E-SPORTS, PERMAINAN YANG NGGAK MAIN-MAIN

Oleh:

Badan Eksekutif Mahasiswa

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Udayana

Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan saat ini, dengan adanya teknologi berbagai kebutuhan manusia menjadi lebih mudah dipenuhi. Teknologi sendiri merupakan produk dari ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh manusia untuk memudahkan aktivitasnya. Perkembangan teknologi yang canggih dapat membantu proses pembangunan ekonomi di suatu negara sehingga, teknologi dapat menjadi salah satu indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju apabila memiliki penguasaan teknologi yang tinggi (*high technology*), sedangkan negara - negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disapa sebagai negara gagal (*failed country*). Tidak ada negara yang ingin menjadi negara yang gagal dalam kemajuan teknologi sehingga, hal tersebut mendorong negara – negara untuk terus berinovasi demi meningkatkan kemajuan teknologi dinegaranya. Dimulai dari adanya surat kabar, radio, telepon genggam, televisi, komputer, internet, dan sosial media. Internet merupakan salah satu hal yang paling penting dalam perkembangan teknologi saat ini. Internet membantu seseorang dalam belajar berbagai hal dan menemukan ide - ide kreatif. Melalui ide-ide kreatif tersebut munculah sebuah inovasi yang bahkan tidak pernah terpikirkan sebelumnya bahwa dengan kemajuan teknologi dapat turut mempengaruhi dunia olahraga, dimana kegiatan olahraga yang pada umumnya harus dilakukan dengan fisik secara langsung, sekarang dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi komputer bahkan dapat juga dilakukan melalui telepon genggam (*smart phone*). Kegiatan olahraga tersebut kerap disapa dengan *E-Sports.*

E-Sports merupakan singkatan dari *electronic sports*, yaitu olahraga yang menggunakan *game* yang tidak mengharuskan seseorang untuk melakukan aktivitas fisik ataupun merasa lelah karena melakukan kegiatan yang cukup berat. Dalam perkembangannya *E-Sports* mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. *E-Sports* bahkan kini menjadi salah satu sumber penghasilan bagi sebagian orang, khususnya bagi para *gamers* yang memang menekuni dunia game online. Mereka dapat menjadi atlet kemudian mengikuti berbagai perlombaan dan turnamen *E-Sports*, sehingga apabila menang atau berhasil meraih pencapaian tertentu, mereka dapat menghasilkan uang dan bonus tambahan dari kegiatan tersebut. Namun, dibalik itu semua ternyata masih terdapat pandangan yang kurang baik dari berbagai pihak mengenai keberadaan *E-Sports.* Mereka berpandangan bahwa *E-Sports* menyebabkan para pemainnya tidak memperdulikan lingkungan sekitar sehingga terkesan apatis. Bahkan masih banyak yang menganggap kegiatan tersebut hanya

untuk kesenangan dan tidak bermanfaat. Padahal sesungguhnya tidak sepenuhnya begitu. Maka dari itu perlu adanya pemahaman lebih lanjut mengenai perkembangan *E-Sports* baik di dunia maupun di Indonesia.

Dunia "Permainan yang *Nggak* Main – Main"

Perkembangan *E-Sports* di dunia berawal pada tahun 1972 dalam sebuah kompetisi *game* di Universitas *Stanford* dengan menggunakan sebuah *game* yang berjudul *Spacewar* yang menghadiahkan satu tahun langganan sebuah majalah. Selanjutnya pada tahun 90-an saat internet mulai merebak, kompetisi ini semakin berkembang di dunia hingga menjadi kompetisi *game online*. Adapun game yang dipertandingkan seperti *CounterStrike, Qquake,* dan *Warcraft*. Indonesia sendiri tidak terlepas dari perkembangan *E-Sports*, dimulai pada tahun 1955 ketika penggunaan internet mulai marak dengan munculnya Indonet sebagai ISP (*Internet Service Provider)* komersial pertama di Indonesia. Hingga pada tahun 1999 diadakannya sebuah kejuaraan *game* yang berjudul *Quake* II dan *Starcraft*. Selanjutnya, pada tahun 2002 Indo *Game* menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi *game* berskala internasional di Indonesia dengan menjadi *event organizer* kejuaraan *World Cyber Games*[1]*.* Melalui kejuaraan internasional tersebut, membuka pintu gerbang yang lebar terhadap perkembangan *E-Sports* di Indonesia yang menyebabkan Indonesia memiliki 43,7 juta pemain *game*[2]*. E-Sports* sendiri memiliki beberapa jenis *game* yang sering dikompetisikan seperti :

1. *Multiplayer Online Battle arena (*MOBA)

   Secara sederhana permainan jenis MOBA adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim di mana satu tim beranggotakan tiga sampai dengan lima orang sesuai dengan *game* yang dimainkan. Satu orang mengendalikan satu tokoh yang bertujuan untuk menghancurkan markas musuh. Adapun *game* yang berjenis MOBA diantaranya adalah *DOTA 2, Vainglory, Mobile Legends, Bang Bang,* dan lain sebagainya.

2. *First Person Shooter* (FPS)

   First Person Shooter atau disingkat dengan FPS berupa *game* saling menembak yang dalam layar hanya menampilkan bagian kepala dari orang yang menembak dan senjata yang digunakan. Permainan ini bertujuan untuk mengalahkan musuh - musuh yang menjadi target dan menyelesaikan misinya. Terdapat beberapa *game* yang berjenis FPS diantaranya adalah *Counter Strike, Doom, Battlefield,* dan lain sebagainya.

---

[1] KumparanSPORT.2018.Sejarah eSports Indonesia: dari Warnet Menuju Panggung Dunia.(Terdapat pada: https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378 , Diakses pada: 08-05-2019)

[2] Wahyunanda Kusuma Pertiwi.2017.Menakara Potensi eSport di Indonesia.(Terdapat pada: https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-esport-di-indonesia , Diakses pada: 09-05-2019)

3. *Real Time Strategy* (RTS)

   Real Time Strategy atau disingkat RTS merupakan permainan pertarungan yang tidak terjadi secara langsung, tetapi pemain diarahkan untuk membangun sebuah kekuatan terlebih dahulu, para pemain akan memiliki wilayahnya sendiri dalam mengatur kekuatannya, permainan ini lebih berfokus pada strategi jangka panjang yang bertujuan untuk menghancurkan kekuatan lawan, adapun *game* dengan jenis RTS diantaranya adalah *Warcraft II, Age of Empire 2, Civilization,* dan lain sebagainya.

4. *Sports games*

   Sports games adalah jenis *game* dari olahraga yang ada di dunia baik individu maupun kelompok. Permainannya sama seperti pada olahraga yang ada di dunia nyata baik dari peraturan maupun tujuannya, hanya saja dikemas dalam bentuk *game online*, adapun *game* yang berjenis *sport game* diantaranya adalah *FIFA, NBA 2K,* dan lain sebagainya.

5. *Racing*

   Meskipun *racing* termasuk dalam cabang *sports games,* tetapi dalam perkembangannya *game* jenis ini berdiri sendiri karena memiliki pasarnya sendiri, sama seperti balapan pada umumnya *game* sejenis ini mengajak pemain untuk menjadi orang pertama yang melewati garis *finish*. Adapun *game* dengan jenis *racing* diantaranya adalah *Track Mania, Project CARS,* dan lain sebagainya.

6. *Fighting game*

   Fighting game adalah game yang bertemakan pertarungan satu lawan satu dimana pemain akan menggunakan satu karakter untuk mengalahkan lawannya, adapun *game* yang berjenis *fighting game* diantaranya adalah *Streest Fighter, Mortal Combat, Sing of Fighter, Tekken,* dan lain sebagainya[3].

Keberadaan *E-Sports* yang berkembang pesat saat ini dapat menjadi salah satu industri yang memberikan peluang besar bagi *stakeholder* yang terlibat didalamnya seperti *developer, publisher*, pemain, yang kini melebar pada *video platform provider, tournament organizer,* dan perusahaan – perusahaan lain yang menjadi sponsor dalam event – event *E-Sports* atau klub *E-Sports*[4]. Dalam sekali pelaksanaan pertandingan *E-Sports* yang tatap muka

---

[3] Hendra Sandi. "Apa Itu eSPort? Dan 6 Jenis eSport yang Sering Dilombakan".(Terdapat pada: **https://www.klikmania.net/jenis-esport-yang-sering-dilombakan/** , Diakses pada: 09-05-2019)

[4] Yabes Elia. 2018. "Bagaimana Event Esports Berperan Sebagai Sarana Marketing dan Branding?". (Terdapat

(*offline)* berskala nasional atau lebih dibutuhkan dana yang besar, kebanyakan hingga mencapai miliaran rupiah. Besarnya dana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan turnamen *E-Sports* tentunya membutuhkan sponsor untuk membantu menanggung besarnya biaya yang dikeluarkan.

Berhubung *E-Sports* adalah kegiatan yang berbasis dengan teknologi, tentunya perusahaan yang bergerak dibidang teknologi utamanya perangkat yang diperlukan untuk game, sudah pasti terjun dalam industri *E-Sports* dengan menjadi sponsor dalam event atau bahkan memiliki tim game mereka sendiri. Beberapa perusahaan perangkat keras bahkan meluncurkan brand khusus untuk gaming, seperti yang dilakukan oleh ASUS dengan meluncurkan brand Republic of Gamers yang menekankan untuk menghasilkan perangkat keras yang paling *hardcore* dan inovatif untuk para gamer. Dalam dunia gaming selain menyediakan perangkat keras ASUS ROG baru – baru ini dikabarkan akan melakukan kerja sama dengan ESL (*Electronic Sports League*) One, dimana ASUS ROG menjadi perusahaan yang menyuplai PC dalam turnamen tersebut[5]. Kemudian ada juga AORUS brand gaming premium dari Gigabyte yang juga memproduksi perangkat keras berupa laptop yang mempunyai spesifikasi yang mendukung untuk para gamers. Gigabyte terkenal dalam memiliki tim E-sports yang kuat dan tersebar di berbagai negara. Perusahaan lain yang memproduksi perangkat game pelengkap PC seperti Neolution ESports, Armaggeddon, TTeSports by Thermaltake, dan CM Storm juga merambah dunia *E-Sports* dengan mensponsosi event, tim atau bahkan membuat tim sendiri.

Industri *E-Sports* yang berkembang pesat saat ini juga mulai dilirik oleh perusahaan – perusahaan diluar brand gaming. Perusahaan yang mulai melek dengan potensi *E-Sports* antara lain ada Mercedes Benz yang terjun dalam dunia *E-Sports* pertama kali pada ESL One Hamburg 2017, Head & Shoulders yang menggunakan *brand ambassador* dari dunia *E-Sports*, KFC dengan menjadi sponsor untuk turnamen *Dota 2* di Rusia dan juga tim bergengsi League of Legend dari Tiongkok, dan masih banyak lagi brand non – gaming yang mulai terjun di industri *E-Sports*[6].

Pandangan Masyarakat Tentang *E-Sports*

Dalam perkembangan *E-Sports* di Indonesia, masih banyak terdapat pro dan kontra dari masyarakat karena masih banyaknya ketidaktahuan masyarakat mengenai *E-Sports*, dimana masyarakat awam beranggapan bahwa *E-Sports* hanya sekedar hobi main game

---

pada: https://hybrid.co.id/post/bagaimana-event-esports-berperan-sebagai-sarana-marketing-dan-branding, Diakses pada: 07-06-2019)

[5]Stoyan Todorov. 2019. "ASUS ROG becomes PC provider for ESL One".(Terdapat pada: https://www.esports.com/news/asus-rog-becomes-pc-provider , Diakses pada: 09-06-2019)

[6] Yabes Elia. 2018. "10 Brand Non-Gaming Terbesar yang Telah Terjun ke Esports". ?". (Terdapat pada: https://hybrid.co.id/post/10-brand-non-gaming-terbesar-yang-telah-terjun-ke-esports , Diakses pada: 07-06-2019)

dalam mengisi waktu luang serta hanya sarana untuk rekreasi. Masyarakat Indonesia khususnya generasi tua juga kerap menghubungkan *E-Sports* sebagai sebuah kegiatan yang bersifat negatif yang menyebabkan pemainnya menjadi anti sosial. Anti sosial yang dimaksud adalah tidak peduli dengan keadaan sekitar dan hanya terfokus terhadap *game* saja. Selain anti sosial kegiatan bermain game ini dianggap sebagai penyebab menurunnya prestasi akademik generasi muda. Padahal *E-Sports* yang kegiatannya berupa bermain *game* dapat dikategorikan sebagai aktivitas sosial yang memberikan kemudahan kepada pemainnya agar dapat menonton, *streaming, casting* dan berbicara saat bermain *game*[7]. Selain itu, melihat banyaknya pro dan kontra terhadap *E-Sports* tidak mengurangi eksistensinya dihadapan masyarakat. *E-Sports* dapat menjadi lapangan kerja dimana para atlet *E-Sports* memperoleh pendapatan dari hadiah turnamen, sponsorship, hingga dari penjualan item game yang bisa mencapai puluhan juta[8].

Terdapat beberapa pilihan karier yang dapat diperoleh dari adanya *E-Sports* selain menjadi atlet, yaitu yang pertama ada *Shoutcaster* (komentator) dalam turnamen *E-Sports*, *Content Creator* dunia game, *Event Organizer E-Sports* merupakan EO yang mengurus penyelenggaraan turnamen, *E-Sports* manager merupakan posisi dalam perusahaan *developer game* yang mengatur segala hal terkait dengan *E-Sports* dalam game milik mereka, *E-Sports* Physician merupakan profesi dokter yang khusus menangani kesehatan para atlet *E-Sports*, dan masih banyak lagi peluang karier yang ditawarkan oleh industri *E-Sports*[9]. Peluang yang dimiliki oleh industri *E-Sports* tentunya harus segera diraih untuk memperoleh hasil yang besar. Banyak pihak yang sudah membuktikan bahwa menekuni dunia *E-Sports* dapat memberikan banyak keuntungan. Beberapa atlet *E-Sports* dunia yang sukses meraih penghasilan ratusan bahkan miliaran rupiah antara lain ada Kuro "Kuroky" Takhasomi, Johan "n0tall" Sundstein, Jesse "JerAx" Vainikka, Sumail "Sumail" Hassan, dan Maroun "GH" Merhej[10]. Beberapa orang juga meraih sukses dari *E-Sports* dengan menjadi *content creator game* terkenal dengan ratusan ribu *subscriber* yaitu ada Jess No Limit, Michael Souw, Dyland PROS, Muhammad Rahmat, Warpath (Radika Dwiputra) dan masih banyak lagi dengan memperoleh penghasilan dari ratusan hingga miliaran rupiah perbulannya[11]. Melihat bagaimana industri *E-Sports* mampu memberikan peluang besar dan menguntungkan bagi Indonesia, *E-Sports* harus tetap ada dan tidak menyerah dalam menghadapi konotasi negatif yang beredar di masyarakat Indonesia. Sebab, ketika *E-Sports* dikembangkan secara

---

[7] Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2018.Peluang dan Tantangan Industri *E-Sports* di Indonesia.(Terdapat pada: https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/20170017/peluang-dan-tantangan-industri-*E-Sports*-di-indonesia?page=all , Diakses pada: 09-05-2019)

[8] Miftahul Khoer.2018.5 Alasan Mengapa jadi Atlet *E-Sports* Menjadi Sangat Menjanjikan.(terdapat pada: https://www.cekaja.com/info/5-alasan-mengapa-jadi-atlet-*E-Sports*-sangat-menjanjikan/, Diakses pada: 16-05-2019)

[9] Ayyub Mustofa. 2019. "10 Pilihan Karier Industri Esports Selain Menjadi Atlet". (Terdapat pada: https://hybrid.co.id/post/pilihan-karier-industri-esports-selain-atlet , Diakses pada: 07-06-2019)

[10] Moh Khory Alfarizi. 2019. " 10 Atlet eSports Berpenghasilan Tertinggi di Dunia". (Terdapat pada: https://sport.tempo.co/read/1201062/10-atlet-esports-berpenghasilan-tertinggi-di-dunia , Diakses pada: 07-06-2019)

[11] Weni Arfiyani. 2018. "Cuma main Mobile Legends, 5 YouTuber ini kantongi miliaran per bulan". (Terdapat pada: https://www.brilio.net/selebritis/cuma-main-mobile-legends-5-youtuber-ini-kantongi-miliaran-per-bulan-180517g.html#, Diakses pada: 07-06-2019)

maksimal hingga mengikuti perlombaan olahraga profesional, kebanggaan bukan hanya milik individu secara pribadi. Kebanggaan akan menjadi milik negara Indonesia.

Pandangan Pemerintah Mengenai *E-Sports*s

E-Sports ternyata tidak hanya sekedar *game* karena *E-Sports* dapat menghasilkan pundi-pundi kesejahteraan bagi sebuah negara. Menurut data yang dibuat oleh *Newzoo* mengenai *Global Games Market Report* per Januari 2019, terdapat 25 negara dengan pendapatan tertinggi yang bersumber dari *game online* dan Indonesia berada pada urutan ke-17, dengan jumlah sekitar 82 juta pengguna internet dan total pendapatan sekitar US$1 miliar[12]. Melihat hal ini, pemerintah pada akhirnya mempertimbangkan pengembangan *E-Sports* di Indonesia. Salah satu bentuk awal dukungan pemerintah dalam pengembangan *E-Sports* adalah dengan melibatkan Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga) dalam menaungi FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Selanjutnya, FORMI menjadi pelindung sekaligus pembina dari IESPA (*Indonesia E-Sports Association*) atau Asosiasi *E-Sports* Indonesia.

IESPA adalah wadah resmi komunitas *gamer* di Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan prestasi dalam dunia *game* kompetitif. IESPA diketuai oleh Eddy Lim dan telah memiliki beberapa badan kepengurusan yang telah tersebar di berbagai provinsi di Indonesia, seperti Jawa Barat, Jawa Tengah, Riau, Sumatera Utara, dan lainnya. Tidak hanya aktif di dalam negeri, IESPA juga aktif dalam perlombaan internasional dan tergabung dalam anggota IESF (*International E-Sports Federation*)[13]. Beberapa waktu yang lalu IESPA mengeluarkan surat pemberitahuan tentang Pelatnas (Program Pelatihan Nasional) pertama *E-Sports*. Surat ini dibuat untuk beberapa tujuan yaitu meningkatkan keahlian individu, pemahaman strategi permainan, kekompakan tim, pembangunan mental juara, dan kebugaran fisik. IESPA sendiri telah memilih *Dota 2* buatan *Valve* sebagai *game* resmi pertama mereka yang akan banyak dipertandingkan dalam turnamen - turnamen nasional[14].

Tidak hanya berhenti sampai di sini. Pemerintah Indonesia juga telah menggelar kompetisi *E-Sports* terbesar untuk pertama kalinya dan memperebutkan Piala Presiden *E-Sports* 2019. Kompetisi ini dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bersama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, Kantor Staf Republik Indonesia, Badan Ekonomi Kreatif serta IESPL. Tujuan dari diadakannya

---

[12] Lutfia Afifah. "25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia, Indonesia Nomor Berapa Ya?" (Terdapat pada: https://www.idntimes.com/tech/games/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-penggila-game-terbanyak-di-dunia-c1c2/full, Diakses pada: 08-05-2019)

[13] Ira Atika Zahra. "Sekilas Tentang Asosiasi *E-Sports*s Indonesia" (Terdapat pada: https://esportsnesia.com/profil/org/sekilas-tentang-asosiasi-*E-Sports*s-indonesia/, Diakses pada: 08-05-2019)

[14] Yoga Wisesa. "Pemerintah Konfirmasi Dukungannya Pada Perkembangan eSport di Indonesia" (Terdapat pada: https://dailysocial.id/post/pemerintah-konfirmasi-dukungannya-pada-perkembangan-esport-di-indonesia, Diakses pada: 08-05-2019)

kompetisi ini adalah untuk meningkatkan kemajuan *E-Sports* di Indonesia sesuai dengan harapan Presiden Jokowi. Kompetisi ini digelar mulai bulan Januari hingga Maret 2019. Adapun *game* yang dipilih adalah *Game Mobile Legends* mengingat permainan ini adalah yang paling digemari oleh *gamers* Indonesia. Piala Presiden *E-sports* 2019 digelar dalam dua tahapan, yaitu turnamen regional dan turnamen nasional. Turnamen regional diselenggarakan di delapan daerah di Indonesia bertempat di Palembang, Bali, Surabaya, Makassar, Solo, Manado, Pontianak dan Bekasi. Kemudian babak kualifikasi diikuti 512 pemain dari masing-masing regional. Selanjutnya, tim terbaik dari delapan kota tersebut akan mengikuti *bootcamp* dengan pelatih dan manajer ahli IESPL. Setelah itu, mereka yang lolos kemudian bersaing di babak Grand Final Piala Presiden 2019 di Istora Senayan, Jakarta pada akhir Maret 2019 lalu, yang juga dihadiri oleh Presiden Jokowi[15].

Kesimpulan

Olahraga di era modern ini tidak hanya sebatas kegiatan jasmani semata. Dengan bantuan teknologi dan informasi dikembangkanlah sebuah olahraga yang kerap disapa dengan olahraga *E-Sports. E-Sports* berkembang semakin pesat setiap tahunnya sehingga menyebabkan semakin banyak pula kompetisi – kompetisi *game* yang hadir. Kehadiran kompetisi – kompetisi *game* ini tidak hanya memberikan dampak yang baik kepada para pemain. Kehadiran kompetisi – kompetisi *game* ini juga memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan perekonomian. Hingga akhirnya, pemerintah memutuskan untuk memaksimalkan pengembangan *E-Sports* di Indonesia dengan melibatkan Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga) dalam menaungi FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Selanjutnya FORMI menjadi pelindung sekaligus pembina dari IESPA (*Indonesia E-Sports Association*) atau Asosiasi *E-Sports* Indonesia. Dibalik pesatnya perkembangan *E-Sports* di Indonesia, ternyata *E-Sports* kerap dinilai negatif. Namun, hal inilah yang patut ditanggulangi oleh pemerintah, masyarakat, maupun mahasiswa. Maka dari itu kami Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana merekomendasikan saran dalam menanggapi *E-Sports* berupa pengambilan sikap:

1. Pemerintah Indonesia sebaiknya membuat sebuah kebijakan terkait *E-Sports* sehingga dapat memberikan perlindungan kepada para atlet *E-Sports* berupa jaminan hari tua dan bonus terkait prestasi yang dicapai.
2. Kajian ini diharapkan mampu membuat masyarakat untuk berpikir dari sudut pandang yang berbeda. Olahraga *E-Sports* tidak serta merta hanya membawa dampak yang negatif. *E-Sports* juga memiliki dampak yang positif tidak hanya bagi pemainnya bahkan bisa menjadi kebanggaan bagi suatu negara apabila ditekuni dan dilakukan dengan baik.
3. Mahasiswa selaku generasi muda penerus bangsa dapat mendukung perkembangan *E-Sports* di Indonesia dengan mengadakan dan berpartisipasi

[15] Anonim. "Gelar Kompetisi Esport, Pemerintah Targetkan Gamers Tanah Air Berkelas Dunia " (Terdapat pada: https://kominfo.go.id/content/detail/16056/gelar-kompetisi-esport-pemerintah-targetkan-gamers-tanah-air-berkelas-dunia/0/berita_satker, Diakses pada: 08-05-2019)

langsung dalam kegiatan yang terkait *E-Sports*. Seperti mahasiswa dapat melaksanakan perlombaan terkait *E-Sports* ataupun mengadakan *talkshow* mengenai *E-Sports*.