

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas mengenai objek penelitian yaitu tim *esports* Rex Regum Qeon (RRQ).

A. Esports

E-Sports adalah bentuk olahraga digital yang terstruktur dengan pelatihan khusus, mirip dengan pelatihan yang diterima oleh atlet profesional di cabang olahraga seperti sepak bola, bulutangkis, atau basket. Perkembangan budaya *esports* bermula dari sebuah kompetisi game yang diadakan pada tahun 1972 (Kurniawan, 2019). Indo Game menjadi pionir dalam memperkenalkan kompetisi game internasional di Indonesia dengan menjadi penyelenggara (*event organizer*) untuk kejuaraan *World Cyber Games* (WCG) pada tahun 2002.

Pada tanggal 17 April 2017, Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (*Olympic Council of Asia/OCA*) telah menetapkan *esports* sebagai cabang olahraga resmi. Cabang ini mulai diperkenalkan dalam ajang *5th Asian Indoor and Martial Art Games* (5th AIMAG) yang diadakan di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017. Dalam konteks olahraga, *esports* dapat digolongkan sebagai cabang yang melibatkan keterampilan motorik halus, serupa dengan permainan seperti catur dan bridge. Sementara itu, olahraga tradisional pada umumnya melibatkan lebih banyak aktivitas motorik kasar. Meskipun demikian, *esports* tetap diakui sebagai bagian dari kategori olahraga. Oleh karena itu, IeSPA perlu melakukan komunikasi lebih lanjut dengan KEMENPORA, KOI, dan KONI untuk memastikan pengakuan resmi dan keberadaan *esports* dalam organisasi olahraga yang ada. Kompetisi *esports* di Indonesia kini semakin sering diadakan.

B. Mobile Legend

Penelitian ini membahas mengenai salah satu permainan *esports* yang paling populer, dibuktikan dengan artikel yang ditulis di rri.co.id, turnamen *esports* Mobile Legend menjadi turnamen *esports* nomor satu yang paling populer di Indonesia, disusul dengan turnamen PUBG, kemudian Free Fire (Kristianadewi, 2024). Mobile Legend merupakan salah satu game berbasis *online* yang dikembangkan oleh Moonton, dengan versi android yang dirilis di China, Indonesia, dan Malaysia pada 11 Juli 2016 sedangkan versi IOS pada 9 November 2016. Game ini memiliki genre *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*), atau game *online* yang memadukan antara jenis genre *Real Time Strategy* (RTS), dengan *Role Playing Game* (RPG). Artinya, pemain menjalankan karakter dalam sebuah tim dengan tujuan melawan tim musuh dan menghancurkan markas musuh yang dalam memainkannya memerlukan strategi agar memenangkan pertandingan.

Setiap karakter yang dipilih memiliki keahlian berbeda sehingga kerja sama tim diperlukan untuk memenangkan permainan (Irwandi, dkk., 2021).

C. RRQ

Rex Regum Qeon atau yang biasa dikenal sebagai RRQ merupakan salah satu tim *esports* di Indonesia yang didirikan tahun 2013 dengan anggota awal kombinasi pemain DotA terbaik di Indonesia yang sudah terkenal di komunitas game internasional. Pada tahun 2017, RRQ mulai melakukan ekspansi ke game lain seperti game *FPS* populer *Point Blank* dan game seluler seperti Mobile Legends Bang Bang. Saat ini, tim RRQ mengembangkan organisasi dengan delapan divisi game termasuk Free Fire, FIFA, APEX Legends, PUBG, dan PUBGM dengan merekrut beberapa talenta terbaik tidak hanya dari Indonesia tetapi juga

regional. Logo RRQ berwarna jingga yang tampak seperti gabungan dua huruf R yang berseberangan, seperti pada gambar di bawah:



Gambar 1. Logo Rex Regum Qeon.

Sumber: Wiratri (2020)

Sebagai sebuah organisasi, tim RRQ juga memiliki tujuan organisasi, yaitu menjadi organisasi *esports* terkemuka di Asia Tenggara, dengan membangun merek dan tim yang terdiri dari individu-individu yang sangat bersemangat dan terampil yang ingin menunjukkan potensi mereka kepada dunia.

Saat ini, RRQ memiliki empat *brand ambassador*, diantaranya Brando Franco Windah, Syalma Nabillah Ulayya, Gishka Alira, dan Jasmine Maurice Allycia. Berjalan dari tahun 2013, hingga saat ini (2024) tim RRQ sudah memiliki beberapa merek ternama yang menjalin kerja sama dengan organisasi ini, yaitu Asus ROG, Biznet, Ayana, Pop Mie, Sukro, Zilliqa, 3Second, Virtu Digilab, Samsung Indonesia, dan GODA.

D. Windah Basudara

Windah Basudara merupakan salah satu Youtuber *gaming*, yaitu orang yang memiliki popularitas di media sosial Youtube dengan konten video bermain game. Brando Franco Windah lahir tanggal 14 Maret 1992 di Manado, memulai mengunggah konten *gaming* di akun Youtube-nya tahun 2013 (Salim, 2024). Windah Basudara gemar bermain *video games*

sejak kecil. Konsol pertamanya adalah Nintendo Entertainment System, dan pada saat Windah SD, Windah menggemari permainan RPG Suikoden II (teamrrq)

Pada tahun 2015, Windah membangun karir pada dunia digital yang berfokus pada media Youtube sebagai media sosial utama Windah membangun karir sebagai konten *creator gaming*. Dengan model konten bermain game sambil berkomunikasi dengan penontonnya, Windah berhasil menarik banyak penonton yang semakin hari semakin meningkat, yang membuat Windah meraih banyak pencapaian termasuk jumlah pengikut yang bertambah banyak (Salim, 2024). Hingga saat ini, Bulan September tahun 2024, Windah Basudara sudah memiliki lebih dari 14 juta *subscriber* atau pengikut pada kanal Youtube-nya dan juga memiliki 3.4 juta *followers* di *platform* Instagram per tanggal 20 Juli 2025.

Selain membuat konten bermain game untuk hiburan, Windah juga kerap membuat konten bermain game untuk penggalangan dana, yang melibatkan penonton untuk berpartisipasi dalam penggalangan dana tersebut. Salah satu konten bermain game untuk kepentingan penggalangan dana adalah konten yang berjudul “CHARITY UNTUK PENDIDIKAN AMAT DAN ANAK LAINNYA” yang disajikan secara *live* pada 11 Oktober 2022 dan ditonton sebanyak 8.289.750 penonton, berhasil mendapatkan donasi sebanyak lebih dari Rp 335.000.000



Gambar 2. Konten YouTube *charity* Windah Basudara.

Sumber: Basudara (2022)

Selain donasi untuk pendidikan Amat dan anak lainnya, Windah Basudara juga pernah mengumpulkan donasi sebanyak Rp 1,3 miliar dari sesi *live streaming* dengan teman-teman Jaya *Esports* yang disumbangkan kepada kurang lebih 20 lembaga di Kitabisa.com.

Pada tanggal 9 Juni 2021, Windah resmi menjadi *brand ambassador* RRQ, dibuktikan dengan dirilisnya artikel berjudul “TEAM RRQ UMUMKAN BRAND AMBASSADOR BARU: WINDAH BASUDARA”. Tujuan Windah menjadi BA tim RRQ adalah memberikan warna baru pada konten-konten tim RRQ dan bisa membawa dunia *esports* tanah air menjadi lebih maju dan berkembang.