

Peluang e-Sport di Tengah Pandemi

Imnan Jaya Wårdhana, Faculty Member Universitas Prasetiya Mulya



Olahraga elektronik atau lebih dikenal dengan sebutan e-Sport memang sudah semakin mendunia. Pemainnya, atlitnya, jenis permainannya, *game* developernya, bahkan kejuaraannya pun kian berkembang. Sebagai industri, e-Sport sudah tumbuh begitu pesat seiring dengan dukungan teknologi yang semakin maju. Bila dalam kondisi normal olah raga ini sudah berkembang, apalagi di saat ini. Bagaimana peluangnya di tengah situasi pandemi ?

Salah satu keunggulan e-Sport adalah keragaman para pemainnya. Dalam satu tim saja, pemainnya bukan hanya berasal dari negara yang berbeda, bahkan secara geografis pun, mereka berada di lokasi yang berbeda. Namun, perkembangan ini tidak membuat e-Sport lepas dari pandangan bahwa olahraga ini merupakan olahraga komunitas. Dengan adanya pandemi ini, mungkin inilah waktu yang tepat untuk menggeser pandangan tersebut.

Keberadaan e-Sport bagai oaze pada dunia olah raga di tengah pandemi Covid-19 ini; di saat segala *live offline sportainment* harus terhenti, keberadaan e-Sport (atau setidaknya terinspirasi dari olahraga elektronik ini) membuat EO atau Promotor olahraga *offline* dapat tetap memanjakan *audience* nya.

Mewabahnya covid-19 membuat setiap negara terpaksa membuat regulasi terkait *physical distancing*, selain himbauan untuk selalu rajin membersihkan diri dan menggunakan masker dalam beraktivitas. Tiap negara menerapkan regulasi yang berbeda dalam mencegah penyebaran virus ini. Spanyol, Italia, China dan beberapa negara membuat kebijakan *lockdown*, sedangkan negara lainnya membuat kebijakan yang lebih longgar dalam bentuk karantina wilayah (<https://www.businessinsider.sg/countries-on-lockdown-coronavirus-italy-2020-3?r=US&IR=T>).

Sedangkan Indonesia membuat kebijakan yang lebih longgar dengan istilah PSBB (<https://nasional.kompas.com/read/2020/05/07/10533621/jokowi-anggap-psbb-kebijakan-tepat-hadapi-wabah-covid-19-bukan-lockdown>). Kebijakan ini mengakibatkan timbulnya regulasi yang melarang semua kegiatan yang menimbulkan kerumunan orang atau perkumpulan lebih dari 6 orang (atau lebih) dalam satu ruangan tertutup. Regulasi ini diharapkan dapat menurunkan tingkat penyebaran infeksi.

Regulasi baru ini berdampak besar terhadap aktivitas sehari-hari bahkan menyebabkan dampak yang negatif terhadap berbagai sektor industri. Salah satu yang secara signifikan terdampak adalah Industri olahraga, khususnya kompetisi olahraga yang dilakukan secara *live* dan *offline*. Dengan kewajiban seluruh masyarakat untuk melakukan *physical distancing* secara otomatis kompetisi olahraga yang melibatkan kontak fisik tidak dapat berjalan. Lebih jauh lagi, olahraga yang melibatkan/membutuhkan massa/suporter/*fans* dilarang melanjutkan kegiatannya karena dianggap potensial mengakibatkan penyebaran virus, seperti yang terjadi pada kompetisi Liga Champions antara Liverpool vs Atletico Madrid yang berlangsung di stadion Anfield, Liverpool pada 11 Maret 2020 (<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20200425164208-142-497263/laga-liverpool-vs-atletico-akan-diinvestigasi>).

Akibat kejadian ini, pada awalnya pertandingan sepakbola tetap dijalankan walaupun tanpa penonton, hanya saja dengan penyebaran yang belum terkendali berimbas pula pada kelangsungan kompetisinya yang harus ditunda hingga waktu yang tidak dapat ditentukan. Seiring berjalannya waktu, *sportainment* yang ditangguhkan tidak hanya sepakbola, namun juga kompetisi jet darat FI, MotoGP, Grand Slam di tenis, Badminton series, liga basket, *cycling* dan beberapa kompetisi olahraga lainnya. Bahkan *mega event* seperti Piala Eropa.

Dengan terjadinya penghentian ini, otomatis perputaran uang pada *sportainment* menjadi berhenti, industri mulai goyang dan berbagai kebijakan dilakukan untuk menjaga bisnis tetap bertahan. Diawali dengan terjadinya pemotongan gaji yang dilakukan oleh beberapa klub sepakbola, renegotiasi kontrak kerja kepada para atlet profesional, hingga dirumahnya staf-staf pekerja baik teknis, panitia pelaksana pertandingan, EO penyelenggara, dll.

Kondisi ini membuat beberapa cabang olahraga harus melakukan beberapa terobosan, bukan hanya untuk menghasilkan uang untuk menjaga stabilitas keuangan namun juga demi menjaga antusiasme dan menjaga kedekatan dengan para fans.

Berikut beberapa aktivitas e-sport yang para penyelenggara sportainment saat ini lakukan di masa pandemi ini.

1. Balap jet darat atau Formula 1 (F1)

Penyelenggara F1 memperkenalkan balapan secara elektronik dengan nama F1 e-Sport Virtual Grand Prix (<https://www.formula1.com/en/latest/article.formula-1-launches-virtual-grand-prix-series-to-replace-postponed-races.1znLABpZBbCQPj1IDMeiOi.html>). Seperti balapan F1 pada kondisi normal, *event* ini juga dilaksanakan dalam beberapa seri. Yang membuat balapan ini tidak kalah seru dengan aslinya adalah, yang membalap bukanlah pemain e-Sport profesional, namun *racer* aslinya bermain dengan *console* dan *controller* khusus yang menyerupai aslinya, yang telah disiapkan oleh penyelenggara.

Untuk membuat permainan ini makin seru, terkadang ada bintang tamu yang diundang untuk mewakili tim



seperti yang terjadi pada Virtual Grand Prix yang berlangsung di Spanyol di mana banyak pemain bola yang ikut “kebut-kebutan” (<https://www.formula1.com/en/latest/article.barcelona-and-man-city-stars-join-the-grid-for-sundays-virtual-spanish-grand.4i2s0Js28KndwQjTp8hrfJ.html>).

Virtual F1 Grand Prix

2. Balap motor atau Moto GP

Dorna, selaku penyelenggara Moto GP juga tidak mau mengecewakan penggemar tontonan ini. Mirip dengan F1 di mana Moto GP juga menciptakan Virtual Moto GP series, perbedaannya ada pada “penunggang” Moto GP yang hanya menggunakan stik bukan *controller* khusus seperti yang tersaji pada Virtual F1 dan pemainnya merupakan pembalap asli MotoGP dan mewakili tim nya masing-masing

(<https://otomotif.kompas.com/read/2020/04/13/074200415/perdana-balapan-virtual-motogp-rossi-finis-posisi-tujuh>; <https://tirto.id/hasil-motogp-2020-bagnaia-juara-race-virtual-marquez-rossi-gagal-eMKF>),

Virtual Moto GP

3. Liga Inggris atau English Premier League

Apa yang dilakukan oleh klub-klub Premier League cukup menggugah hati. Prioritas utama mereka adalah mengangkat moral para suporter mereka di tengah ancaman pandemi covid-19. Manager/pelatih, pemain dan legenda klub menyapa dan menyemangati para fans dengan cara menghubungi mereka secara personal. Mereka semua berbicara layaknya seorang teman (<https://www.premierleague.com/news/1648458>).

Beberapa minggu setelah aktivitas tersebut, barulah penonton disuguhi pertandingan virtual liga Inggris yang berjudul Virtual Trophy ePremier League Invitational (<https://www.premierleague.com/news/1658866>). Pertandingan ini hanya berlangsung 1 hari, setiap klub ikut bertanding hanya saja tidak semuanya diwakili oleh pemain mereka. Seperti Virtual FI, di mana ada bintang tamu yang ikut bermain untuk menyemarakkan suasana.

Ketiga kegiatan di atas setidaknya cukup berhasil dalam pelaksanaannya dan mencapai tujuannya. Sayangnya untuk sepakbola, kegiatan ini hanya bersifat sementara karena suporter masih menginginkan “pertandingan yang asli” di lapangan, hal itu pula yang membuat para penyelenggara terdesak dan memaksakan untuk melanjutkan pertandingan di sisa musim ini.

Namun demikian, khusus untuk dua olahraga balapan di atas, kegiatan virtual series ini bisa menjadi alternatif yang menarik agar tidak terlalu memaksakan bergulirnya *event* tersebut secara *offline*. Bahkan bisa menjadi event tambahan bagi penyelenggara di masa yang akan datang. Apakah e-Sport akan bergeser dari olahraga komunitas menjadi olahraga *main stream*?