

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara Ketua Subbidang Kompetensi dan Prestasi PBESI, Pak Robertus Aditya.

Amanda: Apa alasan Indonesia mengajukan diri sebagai tuan rumah event e-sports *IESF World Esports Championship* pada tahun 2021?

Pak Robertus: Jadi begini, Indonesia sudah menjadi bagian dari federasi e-sports internasional, yaitu IESF (*International Esports Federation*). Federasi ini rutin mengadakan acara tahunan, yakni *IESF World Esports Championship*. Pada tahun sebelumnya, acara tersebut diselenggarakan di Israel, namun skalanya masih tergolong kecil — hanya sebatas turnamen di area komersial seperti pusat perbelanjaan, dengan jumlah delegasi dan representasi negara yang terbatas.

Amanda: Lalu, mengapa Indonesia memilih Bali sebagai lokasi pelaksanaannya?

Pak Robertus: Nah, alasan utama kami memilih Bali adalah karena ingin menghadirkan konsep dan pengalaman yang berbeda. Kami menyebutnya sebagai “*Esports on the Beach*” — konsep ini menawarkan keunikan dan nilai jual tersendiri yang belum pernah ada di gelaran IESF sebelumnya. Ketika kami mengajukan konsep ini, banyak negara langsung menunjukkan antusiasme tinggi karena idenya segar dan kontras dengan penyelenggaraan e-sports yang biasanya dilakukan di dalam ruangan atau mall.

Pak Robertus (melanjutkan): Selain itu, Bali sebagai destinasi pariwisata internasional memberikan daya tarik tambahan. Konsep festival outdoor yang memadukan e-sports dengan nuansa budaya dan hiburan menjadi terobosan yang akhirnya diadopsi oleh banyak penyelenggara setelahnya. Hal inilah yang membuat proses *bidding* Indonesia unggul dibanding negara lain, dan akhirnya dipercaya menjadi tuan rumah.

Amanda: Lalu, apa saja hasil nyata dari penyelenggaraan event ini?

Pak Robertus: Keberhasilan acara ini menghasilkan sejumlah kolaborasi internasional yang signifikan. Di antaranya adalah kemitraan strategis dengan federasi e-sports Hong Kong, serta kerja sama dengan program *American Corner* yang tersebar di sembilan universitas di Indonesia. Selain itu, ekosistem e-sports Indonesia juga mendapat pengakuan internasional karena memiliki struktur akademik yang kuat dan mendapat dukungan penuh dari pemerintah. Ini menunjukkan bahwa Indonesia tidak hanya serius dalam menyelenggarakan acara, tapi juga dalam membangun fondasi industri e-sports yang berkelanjutan dan terintegrasi dengan dunia pendidikan.

BUKTI WAWANCARA

