

SEJARAH PERKEMBANGAN ESPORT INDONESIA KABUPATEN KUNINGAN

Asep Nurali¹, Dani Nurdiansyah²
STKIP Muhammadiyah Kuningan^{1,2}
minwin037@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah perkembangan *Esport* Indonesia kabupaten kuningan. Jenis pebelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah Ketua PBESI Kuningan, Pengurus PBESI Kuningan dan 10 tim *Esport* di kabupaten kuningan. Metode yang digunakan adalah metode deskritif kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, adapun teknik analisis data menggunakan 3 cara analisis yaitu reduksi data, penyajian data, verifikasi dan kesimpulan. Hasil penelitian dari 10 tim terdapat 7 tim yang mengetahui sejarah PBESI kuningan, 10 tim mengikuti perkembangan *Esport* dan mengetahui peminat *esport* di kabupaten kuningan tergolong banyak, dari 10 tim ada 8 tim yang pernah menjuarai turnamen di kabupaten kuningan, semua responden mengetahui salah satu game tersebut aktif berkompetisi di kabupaten kuningan 10 tim mengetahui peran esi sangat penting untuk *Esport* di kabupaten kuningan. Sejarah terbentuknya PBESI kuningan pada tahun 2019 berbarengan dengan adanya eksibisi asian games kemudain di lantiklah secara serentak di bandung, perkembangan *Esport* tergolong sangat baik karena banyak sekali peminatnya di kabuoaten kuningan, ada 2 games yang aktif berkompetisi di kabupaten kuningan untuk saat ini yaitu Free Fire dan Mobile legends.

Kata Kunci: PBESI Kuningan, Esport, Perkembangan, Sejarah

ABSTRACT

This research aims to determine the history of the development of Indonesian Esports in Kuningan district. The type of research used is descriptive qualitative. The samples in this research were the Chairman of PBESI Kuningan, the PBESI Kuningan Management and 10 Esports teams in Kuningan Regency. The method used is a qualitative descriptive method by collecting data through observation, interviews and documentation, while the data analysis technique uses 3 methods of analysis, namely data reduction, data presentation, verification and conclusions. The results of the research from 10 teams, there were 7 teams who knew the history of PBESI Kuningan, 10 teams followed the development of Esports and knew that there were quite a lot of fans of Esports in Kuningan Regency, of the 10 teams there were 8 teams who had won tournaments in Kuningan Regency, all respondents knew one of these games. 10 teams are actively competing in Kuningan Regency, knowing that the role of ESI is very important for Esports in Kuningan Regency. The history of the formation of PBESI Kuningan in 2019 coincided with the Asian Games exhibition which was then inaugurated simultaneously in Bandung. The development of Esports is considered very good because there are lots of enthusiasts in Kuningan Regency, there are 2 games that are actively competing in Kuningan Regency at the moment, namely Free Fire and Mobile legends.

Keywords: PBESI Kuningan, Esport, Development, History

PENDAHULUAN

Esport adalah cabang olahraga baru di dunia yang di resmikan pada tahun 2017 cabang olahraga ini termasuk cabang olahraga modern yang memanfaatkan teknologi agar teknologi ini tidak menjadi sia-sia .olahraga *esport* merupakan suatu istilah untuk

kompetensi permainan video pemain jamak, umumnya antar pemain professional *esport* juga termasuk olahraga kekinian di karenakan banyak anak-anak muda yang memainkannya. *Esport* juga termasuk olahraga yang fenomena, Fenomena *Esport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Berbagai pengembang game seakan tak mau kalah, menggunakan *Esport* sebagai salah satu sarana menjual lebih banyak produk buatan mereka. Mulai dari game *Dota, Pubg mobile, hingga mobilelegends* (Gunawan et al., 2021; Kurniawan, 2020).

ESport adalah olahraga yang terbuka bagi siapa pun. Sebab *Esport* dapat dimainkan oleh siapa saja, bahkan *Esport* bisa dimainkan oleh penyandang disabilitas (Bagus et al., 2022; Dwi Gansar Santi Wijayanti & Nasuka, 2016; Zahra et al., 2023). (Sani & Iwandana, 2024) mengemukakan bahwasanya perdebatan mengenai *Esport* yang dikategorikan sebagai olahraga atau bukan memang mulai memanas akhir-akhir ini. Menggunakan istilah '*sport*' selalu menimbulkan argumen karena banyak orang yang memiliki interpretasi mereka sendiri kepada apa yang dimaksud dengan olahraga. Tapi kemampuan dan dedikasi yang para profesional berikan patut kita hormati.

Sejarah perkembangan *E-sport* di dunia pertama kali budaya *E-sport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi game. Menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game. Ketika itu kompetisi game diadakan pada 19 Oktober 1972, diadakan di Universitas Stanford, ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah kompetisi yang diberinama sebagai Intergalactic Spacewar Olympic, sebuah kompetisi untuk game bernama Spacewar. Jangan tanya soal hadiah, kompetisi yang dikenal sebagai kompetisi *E-sport* pertama tersebut hanyalah berhadiah satu tahun langganan majalah Rolling Stone. Setelahnya satu per satu kompetisi game lain pun bermunculan. Tahun 1980, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan 10.000 peserta, Terbesar di masanya. Bahkan ketika itu, kompetisi game terbilang menjadi fenomena, dan diangkat oleh majalah ternama Amerika Serikat, Life and Time. Masuk ke era 90-an, teknologi internet mulai merebak di Amerika Serikat ketika itu. Alhasil, kompetisi game pun berkembang menjadi kompetisi-kompetisi online, beserta dengan organisasi yang punya visi untuk menjadikan kompetisi game menjadi sebuah industri e-Sport. Beberapa kompetisi besar di tahun 90an salah satunya ada Nintendo World Championship yang ketika itu digelar di Amerika Serikat. Lalu Nintendo melanjutkan kompetisi tersebut di tahun 1994 dengan acara yang dikenal sebagai Nintendo PowerFest dan banyak kompetisi lainnya (Khudzaifah et al., 2023; Kurniawan, 2020).

Sementara itu, Sejarah perkembangan Esport di Indonesia dimulai saat Indonesia masih dalam tahap penerimaan teknologi komputer. Pada tahun 1951, ketika komputer pertama untuk bermain game ditemukan, Indonesia masih dalam tahap eksplorasi terhadap dunia teknologi yang baru. Perkembangan Esport kemudian mengikuti evolusi teknologi komputer di Indonesia, seiring dengan peningkatan akses dan pemahaman masyarakat terhadap permainan elektronik. Meskipun awalnya lambat, minat dan partisipasi dalam Esport di Indonesia semakin berkembang seiring dengan perkembangan

teknologi dan kesadaran akan potensi industri game. (Dandi, 2021). Ketua Indonesia *Esports Association* (IESPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia Gamers, yang saat ini dikenal dengan Liga Game. Menurutnya ditambahkan, Selaiknya platform jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter, Liga Game memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para gamers di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga Game menganut prinsip jempot bola.

Olahraga elektronik atau *Esport* kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim eSport Indonesia yang berprestasi di kompetisi *Esport* internasional. Sebut saja tim Recca *Esport*, NXL, atau Evos,Req Regum Qeon, Bigetron *Esport* yang kerap menyabet juara di turnamen *Esport* bergengsi, baik skala nasional maupun internasional. Atlet *Esport* Indonesia terhimpun dalam IESPA (Indonesia *Esport Association*) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IESPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang *Esport* di mata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga *Esport* dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan *Esport* Asia. Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk game online, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi *Esport* dunia. Sebab, *Esports* resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang (Reynaldi et al., 2021).

Perkembangan *Esport* di kabupaten kuningan di tandai dengan di bentuknya sebuah organisasi yang bernama ESI Kuningan (*Esport* Indonesia Kuningan),ESI Kuningan sudah ada di kabupaten kuningan sejak pada tahun 2019 namun pada saat itu *Esport* di kabupaten kuningan belum secara resmi di akuisisi di kabupaten kuningan oleh KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia).Dan pada tahun 2019, pengurus cabangnya di setiap daerahnya dilantik secara serentak. Termasuk PBESI Kuningan yang baru saja resmi di lantik oleh PBESI Jabar di Sekertariatnya Bandung pada Jum'at (4/62020).

Pada tahun 2020 semenjak setelah 1 tahun dilantiknya PBESI kuningan di sekretariat PBESI bandung, ESI Kuningan menggelar turnamen pertama kalinya di tahun 2020 hal itu di katakana langsung oleh ketua ESI kuningan Ilva Fahrurozi melalui telpon Whatsapp. Kegiatan yang bertajuk Kuningan MLBB Championship 2020 akan di selenggarakan secara offline di Gedung Golkar Kuningan.Total slot yang dibuka sebanyak 32. Turnamen ini sebagai langkah awal ajang pemanasan di tahun 2020 serta ajang perkenlan dan promosi kepada para calon sponsorship, target kami *Esport* tidak menjadi hobi tapi menjadi insutri olahraga di Kabupaten Kuningan,rencananya kita akan menggelar kembali kompetisi seluruh game *Esport* , mulai dari PUBG, PES, Free Fire, Mobile legends di pertengahan tahun “Aban Nursya’ban Ali Al-Fajar”

Semua orang bisa bermain games yang dipertandingkan di *Esport* tanpa perlu menjadi pemain profesional. Games seperti Dota 2, PUBG, dan Mobile Legends menempati peringkat teratas permainan yang paling sering diunduh dan dimainkan

khalayak. Perbedaan paling mendasar gamers dengan *Esport* adalah para atlet e-sport merupakan pemain profesional. Para atlet *Esport* tersebut tentunya berkompetisi di turnamen baik itu tingkat nasional maupun internasional. Turnamen seperti The International Dota 2 Championships, PUBG Global International, dan Piala Presiden adalah contoh-contoh turnamen yang menyediakan hadiah milyaran rupiah. Turnamen The Internasional Dota 2 tahun 2018, hadiah yang disediakan mencapai lebih dari 20 juta dollar AS atau setara 270-an milyar rupiah. Sejak 2011, hadiah turnamen tersebut mengalami peningkatan tiap tahunnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah dan perkembangan *Esport* Indonesia Kabupaten Kuningan serta untuk mengetahui game apa saja yang aktif berkompetisi di Kabupaten Kuningan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana peneliti ingin menemukan fakta dan menginterpretasikan tentang “Sejarah Perkembangan *Esport* di Kabupaten Kuningan” untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu sejak Maret sampai dengan Juni 2024. Partisipan dalam penelitian ini meliputi Ketua PBESI Kabupaten Kuningan, Sekretaris PBESI Kabupaten Kuningan, dan 10 Tim *Esport* yang ada di Kabupaten Kuningan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data berupa penarikan kesimpulan yang disajikan dalam bentuk narasi.

HASIL PENELITIAN

Peneliti menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan yaitu mengenai sejarah perkembangan *esport* di kabupaten kuningan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada penelitian, maka peneliti harus memaparkan, menggambarkan dan menjelaskan data atau informasi yang di peroleh dari proses observasi dan wawancara.

Deskripsi Hasil Obsevasi

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengunjungi responden yang aktif berkompetisi di kabupaten kuningan terutama pada komunitas komunitas yang ada di kabupaten kuningan. Ada 10 tim yang menjadi subjek penelitian masing masing tim di wakilkkan oleh 1 orang untuk mengisi sebuah lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan kurang lebih dua bulan mengenai sejarah perkembangan *esport* indonesia kabupaten kuningan ada 10 tim. Peneliti melakukan observasi masing masing tim diwakilkkan oleh ketua atau perwakilkannya untuk mengisi 1 lembar observasi yang diberikan oleh peneliti mengenai sejarah *esport* indonesia kabupaten kuningan. Peneliti ini melakukan observasi dengan mengunjungi responden mau itu di lokasi sekretariatnya(tempat berkumpul) atau di rumah responden, peneliti ini melakukan observasi sesuai dengan kelonggaran waktu responden, tidak di sela sela kesibukan masing masing resonden. Namun kendala masih kerap ditemukan

disaat melakukan observasi terhadap responden, entah itu karena waktu, kesibukan atau hal-hal lain yang tidak bisa di kesampingkan, oleh karena itu peneliti melakukan observasi di saat waktu responden senggang(tidak sibuk).

Proses pelaksanaan observasi ini sama dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Observasi ini di lakukan sekitar 15 menit. Peneliti memberikan lembar observasi terhadap responden mengenai sejarah *esport* indonesia kabupaten kuningan. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana cara untuk mengisi lembar observasi, kemudian responden membaca terlebih dahulu apa yang ada pada lembar observasi dan bagaimana cara mengisinya. Peneliti menjelaskan apa yang tidak di pahami oleh responden di saat responden mengisi lembar observasi. Setelah melakukan pengisian pada lembar observasi responden memberikan lembar observasi yang telah diisi kepada peneliti.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mengunjungi responden mengenai sejarah perkembangan *esport* indonesia kabupaten kuningan yakni berupa responden termasuk penggemar *esport* di kabupaten kuningan. Dari 10 responden yang mengetahui sejarah berdirinya *esport* indonesia kabupaten kuningan ada 7 orang yang mengetahui sejarah berdirinya *esport* indonesia kabupaten kuningan. Kemudian yang mengikuti perkembangan *esport* di kabupaten kuningan dari banyaknya responden, semua responden mengikuti perkembangan *esport* yang ada di kabupaten kuningan dan mengetahui peminat *esport* di kabupaten kuningan tergolong banyak dan berkembang baik karena *esport* adalah salah satu cabang olahraga yang fenomena saat ini. dari semua responden ada sebagian yang pernah menjuarai turnamen yang di gelar di kabupaten kuningan, ada sebanyak 8 responden yang pernah menjuarai turnamen di kabupaten kuningan. Dari salah satu game yang ada pada lembar observasi para responden mengetahui bahwa ada salah satu game yang aktif berkompetisi di kabupaten kuningan serta salah satu game tersebut sering dimainkan oleh responden tersebut. Responden mengetahui peran PBESI kabupaten kuningan sangat baik dalam menaungi *esport* di kabupaten kuningan.

Visi dari PBESI Kabupaten Kuningan untuk mengembangkan ataupun membangun *esport* indonesia kabupaten kuningan bertujuan untuk “menjadi kekuatan utama dalam industri *esport* dengan memajukan kualitas pemain, meningkatkan infrastruktur, dan membangun komunitas yang solid”

Deskripsi Hasil Wawancara

Kang Achmad Irsyad Imanuddin adalah ketua PBESI kabupaten kuningan, beliau saat ini berusia 25 tahun. Wawancara ini dilakukan pada hari minggu tanggal 30 juni 2024 bertempat di kediaman rumah responden dengan bertujuan untuk mengetahui sejarah perkembangan *esport* indonesia kabupaten kuningan. Beliau menjeleaskan awal berdirinya *esport* indonesia kabupaten kuningan itu pada tahun 2019 saat itu PBESI wilayah mengintrusikan atau meminta agar PBESI kabupaten kuningan mengurus *esport* di kabupaten kuningan, kemudian terbentuklah secara struktural dan beliau pada saat itu belum menjadi ketua, masih menjadi ketua bidang. pada saat musim covid, PBESI kabupaten kuningan berangkat ke bandung untuk mengikuti pelantikan secara serentak bukan hanya kabupaten kuningan saja yang di lantik, kabupaten indramayu juga termasuk

salah satu yang di lantik pada saat itu pada ahun 2019 berbarengan dengan adanya eksibisi asian games untuk esport sebagai cabang olahraga elektronik pertama makanya ada intruksi dari PBESI wilayah untuk membuat PBESI kabupaten kuningan untuk menaungi esport yang ada di kabupaten kuningan (2019).

Awal mula dibentuk memang PBESI kabupaten kuningan bertujuan sebagai wadah untuk menaungi cabor *esport* yang sedang ada di kabupaten kuningan, mau itu yang berkarir secara proffesional ataupun komunitas. Pada saat itu perkembangan memang belum terlalu signifikan karena PBESI sendiri memiliki tantangan terhadap masyarakat yang awam yang belum mengetahui *esport* itu sebagai cabang olahraga. Adapaun secara nasional indonesia terbukti memilki prestasi mau itu di tingkat asia tenggara ataupun tingkat dunia. untuk perkembangan *esport* di kabupaten kuningan itu dari tahun 2019 untuk game Mobile Legends, Free Fire, PUBG MOBILE itu sangat tinggi sehingga banyak kompetisi di kabupaten kuningan pada tahun 2021 untuk game PUBG MOBILE mengalami penurunan dikarenakan mungkin data yang ada pada game tersebut semakin tinggi jadi perlu memiliki spesifikasi hanphone yang tergolong bagus, mungkin itu salah satu penyebab berkurangnya peminat game PUBG MOBILE di kabupaten kuningan sedangkan game Mobile legends dan free fire sendiri masih berkembang masih sering ada kompetisi yang ada di kabupaten kuningan. Untuk PES di kabupaten kuningan PBESI sendiri belum pernah mengadakan kompetisi karena mungkin penggemar *esport* di kabupaten kuningan tergolong sedikit dikarenakan game PES sendiri bisa dikategorikan sebagai game moba atau konsol sehingga penggemar *esport* di kabupaten kuningan cenderung lebih suka game yang permainannya lebih singkat, mungkin juga masih menjadi habbit di masyarakat kita sehingga kita belum beranjak ke divisi PC atau Konsol. PBESI sendiri memiliki cita cita atau keinginan untuk kedepannya agar *esport* di kabupaten kuningan ini tidak berkurang peminatnya bisa dikatakan bisa mempertahankan eksistensinya. PBESI sendiri memilki keinginan untuk mengadakan liga pelajar *esport* di kabupaten kuningan liga pelajar tersebut bisa mencakup beberapa tingkatan yakni tingkat smp, sma dan bahkan sampai perguruan tinggi. Selain liga pelajar PBESI berkeinginan untuk menggelar turnamen pramusim yang di selenggarakan setiap setahun sekali bisa dikatakan bupati cup atau piala bupati yang bisa di selenggarakan oleh berbagai komunitas yang ada di kabupaten kuningan agar eksistensi dan mengembangkan *esport* indonesia tetap terjaga dan bisa berkesinambungan.

Ketua PBESI kabupaten kuningan juga berharap agar para penggemar *esport* yang ada di kuningan tidak lagi mengembangkan skill secara individu ketua PBESI kuningan berharap pada penggemar *esport* beranikan diri untuk membangun sebuah tim untuk supaya hobi kita tidak menjadi sia sia dan tersalurkan dengan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyajian data dan analisis data dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti ini akan menarik suatu pembahasan penelitian tentang Sejarah Perkembangan *Esport* Indonesia

Kabupaten Kuningan pada beberapa tim *esport* yang ada di kabupaten kuningan dan PBESI Kabupaten Kuningan.

Sejarah Perkembangan *Esport* Indonesia Kabupaten Kuningan

Menurut (Reynaldi et al., 2021) sejarah adalah gambaran masa lalu tentang manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap, meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran penjelasan, yang memberi pengertian tentang apa yang telah berlalu. Tidak bisa dipungkiri, bahwa sejarah tak lepas dari kehidupan yang telah kita lampau. Sejarah adalah sebuah memori urutan pengalaman kehidupan masa lalu yang dapat dijelaskan dengan berbagai cara. Sejarah membuat kajian isi yang bisa sangat dalam dan runtut dari sebuah peristiwa yang telah terjadi.

Awal berdirinya *esport* indonesia kabupaten kuningan itu pada tahun 2019 saat itu PBESI wilayah mengintrusikan atau meminta agar PBESI kabupaten kuningan mengurus *esport* di kabupaten kuningan, kemudian terbentuklah secara struktural. pada saat musim covid, PBESI kabupaten kuningan berangkat ke bandung untuk mengikuti pelantikan secara serentak bukan hanya kabupaten kuningan saja yang di lantik, kabupaten indramayu juga termasuk salah satu yang di lantik pada saat itu pada tahun 2019 berbarengan dengan adanya eksibisi asian games untuk *esport* sebagai cabang olahraga elektronik pertama makanya ada intruksi dari PBESI wilayah untuk membuat PBESI kabupaten kuningan untuk menaungi *esport* yang ada di kabupaten kuningan.

Awal mula dibentuk memang PBESI kabupaten kuningan bertujuan untuk menaungi cabor *esport* yang sedang ada di kabupaten kuningan, mau itu yang berkarir secara profesional ataupun komunitas. Pada saat itu perkembangan memang belum terlalu signifikan karena PBESI sendiri memiliki tantangan terhadap masyarakat yang awam yang belum mengetahui *esport* itu sebagai cabang olahraga. Adapaun secara nasional indonesia terbukti memiliki prestasi mau itu di tingkat asia tenggara ataupun tingkat dunia. untuk perkembangan *esport* di kabupaten kuningan itu dari tahun 2019 untuk game Mobile Legends, Free Fire, PUBG MOBILE itu sangat tinggi sehingga banyak kompetisi di kabupaten kuningan pada tahun 2021 untuk game PUBG MOBILE mengalami penurunan dikarenakan mungkin data yang ada pada game tersebut semakin tinggi jadi perlu memiliki spesifikasi handphone yang tergolong bagus, mungkin itu salah satu penyebab berkurangnya peminat game PUBG MOBILE di kabupaten kuningan sedangkan game Mobile legends dan free fire sendiri masih berkembang masih sering ada kompetisi yang ada di kabupaten kuningan. Untuk PES di kabupaten kuningan PBESI sendiri belum pernah mengadakan kompetisi karena mungkin penggemar *esport* di kabupaten kuningan tergolong sedikit dikarenakan game PES sendiri bisa dikategorikan sebagai game moba atau konsol sehingga penggemar *esport* di kabupaten kuningan cenderung lebih suka game yang permainannya lebih singkat, mungkin juga masih menjadi habit di masyarakat kita sehingga kita belum beranjak ke divisi PC atau Konsol. PBESI sendiri memiliki cita cita atau keinginan untuk kedepannya agar *esport* di kabupaten kuningan ini tidak berkurang peminatnya bisa dikatakan bisa mempertahankan eksistensinya. PBESI sendiri memiliki keinginan untuk mengadakan liga pelajar *esport* di kabupaten kuningan liga pelajar tersebut bisa mencakup beberapa tingkatan yakni tingkat

smp, sma dan bahkan sampai perguruan tinggi. Selain liga pelajar PBESI berkeinginan untuk menggelar turnamen pramusim yang di selenggarakan setiap setahun sekali bisa dikatakan bupati cup atau piala bupati yang bisa di selenggarakan oleh berbagai komunitas yang ada di kabupaten kuningan agar eksistensi dan mengembangkan *esport* indonesia tetap terjaga dan bisa berkesinambungan.

Ketua PBESI kabupaten kuningan juga berharap agar para penggemar *esport* yang ada di kuningan tidak lagi mengembangkan skill secara individu ketua PBESI kuningan berharap pada penggemar *esport* beranian diri untuk membangun sebuah tim untuk supaya hobi kita tidak menjadi sia sia dan tersalurkan dengan baik.

Perkembangan Esport Indonesia Kabupaten Kuningan

Awal mula dibentuk memang PBESI kabupaten kuningan bertujuan sebagai wadah untuk menaungi cabor *esport* yang sedang ada di kabupaten kuningan, mau itu yang berkarir secara professional ataupun komunitas. Pada saat itu perkembangan memang belum terlalu signifikan karena PBESI sendiri memiliki tantangan terhadap masyarakat yang awam yang belum mengetahui *esport* itu sebagai cabang olahraga. Adapaun secara nasional indonesia terbukti memiliki prestasi mau itu di tingkat asia tenggara ataupun tingkat dunia. Untuk perkembangan *esport* di kabupaten kuningan itu dari tahun 2019 untuk game Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile itu sangat tinggi sehingga banyak kompetisi di kabupaten kuningan. pada tahun 2021 untuk game PUBG Mobile mengalami penurunan dikarenakan mungkin data yang ada pada game tersebut semakin tinggi jadi perlu memiliki spesifikasi handphone yang tergolong bagus, mungkin itu salah satu penyebab berkurangnya peminat game PUBG Mobile di kabupaten kuningan sedangkan game Mobile legends dan free fire sendiri masih berkembang masih sering ada kompetisi yang ada di kabupaten kuningan. Untuk PES di kabupaten kuningan PBESI sendiri belum pernah mengadakan kompetisi karena mungkin penggemar *esport* di kabupaten kuningan tergolong sedikit dikarenakan game PES sendiri bisa dikategorikan sebagai game moba atau konsol sehingga penggemar *esport* di kabupaten kuningan cenderung lebih suka game yang permainannya lebih singkat, mungkin juga masih menjadi habit di masyarakat kita sehingga kita belum beranjak ke divisi PC atau Konsol.

PBESI sendiri memiliki cita cita atau keinginan untuk kedepannya agar *esport* di kabupaten kuningan ini tidak berkurang peminatnya bisa dikatakan bisa mempertahankan eksistensinya. PBESI sendiri memiliki keinginan untuk mengadakan liga pelajar *esport* di kabupaten kuningan liga pelajar tersebut bisa mencakup beberapa tingkatan yakni tingkat smp, sma dan bahkan sampai perguruan tinggi. Selain liga pelajar PBESI berkeinginan untuk menggelar turnamen pramusim yang di selenggarakan setiap setahun sekali bisa dikatakan bupati cup atau piala bupati yang bisa di selenggarakan oleh berbagai komunitas yang ada di kabupaten kuningan agar eksistensi dan mengembangkan *esport* indonesia tetap terjaga dan bisa berkesinambungan.

Game yang Aktif Berkompetisi di Kabupaten Kuningan

Mengenai game yang sering berkompetisi atau aktif berkompetisi di kabupaten kuningan dari awal berdirinya PBESI kabupaten kuningan sampai tahun 2024 ada beberapa game mobile dinataranta, Mobile Legends, Free Fire, PUBG MOBILE itu

sangat tinggi sehingga banyak kompetisi di kabupaten kuningan. pada tahun 2021 untuk game PUBG MOBILE mengalami penurunan dikarenakan mungkin data yang ada pada game tersebut semakin tinggi jadi perlu memiliki spesifikasi handphone yang tergolong bagus, mungkin itu salah satu penyebab berkurangnya peminat game PUBG Mobile di kabupaten kuningan sedangkan game Mobile legends dan free fire sendiri masih berkembang masih sering ada kompetisi yang ada di kabupaten kuningan. Untuk PES di kabupaten kuningan PBESI sendiri belum pernah mengadakan kompetisi karena mungkin penggemar *esport* di kabupaten kuningan tergolong sedikit dikarenakan game PES sendiri bisa dikategorikan sebagai game moba atau konsol sehingga penggemar *esport* di kabupaten kuningan cenderung lebih suka game yang permainannya lebih singkat, mungkin juga masih menjadi habit di masyarakat kita sehingga kita belum beranjak ke divisi PC atau Konsol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, PBESI wilayah pada tahun 2019 meminta PBESI kabupaten kuningan mengurus esport di daerah tersebut. Meskipun tantangan dari masyarakat yang belum paham esport sebagai olahraga, Indonesia telah meraih prestasi di tingkat regional dan global. Pengembangan esport di kabupaten kuningan, khususnya untuk game Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG MOBILE, tinggi; namun kompetisi PUBG MOBILE menurun mungkin karena spesifikasi handphone yang semakin tinggi. Game Mobile Legends dan Free Fire tetap populer di kabupaten kuningan, sementara PBESI belum mengadakan kompetisi PES karena kurangnya minat. PBESI berencana mengadakan liga pelajar esport dan turnamen tahunan seperti "Bupati Cup" untuk mempertahankan eksistensi esport di daerah tersebut. Ketua PBESI kuningan mendorong penggemar esport untuk membentuk tim agar hobi mereka tersalurkan dengan baik dan tidak sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, P., Dharmawan, Saputra, Y. M., Williyanto, S., Zaky, M., Tantra Paramitha, S., Hamidie, A., Novan, N. A., & Fitri, M. (2022). Akses Media Informasi dan Tanda Komunikasi pada Fasilitas Olahraga Inklusif. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 7(2), 131–140.
- Dandi, K. (2021). Persepsi Generasi Z Terhadap E-Sport (Studi Kasus Pada Komunitas Gamers). *Jurnal Pendidikan Jasmani Khatulistiwa*, 64–70.
- Dwi Gansar Santi Wijayanti, S., & Nasuka. (2016). Pembinaan olahraga untuk Pembinaan Olahraga untuk Penyandang Disabilitas di National Paralympic Committee Salatiga. *Journal of Physical Education and Sport*, 5(1), 17–23.
- Gunawan, A., Hidayatullah, A., & Hidayat, A. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Jurnal Syntax Transformation*, 2(4), 409–421.
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin*

- (*SinaMu*), 4, 416. <https://doi.org/10.31000/sinamu.v4i1.7923>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Reynaldi, A., Amin, M. J., & Saleh, M. H. (2021). Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (Indonesian E-Sport Assosiacion) Samarinda Development of ESport Athletes by IeSPA (Indonesia ESport Association) Samarinda. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 9(4), 140–146.
- Sani, F., & Iwandana, D. T. (2024). Analisis Pengaruh Game E-Sport terhadap Aspek Kognitif Peserta Didik di SMAN 7 Balikpapan. *E-SPORT: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 4(2), 95–106. <https://doi.org/10.31539/e-sport.v4i2.9355>
- Zahra, A. F., Hartono, F. V., & Kholik, A. (2023). Model Physical Activity Berbasis Permainan Pada Disabilitas Netra. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(2), 35–43.