

## PENGEMBANGAN E-SPORT DAN INDUSTRI GAMING MENGGUNAKAN ANALISIS SWOT

**Achmad Gunawan, Ahmad Hidayatullah dan Abdurrahim Hidayat**

Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, Indonesia

Email: achmad.gunawan91@ui.ac.id, hidayatayyy@gmail.com, bdurrahim.bkc@gmail.com

### INFO ARTIKEL

Diterima  
21 Februari 2021  
Direvisi  
2 Maret 2021  
Disetujui  
15 Maret 2021

### Keywords:

*esports; gaming industry; Swot*

### ABSTRACT

*This aim of the study is describing the opportunities and challenges of developing the esports and gaming industry, as a qualitative analysis using secondary data. The analysis uses the SWOT method and then submits suggestions to address these opportunities and challenges as policy recommendations. The results are: (1) esports and the gaming industry are two different things, the realm of the gaming industry is very broad and difficult to identify only in the context of its relation to esports. (2) the challenges that exist are more related to the values that are relatively shifting between generations in line with technological developments. (4) the opportunity is very big for both the esports and the gaming industry, for the gaming industry a strong economic policy structure must be built that can maximize the potential for prosperity without hindering the development of esports and the gaming industry itself. (5) The policy for esports is to align esports with other sports, which is currently being carried out by the Ministry of Youth and Sports and other sports institutions.*

### ABSTRAK

Studi ini bertujuan menggambarkan dan menganalisis secara kualitatif peluang dan tantangan pengembangan *esport* dan industri gaming, dengan menggunakan data-data sekunder. Analisisnya menggunakan metode SWOT untuk kemudian disampaikan usulan-usulan untuk menyikapi peluang dan tantangan tersebut sebagai rekomendasi kebijakan. Hasilnya adalah: (1) *esport* dan industri gaming adalah dua hal yang berbeda, ranah industri gaming sangat luas dan sulit diidentifikasi hanya dalam konteks kaitannya dengan *esport*. (2) tantangan yang ada lebih terkait dengan nilai-nilai yang relatif bergeser antar generasinya seiring perkembangan teknologi. (4) peluangnya sangat besar baik *esport* maupun industri gaming, untuk industri gaming harus terbangun struktur kebijakan ekonomi yang kuat yang dapat memaksimalkan potensi untuk kesejahteraan tanpa menghambat perkembangan *esport* dan industri gaming itu sendiri. (5) Kebijakan untuk *esport* adalah

### How to cite:

Achmad Gunawan, Ahmad Hidayatullah dan Abdurrahim Hidayat (2021) Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis Swot. *Jurnal Syntax Transformation* 2(4). <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v2i4.266>

### E-ISSN:

2721-2769

### Published by:

Ridwan Institute

---

**Kata Kunci:** mensejajarkan *esport* dengan cabang olahraga lainnya, yang memang saat ini sudah dilakukan oleh Kemenpora dan lembaga keolahragaan lainnya.

---

## Pendahuluan

Presiden Joko Widodo pada saat kampanye pemilihan Presiden 2019 – 2024, secara tegas menjanjikan pengembangan *esport* dan industri gaming, sebagaimana dalam pernyataan berikut:

“Kita sebagai pemerintah memang harus cepat tanggap dan respons cepat terhadap perubahan global yang terjadi. Barang-barang baru masuk begitu cepat setiap hari, *artificial intelligence*, internet of *think*, big data, virtual *reality*, di bidang keuangan ada bitcoin, *cryptocurrency*. Oleh sebab itu, pemerintah membangun infrastruktur digital, baik itu broadband dengan kecepatan tinggi, palapa ring, 4G, sehingga anak-anak muda kita memiliki infrastruktur dalam mengembangkan profesinya sebagai gamers,” (KSP, 2019)

Pernyataan ini tentunya mendapat sambutan yang sangat baik dari kaum milenial dan berdampak positif terhadap terpilihnya kembali Presiden Joko Widodo pada periode 2019 – 2024. Lebih jauh beliau tidak hanya berbicara selintas mengenai *esport* dalam kaitannya dengan teknologi dan hiburan, namun lebih jauh berbicara tentang potensi ekonominya dan respon negara terhadap pengembangan industri gaming, sebagaimana dalam pernyataan berikut:

"Nilai ekonomi di bidang ekonomi digital bertumbuh sangat pesat. pada 2017 perputaran ekonomi mencapai 11 sampai 12 triliun rupiah. Dengan pertumbuhan pertahun 25 sampai 30 persen. Untuk itu, kita harus merespons dengan regulasi-regulasi yang benar. Menjadi pemain *esports* yang profesional butuh fisik yang baik, butuh latihan-latihan yang detail sehingga nanti

menjadi pemain profesional dunia,” (KSP, 2019)

Di satu sisi ini sangat efektif dalam merangkul kaum milenial disisi lain harusnya secara substantial janji ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi kesejahteraan. Dalam ranah system perencanaan pembangunan nasional, janji Presiden dielaborasi oleh Bappenas menjadi Rancangan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM). Berikut adalah Prioritas Pembangunan Nasional dalam RPJM 2020-2024:



(Prioritas Pembangunan Nasional; RPJM 2020-2024, 2020)

Janji Presiden perihal *esport* dan industri gaming memang tidak tersurat secara tegas dalam RPJM 2020-2024, namun apabila mengaitkannya sebagai bagian dari olahraga untuk *esport*, dan pemanfaatan teknologi untuk industri gaming, maka sudah terakomodasi dengan sangat memadai. Meskipun begitu, pemenuhan janji Presiden juga menjadi catatan penting bagi Pemerintah untuk mendapatkan penanganan secara khusus. Kantor Staf Presiden (KSP) secara khusus mengidentifikasi janji – janji tersebut untuk dapat ditindaklanjuti terkait pemenuhan janji tersebut.

Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan disepakati untuk *leading* upaya pemenuhan

janji tersebut, khususnya untuk *esport* dan pengembangan industri gaming. Perihal tersebut sudah ditindaklanjuti bersama-sama dengan KSP dan Kemenpora. Namun tindak lanjut yang dilakukan masih sebatas pengisian format laporan yang telah disiapkan oleh KSP, sebagai Langkah awal.

Upaya pengembangan *esport* dan industri gaming tentunya tidak terhenti hanya dengan penyelenggaraan *event esport* semata namun sebagaimana yang diungkapkan Presiden Jokowi sejak awal, yaitu bagaimana merespon perkembangan *esport* dan industri gaming dengan menyiapkan kebijakan yang dapat mengarahkan segala potensi *esport* dan industri gaming untuk kemajuan bangsa, baik dalam konteks kebanggaan dengan capaian prestasi, maupun optimalisasi dampak industri gaming bagi kesejahteraan.

Penelitian tentang *esport* dan industri gaming telah banyak dilakukan, diantaranya terkait game online dan kontrol kognitif (Bailey et al., 2009), dampak game terhadap motivasi belajar (Yulianti et al., 2020), pengaruh game terhadap ahlak (Muslim, 2019), pengaruh game terhadap perilaku (Widyawati Oktavianti, 2017). Selain terkait dengan dampak juga terdapat penelitian yang membahas pengembangan infrastruktur *esport* dan industri gaming (Julio, 2016). Dari aspek bisnis juga telah dilakukan penelitian terkait dampak perkembangan *esport* terhadap persaingan bisnis operator seluler di Indonesia (Rinaldi & Krisnadi, 2019). Di sisi lain, saat ini juga telah tersedia data yang menunjukkan bagaimana *esport* berkembang dari aspek bisnis, konsumen, dan potensinya di banyak negara. Untuk itu perlu menyangdingkan hasil penelitian terkait dampak *esport* atau *game online* dengan fakta-fakta perkembangan aspek bisnisnya dalam sebuah kerangka kerja yang komprehensif.

Untuk itu kajian ini artikel ini ditujukan untuk menjawab perihal

kenyataan sesungguhnya tentang tantangan dan peluang pengembangan *esport* dan industri gaming. Dengan menggunakan kerangka analisis SWOT, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan nyata perihal kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan yang dihadapi dalam mengembnagankan *esport* dan industri gaming di Indonesia. Sehingga dapat menghasilkan rekomendasi yang tepat langkah apa yang sebaiknya diambil oleh Pemerintah, paling tidak sebagai Langkah awal upaya pemenuhan janji Presiden tentang pengembangan *esport* dan industri gaming.

### **Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif atau metode analisis, yang diharapkan dapat membantu memecahkan masalah aktual, dengan mengumpulkan data, disusun dengan melakukan *coding*, dijelaskan kemudian di analisis (Nasution, 2003). Dengan metode ini secara aplikatif diharapkan dapat mengidentifikasi peluang dan tantangan pengembangan *esport* dan industri gaming, melalui berbagai informasi, dokumen, dan data yang telah tersedia yang terkait dengan pengembangan *esport* dan industri gaming, baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif. Data-data sekunder dapat berupa dokumen hasil rapat, data dari lembaga pendataan yang terkait *esport*, olahraga, industri olahraga, dan data perekonomian terkait. Sedangkan validitas data akan ditentukan dari keterpercayaan sumber datanya, dan apabila ada perbedaan dapat disilangkan sebagai langkah triangulasi data sekunder.

Sedangkan untuk teori atau model analisis yang digunakan adalah analisis SWOT (strong, weaknes, opportunity, dan threats). SWOT digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam kaitannya dengan pengambilan keputusan strategis

kedepan (Humphrey, 2005). SWOT telah menjadi teknik yang banyak digunakan dalam analisis lingkungan internal dan eksternal untuk mendukung situasi keputusan strategis, dan banyak digunakan di berbagai bidang yang menuntut analisis strategis untuk industri, organisasi, produk, orang, proyek, kota, dan sebagainya (Gürel, 2017).

SWOT awalnya hanya digunakan di dunia bisnis, namun seiring masuknya era New Publik Management dalam penyelenggaraan birokrasi, maka metode inipun banyak diadopsi oleh lembaga Pemerintah untuk menentukan suatu keputusan. Untuk itu metode SWOT digunakan pada makalah ini agar dapat menjelaskan kondisi mengenai kenyataan *esport* dan industri gaming dilapangan secara komprehensif namun terstruktur sehingga dapat memberikan rekomendasi yang baik.

## Hasil dan Pembahasan

### A. *Esport*

Tentang sejarah *esport* dimulai pada tahun 1972 di Universitas Stanford dengan mengadakan. Kompetisi video game *Intergalactic Spacewar Olympic*, dengan hadiah gratis langganan majalah Rolling Stone selama satu tahun yang tengah *hits* pada zamannya. Selanjutnya satu per satu kompetisi game yang sejenis pun bermunculan. 1980-an, Atari menggelar kompetisi Space Invader dengan sekitar 10.000 peserta, menjadi yang terbesar pada masanya (Restika, 2018).

Di era 90-an, seiring perkembangan teknologi internet kompetisi game ikut berkembang, juga dibarengi dengan munculnya organisasi yang mempunyai visi untuk menjadikan kompetisi game sebuah industri baru, yaitu industri *esports*. Memasuki tahun 2000-an, perkembangan *esports* menjadi

semakin pesat. Korea Selatan menjadi salah satu negara yang terbilang sangat menerima budaya ini. Para pemainnya disanjung dan dipuja-puja layaknya sosok artis ibu kota sekelas EXO, Big Bang, BTS dan jajarannya. Sampai akhirnya *esports* menjadi berkembang seperti saat ini di masyarakat. Hadiah yang sangat besar bernilai ribuan dollar dijanjikan bagi para pemenang kompetisi *esport* (Restika, 2018).

Lalu apa yang kemudian didefinisikan sebagai *esport*? Wikipedia menyebut *esport* sebagai olahraga elektronik dimana semua aspek olahraga tersebut dilakukan secara elektris, sehingga hal yang paling dikedepankan adalah strategi. Kemudian definisi lainnya Anthony Khoo mendefinisikan *esport* dengan:

*“E - Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection”* (Khoo, 2012)

Mengacu pada pernyataan khoo tersebut *esport* dapat didefinisikan sebagai aktivitas ketangkasan yang dilakukan individu atau kelompok yang saling bertanding, baik aktivitas fisik maupun non-fisik, yang dilakukan dengan menggunakan alat secara elektronik dalam ruang lingkup permainan virtual (Julio, 2016). Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *esport* merupakan permainan yang menggunakan sarana elektronik dalam bentuk video game. Kemahiran dalam permainan tersebut kemudian banyak dipertandingkan untuk mengadu kemahiran baik secara individu maupun kelompok, dengan jenis video game yang beragam.

Setelah menjelaskan perihal *esport* maka muncul pertanyaan apa kaitannya dengan olahraga? Apakah *esport* memang benar-benar sebagai salah satu

cabang olahraga?. Dalam Undang-Undang No. 3 tahun 2005, tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN), olahraga didefinisikan sebagai segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Sementara itu Keolahragaan didefinisikan sebagai segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan (UU No. 3 Tahun 2005 Tentang SKN, 2005). Lalu apakah *esport* masuk dalam kategori sebagaimana yang diatur dalam UU tersebut? Dengan kata kunci kegiatan sistematis, pengembangan potensi jasmani, rohani, dan sosial, kaitan kategorinya dengan *esport* menjadi relatif. Namun apabila kita melihat dari kategori cabang olahraga, *esport* disamakan dengan jenis olahraga mental dan pikiran lainnya seperti catur dan bridge, membutuhkan teknik dan strategi tertentu, bersifat kompetitif, dan menuntut adanya kemahiran dalam memainkannya (Restika, 2018).

IOC secara khusus memasukan perihal *esport* dalam salah satu konten websitenya, yang menyoroti popularitas *esport* dengan telah disaksikannya berbagai rangkaian pertandingan *esport* oleh lebih dari 400 juta orang di tahun 2019. Bahkan lebih jauh lagi, IOC dengan tegas menyatakan bahwa para pemain *esport* dianggap sebagai salah satu generasi baru atlet, yang perlu dipelajari lebih dalam kesamaan dan perbedaannya dengan atlet yang sudah diakui sebelumnya. *Esport* memang belum menjadi bagian dari cabang olahraga Olympic, meskipun begitu terdapat pernyataan yang menyatakan bahwa bukan hal yang mustahil apabila game berbasis olahraga dapat benar-

benar dipertandingkan di Olimpiade. Terlebih setelah menjadi cabang olahraga eksebisi pada Asian Games 2018 di Indonesia, dan dipertandingkan pada Sea Games 2019 di manila, *Esport* sudah dipastikan akan dipertandingkan secara resmi pada Asian Games Guang Zhou 2022. Artinya bukan tidak mungkin kedepan *Esport* akan benar-benar dipertandingkan di Olimpiade.

Data yang tersedia seringkali mempertukarkan istilah *esport* dan industri gaming, seolah-olah keduanya merupakan hal yang sama. Fakta terkait potensi ekonomi *esport* inilah yang kemudian sulit membedakan apa itu *esport* dan apa itu industri gaming? Keduanya tumbuh dari game yang dimainkan secara elektronik. Namun berdasarkan beberapa referensi, perbedaan *esport* dan gaming hanya pada tingkat keseriusannya. Pemain *esport* adalah profesi, dan gaming adalah rekreasi atau hiburan untuk mengisi waktu luang (Kompas, 2021). Dengan perbedaan ini tentunya berdampak pada batas atau ruang lingkup industri *esport* dan industri gaming. Berikut adalah perbedaan dan batasannya:

<i>Esport</i>	Industri Gaming
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sponsor/iklan,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seluruh transaksi ekonomi yang berkaitan dengan games, baik melalui mobile device, PC, console, dan lainnya.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hak media,</li> <li>• Biaya penerbitan,</li> <li>• Tiket Digital</li> <li>• Merchandise,</li> <li>• Streaming</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produktivitas nasional dalam produk/jasa game</li> </ul>

(Stastita, n.d.)

*Esport* jelas memiliki lingkup yang lebih kecil, namun lebih terstruktur dalam perlibatannya, yaitu pemain, penyelenggara kompetisi, sponsor, dan penonton. Industri gaming memiliki lingkup yang tidak terbatas, kepada seluruh masyarakat yang bermain game, baik lewat mobile device, console, maupun PC. Keduanya jelas merupakan hal yang berbeda, namun keduanya bisa saling memperkuat dan mendukung atau berpengaruh secara positif. Keduanya juga memiliki dampak terhadap kesejahteraan masyarakat secara luas. Bergeraknya sektor ekonomi dari sektor apapun akan berdampak sistemik terhadap kesejahteraan secara luas. Lebih-lebih kalau Indonesia mampu memposisikan diri sebagai produsen game atau konten game yang banyak menghasilkan keuntungan.

#### **B. Kekuatan dan Peluang**

*Esport* secara nasional sudah didukung kondisi yang sangat baik, setidaknya dari empat aspek penting, yaitu: (1) keorganisasian/kelembagaan, (2) SDM/pemain *esport* yang berprestasi, (3) kompetisi yang konsisten dan dikelola secara profesional, dan (4) dukungan Pemerintah, yang artinya juga merupakan pengakuan terhadap *esport* itu sendiri sebagai olahraga yang harus difasilitasi oleh Pemerintah untuk membawa nama baik Indonesia di dunia internasional. Selanjutnya dijelaskan dukungan dari masing-masing aspek tersebut sebagai potensi pengembangan *esport*.

Secara keorganisasian, *esport* sudah diwadahi dengan Pengurus Besar E-Sport Indonesia (PB.ESI), yang sudah resmi terdaftar sebagai anggota baru KONI pada tahun 2020. Selain PB.ESI sebagai organisasi resmi cabang olahraga pembinaan *esport*, Indonesia juga memiliki 2 (dua) organisasi yang

menjadi wadah bagi para atlet e-sport Indonesia, yaitu Indonesia *Esports* Association (IESPA) yang sudah terbentuk sejak 2014 untuk mewadahi para atlet *esports* Indonesia untuk turun di kompetisi level internasional. Organisasi *esport* lainnya adalah Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI), yang resmi dibentuk pada 2019, dengan tujuan yang hampir sama, yaitu wadah pemain *esport* Indonesia. Meskipun belum semasih tumbuhnya klub olahraga pada umumnya, namun keberadaan organisasi-oragnisasi tersebut sudah memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan *esport* tanah air.

Dari aspek prestasi, para pemain *esport* Indonesia sudah banyak berbicara di tingkat internasional dalam berbagai jenis game. Sedikitnya saat ini terdapat 5 pemain *esport* Indonesia yang sudah berada pada level dunia dan bergabung dengan klub *esport* internasional. Pada tingkat klub, perwakilan Indonesia juga pernah meraih runner up kejuaraan dunia PES (pro evolution soccer). Penghasilan para pemain *esport* juga sangat besar, hingga mencapai miliaran rupiah. Pada perhelatan multievent Sea Games Manila 2019, Indonesia berhasil meraih 2 medali perak, dan saat ini sedang bersiap untuk mengikuti Sea Games Vietnam 2021 yang akan mempertandingkan 6 game dengan tiga diantaranya yang sudah ditetapkan adalah Dota 2, Arena of Valor, dan PES.

Kemenpora sebagai lembaga yang bertanggung jawab terhadap pembinaan olahraga tanah air sudah mulai memfasilitasi persiapan dan kepesertaan perwakilan Indonesia sebagaimana olahraga lainnya, mulai sejak pertandingan eksebisi di Asian Games 2018. Bahkan Kemenpora sudah mulai menyelenggarakan 2 event *esport* secara

resmi di tingkat nasional tahun 2020 dengan animo yang begitu besar dari masyarakat. Ini artinya *esport* sudah didukung Pemerintah tidak sekedar diakui.

Selain potensi dari aspek prestasi terkait dengan kebanggaan bangsa, *esport* juga memiliki potensi ekonomi yang begitu besar yang dapat memberikan kontribusi bagi kesejahteraan. Di seluruh dunia *esport* pada tahun 2020 diseluruh dunia, mencatatkan total penerimaan pasar sebesar 950,3 m USD, dengan audien 495 m dari seluruh dunia. Statista membatasi catatan penerimaan pasar *esport* dengan pendapatan yang berasal dari sponsor dan iklan, hak media, biaya penerbit, merchandise, tiket, digital, dan streaming. Dan dalam hal pendapatan, Asia dan Amerika Utara mewakili dua pasar *esports* terbesar, dengan China sendiri menguasai hampir seperlima pasar di seluruh dunia.

Potensi industri game di Indonesia saat ini, Asosiasi Game Indonesia (AGI) mencatat pertumbuhan pengembang game di Indonesia naik 10-20 % sebagai dampak pandemic. Pada 2017, pengembang aplikasi dan game berkontribusi 1,93% terhadap produk domestik bruto sektor ekonomi kreatif Indonesia atau sebesar Rp 19.115,1 miliar. Apabila dikonversi dari penyerapan tenaga kerja, sektor ini menyerap 44.733 tenaga kerja pada subsektor aplikasi dan *game developer*. Di dunia, Indonesia duduk pada peringkat 12 pasar gaming dunia, dengan total pemain game aktif sebanyak 62,1 juta orang, dengan menghasilkan pendapatan sebesar 1,04 miliar USD (Bisnis Wisata, n.d.).

### C. Kelemahan & Tantangan

Sulit sekali mengidentifikasi persoalan internal dari dalam pengembangan *esport* dan industri

gaming itu sendiri, berbeda dengan olahraga pada umumnya yang memang sudah berjalan sangat lama pembinaannya. Di *esport* mungkin tidak akan ditemui persoalan pengembangan bakat usia dini yang masih minim, persoalan struktur kompetisi yang tidak berjenjang dan berkelanjutan, pelatih yang tidak terstandar. Penyebabnya adalah *esport* merupakan cabang olahraga baru, semua yang terlibat didalamnya diawali dengan kegemaran dan secara sukarela bahkan mengembangkan dirinya dengan berbagai skill *esport*. Di *esport* belum ada standarisasi yang memang sangat sulit untuk ditentukan. Banyaknya atau beragamnya jenis game yang dipertandingkan membuat sulit dibangunnya standarisasi. Selain standarisasi mungkin walaupun bisa diidentifikasi, kelemahan yang ada adalah terkait identifikasi para gamer, mungkin banyak para gamer berbakat yang tidak mengambil jalan profesi sebagai gamer, atau mungkin struktur pembinaan yang belum mampu mengidentifikasi potensi bakat secara luas, dimana hal ini juga terjadi pada olahraga lainnya. Namun itupun sesungguhnya bisa diatasi dengan teknologi informasi yang tanpa batas dimana seorang pemain game yang berpotensi dan bersungguh-sungguh kemungkinan dapat dilacak, karena kita ketahui sebagian besar game berbasis online.

Terkait dengan tantangan yang harus dihadapi oleh pengembangan *esport* dan industri gaming, sebagai cabang olahraga baru tentunya banyak menghadapi berbagai tantangan. Diantaranya yang paling signifikan adalah stigma masyarakat dimana game bagi sebagian masyarakat adalah hal yang tidak baik, membuang-buang

waktu, membuat tidak produktif, dan bahkan mendorong para pemainnya untuk berbuat tindakan kriminal. Belum lagi apabila game dikaitkan dengan perihal pendidikan anak, perkembangan psikologi, dan lain sebagainya. Meskipun begitu sangat perlu memberikan ulasan fakta terkait dampak negatif game terhadap masyarakat atau anak-anak pada khususnya. Dalam konteks ini dampak buruk dikaitkan dengan game bukan dengan *esport*, karena *esport* adalah profesi yang jelas memiliki potensi meningkatkan kesejahteraan bagi para pemainnya.

Beberapa penelitian menunjukkan dampak buruk game online terhadap perilaku generasi muda dan anak-anak. Salah satu pendorong untuk bermain game online yang positif adalah ingin menambah kosa kata dalam bahasa Inggris, dan dampak negatifnya adalah menurunnya semangat shalat lima waktu, tidak mau mengaji, suka berbohong, berkata tidak sopan, kurangnya bersosialisasi (Izza, 2019). Selain itu ditemukan juga pengaruh antara game online terhadap ahlak remaja (Muslim, 2019), pengaruh terhadap perilaku komunikasi remaja (Syahputra, 2018), dan adanya pengaruh game terhadap motivasi belajar (Setianingsih, 2018), dan minat belajar siswa (Yulianti et al., 2020). Dari aspek kognitif dapat dilihat secara lebih seimbang keuntungan dan dampak negatifnya (Bailey et al., 2009). Kemudian Widyawati 2017 dalam penelitian (W Oktavianti, 2017) juga secara seimbang menyampaikan dampak negatif dan positif dari game, sebagai berikut:

Dampak Positif	Dampak Negatif
<ul style="list-style-type: none"> <li>Koordinasi mata dan tangan yang baik setara atlet (Penelitian di Manchester</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Masalah psikologi; kekerasan, agresif (Bailey et al., 2009)</li> </ul>

University)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan konsentrasi (Keya &amp; Bryce)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penurunan interaksi sosial dan empati</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki ketajaman mata lebih cepat (Rochester University)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Resiko cedera, nyeri punggung, masalah kulit, gangguan penglihatan,</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan kinerja otak, bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit ketimbang membaca buku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prilaku kecanduan game (Sanditaria, 2011)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan kemampuan membaca (Finland University)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempengaruhi kecerdasan emosional</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (Nani, 2013)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(Mesgarani &amp; Shafiee, 2013)</li> </ul>

(Widyawati Oktavianti, 2017)

Meskipun ada dampak negatif namun juga ada dampak positif yang ditemukan diluar dari keuntungan potensi ekonomi yang sangat besar. Namun semua dampak negatif itu terkait erat dengan waktu bermain yang berlebihan dan terkait dengan konten games yang terdapat kekerasan dan ungkapan tidak sopan yang kemudian ditiru. Pada dasarnya *esports* ama dengan materi menyenangkan atau hiburan lainnya yang apabila berlebihan akan berpengaruh buruk. Terlalu banyak bermain layangan, terlalu banyak memancing, dan lain sebagainya. Dalam perspektif lainnya, apapun yang berlebihan bisa menjadi tidak baik, bahkan banyak hal yang memiliki dua mata pedang, yang dapat disalahgunakan. Misalnya penyalahgunaan obat dan lain sebagainya. Artinya semuanya masih bias dan seimbang tergantung bagaimana memanfaatkan gaming tersebut secara proporsional, mengatur waktu, dan menerapkan pendidikan yang ketat terhadap game. Terlebih di jaman serba terbuka dan akses IT yang sangat luas

dan mudah, pembatasan bukan lagi hal yang efektif.

Dari perspektif lainnya, persoalan seperti ini bisa lebih kepada persoalan perbedaan nilai lintas generasi, atau bisa juga dikaitkan dengan gap antara masyarakat tradisional dan masyarakat modern sebagaimana yang disampaikan (Riggs, 1988) dalam bukunya: Administrasi negara-negara berkembang: teori masyarakat prismatic. Sebagai negara berkembang, masyarakat Indonesia bisa dikatakan sebagai masyarakat prismatic. Masyarakat prismatic adalah masyarakat dimana didalamnya terjadi koeksistensi dan konflik secara bersamaan, antara pandangan ilmiah dan tidak ilmiah, sehingga memberikan orientasi yang berbeda kepada individu dalam bertindak atau disebut polynormativisme (Riggs, 1988).

Kemudian terkait dengan tantangan lainnya seperti pemerataan pemanfaatan IT dan infrastruktur telekomunikasi, jaminan HAKI, dan struktur kebijakan yang mampu mengoptimalkan *esport* dan industri gaming untuk kesejahteraan menjadi tantangan yang sangat jelas dan tidak diperdebatkan.

#### D. Analisis SWOT

Sebagaimana sudah disampaikan sebelumnya bahwa kajian ini menggunakan analisis SWOT, sebagaimana yang dikembangkan Humphrey, yang merupakan alat untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam kaitannya dengan pengambilan keputusan strategis kedepan (Humphrey, 2005). Berikut adalah identifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pengembangan *esport* dan industri gaming:

Strong/Kekuatan (internal)

- (Kebijakan) Dukungan pemerintah terhadap cabor *esport* dalam multievent olahraga internasional,
- Organisasi nonPemerintah yang konsisten dalam mendorong pengembangan *esport* bahkan sebelum Pemerintah turun tangan
- Para gamers yang menyiapkan dirinya sendiri untuk lebih berprestasi
- Sifat dari game itu sendiri yang bisa diakses relative mudah oleh masyarakat
- Ramah gender, dimana pertandingan secara fisik tidak membedakan nomor putra dan putri

Weakness/Kelemahan (internal)

- Belum adanya standarisasi karena sangat beragamnya game yang dipertandingkan

Opportunity/Peluang (eksternal)

- Event *esport* dan multievent dengan cabor *esport* untuk mengharumkan nama bangsa dan negara,
- Perkembangan industri 4.0 disruptif yang fokus pada kreativitas,
- Besarnya nilai penerimaan pasar gamers di seluruh dunia,
- Besarnya nilai potensi ekonomi penyelenggaraan event *esport*,
- Perkembangan IT dan infrastuktur telekomunikasi

Threats/Tantangan (eksternal)

- Stigma masyarakat
- Pemerataan Pemanfaatan IT dan Infrastruktur Telekomunikasi
- Struktur kebijakan ekonomi untuk mengoptimalkan perkembangan *esport* dan industri gaming untuk kesejahteraan
- Jaminan HAKI dalam industri gaming

Berikut adalah matrik analisis SWOT:

Faktor Internal	Faktor Eksternal
Strength	Opportunity
<ul style="list-style-type: none"> <li>• (Kebijakan) Dukungan pemerintah dalam multievent olahraga internasional</li> <li>• Organisasi nonpemerintah yang konsisten dalam mendorong pengembangan <i>esport</i> bahkan sebelum pemerintah turun tangan</li> <li>• Para gamers yang menyiapkan dirinya sendiri untuk lebih berprestasi</li> <li>• Sifat dari game itu sendiri yang bisa diakses relative mudah oleh masyarakat</li> <li>• Ramah gender, secara fisik tidak membedakan nomor putra dan putri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Event <i>esport</i> dan multievent dengan cabor <i>esport</i> untuk mengharumkan nama bangsa dan negara</li> <li>• Perkembangan industri 4.0 disruptif yang fokus pada kreativitas</li> <li>• Besarnya nilai penerimaan pasar gamers di seluruh dunia</li> <li>• Besarnya nilai potensi ekonomi penyelenggaraan event <i>esport</i></li> <li>• Perkembangan IT dan infrastuktur telekomunikasi</li> </ul>
Weakness	Threat
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belum adanya standarisasi karena sangat beragamnya game yang dipertandingkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stigma masyarakat</li> <li>• Pemerataan IT dan Infrastruktur Telekomunikasi</li> <li>• Struktur kebijakan ekonomi untuk mengoptimisasi perkembangan <i>esport</i> dan industri gaming untuk kesejahteraan</li> <li>• Jaminan HAKI dalam industri gaming</li> </ul>

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut maka selanjutnya akan diarahkan pada penyusunan strategi yang dipandu dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut:

- Bagaimana mengambil keuntungan dari kekuatan yang dimiliki?

- Bagaimana cara mengatasi kelemahan yang ada?
- Bagaimana cara memanfaatkan peluang yang ada secara optimal?
- Bagaimana cara mengatasi tantangan yang dihadapi?

Dari aspek kekuatan yang dimiliki pada dasarnya *esport* sudah diakui bahkan sudah difasilitasi pembinaannya minimal untuk kepesertaan dalam penyelenggaraan multievent olahraga. Dari aspek kelembagaan *esport* juga sudah dapat mengakomodasi kepentingan para pemain *esport*, begitu juga para gamers yang keterlibatannya lebih banyak bersifat sukarela karena keinginan sendiri. Dari aspek kompetisi juga sudah banyak yang dikembangkan oleh pihak swasta. Salah satu hal yang dapat dioptimalkan dari kekuatan ini adalah mendorong penyelenggaraan kompetisi yang lebih berkelanjutan dan sistematis dalam suatu desain besar.

Dari aspek kelemahan, yaitu belum adanya standarisasi dalam berbagai aspek pada *esport* ini, hal yang dapat dilakukan adalah memberikan ruang yang luas bagi pengembangan masing-masing game khususnya pada aspek pembinaannya. Organisasi dapat bersifat fleksibel, begitu juga model pembinaannya yang beragam dan menyesuaikan sesuai gamenya. Sehingga tidak perlu mengejar standarisasi yang pasti akan sulit dicapai. Langkah yang paling mungkin diambil adalah menentukan fokus pembinaan pada game tertentu yang diidentifikasi dipertandingan di pertandingan resmi IESF dan multievent olahraga internasional. Bisa juga fokus pada game yang berbasis game olahraga yang tidak terkait dengan kekerasan atau hal negatif lainnya.

Dari aspek peluang, pada dasarnya banyaknya event *esport* diseluruh dunia merupakan peluang yang besar sebagai ajang pembuktian prestasi, namun disisi lain juga uang yang mengalir di dalamnya begitu besar dan menggiurkan, Untuk mengoptimalkannya tentunya ada dua hal yang bisa dilakukan yaitu:

- Mengembangkan struktur kebijakan ekonomi yang mampu mengoptimalkan industri gaming atau *esport* untuk kesejahteraan masyarakat secara luas. Bisa dikembangkan dengan mengembangkan system perpajakan terhadap game online terhadap konten, terhadap pergerakan uang di penyelenggaraan event, dan lain sebagainya yang tentunya justru tidak menekan pertumbuhannya,
- Mendorong pengembangan game lokal atau konten game lokal kepada para komunitas gamer kreatif, melalui berbagai insentif.

Dari aspek tantangan, tantangan terbesar adalah stigma dan akses atau infrastuktur komunikasi. Untuk mengatasi hal pertama, *esport* atau game bisa dijadikan kampanye yang justru bisa mendorong kearah positif, penanaman nilai-nilai mulia, nilai-nilai kebangsaan, nasionalisme, patriotisme, Pancasila, dan bahkan revolusi mental melalui berbagai konten game, baik yang terkait dengan substansi game maupun yang terkait dengan tokoh dalam game tersebut. Dan persoalan infrastruktur komunikasi pada dasarnya akan berkembang dengan sendirinya seiring dengan pemerataan pembangunan yang sedang dilakukan.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis SWOT berikut ini adalah rekomendasi yang dapat disampaikan penulis sebagai referensi

kebijakan pengembangan *esport* dan industri gaming:

- *Esport* sebagai cabang olahraga sudah didukung oleh kebijakan yang ada dan diakui serta diberikan fasilitas oleh pemerintah dalam pembinaannya, sehingga memberikan kebijakan secara khusus terkait pengembangan *esport* sebagai cabang olahraga tidak diperlukan, karena *esport* masuk kedalam cabang olahraga yang sudah dapat difasilitasi, dan bahkan sudah terdaftar di KONI.
- Pengembangan Industri Gaming harus ditangani sebagai komoditas industri yang menjanjikan keuntungan ekonomi yang besar. Oleh karena itu harus dengan paket kebijakan ekonomi yang komprehensif yang dapat memberikan keuntungan bagi negara sekaligus mampu merangsang pertumbuhan industri gaming.
- Perlu dikembangkan manfaat lain dari *esport* dan industri gaming sebagai instrumen strategis penyampaian nilai-nilai budaya bangsa dan nasionalisme melalui konten *esport* dan gaming, sebagai penetralisir dampak buruk industri gaming.

### BIBLIOGRAFI

- Bailey, K., West, R., & Anderson, C. (2009). A Negative Association Between Video Game Experience And Proactive Cognitive Control. *Psychophysiology*, 47, 34–42. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8986.2009.00925.x> [Google Scholar](#)
- Prioritas Pembangunan Nasional; Rppjmn 2020-2024, (2020) [Google Scholar](#).
- Bisnis Wisata. (N.D.). *Kememparekraf Optimalkan Potensi Industri Gaming Di Masa Pandemi | Portal Berita Bisnis Wisata*.

- Gürel, E. (2017). Swot Analysis: A Theoretical Review. *Journal Of International Social Research*, 10(1), 994–1006 [Google Scholar](#).
- Humphrey, A. (2005). *Swot Analysis For Management Consulting*. Sri Alumni Newsletter. Sri International [Google Scholar](#).
- Izza, F. K. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari. *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel* [Google Scholar](#).
- Julio. (2016). *E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung, Bali*. 1–6.
- Khoo, A. (2012). Esocial Networking And Esport. *More Or Less: Democracy & New Media*, 258–273 [Google Scholar](#).
- Kompas, C. (2021). *Apa Beda Antara "Gaming" Dan Esports? Halaman All - Kompas.Com*. Kompas, Com [Google Scholar](#).
- Ksp. (2019). *Pemantauan Janji Presiden Bidang Olahraga (P. 7)*. Ksp.
- Muslim. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Rajek Kec. Godong Kab. Grobogan. *Skripsi*, 1, 1–14 [Google Scholar](#).
- Nasution, S. (2003). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara [Google Scholar](#).
- Oktavianti, Widyawati. (2017). Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Prilaku Remaja. In *Fakultas Ilmu Kesehatan Ump*.
- Restika, R. (2018). *Apa Itu Esports? Esportnesia* [Google Scholar](#).
- Riggs, F. W. (1988). *Administrasi Negara Berkembang. Teori Masyarakat Prismatis, Terjemahan Yasogama, Radjawali, Jakarta* [Google Scholar](#).
- Rinaldi, R., & Krisnadi, I. (2019). *Analisa Dampak Perkembangan Esports Terhadap Persaingan Operator Seluler Di Indonesia (Issue 1, Pp. 1–6)* [Google Scholar](#).
- Setianingsih, A. Y. U. (2018). Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Negeri 7 Bandar Lampung. *Jurnal*, 1–97 [Google Scholar](#).
- Stastita. (N.D.). *Esports Market - Statistics & Facts | Statista*.
- Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fisip Unsyiah*, 3(1), 24 [Google Scholar](#).
- Uu No. 3 Tahun 2005 Tentang Skn, Presiden Ri 1 (2005).
- Yulianti, R. R., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Elburdah, R. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3, 62. <https://doi.org/10.32493/J.Pdl.V3i1.6283> [Google Scholar](#).

**Copyright holder:**

Gunawan Achmad, Ahmad Hidayatullah dan Abdurrahim Hidayat (2021).

**First publication right:**

Jurnal Syntax Transformation

**This article is licensed under:**

