

Korelasi Nilai – Nilai Olahraga Elektronik (*Electronic Sport*) Serta Pengaruhnya di Kehidupan Sehari - Hari

Danny Aldian Pratama
email: dannypratama03@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

This research is based on the background of the author who as well as a researcher assumes that sports values can affect the values that exist in everyday life, especially in relation to electronic sports (E-Sports). Researchers took data through observation, interviews, and filling out questionnaires based on research data instruments that had gone through the judge instrument process which included; the value of cooperation, the value of communication, the value of respecting the rules, the value of understanding, the value of leadership, the value of fair play, the value of caring, the value of self-respect, the value of trust, the value of responsibility, the value of entertainment, the value of tolerance, the value of resilience, and the value of discipline. Then the researchers conducted an analysis with data reduction, data presentation, and verification or conclusions.

The results in this study are; 1. "How do the values of electronic sports (E-Sport) relate to values in everyday life?". All values show the results that E-Sport values are related to values in everyday life. 2. "How do the values of electronic sports (E-Sport) affect the values in everyday life?". The value of cooperation, the value of communication, the value of respecting the rules, the value of fair play, the value of responsibility, the value of entertainment, the value of tolerance, and the value of resilience are influenced by E-Sport values. Meanwhile, the value of understanding, the value of leadership, the value of caring, the value of self-esteem, the value of trust, and the value of discipline are not influenced by the values of E-Sport.

Keywords: *correlation, influence, E-Sport, E-Sport values, values in life*

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang atas dasar penulis yang sekaligus sebagai peneliti beranggapan bahwa nilai-nilai olahraga dapat mempengaruhi nilai-nilai yang ada di kehidupan sehari-hari terutama kaitannya dalam olahraga elektronik (*E-Sport*). Peneliti melakukan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan pengisian angket dengan berdasarkan instrumen data penelitian yang sudah melalui proses *judge instrument* yang meliputi; nilai kerja sama, nilai komunikasi, nilai menghormati aturan, nilai pemahaman, nilai kepemimpinan, nilai *fair play*, nilai kepedulian, nilai harga diri, nilai kepercayaan, nilai tanggung jawab, nilai hiburan, nilai toleransi, nilai ketahanan, dan nilai disiplin. Kemudian peneliti melakukan analisis dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau kesimpulan.

Hasil pada penelitian ini adalah; 1. "Bagaimana hubungan nilai-nilai olahraga elektronik (*E-Sport*) dengan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari?". Semua nilai menunjukkan hasil bahwa nilai-nilai *E-Sport* berhubungan dengan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari. 2. "Bagaimana pengaruh nilai-nilai olahraga elektronik (*E-Sport*) dengan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari?". Nilai kerja sama, nilai komunikasi, nilai menghormati aturan, nilai *fair play*, nilai tanggung jawab, nilai hiburan, nilai toleransi, dan nilai ketahanan dipengaruhi oleh nilai-nilai *E-Sport*. Sementara nilai pemahaman, nilai kepemimpinan, nilai kepedulian, nilai harga diri, nilai kepercayaan, dan nilai disiplin tidak dipengaruhi oleh nilai-nilai *E-Sport*.

Kata kunci: *Korelasi, pengaruh, E-Sport, nilai-nilai E-Sport, nilai-nilai di kehidupan*

PENDAHULUAN

Dewasa ini seiring perkembangan zaman dan teknologi, sifat manusia ikut serta berubah-ubah menyesuaikan keadaan di mana mereka tinggal atau hidup, (Akbar Radityatama: 2017). Manusia sebagai makhluk individu memiliki unsur jasmani dan rohani, fisik dan psikis, unsur jiwa dan raga, sedangkan menurut kodratnya manusia adalah makhluk sosial yang melakukan interaksi dalam kehidupannya, (Sudrajat, 2012). Setiap manusia tentunya mempunyai karakter dan identitas yang membedakan manusia satu dengan manusia lainnya. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan YME, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan terwujud dalam pikiran, sikap, perilaku, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma, agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Dalam konteks olahraga telah menjadi keyakinan bahwa aktivitas olahraga, syarat akan nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Sejumlah nilai yang dapat dipelajari melalui olahraga meliputi; *cooperation, communication, respect, problem solve, understanding, connection with other, leadership, how to win, how to lose, how to manage competition, fair play, sharing, self esteem, trust honesty, self respect, tolerance, resilien, teamwork, discipline, confidence* (Uniter Nations, 2003). Olahrag yang sedang dilaksanakan tentunya mempunyai suatu nilai dalam olahraga yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari (Desy Anggar Aditia, 2015:12).

Permainan atau *games* merupakan sarana hiburan yang salah satunya berbentuk digital, perkembangan *game* dari masa ke masa kian ramai. Awalnya *game* hanya bisa dimainkan secara *offline* (tidak memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya) namun bisa kita lihat zaman sekarang, *game* sudah merambah ke dunia yang saling terkoneksi satu sama lain. Dengan kata lain setiap individu dapat bermain dengan orang lain menggunakan media internet, Roy Rinaldi dan Iwan Krisnadi (2019). Apabila kita mengaitkan olahraga dengan teknologi, kata olahraga semakin berkembang dengan munculnya istilah baru yakni olahraga elektronik "*e-sport (electronic sport)*". *E-Sport* adalah olahraga yang melibatkan motorik halus layaknya permainan catur dan *bridge*. Menurut Audi E. Prasetyo *e-sport* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) mendukung pengertian tersebut bahwa olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan profesional, *e-sport*, atau *pro gaming* di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetitif permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional.

IESPL (Indonesian E-Sport Premier League) sebagai lembaga yang mengatur regulasi *E-Sport* memiliki kewenangan untuk mengatur jalannya segala bentuk kompetisi yang berkaitan dengan permainan video *games* atau pertandingan yang menggunakan *smartphone* dan komputer secara nasional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis sekaligus sebagai peneliti beranggapan bahwa olahraga dapat mempengaruhi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari terutama kaitannya dengan olahraga elektronik (*E-Sport*). Oleh karena itu peneliti merasa penasaran kiranya layak untuk diteliti lebih lanjut dengan judul penelitian ”Korelasi Nilai – Nilai Olahraga Elektronik (*E-Sport*) Serta Pengaruhnya Di Kehidupan Sehari – Hari”.

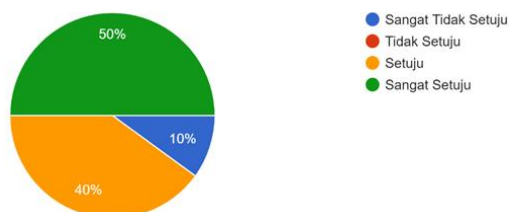
METODE PENELITIAN

Menurut Albi Anggito dan Johan Setiawan (2018) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber dilakukan dengan *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitik dengan pendekatan kualitatif, karena penelitian ini bermaksud untuk memahami, mengungkapkan, dan menjelaskan berbagai macam gambaran atas fenomena yang ada di lapangan kemudian dirangkum sendiri oleh peneliti. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, pengisian angket melalui *google form*, dan dokumentasi.

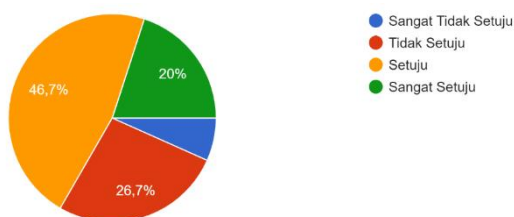
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerja sama



Gambar 4. 1 Diagram Hubungan Nilai Kerja Sama *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

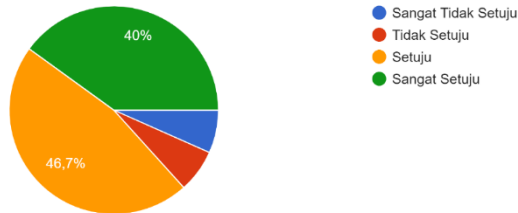
Dari persentase tabel diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kerja sama *E-Sport* berhubungan dengan nilai kerja sama di kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. 2 Diagram Pengaruh Nilai Kerja Sama *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

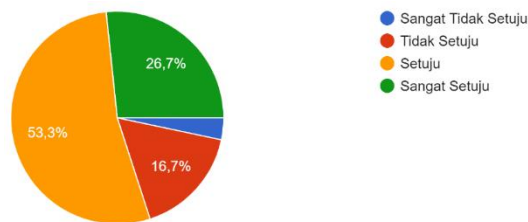
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kerja sama di kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh nilai kerja sama *E-Sport*.

Komunikasi



Gambar 4. 3 Diagram Pengaruh Nilai Komunikasi *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

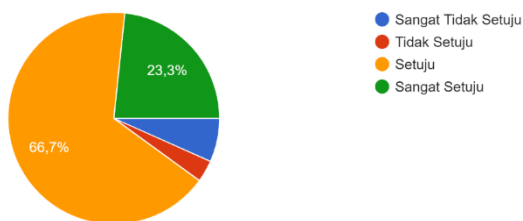
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai komunikasi di kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh nilai komunikasi *E-Sport*.



Gambar 4. 4 Diagram Hubungan Nilai Komunikasi *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

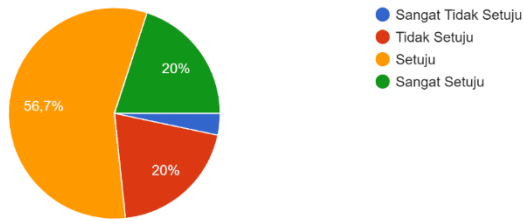
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai komunikasi *E-Sport* berhubungan dengan nilai komunikasi di kehidupan sehari-hari.

Menghormati aturan



Gambar 4. 5 Diagram Pengaruh Nilai Menghormati Aturan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

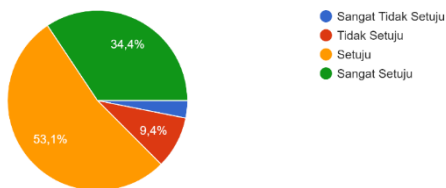
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai menghormati aturan di kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh nilai menghormati aturan *E-Sport*.



Gambar 4. 6 Diagram Hubungan Nilai Menghormati Aturan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

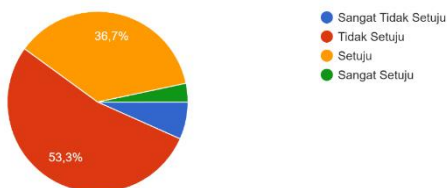
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai menghormati aturan *E-Sport* berhubungan dengan nilai menghormati aturan di kehidupan sehari-hari.

Pemahaman



Gambar 4. 7 Diagram Pengaruh Nilai Pemahaman *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

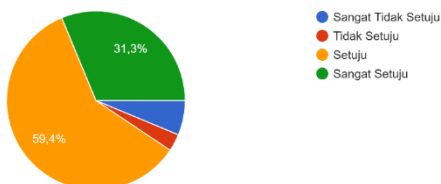
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai pemahaman di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai pemahaman *E-Sport*.



Gambar 4. 8 Diagram Hubungan Nilai Pemahaman *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

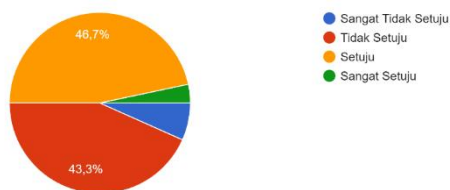
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai pemahaman *E-Sport* berhubungan dengan nilai pemahaman di kehidupan sehari-hari.

Kepemimpinan



Gambar 4. 9 Diagram Pengaruh Nilai Kepemimpinan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

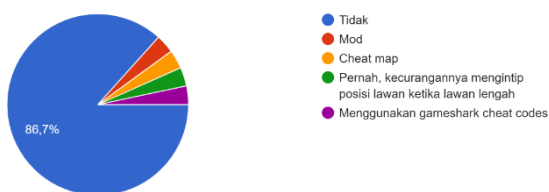
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kepemimpinan di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai kepemimpinan *E-Sport*.



Gambar 4. 10 Diagram Hubungan Nilai Kepemimpinan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

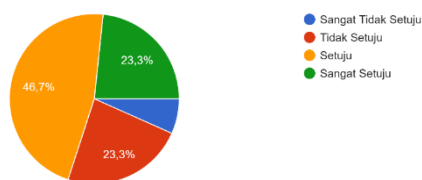
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kepemimpinan dalam *E-Sport* berhubungan dengan nilai kepemimpinan di kehidupan sehari-hari.

Fair play (permainan yang adil)



Gambar 4. 11 Diagram Pengaruh Nilai *Fair Play E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

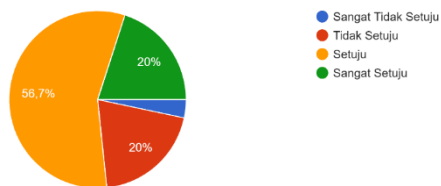
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai *fair play* di kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh nilai *fair play E-Sport*.



Gambar 4. 12 Diagram Hubungan Nilai *Fair Play E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

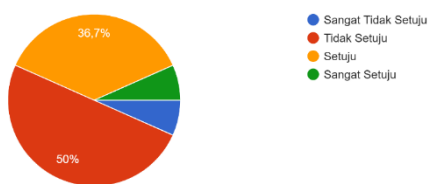
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai *fair play E-Sport* berhubungan dengan nilai *fair play* di kehidupan sehari-hari.

Peduli



Gambar 4. 13 Diagram Pengaruh Nilai Peduli *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

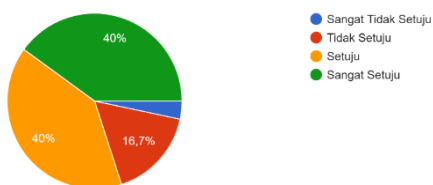
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai peduli di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai kepedulian *E-Sport*.



Gambar 4. 14 Diagram Hubungan Nilai Peduli *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

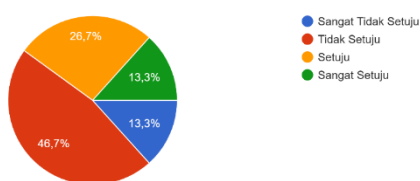
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai peduli *E-Sport* saling berhubungan dengan nilai peduli di kehidupan sehari-hari.

Harga diri



Gambar 4. 15 Diagram Pengaruh Nilai Harga Diri *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

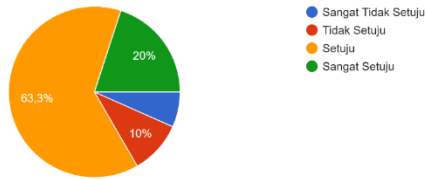
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai harga diri di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai harga diri *E-Sport*.



Gambar 4. 16 Diagram Hubungan Nilai Harga Diri *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

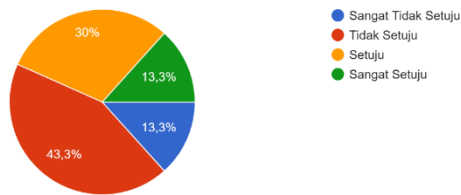
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai harga diri *E-Sport* berhubungan dengan nilai harga diri di kehidupan sehari-hari.

Kepercayaan



Gambar 4. 17 Diagram Pengaruh Nilai Kepercayaan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

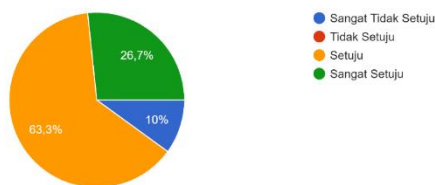
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kepercayaan di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai kepercayaan *E-Sport*.



Gambar 4. 18 Diagram Hubungan Nilai Kepercayaan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

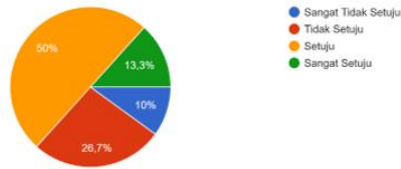
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kepercayaan di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai kepercayaan *E-Sport*.

Tanggung Jawab



Gambar 4. 19 Diagram Pengaruh Nilai Tanggung Jawab *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

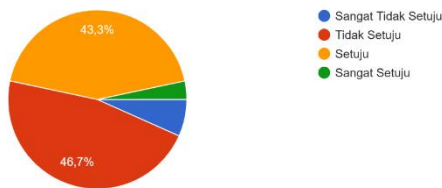
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai tanggung jawab di kehidupan sehari-hari dipengaruhi dari nilai tanggung jawab dalam *E-Sport*.



Gambar 4. 20 Diagram Hubungan Nilai Tanggung Jawab *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

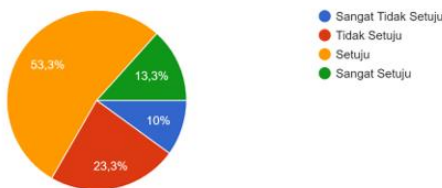
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai tanggung jawab *E-Sport* berhubungan dengan nilai tanggung jawab di kehidupan sehari-hari.

Hiburan



Gambar 4. 21 Diagram Pengaruh Nilai Hiburan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

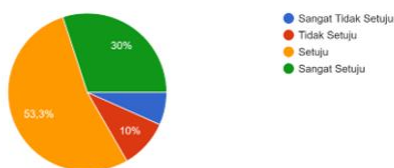
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai hiburan di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai hiburan *E-Sport*.



Gambar 4. 22 Diagram Hubungan Nilai Hiburan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

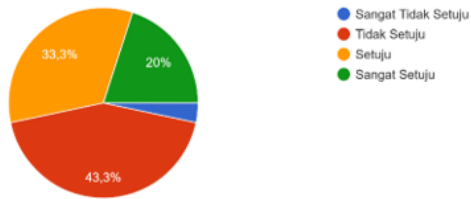
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai hiburan *E-Sport* berhubungan dengan nilai hiburan di kehidupan sehari-hari.

Toleransi



Gambar 4. 23 Diagram Pengaruh Nilai Toleransi *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

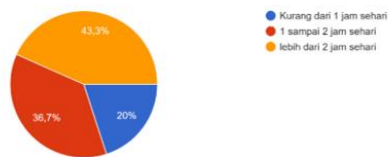
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai toleransi di kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh nilai toleransi *E-Sport*.



Gambar 4. 24 Diagram Hubungan Nilai Toleransi *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

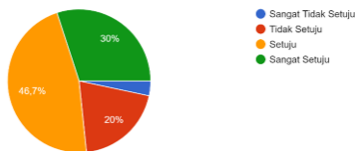
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai toleransi *E-Sport* berhubungan dengan nilai toleransi di kehidupan sehari-hari.

Ketahanan



Gambar 4. 25 Diagram Pengaruh Nilai Ketahanan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

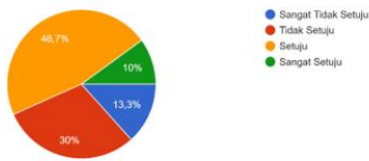
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai ketahanan di kehidupan sehari-hari dipengaruhi dari nilai ketahanan olahraga elektronik.



Gambar 4. 26 Diagram Hubungan Nilai Ketahanan *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

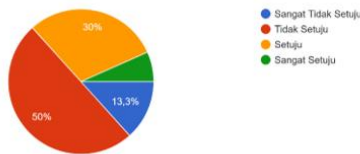
Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai ketahanan *E-Sport* berhubungan dengan nilai ketahanan di kehidupan sehari-hari.

Disiplin



Gambar 4. 27 Diagram Pengaruh Nilai Disiplin *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai kedisiplinan kita di kehidupan sehari-hari tidak dipengaruhi oleh nilai kedisiplinan *E-Sport*



Gambar 4. 28 Diagram Hubungan Nilai Disiplin *E-Sport* di Kehidupan Sehari - Hari

Dari persentase diagram tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai disiplin di kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini untuk mempermudah dalam proses membacanya.

No.	Nilai - Nilai <i>E-Sport</i>	Hubungannya dengan Nilai di Kehidupan Sehari-hari	Pengaruhnya dengan Nilai di Kehidupan Sehari-hari
1	Kerja Sama	✓	✓
2	Komunikasi	✓	✓
3	Menghormati Aturan	✓	✓
4	Pemahaman	✓	X
5	Kepemimpinan	✓	X
6	Fair Play	✓	✓
7	Kepedulian	✓	X
8	Harga Diri	✓	X
9	Kepercayaan	✓	X
10	Tanggung Jawab	✓	✓
11	Hiburan	✓	X
12	Toleransi	✓	✓
13	Ketahanan	✓	✓

14	Kedisiplinan	✓	X
----	--------------	---	---

Keterangan : ✓ = Ya X = Tidak

Saran pada penelitian ini adalah dengan banyaknya jenis atau *genre* yang berkaitan dengan olahraga elektronik (*E-Sport*), maka perlu diadakannya penelitian lanjutan hubungan antara nilai *E-Sport* dengan nilai di kehidupan sehari-hari sesuai jenis atau *genre game* tertentu. Perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai nilai-nilai *E-Sport* dan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari agar dapat mengetahui gambaran hubungan spesifik antara nilai-nilai *E-Sport* dan nilai-nilai di kehidupan sehari-hari sesuai dengan profesi atau pekerjaan subjek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Desy Anggar. (2015). Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa di SMA. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(12).
- Anggito, Allbi dan Johan Setiawan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Krisnadi, Iwan dan Roy Rinaldi. (2019). Analisis Dampak Perkembangan E-Sport Terhadap Persaingan Operator Seluler di Indonesia. *academia.edu*.
- Pertiwi, W. K. (2017). Menakar Potensi eSport di Indonesia. *KOMPAS.com*.
- Radityatama, Akbar. (2017). Sifat manusia dalam Kehidupan Sosial Sebagai Inspirasi Berkarya Seni Lowbrow. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang*.
- Sudrajat. (2012). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1 (1).
- United Nations. (2003). Towards Achieving Development Goals Report from the United Nations Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace. *Sport for Development and Peace*.