

E-SPORTS BERKEMBANG PESAT

Tepis Perspektif Negatif Gamers

TIDAK dipungkiri, E-Sports di Indonesia tengah berkembang pesat. Namun dibandingkan dengan negara-negara seperti Korea Selatan, China dan Amerika, E-Sports di Indonesia masih sulit diterima. Terutama oleh generasi tua dan kalangan birokrat.

Mereka kebanyakan masih berpikir negatif soal *gamers* atau *players* E-Sports yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game baik dengan *smartphone*, komputer maupun *console*. Namun perlahan tapi pasti, pemerintah telah memberikan dukungan bagi E-Sports untuk dapat berkembang dan menjadikan E-Sport ssebagai salah satu cabang olahraga. leSPA atau dikenal dengan nama panjang Indonesia eSports Association sebagai wadahnya.

Sebagai wadah resmi komunitas gamer, leSPA berperan mengembangkan kemampuan dan prestasi dalam dunia video game kompetitif. leSPA didorong oleh publisher, komunitas forum game dan altet game profesional di tanah air.

Pada 2018, E-Sports turut dikompetisikan dalam Asian Games Jakarta-Palembang. Mempertandingkan banyak nomor, di antaranya Arena of Valor, Pro Evolution Soccer, League of Legends dan Clash Royale. Indonesia pun berhasil meraih medali emas pada ajang tersebut.

Pro Player PSS Sleman, Rizki Faidan kepada *KR* mengatakan, pihaknya melihat prestasi *player* di

Indonesia cukup banyak. Hal tersebut mampu menarik perhatian mata dunia, sehingga mendapatkan dukungan dari pemerintah maupun sponsor.

Rizky memang menjadi salah satu pemain E-Sports yang memiliki segudang prestasi. Meski baru berusia 17 tahun, Rizky pernah menyabet posisi *runner up* kejuaraan dunia Pro Evolution Soccer (PES) League 2019 World Finals di Emirates Stadium, London. PES merupakan *game* sepakbola populer di dunia. "Turnamen itu menjadi *step* awal menjadi pemain pro. Jadi bagi pemula yang mau ke pro, turnamen itu penting," katanya.

Menjadi pemain profesional memiliki banyak tantangan. Terutama dukungan sekitar, orang tua misalnya. Sebab, Pro Player masih dianggap sebelah mata oleh banyak pihak. Stigma negatif terkait E-Sports di tengah masyarakat, terutama orang tua masih begitu besar. "Itu tantangannya, dukungan dari sekitar. Mengingat Pro Player belum dianggap sebagai pekerjaan yang memadai," ujar Rizky yang gemar memainkan game FIFA, UFC hingga Mobile Legend tersebut.

Selain dukungan sekitar, infratraktur di Indonesia pun perlu



KR-Esportobserver

Suasana kompetisi Esport berskala internasional.

ditingkatkan untuk perkembangan E-Sports, terutama soal jaringan internet. Sebab, olahraga yang satu ini membutuhkan jaringan internet yang memadai untuk bermain. Sementara di beberapa daerah, jaringan internet masih terbatas, sehingga E-Sports sulit berkembang maksimal di daerah-daerah karena terbatasnya jaringan.

Bersama PSS, Rizki kini berharap mampu membawa tim kebanggaan masyarakat Sleman

tersebut meraih gelar juara E-Sports Indonesian Football e-League (IFeL) 2020. "Bersama PSS pengen juara I fel, memberikan yang terbaik untuk PSS," tegas Rizky. Ia pun berharap dapat terus menjuarai turnamen baik di dalam maupun luar negeri. "Pengin makin kuat, juara di turnamen. Kalau bisa juara dunia. Pengin juga main di Eropa," sambungnya.

Ketika Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dipimpin Imam Nahrawi pernah usulkan, E-Sports masuk ke kurikulum pendidikan untuk mengakomodasi bakat-bakat muda. "Kurikulum harus masuk di sana, pelatihnya harus masuk di sana. Kalau sudah seperti itu, tentu harus bekerja sama, harus kolaborasi," katanya waktu itu.

Bahkan, kala itu Kemenpora sudah menganggarkan Rp 50 miliar untuk menggelar kompetisi-kompetisi di level sekolah.

Sekarang, Kemenpora) serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi telah mengakui E-Sports sebagai satu cabang olahraga (cabor) prestasi di Indonesia. Pengakuan ini

menandakan bahwa E-Sports dapat ikut dipertandingkan pada kompetisi-kompetisi resmi tingkat nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON).

Penetapan dilakukan dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020. Dalam acara ini juga, secara resmi pemerintah Indonesia menyetujui PB Esports Indonesia sebagai satu-satunya badan resmi pemerintahan yang menaungi E-Sports sebagai satu olahraga prestasi di Indonesia di bawah KONI.

Ketua Harian Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI) Komjen Pol Drs Bambang Sunarwibowo SH MHum sebagaimana dikutip *Antara* menyampaikan bahwa esports layak menjadi cabor karena menggunakan tenaga manusia berupa kecepatan, ketangkasan dan strategi seperti pada olahraga umumnya. Alasan lainnya adalah karena E-Sports sudah banyak dipertandingkan, baik dalam event nasional atau pun internasional, termasuk di Asian Games 2018 dan SEA Games 2019. (Yud)



KR-Istimewa

Ketika para gamer sedang beraksi.



KR-Istimewa

Rizki Faidan saat bermain membela PSS Sleman di IFeL 2020.

PORTUGAL DITAHAN SPANYOL TANPA GOL

Italia Pesta Gol, Belanda Tumbang

FLORENCE (KR)- Hasil berbeda diraih Italia dan Belanda dalam laga uji coba yang berlangsung Kamis (8/10) dini hari WIB. Italia pesta gol dengan mengulung Moldova 6-0 di Artemio Franchi, Firenze. Sedang Belanda ditumbangkan Meksiko 0-1 di Johan Cruijff Arena.

Hasil uji coba lainnya, tuan rumah Portugal bermainimbang tanpa gol dengan Spanyol di Estadio Jose Alvalade. Jerman ditahan Turki 3-3 di Stadion RheinEnergie dan Prancis berjaya usai melumat Ukraina 7-1 di Stade de France.

Italia membuka pesta gol melalui Bryan Cristante menit 18, menyundul bola hasil sepak pojok Giacomo Bonaventura. Hanya selang lima menit, *Gli Azzurri* mengandakan keunggulan lewat bidikan Francesco Caputo. Disusul gol ketiga yang disarangkan Stephan El Shaarawy menit 30, menuntaskan umpan silang Cristante.

Italia kian menjauh akibat gol bunuh diri Veaceslav Posmac menit 37. Bermaksud membendung umpan panjang Francesco Acerbi, justru masuk gawangnya sendiri. Menjelang turun minm, Italia menambah keunggulan

melalui gol kedua El Shaarawy, hasil kerja sama dengan Cristante dan Manuel Lazzari.

Pada babak kedua, Italia yang melakukan empat pergantian pemain, hanya menambah satu gol hasil bidikan Domenico Berardi menit 72, menyelesaikan umpan matang Vincenzo Grifo.

Sedangkan gol penentu kemenangan Meksiko dicipta Raul Jimenez melalui tendangan penalti menit 60. Wasit menunjuk titik putih setelah Nathan Ake yang masuk sebagai pengganti, melanggar Raul Jimenez di area terlarang. Kekalahan ini menandai debut Frank De Boer sebagai pelatih Belandan, menggantikan Ronald Koeman.

Jerman unggul dulu lewat gol Florian Neuhaus menjelang turun minum. Turki menyamakan kedudukan melalui gol Ozan Tufan



KR-AP/Marco Buccol

Pemain Italia, Francesco Caputo (kiri) berebut bola dengan Veaceslav Posmac.

menit 50. Hanya selang beberapa saat Jerman kembali *leading*, kali ini berkat gol Florian Neuhaus. Lagi Turki menyamakan kedudukan melalui gol Efekan Karaca menit 67.

Gol Gian-Luca Waldschm menit 81 membawa Jerman unggul 3-2. Turki selamat dari kekalahan berkat gol Kenan Karaman pada masa *injury time*.

Sementara Olivier Giroud men-

jadi bintang kemenangan Prancis dengan memborong dua gol pada menit 24 dan 34. *Les Bleus* membuka keunggulan lewat gol Eduardo Camavinga menit 9. Gol tuan rumah lainnya dicetak Vitalli Mykolenko (gol bunuh diri) menit 39, Corentin Tolisso menit 65, Kylian Mbappe menit 82 dan Antoine Griezmann menit 89. Satu gol hiburan Ukraina disarangkan Viktor Tsiganov menit 53. (Jan)

OLAHRAGA

LIGA CATUR BINANGUN IV

Damar Jaladri Memimpin

WATES (KR) - Damar Jaladri dari Kapanewon Temon untuk sementara memimpin hingga putaran kedua seri IV Liga Catur *Online* Binangun Kulonprogo yang diselenggarakan Pengurus Kabupaten (Pengkab) Persatuan Catur Seluruh Indonesia (Percasi) Kulonprogo.

Pada laga putaran dua yang berlangsung Rabu (7/10) malam, Damar Jaladri berhasil meraih kemenangan sekaligus mendapat tambahan poin 15. Dengan hasil tersebut, ia menempati peringkat pertama mengumpulkan total poin 22. Unggul tipis dari Jumariyanto (Pengasih) di peringkat dua dengan perolehan poin 21 dan Rizki Bayu Ramadhan (Samigaluh) di peringkat tiga dengan total poin 18.

Sedangkan peringkat IV-X, dr Nuryasin Kurniawan (Samigaluh) dengan poin 16, Kusmandoyo (Temon) poin 14, Nursait (Panjatan) dengan poin 11, Alex Baqori (Temon) poin 10, Warsito (Galur) poin 10, Retyanto (Pengasih) poin 9 dan Ibnu Maridi (Sentolo) poin 8.

Koordinator lomba, Jumariyanto ST kepada *KR*, Kamis (8/10) mengatakan, kejutan terjadi hingga putaran dua seri IV pada bulan Oktober. Kampiun seri III, Hariomurti Tri Kuntonegoro (Temon) terlempar dari 10 besar, sedangkan Juara seri I dan II, Alex Baqori hanya menempati di peringkat tujuh. Hal ini membuktikan, kompetisi pada event ini semakin ketat. (M-4)

UKT HAPKIDO GUNUNGKIDUL

13 Atlet Berhasil Naik Tingkat

WONOSARI(KR)- Meski masa pandemi Covid-19 belum berakhir, tidak mengurangi kegiatan Pengurus Kabupaten (Pengkab) Hapkido Gunungkidul.

Pada November mendatang akan mengirimkan siswa mengikuti ujian Kenaikan Tingkat (UKT) yang diselenggarakan Pengurus Daerah (Pengda) Hapkido DIY di Pusat Latihan Nasional Hapkido Indonesia Ambarbinangun, Yogya. Mereka yang naik tingkat 9 siswa dari geup 10, 3

Maryadi, Kamis (8/10).

Dua hari lalu, 13 siswa Hapkido naik tingkat, setelah mengikuti Ujian Kenaikan Tingkat (UKT) yang diselenggarakan Pengurus Daerah (Pengda) Hapkido DIY di Pusat Latihan Nasional Hapkido Indonesia Ambarbinangun, Yogya. Mereka yang naik tingkat 9 siswa dari geup 10, 3

siswa dari geup 8 dan 1 siswa dari geup 7.

UKT yang diikuti seluruh pengkab se-DIY ini sebagai tolak ukur dan evaluasi latihan yang telah siswa lakukan selama tiga bulan. Materi ujian meliputi gerakan dasar, jatuhan, hosiynsul, hyung atau rangkaian jurus dan mugihyung (senjata) (Ewi)



KR-Endar Widodo

Para siswa yang naik tingkat.

VIRTUAL KTA WORLDWIDE POOMSAAE

Tim EMS Jogja Rebut 4 Medali

SLEMAN (KR) - Tim taekwondo Expert (EMS) Jogja mendulang empat medali, terdiri satu emas dan tiga perunggu dalam kejuaraan taekwondo internasional Virtual KTA Worldwide Poomsae dan Para Poomsae Championship (VKWPC) 2020. Event tersebut diselenggarakan Harrogate KR Ali Taekwondo Academy (KTA) Inggris, yang ditayang langsung di youtube selama tiga hari dan berakhir Minggu (4/10).

Pelatih EMS Jogja, Sanny Harsono menjelaskan, kejuaraan ini mempertandingkan kategori Poomsae dan Para Poomsae, diikuti 568 atlet dari lebih 50 negara dengan kelas yang dipertandingkan dari usia di bawah 9 tahun (U-9) sampai usia di atas 60 tahun (U-60).

Dalam kejuaraan ini EMS Jogja mengirimkan 7 atlet. Mereka adalah Nathania Priscilla Ibrahim (Individual K2 U-9 tahun), M

Mikael Loami Wisanggeni (Individual K2 U-11 tahun), Ludgerio Arka Detya Prabanggana Wea (Individual Poom U-11 tahun), Maurice Raymond Bela Nusa (Individual K2 U-14 tahun), Leong Jia Rui (Individual K3 U-11 tahun), Fellinda Sukma Puteri Ducret (Individual K3 U-11 tahun), Bridgett Michelle MD Silaen (Individual K3 U-11 tahun). Event VKWPC 2020 tersebut dipimpin Grand Master Kang Ik Pil (Korea), kordinator wasit International Grand Master Tong Wang Shin (Inggris) dan Kordinator IT Master Peter Nestler (Austria).

Satu-satunya medali emas tim EMS Jogja direbut taekwondo Maurice Raymond Bela Nusa (Individual K2 U-14 tahun). Sedangkan 3 medali perunggu EMS disumbangkan Nathania Priscilla Ibrahim (Individual K2 U-9 tahun); Leong Jia Rui (Individual K3

U-11 tahun) dan Ludgerio Arka Detya Prabanggana Wea (Individual Poom U-11 tahun).

Secara keseluruhan Indonesia menempati posisi pertama dalam peraih medali, dengan 21 medali emas, 14 perak, dan 19 perunggu. Posisi kedua Denmark dengan 5 medali emas, 3 perak dan 9 perunggu. Sedangkan di posisi ketiga Inggris menyabet 4 emas, 2 perak dan 3 perunggu.

Pada saat bersamaan, dalam kejuaraan Best Of E-Poomsae Championship 2020 EMS Jogja meraih 2 medali perak dan 1 perunggu. Kedua medali perak dipersembahkan taekwondoin Nathania Priscilla Ibrahim, dan M Mikael Loami Wisanggeni. Perunggu diraih Ingo Poetra Iskandar. Kejuaraan ini diikuti para juara pada kejuaraan 2nd Indonesia Taekwondo E-Poomsae Championship 18-20 September 2020 lalu. (Rar)