

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai salah satu sumber daya pariwisata, bidang keolahragaan memiliki peran yang sangat besar di dalam perkembangan pariwisata. Berbagai aktivitas olahraga secara fundamental merupakan sebuah aktivitas wisata, dan berbagai aktivitas pariwisata memiliki fundamental sebagai bagian dari olahraga (Dilek, 2019). Dewasa ini, sangat banyak perubahan ditemukan dari berbagai aspek dalam industri wisata olahraga. Perkembangan demografis, sosio-kultural, sosio-budaya, ekonomi serta teknologi, bergerak mengikuti zaman dan menjadi faktor pendorong perubahan pada minat dan motivasi individu untuk berwisata, untuk beradaptasi terhadap perubahan minat pasar, para pelaku wisata dari berbagai sektor harus menyesuaikan dirinya, sehingga perubahan bentuk pada produk dan jasa di industri pariwisata terus terjadi mengikuti trend (Gibson, 1998).

Di awal abad ke-21 ini, kemajuan unsur teknologi yang dipadukan dengan aspek kompetitif menyerupai olahraga memunculkan format baru dalam bidang keolahragaan, keberadaannya yang menjadi makin populer di berbagai lapisan masyarakat modern kemudian mulai dikenal dengan istilah *E-sports* (Dilek, 2019). *E-sportss* atau *Electronic Sports* didefinisikan sebagai sebuah bentuk olahraga dimana aspek utama dari kegiatan olahraga, dilaksanakan dalam perangkat komputer serta sistem *software* yang menjadi wadah dari aktivitas kompetitif. Aktivitas kompetitif dalam event *E-sport* ini kemudian

menjadi sebuah daya tarik yang di konsumsi oleh para penggemarnya. Selain *E-sport* mendigitaliasi aktivitas keolahragaan, pelaksanaan *E-sports* juga memiliki kerangka pendukung dari berbagai sektor yang menyanggah segala bentuk aktivitas dalam industri ini, seperti adanya investor atau sponsor dari berbagai brand, liga kompetitif, sistem ranking internasional, agensi pelatihan, serta lembaga yang menstandarisasi jalannya kompetisi ranah profesional dalam industri *E-sport*. (OGCIO 2017).

Keberadaan pariwisata berbasis teknologi internet atau yang di kenal juga dengan istilah *E-tourism*, sekarang ini menjadi semakin disorot karena banyak membentuk beragam kelompok komunitas online dari seluruh penjuru dunia dengan minat khusus terhadap berbagai produk *E-sports*, seperti produk video game, perangkat keras gaming serta berbagai event *E-sports* (Cow & Young, dalam Dilek 2019). Sebagai dampak dari perkembangan pasar *E-tourism*, berbagai produk *E-sports* muncul sebagai sebuah fenomena baru, yang juga menjadi elemen fundamental dalam sistem budaya '*digital youth*' atau generasi milenium (Funk, Pizzo & Baker, dalam Dilek 2019), dan sebagai dampaknya, *E-sports* sebagai sebuah sektor bisnis baru, menyinggung industri pariwisata secara nyata dan membentuk sebuah segmen pasar wisatawan baru yang menjadikan *E-sports* sebagai daya tarik hiburan mereka, serta berbagai event *E-sports* sebagai destinasi dalam melakukan perjalanan wisata (Wagner, dalam Dilek 2019).

Dilek (2019) dalam penelitiannya menemukan berbagai alasan yang mendorong wisatawan untuk melakukan aktivitas wisata yang berkaitan dengan *E-sports*. Pada dasarnya, penggemar *E-sports* mendapatkan rasa puas dari euforia dalam menyaksikan secara langsung para pemain terbaik di dunia bersaing, selain itu mereka juga dapat bertemu atlet *E-sports* favorit mereka serta berbagi pengalaman yang sama di destinasi, dengan ratusan bahkan ribuan penggemar lainnya yang memiliki minat yang sama dengannya. Untuk hal tersebut, para penggemar rela melakukan perjalanan jauh untuk menghadiri event *E-sports*. Dari temuan fenomena ini, muncul ide gagasan dimana *E-sport* sebagai sebuah jenis olahraga baru secara bertahap telah membentuk kelompok pasarnya sendiri sehingga berpotensi menjadi jenis daya tarik wisata baru untuk tumbuh: Pariwisata berbasis *E-sports* (*E-sports tourism*).

Selaras dengan pendapat mengenai potensi *E-sport* sebagai daya tarik wisata, Agius (Dalam Dilek 2019) mengagaskan bahwa konsep dari *E-sports tourism* sebagai wisata *niche*, sangat mungkin untuk menjadi topik pembahasan baru yang akan terus berkembang di era pariwisata modern ini, dan melihat dari banyaknya peminat yang pada sektor ini. *E-sports tourism* di masa yang akan datang, sangat berpotensi untuk menjadi daya tarik baru di Indonesia yang mampu mendorong pergerakan ekonomi negara di sektor pariwisata yang menghasilkan lapangan pekerjaan baru. Hal ini senada dengan Murray, Birt & Blackmore (2020) dan OGCIO (2017) yang mengatakan *E-sports* dari prospektif pembangunan ekonomi, dapat menjadi sektor yang berpotensi sebagai '*Sustainable Gold Rush*' jika dilihat dari pertumbuhan

industri yang berkembang menjadi semakin kompleks dan profitable yang menggunakan media digital sebagai basis operasi bisnisnya. Di sisi lain, dari penyelenggaraan event *E-sports*, banyak bermunculan berbagai turunan bisnis baru, seperti agensi profesional yang mengumpulkan talent dan atlet *E-sports* dan serta pembentukan berbagai fasilitas perlombaan yang mendukung penyelenggaraan event *E-sports* dalam skala yang lebih besar.

Sebagai sebuah kompleks industri yang masih tergolong cukup baru, *E-sport* dan konsep pelaksanaannya sebagai sebuah daya tarik wisata memang belum di kenal secara luas di Indonesia, namun terlepas dari kebaruannya, sektor ini cukup mendapatkan sorotan di lingkup keolahragaan nasional maupun internasional. Pada bulan Agustus, tahun 2020, Indonesia melalui Komite Olahraga Nasional Indonesia serta Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia secara resmi telah mengakui *E-sports* sebagai salah satu cabang olahraga prestasi yang di perlombakan dalam ajang keolahragaan kedepannya. Di tingkatan internasional, *E-sports* juga telah tercatat masuk menjadi salah satu cabang olahraga resmi yang dipertandingkan dalam *Asian Games 2022* (Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia, 2020; Wahyuni, 2020). Dalam prespektif perkembangan *E-sports* sebagai bagian dari lingkup kepariwisataan Indonesia, berbagai liga seperti Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID), PUBG Mobile Pro League (PMPL), dan Piala Presiden E-sports membuktikan bahwa E-sport sebagai sumber daya pariwisata mampu menarik minat para penggemarnya dalam melakukan berbagai transaksi dan perjalanan wisata.

Telah 2 dekade Industri *E-sports* beroperasi dan terus berkembang di bawah radar kepariwisataan Indonesia, kepopuleran industri *E-sports tourism* dalam beberapa tahun belakangan ini makin memuncak, memasuki tahap dimana *E-sport* sudah mulai menjadi ajang yang umum dipertontonkan dan dikenal dalam masyarakat (Dilek, 2019). Pada periode 2020-2021, industri *E-sports* menunjukkan *value* terbesarnya ketika mobilitas distribusi produk berbagai sektor bisnis terhambat oleh pembatasan fisik yang diaktibatkan pandemi COVID-19, namun industri *E-sport* dengan produk-produk berbasis digitalnya, mampu beradaptasi dengan cepat dan terus berkembang, bahkan hal ini banyak menjadi sorotan media, dimana industri *E-sports* dikatakan berkembang semakin pesat di masa pandemi ini, dilihat dari peningkatan angka penonton serta reventuena dalam skala global (Murray, Birt & Blackemore, 2020).

Menanggapi hal ini Murray, Birt & Blackemore (2020) berpendapat bahwa tren pertumbuhan ekonomi dan popularitas industri *E-sports tourism* dikawatirkan hanya bersifat sementara saja dikarenakan dorongan situasi saat ini, yang mana menurut Kotaku (Dalam Murray, Birt & Blackmore, 2020) jika *E-sports tourism* di bangun berdasar pada tren sementara tanpa adanya kejelasan mengenai seluk-beluk dari industri ini, pada ujungnya dapat berpotensi menimbulkan efek negatif yang lebih banyak daripada efek positif bagi perekonomian serta lingkungan sekitarnya. Sehingga perlunya penelitian lebih mendalam terhadap potensi dan aspek keberlanjutan yang di miliki oleh industri *E-sport* sebagai sumber daya baru dalam lingkup kepariwisataan.

Dalam menggambarkan potensi industri *E-sport tourism* di Indonesia dari kacamata *sustainable development*, penulis menemukan kecocokan dalam konsep Sir John Elkington (1994) mengenai analisis *triple bottom line*. Elkington (1998) mengagas, konsep ini sebagai konsep yang berfokus pada penguraian berbagai isu mengenai aktivitas industri terhadap potensi penambahan nilai, tidak hanya pada aspek ekonomi, namun juga pada aspek sosial dan lingkungan yang di berikan oleh aktivitas industri. Di sisi lain juga, konsep ini juga mencoba menguraikan nilai-nilai yang berpotensi ‘hilang’ dikarenakan oleh aktivitas industri.

Dari berbagai ulasan tersebut, penulis merasa termotivasi untuk melakukan penelitian mengenai potensi ekosistem industri *E-sports tourism* di Indonesia serta pontensi *sustainability* industri ini dengan menggunakan metode analisis *triple bottom line* sebagai acuan ukur industri *E-sports Tourism* di Indonesia, dengan judul penelitian: **Studi Potensi *E-sports Tourism* Menggunakan Metode Analisis *Triple Bottom Line*.**

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus untuk menguraikan potensi dari ekosistem industri *E-sports* tourism, kemudian melalui konsep *triple bottom line* penulis akan menguraikan potensi *sustainability* dari industri ini. Penelitian ini dilaksanakan dengan paradigma *post-positivisme* dengan pendekatan penelitian deskriptif analisis, dimana penulis akan menguraikankan fenomena yang diteliti secara terperinci dan sistematis dalam metode penyajian data deskriptif kualitatif, dengan fokus pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa potensi dari komponen ekosistem industri *E-sports* Indonesia sekarang ini?
2. Bagaimana gambaran *sustainability* Industri *E-sports* tourism di Indonesia dalam latar konsep *triple bottom line*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan potensi komponen produk dalam ekosistem industri *E-sport tourism* serta aspek *sustainability* industri *E-sports* di Indonesia. Dari temuan yang diperoleh, penulis berharap penelitian ini dapat memperkaya bidang ilmu kepariwisataan, berkaitan dengan potensi sumber daya pariwisata di Indonesia. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini di uraikan sebagai berikut:

1. Teridentifikasinya potensi komponen *revenue scope* dan *audience scope* dalam ekosistem industri *E-sports* tourism yang ada di Indonesia.
2. Teridentifikasinya gambaran *sustainability* industri *E-sports* tourism dari ke-3 agenda *triple bottom line* yaitu ekonomi, sosial dan lingkungan.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa hambatan yang dialami penulis, antara lain, adanya keterbatasan dalam menjangkau partisipan, untuk melaksanakan proses pengumpulan data primer, disebabkan oleh kondisi krisis kesehatan global: Pandemi COVID-19 yang sementara berlangsung, sehingga mayoritas pengumpulan data primer dalam penelitian ini, akan diadaptasi kedalam metode pengumpulan kuisisioner, studi dokumen dan studi kepustakaan.

E. Manfaat Penelitian

Dari sisi manfaat keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran potensi industri *E-sport*, sebagai salah satu sumber daya pariwisata di Indonesia, sehingga kedepannya dapat digunakan sebagai pertimbangan dan gagasan topik yang mampu mendorong pelaksanaan berbagai penelitian berlatar *E-sport tourism*, terlebih khususnya yang ada di Indonesia, sehingga dapat memperkaya hasana ilmu di bidang kepariwisataan. Sedangkan secara aplikatif, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Memberikan informasi mengenai potensi ekosistem industri *E-sport* di Indonesia.
2. Memberikan jawaban mengenai aspek pembangunan berkelanjutan dari industri *E-sports tourism* di Indonesia terhadap lingkungan sekitarnya. (Dari lingkup ekonomi, sosial dan lingkungan alam)
3. Mendukung penerapan program *sustainable development goals* sebagai upaya pembangunan kesejahteraan global