



PROPOSAL SKRIPSI

**PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI)
DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI
WILAYAH KOTA JAMBI**

Skripsi Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Penulisan Skripsi Strata-Satu (S-1)

Fakultas Hukum Universitas Batang Hari Jambi



Oleh :

HERU ALFAYET

1900874201179

YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI

UNIVERSITAS BATANG HARI

FAKULTAS HUKUM

TAHUN

2022/2023

YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
UNIVERSITAS BATANGHARI
FAKULTAS HUKUM

HALAMAN PERSETUJUAN


Nama : Heru Alfayet
N I M : 1900874201179
Program Studi / Strata : Ilmu Hukum / S1
Bagian Kekhususan : Hukum Tata Negara

JUDUL SKRIPSI :

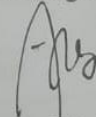
**PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INSONESIA (KONI) DALAM
MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT) DI WILAYAH KOTA
JAMBI.**

Telah Disetujui Oleh Kedua Pembimbing Pada Tanggal Yang Tertera Di Bawah Ini
Untuk Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Fakultas Hukum
Universitas Batanghari Jambi

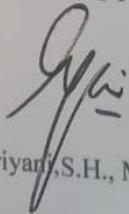
Menyetujui,
Pembimbing Pertama


(Hj. Nuraini, SH,M.H.)

Jambi Februari 2023
Menyetujui,
Pembimbing Kedua


(H. Muhammad Badri, SH,M.H.)

Mengetahui,
Ketua Bagian Hukum Tata Negara


(Masriyani, S.H., M.H.)

YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
UNIVERSITAS BATANGHARI
FAKULTAS HUKUM

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Heru Alfayet
NIM : 1900874201179
Program Studi / Strata : Ilmu Hukum / S1
Bagian Kekhususan : Hukum Tata Negara

JUDUL SKRIPSI :

PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INSONESIA (KONI) DALAM
MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT) DI WILAYAH KOTA
JAMBI

Telah Berhasil Di Pertahankan Dihadapan Tim Penguji Dalam Sidang Skripsi Pada
Hari Rabu, 15 Februari 2023 Pukul 08:30 Wib Di Ruang Ujian Skripsi Anwar
Kertopati Fakultas Hukum Universitas Batanghari Jambi

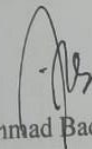
Di Syahkan Oleh:

Pembimbing Pertama



(Hj. Nuraini, SH, M.H)

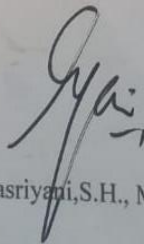
Pembimbing Kedua



(H. Muhammad Badri, SH, M.H)

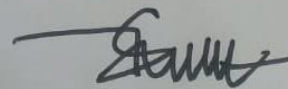
Jambi, Februari 2023

Ketua Bagian Hukum Tata Negara



(Masriyani, S.H., M.H.)

Dekan Fakultas Hukum
Universitas Batanghari



(Dr. Muslih, S.H., M.Hum)

YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
UNIVERSITAS BATANGHARI
FAKULTAS HUKUM

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

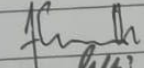
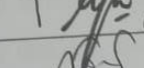
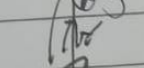
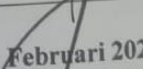
Nama : Heru Alfayet
NIM : 1900874201179
Program Studi / Strata : Ilmu Hukum / S1
Bagian Kekhususan : Hukum Tata Negara

JUDUL SKRIPSI :

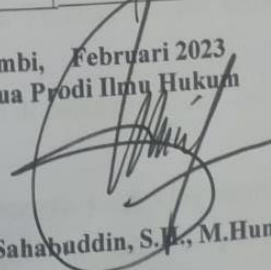
PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INSONESIA (KONI) DALAM
MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT) DI WILAYAH KOTA
JAMBI

Skripsi Ini Telah Diujikan dan Dinyatakan Lulus oleh Tim Penguji
Pada Hari Rabu, Tanggal 15 Bulan Februari Tahun 2023 Pukul 08.30 WIB
Di Ruang Ujian Skripsi Anwar Kertapati
Fakultas Hukum Universitas Batanghari

TIM PENGUJI

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Islah,SH,MH	Ketua	
Masriyani,S.H., M.H.	Penguji Utama	
Hj. Nuraini, SH,M.H	Penguji Anggota	
H. Muhammad Badri, SH,M.H	Penguji Anggota	

Jambi, Februari 2023
Ketua Prodi Ilmu Hukum


(Dr. S. Sahabuddin, S.H., M.Hum.)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah ini :

Nama : Heru Alfayet
NIM : 1900874201179
Tempat Tanggal Lahir : Jambi, 15 Maret 2001
Program Studi /Strata : Ilmu Hukum/S1
Judul Skripsi : Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia
(KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport
(E-sport) di Kota Jambi.

Menyatakan Dengan Seungguhnya Bahwa :

1. Seluruh Data, Informasi, Interpretasi serta Pernyataan Dalam Pembahasan Dan Kesimpulan Dalam Skripsi ini, Kecuali Yang Disebutkan Sumbernya Merupakan Hasil Pengamatan, Penelitian, Pengolahan, Serta Pemikiran saya Dengan Pengarahan Dari Para Pembimbing Yang Ditetapkan
2. Skripsi Yang Saya Tulis Ini Adalah Asli Dan Belum Pernah diajukan Untuk Mendapat Gelar Akademik, Baik di Fakultas Hukum Universitas Batanghari Maupun Difakultas Hukum Perguruan Tinggi Lainnya.

Demikian Pernyataan Keaslian Skripsi Ini Saya Nyatakan Dengan Sebenar-benarnya, dan Apabila Dikemudian hari Ditemukan Adanya Bukti-Bukti Ketidakbenaran Pernyataan ini, Maka Saya Bersedia Menerima Sanksi Akademis Berupa Pembatalan Gelar Yang Saya Peroleh Berdasarkan Perundang-Undangan Yang berlaku.

Jambi, Februari 2023

Mahasiswa Yang Bersangkutan


METERAN
TEMPEL (Heru Alfayet)
C76AKX356436222

KATA PENGANTAR

Berkat Rahman Tuhan Maha Esa, Penulis telah berhasil menyusun Proposal skripsi ini dengan judul :**PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT) DI WILAYAH KOTA JAMBI**. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar sarjana pada fakultas hukum Universitas Batanghari Jambi.

Penulis banyak sekali menerima petunjuk, bimbingan, dan arahan dari banyak pihak. Untuk itu penulis haturkan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Herri, M.B.A., Pj Rektor Universitas Batanghari jambi.
2. Bapak Dr. M. Muslih, S.H., M.H., Dekan falkultas Hukum Univedrsitas Batanghari jambi.
3. Ibu Masriyani, S.H., M.H., Ketua Bagian Hukum Tata Negara Fukultas Hukum Universitas Batanghari.
4. Ibu Hj Nuraini, S.H., M.H., pembimbing pertama yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan-masukan serta saran kepada penulis.
5. H. Muhammad Badri, SH, M.H pembimbing kedua yang telah mengarahkan dan memberikan banyak evaluasi kepada penulis.
6. Bapak Abdul Thalib, S.H., M.H., Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan selama kuliah.
7. Kedua orang tua Ayahanda Almarhum Salman Alfarizi dan Ibunda Yeni Elita Serta Saudara Kandung Iing gustia pratama yang selalu memberi doa dan dukungan serta motivasi terhadap penulis.
8. Bapak dan ibu para Dosen dan Staf di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Batanghari Jambi.
9. Teman dan Kerabat seangkatan tahun akademik 2019 di falkultas hukum Universitas Hatang Hari
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan penulis motivasi dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan Skripsi ini menyadari dengan terbatasnya ilmu pengetahuan dan kemampuan yang ada pada penulis, sehingga Skripsi ini masih belum sempurna, baik itu materi maupun sistematika penulisannya. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan sekali petunjuk dan saran dari segenap pembaca demi penyempurnaannya agar penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Jambi, 15 Februari 2023



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian Dan Penulisan	6
D. Kerangka Konseptual	7
E. Landasan Teori	8
F. Metode Penelitian	10
G. Sistematika Penulisan	13

BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI)

A. Sejarah komite olahraga nasional indonesia (KONI)	15
B. Visi dan misi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi	19
C. Tugas dan fungsi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi	19
D. Struktur organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi . .	20
E. Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga KONI kota jambi	24
F. Dasar hukum komite olahraga nasional (KONI) kota jambi	25

BAB III TINJAUAN UMUM TENTANG ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT)

A. Pengertian Olahraga	
B. Sejarah elektronik sport (E-sport) di indonesia	26
C. Pengertian elektronik sport (E-sport)	30
D. Induk organisasi elektronik sport (Esport)	32
E. Jenis jenis elektronik sport (E-sport)	32
F. Elektronik sport (E-sport) sebagai olahraga	37

G. Pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	40
H. Visi dan misi pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	41
I. Struktur organisasi pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

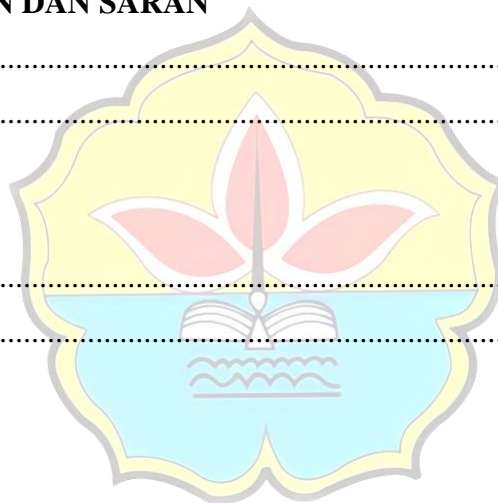
A Peranan komite olahraga nasional indonesia (KONI) dalam memajukan elect-ronik sport (E-sport) di wilayah kota jambi	48
B Hambatan komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi dalam me-majukan elektronik sport (E-sport)	55
C Upaya yang dilakukan komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi Dalam memajukan elektronik sport (E-sport)	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
B. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Setiap aktivitas manusia selalu di sertai dengan gerak tubuh karena bergerak adalah ciri kehidupan. Olahraga sangat menentukan kualitas gerak dan kualitas hidup serta derajat kesehatan manusia. Hal ini sesuai dengan pengertian substantif olahraga bahwa olahraga sebenarnya merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) serta meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang bersifat periodik Artinya, olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak bisa ditinggalkan. Olahraga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasman, rohani dan sosial. Struktur anatomis-anthropometris dan fungsi fungsional, stabilitas emosional dan kecerdasan intelektual maupun kemampuannya bersosialisasi dengan lingkungan nyata¹.

Seiring kemajuan teknologi yang Semakin pesat ditandai dengan berkembangnya teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. menjelaskan bahwa “Internet Sebagai Sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan

¹ Renstrom & roux.(1988).dalam D.S. Waston : *Children In sport*. Dalam Bloomfield. J.Fricker P.A.and Fitch,K.D.,1992.

kemampuan sumber daya manusia” ;Internet dengan Sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan, pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga Saat ini memanfaatkan Internet.²

Olahraga elektronik atau biasa disebut E-Sport merupakan Cabang Olahraga (CABOR) baru yang berkembang pesat di Indonesia maupun di dunia. Salah satu sumber terpercaya paling awal menggunakan istilah” E-Sport” adalah siaran pers di tahun 1999 pada saat peluncuran dari Asosiasi Gemers Online (OGA) di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama” *first person shooting*, khususnya pada tahun 1993 dirilisnya game “*Doom*” dan judul berganti tahun 1996 “*Quake*” oleh id software. Selama waktu itu, tim dari pemain *online* disebut “*Klari*”, mulai bersaing pada turnamen online pada 1997, beberapa profesional dan liga game semi-profesional online telah terbentuk “*Cyberathlete professional league*’ (2006).³

Elektronik Sport (E-sport) merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menyatakan bahwa “Pengertian Elektronik Sport (E-sport) merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton”. Elektronik Sport (E-sport) lebih ke arah game profesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan profesional. “Elektronik Sport

² Parbo, O. W. Teknologi warung internet. Jakarta. (1999).

³ Yudha bela persada, *Kajian referensi E-Sport dalam ranah Olahraga*, Januari 2020

(E-sport) adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi”.⁴

Kini pada tahun 2019 di Indonesia telah terdapat berbagai teknologi yang mendukung kegiatan Elektronik Sport (E-sport) fisik dan non fisik. Untuk Elektronik Sport (E-sport) non fisik, telah tersedia jaringan internet yang cepat dan reliable sehingga koneksi permainan dapat terjadi tanpa gangguan dan permainan yang membutuhkan jalur internet cepat telah dapat digunakan. Selain itu teknologi komputer juga terus meningkat dan saat ini berbagai teknologi komputer yang ada di luar negeri telah ada di Indonesia sehingga mengakomodasi berbagai game online yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi. Sekarang E-sport menjadi Cabang Olahraga (CABOR) resmi di SEA Games 2019, E-sport juga dipertandingkan secara resmi di skala nasional seperti pada kejuaraan Piala Presiden 2019. Kemudian banyak sekali ajang kompetisi E-sport di skala dunia seperti The 2016 Call of Duty World League Championship, The Dota 2 Asia Championship , The 2018 League of Legends World Championship, The International 8, Bahkan E-sport yang sedang heboh di kalangan anak-anak sampai dewasa yakni Mobile legend , PUBG, Serta Free fire.

PB ESI atau Pengurus Besar Esport Indonesia yang diresmikan Pada 18 Januari 2020 dan Pengurus Besar Esport Indonesia (PB ESI)

⁴ *Ibid* halaman 24

Kabupaten – Kota di Provinsi Jambi yang dilantik Pada , Rabu 30 Juni 2021. Pengurus Besar Esport Indonesia (PB ESI) Sendiri berada di bawah payung kepengurusan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pihak PB ESI atau Pengurus Besar Esport Indonesia Bertugas untuk eregulasi Industri Elektronik Sport (E-sport) yang merupakan Induk cabang olahraga prestasi agar menjadi lebih teratur dan Prestasi yang lebih maksimal. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang memiliki tujuan untuk mewujudkan prestasi olahraga yang membanggakan, membangun watak bangsa untuk mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia. Untuk mendapatkan tujuan tersebut, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) mempunyai susunan organisasi mulai dari tingkat kecamatan sampai tingkat pusat.

Rangkaian susunan pemimpin Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) tersebut, berkewajiban untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sesuai anggaran dasar/anggaran Rumah Tangga (AD/ART) dan keputusan lain yang mengikat seperti Musornas, Raparnas, Musorda Musda dan Raparda serta Keputusan Presiden Nomor 72 Tahun 2001 Tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada Pasal 2 menentukan bahwa pemerintah dalam menetapkan kebijaksanaan nasional di bidang pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi, baik amatir maupun profesional. mengordinasikan dan membina kegiatan olahraga prestasi yang pelaksanaannya dilakukan oleh organisasi-organisasi induk cabang olahraga yang bersangkutan. Melaksanakan dan mengordinasikan

keikutsertaan induk-induk cabang olahraga dalam multievent nasional, regional, dan internasional. Melaksanakan evaluasi dan pengawasan untuk mencapai konsistensi antara kebijaksanaan dan pelaksanaan.

Pada kenyataanya yang terjadi di lapangan tidak sesuai dengan apa yang di tetapkan di dalam Peraturan Daerah (PERDA) Nomor 1 Tahun 2017 dimana peneliti mengamati tidak adanya sarana dan prasarana yang di berikan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) di Kota Jambi tepatnya pada tim Elektronik Sport (E-sport) G-Arsy yang telah mencapai kanca Nasional tetapi tidak mendapatkan sarana dan prasarana dan tim Stance Republik yang akan berangkat ke Fornas di Sumatera Selatan tetapi juga sama halnya dengan tim G-Arsy yang tidak mendapatkan sarana dan prasarana yang sesuai dengan Peraturan daerah yang berlaku, Oleh Karena itu perlu adanya kajian secara mendalam mengenai hal tersebut sehingga alasan inilah yang membuat peneliti mengangkat tema **“PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI WILAYAH KOTA JAMBI”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi ?
2. Apakah Hambatan yang di hadapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi ?
3. Apakah upaya yang dilakukan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala dalam memajukan Elektronik sport (E-sport) ?

C. Tujuan penelitian dan penulisan

1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini:

- a. Untuk mengetahui Bagaimana peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi
- b. Untuk mengetahui Apa Hambatan yang di hadapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi
- c. Untuk mengetahui bagaimana upaya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala dalam memajukan Elektronik sport (E-sport)

2. Tujuan penulisan

Adapun tujuan penulisan ini adalah :

- a. Secara teoritis

Dapat menambah wawasan bagi penulis dan kepada pembaca pada umumnya, dalam hal ini berkenaan dengan fungsi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi

b. Secara akademis

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana hukum pada Fakultas Hukum Universitas Batanghari secara praktis

D. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penggambaran antara konsep – konsep khusus yang merupakan kumpulan dari arti yang berkaitan dengan yang akan diteliti dan/atau diuraikan dalam karya ilmiah.⁵ Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan susunan konstruksi logika terhadap beberapa istilah yang di pakai dalam penelitian, maka peneliti memberikan batasan istilah sebagai berikut :

1. Peranan

Peranan menurut Soerjono Soekant, peranan (role) adalah aspek yang dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peranan. Berdasarkan uraian di atas, peran akan kelihatan apabila seseorang atau badan melaksanakan hak-hak

⁵ Zainuddin Ali, *Metode penelitian hukum*, 2019, Hal 96

dan kewajiban dalam kedudukan tertentu yang dipunyainya. Dengan kata lain peran itu lebih menunjukkan pada fungsi yang dilaksanakan⁶

2. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)

Koni adalah organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab dalam mengelola, membina, mengembangkan dan mengoordinasikan seluruh kegiatan olahraga prestasi Indonesia.⁷

3. Elektronik Sports (E-sport)

Adalah Kompetisi video game antara player yang menjadikan game tersebut sebagai alternative Cabang Olahraga (CABOR) resmi.⁸

4. Wilayah kota jambi

Adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis beserta segenap unsur terkait padanya yang batas sistemnya ditentukan berdasarkan aspek administratif dan atau aspek fungsional. Kota Jambi merupakan ibu Kota dari Provinsi Jambi yang masuk dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kota Jambi dibelah oleh Sungai Batanghari, yang merupakan sungai terpanjang di Pulau Sumatera.

E. Landasan Teoritis

⁶ Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

⁷⁷ Halida ulfah, *Peran Komite olahraga nasional indonesia (KONI) mendukung prestasi atlet pada cabang olahraga atletik di kabupaten Hulu sungai utara*,2020,Hal 6

⁸ Wildan hernanda agung nugraha, *Minat masyarakat terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi di jawa timur*,2019,Hal 44

Kerangka teori ini berfungsi sebagai pedoman bagi penulis untuk melakukan penelitian untuk memahami tujuan dan asumsi yang terdapat pada judul proposal dan menghindari interpretasi yang berada sehingga penulisan penelitian lebih fokus dan baik.

Teori yang digunakan penulis dalam kerangka teoritis ini adalah :

1. Peranan

Peranan menurut Soerjono Soekanto , peranan (role) adalah aspek yang dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peranan. Berdasarkan uraian di atas, peran akan kelihatan apabila seseorang atau badan melaksanakan hak-hak dan kewajiban dalam kedudukan tertentu yang di punyainya. Dengan kata lain peran itu lebih menunjukkan pada fungsi yang dilaksanakan.

2. Jenis-jenis peranan

Berikut ini adalah jenis jenis peranan yaitu :

- a. Peranan normatif adalah peranan yang dilakukan seseorang atau lembaga yang didasarkan pada seperangkat norma yang dilakukan berlaku dalam kehidupan masyarakat.
- b. Peran ideal adalah peranan yang dilakukan oleh seseorang atau lembaga yang didasarkan pada nilai-

nilai ideal atau yang seharusnya dilakukan sesuai dengankedudukannya di dalam suatu sistem.

- c. Peran factual adalah peranan yang dilakukan seseorang atau lembaga yang didasarkan pada kenyataan secara kongkrit dilapangan atau kehidupan sosial yang terjadi secara nyata.⁹

F. Metode Penelitian

Metode penelitian artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.¹⁰ Dalam pengumpulan data dan bahan untuk menulis proposal ini, agar mengandung kebenaran suatu yang ilmiah dan objektif, maka di gunakan metodologi penelitian sebagai berikut :

1. Tipe penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Yuridis Empiris yaitu penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana berkerjanya hukum di dalam masyarakat.¹¹

2. Pendekatan penelitian

Metode pendekatan dalam penulisan skripsi ini penulis gunakan tipe penelitian Yuridis Empiris ¹² suatu penelitian hukum yang bertujuan untuk melihat dan meneliti bagaimana kerjanya hukum di lingkungan

⁹ Soerjono soekanto, *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : Rajawali Press, 2002, Hal 242

¹⁰ Drs cholid narbuko & Drs H abu achmad, *metodologi penelitian*, 2009, Hal 1

¹¹ Bahder Johan Nasution, *Metodeitian Hukum*, Mandar Maju, Bandung , 2008, halaman 123

¹² Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017, halaman 68

masyarakat terhadap fakta-fakta hukum yang terjadi di lapangan, dalam penelitian ini penulis ingin melihat Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi.

3. Sumber data

a. Data Primer

Data primer atau data utama dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara.¹³ Data tersebut bisa berupa informasi, perilaku objek ataupun lainnya. Tujuan dari data primer ini agar memecahkan masalah – masalah praktis dalam masyarakat¹⁴ Adapun wawancara yang penulis lakukan yaitu mewawancarai pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Para gamers Kota Jambi

b. Data sekunder

Data ini berupa data yang sudah diolah dan diperoleh melalui studi kepustakaan yang mendukung dari pada data primer. Adapun data sekunder yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu peraturan perundang-undangan yang berlaku berkenaan dengan penulisan skripsi ini, dokumen-dokumen, Kamus Umum Bahasa Indonesia dan Kamus Hukum serta bahan lain yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini. Mengenai data sekunder peneliti tidak banyak dapat berbuat untuk

¹³ Soerjono Soekanto, *Pengantar penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1981 hal.25.

¹⁴ Drs mardalis, *metode penelitian*, 2004, Hal 28

menjamin mutunya, dalam banyak hal peneliti akan harus menerima apa adanya.¹⁵

4. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang dikenal selama ini Melalui wawancara (interview)¹⁶ dapat berbentuk terbuka (open system), yaitu dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada narasumber untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini akan efektif jika narasumber adalah pihak yang berpendidikan atau berpengalaman baik tentang objek yang ditanyakan yaitu pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan para gamers Kota Jambi.

5. Teknik penarikan sampel

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain yang tidak memenuhi karakteristik yang telah ditetapkan. Karakteristik sampel yang diambil sudah ditetapkan oleh peneliti sehingga Teknik sampling ini dinamakan sampel bertujuan.

Pada penelitian ini, sampel dipilih dan ditentukan berdasarkan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, bahwa responden yang dipilih benar-benar memahami permasalahan-permasalahan dan dapat mewakili keseluruhan populasi yang diteliti yaitu

¹⁵ Sumadi suryabrata, *Metode penelitian, Jakarta, 2011, Hal 39*

¹⁶ Bambang waluyo, *Penelitian hukum dalam praktek, Jakarta , sinar grafik, 2002, Hal 18*

Pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan para gamers/ Atlet gamers Kota Jambi

6. Analisa data

Analisa data perlu untuk dilakukan setelah data yang diperlukan sudah terkumpul. Proses analisa tersebut dapat dilakukan dengan metode kualitatif dan kesimpulan yang ditarik menggunakan deskriptif. Analisa data tersebut dilakukan guna mendapatkan keterangan mengenai Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini di susun dengan sistematis bab demi bab setiap bab merupakan bagian yang tidak terpisahkan satu sama lain. masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab. hal ini di lakukan untuk mempermudah melihat bab 1 dengan bab lain nya. Untuk memberikan gambaran secara mudah agar lebih terarah dan jelas mengenai pembahasan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika dengan membagi pembahasan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, merupakan awal dari proposal ini yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka konseptual, kerangka teoritis, metode penelitian dan sistematika penulisan.

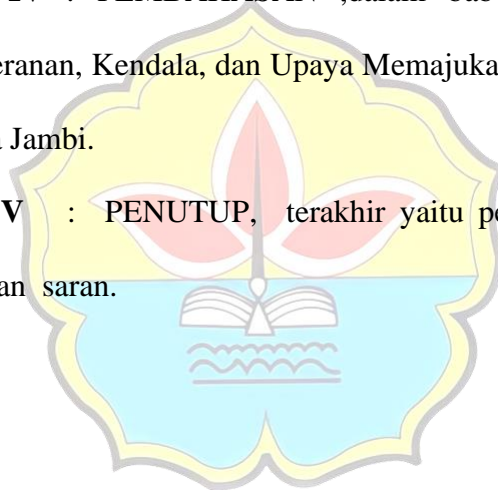
BAB II : TINJAUAN UMUM, pada bab ini berisi tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) , dan tinjauan umum tentang Sejarah

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) , Visi dan Misi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), tugas dan fungsi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), struktur Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi, dasar Hukum Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

BAB III : TINJAUAN UMUM , membahas tentang Apa Pengertian Elektronik Sport (E-sport), sejarah Elektronik Sport (E-sport), induk Elektronik Sport (E-sport) .

BAB IV : PEMBAHASAN ,dalam bab ini dibahas tentang bagaimana Peranan, Kendala, dan Upaya Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi.

BAB V : PENUTUP, terakhir yaitu penutup akan disajikan kesimpulan dan saran.



BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG KOMITE OLAHRAGA

NASIONAL INDONESIA (KONI)

A. Sejarah komite olahraga nasional indonesia (KONI)¹⁷

Mulai sejak era kemerdekaan hingga saat ini berawal dari tahun 1946 ketika top organisasi olahraga membentuk persatuan olahraga republic indonesia (PORI) di solo dengan ketua widodo sosrodiningrat. Setahun berikutnya pada 1947 organisasi olahraga membentuk komite olympiade republic indonesia (KORI) dengan ketua sri sultan hamengkubuwono IX yang selanjutnya berganti nama menjadi komite olimpiade indonesia (KOI).

Memasuki tahun 1951 persatuan olahraga republic indonesia (PORI) melebur ke dalam komite olimpiade indonesia (KOI) yang kemudian pada tanggal 11 maret 1952 komite olimpiade indonesia (KOI) diterima menjadi anggota komite olimpiade internasional (IOC) pada tanggal 11 maret yang memberikan kewenangan kepada KOI untuk dapat menyelenggarakan kegiatan seolahragaan secara internasional. Menindaklanjuti hal tersebut, pada 1959 pemerintah membentuk Dewan Asian Games Indonesia (DAGI) untuk mempersiapkan penyelenggaraan

¹⁷ Literatur yang membahas mengenai sejarah Komite Olahraga Nasional Indonesia secara komprehensif sulit ditemukan. Pembahasan mengenai sejarah KONI disarikan dari bahan yang tersedia di situs resmi komite olahraga nasional indonesia, “*sejarah KONI*”, 2018.

Asian Games IV 1962, dalam kegiatan tersebut KOI berperan sebagai badan pembantu DAGI dalam hubungan internasional.

Memasuki dekade 60an, pada 1961 pemerintah membentuk Komite Gerakan Olahraga (KOGOR) untuk mempersiapkan pembentukan tim nasional Indonesia. Dalam hal ini organisasi-organisasi olahraga ditunjuk sebagai pelaksana teknis cabang olahraga yang bersangkutan. Tahun 1962 pemerintah membentuk departemen Olahraga (Depora) dengan menteri maladi. Selanjutnya pada 1964 pemerintah membentuk dewan olahraga republik indonesia (DORI), semua organisasi KOGOR, KOI, top organisasi olahraga dilebur ke dalam DORI. Pada tahun 25 Desember 1965, sekretariat bersama top-top organisasi cabang olahraga dibentuk yang mengusulkan mengganti DORI menjadi komite olahraga nasional indonesia (KONI) yang mandiri dan bebas dari pengaruh politik.

Pemerintah (Presiden Soekarno) menindaklanjuti ini dengan menerbitkan Keputusan Presiden Nomor 143 A dan 156 A Tahun 1966 tentang pembentukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) sebagai ganti DORI. Akan tetapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) tidak dapat berfungsi karena tidak didukung oleh induk organisasi olahraga berkenaan situasi politik saat itu. Ketika menjabat sebagai Pejabat Presiden pada 1967, Soeharto membubarkan Depora dan membentuk Direktorat Jenderal Olahraga di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kemudian induk organisasi olahraga membentuk Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada 31

Desember dengan Ketua Umum Sri Sultan Hamengkubuwono IX sedangkan KOI diketuai oleh Sri Paku Alam VIII. Masih pada tahun yang sama, Pejabat Presiden mengukuhkan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dengan Keputusan Nomor 57 Tahun 1967. Namun pada waktu itu Sri Paku Alam VIII mengundurkan diri sebagai Ketua KOI. Jabatan ketua KOI kemudian dirangkap oleh ketua umum KONI Sri Sultan Hamengkubuwono IX.

Sejak saat itu dalam KONI Dalam Perspektif Ketatanegaraan Indonesia Yunani Abiyoso 277 AD/ART KONI yang disepakati dalam Musyawarah Olahraga Nasional (Musornas), KONI ibarat sekeping mata uang dua sisi yang ke dalam menjalankan tugasnya sebagai KONI dan ke luar berstatus sebagai KOI. IOC kemudian mengakui KONI sebagai NOC Indonesia. Memasuki era pasca reformasi, pada 2005 Pemerintah dan DPR menerbitkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN). Salah satu implikasi hukum keberlakuan undang-undang tersebut adalah memecah KONI menjadi KON dan KOI. Selanjutnya pada 2007 Pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 16, 17, dan 18 Tahun 2007 sebagai peraturan pelaksanaan UU No. 3 Tahun 2005. UU SKN menyatakan bahwa dalam pengelolaan keolahragaan, masyarakat dapat membentuk induk organisasi cabang olahraga. Induk organisasi cabang olahraga tersebut membentuk suatu komite olahraga nasional yang ditetapkan oleh masyarakat sesuai

dengan peraturan perundang-undangan. Induk organisasi cabang olahraga dan komite olahraga nasional bersifat mandiri.

Pasca terbitnya UU SKN, KONI menyelenggarakan Musyawarah Olahraga Nasional Luar Biasa (Musornaslub) pada 30 Juli 2007 yang membentuk Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan menyerahkan fungsi sebagai NOC Indonesia dari KONI dikembalikan kepada KOI. Nama KONI tetap dipertahankan dan tidak diubah menjadi KON. Banyak pihak beranggapan bahwa aturan-aturan yang disepakati induk organisasi olahraga di dalam anggaran dasar KONI merupakan suatu bentuk penyimpangan dan bertentangan dengan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional.¹⁸

Bila ditelaah secara mendalam, asal-usul keberadaan organisasi KONI yang bermula dari PORI merupakan atas inisiatif masyarakat yaitu masyarakat olahraga yang tergabung dalam organisasi-organisasi olahraga, atau dalam bahasa kekinian lazim disebut civil society organization. Dalam perkembangannya, barulah Negara turut campur mengatur karena terkait dengan hubungan luar negeri yang dibentuk antara KONI (KOI) dengan IOC. Selain itu negara juga merasa perlu turut campur karena urusan-urusan KONI juga dipandang sebagai tugas pemerintahan. Bentuk campur tangan pemerintah adalah dengan membentuk dan membubarkan organisasi olahraga berdasarkan peraturan perundang-undangan.

¹⁸ Suara karya online, "*musornaslub KONI terancam bertentangan dengan UU SKN*", 30 Juli 2007.

Dengan demikian, berpijak dari sisi historis, KONI bukan sebuah lembaga negara melainkan suatu organisasi masyarakat (civil society) khususnya dalam bidang olahraga. Justru ketika terdapat campur tangan pemerintah dalam hal pengaturan dan pembentukan karena dirasa memainkan peranan penting dalam unsur pemerintahan, maka barulah KONI dapat dianggap sebagai lembaga negara.

B. Visi dan misi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

1. Visi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem elektronik sport (E-sport) yang stabil dan dapat membawa indonesia menjadi pemimpin elektronik sport (E-sport) di kawasan asia.

2. Misi

Mendorong pertumbuhan elektronik sport (E-sport) di indonesia sebagai pusat elektronik sport (E-sport) di asia yang paling aktif dan menarik.

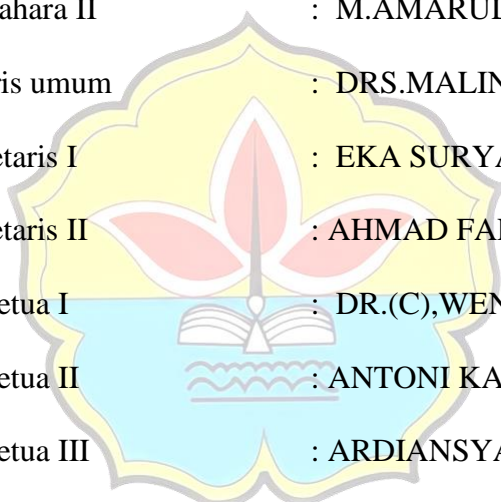
C. Tugas dan fungsi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

Tugas pokok dan fungsi KONI diatur dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga KONI pasal 24 yaitu pengurus KONI mempunyai tugas pokok dan fungsi melaksanakan pengelolaan, pembinaan, dan pengembangan olahraga prestasi untuk meningkatkan harkat, martabat, dan kehormatan bangsa di forum internasional.

D. Struktur organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

Berikut struktur pengurusan masa bakti 2021-2025 organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi :

1. Ketua umum : MUHAMMAD KADAFI,ST
2. Bendahara umum : MAZHARUL HAQ, SH
 - Bendahara I : YULIANTI, SE
 - Bendahara II : M.AMARULLAH HAAEKAL
3. Sekretaris umum : DRS.MALINOSKI
 - Sekretaris I : EKA SURYATAMA
 - Sekretaris II : AHMAD FARHAN HABIBIE,S.T
4. Wakil ketua I : DR.(C),WENDRI MARYADI,MP
5. Wakil ketua II : ANTONI KARIA GUMAY,A.MD
6. Wakil ketua III : ARDIANSYAH,SH
7. Bidang pembinaan prestasi : - JAMILUDDIN,A.MD
 - H. HASAN BASRI HARAHAHAP
 - SYAMSUDDIN
8. Bidang sport science : - ALEK OKTADINATA,M.PD
 - PAHRI NOVERA,M.PD
9. Bidang diktar : - ROBERT ANTONIO
 - BASNOL SYUKUR
 - ANDRI ANGGIAT MANGANJU



10. Bidang organisasi : - IVAN ADETUSA SE
-ARY GOETAMA
-REVKU RAMADHANU
11. Bidang pengumpulan dan : -WAWAN JUNRESTI DAYA,M.P
Pengelolaan data - YUNTAK ELTIGRE
12. Bidang perencaann anggaran : -DJOKO SE
13. Bidang umum : -MAHMUD
-IKUTEN BARUS
-ANDI CANDRA
14. Bidang media dan humas : -DARMANTO ZEBUA,S.H
-AMRAN
-ANDEFRY ANTONIO,S.PD
15. Bidang pembinaan hukum : -EDRIANSYAH,SH,MM
-YOGA PANDU WIZNATA,SH
16. Bidang kesra Olahraga : -ARIZAL
-FATWA MUTTAQIN
-M TAUFIK KADIR

Adapun tugas pokok dan fungsi dari struktur organisasi diatas adalah sebagai berikut : ¹⁹

1. KETUA UMUM

¹⁹ KONI Pusat, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*, 2020, Hal.16

Ketua Umum merupakan Ketua Umum yang dipilih Oleh Pemprov yang mana terpilihnya Ketua Umum melalui MusorProv (musyawarah Olahraga Provinsi) yang mana fungsi nya hanya mengkoordinir KONI tersebut.

2. BENDAHARA UMUM

Bendahara juga dipilih langsung oleh Ketua Umum agar bisa terlaksananya suatu kegiatan maka Bendahara sangat berperan penting untuk mengatur keuangan KONI agar dalam melakukan pengeluaran tidak terjadi kesalahan dalam pengeluaran Gaji pegawai KONI, serta keperluan para Atlet.

3. SEKRETARIS UMUM

Sekretaris juga dipilih langsung oleh Ketua Umum karena Sekretaris Umum sangat berperan penting dalam mengonsep sautu laporan yang sifatnya penting.

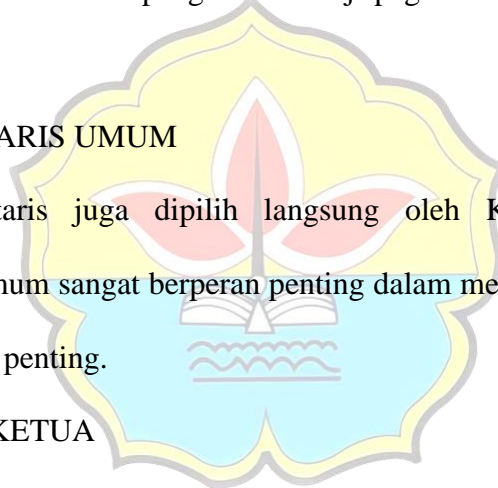
4. WAKIL KETUA

Wakil Ketua Umum berfungsi untuk mewakili apabila didalam suatu kegiatan Ketua Umum tidak bisa hadir maka Wakil Ketua Umum lah yang mewakili acara tersebut.

5. BIDANG PEMBINAAN PRESTASI

Membantu sesuai dengan kemampuan kepada Pengda Cabang Olahraga yang akan melaksanakan kejuaraan daerah, setingkat regional maupun nasional.

6. BIDANG SPORT SCIENCE DAN IPTEK



Sport science itu sendiri merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu pengetahuan yang saling berhubungan dan komprehensif dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi atlet dan membantu dalam proses pelatihan bagi para pelatih

7. BIDANG DIKTAR

Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dan kualitas sumberdaya manusia dibidang olah raga baik dari aspek keilmuan, mental, fisik maupun keterampilan.

8. BIDANG ORGANISASI

Memberikan bimbingan kepada KONI kabupaten/kota, mendorong daerahdaerah khususnya kabupaten pemekaran untuk menyusun kepengurusan KONI kabupaten/kota.

9. BIDANG PENGUMPULAN & PENGELOLAAN DATA

Menyediakan data calon atlet usia dini atau atlet berprestasi guna pembinaan olahraga berkelanjutan

10. BIDANG PERENCANAAN PROGRAM DAN ANGGARAN

Untuk mendukung kegiatan olahraga prestasi KONI Provinsi Jambi mendapat alokasi dana dari Pemerintah Provinsi Jambi.

11. BIDANG UMUM

Melaksanakan kebijakan umum serta kebijakan ketua umum dalam urusan keuangan, perbendaharaan keuangan dan anggaran berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

12. BIDANG MEDIA HUMAS

Mewujudkan pelaksanaan program kerja humas dan media yang efektif, efisien dan objektif.

13. BIDANG PEMBINAAN HUKUM

Menciptakan iklim kerja yang taat hukum dan peraturan organisasi kepada seluruh pengurus dan anggota cabang olah raga KONI kota jambi

14. BIDANG KESRA PELATIH OLAHRAGA

Membangun system Kerjasama yang lebih terbuka, komprehensif dan tertib administrasi bagi seluruh pengurus KONI dan anggota Cabang Olah Raga Kabupaten Wonosobo dan stakeholder bidang olah raga lainnya dalam melaksanakan Kerjasama dengan pihak manapun

E. Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga (AD/ART) KONI

Aangaran Negara mempunyai bentuk dan prosedur tertentu, prosedur ini meliputi sejumlah prosedur yang di bagi dalam berbagai tahap kegiatan.²⁰ Dalam anggaran dasar dan anggaran rumah tangga (AD/ART) komite olahraga nasional indonesia (KONI) tentang statusnya diartikan bahwa komite olahraga nasional indonesia adalah satu-satunya organisasi keolahragaan nasional yang berwenang mengkoordinasi dan membina setiap dan seluruh kegiatan olahraga prestasi di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan republic indonesia. Komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi merupakan kepanjangan tangan dari komite

²⁰ H.Bohari, *Hukum anggaran Negara* ,Jakata,1995, Hal 27

olahraga nasional indonesia (KONI) provinsi jambi yang berkedudukan dan memiliki wilayah kerja di kota jambi.²¹

F. Dasar hukum komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

1. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3
TAHUN 2005 TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN
NASIONAL
2. UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG
KEOLAHRAGAAN
3. PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR
95 TAHUN 2017 TENTANG PENINGKATAN PRESTASI
OLAHRAGA
4. PERATURAN PEMERINTAH INDONESIA NOMOR 16
TAHUN 2007 TENTANG PENYELENGGARAAN
KEOLAHRAGAAN
5. PERDA NOMOR 1 TAHUN 2017 TENTANG PENINGKATAN
SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA DI KOTA JAMBI

²¹ Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), *Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga*, 2020

BAB III

TINJAUAN UMUM TENTANG ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT)

A. Pengertian Olahraga

Pengertian Olahraga Kata “sport” berasal dari kata “disportare”, bahasa Inggris Kuno, yang berarti bersenang-senang, mengisi waktu luang bagi kaum bangsawan Inggris. Di halaman istana-istana kecil yang banyak di Inggris, kaum bangsawan biasa ber-disportare. Disportare Inggris Kuno ini kemudian berkembang menjadi kegiatan sport seperti sekarang, yaitu competitive sport yang bersifat formal terorganisir di dalam wadah yang disebut asosiasi. Mengenai perkembangan sport, Crum (2004) menyebutkan bahwa pada abad ke-19 di Inggris, sport adalah suatu cara khusus untuk menjaga perwujudan manusia dalam bentuk suatu permainan khusus. Selanjutnya, permainan itu berkembang dibawah pengaruh industrialisasi dan rasionalisasi, menjadi permainan yang memiliki peraturan dan organisasi yang ketat, serta sangat mementingkan latihan fisik (exercise), kompetisi dan pencapaian yang objektif (objective achievement).

Sport menggambarkan bentuk gerakan-kebudayan (cultural movement) dari kontes, menang dan kalah, urutan tingkatan (ranking orders) dan rekor, dan adagium atau pepatah “citius – altius – fortius” (makin cepat - makin tinggi – makin kuat). Perkembangan selanjutnya, berbagai motif lain juga berperan dalam melakukan sport – misalnya

kesukaan bergaul (siciability), kesehatan dan rekreasi – tetapi semua motif tersebut secara tegas berada di bawah bayangan kompetisi dan usaha keras peningkatan prestasi. Definisi sport menurut Guttmann (1978 vide Crum, 2004). Telah diakui bahwa istilah “olahraga” biasa digunakan dengan konsep yang lebih luas (dari pada sport) yang mencakup atletik, game, permainan (play), senam dan aktifitas- aktifitas perorangan dan beregu, baik yang kompetitif maupun non-kompetitif. Atletik adalah istilah yang digunakan untuk menyebut olahraga kompetitif yang terorganisir dan dilakukan dengan penuh semangat/perjuangan. Game adalah bentuk kompetisi apapun yang berunsur permainan, yang hasilnya ditentukan oleh ketrampilan jasmani, strategi, atau kemungkinan, yang terikat pada ruang dan waktu, dan tunduk pada peraturan yang ditetapkan.

Permainan adalah aktifitas apapun yang dilakukan dengan motif intrinsik seperti kesenangan dan kepuasan. Di kalangan masyarakat umum, kata “olahraga” umumnya dipergunakan dalam arti “sport”. Demikian pula di dalam makalah ini, kata “olahraga” dipakai untuk “sport”.

Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik tertentu, dalam pelaksanaannya terdapat unsur bermain, ada rasa senang, dilakukan pada waktu luang, dan kepuasan tersendiri. Manusia sendiri adalah makhluk hidup yang aktivitasnya sangat tinggi. Rutinitas yang sangat tinggi tersebut harus ditunjang dengan kondisi psikologis dan fisik tubuh yang seimbang. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis tersebut dapat

dicapai dengan usaha manusia melalui aktivitas olahraga dan rekreasi yang bertujuan mengurangi tegangan-tegangan pada pikiran (refreshing dan relaksasi).

Olahraga pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Olahraga memperlakukan seseorang sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, olahraga merupakan suatu bidang kajian yang luas sekali. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, olahraga berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia, yang terhubung dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti olahraga yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Olahraga adalah pendidikan jasmani yang terdapat dalam permainan dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi yang tinggi. Per definisi, olahraga diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa olahraga memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan

emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam karena hasil-hasil kependidikan dari olahraga tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisinya tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pengertian olahraga pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, olahraga diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno yaitu, *Men sana in corpore sano*.

Olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa olahraga semata-mata suatu bentuk permainan yang terorganisasi, yang menempatkannya lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Akan tetapi, pengujian yang lebih cermat menunjukkan bahwa secara tradisional, olahraga melibatkan aktivitas kompetitif. Ketika kita menunjuk pada olahraga sebagai aktivitas kompetitif yang terorganisir, kita mengartikannya bahwa aktivitas itu sudah disempurnakan dan diformalkan hingga kadar tertentu, sehingga memiliki beberapa bentuk dan proses tetap yang terlibat. Peraturan, misalnya, baik tertulis maupun tak tertulis, digunakan atau dipakai dalam aktivitas tersebut, dan aturan

atau prosedur tersebut tidak dapat diubah selama kegiatan berlangsung, kecuali atas kesepakatan semua pihak yang terlibat.

Di atas semua pengertian itu, olahraga adalah aktivitas kompetitif. Kita tidak dapat mengartikan olahraga tanpa memikirkan kompetisi, sehingga tanpa kompetisi itu, olahraga berubah menjadi semata-mata bermain atau rekreasi. Bermain, karenanya pada satu saat menjadi olahraga, tetapi sebaliknya, olahraga tidak pernah hanya semata-mata bermain, karena aspek kompetitif teramat penting dalam hakikatnya.

Bermain, olahraga, dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Bermain dapat membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa ada tujuan kependidikan. Misalnya, olahraga profesional (di Amerika umumnya disebut athletics) dianggap tidak punya misi kependidikan apa-apa, tetapi tetap disebut sebagai olahraga. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif, keduanya dapat dan harus beriringan bersama .

A. Sejarah Elektronik Sport (E-Sport) Di Indonesia²²

²² M. Faisal, *Geliat ESport di Indonesia*, 2018.


Sejarah perkembangan eSport di Indonesia sebagai berikut. Indonesia masih dalam tahap merangkak di awal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer pertama khusus bermain game ditemukan pada 1951, Indonesia masih meraba dunia luas. Ketika konsol game pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-67, Indonesia tengah berada dalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Indonesia lagi-lagi masih berbenah. Sementara, perkembangan teknologi kian menggeliat. Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan game online. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang di pelbagai negara dalam satu waktu, game sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia.

Muncul Netrek pada 1988 sebagai game internet pertama yang menggunakan metaserver, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi game di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori eSports. Indonesia cukup tertinggal menyoyal teknologi. Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika IndoNet muncul sebagai ISP (Internet Service Provider) komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini,

perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain game online. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori eSports. Menurut Eddy Lim (2017) selaku Ketua Indonesia eSports Association (IeSPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia Gamers, yang saat ini dikenal dengan Liga Game. Menurutnya ditambahkan, Selaiknya platform jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter, Liga Game memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para gamers di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga Game menganut prinsip jemput bola.

Liga Game menjadi pionir bagi kemunculan eSports di Indonesia saat mengelat kompetisi game online pertama pada 1999. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis itu, komunitas gamers mencoba untuk melebarkan sayap permainan game di Indonesia. Hambatan rupanya tak melulu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan Liga Game. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga merupakan sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain game untuk ikut berkompetisi. Menariknya, menjamurnya warnet di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi game online pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua game.

Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game. Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada smartphone, sehingga orang-orang sangat mengandalkan komputer lalu menggunakan Yahoo Messenger dan MiRC untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga Game pun kebanyakan berawal dari obrolan di MiRC. Tapi, karena obrolan di MiRC bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (website). Pada Tahun 1999, sebetulnya komunitas gamers sudah mulai dan masih menggunakan nama Indonesia Gamers. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan website Liga Game. Hal tersebut dikarenakan istilah Indonesia Gamers namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat. Tahun 1999,



komunitas gamers Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak warnet. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi warnet satu per satu. Lalu dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan dengan aturannya seperti apa, lokasinya di mana. Saat itu, game yang dikompetisikan adalah Quake II dan Starcraft. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi game berskala internasional di Indonesia dengan menjadi event organizer (EO) kejuaraan World Cyber Games (WCG) pada Tahun 2002. Liga Game juga merupakan EO pertama, menjalankan kejuaraan game pertama, dan mengirimkan atlet eSports pertama ke luar negeri. Waktu itu, kami menjadi EO kejuaraan World Cyber Games pada Tahun 2002 yang

diselenggarakan di delapan kota di Indonesia. Dengan skala yang lebih besar, game-game online yang dimainkan pun semakin banyak.

Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan itu, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan. Dari sini, perkembangan E-Sports di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya game online baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori E-Sports membuat animo masyarakat untuk mencoba game E-Sports jadi berkurang. Puncaknya, ketika game semacam Ragnarok ramai pada 2003 hingga 2006. Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, E-Sports tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Bahkan, pada April Tahun 2018, kejuaraan Indonesia Games Championship yang mengundang tim-tim mancanegara, diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung. Olahraga elektronik atau E-Sport kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim eSport Indonesia yang berprestasi di kompetisi eSport internasional. Sebut saja tim Recca E-Sport, NXL, atau CS:GO yang kerap menyabet juara di turnamen eSport bergengsi, baik skala nasional maupun internasional.

Atlet eSport Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia eSport Association) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang

eSport di mata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga eSport dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan eSport Asia. Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk game online, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi eSports dunia. Sebab, eSports resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.

B. Pengertian Elektronik Sport (E-SPORT)

E-Sport merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. “Pengertian E-Sport merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton”. E-Sport lebih kearah game profesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan profesional. “E-Sport adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” .

Pendapat Wagner didukung oleh pernyataan Rai dan Gao Yan bahwa “E-Sport atau olahraga cyber adalah olahraga yang dimainkan secara online dan dalam proses perkembangannya menjadi permainan profesional. E-Sport secara singkat dapat digambarkan sebagai permainan

komputer yang kompetitif. E-Sport mengandung unsur amatir dan profesional, serta memiliki banyak kesamaan dengan olahraga umum”. Selanjutnya, tujuan E-Sport dimainkan adalah untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam penggunaan teknologi digital dan bermain game komputer sebagai bentuk kompetisi. Sehingga permainan E-Sport harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan untuk menilai kinerja para pemain dalam permainan.

Wagner menegaskan bahwa E-Sport harus dipandang sebagai salah satu bentuk olahraga, hal ini mengacu pada pengertian olahraga menurut Tiedemann dalam Wagner “Olahraga adalah bidang kegiatan budaya di mana manusia secara sukarela berhubungan dengan orang lain dengan niat sadar untuk mengembangkan kemampuan dan prestasi mereka, menurut aturan menempatkan diri atau diadopsi tanpa merusaknya atau dirimereka sendiri dengan sengaja”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian E-Sport adalah suatu cabang olahraga yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun profesional sesuai aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya. Untuk terjun sendiri dalam dunia E-Sport, dibutuhkan atau bisa sampai memakan waktu 4-6 tahun , karena di Indonesia sendiri E-Sport belum dijadikan sebuah profesi atau lahan kerja, hanya segelintir perusahaan besar dan perusahaan swasta yang melirik

atau menjadikan E-Sport ini sebagai lahan bisnis atau media pemasaran dalam bentuk teknologi yang membuat sebuah keuntungan bagi E-Sport atau pun perusahaan. Atlit E-Sport sendiri di Indonesia masih terbilang sedikit, karena tidak adanya dukungan dari wilayah ataupun negaranya sendiri.

C. Induk Organisasi Elektronik Sport (E-SPORT)

Elektronik sport (E-sport) indonesia (ESI) adalah organisasi induk cabang olahraga Elektronik Sport (E-sport) di bawah naungan komite olahraga indonesia. Pengurus besar E-sport indonesia (PBESI) diketuai oleh budi gunawan dan resmi dilantik pada tanggal 18 januari 2020 di hotel kempinski, Jakarta.²³

D. Jenis-Jenis Elektronik Sport (E-SPORT)

Kurniawan Teguh Martono (2015:23) menjelaskan bahwa berdasarkan platform, game dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Arcade games.

Arcade games yaitu suatu video games yang dimainkan di tempat-tempat tertentu dengan box-box atau mesin yang didesain sesuai game yang ada didalamnya. Di Indonesia, arcade games biasa disebut dengan ding-dong.

²³ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

2) PC games

PC games yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan Personal Computer (komputer), laptop, atau sejenisnya.

3) Console games

Console games yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan

4) Handheld games

Handheld games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console yang dapat dibawa kemana-mana. Contohnya, Nintendo DS, Sony PSP.

5) Mobile games

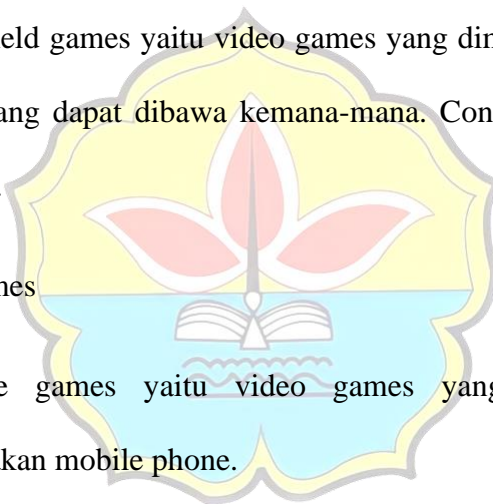
Mobile games yaitu video games yang dimainkan khusus menggunakan mobile phone.

Sedangkan berdasarkan genre-nya, Wahyu Pratama (2014:1718) membagi dan mengelompokkan game sebagai berikut:

1. Action

Action yaitu sebuah genre games aksi, dimana biasanya pemain dituntut untuk memiliki kecepatan reaksi, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menyelesaikan sebuah misi di dalam game tersebut.

2. Fighting



Fighting yaitu sebuah genre games pertarungan yang pada umumnya mempertemukan satu lawan satu antar karakter.

2. Shooter

Shooter yaitu genre games aksi, dimana pemainnya dituntut untuk memiliki kemampuan menembak di dalam game.

3. Racing

Racing yaitu sebuah genre games yang menekankan pada keterampilan mengemudi dalam permainan adu kecepatan kendaraan.

4. Sport

Sport yaitu sebuah genre games dimana pemain dituntut memiliki keterampilan memainkan permainan olahraga secara virtual.

5. Adventure

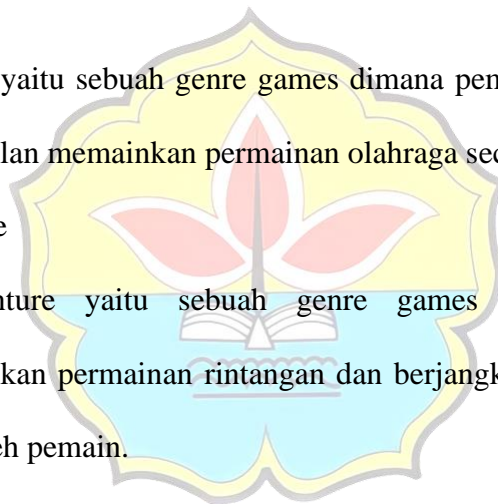
Adventure yaitu sebuah genre games yang memiliki ciri menampilkan permainan rintangan dan berjangka panjang yang harus diatasi oleh pemain.

6. Strategy

Strategy yaitu sebuah genre games yang membutuhkan strategi, logika, dan taktik untuk menyelesaikan permainan.

7. RPG (Role Playing Game)

RPG yaitu sebuah genre games dimana para pemainnya memainkan seorang tokoh karakter dan menjalankan kehidupan sesuai jalan cerita.



E-Sport sebagai sebuah olahraga mengelompokkan jenis game sesuai dengan genre-nya. Pada umumnya, terdapat 7 genre dalam E-Sport yang sering dimainkan oleh para pemain yaitu:

1. Fighting

Fighting merupakan genre video game (E-Sport) dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan. Karakter-karakter ini cenderung memiliki kekuatan yang sama dan pertandingan terdiri dari beberapa ronde yang berlangsung di sebuah arena (Shuo, 2014). Contohnya Tekken, Street Fighter, dan video games sejenisnya.

2. First-Person Shooters (FPS)

FPS merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan. Genre game ini menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan (Ryan Mahendra Kusuma Putra, 2015:27). Contohnya Counter Strike, Call of Duty, Battlefield, dan video games sejenisnya.

3. Real-Time Strategy

RTS merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang. Game ini menekankan pada permainan adu strategi oleh pemainnya.

Pemain perlu mengumpulkan informasi tentang lawan untuk bisa meraih kemenangan. Contohnya StarCraft, dan video games sejenisnya.

4. Sports

Sports merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual (Wahyu Pratama, 2014:8). Contohnya FIFA, Pro Evolution Soccer, dan video games sejenisnya.

5. Racing

Racing merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual (Wahyu Pratama, 2014:18). Contohnya Moto GP, iRacing, dan video games sejenisnya.

6. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

MOBA merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain mengontrol satu karakter pada salah satu dari dua tim. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang akan meningkat selama permainan, serta berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan (Shuo,2014). Contohnya Dota 2, Mobile Legends, AOV, League of Legends, dan video games sejenisnya.

7. Others/lainnya.

Merupakan jenis video game (E-Sport) yang tidak termasuk ke dalam kelompok genre di atas, bisa jadi jenis video game tersebut campuran antara 2 genre video game atau lebih, atau bahkan jenis video game yang benar-benar tidak memiliki genre (Dikutip dari revivaltv.id)

E. Elektronik Sport (E-sport) Sebagai Olahraga.

Perdebatan apakah Elektronik Sport (E-sport) dapat dikategorikan sebagai olahraga masih berlanjut hingga saat ini. Banyak orang yang berpendapat bahwa E-Sport adalah olahraga, namun tidak sedikit pula yang menganggap E-Sport hanya sebatas bermain game.

Oleh sebab itu, ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) bahwa suatu olahraga harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Play (Bermain)

Guttman dalam Jenny S. E., et al menegaskan bahwa bermain merupakan pondasi awal olahraga. E-Sport memiliki unsur bermain di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai suatu olahraga.

- 2) Organized (Peraturan)

Suits (2007) dan Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) menyatakan bahwa sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi E-Sport memiliki aturan dalam

permainan dimana aturan tersebut harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

3) Competition (Kompetisi)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) “Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang”. Kompetisi E-Sport saat ini semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi E-Sport antar negara.

4) Skill (Keterampilan)

Menurut Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:7) “Olahraga harus melibatkan permainan yang terampil, dimana kesempatan dan keuntungan bukanlah satu-satunya alasan untuk menang”. Bermain E-Sport harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan controller, maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk mengambil keputusan dalam video game.

5) Physicality (Fisik)

Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. E-Sport dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol controller merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan E-Sport termasuk olahraga.

Dalam olahraga catur, Hemphill (2005) dalam Jenny S. E., et al (2016:9) mencatat bahwa karena sifat olahraga, karakteristik penting adalah kecakapan fisik, yang membedakannya dari permainan. Agar permainan dapat ditingkatkan ke tingkat olahraga, gerakan fisik oleh pemain harus menjadi bagian integral dari keberhasilan penyelesaian tugas. Hal yang terjadi dalam olahraga catur tersebut sama dengan kejadian yang di alami dalam E-Sport

6) Broad Following (Pengikut yang Luas)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:12) berpendapat bahwa olahraga harus bergerak melampaui permainan yang hanya menjadi daya tarik lokal atau tren dan harus memiliki pengikut yang luas. E-Sport saat ini telah berkembang pesat secara global.

Situs web Electronic Sports League (ESL) pada 2015 mencatat lebih dari 5 juta pemain terdaftar, dan 2 juta pemain aktif dalam kompetisi ESL 2013. ESWC setiap tahunnya menyelenggarakan kompetisi yang ditonton lebih dari 200,000 penonton selama 5 hari berlangsungnya turnamen di Paris. Selain itu, lebih dari 1 juta orang menonton lewat internet (ESWC, 2015 dalam Jenny S. E., et al,2016:13). Hal tersebut membuktikan bahwa E-Sport memiliki pengikut yang luas.

7) Institutionalization (Pelebagaan)

Institutionalization mengacu pada kegiatan yang memiliki sejarah panjang dimana: (a) aturan dikembangkan dan distandarisasi;

(b) permainan yang resmi;

(c) pengembangan keahlian;

(d) coaches, trainers, officials, dan lembaga pemerintahan

(Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000 dalam

Jenny S. E., et al, 2016:13). E-Sport sendiri pada

tanggal 11 Agustus 2008 telah memiliki International

E-Sport Federation (IeSF) sebagai induk organisasi

olahraga dunia yang menaungi cabang olahraga E-

Sport

F. Pengurus Besar E-Sport (PB ESI)

PB (Pengurus Besar) ESI diresmikan dan dilantik pada tanggal 18 Januari 2020. PB ESI mengatur seluruh elemen dalam ekosistem eSport Indonesia dengan tujuan agar lebih maju. PBESI bertanggung jawab untuk memajukan ekosistem eSport mulai dari tim hingga pemainnya. Selain itu, PBESI juga bertugas untuk membantu perkembangan E-Sport dari tingkat daerah hingga nasional agar bisa berkiprah di kancah internasional.

PBESI sendiri berada di bawah payung kepengurusan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pihak PBESI bertugas untuk meregulasi industri eSport yang merupakan salah satu cabang olahraga prestasi menjadi lebih teratur agar bisa menghasilkan prestasi yang lebih maksimal.

G. Visi Dan Misi Pengurus Besar E-Sport Indonesia

1. Visi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem eSport yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin eSport di kawasan Asia.

2. Misi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem eSport yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin eSport di kawasan Asia.

H. Struktur Organisasi Pengurus Besar E-Sport Indonesia

Berikut ini adalah struktur pengurus dari organisasi eSport Indonesia tersebut:

Ketua Umum : Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si

Wakil Ketua Umum : Komjen. Pol. Drs. Bambang Sunarwibowo, SH, M. Hum

Sekretaris Jenderal : Frengky Ong

Wakil Sekretaris Jenderal : DR. IGM. Kartikajaya

Wakil Sekretaris Jenderal : Adrian Pauline

Bendahara Umum : Liliana Sugiarto

Ketua Bidang Umum : Mayjen. TNI Chandra W

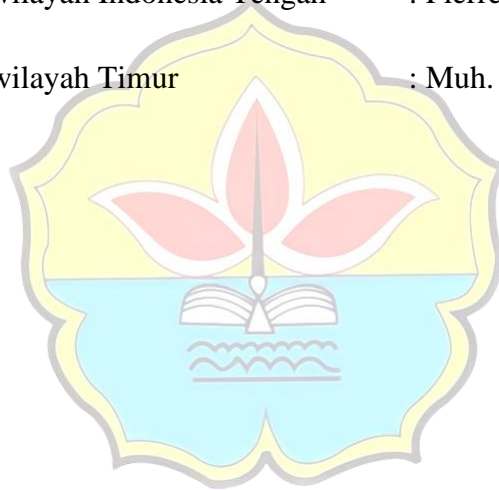
Ketua Bidang Organisasi dan Daerah : Lukas Ariawan Sidharta

Ketua Bidang Kompetisi : Hartman Haris

Ketua Bidang Wasit dan Pelatih : Christian Suryadi



Ketua Bidang Kesehatan Olahraga : Dr. Dian A. Syakhroza
Ketua Bidang Hukum dan Legalitas : Yudhistira Adipratama
Ketua Bidang Kerjasama dan Investor : Gary Ongko
Ketua Bidang Humas dan Komunikasi : Ashadi Ang
Ketua Bidang Atlet, Prestasi & IT : Ricky Setiawan
Ketua Bidang Hubungan Internasional : Erlangga Putra
Koordinator wilayah Indonesia Barat : Achmad Fajar
Koordinator wilayah Indonesia Tengah : Pierre Senjaya
Koordinator wilayah Timur : Muh. Aaron Annar



BAB IV

PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI WILAYAH KOTA JAMBI.

A. Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan diketahui bahwa Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi memiliki peranan penting dalam memberikan sarana dan prasarana untuk meningkatkan sekaligus mengembangkan Olahraga di Kota Jambi, Ruang lingkup peningkatan prestasi Olahraga di atur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2017 tentang peningkatan prestasi Olahraga Nasional pada Bab I Pasal 2 :

- a. Pengembangan bakat dan calon Atlet Berprestasi
- b. Seleksi calon Atlet Berprestasi dan calon pelatih Atlet Berprestasi.
- c. Pelatihan performa tinggi Atlet Berprestasi\
- d. Pembinaan kehidupan sosial Atlet Berprestasi
- e. Pembiayaan dan
- f. Pengawasan dan Pelaporan

Bab II Pasal 4 :

1. Untuk memenuhi kebutuhan calon Atlet Berprestasi dilakukan pengembangan bakat Calon Atlet Berprestasi.
2. Pengembangan Bakat calon Atlet Berprestasi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) ditunjukkan kepada Olahragawan Potensial yang memiliki prospek mencapai prestasi puncak melalui pembinaan berjenjang, yang didasarkan pada prinsip pembinaan Olahragawan jangka panjang.

Pasal 5:

1. Pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi dilakukan oleh Induk Organisasi Cabang Olahraga dan NPC.
2. KONI membantu Menteri dalam melakukan pengawasan dan pendampingan dalam pelaksanaan pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi yang dilakukan oleh Induk Organisasi Cabang Olahraga.
3. Pengembangan Bakat calon Atlet Berprestasi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dilakukan melalui :
 - a. Satuan pendidikan jalur formal
 - b. Sekolah khusus olahragawan
 - c. Klub Olahraga dan
 - d. Kompetisi Olahraga

Pasal 6 :

Pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi dilakukan dengan penerapan Ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan.

Peran secara garis besar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai perangkat tingkat yang diharapkan dimiliki oleh orang-orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan makna peran yang dijelaskan dalam Status, Kedudukan dan Peran dalam masyarakat, dapat dijelaskan melalui beberapa cara, yaitu pertama penjelasan histories. Menurut penjelasan histories, konsep peran semula dipinjam dari kalangan yang memiliki hubungan erat dengan drama atau teater yang hidup subur pada zaman Yunani kuno atau Romawi.

Dalam hal ini, peran berarti karakter yang disandang atau dibawakan oleh seorang aktor dalam sebuah pentas dengan lakon tertentu. Kedua, pengertian peran menurut ilmu sosial. Peran dalam ilmu sosial berarti suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki jabatan tertentu, seseorang dapat memainkan fungsinya karena posisi yang didudukinya tersebut. Peran dipengaruhi oleh keadaan sosial baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil. Posisi ini merupakan identifikasi dari status atau tempat seseorang dalam suatu sistem sosial dan merupakan perwujudan aktualisasi diri. Peran juga diartikan sebagai serangkaian perilaku yang diharapkan oleh lingkungan sosial berhubungan dengan fungsi individu dalam berbagai kelompok sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Peran sendiri dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam posisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya. Peran juga diartikan sebagai tuntutan yang

diberikan secara struktural. Dimana di dalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi. Organisasi ini sangat berpengaruh terhadap pengembangan dan pembinaan atlet yang bertujuan untuk memberikan prestasi bagi diri atlet maupun bangsa.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab dalam mengelola, membina, mengembangkan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan olahraga prestasi di Indonesia. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) juga memiliki strategi dan program tersendiri, serta organisasi umum seperti meningkatkan keterampilan sumber daya manusia di seluruh elemen pelatih, manajer, atlet dan karyawan, sekaligus mengoptimalkan sarana dan prasarana olahraga untuk meningkatkan kinerja atlet, pelatih dan manajer. Dengan menggunakan ilmu dan teknologi, sebagai penggerak olahraga di Indonesia yang memiliki peran sangat penting bagi kemajuan bangsa terutama pada bidang keolahragaan.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dituntut untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik serta memiliki pengelolaan manajemen yang teratur sesuai dengan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 Tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi pada pasal :

Bab II Pasal 3 :

Peningkatan sarana dan Prasarana Olahraga berfungsi untuk :

- a. Memberikan Fasilitas Olahraga Bagi Masyarakat Kota Jambi dan
- b. Meningkatkan Prestasi Olahraga Kota Jambi

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di kantor Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah memberikan dana hibah kepada Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) sesuai dengan rencana anggaran biaya (RAB) yang di ajukan dan memonitoring perkembangan Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport). Sampai saat ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum melakukan peran nya berupa pemberian sarana dan prasarana terhadap Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) dikarenakan adanya peraturan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi sendiri yang menetapkan bahwa untuk cabang olahraga baru akan di beri dana hibah yang dicairkan satu tahun setelah diresmikan bergabung bersama Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.²⁴ Aturan tersebut di tetapkan pada Peraturan Organisasi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi Nomor 01 Tahun 2022 Tentang Penerimaan cabang olahraga baru anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi pada pasal :

Bab V Pasal 9 :

²⁴ Antoni karia gumay, *Wawancara*, Wakil ketua II komite olahraga nasional kota jambi, 28 januari 2023

Cabang olahraga baru yang sudah ditetapkan menjadi anggota KONI Kota Jambi belum mendapatkan dana pembinaan pada 1 (Satu) tahun berikutnya untuk menyesuaikan administrasi penganggaran di KONI Kota Jambi.

Aturan di atas di buat karena Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Ingin melihat bagaimana perkembangan dan potensi Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) agar pemberian dana hibah tersebut tidak sia-sia.²⁵ Elektronik sport (E-sport) sudah di akui sebagai Olahraga karena memiliki kriteria yang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan Pasal 20 Ayat 5 Huruf M :

Mengembangkan Olahraga Berbasis Teknologi .

Elektronik Sport (E-sport) bergabung di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi serta ditetapkan sebagai Cabang Olahraga (CABOR) pada Tahun 2021. Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi juga telah dipertandingan pada Pekan Olahraga Nasional (PON) Tahun 2021.

Sistem anggaran yang dirapatkan setiap tahunnya pada bulan agustus menjadi acuan bagi Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) untuk mengajukan rencana anggaran biaya (RAB) agar para atlit mendapatkan fasilitas, sarana dan prasaran sesuai dengan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 Tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi. Saat ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi sudah menganggarkan dana untuk Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-

²⁵ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

sport) dan akan di gunakan Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) untuk melakukan pembinaan kepada atlit-atlit terpilih, selanjutnya akan di monitoring langsung oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi agar dapat melihat perkembangan dan kemajuan Elektronik Sport (E-sport) dalam semua pelaksanaan yang sudah ada di rencana anggaran biaya (RAB) pengajuan Cabang Olahraga (CABOR) tersebut.²⁶ Namun sampai saat ini Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) belum mengajukan atau memberikan rencana anggaran biaya (RAB) kepada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa atlit Elektronik Sport (E-sport) bahwasanya para atlit mengharapkan sarana dan prasarana yang maksimal agar menunjang berkembangnya para atlit dalam berlatih.²⁷ Sarana dan prasarana yang diharapkan berupa:

- Tempat indoor ber AC
- Wifi / Jaringan internet yang stabil
- Pelatih yang berpengalaman
- Uang transportasi dan konsumsi
- Elektronik penunjang bermain.²⁸

Pada tahun 2022 di bulan agustus dalam acara gubernur cup kejuaraan provinsi (KEJURPROV) yang di adakan di gelanggang olahraga (GOR) Kota Baru Jambi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi

²⁶ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

²⁷ M.sadam abdillah wahid, *Wawancara*, Atlit elektronik sport kota jambi, 24 januari 2023

²⁸ M. reynaldi. *Wawancara*, Atlit elektonik sport kota jambi, 24 januari 2023

mensupport penuh kejuaraan olahraga Elektronik Sport (E-sport) dengan hadir dan melihat pertandingan yang berlangsung selama tiga hari. Karena sudah menjadi Cabang Olahraga (CABOR) resmi, Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi akan di support penuh dengan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam kejuaraan pekan olahraga provinsi (PORPROV) Di tahun 2023 sama dengan olahraga lainnya.²⁹

Jika di lihat dari Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi pada :

Bab II Pasal 3 :

Peningkatan sarana dan Prasarana Olahraga berfungsi untuk :

- a. Memberikan Fasilitas Olahraga Bagi Masyarakat Kota Jambi dan
- b. Meningkatkan Prestasi Olahraga Kota Jambi.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat dipahami bahwa sampai dengan Januari 2023 ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya³⁰ atau belum melakukan peningkatan sarana dan prasarana berupa pemberian dana hibah untuk Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) dan akan di realisasikan pada bulan Juni 2023 ini. Jikapun ada peran Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi adalah dalam hal mendukung dan ikut serta melihat acara pertandingan gubernur cup Kejuaraan Provinsi (KEJURPROV) yang di adakan di gelanggang olahraga (GOR) Kota Jambi.

²⁹ Revku ramandhanu, *Wawancara*, Wakil ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

³⁰ Lihat dalam Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

B. Hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport).

Pada era digital seperti ini munculnya cabang olahraga (CABOR) yang dapat dilakukan secara online atau daring, Elektronik sport (E-sport) merupakan jenis olahraga digital yang dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik seperti computer/pc dan handphone . Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) menjelaskan bahwa Elektronik Sport (E-sport) termasuk dalam olahraga karena memiliki tiga unsur dasar yaitu unsur kompetitif, unsur sportifitas, dan unsur prestasi. Meskipun menggunakan media game dalam bidang kompetitifnya, olahraga ini memerlukan strategi, ketangkasan, dan kecepatan seperti olahraga pada umumnya.

Perkembangan game di Indonesia yang sangat pesat membuat peran internet memberikan dampak yang sangat besar dalam perkembangan Elektronik Sport (E-sport). Namun, kecepatan internet di Indonesia ada di bawah rata-rata negara Asia. Speedtest global index menyebutkan bahwa kecepatan unduh internet di Indonesia hanya 15,44 mbps. Sedangkan kecepatan unggahnya sebesar 9,16 mbps dan latensi 28 ms.

Munculnya sinyal 5G di Indonesia memberikan dampak yang baik untuk industri Elektronik Sport (E-sport). Tetapi belum meratanya sinyal 5G dan masih kurang stabilnya internet terutama di wilayah Kota Jambi merupakan salah satu hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota

Jambi.³¹ Oleh karena itu, internet merupakan salah satu hal yang berpengaruh dalam kemajuan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi.

Selain internet hambatan lain dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi adalah stigma atau pandangan dari masyarakat yang masih menganggap bermain game online hanya sebatas kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia.³² Dalam pandangan masyarakat Indonesia, melihat anak atau orang terdekatnya bermain game memberi pandangan yang menakutkan dan bayang-bayang bahwa masa depannya akan suram dan menjadi orang yang gagal. Banyak remaja Indonesia yang masih menempuh pendidikan di sekolah menjadi sangat terdorong dengan ide bahwa bermain game dapat menghasilkan uang hingga berpikir bahwa menjadi atlet Elektronik Sport (E-sport) dapat menjadi cita-cita yang layak. Tetapi sebelum remaja-remaja tersebut dapat menyalurkan hobinya, lingkungan sekitar mereka sudah mulai menolak dan menyuruh untuk berhenti mengejar cita-cita yang masih di anggap “suram” itu.

Beberapa alasannya adalah karena banyak sekali media yang memberitakan bagaimana bermain game dengan berlebihan dapat membuat kita menjadi susah untuk fokus, cenderung lebih temperamental, susah bergaul maka dari itu para orang tua kerap melarang keras untuk tidak mengejar cita-cita tersebut dan mencari cita-cita lain yang lebih jelas. Hal itu terjadi karena minimnya pengetahuan sebagian masyarakat tentang game online, nyatanya

³¹ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023.

³² Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023.

game online atau Elektronik Sport (E-sport) merupakan salah satu cabang olahraga yang di dukung dan di support penuh oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Dukungan dari masyarakat sekitar menjadi salah satu bentuk dorongan untuk kemajuan dan berkembangnya Elektronik Sport (E-sport) artinya pandangan positif serta dukungan dari masyarakat. Para Atlit Kota Jambi pada saat berlangsungnya Kejuaraan Daerah (KEJURDA) Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi masih memakai Elektronik penunjang bermain berupa hand phone sendiri, dimana hand phone tersebut tidak termasuk standar Elektronik Penunjang bermain.³³

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat dipahami bahwa hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) adalah masih belum merata nya sinyal 5G yang hanya sebagian orang yang bisa mengakses nya atau belum stabilnya internet terutama di wilayah Kota Jambi menjadi salah satu hal yang berpengaruh dalam kemajuan Elektronik Sport (E-sport). Selain itu ialah stigma dari masyarakat yang masih menganggap bermain game itu hanya sebatas kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia serta masih minimnya pengetahuan sebagian masyarakat tentang game online juga salah satu hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport). Belum Adanya Elektronik bermain

³³ M. reynaldi. *Wawancara*, Atlit elektonik sport kota jambi, 24 januari 2023

berupa hand phone yang sesuai standar bermain yang dimiliki Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.³⁴

Selain itu pendapat lain dari para atlet Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi tentang hambatan yang di alaminya bahwa belum ada aturan dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) tentang kejelasan peraturan pembedaan kelas profesional dan amatir yang membuat para atlet amatir menjadi sulit berkembang.³⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat di pahami bahwa Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) belum memahai apa yang di butuhkan oleh para atlet Elektronik Sport (E-sport) tentang aturan yang membedakan kelas profesional dan amatir di dalam kompetisi yang sudah di adakan sampai sekarang.

C. Upaya Yang di Lakukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Mengatasi Hambatan dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport).

Mengatasi kendala jaringan internet yang kurang stabil di berbagai daerah Kota Jambi sebagai salah satu bentuk tanggung jawab Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) ialah dengan menjalin kerja sama maupun sponsor dengan jaringan internet atau wifi yang terbaik di wilayah Jambi sehingga di

³⁴ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota Jambi, 09 Januari 2023.

³⁵ M. Reynaldi. *Wawancara*, Atlet elektronik sport kota Jambi, 24 Januari 2023

event-event besar kendala sinyal tidak lagi menjadi hambatan para atlet dalam perlombaan atau kejuaraan yang sedang berjalan sehingga para atlet atau pemain bisa bermain dengan nyaman. Selain itu juga menjadi referensi bagi pemain agar bisa memakai jaringan yang lebih baik sehingga internet bukanlah menjadi hambatan bagi para atlet maupun pemain. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi meminta pihak Dinas Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) Provinsi Jambi agar bisa meratakan penyebaran pembangunan sinyal 5G guna mencegah terjadinya hambatan internet para atlet dalam berlatih maupun bermain.

Mengadakan penelitian tentang minat masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) di kota jambi untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) dan sebuah pembuktian bahwa permainan Elektronik Sport (E-sport) memiliki dampak yang positif bagi masyarakat maupun Negara seperti di bidang perekonomian, sosial, maupun prestasi, Elektronik Sport (E-sport) juga memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam olahraga pada umumnya seperti nilai estetika dalam permainan Elektronik Sport (E-sport).

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Elektronik Sport (E-sport) sebagai olahraga non fisik memberikan dampak positif bagi para peminat dan pemain profesional dapat memahami tentang nilai dan fungsi dalam permainan Elektronik Sport (E-sport). Berkaitan dengan hal tersebut maka, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi akan melakukan edukasi yang membahas terkait dengan stigma masyarakat

terhadap olahraga Elektronik Sport (E-sport), agar merubah pandangan masyarakat terhadap olahraga Elektronik Sport (E-sport). Setelah itu Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi bisa mengadakan even-even besar terkait Elektronik Sport (E-sport) yang tujuannya agar olahraga ini diketahui banyak masyarakat terlebih pada nilai positif yang bisa di dapat dalam olahraga Elektronik Sport (E-sport). Dengan memberikan edukasi terkait pandangan masyarakat lalu membuat banyaknya event-event tersebut maka para gamers yang rata-rata masih pelajar bisa membuktikan kepada orang tua dan masyarakat bahwa Elektronik Sport (E-sport) ini bukan hanya sebatas kegiatan pelepas penat atau kegiatan yang sia-sia melainkan olahraga prestasi yang sama dengan olahraga lainnya.

Setelah diberikan dana hibah Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) akan memonitoring langsung dengan apa yang di butuhkan para pemain Elektronik Sport (E-sport). Serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi akan terus mempelajari apa saja keluhan yang menjadi hambatan untuk kemajuan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi seperti pembedaan kelas pemain dan akan langsung membuat apa yang menjadi mufakat bersama seperti pembuatan aturan pembedaan kelas pemain³⁶

³⁶ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kajian terhadap permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sampai saat Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum memberikan sarana dan prasarana berupa dana hibah dikarenakan adanya peraturan sendiri dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi yang akan memberikan atau mencairkan dana hibah 1 (satu) tahun setelah bergabungnya Cabang Olahraga (CABOR) ini atau setelah rapat kerja di tahun berikutnya.
2. Hambatan yang di alami Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) ialah belum meratanya sinyal 5G serta tidak stabilnya jaringan internet di berbagai wilayah Kota Jambi dan juga stigma masyarakat yang masih menganggap game online sebagai suatu kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia dan pandangan negative lainnya seperti bermain game dapat membuat kita menjadi susah untuk focus,

cenderung lebih temperamental sehingga game online di anggap merugikan generasi, hal itu terjadi karena minimnya pengetahuan masyarakat tentang game online.

3. Upaya yang dilakukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala ialah dengan menjalin kerja sama maupun sponsor dengan jaringan internet atau wifi yang terbaik di Wilayah Jambi sehingga di event-event besar kendala sinyal tidak lagi menjadi hambatan para atlet dalam perlombaan atau kejuaraan. Selanjutnya untuk kendala masyarakat ialah Mengadakan penelitian tentang minat masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) di kota jambi untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) Setelah melihat sejauh mana stigma masyarakat terhadap game online atau Elektronik Sport (E-sport) selanjutnya bisa mengadakan even-even besar terkait Elektronik Sport (E-sport) yang tujuannya agar olahraga ini diketahui banyak masyarakat terlebih pada nilai positif yang bisa di dapat dalam olahraga Elektronik Sport (E-sport).

B. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian dalam pembahasan yang telah penulis lakukan yaitu :

1. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi agar lebih sering memonitoring Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) guna lebih memahami apa yang terjadi di lapangan dan

apa yang di butuhkan pada cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi, mengingat minat para remaja yang sangat banyak terhadap cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) ini.

2. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi. segera melakukan pembangunan sport center yang dapat menampung para atlit cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) karena dengan adanya hal tersebut dapat mendukung terwujudnya kemajuan cabang olahraga (CABOR) ini.
3. Hendaknya disaat Cabang Olahraga (CABOR) baru bergabung dan belum dapat dana, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi lebih melihat secara lebih terbuka dengan bangunan- bangunan terlantar milik pemerintah yang ada di kota jambi agar dapat dimanfaatkan untuk tempat berkumpul dan latihanya para Atlit Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi.
4. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi mengubah peraturan yang memberikan dana hibah satu tahun setelah bergabungnya Cabang Olahraga (CABOR) agar tidak terhambatnya perkembangan Cabang Olahraga (CABOR) tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Ui Press, Jakarta, 2015,

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017.

Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, Mandar Maju, Bandung, 2008.

Renstrom & roux.(1988).dalam D.S. Waston : *Children In sport*. Dalam Bloomfield. J.Fricker P.A.and Fitch,K.D.,1992

Bambang waluyo, *Penelitian hukum dalam praktek*, Jakarta : sinar grafik, 2002.

Sumadi suryabrata,*Metode penelitian*,Jakarta,2011.

H.Bohari, *Hukum anggaran Negara*,Jakata,1995.

Zainuddin Ali, *Metode penelitian hukum*,2019.

Drs cholid narbuko & Drs H abu achmad, *metodologi penelitian*,2009.

Drs mardalis, *metode penelitian*, 2004, Hal 28

B. Peraturan perundang-undangan

Peraturan Daerah Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi

C. Jurnal

Parbo, O. W. *Teknologi warung internet*. Jakarta, 1999.

Yudha bela Persada, *Kajian Referensi E-sport dalam ranah Olahraga*,
Januari 2020

Halida ulfah, *Peran Komite olahraga nasional indonesia (KONI)
mendukung prestasi atlet pada cabang olahraga atletik di
kabupaten Hulu sungai utara*,2020.

Wildan hernanda agung nugraha, *Minat masyarakat terhadap E-sport
sebagai olahraga prestasi di jawa timur*,2019.

Soerjono soekanto, *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : Rajawali Press,
2002.

Lihat dalam Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola
Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan
Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal
Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

Literatur yang membahas mengenai sejarah Komite Olahraga Nasional
Indonesia secara komprehensif sulit ditemukan. Pembahasan
mengenai sejarah KONI disarikan dari bahan yang tersedia di situs
resmi komite olahraga nasional indonesia, “*sejarah KONI*”.

KONI Pusat, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*, 2020.

M. Faisal, *Geliat ESport di Indonesia*,2018.

Komite olahraga nasional indonesia (KONI), *Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga* , 2020

D. WEBSITE

<http://www.koni.or.id/index.php/id/about-us/sejarah> pada 2 Oktober 2018.

<http://www.suarakarya-online.com/news.html.id=178620.30Juli2007>

<https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia>.



**PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI)
DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI
WILAYAH KOTA JAMBI**

*Skripsi Diajukan Dalam Rangka Penyelesaian Penulisan Skripsi Strata-Satu (S-1)
Fakultas Hukum Universitas Batang Hari Jambi*

Oleh :

HERU ALFAYET

1900874201179

YAYASAN PENDIDIKAN JAMBI
UNIVERSITAS BATANG HARI
FAKULTAS HUKUM
TAHUN
2022/2023

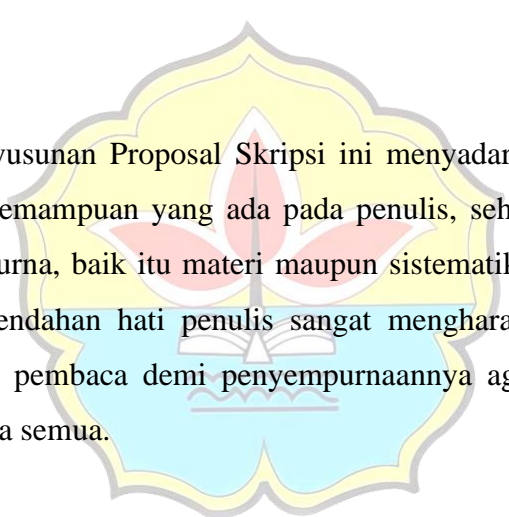
KATA PENGANTAR

Berkat Rahman Tuhan Maha Esa, Penulis telah berhasil menyusun Proposal skripsi ini dengan judul : **PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT) DI WILAYAH KOTA JAMBI**. Sebagai salah satu persyaratan menyelesaikan studi dan untuk memperoleh gelar sarjana pada fakultas hukum Universitas Batanghari Jambi.

Penulis banyak sekali menerima petunjuk, bimbingan, dan arahan dari banyak pihak. Untuk itu penulis haturkan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

11. Bapak Prof. Dr. Herri, M.B.A., Pj Rektor Universitas Batanghari jambi.
12. Bapak Dr. M. Muslih, S.H., M.H., Dekan fakultas Hukum Univedrsitas Batanghari jambi.
13. Ibu Masriyani, S.H., M.H., Ketua Bagian Hukum Tata Negara Fukultas Hukum Universitas Batanghari.
14. Ibu Hj Nuraini, S.H., M.H., pembimbing pertama yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan-masukan serta saran kepada penulis.
15. H. Muhammad Badri, SH, M.H pembimbing kedua yang telah mengarahkan dan memberikan banyak evaluasi kepada penulis.

16. Bapak Abdul Thalib, S.H., M.H., Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan selama kuliah.
17. Kedua orang tua Ayahanda Almarhum Salman Alfarizi dan Ibunda Yeni Elita Serta Saudara Kandung Iing gustia pratama yang selalu memberi doa dan dukungan serta motivasi terhadap penulis.
18. Bapak dan ibu para Dosen dan Staf di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Batanghari Jambi.
19. Teman dan Kerabat seangkatan tahun akademik 2019 di falkultas hukum Universitas Hatang Hari
20. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan penulis motivasi dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.



Dalam penyusunan Proposal Skripsi ini menyadari dengan terbatasnya ilmu pengetahuan dan kemampuan yang ada pada penulis, sehingga Proposal Skripsi ini masih belum sempurna, baik itu materi maupun sistematika penulisannya. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan sekali petunjuk dan saran dari segenap pembaca demi penyempurnaannya agar proposal penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Jambi, Januari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v

BAB I PENDAHULUAN

H. Latar Belakang	1
I. Rumusan Masalah	5
J. Tujuan Penelitian Dan Penulisan	6
K. Kerangka Konseptual	7
L. Landasan Teori	8
M. Metode Penelitian	10
N. Sistematika Penulisan	13

**BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG KOMITE OLAHRAGA NASIONAL
INDONESIA (KONI)**

G. Sejarah komite olahraga nasional indonesia (KONI)	15
H. Visi dan misi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi	19
I. Tugas dan fungsi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi	19
J. Struktur organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi . .	20
K. Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga KONI kota jambi	24
L. Dasar hukum komite olahraga nasional (KONI) kota jambi	25

BAB III TINJAUAN UMUM TENTANG ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT)

J. Pengertian Olahraga	
K. Sejarah elektronik sport (E-sport) di indonesia	26
L. Pengertian elektronik sport (E-sport)	30
M. Induk organisasi elektronik sport (Esport)	32
N. Jenis jenis elektronik sport (E-sport)	32
O. Elektronik sport (E-sport) sebagai olahraga	37
P. Pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	40
Q. Visi dan misi pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	41
R. Struktur organisasi pengurus besar E-sport indonesia (PB ESI)	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

D Peranan komite olahraga nasional indonesia (KONI) dalam memajukan elect-ronik sport (E-sport) di wilayah kota jambi	48
E Hambatan komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi dalam me-majukan elektronik sport (E-sport)	55
F Upaya yang dilakukan komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi Dalam memajukan elektronik sport (E-sport)	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan	62
D. Saran	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....



BAB I

PENDAHULUAN

H. Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan dasar setiap manusia. Setiap aktivitas manusia selalu di sertai dengan gerak tubuh karena bergerak adalah ciri kehidupan. Olahraga sangat menentukan kualitas gerak dan kualitas hidup serta derajat kesehatan manusia. Hal ini sesuai dengan pengertian substantif olahraga bahwa olahraga sebenarnya merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) serta meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang bersifat periodik Artinya, olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak bisa ditinggalkan. Olahraga dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasman, rohani dan sosial. Struktur anatomis-anthropometris dan fungsi fungsional, stabilitas emosional dan kecerdasan intelektual maupun kemampuannya bersosialisasi dengan lingkungan nyata³⁷.

Seiring kemajuan teknologi yang Semakin pesat ditandai dengan berkembangnya teknologi yang sangat dibutuhkan untuk menunjang kehidupan manusia. menjelaskan bahwa “Internet Sebagai Sumber informasi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan

³⁷ Renstrom & roux.(1988).dalam D.S. Waston : *Children In sport*. Dalam Bloomfield. J.Fricker P.A.and Fitch,K.D.,1992.

kemampuan sumber daya manusia” ;Internet dengan Sifatnya yang dinamis mampu memfasilitasi berbagai aktivitas kehidupan, pendidikan, bisnis, perbankan, sosial, dan bahkan olahraga Saat ini memanfaatkan Internet.³⁸

Olahraga elektronik atau biasa disebut E-Sport merupakan Cabang Olahraga (CABOR) baru yang berkembang pesat di Indonesia maupun di dunia. Salah satu sumber terpercaya paling awal menggunakan istilah” E-Sport” adalah siaran pers di tahun 1999 pada saat peluncuran dari Asosiasi Gamers Online (OGA) di Amerika Serikat dan Eropa, sejarah dari game kompetitif biasanya dikaitkan dengan adanya game menembak orang pertama” *first person shooting*, khususnya pada tahun 1993 dirilisnya game “*Doom*” dan judul berganti tahun 1996 “*Quake*” oleh id software. Selama waktu itu, tim dari pemain *online* disebut “*Klari*”, mulai bersaing pada turnamen online pada 1997, beberapa profesional dan liga game semi-profesional online telah terbentuk “*Cyberathlete professional league*” (2006).³⁹

Elektronik Sport (E-sport) merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Menyatakan bahwa “Pengertian Elektronik Sport (E-sport) merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton”. Elektronik Sport (E-sport) lebih ke arah game profesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan profesional. “Elektronik Sport

³⁸ Parbo, O. W. Teknologi warung internet. Jakarta. (1999).

³⁹ Yudha bela persada, *Kajian referensi E-Sport dalam ranah Olahraga*, Januari 2020

(E-sport) adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi”.⁴⁰

Kini pada tahun 2019 di Indonesia telah terdapat berbagai teknologi yang mendukung kegiatan Elektronik Sport (E-sport) fisik dan non fisik. Untuk Elektronik Sport (E-sport) non fisik, telah tersedia jaringan internet yang cepat dan reliable sehingga koneksi permainan dapat terjadi tanpa gangguan dan permainan yang membutuhkan jalur internet cepat telah dapat digunakan. Selain itu teknologi komputer juga terus meningkat dan saat ini berbagai teknologi komputer yang ada di luar negeri telah ada di Indonesia sehingga mengakomodasi berbagai game online yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi. Sekarang E-sport menjadi Cabang Olahraga (CABOR) resmi di SEA Games 2019, E-sport juga dipertandingkan secara resmi di skala nasional seperti pada kejuaraan Piala Presiden 2019. Kemudian banyak sekali ajang kompetisi E-sport di skala dunia seperti The 2016 Call of Duty World League Championship, The Dota 2 Asia Championship , The 2018 League of Legends World Championship, The International 8, Bahkan E-sport yang sedang heboh di kalangan anak-anak sampai dewasa yakni Mobile legend , PUBG, Serta Free fire.

PB ESI atau Pengurus Besar Esport Indonesia yang diresmikan Pada 18 Januari 2020 dan Pengurus Besar Esport Indonesia (PB ESI)

⁴⁰ *Ibid halaman 24*

Kabupaten – Kota di Provinsi Jambi yang dilantik Pada , Rabu 30 Juni 2021. Pengurus Besar Esport Indonesia (PB ESI) Sendiri berada di bawah payung kepengurusan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pihak PB ESI atau Pengurus Besar Esport Indonesia Bertugas untuk eregulasi Industri Elektronik Sport (E-sport) yang merupakan Induk cabang olahraga prestasi agar menjadi lebih teratur dan Prestasi yang lebih maksimal. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) yang memiliki tujuan untuk mewujudkan prestasi olahraga yang membanggakan, membangun watak bangsa untuk mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia. Untuk mendapatkan tujuan tersebut, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) mempunyai susunan organisasi mulai dari tingkat kecamatan sampai tingkat pusat.

Rangkaian susunan pemimpin Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) tersebut, berkewajiban untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sesuai anggaran dasar/anggaran Rumah Tangga (AD/ART) dan keputusan lain yang mengikat seperti Musornas, Raparnas, Musorda Musda dan Raparda serta Keputusan Presiden Nomor 72 Tahun 2001 Tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada Pasal 2 menentukan bahwa pemerintah dalam menetapkan kebijaksanaan nasional di bidang pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi, baik amatir maupun profesional. mengordinasikan dan membina kegiatan olahraga prestasi yang pelaksanaannya dilakukan oleh organisasi-organisasi induk cabang olahraga yang bersangkutan. Melaksanakan dan mengordinasikan

keikutsertaan induk-induk cabang olahraga dalam multievent nasional, regional, dan internasional. Melaksanakan evaluasi dan pengawasan untuk mencapai konsistensi antara kebijaksanaan dan pelaksanaan.

Pada kenyataanya yang terjadi di lapangan tidak sesuai dengan apa yang di tetapkan di dalam Peraturan Daerah (PERDA) Nomor 1 Tahun 2017 dimana peneliti mengamati tidak adanya sarana dan prasarana yang di berikan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) di Kota Jambi tepatnya pada tim Elektronik Sport (E-sport) G-Arsy yang telah mencapai kanca Nasional tetapi tidak mendapatkan sarana dan prasarana dan tim Stance Republik yang akan berangkat ke Fornas di Sumatera Selatan tetapi juga sama halnya dengan tim G-Arsy yang tidak mendapatkan sarana dan prasarana yang sesuai dengan Peraturan daerah yang berlaku, Oleh Karena itu perlu adanya kajian secara mendalam mengenai hal tersebut sehingga alasan inilah yang membuat peneliti mengangkat tema **“PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI WILAYAH KOTA JAMBI”**

I. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

4. Bagaimanakah peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi ?
5. Apakah Hambatan yang di hadapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi ?
6. Apakah upaya yang dilakukan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala dalam memajukan Elektronik sport (E-sport) ?

J. Tujuan penelitian dan penulisan

3. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini:

- d. Untuk mengetahui Bagaimana peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi
- e. Untuk mengetahui Apa Hambatan yang di hadapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi
- f. Untuk mengetahui bagaimana upaya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala dalam memajukan Elektronik sport (E-sport)

4. Tujuan penulisan

Adapun tujuan penulisan ini adalah :

- c. Secara teoritis

Dapat menambah wawasan bagi penulis dan kepada pembaca pada umumnya, dalam hal ini berkenaan dengan fungsi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi

d. Secara akademis

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana hukum pada Fakultas Hukum Universitas Batanghari secara praktis

K. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah penggambaran antara konsep – konsep khusus yang merupakan kumpulan dari arti yang berkaitan dengan yang akan diteliti dan/atau diuraikan dalam karya ilmiah.⁴¹ Untuk menghindari kesalah pahaman dan kekeliruan susunan konstruksi logika terhadap beberapa istilah yang di pakai dalam penelitian, maka peneliti memberikan batasan istilah sebagai berikut :

5. Peranan

Peranan menurut Soerjono Soekant, peranan (role) adalah aspek yang dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peranan. Berdasarkan uraian di atas, peran akan kelihatan apabila seseorang atau badan melaksanakan hak-hak

⁴¹ Zainuddin Ali, *Metode penelitian hukum*, 2019, Hal 96

dan kewajiban dalam kedudukan tertentu yang dipunyainya. Dengan kata lain peran itu lebih menunjukkan pada fungsi yang dilaksanakan⁴²

6. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)

Koni adalah organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab dalam mengelola, membina, mengembangkan dan mengoordinasikan seluruh kegiatan olahraga prestasi Indonesia.⁴³

7. Elektronik Sports (E-sport)

Adalah Kompetisi video game antara player yang menjadikan game tersebut sebagai alternative Cabang Olahraga (CABOR) resmi.⁴⁴

8. Wilayah kota jambi

Adalah ruang yang merupakan kesatuan geografis beserta segenap unsur terkait padanya yang batas sistemnya ditentukan berdasarkan aspek administratif dan atau aspek fungsional. Kota Jambi merupakan ibu Kota dari Provinsi Jambi yang masuk dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kota Jambi dibelah oleh Sungai Batanghari, yang merupakan sungai terpanjang di Pulau Sumatera.

L. Landasan Teoritis

⁴² Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

⁴³⁴³ Halida ulfah, *Peran Komite olahraga nasional indonesia (KONI) mendukung prestasi atlet pada cabang olahraga atletik di kabupaten Hulu sungai utara*,2020,Hal 6

⁴⁴ Wildan hernanda agung nugraha, *Minat masyarakat terhadap E-sport sebagai olahraga prestasi di jawa timur*,2019,Hal 44

Kerangka teori ini berfungsi sebagai pedoman bagi penulis untuk melakukan penelitian untuk memahami tujuan dan asumsi yang terdapat pada judul proposal dan menghindari interpretasi yang berada sehingga penulisan penelitian lebih fokus dan baik.

Teori yang digunakan penulis dalam kerangka teoritis ini adalah :

3. Peranan

Peranan menurut Soerjono Soekanto , peranan (role) adalah aspek yang dinamis dari kedudukan (status). Apabila seseorang melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya, maka dia menjalankan suatu peranan. Berdasarkan uraian di atas, peran akan kelihatan apabila seseorang atau badan melaksanakan hak-hak dan kewajiban dalam kedudukan tertentu yang di punyainya. Dengan kata lain peran itu lebih menunjukkan pada fungsi yang dilaksanakan.

4. Jenis-jenis peranan

Berikut ini adalah jenis jenis peranan yaitu :

- d. Peranan normatif adalah peranan yang dilakukan seseorang atau lembaga yang didasarkan pada seperangkat norma yang dilakukan berlaku dalam kehidupan masyarakat.
- e. Peran ideal adalah peranan yang dilakukan oleh seseorang atau lembaga yang didasarkan pada nilai-

nilai ideal atau yang seharusnya dilakukan sesuai dengankedudukannya di dalam suatu sistem.

- f. Peran factual adalah peranan yang dilakukan seseorang atau lembaga yang didasarkan pada kenyataan secara kongkrit dilapangan atau kehidupan sosial yang terjadi secara nyata.⁴⁵

M. Metode Penelitian

Metode penelitian artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.⁴⁶

Dalam pengumpulan data dan bahan untuk menulis proposal ini, agar mengandung kebenaran suatu yang ilmiah dan objektif, maka di gunakan metodologi penelitian sebagai berikut :

7. Tipe penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Yuridis Empiris yaitu penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana berkerjanya hukum di dalam masyarakat.⁴⁷

8. Pendekatan penelitian

Metode pendekatan dalam penulisan skripsi ini penulis gunakan tipe penelitian Yuridis Empiris ⁴⁸ suatu penelitian hukum yang bertujuan untuk melihat dan meneliti bagaimana kerjanya hukum di lingkungan

⁴⁵ Soerjono soekanto, *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : Rajawali Press, 2002, Hal 242

⁴⁶ Drs cholid narbuko & Drs H abu achmad, *metodologi penelitian*,2009, Hal 1

⁴⁷ Bahder Johan Nasution, *Metodeitian Hukum*, Mandar Maju,Bandung , 2008, halaman 123

⁴⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017, halaman 68

masyarakat terhadap fakta-fakta hukum yang terjadi di lapangan, dalam penelitian ini penulis ingin melihat Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi.

9. Sumber data

c. Data Primer

Data primer atau data utama dalam penelitian ini yaitu hasil wawancara.⁴⁹ Data tersebut bisa berupa informasi, perilaku objek ataupun lainnya. Tujuan dari data primer ini agar memecahkan masalah – masalah praktis dalam masyarakat⁵⁰ Adapun wawancara yang penulis lakukan yaitu mewawancarai pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Para gamers Kota Jambi

d. Data sekunder

Data ini berupa data yang sudah diolah dan diperoleh melalui studi kepustakaan yang mendukung dari pada data primer. Adapun data sekunder yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu peraturan perundang-undangan yang berlaku berkenaan dengan penulisan skripsi ini, dokumen-dokumen, Kamus Umum Bahasa Indonesia dan Kamus Hukum serta bahan lain yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini. Mengenai data sekunder peneliti tidak banyak dapat berbuat untuk

⁴⁹ Soerjono Soekanto, *Pengantar penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 1981 hal.25.

⁵⁰ Drs mardalis, *metode penelitian*, 2004, Hal 28

menjamin mutunya, dalam banyak hal peneliti akan harus menerima apa adanya.⁵¹

10. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang dikenal selama ini Melalui wawancara (interview)⁵² dapat berbentuk terbuka (open system), yaitu dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada narasumber untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini akan efektif jika narasumber adalah pihak yang berpendidikan atau berpengalaman baik tentang objek yang ditanyakan yaitu pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan para gamers Kota Jambi.

11. Teknik penarikan sampel

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* digunakan apabila sasaran sampel yang diteliti telah memiliki karakteristik tertentu sehingga tidak mungkin diambil sampel lain yang tidak memenuhi karakteristik yang telah ditetapkan. Karakteristik sampel yang diambil sudah ditetapkan oleh peneliti sehingga Teknik sampling ini dinamakan sampel bertujuan.

Pada penelitian ini, sampel dipilih dan ditentukan berdasarkan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, bahwa responden yang dipilih benar-benar memahami permasalahan-permasalahan dan dapat mewakili keseluruhan populasi yang diteliti yaitu

⁵¹ Sumadi suryabrata, *Metode penelitian*, Jakarta, 2011, Hal 39

⁵² Bambang waluyo, *Penelitian hukum dalam praktek*, Jakarta , sinar grafik, 2002, Hal 18

Pihak Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan para gamers/ Atlet gamers Kota Jambi

12. Analisa data

Analisa data perlu untuk dilakukan setelah data yang diperlukan sudah terkumpul. Proses analisa tersebut dapat dilakukan dengan metode kualitatif dan kesimpulan yang ditarik menggunakan deskriptif. Analisa data tersebut dilakukan guna mendapatkan keterangan mengenai Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi.

N. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini di susun dengan sistematis bab demi bab setiap bab merupakan bagian yang tidak terpisahkan satu sama lain. masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab. hal ini di lakukan untuk mempermudah melihat bab 1 dengan bab lain nya. Untuk memberikan gambaran secara mudah agar lebih terarah dan jelas mengenai pembahasan skripsi ini penyusun menggunakan sistematika dengan membagi pembahasan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN, merupakan awal dari proposal ini yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka konseptual, kerangka teoritis, metode penelitian dan sistematika penulisan.

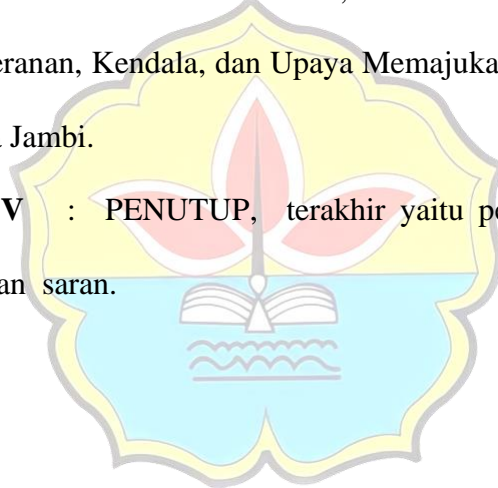
BAB II : TINJAUAN UMUM, pada bab ini berisi tentang Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) , dan tinjauan umum tentang Sejarah

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) , Visi dan Misi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), tugas dan fungsi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), struktur Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi, dasar Hukum Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

BAB III : TINJAUAN UMUM , membahas tentang Apa Pengertian Elektronik Sport (E-sport), sejarah Elektronik Sport (E-sport), induk Elektronik Sport (E-sport) .

BAB IV : PEMBAHASAN ,dalam bab ini dibahas tentang bagaimana Peranan, Kendala, dan Upaya Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi.

BAB V : PENUTUP, terakhir yaitu penutup akan disajikan kesimpulan dan saran.



BAB II

TINJAUAN UMUM TENTANG KOMITE OLAHRAGA

NASIONAL INDONESIA (KONI)

G. Sejarah komite olahraga nasional indonesia (KONI)⁵³

Mulai sejak era kemerdekaan hingga saat ini berawal dari tahun 1946 ketika top organisasi olahraga membentuk persatuan olahraga republic indonesia (PORI) di solo dengan ketua widodo sosrodiningrat. Setahun berikutnya pada 1947 organisasi olahraga membentuk komite olympiade republic indonesia (KORI) dengan ketua sri sultan hamengkubuwono IX yang selanjutnya berganti nama menjadi komite olimpiade indonesia (KOI).

Memasuki tahun 1951 persatuan olahraga republic indonesia (PORI) melebur ke dalam komite olimpiade indonesia (KOI) yang kemudian pada tanggal 11 maret 1952 komite olimpiade indonesia (KOI) diterima menjadi anggota komite olimpiade internasional (IOC) pada tanggal 11 maret yang memberikan kewenangan kepada KOI untuk dapat menyelenggarakan kegiatan seolahragaan secara internasional. Menindaklanjuti hal tersebut, pada 1959 pemerintah membentuk Dewan Asian Games Indonesia (DAGI) untuk mempersiapkan penyelenggaraan Asian Games IV 1962,

⁵³ Literatur yang membahas mengenai sejarah Komite Olahraga Nasional Indonesia secara komprehensif sulit ditemukan. Pembahasan mengenai sejarah KONI disarikan dari bahan yang tersedia di situs resmi komite olahraga nasional indonesia, “*sejarah KONI*”, 2018.

dalam kegiatan tersebut KOI berperan sebagai badan pembantu DAGI dalam hubungan internasional.

Memasuki dekade 60an, pada 1961 pemerintah membentuk Komite Gerakan Olahraga (KOGOR) untuk mempersiapkan pembentukan tim nasional Indonesia. Dalam hal ini organisasi-organisasi olahraga ditunjuk sebagai pelaksana teknis cabang olahraga yang bersangkutan. Tahun 1962 pemerintah membentuk departemen Olahraga (Depora) dengan menteri maladi. Selanjutnya pada 1964 pemerintah membentuk dewan olahraga republik indonesia (DORI), semua organisasi KOGOR, KOI, top organisasi olahraga dilebur ke dalam DORI. Pada tahun 25 Desember 1965, sekretariat bersama top-top organisasi cabang olahraga dibentuk yang mengusulkan mengganti DORI menjadi komite olahraga nasional indonesia (KONI) yang mandiri dan bebas dari pengaruh politik.

Pemerintah (Presiden Soekarno) menindaklanjuti ini dengan menerbitkan Keputusan Presiden Nomor 143 A dan 156 A Tahun 1966 tentang pembentukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) sebagai ganti DORI. Akan tetapi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) tidak dapat berfungsi karena tidak didukung oleh induk organisasi olahraga berkenaan situasi politik saat itu. Ketika menjabat sebagai Pejabat Presiden pada 1967, Soeharto membubarkan Depora dan membentuk Direktorat Jenderal Olahraga di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kemudian induk organisasi olahraga membentuk Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) pada 31

Desember dengan Ketua Umum Sri Sultan Hamengkubuwono IX sedangkan KOI diketuai oleh Sri Paku Alam VIII. Masih pada tahun yang sama, Pejabat Presiden mengukuhkan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dengan Keputusan Nomor 57 Tahun 1967. Namun pada waktu itu Sri Paku Alam VIII mengundurkan diri sebagai Ketua KOI. Jabatan ketua KOI kemudian dirangkap oleh ketua umum KONI Sri Sultan Hamengkubuwono IX.

Sejak saat itu dalam KONI Dalam Perspektif Ketatanegaraan Indonesia Yunani Abiyoso 277 AD/ART KONI yang disepakati dalam Musyawarah Olahraga Nasional (Musornas), KONI ibarat sekeping mata uang dua sisi yang ke dalam menjalankan tugasnya sebagai KONI dan ke luar berstatus sebagai KOI. IOC kemudian mengakui KONI sebagai NOC Indonesia. Memasuki era pasca reformasi, pada 2005 Pemerintah dan DPR menerbitkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN). Salah satu implikasi hukum keberlakuan undang-undang tersebut adalah memecah KONI menjadi KON dan KOI. Selanjutnya pada 2007 Pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 16, 17, dan 18 Tahun 2007 sebagai peraturan pelaksanaan UU No. 3 Tahun 2005. UU SKN menyatakan bahwa dalam pengelolaan keolahragaan, masyarakat dapat membentuk induk organisasi cabang olahraga. Induk organisasi cabang olahraga tersebut membentuk suatu komite olahraga nasional yang ditetapkan oleh masyarakat sesuai

dengan peraturan perundang-undangan. Induk organisasi cabang olahraga dan komite olahraga nasional bersifat mandiri.

Pasca terbitnya UU SKN, KONI menyelenggarakan Musyawarah Olahraga Nasional Luar Biasa (Musornaslub) pada 30 Juli 2007 yang membentuk Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan menyerahkan fungsi sebagai NOC Indonesia dari KONI dikembalikan kepada KOI. Nama KONI tetap dipertahankan dan tidak diubah menjadi KON. Banyak pihak beranggapan bahwa aturan-aturan yang disepakati induk organisasi olahraga di dalam anggaran dasar KONI merupakan suatu bentuk penyimpangan dan bertentangan dengan Undang-Undang Sistem Keolahragaan Nasional.⁵⁴

Bila ditelaah secara mendalam, asal-usul keberadaan organisasi KONI yang bermula dari PORI merupakan atas inisiatif masyarakat yaitu masyarakat olahraga yang tergabung dalam organisasi-organisasi olahraga, atau dalam bahasa kekinian lazim disebut civil society organization. Dalam perkembangannya, barulah Negara turut campur mengatur karena terkait dengan hubungan luar negeri yang dibentuk antara KONI (KOI) dengan IOC. Selain itu negara juga merasa perlu turut campur karena urusan-urusan KONI juga dipandang sebagai tugas pemerintahan. Bentuk campur tangan pemerintah adalah dengan membentuk dan membubarkan organisasi olahraga berdasarkan peraturan perundang-undangan.

⁵⁴ Suara karya online, "*musornaslub KONI terancam bertentangan dengan UU SKN*", 30 Juli 2007.

Dengan demikian, berpijak dari sisi historis, KONI bukan sebuah lembaga negara melainkan suatu organisasi masyarakat (civil society) khususnya dalam bidang olahraga. Justru ketika terdapat campur tangan pemerintah dalam hal pengaturan dan pembentukan karena dirasa memainkan peranan penting dalam unsur pemerintahan, maka barulah KONI dapat dianggap sebagai lembaga negara.

H. Visi dan misi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

8. Visi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem elektronik sport (E-sport) yang stabil dan dapat membawa indonesia menjadi pemimpin elektronik sport (E-sport) di kawasan asia.

9. Misi

Mendorong pertumbuhan elektronik sport (E-sport) di indonesia sebagai pusat elektronik sport (E-sport) di asia yang paling aktif dan menarik.

I. Tugas dan fungsi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

Tugas pokok dan fungsi KONI diatur dalam Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga KONI pasal 24 yaitu pengurus KONI mempunyai tugas pokok dan fungsi melaksanakan pengelolaan, pembinaan, dan pengembangan olahraga prestasi untuk meningkatkan harkat, martabat, dan kehormatan bangsa di forum internasional.

J. Struktur organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

Berikut struktur pengurusan masa bakti 2021-2025 organisasi komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi :

1. Ketua umum : MUHAMMAD KADAFI,ST
2. Bendahara umum : MAZHARUL HAQ, SH
 - Bendahara I : YULIANTI, SE
 - Bendahara II : M.AMARULLAH HAAEKAL
3. Sekretaris umum : DRS.MALINOSKI
 - Sekretaris I : EKA SURYATAMA
 - Sekretaris II : AHMAD FARHAN HABIBIE,S.T
4. Wakil ketua I : DR.(C),WENDRI MARYADI,MP
5. Wakil ketua II : ANTONI KARIA GUMAY,A.MD
6. Wakil ketua III : ARDIANSYAH,SH
7. Bidang pembinaan prestasi : - JAMILUDDIN,A.MD
 - H. HASAN BASRI HARAHAAP
 - SYAMSUDDIN
8. Bidang sport science : - ALEK OKTADINATA,M.PD
 - PAHRI NOVERA,M.PD
9. Bidang diktar : - ROBERT ANTONIO
 - BASNOL SYUKUR
 - ANDRI ANGGIAT MANGANJU

10. Bidang organisasi : - IVAN ADETUSA SE
-ARY GOETAMA
-REVKU RAMADHANU
11. Bidang pengumpulan dan Pengelolaan data :-WAWAN JUNRESTI DAYA,M.P
- YUNTAK ELTIGRE
12. Bidang perencanaan anggaran : -DJOKO SE
13. Bidang umum : -MAHMUD
-IKUTEN BARUS
-ANDI CANDRA
14. Bidang media dan humas : -DARMANTO ZEBUA,S.H
-AMRAN
-ANDEFRY ANTONIO,S.PD
15. Bidang pembinaan hukum : -EDRIANSYAH,SH,MM
-YOGA PANDU WIZNATA,SH
16. Bidang kesra Olahraga : -ARIZAL
-FATWA MUTTAQIN
-M TAUFIK KADIR

Adapun tugas pokok dan fungsi dari struktur organisasi diatas adalah sebagai berikut : ⁵⁵

15. KETUA UMUM

⁵⁵ KONI Pusat, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*, 2020, Hal.16

Ketua Umum merupakan Ketua Umum yang dipilih Oleh Pemprov yang mana terpilihnya Ketua Umum melalui MusorProv (musyawarah Olahraga Provinsi) yang mana fungsi nya hanya mengkoordinir KONI tersebut.

16. BENDAHARA UMUM

Bendahara juga dipilih langsung oleh Ketua Umum agar bisa terlaksananya suatu kegiatan maka Bendahara sangat berperan penting untuk mengatur keuangan KONI agar dalam melakukan pengeluaran tidak terjadi kesalahan dalam pengeluaran Gaji pegawai KONI, serta keperluan para Atlet.

17. SEKRETARIS UMUM

Sekretaris juga dipilih langsung oleh Ketua Umum karena Sekretaris Umum sangat berperan penting dalam mengonsep sautu laporan yang sifatnya penting.

18. WAKIL KETUA

Wakil Ketua Umum berfungsi untuk mewakili apabila didalam suatu kegiatan Ketua Umum tidak bisa hadir maka Wakil Ketua Umum lah yang mewakili acara tersebut.

19. BIDANG PEMBINAAN PRESTASI

Membantu sesuai dengan kemampuan kepada Pengda Cabang Olahraga yang akan melaksanakan kejuaraan daerah, setingkat regional maupun nasional.

20. BIDANG SPORT SCIENCE DAN IPTEK

Sport science itu sendiri merupakan perpaduan dari beberapa disiplin ilmu pengetahuan yang saling berhubungan dan komprehensif dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi atlet dan membantu dalam proses pelatihan bagi para pelatih

21. BIDANG DIKTAR

Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan dan kualitas sumberdaya manusia dibidang olah raga baik dari aspek keilmuan, mental, fisik maupun keterampilan.

22. BIDANG ORGANISASI

Memberikan bimbingan kepada KONI kabupaten/kota, mendorong daerahdaerah khususnya kabupaten pemekaran untuk menyusun kepengurusan KONI kabupaten/kota.

23. BIDANG PENGUMPULAN & PENGELOLAAN DATA

Menyediakan data calon atlet usia dini atau atlet berprestasi guna pembinaan olahraga berkelanjutan

24. BIDANG PERENCANAAN PROGRAM DAN ANGGARAN

Untuk mendukung kegiatan olahraga prestasi KONI Provinsi Jambi mendapat alokasi dana dari Pemerintah Provinsi Jambi.

25. BIDANG UMUM

Melaksanakan kebijakan umum serta kebijakan ketua umum dalam urusan keuangan, perbendaharaan keuangan dan anggaran berdasarkan peraturan perundangan yang berlaku.

26. BIDANG MEDIA HUMAS

Mewujudkan pelaksanaan program kerja humas dan media yang efektif, efisien dan objektif.

27. BIDANG PEMBINAAN HUKUM

Menciptakan iklim kerja yang taat hukum dan peraturan organisasi kepada seluruh pengurus dan anggota cabang olah raga KONI kota jambi

28. BIDANG KESRA PELATIH OLAHRAGA

Membangun system Kerjasama yang lebih terbuka, komprehensif dan tertib administrasi bagi seluruh pengurus KONI dan anggota Cabang Olah Raga Kabupaten Wonosobo dan stakeholder bidang olah raga lainnya dalam melaksanakan Kerjasama dengan pihak manapun

K. Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga (AD/ART) KONI

Aangaran Negara mempunyai bentuk dan prosedur tertentu, prosedur ini meliputi sejumlah prosedur yang di bagi dalam berbagai tahap kegiatan.⁵⁶ Dalam anggaran dasar dan anggaran rumah tangga (AD/ART) komite olahraga nasional indonesia (KONI) tentang statusnya diartikan bahwa komite olahraga nasional indonesia adalah satu-satunya organisasi keolahragaan nasional yang berwenang mengkoordinasi dan membina setiap dan seluruh kegiatan olahraga prestasi di seluruh wilayah hukum Negara kesatuan republic indonesia. Komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi merupakan kepanjangan tangan dari komite

⁵⁶ H.Bohari, *Hukum anggaran Negara*, Jakarta, 1995, Hal 27

olahraga nasional indonesia (KONI) provinsi jambi yang berkedudukan dan memiliki wilayah kerja di kota jambi.⁵⁷

L. Dasar hukum komite olahraga nasional indonesia (KONI) kota jambi

6. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3
TAHUN 2005 TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN
NASIONAL
7. UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2022 TENTANG
KEOLAHRAGAAN
8. PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR
95 TAHUN 2017 TENTANG PENINGKATAN PRESTASI
OLAHRAGA
9. PERATURAN PEMERINTAH INDONESIA NOMOR 16
TAHUN 2007 TENTANG PENYELENGGARAAN
KEOLAHRAGAAN
10. PERDA NOMOR 1 TAHUN 2017 TENTANG PENINGKATAN
SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA DI KOTA JAMBI

⁵⁷ Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI), *Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga*, 2020

BAB III

TINJAUAN UMUM TENTANG ELEKTRONIK SPORT (E-SPORT)

I. Pengertian Olahraga

Pengertian Olahraga Kata “sport” berasal dari kata “disportare”, bahasa Inggris Kuno, yang berarti bersenang-senang, mengisi waktu luang bagi kaum bangsawan Inggris. Di halaman istana-istana kecil yang banyak di Inggris, kaum bangsawan biasa ber-disportare. Disportare Inggris Kuno ini kemudian berkembang menjadi kegiatan sport seperti sekarang, yaitu competitive sport yang bersifat formal terorganisir di dalam wadah yang disebut asosiasi. Mengenai perkembangan sport, Crum (2004) menyebutkan bahwa pada abad ke-19 di Inggris, sport adalah suatu cara khusus untuk menjaga perwujudan manusia dalam bentuk suatu permainan khusus. Selanjutnya, permainan itu berkembang dibawah pengaruh industrialisasi dan rasionalisasi, menjadi permainan yang memiliki peraturan dan organisasi yang ketat, serta sangat mementingkan latihan fisik (exercise), kompetisi dan pencapaian yang objektif (objective achievement).

Sport menggambarkan bentuk gerakan-kebudayan (cultural movement) dari kontes, menang dan kalah, urutan tingkatan (ranking orders) dan rekor, dan adagium atau pepatah “citius – altius – fortius” (makin cepat - makin tinggi – makin kuat). Perkembangan selanjutnya, berbagai motif lain juga berperan dalam melakukan sport – misalnya

kesukaan bergaul (siciability), kesehatan dan rekreasi – tetapi semua motif tersebut secara tegas berada di bawah bayangan kompetisi dan usaha keras peningkatan prestasi. Definisi sport menurut Guttmann (1978 vide Crum, 2004). Telah diakui bahwa istilah “olahraga” biasa digunakan dengan konsep yang lebih luas (dari pada sport) yang mencakup atletik, game, permainan (play), senam dan aktifitas- aktifitas perorangan dan beregu, baik yang kompetitif maupun non-kompetitif. Atletik adalah istilah yang digunakan untuk menyebut olahraga kompetitif yang terorganisir dan dilakukan dengan penuh semangat/perjuangan. Game adalah bentuk kompetisi apapun yang berunsur permainan, yang hasilnya ditentukan oleh ketrampilan jasmani, strategi, atau kemungkinan, yang terikat pada ruang dan waktu, dan tunduk pada peraturan yang ditetapkan.

Permainan adalah aktifitas apapun yang dilakukan dengan motif intrinsik seperti kesenangan dan kepuasan. Di kalangan masyarakat umum, kata “olahraga” umumnya dipergunakan dalam arti “sport”. Demikian pula di dalam makalah ini, kata “olahraga” dipakai untuk “sport”.

Olahraga adalah aktivitas gerak manusia menurut teknik tertentu, dalam pelaksanaannya terdapat unsur bermain, ada rasa senang, dilakukan pada waktu luang, dan kepuasan tersendiri. Manusia sendiri adalah makhluk hidup yang aktivitasnya sangat tinggi. Rutinitas yang sangat tinggi tersebut harus ditunjang dengan kondisi psikologis dan fisik tubuh yang seimbang. Keseimbangan kondisi fisik dan psikologis tersebut dapat

dicapai dengan usaha manusia melalui aktivitas olahraga dan rekreasi yang bertujuan mengurangi tegangan-tegangan pada pikiran (refreshing dan relaksasi).

Olahraga pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Olahraga memperlakukan seseorang sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, olahraga merupakan suatu bidang kajian yang luas sekali. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, olahraga berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia, yang terhubung dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti olahraga yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Olahraga adalah pendidikan jasmani yang terdapat dalam permainan dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi yang tinggi. Per definisi, olahraga diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa olahraga memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan

emosional pun turut berkembang, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam karena hasil-hasil kependidikan dari olahraga tidak hanya terbatas pada manfaat penyempurnaan fisik atau tubuh semata, definisinya tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional dari aktivitas fisik. Kita harus melihat istilah pengertian olahraga pada bidang yang lebih luas dan lebih abstrak, sebagai satu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, olahraga diistilahkan sebagai proses menciptakan “tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa.” Artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno yaitu, *Men sana in corpore sano*.

Olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa olahraga semata-mata suatu bentuk permainan yang terorganisasi, yang menempatkannya lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Akan tetapi, pengujian yang lebih cermat menunjukkan bahwa secara tradisional, olahraga melibatkan aktivitas kompetitif. Ketika kita menunjuk pada olahraga sebagai aktivitas kompetitif yang terorganisir, kita mengartikannya bahwa aktivitas itu sudah disempurnakan dan diformalkan hingga kadar tertentu, sehingga memiliki beberapa bentuk dan proses tetap yang terlibat. Peraturan, misalnya, baik tertulis maupun tak tertulis, digunakan atau dipakai dalam aktivitas tersebut, dan aturan atau prosedur

tersebut tidak dapat diubah selama kegiatan berlangsung, kecuali atas kesepakatan semua pihak yang terlibat.

Di atas semua pengertian itu, olahraga adalah aktivitas kompetitif. Kita tidak dapat mengartikan olahraga tanpa memikirkan kompetisi, sehingga tanpa kompetisi itu, olahraga berubah menjadi semata-mata bermain atau rekreasi. Bermain, karenanya pada satu saat menjadi olahraga, tetapi sebaliknya, olahraga tidak pernah hanya semata-mata bermain, karena aspek kompetitif teramat penting dalam hakikatnya.

Bermain, olahraga, dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk tujuan-tujuan kependidikan. Bermain dapat membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa ada tujuan kependidikan. Misalnya, olahraga profesional (di Amerika umumnya disebut athletics) dianggap tidak punya misi kependidikan apa-apa, tetapi tetap disebut sebagai olahraga. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif, keduanya dapat dan harus beriringan bersama .

J. Sejarah Elektronik Sport (E-Sport) Di Indonesia⁵⁸

⁵⁸ M. Faisal, *Geliat ESport di Indonesia*, 2018.

Sejarah perkembangan eSport di Indonesia sebagai berikut. Indonesia masih dalam tahap merangkak di awal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer pertama khusus bermain game ditemukan pada 1951, Indonesia masih meraba dunia luas. Ketika konsol game pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-67, Indonesia tengah berada dalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Indonesia lagi-lagi masih berbenah. Sementara, perkembangan teknologi kian menggeliat. Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan game online. Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang di pelbagai negara dalam satu waktu, game sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia.

Muncul Netrek pada 1988 sebagai game internet pertama yang menggunakan metaserver, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi game di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori eSports. Indonesia cukup tertinggal menyoyal teknologi. Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika IndoNet muncul sebagai ISP (Internet Service Provider) komersial pertama. Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini,

perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain game online. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori eSports. Menurut Eddy Lim (2017) selaku Ketua Indonesia eSports Association (IeSPA) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia Gamers, yang saat ini dikenal dengan Liga Game. Menurutnya ditambahkan, Selaiknya platform jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter, Liga Game memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para gamers di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga Game menganut prinsip jemput bola.

Liga Game menjadi pionir bagi kemunculan eSports di Indonesia saat mengelat kompetisi game online pertama pada 1999. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis itu, komunitas gamers mencoba untuk melebarkan sayap permainan game di Indonesia. Hambatan rupanya tak melulu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan Liga Game. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga merupakan sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain game untuk ikut berkompetisi. Menariknya, menjamurnya warnet di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi game online pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua game.

Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game. Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada smartphone, sehingga orang-orang sangat mengandalkan komputer lalu menggunakan Yahoo Messenger dan MiRC untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga Game pun kebanyakan berawal dari obrolan di MiRC. Tapi, karena obrolan di MiRC bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (website). Pada Tahun 1999, sebetulnya komunitas gamers sudah mulai dan masih menggunakan nama Indonesia Gamers. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan website Liga Game. Hal tersebut dikarenakan istilah Indonesia Gamers namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat. Tahun 1999,

komunitas gamers Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak warnet. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi warnet satu per satu. Lalu dijelaskan bahwa akan ada kejuaraan dengan aturannya seperti apa, lokasinya di mana. Saat itu, game yang dikompetisikan adalah Quake II dan Starcraft. Indo Game kemudian menjadi pintu pertama bagi masuknya kompetisi game berskala internasional di Indonesia dengan menjadi event organizer (EO) kejuaraan World Cyber Games (WCG) pada Tahun 2002. Liga Game juga merupakan EO pertama, menjalankan kejuaraan game pertama, dan mengirimkan atlet eSports pertama ke luar negeri. Waktu itu, kami menjadi EO kejuaraan World Cyber Games pada Tahun 2002 yang

diselenggarakan di delapan kota di Indonesia. Dengan skala yang lebih besar, game-game online yang dimainkan pun semakin banyak.

Tercatat pada tahun 2002, bertepatan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan itu, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan. Dari sini, perkembangan E-Sports di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya game online baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori E-Sports membuat animo masyarakat untuk mencoba game E-Sports jadi berkurang. Puncaknya, ketika game semacam Ragnarok ramai pada 2003 hingga 2006. Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, E-Sports tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Bahkan, pada April Tahun 2018, kejuaraan Indonesia Games Championship yang mengundang tim-tim mancanegara, diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu pengunjung. Olahraga elektronik atau E-Sport kini sedang berkembang pesat di Indonesia. Terbukti dari beberapa tim eSport Indonesia yang berprestasi di kompetisi eSport internasional. Sebut saja tim Recca E-Sport, NXL, atau CS:GO yang kerap menyabet juara di turnamen eSport bergengsi, baik skala nasional maupun internasional.

Atlet eSport Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia eSport Association) yang saat ini masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia). IeSPA bertekad mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani dalam bidang

eSport di mata internasional. Dalam mewujudkannya, akan dirancang konsep liga eSport dan kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga nasional yang nantinya akan dikirim ke Manila untuk pemusatan pelatihan eSport Asia. Tak berhenti sampai di situ, Indonesia yang notabene tertinggal beberapa kali dalam menerima perkembangan teknologi, termasuk game online, malah berkesempatan menjadi tempat lahirnya sebuah sejarah baru bagi eSports dunia. Sebab, eSports resmi menjadi cabang olahraga (cabor) ekshibisi di Asian Games 2018 yang digelar di Jakarta dan Palembang.

K. Pengertian Elektronik Sport (E-SPORT)

E-Sport merupakan suatu cabang olahraga baru yang berkembang seiring kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. “Pengertian E-Sport merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton”. E-Sport lebih kearah game profesional, yaitu cara kompetitif bermain game yang sesuai dengan aturan profesional. “E-Sport adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” .

Pendapat Wagner didukung oleh pernyataan Rai dan Gao Yan bahwa “E-Sport atau olahraga cyber adalah olahraga yang dimainkan secara online dan dalam proses perkembangannya menjadi permainan profesional. E-Sport secara singkat dapat digambarkan sebagai permainan

komputer yang kompetitif. E-Sport mengandung unsur amatir dan profesional, serta memiliki banyak kesamaan dengan olahraga umum”. Selanjutnya, tujuan E-Sport dimainkan adalah untuk meningkatkan kemampuan pemain dalam penggunaan teknologi digital dan bermain game komputer sebagai bentuk kompetisi. Sehingga permainan E-Sport harus menampilkan objektivitas yang dapat digunakan untuk menilai kinerja para pemain dalam permainan.

Wagner menegaskan bahwa E-Sport harus dipandang sebagai salah satu bentuk olahraga, hal ini mengacu pada pengertian olahraga menurut Tiedemann dalam Wagner “Olahraga adalah bidang kegiatan budaya di mana manusia secara sukarela berhubungan dengan orang lain dengan niat sadar untuk mengembangkan kemampuan dan prestasi mereka, menurut aturan menempatkan diri atau diadopsi tanpa merusaknya atau dirimeraka sendiri dengan sengaja”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian E-Sport adalah suatu cabang olahraga yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk bermain video game secara kompetitif baik pada tingkat amatir maupun profesional sesuai aturan yang ditetapkan dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemainnya. Untuk terjun sendiri dalam dunia E-Sport, dibutuhkan atau bisa sampai memakan waktu 4-6 tahun , karena di Indonesia sendiri E-Sport belum dijadikan sebuah profesi atau lahan kerja, hanya segelintir perusahaan besar dan perusahaan swasta yang melirik atau

menjadikan E-Sport ini sebagai lahan bisnis atau media pemasaran dalam bentuk teknologi yang membuat sebuah keuntungan bagi E-Sport atau pun perusahaan. Atlet E-Sport sendiri di Indonesia masih terbilang sedikit, karena tidak adanya dukungan dari wilayah ataupun negaranya sendiri.

L. Induk Organisasi Elektronik Sport (E-SPORT)

Elektronik sport (E-sport) indonesia (ESI) adalah organisasi induk cabang olahraga Elektronik Sport (E-sport) di bawah naungan komite olahraga indonesia. Pengurus besar E-sport indonesia (PBESI) diketuai oleh budi gunawan dan resmi dilantik pada tanggal 18 januari 2020 di hotel kempinski, Jakarta.⁵⁹

M. Jenis-Jenis Elektronik Sport (E-SPORT)

Kurniawan Teguh Martono (2015:23) menjelaskan bahwa berdasarkan platform, game dapat dikelompokkan sebagai berikut:

8. Arcade games.

Arcade games yaitu suatu video games yang dimainkan di tempat-tempat tertentu dengan box-box atau mesin yang didesain sesuai game yang ada didalamnya. Di Indonesia, arcade games biasa disebut dengan ding-dong.

2) PC games

⁵⁹ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

PC games yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan Personal Computer (komputer), laptop, atau sejenisnya.

3) Console games

Console games yaitu video games yang dimainkan dengan menggunakan

4) Handheld games

Handheld games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console yang dapat dibawa kemana-mana. Contohnya, Nintendo DS, Sony PSP.

5) Mobile games

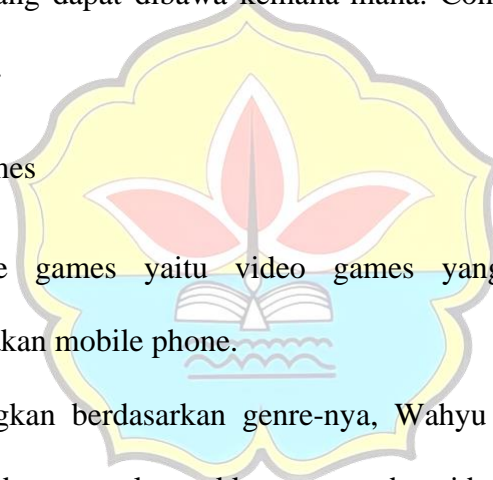
Mobile games yaitu video games yang dimainkan khusus menggunakan mobile phone.

Sedangkan berdasarkan genre-nya, Wahyu Pratama (2014:1718) membagi dan mengelompokkan game sebagai berikut:

1. Action

Action yaitu sebuah genre games aksi, dimana biasanya pemain dituntut untuk memiliki kecepatan reaksi, akurasi, dan ketepatan waktu untuk menyelesaikan sebuah misi di dalam game tersebut.

2. Fighting



Fighting yaitu sebuah genre games pertarungan yang pada umumnya mempertemukan satu lawan satu antar karakter.

9. Shooter

Shooter yaitu genre games aksi, dimana pemainnya dituntut untuk memiliki kemampuan menembak di dalam game.

10. Racing

Racing yaitu sebuah genre games yang menekankan pada keterampilan mengemudi dalam permainan adu kecepatan kendaraan.

11. Sport

Sport yaitu sebuah genre games dimana pemain dituntut memiliki keterampilan memainkan permainan olahraga secara virtual.

12. Adventure

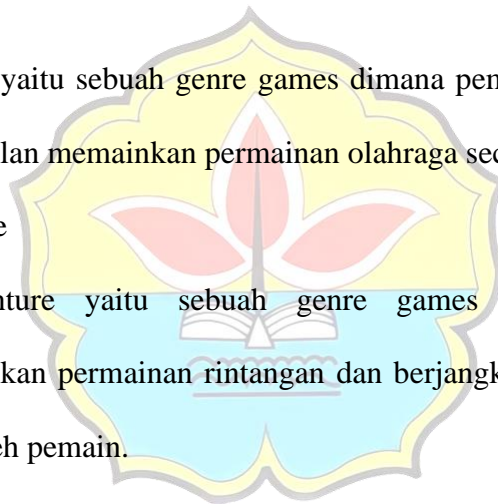
Adventure yaitu sebuah genre games yang memiliki ciri menampilkan permainan rintangan dan berjangka panjang yang harus diatasi oleh pemain.

13. Strategy

Strategy yaitu sebuah genre games yang membutuhkan strategi, logika, dan taktik untuk menyelesaikan permainan.

14. RPG (Role Playing Game)

RPG yaitu sebuah genre games dimana para pemainnya memainkan seorang tokoh karakter dan menjalankan kehidupan sesuai jalan cerita.



E-Sport sebagai sebuah olahraga mengelompokkan jenis game sesuai dengan genre-nya. Pada umumnya, terdapat 7 genre dalam E-Sport yang sering dimainkan oleh para pemain yaitu:

1. Fighting

Fighting merupakan genre video game (E-Sport) dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan. Karakter-karakter ini cenderung memiliki kekuatan yang sama dan pertandingan terdiri dari beberapa ronde yang berlangsung di sebuah arena (Shuo, 2014). Contohnya Tekken, Street Fighter, dan video games sejenisnya.

2. First-Person Shooters (FPS)

FPS merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan. Genre game ini menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar yang mensimulasikan apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan (Ryan Mahendra Kusuma Putra, 2015:27). Contohnya Counter Strike, Call of Duty, Battlefield, dan video games sejenisnya.

10. Real-Time Strategy

RTS merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang. Game ini menekankan pada permainan adu strategi oleh pemainnya.

Pemain perlu mengumpulkan informasi tentang lawan untuk bisa meraih kemenangan. Contohnya StarCraft, dan video games sejenisnya.

11. Sports

Sports merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual (Wahyu Pratama, 2014:8). Contohnya FIFA, Pro Evolution Soccer, dan video games sejenisnya.

12. Racing

Racing merupakan genre video game (E-Sport) dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual (Wahyu Pratama, 2014:18). Contohnya Moto GP, iRacing, dan video games sejenisnya.

13. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

MOBA merupakan salah satu video game (E-Sport) dimana pemain mengontrol satu karakter pada salah satu dari dua tim. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang akan meningkat selama permainan, serta berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan (Shuo,2014). Contohnya Dota 2, Mobile Legends, AOV, League of Legends, dan video games sejenisnya.

14. Others/lainnya.

Merupakan jenis video game (E-Sport) yang tidak termasuk ke dalam kelompok genre di atas, bisa jadi jenis video game tersebut

campuran antara 2 genre video game atau lebih, atau bahkan jenis video game yang benar-benar tidak memiliki genre (Dikutip dari revivaltv.id)

N. Elektronik Sport (E-sport) Sebagai Olahraga.

Perdebatan apakah Elektronik Sport (E-sport) dapat dikategorikan sebagai olahraga masih berlanjut hingga saat ini. Banyak orang yang berpendapat bahwa E-Sport adalah olahraga, namun tidak sedikit pula yang menganggap E-Sport hanya sebatas bermain game.

Oleh sebab itu, ditinjau dari sosiologi olahraga (Guttman, 1978) dan filsafat olahraga (Suits, 2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:5) bahwa suatu olahraga harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Play (Bermain)

Guttman dalam Jenny S. E., et al menegaskan bahwa bermain merupakan pondasi awal olahraga. E-Sport memiliki unsur bermain di dalamnya sehingga dapat dikategorikan sebagai suatu olahraga.

- 2) Organized (Peraturan)

Suits (2007) dan Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) menyatakan bahwa sebuah olahraga diatur dan memiliki peraturan. Sebuah kompetisi E-Sport memiliki aturan dalam permainan dimana aturan tersebut harus ditaati dan dijalankan oleh pemain.

3) Competition (Kompetisi)

Guttman (1978) dalam Jenny S. E., et al (2016:6) “Olahraga harus melibatkan kompetisi sehingga menghasilkan pemenang dan pecundang”. Kompetisi E-Sport saat ini semakin berkembang pesat, bahkan telah diadakan kompetisi E-Sport antar negara.

4) Skill (Keterampilan)

Menurut Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:7) “Olahraga harus melibatkan permainan yang terampil, dimana kesempatan dan keberuntungan bukanlah satu-satunya alasan untuk menang”. Bermain E-Sport harus memiliki keterampilan baik keterampilan untuk mengendalikan controller, maupun keterampilan dalam konteks kecerdasan untuk mengambil keputusan dalam video game.

5) Physicality (Fisik)

Salah satu karakteristik olahraga adalah keterampilan. Dimana keterampilan tersebut bersifat fisik. E-Sport dominan menggunakan kemampuan berpikir sama halnya dengan catur. Duduk dan menekan tombol controller merupakan kegiatan fisik. Selain itu, ketika seseorang berpikir maka secara tidak langsung mengeluarkan energi dan menguras stamina. Hal tersebut yang menjadikan E-Sport termasuk olahraga.

Dalam olahraga catur, Hemphill (2005) dalam Jenny S. E., et al (2016:9) mencatat bahwa karena sifat olahraga, karakteristik penting adalah

kecakapan fisik, yang membedakannya dari permainan. Agar permainan dapat ditingkatkan ke tingkat olahraga, gerakan fisik oleh pemain harus menjadi bagian integral dari keberhasilan penyelesaian tugas. Hal yang terjadi dalam olahraga catur tersebut sama dengan kejadian yang di alami dalam E-Sport

6) Broad Following (Pengikut yang Luas)

Suits (2007) dalam Jenny S. E., et al (2016:12) berpendapat bahwa olahraga harus bergerak melampaui permainan yang hanya menjadi daya tarik lokal atau tren dan harus memiliki pengikut yang luas. E-Sport saat ini telah berkembang pesat secara global.

Situs web Electronic Sports League (ESL) pada 2015 mencatat lebih dari 5 juta pemain terdaftar, dan 2 juta pemain aktif dalam kompetisi ESL 2013. ESWC setiap tahunnya menyelenggarakan kompetisi yang ditonton lebih dari 200,000 penonton selama 5 hari berlangsungnya turnamen di Paris. Selain itu, lebih dari 1 juta orang menonton lewat internet (ESWC, 2015 dalam Jenny S. E., et al,2016:13). Hal tersebut membuktikan bahwa E-Sport memiliki pengikut yang luas.

7) Institutionalization (Pelebagaan)

Institutionalization mengacu pada kegiatan yang memiliki sejarah panjang dimana: (a) aturan dikembangkan dan distandarisasi;

(b) permainan yang resmi;

(c) pengembangan keahlian;

(d) coaches, trainers, officials, dan lembaga pemerintahan (Drewe, 2003; Suits, 2007; Tamburrini, 2000 dalam Jenny S. E., et al, 2016:13). E-Sport sendiri pada tanggal 11 Agustus 2008 telah memiliki International E-Sport Federation (IeSF) sebagai induk organisasi olahraga dunia yang menaungi cabang olahraga E-Sport

O. Pengurus Besar E-Sport (PB ESI)

PB (Pengurus Besar) ESI diresmikan dan dilantik pada tanggal 18 Januari 2020. PB ESI mengatur seluruh elemen dalam ekosistem eSport Indonesia dengan tujuan agar lebih maju. PBESI bertanggung jawab untuk memajukan ekosistem eSport mulai dari tim hingga pemainnya. Selain itu, PBESI juga bertugas untuk membantu perkembangan E-Sport dari tingkat daerah hingga nasional agar bisa berkiprah di kancah internasional.

PBESI sendiri berada di bawah payung kepengurusan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pihak PBESI bertugas untuk meregulasi industri eSport yang merupakan salah satu cabang olahraga prestasi menjadi lebih teratur agar bisa menghasilkan prestasi yang lebih maksimal.

P. Visi Dan Misi Pengurus Besar E-Sport Indonesia

3. Visi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem eSport yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin eSport di kawasan Asia.

4. Misi

Mengembangkan dan mempromosikan ekosistem eSport yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin eSport di kawasan Asia.

Q. Struktur Organisasi Pengurus Besar E-Sport Indonesia

Berikut ini adalah struktur pengurus dari organisasi eSport Indonesia tersebut:



Ketua Umum	: Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan S.H., M.Si
Wakil Ketua Umum	: Komjen. Pol. Drs. Bambang Sunarwibowo, SH, M. Hum
Sekretaris Jenderal	: Frengky Ong
Wakil Sekretaris Jenderal	: DR. IGM. Kartikajaya
Wakil Sekretaris Jenderal	: Adrian Pauline
Bendahara Umum	: Liliana Sugiarto
Ketua Bidang Umum	: Mayjen. TNI Chandra W
Ketua Bidang Organisasi dan Daerah	: Lukas Ariawan Sidharta
Ketua Bidang Kompetisi	: Hartman Haris
Ketua Bidang Wasit dan Pelatih	: Christian Suryadi

Ketua Bidang Kesehatan Olahraga : Dr. Dian A. Syakhroza
Ketua Bidang Hukum dan Legalitas : Yudhistira Adipratama
Ketua Bidang Kerjasama dan Investor : Gary Ongko
Ketua Bidang Humas dan Komunikasi : Ashadi Ang
Ketua Bidang Atlet, Prestasi & IT : Ricky Setiawan
Ketua Bidang Hubungan Internasional : Erlangga Putra
Koordinator wilayah Indonesia Barat : Achmad Fajar
Koordinator wilayah Indonesia Tengah : Pierre Senjaya
Koordinator wilayah Timur : Muh. Aaron Annar



BAB IV

PERANAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM MEMAJUKAN ELEKTRONIK SPORT (*E-SPORT*) DI WILAYAH KOTA JAMBI.

D. Peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport) di Wilayah Kota Jambi.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan diketahui bahwa Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi memiliki peranan penting dalam memberikan sarana dan prasarana untuk meningkatkan sekaligus mengembangkan Olahraga di Kota Jambi, Ruang lingkup peningkatan prestasi Olahraga di atur dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2017 tentang peningkatan prestasi Olahraga Nasional pada Bab I Pasal 2 :

- g. Pengembangan bakat dan calon Atlet Berprestasi
- h. Seleksi calon Atlet Berprestasi dan calon pelatih Atlet Berprestasi.
- i. Pelatihan performa tinggi Atlet Berprestasi\
- j. Pembinaan kehidupan sosial Atlet Berprestasi
- k. Pembiayaan dan
- l. Pengawasan dan Pelaporan

Bab II Pasal 4 :

3. Untuk memenuhi kebutuhan calon Atlet Berprestasi dilakukan pengembangan bakat Calon Atlet Berprestasi.
4. Pengembangan Bakat calon Atlet Berprestasi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) ditunjukkan kepada Olahragawan Potensial yang memiliki prospek mencapai prestasi puncak melalui pembinaan berjenjang, yang didasarkan pada prinsip pembinaan Olahragawan jangka panjang.

Pasal 5:

4. Pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi dilakukan oleh Induk Organisasi Cabang Olahraga dan NPC.
5. KONI membantu Menteri dalam melakukan pengawasan dan pendampingan dalam pelaksanaan pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi yang dilakukan oleh Induk Organisasi Cabang Olahraga.
6. Pengembangan Bakat calon Atlet Berprestasi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dilakukan melalui :
 - e. Satuan pendidikan jalur formal
 - f. Sekolah khusus olahragawan
 - g. Klub Olahraga dan
 - h. Kompetisi Olahraga

Pasal 6 :

Pengembangan bakat calon Atlet Berprestasi dilakukan dengan penerapan Ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan.

Peran secara garis besar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai perangkat tingkat yang diharapkan dimiliki oleh orang-orang yang berkedudukan dalam masyarakat. Sedangkan makna peran yang dijelaskan dalam Status, Kedudukan dan Peran dalam masyarakat, dapat dijelaskan melalui beberapa cara, yaitu pertama penjelasan histories. Menurut penjelasan histories, konsep peran semula dipinjam dari kalangan yang memiliki hubungan erat dengan drama atau teater yang hidup subur pada zaman Yunani kuno atau Romawi.

Dalam hal ini, peran berarti karakter yang disandang atau dibawakan oleh seorang aktor dalam sebuah pentas dengan lakon tertentu. Kedua, pengertian peran menurut ilmu sosial. Peran dalam ilmu sosial berarti suatu fungsi yang dibawakan seseorang ketika menduduki jabatan tertentu, seseorang dapat memainkan fungsinya karena posisi yang didudukinya tersebut. Peran dipengaruhi oleh keadaan sosial baik dari dalam maupun dari luar dan bersifat stabil. Posisi ini merupakan identifikasi dari status atau tempat seseorang dalam suatu sistem sosial dan merupakan perwujudan aktualisasi diri. Peran juga diartikan sebagai serangkaian perilaku yang diharapkan oleh lingkungan sosial berhubungan dengan fungsi individu dalam berbagai kelompok sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Peran sendiri dapat diartikan sebagai orientasi dan konsep dari bagian yang dimainkan oleh suatu pihak dalam posisi sosial. Dengan peran tersebut, sang pelaku baik itu individu maupun organisasi akan berperilaku sesuai harapan orang atau lingkungannya. Peran juga diartikan sebagai tuntutan yang

diberikan secara struktural. Dimana di dalamnya terdapat serangkaian tekanan dan kemudahan yang menghubungkan pembimbing dan mendukung fungsinya dalam mengorganisasi. Organisasi ini sangat berpengaruh terhadap pengembangan dan pembinaan atlet yang bertujuan untuk memberikan prestasi bagi diri atlet maupun bangsa.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah organisasi yang memiliki wewenang dan tanggung jawab dalam mengelola, membina, mengembangkan dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan olahraga prestasi di Indonesia. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) juga memiliki strategi dan program tersendiri, serta organisasi umum seperti meningkatkan keterampilan sumber daya manusia di seluruh elemen pelatih, manajer, atlet dan karyawan, sekaligus mengoptimalkan sarana dan prasarana olahraga untuk meningkatkan kinerja atlet, pelatih dan manajer. Dengan menggunakan ilmu dan teknologi, sebagai penggerak olahraga di Indonesia yang memiliki peran sangat penting bagi kemajuan bangsa terutama pada bidang keolahragaan.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dituntut untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik serta memiliki pengelolaan manajemen yang teratur sesuai dengan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 Tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi pada pasal :

Bab II Pasal 3 :

- Peningkatan sarana dan Prasarana Olahraga berfungsi untuk :
- c. Memberikan Fasilitas Olahraga Bagi Masyarakat Kota Jambi dan
 - d. Meningkatkan Prestasi Olahraga Kota Jambi

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan di kantor Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi peranan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah memberikan dana hibah kepada Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) sesuai dengan rencana anggaran biaya (RAB) yang di ajukan dan memonitoring perkembangan Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport). Sampai saat ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum melakukan peranannya berupa pemberian sarana dan prasarana terhadap Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) dikarenakan adanya peraturan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi sendiri yang menetapkan bahwa untuk cabang olahraga baru akan di beri dana hibah yang dicairkan satu tahun setelah diresmikan bergabung bersama Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.⁶⁰ Aturan tersebut di tetapkan pada Peraturan Organisasi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi Nomor 01 Tahun 2022 Tentang Penerimaan cabang olahraga baru anggota Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi pada pasal :

Bab V Pasal 9 :

Cabang olahraga baru yang sudah ditetapkan menjadi anggota KONI Kota Jambi belum mendapatkan dana pembinaan pada 1 (Satu) tahun berikutnya untuk menyesuaikan administrasi penganggaran di KONI Kota Jambi.

⁶⁰ Antoni karia gumay, *Wawancara*, Wakil ketua II komite olahraga nasional kota jambi, 28 januari 2023

Aturan di atas di buat karena Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Ingin melihat bagaimana perkembangan dan potensi Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) agar pemberian dana hibah tersebut tidak sia-sia.⁶¹ Elektronik sport (E-sport) sudah di akui sebagai Olahraga karena memiliki kriteria yang sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan Pasal 20 Ayat 5 Huruf M :

Mengembangkan Olahraga Berbasis Teknologi .

Elektronik Sport (E-sport) bergabung di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi serta ditetapkan sebagai Cabang Olahraga (CABOR) pada Tahun 2021. Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi juga telah dipertandingan pada Pekan Olahraga Nasional (PON) Tahun 2021.

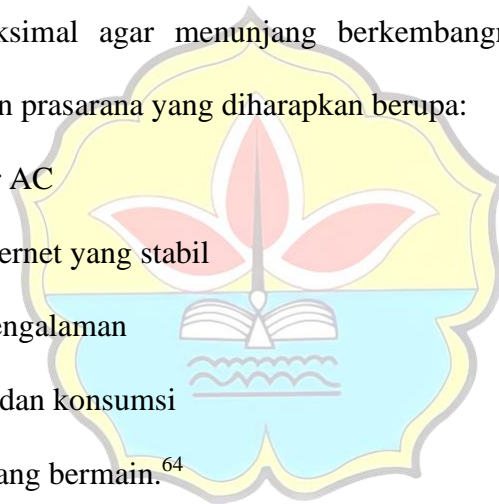
Sistem anggaran yang dirapatkan setiap tahunnya pada bulan agustus menjadi acuan bagi Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) untuk mengajukan rencana anggaran biaya (RAB) agar para atlit mendapatkan fasilitas, sarana dan prasaran sesuai dengan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 Tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi. Saat ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi sudah mengalokasikan dana untuk Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) dan akan di gunakan Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) untuk melakukan pembinaan kepada atlit-atlit terpilih, selanjutnya akan di monitoring langsung oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota

⁶¹ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

Jambi agar dapat melihat perkembangan dan kemajuan Elektronik Sport (E-sport) dalam semua pelaksanaan yang sudah ada di rencana anggaran biaya (RAB) pengajuan Cabang Olahraga (CABOR) tersebut.⁶² Namun sampai saat ini Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) belum mengajukan atau memberikan rencana anggaran biaya (RAB) kepada Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa atlet Elektronik Sport (E-sport) bahwasanya para atlet mengharapkan sarana dan prasarana yang maksimal agar menunjang berkembangnya para atlet dalam berlatih.⁶³ Sarana dan prasarana yang diharapkan berupa:

- Tempat indoor ber AC
- Wifi / Jaringan internet yang stabil
- Pelatih yang berpengalaman
- Uang transportasi dan konsumsi
- Elektronik penunjang bermain.⁶⁴



Pada tahun 2022 di bulan agustus dalam acara gubernur cup kejuaraan provinsi (KEJURPROV) yang di adakan di gelanggang olahraga (GOR) Kota Baru Jambi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi mensupport penuh kejuaraan olahraga Elektronik Sport (E-sport) dengan hadir dan melihat pertandingan yang berlangsung selama tiga hari. Karena sudah menjadi Cabang Olahraga (CABOR) resmi, Elektronik Sport (E-sport) Kota

⁶² Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

⁶³ M.sadam abdillah wahid, *Wawancara*, Atlet elektronik sport kota jambi, 24 januari 2023

⁶⁴ M. reynaldi. *Wawancara*, Atlet elektonik sport kota jambi, 24 januari 2023

Jambi akan di support penuh dengan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam kejuaraan pekan olahraga provinsi (PORPROV) Di tahun 2023 sama dengan olahraga lainnya.⁶⁵

Jika di lihat dari Peraturan Daerah (PERDA) Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi pada :

Bab II Pasal 3 :

- Peningkatan sarana dan Prasarana Olahraga berfungsi untuk :
- c. Memberikan Fasilitas Olahraga Bagi Masyarakat Kota Jambi dan
 - d. Meningkatkan Prestasi Olahraga Kota Jambi.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat dipahami bahwa sampai dengan Januari 2023 ini Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum melaksanakan hak-hak dan kewajiban sesuai dengan kedudukannya⁶⁶ atau belum melakukan peningkatan sarana dan prasarana berupa pemberian dana hibah untuk Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) dan akan di realisasikan pada bulan Juni 2023 ini. Jikapun ada peran Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi adalah dalam hal mendukung dan ikut serta melihat acara pertandingan gubernur cup Kejuaraan Provinsi (KEJURPROV) yang di adakan di gelanggang olahraga (GOR) Kota Jambi.

E. Hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport).

⁶⁵ Revku ramandhanu, *Wawancara*, Wakil ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

⁶⁶ Lihat dalam Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

Pada era digital seperti ini munculnya cabang olahraga (CABOR) yang dapat dilakukan secara online atau daring, Elektronik sport (E-sport) merupakan jenis olahraga digital yang dilakukan dengan menggunakan peralatan elektronik seperti computer/pc dan handphone . Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) menjelaskan bahwa Elektronik Sport (E-sport) termasuk dalam olahraga karena memiliki tiga unsur dasar yaitu unsur kompetitif, unsur sportifitas, dan unsur prestasi. Meskipun menggunakan media game dalam bidang kompetitifnya, olahraga ini memerlukan strategi, ketangkasan, dan kecepatan seperti olahraga pada umumnya.

Perkembangan game di Indonesia yang sangat pesat membuat peran internet memberikan dampak yang sangat besar dalam perkembangan Elektronik Sport (E-sport). Namun, kecepatan internet di Indonesia ada di bawah rata-rata negara Asia. Speedtest global index menyebutkan bahwa kecepatan unduh internet di Indonesia hanya 15,44 mbps. Sedangkan kecepatan unggahnya sebesar 9,16 mbps dan latensi 28 ms.

Munculnya sinyal 5G di Indonesia memberikan dampak yang baik untuk industri Elektronik Sport (E-sport). Tetapi belum meratanya sinyal 5G dan masih kurang stabilnya internet terutama di wilayah Kota Jambi merupakan salah satu hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota

Jambi.⁶⁷ Oleh karena itu, internet merupakan salah satu hal yang berpengaruh dalam kemajuan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi.

Selain internet hambatan lain dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) di wilayah Kota Jambi adalah stigma atau pandangan dari masyarakat yang masih menganggap bermain game online hanya sebatas kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia.⁶⁸ Dalam pandangan masyarakat Indonesia, melihat anak atau orang terdekatnya bermain game memberi pandangan yang menakutkan dan bayang-bayang bahwa masa depannya akan suram dan menjadi orang yang gagal. Banyak remaja Indonesia yang masih menempuh pendidikan di sekolah menjadi sangat terdorong dengan ide bahwa bermain game dapat menghasilkan uang hingga berpikir bahwa menjadi atlet Elektronik Sport (E-sport) dapat menjadi cita-cita yang layak. Tetapi sebelum remaja-remaja tersebut dapat menyalurkan hobinya, lingkungan sekitar mereka sudah mulai menolak dan menyuruh untuk berhenti mengejar cita-cita yang masih di anggap “suram” itu.

Beberapa alasannya adalah karena banyak sekali media yang memberitakan bagaimana bermain game dengan berlebihan dapat membuat kita menjadi susah untuk fokus, cenderung lebih temperamental, susah bergaul maka dari itu para orang tua kerap melarang keras untuk tidak mengejar cita-cita tersebut dan mencari cita-cita lain yang lebih jelas. Hal itu terjadi karena minimnya pengetahuan sebagian masyarakat tentang game online, nyatanya

⁶⁷ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023.

⁶⁸ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023.

game online atau Elektronik Sport (E-sport) merupakan salah satu cabang olahraga yang di dukung dan di support penuh oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Dukungan dari masyarakat sekitar menjadi salah satu bentuk dorongan untuk kemajuan dan berkembangnya Elektronik Sport (E-sport) artinya pandangan positif serta dukungan dari masyarakat. Para Atlit Kota Jambi pada saat berlangsungnya Kejuaraan Daerah (KEJURDA) Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi masih memakai Elektronik penunjang bermain berupa hand phone sendiri, dimana hand phone tersebut tidak termasuk standar Elektronik Penunjang bermain.⁶⁹

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat dipahami bahwa hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) adalah masih belum merata nya sinyal 5G yang hanya sebagian orang yang bisa mengakses nya atau belum stabilnya internet terutama di wilayah Kota Jambi menjadi salah satu hal yang berpengaruh dalam kemajuan Elektronik Sport (E-sport). Selain itu ialah stigma dari masyarakat yang masih menganggap bermain game itu hanya sebatas kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia serta masih minimnya pengetahuan sebagian masyarakat tentang game online juga salah satu hambatan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport). Belum Adanya Elektronik bermain

⁶⁹ M. reynaldi. *Wawancara*, Atlit elektonik sport kota jambi, 24 januari 2023

berupa hand phone yang sesuai standar bermain yang dimiliki Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi.⁷⁰

Selain itu pendapat lain dari para atlet Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi tentang hambatan yang di alaminya bahwa belum ada aturan dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) tentang kejelasan peraturan pembedaan kelas profesional dan amatir yang membuat para atlet amatir menjadi sulit berkembang.⁷¹

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat di pahami bahwa Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) belum memahai apa yang di butuhkan oleh para atlet Elektronik Sport (E-sport) tentang aturan yang membedakan kelas profesional dan amatir di dalam kompetisi yang sudah di adakan sampai sekarang.

F. Upaya Yang di Lakukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam Mengatasi Hambatan dalam Memajukan Elektronik Sport (E-sport).

Mengatasi kendala jaringan internet yang kurang stabil di berbagai daerah Kota Jambi sebagai salah satu bentuk tanggung jawab Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) ialah dengan menjalin kerja sama maupun sponsor dengan jaringan internet atau wifi yang terbaik di wilayah Jambi sehingga di

⁷⁰ Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota Jambi, 09 Januari 2023.

⁷¹ M. Reynaldi. *Wawancara*, Atlet elektronik sport kota Jambi, 24 Januari 2023

event-event besar kendala sinyal tidak lagi menjadi hambatan para atlet dalam perlombaan atau kejuaraan yang sedang berjalan sehingga para atlet atau pemain bisa bermain dengan nyaman. Selain itu juga menjadi referensi bagi pemain agar bisa memakai jaringan yang lebih baik sehingga internet bukanlah menjadi hambatan bagi para atlet maupun pemain. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi meminta pihak Dinas Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) Provinsi Jambi agar bisa meratakan penyebaran pembangunan sinyal 5G guna mencegah terjadinya hambatan internet para atlet dalam berlatih maupun bermain.

Mengadakan penelitian tentang minat masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) di kota jambi untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) dan sebuah pembuktian bahwa permainan Elektronik Sport (E-sport) memiliki dampak yang positif bagi masyarakat maupun Negara seperti di bidang perekonomian, sosial, maupun prestasi, Elektronik Sport (E-sport) juga memiliki nilai-nilai yang terdapat dalam olahraga pada umumnya seperti nilai estetika dalam permainan Elektronik Sport (E-sport).

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Elektronik Sport (E-sport) sebagai olahraga non fisik memberikan dampak positif bagi para peminat dan pemain profesional dapat memahami tentang nilai dan fungsi dalam permainan Elektronik Sport (E-sport). Berkaitan dengan hal tersebut maka, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi akan melakukan edukasi yang membahas terkait dengan stigma masyarakat

terhadap olahraga Elektronik Sport (E-sport), agar merubah pandangan masyarakat terhadap olahraga Elektronik Sport (E-sport). Setelah itu Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi bisa mengadakan even-even besar terkait Elektronik Sport (E-sport) yang tujuannya agar olahraga ini diketahui banyak masyarakat terlebih pada nilai positif yang bisa di dapat dalam olahraga Elektronik Sport (E-sport). Dengan memberikan edukasi terkait pandangan masyarakat lalu membuat banyaknya event-event tersebut maka para gamers yang rata-rata masih pelajar bisa membuktikan kepada orang tua dan masyarakat bahwa Elektronik Sport (E-sport) ini bukan hanya sebatas kegiatan pelepas penat atau kegiatan yang sia-sia melainkan olahraga prestasi yang sama dengan olahraga lainnya.

Setelah diberikan dana hibah Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dan Induk organisasi cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) yaitu E-sport Indonesia (ESI) akan memonitoring langsung dengan apa yang di butuhkan para pemain Elektronik Sport (E-sport). Serta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi akan terus mempelajari apa saja keluhan yang menjadi hambatan untuk kemajuan Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi seperti pembedaan kelas pemain dan akan langsung membuat apa yang menjadi mufakat bersama seperti pembuatan aturan pembedaan kelas pemain⁷²

⁷² Ivan adetusa, *Wawancara*, Ketua bidang organisasi komite olahraga nasional kota jambi, 09 januari 2023

BAB V

PENUTUP

C. Kesimpulan

Berdasarkan kajian terhadap permasalahan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

4. Sampai saat Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi belum memberikan sarana dan prasarana berupa dana hibah dikarenakan adanya peraturan sendiri dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi yang akan memberikan atau mencairkan dana hibah 1 (satu) tahun setelah bergabungnya Cabang Olahraga (CABOR) ini atau setelah rapat kerja di tahun berikutnya.
5. Hambatan yang di alami Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi dalam memajukan Elektronik Sport (E-sport) ialah belum meratanya sinyal 5G serta tidak stabilnya jaringan internet di berbagai wilayah Kota Jambi dan juga stigma masyarakat yang masih menganggap game online sebagai suatu kegiatan pelepas penat dan menjadi kegiatan yang sia-sia dan pandangan negative lainnya seperti bermain game dapat membuat kita menjadi susah untuk focus,

cenderung lebih temperamental sehingga game online di anggap merugikan generasi, hal itu terjadi karena minimnya pengetahuan masyarakat tentang game online.

6. Upaya yang dilakukan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) dalam mengatasi kendala ialah dengan menjalin kerja sama maupun sponsor dengan jaringan internet atau wifi yang terbaik di Wilayah Jambi sehingga di event-event besar kendala sinyal tidak lagi menjadi hambatan para atlet dalam perlombaan atau kejuaraan. Selanjutnya untuk kendala masyarakat ialah Mengadakan penelitian tentang minat masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) di kota jambi untuk mengetahui minat/antusias masyarakat terhadap Elektronik Sport (E-sport) Setelah melihat sejauh mana stigma masyarakat terhadap game online atau Elektronik Sport (E-sport) selanjutnya bisa mengadakan even-even besar terkait Elektronik Sport (E-sport) yang tujuannya agar olahraga ini diketahui banyak masyarakat terlebih pada nilai positif yang bisa di dapat dalam olahraga Elektronik Sport (E-sport).

D. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan dari hasil penelitian dalam pembahasan yang telah penulis lakukan yaitu :

1. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi agar lebih sering memonitoring Cabang Olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) guna lebih memahami apa yang terjadi di lapangan dan

apa yang di butuhkan pada cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) di Kota Jambi, mengingat minat para remaja yang sangat banyak terhadap cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) ini.

2. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi segera melakukan pembangunan sport center yang dapat menampung para atlit cabang olahraga (CABOR) Elektronik Sport (E-sport) karena dengan adanya hal tersebut dapat mendukung terwujudnya kemajuan cabang olahraga (CABOR) ini.
3. Hendaknya disaat Cabang Olahraga (CABOR) baru bergabung dan belum dapat dana, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi lebih melihat secara lebih terbuka dengan bangunan- bangunan terlantar milik pemerintah yang ada di kota jambi agar dapat dimanfaatkan untuk tempat berkumpul dan latihanya para Atlit Elektronik Sport (E-sport) Kota Jambi.
4. Hendaknya Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Jambi mengubah peraturan yang memberikan dana hibah satu tahun setelah bergabungnya Cabang Olahraga (CABOR) agar tidak terhambatnya perkembangan Cabang Olahraga (CABOR) tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

E. Buku

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Ui Press, Jakarta, 2015,

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017.

Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, Mandar Maju, Bandung, 2008.

Renstrom & roux.(1988).dalam D.S. Waston : *Children In sport*. Dalam Bloomfield. J.Fricker P.A.and Fitch,K.D.,1992

Bambang waluyo, *Penelitian hukum dalam praktek*, Jakarta : sinar grafik, 2002.

Sumadi suryabrata,*Metode penelitian*,Jakarta,2011.

H.Bohari, *Hukum anggaran Negara*,Jakata,1995.

Zainuddin Ali, *Metode penelitian hukum*,2019.

Drs cholid narbuko & Drs H abu achmad, *metodologi penelitian*,2009.

Drs mardalis, *metode penelitian*, 2004, Hal 28

F. Peraturan perundang-undangan

Peraturan Daerah Kota Jambi Nomor 1 Tahun 2017 tentang peningkatan sarana dan prasarana olahraga di Kota Jambi

G. Jurnal

Parbo, O. W. *Teknologi warung internet*. Jakarta, 1999.

Yudha bela Persada, *Kajian Referensi E-sport dalam ranah Olahraga*,
Januari 2020

Halida ulfah, *Peran Komite olahraga nasional indonesia (KONI)
mendukung prestasi atlet pada cabang olahraga atletik di
kabupaten Hulu sungai utara*,2020.

Wildan hernanda agung nugraha, *Minat masyarakat terhadap E-sport
sebagai olahraga prestasi di jawa timur*,2019.

Soerjono soekanto, *Sosiologi suatu pengantar*, Jakarta : Rajawali Press,
2002.

Lihat dalam Herma Yanti & Chinthia Andari, *Peranan Badan Pengelola
Pajak dan Retribusi Daerah Dalam Mengoptimalkan Penerimaan
Pajak Bumi dan Bangunan di Kabupaten Muaro Jambi*, Jurnal
Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.17 no.3, (2017) : 86

Literatur yang membahas mengenai sejarah Komite Olahraga Nasional
Indonesia secara komprehensif sulit ditemukan. Pembahasan
mengenai sejarah KONI disarikan dari bahan yang tersedia di situs
resmi komite olahraga nasional indonesia, “*sejarah KONI*”.

KONI Pusat, *Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga*, 2020.

M. Faisal, *Geliat ESport di Indonesia*,2018.

Komite olahraga nasional indonesia (KONI), *Anggaran dasar dan anggaran rumah tangga* , 2020

H. WEBSITE

<http://www.koni.or.id/index.php/id/about-us/sejarah> pada 2 Oktober 2018.

<http://www.suarakarya-online.com/news.html.id=178620.30Juli2007>

<https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia>.

