

Analisis perkembangan olahraga *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah

Firdaus Alfari Armilani¹, Sugiyanto², Febriani Fajar Ekawati³, Slamet Riyadi⁴
¹²³⁴Magister Ilmu Keolahragaan, Fakultas Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret
firdausalfarisi10@student.uns.ac.id

Abstrak

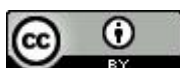
Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap fakta tentang perkembangan olahraga *e-sport* (olahraga elektronik) di Provinsi Jawa Tengah. Lalu penelitian ini dilakukan untuk menggali sebanyak mungkin informasi tentang perkembangan *e-sport* (olahraga elektronik) di masyarakat Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan komunitas olahraga *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah mengalami grafik kenaikan dilihat dari yang mendownload game *e-sport* di *Google Playstore* dan dari pernyataan pihak kedinasan PB ESI Provinsi Jawa Tengah yang menyatakan bahwa banyak komunitas *e-sport* bahkan sampai memerlukan waktu yang tidak sedikit untuk mendata komunitas *e-sport* Jawa Tengah. Perkembangan yang meningkat memunculkan atlet baru yang bertalenta untuk regenerasi pemain yang didapatkan dari komunitas serta dapat berprestasi dibidang *e-sport*. Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan olahraga *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata Kunci: Olahraga, *E-Sport*, Jawa Tengah

Abstract

This research aims to reveal facts about the development of e-sports (electronic sports) in Central Java Province. Then this research was carried out to dig up as much information as possible about the development of e-sports (electronic sports) in the people of Central Java Province. This research uses qualitative research methods with a phenomenological approach. Data collection techniques use documentation, observation and interviews. The data analysis technique uses data collection, data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. The results of the research show that the development of the e-sport community in Central Java Province has experienced a graphic increase seen from those who download e-sport games on Google Playstore and from the statement from the PB ESI official in Central Java Province which stated that many e-sport communities even need time. which is not a small amount to list the Central Java e-sports community. Increased development has given rise to new, talented athletes to regenerate players from the community who can excel in the field of e-sports. So it can be concluded that the development of e-sports in Central Java Province has experienced a significant increase.

Keywords: Sports, *E-Sport*, Central Java



PENDAHULUAN

Olahraga adalah bagian dari permainan yang disetiap permainan ada sebuah unsur kompetisi, prestasi, serta kebugaran jasmani dan rohani untuk dianggap sebagai olahraga (Kobiela, 2018). Olahraga saat ini telah mengalami perkembangan (Tarigan et al., 2021). Olahraga tidak dapat dipisahkan dengan suatu perkembangan teknologi yang semakin canggih (Falaahudin et al., 2022). *E-sport* adalah contoh cabang olahraga bisa disaksikan ada di jaman sekarang karena perkembangan teknologi (Parry, 2019). Melakukan pekerjaan dan belajar mengajar seperti saat ini dilakukan melalui rumah. Pekerja dan siswa dalam memanfaatkan liburannya tidak dibolehkan ke tempat wisata karena situasi pandemi (Watson et al., 2021). Game *e-sport* menjadi salah satu sarana olahraga rekreasi yang dapat dilakukan didalam rumah untuk menghilangkan kejenuhan dalam pekerjaan ataupun belajar mengajar (Summerley, 2020). Faktor inilah yang menyebabkan makin berkembangnya cabang olahraga game *e-sport* di Indonesia.

Terdapat beberapa alasan seseorang memainkan game *e-sport* antara lain membutuhkan hiburan, rekreasi, dan menyalurkan hobi. Game *e-sport* mudah dimainkan hanya dengan menggunakan komputer ataupun handphone (Urbaniak et al., 2020). Peraturan pemerintah saat pandemi covid-19 mewajibkan semua orang melakukan aktivitas di dalam rumah saja, hal tersebut yang mendasari game *e-sport* menjadi semakin berkembang. Game ini juga merupakan sarana hiburan walaupun interaksinya dengan orang lain hanya melalui virtual (Sutantio et al., 2019).

Perkembangan *e-sport* di Indonesia sudah semakin meluas diberbagai daerah. Banyak dijumpai orang-orang yang memainkan game *e-sport* tidak hanya anak-anak saja melainkan orang dewasa juga memainkan game *e-sport* (Kim et al., 2020). Sebagian kalangan masyarakat memainkan game *e-sport* ini sebagai sarana hiburan ataupun rekreasi, namun sebagian masyarakat menekuni dengan sungguh-sungguh game *e-sport* untuk menjadi *pro player* atlet game *e-sport*. Indonesia telah menjadikan game *e-sport* sebagai cabang olahraga yang diakui dan disahkan oleh KEMENPORA sejak tahun 2014. Asian Games kejuaraan olahraga internasional yang diadakan di Indonesia pada tahun 2018 *e-sport* sudah mulai dipertandingkan. Sejak saat itu perkembangan *e-sport* di Indonesia semakin meluas hingga ke daerah-daerah di seluruh Indonesia.

Beberapa keuntungan yang diperoleh melalui keikutsertaan cabang olahraga game *e-sport* antara lain: mendapatkan sebuah hiburan dan rekreasi, memperoleh keuntungan secara ekonomi dengan berbisnis di bidang game *e-sport*, menjadi influencer dan menjadi *pro player* atau atlet game *e-sport*. Game *e-sport* merupakan olahraga yang sangat dinamis, sehingga siapapun memiliki kesempatan memperoleh keuntungan secara ekonomi ataupun menjadi atlet profesional jika memiliki ketekunan dalam mengasah keterampilan dalam memainkannya. Disinilah salah satu faktor peneliti ingin menggali fakta secara langsung tentang *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah.

Perkembangan *e-sport* di Provinsi Jawa tengah dengan ruang lingkup *e-sport* mobile legends yang awal melonjak pesat masuk Jawa Tengah saat ada nya pandemi. Pada saat itu seluruh rakyat Provinsi Jawa Tengah melakukan aktivitas semua nya melalui online, bekerja secara online, belajar secara online, dan banyak hal yang dilakukan secara online karena ada pembatasan gerak di ruang publik karena adanya pandemi. Peneliti melihat pada saat pandemi teknologi sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi, bekerja, mencari hiburan, salah satu nya *e-sport* mobile legends yang mulai mendapatkan perhatian oleh masyarakat pada saat pandemi.

Peneliti mengamati ada nya pro kontra tentang kondisi *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah yaitu tentang *e-sport* masuk dalam suatu cabang olahraga ataupun tidak. Suatu fenomena yang sangat menarik ditengah perkembangan *e-sport*. hal inilah yang ingin peneliti amati secara langsung di masyarakat Provinsi Jawa Tengah mengenai beberapa pendapatnya tentang *e-sport* yang telah masuk di kehidupan masyarakat. Peneliti ingin menggali tanggapan masyarakat tentang dampak yang telah terjadi setelah *e-sport* masuk di Provinsi Jawa Tengah melalui beberapa aspek yaitu dampak ekonomi, industri, perkembangan masyarakat, dampak positif maupun negatifnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan wawancara. Teknik analisis datanya menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunitas e-sport di kota Semarang dan Surakarta, Provinsi Jawa Tengah. Sumber data dibagi menjadi tiga kategori yaitu pemain, manajemen e-sport divisi mobile legends, dan penonton olahraga e-sport mobile legends.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan *e-sport* setiap kota dan daerah di Provinsi Jawa Tengah telah mendapatkan penggemarnya pada kalangan usia anak-anak, remaja, dan bahkan tak sedikit orang dewasa yang memainkannya. Komunitas *e-sport* di Jawa Tengah sangatlah banyak bisa jumpai pada kalangan sekolah, perkuliahan, perkantoran, bahkan di saat kita berada di warung makan ada yang memainkan game *e-sport* mobile legends dengan asyiknya. Pada penelitian tentang perkembangan *e-sport* komunitasnya di Provinsi Jawa Tengah ini peneliti telah mendapatkan penjelasan lengkap dari beberapa narasumber baik pada pemainnya, tim, penggemar, maupun pihak kedinasan PB ESI Jawa Tengah yang menaungi permainan game *e-sport* yang memiliki kredibilitas pada bidangnya, inilah penjelasan dari beberapa narasumber sebagai berikut :

Informan MHD yang mengatakan perkembangan *e-sport* di Jawa Tengah itu sendiri perkembangan pada setiap game *E-Sport* memiliki perkembangan masing-masing, karena menurut beliau dari berbagai jenis game *e-sport* seperti Mobile Legend, Pubg, Free Fire mereka masih berkembang sesuai dengan kesamaan hobi dan masih jadi tugas mereka untuk menyatukan komunitas tersebut dan bisa berkembang bersama lagi

“Untuk komunitas ini gara-gara e-sport ini olahraga yang spesial, komunitas itu tidak hanya satu jadikan di olahraga lain contohnya komunitas sepak bola daerah mana bisa di galiris kaya gitu kalau di e-sport sendiri itu berbeda karena di sini cabang kalau di sini kita menyebutnya jenis game nya ya, jadinya kalau di Jawa Tengah ini komunitas Mobile Legend sendiri, komunitas Free Fire sendiri dan Pubg sendiri jadi tidak ada komunitas yang mengumpulkan mereka jadi satu. Mungkin itu PR kita juga untuk mengumpulkan menjadi komunitas itu levelnya Jawa Tengah tapi mencakup semua” (MHD, 24 Februari 2023)

Informan FF mengatakan bahwa perkembangan *e-sport* mobile legends sangat mengalami perkembangan yang sangat pesat, terlebih pada komunitasnya yang sangat menjamur di Provinsi Jawa Tengah. Sampai beliau memiliki sebuah komunitas dalam ruang lingkup sebuah organisasi.

"Komunitas sebenarnya saya tidak punya, saya dan teman-temanitu juga sama kenalan di organisasi" (FF, 07 Agustus 2023)

Menurut penuturan WF perkembangan *e-sport* di Jawa Tengah terdapat komunitas Mobile Legend dan Free Fire

"Disini ada komunitas game e-sport divisi Mobile Legends, Pubg dan Free Fire" (WF, 09 Februari 2023)

Selanjutnya menurut infroman FEP dan GGA perkembangan komunitas *E-sports* di Jawa Tengah komunitas yang diikuti beliau adalah komunitas senantani *e-sport* yang dibentuk karena hobi yang sama

"Komunitas kami namanya senantani e-sport" (FEP, 10 Agustus 2023)

"Nama komunitasnya senantani e-sport" (GGA, 10 Agustus 2023)

Informan SB menjelaskan bahwa komunitas di Provinsi Jawa Tengah sangat banyak bias dilihat dari saat mengikuti sebuah turnamen yang ada di Solo, tim yang mengikuti lebih dari 30 tim yang ingin mendaftar lagi untuk mengikuti turnamen kuota tim sudah habis. Beliau sendiri mempunyai komunitas saat berkumpul dengan sesama teman kos yang mempunyai hobi yang sama.

"Kalau saya sendiri tidak punya komunitas hanya dari teman-teman kost, saya masuk di komunitas waktu saya pertama kali masuk di kost ini tahun 2021 akhir dan saat ini memilki 8 anggota" (SB, 15 Agustus 2023)

Informan dari MHD mengatakan terdapat banyak anggota komunitas sekitar 300 yang bergabung pada komunitasnya

"Banyak banget sih mas contoh, kalau kemarin aku pernah nanyainya, itu komunitas eFootball. Aku tanya kira kira berapa mas kalau anggota mu di eFootball Mereka jawabnya tuh, "Aduh udah gak kehitung mas, terakhir kita ngelist di grup aja udah 300an." Udah 300an lebih itu baru eFootball ya,

belum yang lain. Kalau jumlahnya berapa, yaitu tadi, karena kita fleksibel, semua orang boleh join, asalkan kamu main, asalkan kamu suka, boleh join. (MHD, 24 Februari 2023)

Informan WF mengatakan tahun dibentuknya komunitas Free Fire dan Mobile Legend adalah tahun 2018-2022 dan jumlah anggota mencapai 150-100 anggota

"Untuk Free Fire 2018-2019 dan Mobile Legend akhir 2022 lalu untuk Free Fire itu sekitar 150 anlebih mas, kalau di mobile legend 100 an" (WF, 09 Agustus 2023)

Dan informan FF mengatakan anggota pada komunitasnya adalah 9 orang dengan memiliki hobi yang sama

"Kalau kapannya lupa sih, kalau sejak kapannya itu tau punya hobi yang sama mungkin sekitar 9" (FF, 07 Agustus 2023)

Dan informan FEP dan GGA mengatakan tahun 2020 komunitas dibentuk dan terdapat 20-30 anggota komunitas

"Kita berdiri 2020 dan anggotanya 20-30 orang" (FEP, 10 Agustus 2023)

"Kalau kapannya lupa sih, oh ya kita 2020 dan anggota kita sekitar 20-30 orang" (GGA, 10 Agustus 2023)

Sedangkan infroman SB mengatakan beliau bergabung komunitas pada tahun 2021 dan anggotanya 8 orang

"Saya masuk di komunitas waktu saya pertama kali masuk di kost ini tahun 2021 akhir dan sekarang 8 orang" (SB, 15 Agustus 2023)

Infroman MHD mengatakan bentuk keorganisasian komunitasnya dibagi sama rata, terdapat ketua dan seksi lainnya

"Ya itu, karena E-Sports ini fleksibelya, jadinya kepengurusan tuh kayak semuanya sama rata, semuanya anggota gitu. Paling nanti ada yang ditunjuk sebagai ketua dan itu ketuanya untuk istilahnya yang berhubungan dengan PBESI di kabupaten, kota tersebut atau mungkin di PBESI provinsi" (MHD, 24 Februari 2023)

Informan WF mengatakan bentuk koordinasi dari komunitasnya adalah diawasi oleh ketua, sekretaris dan bendahara

“Untuk Mobile Legend kita masih menggunakan koordinator bukan keanggotaan mas, tapi untuk di Free fire langsung diawasi ketua, sekretaris dan bendahara” (WF, 09 Agustus 2023)

Informan FF mengatakan bentuk koordinasi dari komunitasnya sedikit tidak tertata karena baru terdapat ketua saja yang bisa menghendle komunitasnya

“Yang pasti ada ketua, kemudian karena cuma sedikitnya tidak tertata Cuma ada ketua” (FF, 07 Agustus 2023)

Informan dari FEP dan GGA mengatakan komunitas beliau terdapat ketua dan wakil ketua untuk bisa tetap mengkoordinir komunitas beliau

“Kita di antoni e-sport itu cuma ada ketua dan wakil, kita itu tidak terlalu memikirkan itu kita ya cuma kumpul gitu mas nggak begitu organisasi gitu memang ya tetap ada yang tetap mengurus” (FEP, 10 Agustus 2023)

“Ya dulu waktu pertama ini memang tidak pengen ada ketua gitu kita sama-sama main bareng , tapi teman-teman bilang kalau tidak ada yang koordinasi komunitas takutnya akan bubar jadi kita ada ketua buat koordinir komunitas kita” (GGA, 10 Agustus 2023)

Sedangkan informan SB mengatakan bentuk koordinasi dari komunitasnya adalah mereka membentuk sebuah grup tim dan dibentuk lewat grup wa terlebih dahulu untuk memudahkan berdiskusi

“Dibuat tim dulu kalau sampai 8 orang bisa dibuat tim dengan dibentuk grup wa dulu” (SB, 15 Agustus 2023)

Informan MHD mengatakan sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dengan iuran sebelum anggota akan mengikuti sebuah turnamen

“Kalau komunitas biasanya ada untuk kepentingan dirinya sendiri, misalnya mereka iuran nanti untuk ngadain turnamen. Terus nanti mereka iuran nanti apabila kayak kemarin event di Fornas itu kita berangkat dari Pubg itu dari tim komunitas di Semarang. Komunitas Semarang, komunitasnya itu

sendiri internal mereka kayak istilahnya patungan buat ngasih uang saku buat yang berangkat. Selain dari Kanada anggaran kita diberi dari Kormi dan dari Kormi, dari komunitas itu juga ikut membantu memberikan uang saku” (MHD, 24 Februari 2023)

Dan informan dari WF mengatakan sumber dana yang diperoleh komunitasnya adalah dari iuran anggota dan dari sponsor

“Ada yang dari iuran ada yang dari sponsor” (WF, 09 Agustus 2023)

Sedangkan dari informan FF, FEP, GGA dan SB mengatakan sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dari iuran dari anggota yang akan mengikuti turnamen atau event dan dari anggota lain yang ingin mensupport

“Biasanya kalau ada turnamen itu kita iuran aja kak, berapa orang yang ikut kita iuran dan bagi rata” (FF, 07 Agustus 2023)

“Itu kita patungan jadi kita tidak ada yang namanya kas selalu dadakan iuran saat mengikuti turnamen” (FEP, 10 Agustus 2023)

“Jadi kita patungan mas, kita membentuk tim misal kita butuhnya 7 orang kita bayarnya patungan 7 orang itu untuk dari teman-teman yang tidak ikut tapi mensupport itu biasanya ikut patungan juga walaupun mereka cadangan dan tidak main” (GGA, 10 Agustus 2023)

“Sumber dananya pasti iuran jumlahnya tergantung dari syarat yang kita daftarkan” (SB, 15 Agustus 2023)

Informan MHD mengatakan terdapat komunitas Efootball yang pernah meraih juara 1 tingkat Thailand dan Pubg mengikuti liga 1 dengan nama Pigmy

“Kalau komunitas yang paling bagus itu Efootball bahkan pemainnya persi solo itu salah satu playernya sudah juara 1 di tingkat Thailand timnya namanya Zeus, kalau Pubg itu ikut di liga 1 dengan nama Pigmy” (MHD, 24 Februari 2023)

Informan WF mengatakan komunitasnya pernah meraih juara Jorda 2022 mendapatkan 2 emas Efootball dan Free Fire, 1 perunggu untuk Mobile Legends

“Kalau prestasi ya kita pernah juara Jorda 2022 dapat 2 emas Efootball dan Free Fire, 1 perunggu Mobile Legend” (WF, 09 Agustus 2023)

Informan FF mengatakan komunitasnya belum mendapatkan prestasi

"Komunitas saya belum pernah meraih prestasi apa-apa hanya mengikuti turnamen untuk mengasah kemampuan" (FF, 07 Agustus 2023)

Informan FEB mengatakan komunitasnya sudah mengikuti 20 kali turnamen

"Kalau mengikuti turnamen mungkin bisa dibilang 20 kali itu kita pernah tapi tidak begitu tingkat-tingat tinggi gitu" (FEP, 10 Agustus 2023)

Informan GGA mengatakan komunitasnya pernah mengikuti turnamen pada tingkat kartam

"Ikutnya komunitas kami itu ya tingkat kaya tarkam yang diadakan di daerah kita langsung ikut" (GGA, 10 Agustus 2023)

Informan SB mengatakan komunitasnya baru mengikuti 2-3 turmanen kecil dan peraih prestasi

"2 atau 3 yaitu turnamen kecil sih, belum ada prestasi" (SB, 15 Aguatus 2023)

Informan FEP mengatakan bahwa model rapat yang dilakukan komunitasnya adalah dengan cara berkumpul dan berdiskusi bersama anggota lain dengan topik seputar event atau turnamen secara santai.

"Kita Cuma kumpul-kumpul biasa gitu mas, rapat pun kita nggak begitu terlalu serius meskipun kita tetap mikir mau seperti apa kita jalankan event tapi dibua tseperti santai" (FEP, 10 Agustus 2023)

Informan MHD mengatakan dalam komunitasnya mereka sudah beberapa kali mendapatkan prestasi salah satunya eFootball dan Pubg yang sudah diraih anggotanya

"Medali kita dapat 2 Yang eFootball kita dapat medali emas, juara 1 Kalau yang Pubg kita medali perunggu" (MHD, 24 Februari 2023)

Table 3. Perkembangan Komunitas *E-Sport* Provinsi Jawa Tengah

Perkembangan Komunitas <i>E-Sport</i> di Provinsi Jawa Tengah					
Informan	perkembangan dan nama komunitas	Tahun didirikan dan jumlah	Keanggotaan dalam komunitas	Sumber dana komunitas	Turnamen dan prestasi komunitas

		anggota komunitas			
MHD	perkembangan pada setiap game <i>E-Sports</i> memiliki perkembangan masing-masing	terdapat banyak anggota komunitas sekitar 300 yang bergabung pada komunitasnya	bentuk keorganisasian komunitasnya dibagi sama rata, terdapat ketua dan seksi lainnya	sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dengan iuran sebelum anggota akan mengikuti sebuah turnamen	terdapat komunitas Efootball yang pernah meraih juara 1 tingkat thailand dan Pubg mengikuti liga 1 dengan nama pigmy
WF	perkembangan E-sports di Jawa Tengah terdapat komunitas Mobile Legend dan Free Fire	tahun dibentuknya komunitas Free Fire dan Mobile Legend adalah tahun 2018-2022 dan jumlah anggota mencapai 150-100 anggota	bentuk koordinasi dari komunitasnya adalah diawasi oleh ketua, sekretaris dan bendahara	sumber dana yang diperoleh komunitasnya adalah dari iuran anggota dan dari sponsor	komunitasnya pernah meraih juara jorda 2022 mendapatkan 2 emas efootball dan Free Fire, 1 perunggu untuk Mobile Legend
FF	perkembangan <i>E-Sports</i> mobile legends sangat mengalami perkembangan yang sangat pesat, terlebih pada komunitasnya yang sangat menjamur di Provinsi Jawa Tengah	anggota pada komunitasnya adalah 9 orang dengan memiliki hobi yang sama	bentuk koordinasi dari komunitasnya sedikit tidak tertata karena baru terdapat ketua saja yang bisa menghandle komunitasnya	sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dari iuran dari anggota yang akan mengikuti turnamen atau event	komunitasnya belum mendapatkan prestasi
FEP	perkembangan komunitas <i>E-</i>	tahun 2020 komunitas dibentuk	komunitas beliau terdapat	mengatakan sumber dana yang	komunitasnya sudah mengikuti

	<i>sports</i> di Jawa Tengah komunitas yang diikuti beliau adalah komunitas senantani <i>E-Sports</i> yang dibentuk karena hobi yang sama	dan terdapat 20-30 anggota komunitas	ketua dan wakil ketua untuk tetap bisa mengkoordinir komunitas beliau	diperoleh dari komunitasnya adalah dari iuran dari anggota	20 kali turnamen
GGA	perkembangan komunitas <i>E-sports</i> di Jawa Tengah komunitas yang diikuti beliau adalah komunitas senantani <i>E-Sports</i> yang dibentuk karena hobi yang sama	tahun 2020 komunitas dibentuk dan terdapat 20-30 anggota komunitas	komunitas beliau terdapat ketua dan wakil ketua untuk tetap mengkoordinir komunitas beliau	sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dari iuran dari anggota yang akan mengikuti turnamen atau event dan dari anggota lain yang ingin mendukung	komunitasnya pernah mengikuti turnamen pada tingkat kartam
SB	komunitas di Provinsi Jawa Tengah sangat banyak bias dilihat dari saat mengikuti sebuah turnamen yang ada di Solo, Beliau sendiri mempunyai komunitas dengan teman kos yang memiliki hobi sama	beliau bergabung komunitas pada tahun 2021 dan anggotanya 8 orang	bentuk koordinasi dari komunitasnya adalah mereka membentuk sebuah grup tim dan dibentuk lewat grup wa terlebih dahulu untuk memudahkan berdiskusi	sumber dana yang diperoleh dari komunitasnya adalah dari iuran dari anggota	dalam komunitasnya mereka sudah beberapa kali mendapatkan prestasi salah satunya eFootball dan Pubg yang sudah diraih anggotanya

Narasumber yang didapatkan oleh peneliti memiliki pendapat masing-masing, kemudian dari beberapa pendapat narasumber bisa kita ambil benang merahnya bahwa dari segala aspek yang ditinjau tentang perkembangan komunitas *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah memiliki banyak komunitas sampai pihak kedinasan kewalahan untuk mendata komunitasnya di Provinsi Jawa Tengah. Komunitas berpengaruh pada perkembangan *e-sport* mobile legends di setiap daerah, dari banyaknya komunitas bisa diambil benang merah bahwa perkembangan *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah telah mengalami peningkatan yang sangat cepat bisa dilihat dari komunitasnya yang telah menjamur di setiap daerahnya.

KESIMPULAN

Perkembangan komunitas *e-sport* di Provinsi Jawa Tengah mengalami perkembangan yang sangat pesat dilihat dari grafik peningkatan yang selalu naik di google playstore setiap tahunnya yang mendownload olahraga *e-sport* divisi mobile legends. Perkembangan yang meningkat memunculkan atlet baru yang bertalenta untuk regenerasi pemain yang didapatkan dari komunitas serta dapat berprestasi dibidang *e-sport*.

DAFTAR PUSTAKA

- Falaahudin, A., Dody Tri Iwandana, Ali Md Nadzalan, & Moh. Kholil. (2022). Sosialisasi Meningkatkan Kondisi Fisik Atlet Tinju Kabupaten Bantul. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 7–12. <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v3i1.666>
- Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of E-Sports and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11). <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Kobiela, F. (2018). Towards a high definition of (Olympic) sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38). <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1068>
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1). <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Summerley, R. (2020). The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Games and Culture*, 15(1). <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>
- Sutantio, Y. E., Poedjioetami, E., & Widjajanti, W. W. (2019). eSport Building Design Role In Introducing Its Activities. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 0(6). <https://doi.org/10.12962/j23546026.y2018i6.4673>
- Tarigan, B. S., Ramadhani, A., Falaahudin, A., & Iwandana, D. T. (2021). *Sport*

Activities during the Covid-19 Pandemic. 6(9), 552–555.
<https://doi.org/10.15520/sslej.v6i09.2842>

Urbaniak, K., Watróbski, J., & Sałabun, W. (2020). Identification of players ranking in e-sport. *Applied Sciences (Switzerland)*, 10(19).
<https://doi.org/10.3390/app10196768>

Watson, M., Abbott, C., & Pedraza-Ramirez, I. (2021). A Parallel Approach to Performance and Sport Psychology Work in Esports Teams. *International Journal of Esports*, 1(1).