

**POLITIK DAN OLAHRAGA: STUDI KASUS ESPORT SEBAGAI
OLAHRAGA DIGITAL DALAM MEMPERKUAT CIVIL SOCIETY
PADA MASA PEMERINTAHAN JOKO WIDODO 2019-2024**

Mohammad Rifqi Zaman

ABSTRAK

Penetapan *esports* sebagai olahraga yang berawal dari definisi *gaming* menggambarkan bahwa kegiatan ini bukan hanya sekedar aktivitas untuk mencari hiburan semata saat ini melainkan menggambarkan sesuatu yang lebih dari sekedar kompetitif yang menghibur, selayaknya olahraga tradisional walaupun berbeda dari segi fundamental olahraga lainnya. Penetapan *esports* sebagai olahraga ini juga merupakan gerbang awal dari pengembangan yang lebih serius di berbagai negara, terutama dari keterlibatan pemerintah. Tetapi, dengan keterlibatan pemerintah di berbagai negara salah satunya Indonesia tepatnya dimulai pada era pemerintahan Presiden Joko Widodo (2019-2024) untuk pengembangan yang lebih serius, visioner, bertanggung jawab serta sejalan dengan cita-cita olahraga nasional, potensi politisasi untuk keuntungan dan kepentingan beberapa pihak atau actor politik juga secara bersamaan terlibat dalam olahraga ini dan membuat *esports* ini menjadi sebuah *civil society*, serta sudah ada contoh di beberapa olahraga lainnya ketika politik dan olahraga bercampur menjadi satu. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah kualitatif deskriptif (studi kasus) dengan menggunakan konsep politisasi, *civil society* dan relasi kuasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa politisasi yang merupakan bentuk dari kepentingan yang dibawa oleh organisasi *esports* sebagai *civil society* menghasilkan beberapa dampak diantaranya penggunaan *esports* sebagai media kampanye jelang pemilu 2024. Kesimpulan yang didapat adalah bentuk politisasi yang terjadi pada olahraga *esports* sebagai sebuah *civil society* memang sebuah hal yang wajar karena olahraga merupakan bagian dari kehidupan social manusia dimana dipengaruhi oleh berbagai aspek yaitu salah satunya aspek politik ini juga harus tetap diawasi dan dicermati secara seksama oleh setiap pelaku dan penikmat *esports* agar kejadian politik olahraga yang terjadi pada olahraga tradisional lainnya tidak terulang kembali karena *esports* di Indonesia saat ini sedang menunjukkan perkembangan pesat dan positif dari berbagai aspek.

Kata Kunci: *Esports*, Politik Olahraga, Politisasi, *Civil Society*

***POLITICS AND SPORTS: CASE STUDY OF ESPORTS AS A DIGITAL
SPORT IN STRENGTHENING CIVIL SOCIETY DURING THE JOKO
WIDODO GOVERNMENT 2019-2024***

Mohammad Rifqi Zaman

ABSTRACT

The determination of esports as a sport that originates from the definition of gaming illustrates that this activity is not just an activity to seek entertainment at this time but rather describes something that is more than just competitive which is entertaining, just like traditional sports even though it is different from the fundamental aspects of other sports. The designation of esports as a sport is also the starting point for more serious development in various countries, especially from government involvement. However, with the involvement of governments in various countries, one of which is Indonesia, to be precise, it started during the era of President Joko Widodo's administration (2019-2024) for development that is more serious, visionary, responsible and in line with the ideals of national sports, the potential for politicization for the benefit and interests of several political parties or actors are also simultaneously involved in this sport and make this esports a civil society, and there have been examples in several other sports when politics and sports have mixed together. The research method used by the author is descriptive qualitative (case study) using the concepts of politicization, civil society and power relations. The results of the study show that politicization which is a form of interest brought by esports organizations as civil society has produced several impacts including the use of esports as a media campaign ahead of the 2024 election. The conclusion obtained is that the form of politicization that occurs in esports as a civil society is indeed a thing that It is natural because sport is part of human social life which is influenced by various aspects, namely one of these political aspects must also be monitored and examined carefully by every actor and connoisseur of esports so that sports political events that occur in other traditional sports do not recur because esports is in Indonesia is currently showing rapid and positive development from various aspects.

Keywords: Esports, Sports Politics, Politicization, Civil Society