghadapi *cyberbullying*, pelecehan, dan *trolling* saat bermain atau melakukan *streaming*. Perlu ada sistem pelaporan yang cepat dan penegakan aturan yang tegas dari platform maupun penyelenggara turnamen.

Selain itu, edukasi tentang penggunaan waktu yang sehat, etika berinteraksi, dan bahaya adiksi perlu ditanamkan sejak dini di sekolah maupun komunitas. *E-sports* harus menjadi ruang yang inklusif, aman, dan positif bagi semua.

Masa Depan *E-sports* Indonesia

Melihat perjalanan *e-sports* Indonesia sejak 1945 hingga 2025 ini, kita dapat menyimpulkan bahwa perkembangan industri ini berjalan seiring dengan kemajuan teknologi, ekonomi, dan transformasi sosial. Namun, perjalanan ini baru dimulai. Memasuki tahun 2025 dan seterusnya, ada berbagai harapan yang dapat kita buat tentang masa depan *e-sports* di Indonesia.

1. Meningkatnya Profesionalisme dan Organisasi

Di masa depan, kita bisa mengharapkan lebih banyak tim *e-sports* yang beroperasi seperti perusahaan olahraga profesional, dengan manajemen yang solid, struktur yang terorganisir, dan perencanaan jangka panjang. Tim *e-sports* akan memiliki staf profesional termasuk pelatih, analis, psikolog, dan bahkan ahli gizi, sebagaimana yang sudah diterapkan di olahraga tradisional.

Selain itu, pelatihan dan akademi *e-sports* akan semakin berkembang, dengan lebih banyak sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya yang menawarkan program studi yang berfokus pada pengelolaan tim, pelatihan pemain, dan aspek bisnis dari *e-sports*. Ini akan menciptakan sistem pendidikan yang lebih terstruktur untuk menghasilkan atlet dan profesional *e-sports* yang berkualitas.

2. *E-sports* sebagai Bagian dari Kebudayaan Nasional

E-sports Indonesia akan semakin menjadi bagian dari kebudayaan nasional yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan mempersatukan. Turnamen *e-sports* besar seperti Piala Presiden E-sports, SEA Games, dan Asian Games diharapkan akan semakin sering diadakan di Indonesia, dan bisa menjadi ajang bergengsi di Asia Tenggara.

Selain itu, lebih banyak individu yang akan melihat *e-sports* sebagai karier jangka panjang, bukan hanya sebagai hiburan atau hobi. Ini akan menghasilkan budaya baru yang menghargai dedikasi, ketekunan, dan kerja keras dalam bidang digital, sebanding dengan cabang olahraga tradisional.

3. Inovasi Teknologi dan Pengalaman Pengguna

Dengan kemajuan teknologi seperti 5G, *Artificial Intelligent (AI)*, dan *Virtual Reality (VR)*, *e-sports* Indonesia diharapkan mengalami transformasi besar dalam hal cara bermain dan menonton. Pengalaman penonton akan semakin interaktif dan *imersif*, dengan penggunaan teknologi VR untuk menyaksikan pertandingan dari sudut pandang yang lebih mendalam atau bahkan berpartisipasi dalam *game*.

Perangkat keras seperti komputer dan *smartphone* akan semakin canggih dan terjangkau sehingga memungkinkan lebih banyak orang di seluruh Indonesia untuk terlibat dalam *e-sports*. Dengan adanya dukungan dan upaya penuh dari pemerintah diharapkan bahwa masyarakat umum tidak hanya sebagai penonton, tetapi juga dapat berpartisipasi dalam perkembangan *e-sports* Indonesia.

4. *E-sports* di Dunia Pendidikan

E-sports akan semakin diintegrasikan dalam sistem pendidikan di Indonesia, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Pendidikan berbasis *e-sports*, seperti *e-sports management* dan *game development*, akan menjadi pilihan karier yang sah dan bergengsi. Ini membuka peluang bagi generasi muda untuk tidak hanya menjadi atlet, tetapi juga menjadi pengembang, manajer, atau bahkan pengusaha *e-sports*.

Sekolah-sekolah juga akan mengadopsi *e-sports* sebagai salah satu ekstrakurikuler utama yang mengembangkan keterampilan kerja sama tim, kepemimpinan, dan kecerdasan digital. Selain itu diharapkan dalam bidang pendidikan juga terbentuk para atlet yang berdedikasi dan berkarakter dengan tingkat literasi digital yang tinggi.

5. Inklusivitas dan Akses yang Lebih Luas

Ke depan, akan ada lebih banyak upaya untuk memastikan bahwa *e-sports* dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Pemerataan infrastruktur, seperti pembangunan *E-sports Arena* dan penyediaan perangkat *gaming* murah namun berkualitas, akan memberikan kesempatan kepada mereka yang tinggal di daerah kurang berkembang untuk ikut serta dalam dunia *e-sports*.

Selain itu, diharapkan akan ada lebih banyak platform yang mendukung keberagaman, di mana *gamer* perempuan, disabilitas, dan kelompok marginal lainnya dapat menemukan tempat mereka dalam dunia *e-sports* tanpa rasa takut akan diskriminasi atau pelecehan.

Penutup

Perjalanan *e-sports* Indonesia selama 80 tahun Indonesia Merdeka adalah kisah transformasi yang luar biasa, mulai dari ketidakterkenalan dengan permainan digital hingga munculnya Indonesia sebagai kekuatan besar di dunia *e-sports*. Perjalanan ini mencerminkan dinamika perkembangan teknologi, sosial, dan budaya yang berkelanjutan. *E-sports* bukan hanya fenomena hiburan, tetapi telah berkembang menjadi industri yang berdaya saing tinggi, menciptakan peluang ekonomi, memperkenalkan inovasi, dan menjadi bagian integral dari kehidupan digital masyarakat Indonesia. Dampak positifnya terasa di berbagai sektor, mulai dari pendidikan hingga bisnis, dan bahkan sebagai sarana baru bagi komunitas untuk berinteraksi dan berkolaborasi.

Namun, tantangan masih ada. Dari sisi regulasi, kesejahteraan pemain, hingga pemerataan akses di seluruh Indonesia, masih banyak yang perlu dilakukan agar *e-sports* bisa lebih inklusif, adil, dan berkelanjutan. Tetapi dengan dukungan pemerintah, pelaku industri, dan masyarakat, masa depan *e-sports* Indonesia dipenuhi dengan harapan dan potensi yang besar.

Ke depan, *e-sports* Indonesia berpotensi menjadi salah satu pilar penting dalam ekonomi kreatif dan sebuah kebanggaan nasional yang tidak hanya mengedepankan prestasi, tetapi juga menciptakan lapangan kerja, pendidikan, dan nilai sosial yang positif bagi seluruh masyarakat. Dengan perkembangan teknologi yang terus maju dan semakin banyaknya individu yang tertarik, Indonesia berpotensi menjadi pemimpin di dunia *e-sports* dan memperkokoh posisinya sebagai negara yang melahirkan talenta-talenta digital terbaik./ME.

Daftar Pustaka

- Akbar, A. (2018). *22 Game Warnet Jadul Berikut Pernah Populer di Tahun 2000-an*. <https://gamebrott.com/22-game-warnet-jadul-berikut-pernah-populer-di-tahun-2000-an/>
- Bambang. (2022). *Piala Presiden Esports 2022: Ajang Persiapan Atlet Indonesia ke Kejuaraan Dunia*. <https://ipol.id/2022/11/piala-presiden-esports-2022-ajang-persiapan-atlet-indonesia-ke-kejuaraan-dunia/>
- Contributor Upoint. (2022). *Timnas PUBG Mobile Indonesia Berhasil Raih Emas di SEA Games 2021 Vietnam*. <https://upoint.id/article/id/3976/news/timnas-pubg-mobile-indonesia-berhasil-raih-emas-di-sea-games-2021-vietnam>
- Darmawan, R. (2022). *Ini 7 Game Warnet yang Sempat Populer, Bikin Nostalgia*. <https://tekno.sindonews.com/read/905389/765/ini-7-game-warnet-yang-sempat-populer-bikin-nostalgia-1665051044?showpage=all>
- Goenawan, M. A. (2015). *NXL>: Juara Counter Strike yang Digembleng di Warnet*. <https://inet.detik.com/games-news/d-2982475/nxl-juara-counter-strike-yang-digembleng-di-warnet>

- Hasan, Z., & Indrawijaya, Z. P. (2022). *Piala Presiden Esport 2022 Siapkan Atlet Menuju Kejuaraan Dunia*. <https://www.indosport.com/esports/20221103/piala-presiden-esport-2022-siapkan-atlet-menuju-kejuaraan-dunia>
- Nuril, I. (2022). *2 Tim Free Fire (FF) Indonesia Sumbang Emas dan Perak SEA Games 2021 Vietnam*. <https://www.ggwp.id/esports/battle-royale/free-fire-sumbang-emas-perak-sea-games-vietnam-00-1n8xv-1h7x>
- Purnama, B. E. (2022). *Tim PUBG Mobile Indonesia Raih Medali Emas SEA Games Vietnam*. <https://mediaindonesia.com/olahraga/494130/tim-pubg-mobile-indonesia-raih-medali-emas-sea-games-vietnam>
- Sandro, G. S., & Nugroho, S. (2022). *Atlet Esport PUBG Mobile Indonesia Pulang dari SEA Games 2022 Vietnam dengan Raihan Satu Medali Emas*. https://wartakota.tribunnews.com/2022/05/26/atlet-esport-pubg-mobile-indonesia-pulang-dari-sea-games-2022-vietnam-dengan-raihan-satu-medali-emas?page=1#google_vignette
- Sartika, R. E. A. (2018). *Penemuan yang Mengubah Dunia: Video Game, Hiburan hingga Kecanduan*. <https://lipsus.kompas.com/pameranotomotifnasiona12024/read/2018/06/28/203300723/penemuan-yang-mengubah-dunia--video-game-hiburan-hingga-kecanduan?page=all>
- Sunda, U. (2022). *Piala Presiden Esports 2022 Siapkan Atlet Untuk Kejuaraan Dunia*. <https://rm.id/baca-berita/zona-sport/147088/piala-presiden-esports-2022-siapkan-atlet-untuk-kejuaraan-dunia>
- Surbakti, C. W. (2022). *SEA Games 2021 PUBG Mobile: Indonesia cetak sejarah baru meraih medali emas tanpa WWCD!* <https://www.oneesports.id/pubg/sea-games-2021-pubg-mobile-indonesia-juara-tanpa-wwcd/>
- Tim Redaksi bisik.id. (2024). *Perkembangan E-Sports di Indonesia: Dari SEA Games ke Tim Profesional*. <https://www.bisik.id/read/perkembangan-e-sports-di-indonesia-dari-sea-games-ke-tim-profesional-1734104843063>
- Tim Redaksi espos.id. (2015). *KOMPETISI GAME : Selamat, Tim Indonesia Juara Counter Strike di Malaysia*. <https://teknologi.espos.id/kompetisi-game-selamat-tim-indonesia-juara-counter-strike-di-malaysia-662005>
- Tim Redaksi kabarbaik.co. (2023). *Sejarah Game Arcade di Indonesia*. <https://kabarbaik.co/sejarah-game-arcade-di-indonesia/>
- Tim Redaksi ruzka.republika.co.id. (2022). *Piala Presiden Esports 2022 Siapkan Atlet Indonesia ke Kejuaraan Dunia*. <https://ruzka.republika.co.id/olahraga/1672924514/Piala-Presiden-Esports-2022-Siapkan-Atlet-Indonesia-ke-Kejuaraan-Dunia>
- umbrellacorp. (2024). *Nostalgia Gamer Veteran: Sejarah Singkat Permainan Dingdong di Indonesia, Awal Kejayaan dan Kepunahan*. <https://indogamers.com/news/42687/19082024/nostalgia-gamer-veteran-sejarah-singkat-permainan-dingdong-di-indonesia-awal-kejayaan-dan-kepunahan>
- Wisesa, Y. (2015). *Mari Sambut Wajah Baru NXL, Tim eSport Tersukses di Indonesia*. <https://hybrid.co.id/post/mari-sambut-wajah-baru-nxl-tim-esport-tersukses-di-indonesia/>