

DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP ATLET E-SPORT DI KOTA SAMARINDA

Harjito Aji Najibullah¹, Lisbet Situmorang²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak pandemi COVID-19 terhadap atlet E-Sport di Kota Samarinda. Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah deskriptif kualitatif, dengan focus penelitian yaitu dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan para atlet E-Sport di Kota Samarinda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 telah berdampak pada pendapatan atlet E-Sport yang mengalami penurunan pada masa pandemi COVID-19, dibandingkan sebelum pandemi COVID-19. Oleh karena itu, dampak yang ditimbulkan oleh adanya pandemi COVID-19 memberikan dampak yang krusial pada pendapatan para atlet E-Sport di Kota Samarinda hingga pemutusan hubungan kerja.

Kata Kunci: Dampak, Pandemi COVID-19, Pendapatan, Aktivitas, Pemutusan Hubungan Kerja, Atlet E-Sport, Kota Samarinda.

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 telah berdampak begitu parah pada semua bentuk kegiatan acara, termasuk aktivitas E-Sport. Banyak acara yang harusnya berjalan offline ditunda untuk sementara waktu atau diubah menjadi format online. Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga) melalui Zainuddin Amali mengatakan, E-Sport lebih beruntung dari olahraga lain yang harus menghentikan semua kegiatan kompetisi. Salah satu kegiatan yang terdampak selama pandemi COVID-19 ialah olahraga. Kegiatan seperti kompetisi dan pelatihan nasional terhenti. Dan yang masih berjalan itu adalah industri E-Sport. Oleh karena itu, Menpora Zainudin Amali juga menyampaikan, dukungan terhadap E-Sport harusterus didorong ketika banyak kegiatan olahraga yang terhenti akibat pandemi COVID-19.

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Soisal, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: harjitoaji4@gmail.com

² Dosen Pembimbing Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Aktivitas E-Sport di masa pandemi COVID-19 justru meningkat, jika di lihat dari beberapa kompetisi yang diselenggarakan secara online. Karena dengan format online tersebut mampu menjangkau lebih banyak penonton, apalagi saat tim-tim besar E-Sport bertanding. Format secara online menjadi tren baru bagi beberapa penyelenggara kompetisi E-Sport. Karena beberapa kompetisi E-Sport banyak diselenggarakan dan berpusat di Jakarta dengan skala nasional dan internasional, maka dengan format kompetisi online akan mampu menjangkau tim E-Sport dan atlet E-Sport dari berbagai daerah di Indonesia. Sehingga atlet yang bermarkas di luar Jakarta mampu berpartisipasi dan mampu bersaing untuk mendapatkan hadiah uang dari kompetisi yang diadakan.

Namun berbeda dengan yang dihadapi oleh atlet E-Sport di daerah-daerah tepatnya di Samarinda karena aktivitas kompetitif yang sempat ditiadakan bahkan saat itu berkurang intensitasnya akibat pandemi COVID-19. Ditambah dengan adanya penerapan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) saat itu juga membuat penggiat E-Sport kesusahan dalam menyelenggarakan turnamen. Yang mana pada saat sebelum pandemi COVID-19, turnamen E-Sport banyak diselenggarakan oleh beberapa komunitas E-Sport seperti di kedai-kedai kopi, warnet, hingga beberapa instansi pemerintah turut ikut serta menyelenggarakan event E-Sport. Dengan adanya beberapa turnamen lokal turut mempengaruhi terhadap pemasukan tim E-Sport serta atletnya, karena tim E-Sport tidak bisa jika hanya menggantungkan diri dengan modal yang diberikan oleh investor dan sponsor dari tim tersebut.

Adapun dampak positif akibat adanya pandemi COVID-19 yaitu membuat masyarakat menjadi lebih menyadari betapa pentingnya menjaga kesehatan. Selain itu masyarakat juga menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital saat ini yang memudahkan kita dalam beraktivitas sehari-hari karena beberapa manfaatnya telah kita rasakan seperti mempermudah dalam pencarian informasi dan interaksi secara virtual.

Pandemi COVID-19 berdampak sangat signifikan terhadap perekonomian masyarakat luas yang akhirnya juga berdampak pada sektor ketenagakerjaan. Menurut Menteri Ketenagakerjaan melalui Ida Fauziyah mengatakan, menurut data BPS sebanyak 29,12 juta orang dalam usia kerja terdampak pandemi COVID-19. Dengan rincian sebanyak 29,12 juta orang terdampak pandemi yaitu 2,56 juta menganggur akibat pandemi COVID-19, 0,76 juta bukan angkatan kerja karena COVID-19, dan 1,77 juta tidak bisa bekerja akibat COVID-19, serta 24,03 juta mengalami pengurangan jam kerja. Pandemi yang terjadi telah menyebabkan peningkatan jumlah pengangguran di Indonesia menjadi 9,7 juta jiwa dan Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) mencapai 7,07%. Selain berdampak pada perubahan statistik ketenagakerjaan, Menaker menyampaikan bahwa pandemi COVID-19 juga mempercepat proses transformasi yang terjadi akibat revolusi industri 4.0. Menurutnya, akibat dari wabah tersebut tidak hanya memungkinkan beberapa industri untuk bekerja dari rumah tetapi juga mengubah pola konsumsi seluruh lapisan masyarakat. Menaker Ida juga menambahkan, bahwa pandemi menuntut semua masyarakat untuk mampu beradaptasi dengan

berbagai macam perubahan, terutama dalam penggunaan teknologi digital yang menjadi esensi dari revolusi industri 4.0. Adanya teknologi membuat beberapa pekerjaan menjadi mudah baik dari segi waktu maupun tempat, yang mana aktivitas pekerjaan dapat dilakukan tidak harus dari kantor. Dan jam kerja tidak lagi monoton. Pandemi COVID-19 kini telah membentuk tatanan baru di kehidupan dan dunia kerja.

Di era industri 4.0, banyak profesi baru telah berkembang yang tidak harus dipelajari melalui pendidikan resmi. Profesi yang kini digemari oleh anak-anak muda jaman sekarang seringkali dianggap hanya sebagai hobi, bahkan bukan sebagai pekerjaan. Memang butuh waktu yang cukup lama untuk menjadikan aktivitas E-Sport di Indonesia seperti saat ini. Karena sejak dulu bermain game selalu dipandang sebagai hal yang negatif di masyarakat. Selain membuang-waktu, game selalu dituding sebagai sumber kemalasan pada anak-anak. Namun kini stigma itu pelan-pelan telah berubah dan perkembangan E-Sport di Indonesia menjadi salah satu faktornya, karena banyak atlet E-Sport yang telah mendapatkan keuntungan uang puluhan juta rupiah hingga ratusan juta rupiah dari gaji sebagai atlet E-Sport hingga memenangkan suatu kejuaraan di event tingkat nasional dan internasional. E-Sport di Indonesia di dukung oleh IeSPA (Indonesia E-Sport Association) yang akan memberikan kepercayaan diri para atlet seiring dengan semakin banyaknya dukungan pemerintah Indonesia dalam fenomena E-Sport di Indonesia saat ini.

Teori dan Konsep

Penelitian Terdahulu

1. Baiq Yulia Apria Ningsih (Skripsi, 2021)

Baiq Yulia Apria Ningsih melakukan penelitian dengan judul “Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Pendapatan Masyarakat di Dusun Sade Desa Rembitan Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan masyarakat di dusun sade desa rembitan kecamatan pujut kabupaten lombok tengah.

Dan hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 berdampak terhadap pendapatan masyarakat di dusun sade desa rambitan yang mana diketahui sumber pendapatan dari masyarakat yaitu menjadi penun, peternak, petani, pemandu wisata, dan juru parkir.

2. Dinda Umaira Yanda (Skripsi, 2022)

Dinda Umaira Yanda melakukan penelitian dengan judul “Dampak Pandemi COVID 19 Terhadap Sosial Ekonomi Pedagang Kecil di Kelurahan Loa Bakung, Kota Samarinda”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan dampak pandemi COVID-19 terhadap sosial ekonomi pedagang kecil di Kelurahan Loa Bakung Samarinda.

Dan hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 telah mengakibatkan aktivitas para pedagang terbatas dan pedagang mengalami penurunan pendapatan yang sangat drastis pada masa pandemi COVID-19.

Dampak

Dampak merupakan perubahan yang disebabkan oleh suatu aktivitas. Aktivitas ini dapat bersifat alami, kimia, fisik, dan biologis, Otto Soemarwoto (2009: 38) Dampak merupakan sesuatu yang disebabkan oleh sesuatu yang dilakukan, dapat bersifat positif atau negatif. Atau dapat berupa pengaruh kuat yang menyebabkan suatu akibat baik positif maupun negatif, Waralah Rd Christo (2008). Dari beberapa pengertian di atas, dampak dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat karena disebabkan oleh sesuatu yang dilakukan atau kejadian yang timbul sehingga terjadinya perubahan di lingkungan yang dapat berpengaruh positif dan negatif.

Pandemi COVID-19

Coronavirus disease (COVID-19) adalah suatu jenis penyakit menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. Beberapa orang yang terinfeksi virus ini akan mengalami penyakit pernapasan secara ringan hingga berat dan bisa sembuh tanpa memerlukan perawatan khusus. Namun, beberapa akan menjadi lebih parah hingga memerlukan perawatan khusus. Untuk orang yang lebih tua biasanya memiliki penyakit bawaan seperti diabetes, penyakit pernapasan kronis, atau kanker cenderung lebih mungkin terkena komplikasi hingga menyebabkan kondisi kesehatan semakin parah. Siapa pun dapat terkena infeksi COVID-19 dan yang paling parah bisa menyebabkan seseorang meninggal pada usia berapa pun.

Pendapatan

Menurut Sadono Sukirno (2006: 47), pendapatan merupakan jumlah penghasilan yang diperoleh penduduk selama bekerja dalam jangka waktu tertentu, harian, mingguan, bulanan, atau tahunan. Selaras dengan pendapat tersebut, menurut pandangan Samuelson dan Nordhaus (1999: 258), pendapatan menunjukkan jumlah total uang yang diterima oleh individu atau keluarga selama periode waktu tertentu dengan penghasilan termasuk upah, atau penerimaan jasa, pendapatan dari aset seperti bunga dan dividen.

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa pengertian pendapatan di atas adalah suatu hasil yang diberikan secara berkala dalam jangka waktu tertentu oleh sebuah perusahaan kepada seseorang dari adanya kesepakatan kerja sama kedua belah pihak yang berorientasi pada keuntungan.

Atlet E-Sport

Atlet E-Sport dikenal sebagai pemain game profesional atau profesional player, bekerja dan berpenghasilan dari bermain game. Mereka mendapatkan kontrak secara profesional serta gaji atau upah yang diberikan oleh organisasi atau

tim E-Sport seperti atlet konvensional pada suatu klub yang memiliki jadwal latihan yang teratur.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan atlet E-Sport. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh.

Terdapat 7 orang informan kunci dalam penelitian ini, pemilihan informan kunci tersebut karena mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian ini.

Adapun penelitian yang akan penulis bahas akan berfokus pada apa dampak pandemi COVID-19 terhadap atlet E-Sport di Kota Samarinda. Maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan atlet E-Sport.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah peneliti melakukan wawancara terhadap atlet E-Sport di Kota Samarinda mengenai dampak pandemi COVID-19, maka peneliti dapat menemukan beberapa dampak yang dialami atlet E-Sport. Penjelasan lebih detail mengenai dampak yang dialami oleh atlet E-Sport di Kota Samarinda akibat pandemi COVID-19 akan dijelaskan di bawah ini.

1) Aktivitas Kompetitif Menurun

Aktivitas artinya (kegiatan atau aktivitas). Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Adapun penurunan aktivitas kompetitif E-Sport di Samarinda karena adanya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) saat pandemi COVID-19 berlangsung menyebabkan tidak adanya turnamen offline dan online yang digelar karena terbatasnya aktivitas saat pandemi COVID-19 membuat para stakeholder dari beberapa brand atau produk yang memanfaatkan turnamen E-Sport sebagai wadah untuk promosi tidak dapat menyelenggarakan turnamen untuk level amatir di Samarinda. Dan inilah salah satu penyebabnya aktivitas kompetitif E-Sport di Samarinda menurun.

Bagi atlet E-Sport, turnamen adalah sumber penghasilan utama mereka. Dengan banyaknya pembatalan atau penundaan turnamen saat pandemi, para atlet E-Sport kehilangan peluang untuk bersaing dan memperoleh hadiah dari turnamen atau pendapatan dari sponsor. Ini dapat mengakibatkan kesulitan keuangan bagi atlet E-Sport.

Turnamen E-Sport biasanya menjadi platform bagi para atlet untuk mendapatkan atensi dan meningkatkan popularitas mereka di kalangan para penggemar E-Sport. Dengan pembatalan turnamen atau perubahan format menjadi turnamen online, beberapa atlet E-Sport mungkin kehilangan kesempatan untuk meningkatkan profil mereka dan menarik minat sponsor atau tim lain yang memiliki popularitas dengan gaji yang lebih besar.

2) Tim E-Sport Tidak Memiliki Pemasukan

Tidak adanya turnamen offline dan online karena adanya kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) selama pandemi berlangsung membuat beberapa tim E-Sport di Samarinda tidak memiliki pemasukan. Karena salah satu sumber pemasukan bagi tim E-Sport ialah dari hadiah turnamen. Dan ini membuat beberapa tim E-Sport yang tidak memiliki sponsor atau investor kesulitan untuk membayar gaji pokok atletnya selama pandemi berlangsung. Sehingga membuat beberapa tim E-Sport membubarkan para pemainnya.

Perubahan strategi bisnis beberapa organisasi atau tim E-Sport mungkin harus menyesuaikan strategi bisnis mereka untuk dapat bertahan selama pandemi COVID-19. Ini bisa berarti mengurangi jumlah pemain dalam sebuah tim atau menghentikan operasional tim sementara selama pandemi berlangsung.

Hadiah berupa uang biasanya tidak masuk ke tim E-Sport, melainkan ke anggota tim individu yang bersaing. Meski pun tim tidak menerima uang, menjadi juara dalam sebuah turnamen adalah cara yang baik untuk membangkitkan kepercayaan brand sponsor.

Seperti halnya bisnis apa pun, ada biaya-biaya untuk menghasilkan pendapatan. Tim E-Sport mendapatkan sebagian besar pendapatan mereka dari sponsor. Untuk menarik sponsor, tim harus tampil baik dalam sebuah turnamen agar mampu terlihat oleh konsumen. Pengeluaran umum untuk tim E-Sport meliputi gaji pemain, pelatih, analisis tim, personel administrasi, biaya perumahan untuk pemain sebagai basecamp, sewa fasilitas latihan atau biaya operasional, dan biaya perlengkapan atau aksesoris.

Ada banyak cara bagi tim E-Sport untuk menghasilkan uang. Secara umum, sumber pendapatan yang paling umum adalah dari sponsor. Untuk meningkatkan sponsorship, tim E-Sport harus tampil baik dan mampu menjadi juara pada sebuah turnamen yang mereka ikuti. Penjualan merchandise seperti jersey tim E-Sport, hadiah uang, dan pendapatan dari adanya siaran adalah cara lain tim E-Sport menghasilkan uang.

3) Pemutusan Hubungan Kerja Terhadap Atlet E-Sport

Penurunan pendapatan yang juga dialami sponsor-sponsor selama pandemi COVID-19 telah mempengaruhi beberapa sponsor utama dalam

operasional suatu tim E-Sport. Sehingga beberapa tim E-Sport saat pandemi COVID-19 mengalami kesulitan keuangan dan memotong atau mengurangi dukungan mereka terhadap tim atau organisasi E-Sport. Akibatnya, pemutusan hubungan kerja terhadap atlet E-Sport dapat terjadi karena tidak stabilnya keuangan sebuah organisasi E-Sport selama pandemi berlangsung.

Adanya peralihan aktivitas kompetitif E-Sport dari offline ke online saat pandemi COVID-19 telah mengakibatkan para atlet E-Sport terkena dampak Pemutusan Hubungan Kerja (PHK). Meski profesi yang berhubungan dengan teknologi ini masih dapat berjalan saat dilanda pandemi COVID-19, namun situasinya berbeda dengan apa yang dialami oleh atlet E-Sport di Kota Samarinda. Dan beruntungnya saat itu E-Sport ternyata masuk ke dalam gelaran event Pekan Olahraga Nasional (PON) Papua 2021 walau hanya sebagai ekshibisi E-Sport, hal ini telah mengubah perspektif masyarakat terhadap game online. Ditambah dengan adanya gelaran turnamen bertajuk Piala Presiden E-Sport pada Desember 2021 lalu di Bali adalah sebagai upaya pemerintah untuk membangun dan mengembangkan lagi ekosistem E-Sport di Indonesia agar lebih kuat. Karena pemerintah melihat bahwa pengembangan E-Sport ke depannya mutlak dilakukan dengan memaksimalkan potensi yang ada, terutama sumber daya manusia. Tetapi tidak semua atlet E-Sport mendapatkan kesempatan yang sama untuk bermain di turnamen tingkat nasional. Maka dari itu atlet E-Sport di Samarinda pada saat terjadi pandemi sangat membutuhkan turnamen lokal karena dengan adanya kompetisi atau liga, tim E-Sport dan atletnya mendapatkan atensi dan kesempatan bersaing untuk meraup keuntungan secara finansial.

Terdapat beberapa hal yang dapat menjadi perhatian agar tim E-Sport bisa berprestasi di sebuah turnamen tingkat nasional maupun internasional. Pembinaan para pemain merupakan salah satu upaya harus terus menerus dilakukan secara konsisten oleh pemerintah atau organisasi terkait.

Pemerintah atau organisasi terkait bisa saja melakukan pembinaan pemain yang ada di daerah-daerah dari level usia muda. Pembinaan yang dilakukan dapat berupa turnamen-turnamen yang mampu menjangkau para pemain E-Sport di daerah-daerah agar mendapatkan kesempatan yang lebih besar. Hal ini tentu dapat mengubah keadaan ekonomi seorang pemain E-Sport yang berasal dari daerah dengan adanya turnamen atau liga tentu akan membuat tim-tim dengan popularitas yang tinggi tertarik untuk melakukan perekrutan pemain.

4) Pendapatan Atlet E-Sport Menurun

Banyak turnamen E-Sport utama yang biasanya diadakan secara offline telah dibatalkan atau ditunda karena adanya kebijakan Pembatasan

Sosial Berskala Besar (PSBB). Hal ini menjadikan beberapa atlet E-Sport tidak dapat berpartisipasi dalam turnamen yang biasanya menjadi salah satu sumber pendapatan mereka. Sehingga beberapa tim E-Sport membubarkan para pemainnya akibat tidak dapat membayar upah para pemain selama pandemi.

Sponsor juga mengalami dampak ekonomi akibat pandemi. Beberapa perusahaan dan beberapa brand tertentu juga mengurangi atau menunda anggaran mereka untuk promosi atau kampanye mereka, termasuk sponsor E-Sport. Hal ini jelas mengakibatkan kurangnya kesempatan bagi atlet E-Sport untuk mendapatkan sponsor baru atau memperoleh dukungan finansial yang mereka butuhkan.

Gaji atau upah adalah suatu imbalan yang diterima setelah memberikan pekerjaan kepada orang lain selama sehari, seminggu, atau sebulan. Seperti halnya organisasi E-Sport yang memakai jasa pemain game profesional atau atlet E-Sport yang bertujuan untuk mencari keuntungan dalam bisnis. Dan sumber keuntungan tersebut salah satunya berasal dari hadiah turnamen. Tetapi selain dari hadiah turnamen terdapat sumber pendapatan lain yang dapat dilakukan oleh atlet E-Sport. Seperti joki, endorsement, live streaming, dan coaching yang dapat dilakukan oleh beberapa atlet E-Sport di Samarinda.

Beberapa turnamen E-Sport yang masih dapat berlangsung selama pandemi mengalami pengurangan hadiah. Penyelenggara mungkin harus memotong anggaran hadiah untuk mengatasi dampak ekonomi yang diakibatkan oleh penurunan sponsor dan pendapatan lainnya. Hal ini berdampak langsung pada pendapatan para tim E-Sport.

Adanya pemotongan gaji tersebut disebabkan karena saat itu tidak memiliki pemasukan selama pandemi ditambah saat itu juga aktivitas kompetitif E-Sport sempat ditiadakan maka beberapa tim E-Sport mengambil langkah dengan pertimbangan untuk memangkas gaji atletnya selama pandemi COVID-19. Faktor kegagalan dalam turnamen offline dan online menjadi salah satu penyebab adanya pemotongan gaji serta para sponsor dan investor dari sebuah tim yang juga mengalami penurunan pendapatan akibat pandemi COVID-19. Besaran gaji yang diterima untuk level tim E-Sport lokal seperti di Samarinda yaitu sebesar Rp. 1.500.000 dan di berikan secara bulanan sejalan dengan peraturan yang dibuat oleh PB ESI yang mana manajemen tim E-Sport memberikan gaji secara bulanan sesuai dengan kemampuan tim masing-masing. Namun besaran gaji untuk seorang atlet E-Sport di Samarinda bisa dikatakan kecil, jika dibandingkan dengan UMR Kota Samarinda. Berdasarkan surat keputusan Gubernur Kalimantan Timur mengenai penetapan upah minimum Kota Samarinda yang ditetapkan di Samarinda oleh Gubernur Kalimantan Timur Isran Noor pada 30 November 2021, keputusan tersebut berlaku mulai 1 Januari 2022 sampai 31 Desember 2022 dengan besaran upah Rp 3.137.675,60 perbulan.

Oleh karena itu, semua atlet E-Sport yang telah diwawancarai mengatakan bahwa keberadaan turnamen E-Sport sangat membantu mereka dalam meningkatkan pendapatan mereka selain dari gaji pokok yang diterimasecara bulanan. Karena hadiah berupa uang yang ditawarkan dari sebuah turnamen nominalnya cukup beragam, ditambah dengan adanya format turnamen online membuat turnamen E-Sport lebih bervariasi dalam hal kompetitif. Apalagi saat itu sedang terjadi pandemi, format turnamen online membuka jalan baru untuk semua atlet E-Sport di berbagai daerah di Indonesia agar mampu bertahan berkarir sebagai atlet E-Sport guna mengurangi tingkat pengangguran.

Namun, penting untuk diketahui bahwa dampak pandemi COVID-19 ini mungkin tidak sama bagi semua atlet E-Sport. Beberapa atlet E-Sport terkenal yang memiliki sponsor yang stabil mungkin tetap menerima pendapatan yang juga cukup stabil. Sementara itu, atlet E-Sport yang bergantung pada turnamen dan beberapa sponsor kecil mungkin lebih merasakan dampak negatif secara signifikan. Dalam menghadapi tantangan ini, banyak atlet E-Sport mencari alternatif, seperti berpartisipasi dalam turnamen online, mengembangkan konten streaming mereka, atau mencari pendapatan tambahan melalui mitra atau afiliasi hingga joki. Industri E-Sport secara keseluruhan tetap berupaya untuk beradaptasi dengan situasi yang ada, dan seiring pemulihan dari pandemi COVID-19, diharapkan pendapatan atlet E-Sport akan kembali pulih.

Berikut adalah informasi mengenai pendapatan atlet E-Sport di Samarinda sebelum pandemi COVID-19, semua atlet E-Sport mengatakan bahwa pendapatan mereka sebelum pandemi COVID-19 jauh lebih banyak daripada pendapatan di masa pandemi.

Tabel 1
Pendapatan Atlet E-Sport Sebelum Pandemi COVID-19

No	Pendapatan bersih perbulan (gaji pokok)	Pendapatan Lain
Atlet 1	Rp. 1.500.000	Rp.150.000 - Rp 700.000 (joki)
Atlet 2	Rp. 2.800.000	Rp. 300.000 - Rp.1.000.000 (endorsement dan live streaming)
Atlet 3	Rp. 2.500.000	Rp. 1.500.000 (Coaching)
Atlet 4	Rp. 1.500.000	-
Atlet 5	Rp. 1.500.000	-
Atlet 6	Rp. 1.500.000	-
Atlet 7	Rp. 1.500.000	-

Tabel 2
Pendapatan Atlet E-Sport Selama Pandemi COVID-19

No	Pendapatan bersih perbulan (gaji pokok)	Pendapatan Lain
Atlet 1	-	Rp.150.000 - Rp 700.000 (joki)
Atlet 2	Rp. 1.600.000	Rp. 300.000 - Rp.500.000 (endorsement dan live streaming)
Atlet 3	Rp. 1.500.000	-
Atlet 4	-	-
Atlet 5	-	-
Atlet 6	Rp. 900.000	-
Atlet 7	Rp. 900.000	-

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan pendapatan atlet E-Sport di Samarinda dapat disimpulkan bahwa selama pandemi COVID-19 atlet E-Sport di Samarinda mengalami penurunan pendapatan yang signifikan.

Kesimpulan

Pada aspek pendapatan, dampak pandemi COVID-19 ini berdampak buruk pada pendapatan para atlet E-Sport di Kota Samarinda secara signifikan. Meski selama pandemi COVID-19 berlangsung beberapa dari mereka masih dapat menghasilkan pendapatan lain dari berbagai sumber seperti melakukan joki (boosting), live streaming, endorsement, dan kegiatan coaching. Pendapatan tambahan ini dapat membantu menjaga stabilitas keuangan atlet E-Sport selama pandemi. Namun perlu diketahui bahwa dampak pandemi dapat bervariasi antara individu dan industri. Beberapa atlet E-Sport mungkin mengalami penurunan pendapatan yang signifikan tergantung pada situasi dan kondisi mereka sendiri. Meski beberapa atlet E-Sport masih mampu menghasilkan pendapatan melalui aktivitas lain yang sejalan dengan industri E-Sport. Pendapatan tambahan tersebut cukup membantu menjaga stabilitas keuangan mereka selama masa pandemi COVID-19 berlangsung. Setelah melakukan penelitian dengan beberapa atlet E-Sport di Kota Samarinda, dapat diketahui bahwa adanya COVID-19 memberikan pengaruh besar terhadap pendapatan atlet E-Sport. Hal ini dapat dibuktikan dalam pembahasan pendapatan atlet E-Sport di Kota Samarinda selama pandemi COVID-19 yang mengalami penurunan dibandingkan dengan sebelum COVID-19 melanda.

Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian mengenai dampak pandemi COVID-19 terhadap pendapatan atlet E-Sport di Samarinda, berikut merupakan beberapa rekomendasi yang ingin penulis sampaikan, yaitu:

1) Dalam praktik pembayaran gaji atau hubungan kerja antara atlet dan organisasi E-Sport, seharusnya sebagai calon atlet E-Sport sebelum bergabung dengan sebuah tim perlu memperhatikan isi dalam kontrak atau perjanjian mengenai hak dan kewajiban agar mendapatkan kepastian apabila terjadi hal yang tidak di inginkan seperti munculnya pandemi COVID-19 yang membuat kondisi ekonomi tim E-Sport yang tidak memiliki pemasukan selama pandemi COVID-19 berlangsung sehingga mengakibatkan pemotongan gaji hingga pemutusan hubungan kerja.

2) Organisasi terkait diharapkan dapat berperan aktif dengan memberikan dukungan berupa fasilitas dan regulasi yang memadai bagi komunitas E-Sport di Indonesia. Organisasi terkait diharapkan juga dapat memfasilitasi kompetisi atau liga E-Sport di berbagai tingkat, mulai dari tingkat lokal hingga tingkat nasional, sehingga pemain-pemain E-Sport dari berbagai daerah dapat terlibat dan bersaing.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Alamsyah, I. E. (2020). Kemenpora Resmi Akui E-Sport Cabang Olahraga Prestasi.
<https://republika.co.id/berita/qfsh4e349/kemenpora-resmi-akui-esportcabang-olahraga-prestasi>
- Boediono. 2012. *Pengantar Ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Creswell. John. W., & Creswell. J. David. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Fifth Edition. SAGE Publications, Inc.
- Esportwissen.de.AboutE-Sport.
<https://www.esportwissen.de/>
- Farras, B. (2019). Apakah Gamer Sudah Jadi Profesi di RI?
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190416160516-37-67115/apakahgamer-sudah-jadi-profesi-di-ri>
- Hapsari, A. (2019). Game Online Bisa Jadi Lahan Profesi.
<https://www.suaramerdeka.com/jawa-tengah/pr-04106798/game-online-bisa-jadi-lahan-profesi>
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- J. W. Irman, (2021). Peluang E-Sport di Tengah Pandemi. Forum Manajemen. Universitas Prasetya Mulya.
<https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/FM/article/view/517>
- Khair, A. (2020). Perkembangan Industri Esports Selama Masa Pandemi COVID19.
<https://www.kincir.com/game/mobile-game/industri-esports-pandemicovid-19-toJiaoZvhas3>

- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (JurnalOlahragaPrestasi)*,15(2),61-66.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>
- Lim, N. M., & Setiawan, B. (2022). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Event E-Sports di Indonesia. *Tourism Scientific Journal*, 7(2),208-222.
<https://doi.org/10.32659/tsj.v7i2.181>
- Ningsih, B. Y. A. (2021). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Pendapatan Masyarakat Di Dusun Sade Desa Rembitan Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mataram.
<http://etheses.uinmataram.ac.id/2901/1/Bq%20Yulia%20Aprianingsih.pdf>
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: CV. ALFABETA
- Sukirno, Sadono. 2006. *Teori Pengantar Mikro Ekonomi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sulaiman, F. (2022). Sandiaga: Esports Berkontribusi Besar bagi Perekonomian di Masa Pandemi.
<https://wartaekonomi.co.id/read385034/sandiaga-esports-berkontribusi-besar-bagi-perekonomian-di-masa-pandemi>
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Waralah Cristo, 2008, Hikmah Arif, 2009. *Pengertian Tentang Dampak*, Jakarta Bandung Alfabeta.
- Wicaksono, A. P. (2022). Menaker: Hingga September 10 Ribu Orang Kena PHK di Indoensia.
<https://katadata.co.id/aryowidhywicaksono/berita/636a279cd441d/menaker-hingga-september-10-ribu-orang-kena-phk-di-indonesia>
- Wicaksono, P. (2021). Perbedaan Esport, Gaming, dan Kompetensi Atlet Esport.
<https://www.qubisa.com/article/esport-gaming-kompetensi-atlet-esport>
- Yanda, D. U. (2022). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Sosial Ekonomi Pedagang Kecil di Pasar Kemuning Kelurahan Loa Bakung, Kota Samarinda. Skripsi. Universitas Mulawarman.
[http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2022/10/JURNAL_DINDA%20UMAIRA%20\(10-14-22-01-24-16\).pdf](http://ejournal.ps.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2022/10/JURNAL_DINDA%20UMAIRA%20(10-14-22-01-24-16).pdf)