

**PEMERINTAH DALAM KACAMATA GAMERS (PERAN
FASILITAS DAN PEMBINAAN) ATLET E-SPORTS DI
KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh Gelar sarjana Ilmu
Pemerintahan



Disusun oleh :

**RAJAS CHUSNUL HIDAYAT
2018610025**

**PROGRAM STUDI ILMU PEMERINTAHAN
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023**

SKRIPSI

PEMERINTAH DALAM KACAMATA GAMERS (PERAN FASILITAS DAN PEMBINAAN) ATLET E-SPORTS DI KOTA PALEMBANG

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Rajas Chusnul Hidayat
NPM : 2018610025

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 09 Agustus 2023 dan diterima Sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh Gelar Sarjana

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Dewan Penguji



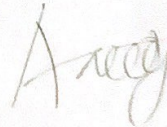
Novia Kencana, S.I.P., M.P.A.
NIDN. 0209119101

Anggota Dewan Penguji I



M. Quranul Kariem, S.IP., M.I.P.
NIDN. 0211039402

Anggota Dewan Penguji II



Amaliatulwalidain, S.Sos., M.A.
NIDN. 0225098601

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya

FAKULTAS IPB
UIGM


Aji Windu Viatra, M.sn.
NIDN. 0221017901

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peran Dinas dan Pemuda Olahraga Kota Palembang
Terhadap Pembinaan Atlet E-Sport PUBG Mobile Di Kota
Palembang.
Nama : Rajas Chusnul Hidayat
NPM : 2018610025
Tanggal Ujian : 7-9 Agustus 2023

Disetujui Oleh,

Penguji I,



Novia Kencana, S.IP.,M.P.A
NIDN. 0209119101

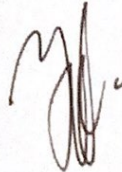
Penguji II,



M. Qur'anul Kariem, S.IP.,M.I.P
NIDN. 0211039402

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Pemerintahan



M. Qur'anul Kariem, S.IP.,M.I.P
NIDN. 0211039402

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rajas Chusnul Hidayat

NPM : 2018610025

Program Studi : Ilmu Pemerintahan

1. Skripsi ini adalah murni merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali dari arahan tim Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik Strata-1, baik di Universitas Indo Global Mandiri maupun perguruan tinggi lain.
3. Skripsi ini bukan karya atau pendapat yang di tulis atau pendapat yang pernah di tulis dan publikasikan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah, dan disebutkan dalam daftar Pustaka.
4. Skripsi ini boleh di gunakan oleh pihak Universitas untuk keperluan akademik.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Palembang, 27 Oktober 2023

Yang menyatakan,



Rajas Chusnul Hidayat

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah Swt Alhamdulillahirobbil'alamin, telah Engkau Ridhoi dan Rahmati langkah Hamba- Mu, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan karya kecilku ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi :

1. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya, Bapak (Jais) dan Ibu (Erlinda). Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orangtua ku.
2. Untuk saudara kandungku dan kesayanganku (Isnanda parizki, Dinda Deniar, dan Riska Fakhriyah). Terima kasih atas dukungan, semangat, kebaikan, perhatian, dan motivasinya untukku dari semasaku kecil sampai aku menjadi seorang Sarjana saat ini. Terima kasih telah memberi tahu saya cara hidup mandiri dengan bahagia.
3. Segenap Para Pendidik Program Studi Ilmu Pemerintahan tanpa tanda jasa yang ku hormati terutama (Ibu Novia Kencana S.IP., M.PA dan bapak M. Qur'anul Kariem, S.IP., M.IP).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul **“PEMERINTAH DALAM KACAMATA GAMERS (PERAN FASILITAS DAN PEMBINAAN) ATLET ESPORTS DI KOTA PALEMBANG ”**. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang
2. Bapak Aji Windu Viatara M.Sn selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. M.Quranul Kariem, S.IP.,MPA selaku Ketua Jurusan Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
4. Ibu Novia Kencana S.IP., M.P.A selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Segenap Dosen Jurusan Ilmu Pemerintahan yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
6. Orang Tua, Saudara Atas doa, semangat, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
7. Riska Fakhriyah yang saya sayangi.
8. Keluarga Besar Universitas Indo Global Mandiri Palembang, khususnya teman-teman seperjuangan 2018 Jurusan Ilmu Pemerintahan, atas dukungan, semangat,canda,tawa serta kerjasamanya.

Saya menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya

sehingga akhirnya laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Palembang, 4 Agustus 2023



Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Peran	15
2.1.1 Teori Peran Model Jim Iff.....	15
2.1.2 Definisi Peran	16
2.2 Teori Pembinaan	23
2.2.1 Definisi Pembinaan	23
2.2.2 Fungsi Pembinaan	26

2.2.3 Karakteristik Pembinaan	26
2.2.4 Tujuan Pembinaan	27
2.3 Konsep E-Sport	28
2.3.1 Definisi E-Sport	28
2.3.2 Organisasi E-Sport	30
2.3.3 E-Sport Sebagai Olahraga	33
2.4 Penelitian Terdahulu	36
2.5 Definisi Konsep.....	40
2.6 Definisi Oprasional	40
2.7 Alur Pemikiran	42
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	45
3.2 Unit Analisis	45
3.3 Data dan Sumber Data	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5 Informan/Narasumber	48
3.6 Teknik Analisi Data	48
BAB IV PROFIL OBJEK PENELITIAN	
4.1 Sejarah Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.....	50
4.2 Struktur Organisasi Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang	51
4.3 Visi dan Misi Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.....	52
4.4 Tugas dan Wewenang Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang	52

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Peran Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang Terhadap Pembinaan Atlet E-Sport PUBG Mobile Kota Palembang	57
5.2 Peran Fasilitator	61
5.3 Peran Edukasi.....	65
5.4 Peran Representasional	68
5.5 Peran Teknis Kemampuan	72
5.6 Analisis E-Sport Sebagai Media Kampanye	76
5.7 Pembinaan Atlet E-Sports Oleh Dinas Pemuda dan Olahraga.....	78
5.8 Tabel Hasil Penelitian	80

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	83
6.2 Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

PEDOMAN WAWANCARA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1.1 Jenis E-Sports yang di pertandingkan di Indonesia	5
1.2 Data Jumlah Gamers di Indonesia	12
2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	36
2.2 Tabel Definisi Oprasional	41
3.1 Tabel Infroman Penelitian.....	48
5.1 Tabel Hasil Penelitian	80

DAFTAR GAMBAR

1.1 Game PUBG Mobile.....	8
2.1 Piramida Emas Pembinaan Prestasi Olahraga	25
2.2 Gambar Alur Pemikiran	44
4.1 Struktur Organisasi	51
5.1 Event Piala Presiden 2019 di Kota Palembang.....	69
5.2 Tournament Esports	76

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul
1.	Surat Izin Penelitian Ke Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga
2.	Surat Izin Balasan dari Dinas Pemuda dan Olahraga
3.	Surat Izin Penelitian Ke Komite Olahraga Nasional Indonesia
4.	Kartu Bimbingan
5.	Dokumentasi Lapangan
6.	Pedoman Wawancara
7.	Matriks Perbaikan
8.	Biodata Penulis

INTISARI

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan pemerintah dalam pembinaan atlet E-Sport di Kota Palembang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian deskriptif, yakni jenis penelitian yang berupaya menggambarkan fenomena/kejadian dengan apa adanya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia berdasarkan data-data. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif pada umumnya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

Hasil analisis dan temuan di lapangan dari penelitian ini adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan teori Jim Ife untuk melakukan analisa terdapat empat indikator yaitu Peran Fasilitator, Peran Edukasi, Peran Representasional, dan Peran Teknis Kemampuan. Disposisi dari penelitian ini adalah peneliti menemukan kurangnya fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah. Saat ini pelatih atau pembina e-sport itu sendiri belum di sediakan oleh instansi terkait, sehingga atlit belajar secara otodidak maupun belajar satu sama lain sesama atlit E-Sport itu sendiri. Dispora belum melakukan dan menyelenggarakan event atau pun perlombaan di karena kan belum adanya kesiapan untuk menyelenggarakan event itu sendiri.. Sehingga pada peran ini E-Sport kota palembang di rasa belum terlalu dapat di kenal dengan aktif. Pada Peran Teknis Kemampuan sampai dengan saat ini seleksi oleh dispora belum di laksanakan, dispora hanya meminta perpanjangan tangan dari komunitas untuk menentukan atlit-atlit atau gemers yang dapat di ikut sertakan dalam perlombaan atau event yang di laksanakan. Dan proses seleksi yang 76 dilakukan juga langsung di lakukan oleh komunitas masing-masing yang menjadi perpanjangan tangan bagi dispora. Komunitas tersebut merupakan komunitas yang memiliki skill dan kompetensi yang telah memenuhi standar dan kualifikasi dalam suatu event ataupun perlombaan.

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan yang dilakukan maka peneliti dapat menyimpulkan mengenai keberhasilan pemerintah dalam pembinaan atlet E-Sport di Kota Palembang bahwa peran dispora hingga saat ini masih minim dan belum maksimal di lakukan pada atlit-altit e-sport yang ada di palembang. Sehingga perlu adanya peran yang lebih aktif lagi bagi para atlit sehingga dapat memberikan dampak yang baik bagi perkembangan e-sport di kota palembang itu sendiri

Saran dari peneliti adalah Dispora harusnya memberikan sarana dan prasarana yang layak bagi atlit E-Sport. Contoh nya seperti di berikan ruang latihan dan jadwal latihan yang memang khusus ada di dispora.

Kata Kunci : Pembinaan, E-Sports, Atlet

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out the government's success in coaching E-Sport athletes in Palembang City.

The approach used in this research is to use descriptive research, which is a type of research that seeks to describe phenomena/events as they are. The research method used in this research is qualitative research. Qualitative research is a process of research and understanding based on a methodology that investigates a social phenomenon and human problems based on data. Data collection methods used to collect data in qualitative research generally use observation techniques, interviews, and documentation studies.

The results of the analysis and findings in the field from this research are: The results of the research show that by using Jim Iff's theory to carry out the analysis, there are four indicators, namely the Facilitator's Role, the Educational Role, the Representational Role, and the Skills Technical Role. The disposition of this study is that researchers find a lack of facilities provided by the Government. At present the e-sport trainers or coaches themselves have not been provided by the relevant agencies, so athletes learn self-taught or learn from each other among the E-Sport athletes themselves. Dispora has not conducted and held events or competitions because there is no readiness to organize the event itself. In terms of Technical Ability Role, up to now the selection by the Dispora has not been carried out, the Dispora has only asked for an extension from the community to determine which athletes or gamers can be included in the competitions or events that are being carried out. And the selection process that was carried out was also directly carried out by the respective communities which became an extension of the Dispora. The community is a community that has skills and competencies that have met the standards and qualifications in an event or competition.

Based on the results of the research and discussion conducted, the researchers can conclude regarding the success of the government in fostering e-sport athletes in the city of Palembang that the role of youth sports is still minimal and has not been maximally carried out on e-sport athletes in Palembang. So it is necessary to have an even more active role for athletes so that it can have a good impact on the development of e-sport in the city of Palembang itself

Suggestions from researchers are that Dispora should provide proper facilities and infrastructure for E-Sport athletes. For example, given a training room and training schedule that is specific to the Youth and Sports Agency.

Keywords : Construction, E-Sports, Athletes