

## INTISARI

Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Pariwisata olahraga, khususnya *e-sport*, mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan olahraga secara optimal. Selain teknologi, *e-sport* ‘olahraga elektronik’ digolongkan sebagai sebuah cabang olahraga karena pemain memerlukan ketahanan fisik dan mental dalam berkompetisi sehingga perlu menjalani pelatihan (*training*). Hubungan antara *e-sport* dan pariwisata terlihat dalam penyelenggaraan *event* yang memerlukan berbagai sumber daya. Berangkat dari gagasan PB ESI terkait penyelenggaraan turnamen *e-sport* di berbagai daerah atau destinasi unggulan di Indonesia, dibutuhkan penelitian terkait kesiapan suatu daerah sebagai tempat penyelenggaraan (*host city*).

Berdasarkan teori Getz (Lohmann & Netto, 2017) tentang sumber daya *event* dan Hlee & Lee (2023) mengenai ekosistem *e-sport*, terdapat lima elemen utama dalam penyelenggaraan *event e-sport*: 1) Tempat penyelenggaraan (*venue*), 2) Teknologi, 3) Sumber daya manusia, 4) Dana, dan 5) Pariwisata. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, peneliti mengumpulkan data dari berbagai narasumber yang memiliki keterlibatan dalam penyelenggaraan *event e-sport* di Indonesia. Peneliti menggunakan MPL ID sebagai studi kasus karena merupakan *event* turnamen *e-sport* terbesar dari gim *mobile moba* (*multiplayer online battle arena*) terpopuler di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Yogyakarta potensial sebagai tempat penyelenggaraan. Hal ini disebabkan oleh Yogyakarta memenuhi lima elemen sumber daya *event e-sport*, tetapi dengan perbaikan. Perbaikan pada akses ke *venue*, teknologi yang belum seoptimal di Jakarta, perlu pengembangan komunitas (*fandom*), kerja sama dengan berbagai sponsor lokal, dan pengoptimalan kepariwisataan lokal dalam penyelenggaraan MPL ID.

**Kata Kunci:** pariwisata olahraga, olahraga elektronik, sumber daya *event*, kesiapan daerah

## ABSTRACT

The development of technology has influenced various sectors of life, including the tourism sector. Sports tourism, particularly e-sports, optimally integrates the use of technology with sports. In addition to technology, e-sports, or "electronic sports," are classified as a branch of sports because players require physical and mental endurance to compete, thus necessitating training. The connection between e-sports and tourism is evident in the organization of events that require various resources. Based on the idea proposed by PB ESI to hold e-sports tournaments in various regions or top destinations in Indonesia, research is needed on the readiness of a region to serve as a host city.

According to Getz's theory (Lohmann & Netto, 2017) on event resources and Hlee & Lee (2023) on the e-sports ecosystem, there are five key elements in organizing an e-sports event: 1) Venue, 2) Technology, 3) Human resources, 4) Funding, and 5) Tourism. Using a descriptive qualitative research method, the researchers collected data from various informants involved in organizing e-sports events in Indonesia. The researchers used MPL ID as a case study, as it is the largest e-sports tournament event for the most popular mobile MOBA (multiplayer online battle arena) game in Indonesia.

Based on the research findings, it can be concluded that Yogyakarta is a potential host city. That is caused by it meets the five key elements of e-sports event resources, albeit with some improvements. These improvements include better access to the venue, technology optimization (which is not yet on par with Jakarta), community (fandom) development, collaboration with local sponsors, and the optimization of local tourism during the MPL ID event.

**Keywords:** sport tourism, *e-sport*, event resources, regional readiness