

Pemerintah dalam Kacamata Gamers (Peran Fasilitas dan Pembinaan) Atlet E-Sports di Kota Palembang

Rajas Chusnul Hidayat¹, Novia Kencana², Muhammad Qur'anul Kariem³

^{1,2,3}*Program Studi Ilmu Pemerintahan, Universitas Indo Global Mandiri*

Jend. Sudirman Km.4 No.629 Kota Palembang

Email Korespondensi : rajaschusnul.hidayat@gmail.com

ABSTRACT

This research discusses governance from the perspective of gamers (the role of facilities and development) of e-sports athletes in the city of Palembang. The aim of this research is to find out the government's role in developing e-sports athletes in Palembang City and also to provide information to professional players regarding the development of e-sports athletes in Palembang City. The method used in this research is a qualitative method using Jim Ife's role theory which consists of 4 aspects, namely the role of facilitator, the role of education, the role of representational and the role of technical ability. The results of this research include first, the facilities provided to Palembang esports to date have not been adequate or optimal; secondly, currently the esports coaches or coaches themselves have not been provided by the relevant agencies and there has also been no socialization regarding the coaching of esports athletes themselves; third, Dispora has not carried out and organized events or competitions because there is no readiness to organize the event itself; And fourth, until now the Dispora has not carried out its own selection process but rather the selection process is carried out directly by the respective communities.

Keywords : *Government, Gamers, Athlete, E-Sport*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Pemerintahan dalam Kacamata Gamers (Peran Fasilitas dan Pembinaan) Atlet E-Sports di Kota Palembang. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peran pemerintah dalam pembinaan atlet e-sport di Kota Palembang dan juga memberikan informasi kepada professional player mengenai pembinaan atlet esport di Kota Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan menggunakan teori Peran Jim Ife yang terdiri dari 4 aspek yaitu peran fasilitator, peran edukasi, peran representasional dan peran teknis kemampuan. Hasil penelitian ini meliputi pertama, fasilitas yang diberikan kepada im esport Palembang hingga sat ini belum memadai atau pun maksimal; kedua, untuk saat ini pelatih atau Pembina esport itu sendiri belum di sediakan oleh instansi terkait dn juga belum adanya sosialisasi terkait pembinaan atlit esport itu sendiri; ketiga, Dispora belum melakukan dan menyelenggarakan event ataupun perlombaan dikarenakan belum adanya kesiapan untuk menyelenggarakan event itu sendiri; Dan keempat, sampai saat ini dispora belum melaksanakan proses seleksi sendiri melainkan proses seleksi dilakukan langsung oleh komunitas masing-masing.

Kata Kunci : *Pemerintah, Gamers, Atlet, E-Sport*

1. Pendahuluan

Dengan perkembangan zaman, teknologi juga semakin maju. Fenomena *esports* akhir-akhir ini bisa dikatakan sedang mengalami popularitas yang tinggi. Di kalangan generasi muda saat ini, *esports* telah menjadi daya tarik yang besar. *Esports* atau olahraga elektronik adalah bidang yang menggunakan game online sebagai platform kompetisi. Beberapa waktu yang lalu, *esports* benar-benar merupakan hal yang asing bagi kebanyakan orang. Namun, kini, fenomena *esports* terus berkembang dan memikat perhatian berbagai pihak, termasuk pemain, media, serta perusahaan-perusahaan besar yang sebelumnya sama sekali tidak terlibat dalam dunia *esports* (Kurniawan, 2019).

Berolahraga merupakan kegiatan yang umum dilakukan oleh manusia. Di Eropa, istilah "*sports*" sering digunakan, yang berasal dari akronim "*sportsmanship*" atau "*sportivity*" (Aprilianto & Fahrizqi, 2020). Kesimpulannya, olahraga tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, melainkan juga mencakup sikap sportif selama partisipasi, baik dalam disiplin olahraga atletik maupun dalam jenis permainan (Pratama & Yuliandra, 2021). Sportivitas bisa diidentifikasi melalui tindakan yang jujur dan menghormati rekan-rekan satu tim atau pesaing, serta kemampuan untuk menerima hasil pertandingan dengan lapang dada (Nugroho et al., 2021). Teori ini membentuk dasar bagi berbagai cabang olahraga, termasuk yang melibatkan aktivitas fisik maupun yang tidak, seperti permainan olahraga yang membutuhkan keterampilan motorik halus (Pratomo & Gumantan, 2020).

Banyak yang berpendapat bahwa *esports* memiliki nilai-nilai yang mendidik peserta didik, bukan hanya sekedar hiburan semata. *Esports* dapat menjadi kegiatan yang memberikan manfaat serta mengandung berbagai nilai positif ketika dilaksanakan dengan terarah dan konsisten, asalkan ada bimbingan dan pengawasan yang tepat. Namun, perlu diingat bahwa *esports* juga dapat memiliki dampak negatif, khususnya terkait dengan masalah kecanduan game online yang semakin meningkat seiring popularitas *esports*. Hal ini berkaitan dengan upaya untuk mencapai prestasi sebagai pemain *esports* yang terkadang menyebabkan pengabaian terhadap berbagai aspek lainnya. Seperti yang diungkapkan oleh Weiss (2011), serta tantangan, kompetisi, dan pengalaman positif yang terkait dengan *esports*. Adapun, permainan yang bersifat kompetitif yang mampu memunculkan intensitas agresi yang lebih tinggi daripada permainan yang tidak bersifat bersaing (Hughes & Louw, 2013). Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan calon atlet perlu memiliki pemahaman menyeluruh mengenai *esports* sebagai opsi pekerjaan yang inovatif sehingga mereka bisa mengerti manfaat dan dampak dari hal tersebut dengan baik dari terlibat dalam *esports*, dan juga untuk mencegah perilaku yang tidak diinginkan terhadap *game online*.

Perkembangan *esports* di Kota Palembang membuka peluang bagi para penggemar *game* di kota tersebut untuk mengembangkan potensi mereka sebagai atlet berbakat. Salah satu cara yang dilakukan adalah melalui partisipasi dalam turnamen yang diselenggarakan oleh IeSPA, sebuah organisasi swasta yang bertanggung jawab atas pengaturan atlet dan tim yang berkompetisi baik di tingkat internasional maupun dalam negeri. Sebaliknya, PBESI (Persatuan Besar Esports Indonesia) adalah organisasi yang berada di bawah pengawasan pemerintah.

Pemerintah Kota Palembang melalui DISPORA, memiliki tanggung jawab untuk mengorganisir kegiatan olahraga sebagai bagian dari upaya pembinaan di setiap wilayahnya. Potensi keolahragaan di Kota Palembang menawarkan peluang yang menjanjikan, didukung oleh sumber daya manusia dan kemampuan wilayah dalam mengorganisir kegiatan olahraga, terutama dalam mengembangkan bakat atlet-atlet *esports*. Namun, tantangan utama dalam sistem pembinaan olahraga di Kota Palembang adalah kurangnya keseriusan dalam pembinaan, serta kekurangan sarana dan prasarana, seperti tidak adanya *Gaming House* (GH) untuk para atlet olahraga. Ini terjadi karena Pemerintah tidak memberikan perhatian yang cukup, khususnya Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang, dalam meningkatkan fasilitas dan infrastruktur untuk *esports*. Karena alasan itu, pendidikan terkait *esports* perlu direncanakan dan diperkenalkan di Indonesia. Ini bukan hanya masalah sebuah hiburan ataupun sekedar bisnis semata, melainkan juga melibatkan nilai-nilai edukatif yang esensial untuk ditanamkan, terutama pada generasi muda dan milenial saat ini dan yang akan datang (Restika, 2018).

Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) memegang peran yang sangat krusial dalam pengembangan dunia olahraga dan kepemudaan. Namun, fokus pembinaan dan pengembangan olahraga tidak hanya terletak pada pencapaian prestasi olahraga semata. Perhatian juga difokuskan pada peningkatan kesehatan melalui sistem keolahragaan. Dengan menjalankan budaya olahraga secara teratur dan efektif, tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan peningkatan kesegaran fisik dan rekreasi, Olahraga memiliki tujuan untuk meningkatkan dimensi fisik, mental, dan spiritual, sekaligus membentuk karakter, disiplin, sportivitas yang tinggi, dan mencapai prestasi yang membanggakan di tingkat nasional maupun tingkat internasional dalam dunia keolahragaan.

Berdasarkan hasil wawancara hingga saat ini peran Dinas Pemuda dan Olahraga belum memiliki fasilitas rutin yang diberikan kepada atlet *esport* itu sendiri. Fasilitas yang di berikan hanya berupa kuota internet dan gadget untuk atlet tertentu yang akan mengikut event atau perlombaan. Untuk latihan sehari-hari atlet tidak mendapatkan fasilitas dari DISPORA, fasilitas yang di miliki oleh atlet berasal dari kas pribadi masing-masing atlet. Dan juga anggaran yang di keluarkan oleh DISPORA saat ini belum memiliki

anggaran khusus yang di tujuikan untuk pembinaan atlit *esports* itu sendiri. Selain itu, anggaran yang di berikan belum stabil dan tidak menentu.

Hingga sekarang, DISPORA juga belum melaksanakan upaya untuk memperkenalkan dan membimbing atlet-atlet *esports*. Baik Koni maupun ESI juga belum merasakan adanya sosialisasi terkait pembinaan atlit *esports* tersebut sehingga dalam indikator edukasi ini sendiri peran *esports* kota Palembang masih sangat belum terlihat dan berjalan dengan baik.

Penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik pembahasan penelitian ini mencakup karya pertama, yaitu studi yang dilakukan oleh Daniel Rainhard Tarigan yang berjudul “*IMPLEMENTASI PROGRAM PEMBINAAN ESPORT DI SMA 1 PERKUMPULAN SEKOLAH KRISTEN DJAKARTA*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembinaan Esports di SMA 1 PSKD Jakarta mencakup beberapa hal berikut: (1) Implementasi pembinaan Esports telah mematuhi Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dan tercermin dalam kebijakan program Pembinaan Esports. (2) Program pembinaan E-Sport dilaksanakan oleh seorang pelatih yang memiliki kualifikasi profesional. (3) Program pembinaan Esports memfokuskan pada SMA 1 PSKD Jakarta. (4) Perencanaan pembelajaran Esports belum mempunyai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), namun secara tersirat pembelajaran telah memiliki elemen RPP. (5) Perencanaan pembelajaran Esports mengacu pada jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan.; kedua, penelitian ini dilakukan oleh Windy Asni Septian yang berjudul “*PERAN DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA (DISPORA) DALAM PEMBINAAN ATLET DI KOTA SAMARINDA*” ditemukan hasil penelitian yaitu, Pembinaan atlet di kota Samarinda telah berlangsung efektif karena Dinas Pemuda dan Olahraga telah melakukan program-program dengan tujuan untuk meningkatkan mutu atlet dan memajukan kota Samarinda sebagai pusat atlet profesional. Selain itu, DISPORA juga melakukan kerja sama dengan lembaga atau kelompok lainnya untuk menyediakan fasilitas, sarana, dan prasarana bagi atlet guna keperluan pertandingan ataupun latihan.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Handel Deos Manoy, Marlien Lapian, dan Ventje Kasenda yang berjudul “*PERAN PEMERINTAH DALAM PEMBINAAN ATLET DI KABUPATEN KEPULAUAN TALAUD (STUDI DI DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA)*” ditemukan hasil penelitian yaitu, (1) Keterlibatan Pemerintah dalam pembinaan atlet telah mengalami kemajuan positif terutama dalam hal perencanaan dan pengembangan sarana serta prasarana untuk latihan atlet. Namun, terdapat beberapa aspek seperti bantuan buku tabungan yang masih belum seluruhnya terlaksana. (2) Langkah-langkah Pemerintah dalam memberikan fasilitas dan menyelenggarakan program pelatihan serta pendidikan bagi atlet telah berjalan lancar. Hal ini terlihat dari kolaborasi yang terbentuk antara sekolah dan Dinas

Pemuda dan Olahraga dalam upaya pembinaan atlet. (3) Pemerintah juga telah berhasil memberikan dan menjaga standar dalam format kebijakan, seperti terlihat dari penyelenggaraan kejuaraan POPDA setiap tahunnya; Keempat, penelitian ini dilakukan oleh Ifah Atur dan Henry Irmansyah yang berjudul “*POLA KOMUNIKASI E-SPORT DALAM PEMBINAAN ATLET*” ditemukan hasil penelitian ini yaitu (1) Indonesia Esport Association (IeSPA) menggunakan berbagai pola komunikasi, termasuk pola komunikasi primer, sekunder, linear, dan sirkular serta persiapan atlet untuk ikut serta dalam ajang Asian Games 2022. (2) Terlebih lagi, IeSPA juga menjalin komunikasi secara langsung dengan calon atlet untuk memahami karakteristik mereka, menggunakan pola komunikasi linear. (3) Komunikasi antara IeSPA dan para Atlet Esport juga melibatkan pola komunikasi sirkular, karena tujuannya adalah untuk mendapatkan respons dari atlet.; kelima, penelitian yang dilakukan oleh Samsuryani dengan judul “*PERAN DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA KABUPATEN BONE DALAM PEMBINAAN KEGIATAN OLAHRAGA TRADISIONAL DALAM PERSPEKTIF UU NO. 3 TAHUN 2005 TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL*” ditemukan hasil penelitian yaitu, Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Bone terlibat dalam mengembangkan dan membina generasi muda dengan melibatkan beragam jalur dalam kehidupan masyarakat, seperti yang tercantum seperti berikut; 1. Strategi DISPORA dengan jalur keluarga. 2 Strategi DISPORA dengan jalur organisasi kepemudaan. 3. Strategi DISPORA dengan jalur Masyarakat. 4. Strategi DISPORA dengan jalur lingkup Lembaga pemerintahan lainnya. Walaupun upaya dilakukan oleh lembaga pemerintahan, termasuk DISPORA, bermitra dengan pemerintah kecamatan untuk mengembangkan dan membina generasi muda, namun hasil penelitian lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan. Beberapa instansi atau lembaga pemerintahan yang terlibat secara langsung dalam membina generasi muda melalui program-program mereka meliputi: 1 Departemen Agama. 2. BNN 3. Pihak Kepolisian. 4. Petugas Pemerintahan Desa.

Penelitian ini memiliki ciri khas yang berbeda dan baru dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Keunikan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang berada di Kota Palembang. Selain itu, penelitian ini mengadopsi metode yang merujuk pada aspek yang diuraikan oleh Jim Ife dalam (Nurmayati & Pujiastuti, 2021) Peran dari Dinas Pemuda dan Olahraga sebagai Fasilitator, Edukasi, Representasional, dan Teknis Kemampuan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai komprehensif tentang peran Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang dalam pembinaan atlet *esports* PUBG *Mobile* di Kota tersebut.

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih untuk menggambarkan peran DISPORA Kota Palembang dalam

mengembangkan atlet dan calon atlet, serta untuk mengevaluasi fasilitas dan struktur yang telah disiapkan oleh pihak berwenang. dalam rangka pembinaan atlet esports di kota Palembang.

Penulis menggunakan dua jenis sumber data untuk mendukung penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data yang diperoleh dari wawancara secara langsung dengan subjek penelitian dan observasi di lokasi terkait. Sedangkan, referensi sekunder diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, dokumen resmi, jurnal ilmiah, dan artikel, dan berita di media online yang berkaitan dengan isu-isu terkait pemerintah dalam perspektif para gamers (seperti peran fasilitas dan pembinaan) terhadap atlet esports di Kota Palembang.

Data diperoleh melalui wawancara langsung dengan informan dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dengan mengajukan pertanyaan tertentu kepada atlet dan calon atlet yang berkaitan dengan Pembinaan atlet *esports* di Kota Palembang. Kedua, observasi ke beberapa atlet dan calon atlet Kota Palembang mengenai pembinaan atlet *esport* di Kota Palembang.; Ketiga, penulis mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Pendekatan analisis yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data lapangan dari berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, dan sumber lainnya yang membahas konsep teoritis serta pandangan terkait pembinaan atlet esports *PUBG Mobile*.

2. Pembahasan

Penelitian ini merujuk pada aspek yang telah dijelaskan Jim Iff dalam (Nurmayati & Pujiastuti, 2021) yaitu, Dinas Pemuda dan Olahraga berperan sebagai Fasilitator, Edukasi, Representasional, dan Teknis Kemampuan. Tujuannya adalah untuk memahami dengan jelas mengenai Peran Dinas Pemuda Dan Olahraga Terhadap Pembinaan Atlet *esport Pubg Mobile* di Kota Palembang, yaitu sebagai berikut:

Peran Dinas dan Pemuda Olahraga Terhadap Pembinaan Atlet *Esport* *PUBG Mobile* Kota Palembang

Perkembangan *esports* di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat dalam beberapa waktu terakhir. Sejak tahun 2018, banyak tim esports dari Indonesia yang telah berhasil mencatatkan prestasi di kancah turnamen internasional. Pada tahun 2020, tim-tim terbaik dari Indonesia berhasil memenangkan kejuaraan dalam salah satu turnamen bergengsi dunia, yaitu PMPL. Fakta ini menegaskan bahwa industri esports telah mendapatkan popularitas yang tinggi di Indonesia. Bahkan pemerintah juga telah mengakui signifikansinya, sebagaimana terlihat dari penyelenggaraan turnamen seperti Piala Presiden *esports*. Dengan demikian, pertumbuhan industri *esports* di Indonesia dapat dikatakan sangat menggembirakan, terlebih lagi karena industri ini juga dapat dijadikan sarana promosi oleh pemerintah.

Undang-undang nomor 11 tahun 2022 pasal 21 ayat 1 yang berbunyi “*Pemerintah pusat dan Pemerintah Daerah membina dan mengembangkan olahraga yang berbasis teknologi digital / elektronik*” dan pasal 25 yang berisi Lembaga, baik dari sektor pemerintah maupun swasta, memiliki tanggung jawab untuk secara rutin dan berkelanjutan mengadakan program pembinaan dan pengembangan olahraga bagi karyawannya. Maksud dari ini adalah untuk memperbaiki pemulihan, kesehatan, kebugaran, kesejahteraan mental, hubungan sosial, dan juga tingkat serta efektivitas kerja sesuai dengan kebutuhan tiap individu. Pada tahun 2022, Dinas Pemuda dan Olahraga (DISPORA) Kota Palembang mengadakan 52 acara olahraga, namun tidak ada turnamen *esports* yang diselenggarakan di antara acara tersebut. Mengingat urgensi perkembangan industri *esports* dan peran penting dinas pemuda dan olahraga dalam merespons hal ini untuk kemajuan industri esports, peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang bagaimana keterlibatan Dinas Pemuda dan Olahraga dalam mengembangkan atlet *esports*. Hingga kini, belum ada dasar hukum yang mengatur *esports* secara khusus. Namun, *esports* di Indonesia dapat tunduk pada undang-undang olahraga, dengan dasar bahwa pemerintahan pusat dan pemerintahan daerah bertanggung jawab dalam membina dan mengembangkan *esports*.

Sampai saat ini, dinas pemuda dan olahraga belum menunjukkan tingkat keseriusan dan prioritas yang memadai dalam memajukan industri *esports* serta memberikan pembinaan kepada para atlet *esports*. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai mengapa dinas pemuda dan olahraga belum melakukan pembinaan terhadap atlet *esports* hingga saat ini.

Peran Fasilitator

Tugas dari peran fasilitator mencakup mendukung, memperkuat, mengakui, dan menghargai kontribusi serta upaya orang-orang, kelompok, dan seluruh masyarakat dalam membangun tingkat kinerja yang efisien. Dalam melaksanakan peran sebagai fasilitator, Tugas Dinas Pemuda dan Olahraga meliputi menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang diperlukan oleh atlet *esports*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses latihan dan pembinaan.

Dinas Pemuda dan Olahraga belum memiliki alokasi anggaran yang memadai untuk pembinaan atlet *PUBG Mobile*, sehingga fasilitas yang disediakan belum optimal atau belum mencukupi. Oleh karena itu, dinas tersebut perlu memaksimalkan upaya untuk mendapatkan alokasi anggaran yang memadai untuk pembinaan atlet *PUBG Mobile*. Dengan begitu, ketika anggaran sudah tersedia, Dinas Pemuda dan Olahraga dapat memberikan fasilitas pembinaan kepada atlet secara maksimal dan terbaik. Hal ini akan memungkinkan para atlet yang berpartisipasi dalam kompetisi untuk mengoptimalkan potensi yang mereka miliki.

Peran Edukasi

Dalam upaya membina atlet *esports*, Dinas Pemuda dan Olahraga memberikan pelatihan mengenai *esports* kepada para *gamers* dengan tujuan untuk mencetak atlet berbakat. Oleh karena itu, peneliti telah mengajukan beberapa pertanyaan terkait aspek pendidikan, termasuk apakah Dinas Pemuda dan Olahraga telah mengadakan sosialisasi mengenai *esports*.

Hingga kini, belum ada penyediaan pelatih atau pembina *esports* oleh instansi terkait. Akibatnya, para atlet belajar sendiri atau saling mengajari sesama atlet *esports*. Dari situ dapat disimpulkan bahwa Dinas Pemuda dan Olahraga belum melakukan upaya sosialisasi terkait pembinaan atlet *esports*. Tidak hanya itu, baik KONI maupun ESI juga belum merasakan adanya sosialisasi terkait pembinaan atlet *esports* ini. Oleh karena itu, dalam aspek edukasi ini, peran *esports* Kota Palembang belum terlihat dengan jelas dan belum berjalan secara optimal.

Peran Respresentasional

Dalam peran ini, Dinas Pemuda dan Olahraga juga berinteraksi dengan komunitas-komunitas untuk memenuhi kepentingan orang perorang, kelompok, dan komunitas secara menyeluruh. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya, melalui media sosial, kegiatan interaksi sosial masyarakat, jejaring kerja, dan lainnya (Putri, 2021).

Salah satu event yang dilaksanakan oleh IESPL di Kota Palembang yang bekerja sama dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga, Kantor Staf Presiden, dan Badan Ekonomi Kreatif. Untuk Event yang dilaksanakan oleh IESPL sendiri diselenggarakan pada 8 kota di Indonesia (Palembang, Pontianak, Manado, Makassar, Bekasi, Solo, Surabaya, Denpasar), dan pada saat Grand Final di pertandingan dilaksanakan di Jakarta. Pada pertandingan di regional Palembang diikuti oleh 64 tim dan pada setiap tim beranggotakan 5-6 orang, untuk peserta regional Palembang berasal dari Pulau Sumatera.

DISPORA pernah membangun relasi kepada organisasi atau komunitas *esports* di kota Palembang yang telah di lakukan oleh Dispora yaitu Dispora membangun kerjasama dan relasi kepada komunitas-komunitas *esports* yang selanjutnya dispora akan melakukan kerjasama dalam bentuk lanjutan seperti mengadakan event yang akan di selenggarakan sendiri dan lainnya. Maka dari itu dalam hal ini dispora telah melakukan kerjasama dengan baik bersama komunitas-komunitas *esports* yang ada.

Peran Teknis Kemampuan

Dinas Pemuda dan Olahraga penting untuk memahami dan menguasai "peran teknis" sehingga dapat menilai keberhasilan kemampuan pegawai dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Dalam melakukan pengembangan dan keberhasilan dalam

melakukan pengembangan. Peran teknis dalam penelitian ini yang di lakukan oleh Dispora yaitu apakah Dinas Pemuda dan Olahraga kota Palembang sudah menyiapkan wadah untuk para *gamers* berbakat di kota Palembang.

Sampai dengan saat ini seleksi oleh Dispora belum di laksanakan, Dispora hanya meminta perpanjangan tangan dari komunitas untuk menentukan atlit-atlit atau *gamers* yang dapat di ikut sertakan dalam perlombaan atau event yang di laksanakan. Dan proses seleksi yang dilakukan juga langsung di lakukan oleh komunitas masing- masing yang menjadi perpanjangan tangan bagi Dispora. Komunitas tersebut merupakan komunitas yang memiliki skill dan kompetensi yang telah memenuhi standar dan kualifikasi dalam suatu event ataupun perlombaan.

Analisis *Esport* Sebagai Media Kampanye

Saat memasuki tahun politik, banyak partai politik berusaha untuk memperoleh dukungan dari kalangan anak muda. Secara umum, media sosial dianggap sebagai alat politik yang efektif dalam melakukan kampanye (Adiah & Intan, 2022). Selain menggunakan media sosial, partai politik juga berupaya untuk memperoleh dukungan dari para *gamers*. Mereka mengambil inisiatif dengan sangat serius, termasuk dengan mensponsori dan mengadakan turnamen *esports* sebagai bukti bahwa mereka peduli terhadap anak muda, mengingat 77% penduduk Indonesia adalah pemain video game (kompasiana.com, 2021. liputan6.com, 2022). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika politisi melihat *game* sebagai arena untuk mendapatkan dukungan elektabilitas baru. Namun, tindakan yang dilakukan politisi terhadap video *game* saat ini dapat dianggap sebagai *politics of mimicry* atau politik peniruan (Betz, 2002).

Salah satu politisi yang mengadakan kampanye melalui *esports* adalah Ganjar Pranowo. Acara ini diadakan pada bulan Juli 2022 di Kota Palembang. Dalam penyelenggaraannya, diikuti oleh 16 tim dari Kota Palembang, di mana masing-masing tim terbentuk oleh empat individu. Untuk dapat berpartisipasi dalam turnamen "Sahabat Ganjar," persyaratan yang diberikan adalah peserta harus mengikuti seluruh akun media sosial Sahabat Ganjar. Yang menarik, tidak ada biaya pendaftaran sama sekali untuk mengikuti turnamen ini (sumber: sahabatganjar.com).

Meskipun tindakan tersebut hanya terjadi selama periode kampanye, kita harus menganggap pemilihan umum sebagai lambang dari harapan dan aspirasi baru bagi generasi muda. Terlepas dari itu, upaya dari partai politik atau calon legislatif untuk mendekati komunitas *gamers* bertujuan untuk memperkenalkan diri sebagai pihak yang memperhatikan masa depan generasi muda. Di bawah ini adalah beberapa tanggapan dari sejumlah generasi

muda di Kota Palembang terkait penggunaan esports sebagai alat kampanye.

Pengaruh *esport* sebagai alat kampanye saat ini dianggap sebagai tindakan yang positif. Hal ini menguntungkan bagi kedua belah pihak, baik politisi maupun komunitas gamers. Dari perspektif politisi, strategi ini dapat membantu mereka memperoleh dukungan dari sejumlah besar pemilih, terutama karena esports didominasi oleh generasi milenial yang merupakan kelompok terbesar di Indonesia saat ini. Sementara itu, komunitas *gamers* juga mendapat manfaat dari adanya *event esports* yang diselenggarakan, karena memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka di dunia *esports*. Namun, pada kenyataannya, pada pemilihan umum tahun 2019 belum ada politisi yang berhasil menduduki kursi legislatif melalui kampanye yang ditujukan kepada gamers atau melalui media esports itu sendiri.

Pembinaan Atlet *Esport* Oleh Dinas Pemuda dan Olahraga

Peran Dinas Pemuda dan Olahraga di Kota Palembang sesuai dengan UU Keolahragaan Nomor 11 Tahun 2022 adalah melaksanakan inisiatif untuk meningkatkan keterampilan atlet, pelatih, dan wasit, yang mencakup program pengembangan olahraga pada tingkat prestasi, program pelatihan dan pengembangan bidang olahraga di antara siswa dan mahasiswa, serta program pembinaan olahraga di satuan pendidikan (SD/SMP/MA). Dalam analisis pembinaan yang dilakukan dalam penelitian ini terfokus pada apakah Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang telah menjalankan tugas dan fungsi mereka sesuai dengan Undang-Undang Keolahragaan.

Sampai dengan saat ini pembinaan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga terhadap Atlet *esports* belum dilaksanakan hanya dalam tahap perencanaan saja. Dinas Pemuda dan Olahraga hanya menyediakan pelatih itupun hanya 1 pelatih yang seharusnya pelatih *esports* minimal 2 Pelatih. Dan atlet yang di jadikan perwakilan daerah di ambil dari juara turnamen yang di adakan oleh Organisasi Masyarakat dan Komunitas, atlet tersebut merupakan atlet berbakat yang menjuarai event Organisasi/Komunitas yang dilaksanakan di seluruh kota di Indonesia.

3. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Bagaimana Peran DISPORA dalam Pembinaan Atlet *Esports* di Kota Palembang maka dapat di tarik kesimpulan yaitu: Pertama, berdasarkan indikator peran fasilitator, hingga saat ini fasilitas yang di berikan kepada tim e-sport Palembang hingga saat ini belum memadai atau pun maksimal. Untuk itu Dinas Pemuda dan Olahraga juga perlu memaksimalkan dan mengupayakan anggaran yang di ajukan terkait pembinaan atlet PUBG Mobile tersebut; Kedua, peran Edukasi yaitu untuk saat ini pelatih atau pembina *esports* itu sendiri belum di sediakan oleh instansi terkait, sehingga atlet belajar secara otodidak maupun belajar

satu sama lain sesama atlet *esports* itu sendiri. Dapat di simpulkan bahwa hingga saat ini dinas pemuda dan olahraga juga belum melakukan sosialisasi terkait pembinaan atlet *esports* itu sendiri. Baik Koni maupun ESI juga belum merasakan adanya sosialisasi terkait pembinaan atlet *esports* tersebut sehingga dalam indikator edukasi ini sendiri peran e-sport kota Palembang masih sangat belum terlihat dan berjalan dengan baik.

Ketiga, Peran Representasional yaitu untuk sekarang Dinas Pemuda dan Olahraga belum melakukan dan menyelenggarakan event atau pun perlombaan di karena kan belum adanya kesiapan untuk menyelenggarakan event itu sendiri. Selain itu untuk melaksanakan event perlu adanya kesiapan antara instansi.; Keempat, Peran teknis kemampuan sampai dengan saat ini seleksi oleh DISPORA belum di laksanakan, DISPORA hanya meminta perpanjangan tangan dari komunitas untuk menentukan atlet-atlet atau gamers yang dapat di ikut sertakan dalam perlombaan atau event yang di laksanakan. Dan proses seleksi yang dilakukan juga langsung di lakukan oleh komunitas masing- masing yang menjadi perpanjangan tangan bagi Dinas Pemuda dan Olahraga.

Maka dari itu, berdasarkan beberapa indikator di atas maka pada penelitian Peran DISPORA dalam pembinaan Atlet *Esports* di Kota Palembang dapat di simpulkan bahwa peran dari Dinas Pemuda dan Olahraga hingga saat ini masih minim dan belum maksimal di lakukan pada atlet-atlet *esports* yang ada di Palembang. Sehingga perlu adanya peran yang lebih aktif lagi bagi para atlet sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi kemajuan *e-sport* di kota Palembang itu sendiri. Selain itu hal itu juga dapat memberikan dampak yang baik bagi peran Dinas Pemuda dan Olahraga untuk mengembangkan lagi *e-sport* di kota Palembang ini sendiri.

Daftar Pustaka

Buku dan Jurnal :

- Adiah, M., & Intan, L. N. (2022). Efektivitas Media Sosial Sebagai Alat Politik Praktis Dalam Kampanye Pemilihan Kepala Desa di Kecamatan Sungai Keruh Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pemerintah Dan Politik*. 7(4), 13-19
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia., (1), 1 9.
- Betz, David J. (2002). Politics Of Exclusion : Comparing Post-Communist Civil-Military Relations in Poland and Hungary, Russia and Ukraine, 1991-1999. *European. Tesis*. Program S2 Departemen Studi Eropa Tengah dan Timur Universitas Glasgow

- Hughes, M., & Louw, J. (2013). *Playing games: The salience of social cues and group norms in eliciting aggressive behaviour*. *South African Journal of Psychology*, 43(2), 252–262. Doi: 10.1177/0081246313482629
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Trust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 7(2), 40-49.
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nurmayati, S., & Pujiastuti, N. (2021). *Peranan Dinas Sosial Kota Samarinda Dalam Pembinaan Anak Jalanan*. 2, 253–270.
- Putri, Rani Wahidra. (2021). Peran Kelompok Wanita Tani (KWT) Sehati Dalam Pemanfaatan Pekarangan Rumah di Jorong Malana Ponco-Jati Nagari Beringin Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). Presensi Anggota Ektrakurikuler Bola Basket Terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi. 2 (2), 1-7.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2020). Hubungan Panjang Tungkai Dan Power. *Jurnal Of Physical education*, 1(1), 26-31.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan.
- Weiss, T. (2011). *Fulfilling the needs of E-Sports consumers: A uses and gratifications perspective*. *Proceedings of 24th Bled eConference*, 572– 580.

Website :

- Kurniawan Teguh Martono. (2019). Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker. *Jurnal Sistem Komputer (Online)*, 5(1), 23-30. <https://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54>.
- Ramadhani, Gilar. (2023). Geluti Dunia Game dan Esport? Pasang Provider WIFI Rumah untuk Koneksi Tanpa Hambatan. <https://www.liputan6.com/teknologi/read/5323606/geluti-dunia-game-dan-esport-pasang-provider-wifi-rumah-untuk-koneksi-tanpa-hambatan>

Restika, Ria. (2018). E-Sports dan Asian Games 2018. <https://E-Sportsnesia.com/aktual/berita/E-Sports-dan-asian-games/>.

Sahabat Ganjar (2022). Tournament Esport Hadiah Jutaan Rupiah Dari Sahabat Ganjar. <https://sahabatganjar.com/2022/03/02/tournament-esports-hadiah-jutaan-rupiah-dari-sahabat-ganjar/>