

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini mengkaji bagaimana dampak politik olahraga terhadap perkembangan *esports* di Indonesia. Berkembang pesatnya *esports* baik itu di dunia internasional maupun nasional sebagai salah satu cabang olahraga jenis baru ini semakin mendorong banyaknya kajian dan penelitian yang dilakukan pada olahraga ini. Olahraga yang termasuk ke dalam kegiatan sosial manusia, dimana di dalamnya mendorong manusia untuk bersosialisasi dan berkomunikasi satu sama lain yang juga dengan seiring perkembangan zaman olahraga juga berkaitan dengan aspek kehidupan manusia lainnya selain sosial, yaitu budaya, ekonomi dan juga politik. Politik sebagai salah satu aspek kehidupan manusia ini yang mencakup berbagai kegiatan sehari-hari manusia sangat erat kaitannya dengan olahraga, bahkan tidak bisa dipisahkan (Amar, 2018). Namun, sebagai olahraga jenis baru ini, belum adanya penelitian yang secara spesifik menjelaskan apa dampak yang akan terjadi dari politik olahraga terhadap ke dalam olahraga *esports* ini.

Peran globalisasi sangat berperan besar dalam berkembangnya kehidupan manusia yang saat ini sudah semakin hidup berdampingan dengan teknologi dengan mengedepankan prinsip efektif dan efisien. Hampir segala kegiatan dan aktivitas manusia dilengkapi dan dibantu dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi, salah satu hasil terdapatnya adalah dengan lahirnya internet yang memudahkan komunikasi dan penyebaran informasi manusia di seluruh dunia.

Sebagai salah satu cabang olahraga baru dewasa ini, *Electronic sports* atau yang lebih dikenal dengan *esports* sedang digandrungi oleh masyarakat di seluruh dunia terutamanya kaum milenial, termasuk di Indonesia. Selain kemajuan teknologi yang mempengaruhi kegiatan manusia seperti contoh pada

Mohammad Rifqi Zaman, 2023

Politik Dan Olahraga: Studi Kasus Esport Sebagai Olahraga Digital Dalam Memperkuat *Civil Society* Pada Masa Pemerintahan Joko Widodo 2019-2024

1

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

paragraf sebelumnya, pada perkembangannya alat elektronik di era globalisasi ini adalah faktor pendorong terkuat perkembangan *e-sports* di abad ke 21 ini, terutama pada perkembangan telepon genggam atau *handphone* dan *personal computer* (PC). Perkembangan kedua alat elektronik ini sangat mempengaruhi, karena baik itu *handphone* ataupun PC adalah *device* atau alat untuk memainkan game yang selanjutnya disebut dengan olahraga *e-sports* ini. Selain itu ada juga device lain yang dikategorikan ke dalam tipe permainan *console* dalam *esports* ini seperti *Playstation*, *X-box* dan lainnya.

Penggunaan kata olahraga memang menjadi perdebatan pada awal perkembangan olahraga ini dikarenakan aktivitas di dalamnya tidak memberikan manfaat sebagaimana olahraga konvensional, namun Audi Prasetyo mengemukakan bahwa *esports* adalah bidang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitif utama (Audy, 2017). Kajian *esports* apakah termasuk ke dalam olahraga juga harus melihat dari beberapa aspek, seperti aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis, serta filosofi. (Persada, 2020). Reza Wahyudi (2017) dalam jurnal yang berjudul “E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian” oleh Faidillah Kurniawan, ia berkata bahwa “*esports* tidak berbeda dengan olahraga konvensional, *e-sports* sendiri dimainkan oleh para pemain profesional yang terorganisir dengan pelatihan khusus layaknya atlet sepakbola, bulutangkis, basket dan olahraga lainnya.” (Kurniawan, 2019).

Di Indonesia sendiri, pengakuan *esports* sebagai olahraga ditetapkan melalui Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat 2020 yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020 sekaligus membentuk dan menyetujui Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) sebagai satu-satunya badan resmi pemerintahan yang menaungi olahraga *esports* sebagai olahraga prestasi Indonesia di bawah KONI (Alamsyah, 2020), dengan kata lain *esports* sudah dapat dipertandingkan sebagaimana olahraga lainnya dalam *event* dan *multievent* olahraga nasional seperti pada gelaran PON XX 2020 di Papua dengan cabang *game Mobile Legends*, *Player Unknown Battle Ground Mobile* (PUBGM), *Free Fire* serta *game MOBA* buatan asli Indonesia, Lokapala.

Walaupun masih berstatus cabang eksibisi atau percobaan tetapi ini sudah menandakan prospek cerah untuk *esports* kedepannya sebagai salah satu cabang olahraga prestasi. Bahkan dalam *multievent* olahraga internasional *esports* sudah dipertandingkan lebih dahulu seperti di Asian Games dan SEA Games. Pada ajang SEA Games 2019 kemarin, cabang *game Mobile Legends* dan *Arena of Valor* mengukir sejarah dengan mempersembahkan medali pertama dan kedua bagi *esports* Indonesia dengan menyumbangkan medali perak.

Bersamaan dengan hal tersebut, indikasi adanya aktivitas politik dalam penetapan *esports* sebagai olahraga sudah mulai dirasa dari adanya beberapa kegiatan atau event *esports* yang dihadiri para *stakeholder* pemerintahan. Salah satunya yang terjadi pada gelaran *Mobile Legends Bang-bang Professional League* Season 1 tahun 2018 di Mall Taman Anggrek Jakarta. Ketua MPR pada saat itu, Dr. (H.C.) Zulkifli Hasan, SE, MM, (periode 2014 – 2019). Tentunya pada saat itu seakan memberi angin segar bahwa *esports* tidak lagi akan dipandang sebelah mata. Kehadiran beliau sangat mendadak yang bahkan pihak penyelenggara dikatakan juga tidak tahu-menahu mengenai kedatangan beliau yang datang bersama H. Mahyudin, ST, MM (Wakil Ketua MPR), serta Angki Trijaka (Wakil Ketua Umum IeSPA), pada acara Grand Final MPL 2018 (Ponto, 2018).

Namun, kehadirannya ini masih dipertanyakan apakah murni rasa apresiasi beliau terhadap antusiasme besar para fans *game Mobile Legends* dan skena *esports* yang padati Mall Taman Anggrek, dan rasa perhatian besarnya terhadap kemajuan *esports* di Indonesia, ataukah hanya pemanis di ujung masa baktinya pada saat itu. Hal-hal seperti ini yang membuat semakin kuatnya indikasi aktivitas politik di dalam ranah olahraga *esports*, terlebih pada saat itu *esports* belum diakui sebagai salah satu cabang olahraga resmi di Indonesia. Belum terselenggaranya penyelenggaraan event atau kegiatan *esports* yang profesional dan bertanggung jawab ini juga ditandai dengan beberapa insiden pada kompetisi tersebut seperti terjadinya *blackout*, *bluescreen* serta venue yang dinilai terlalu kecil untuk penyelenggaraan kegiatan sekelas kompetisi profesional *esports* di Indonesia pada saat itu (Ponto, 2018).

Jika melihat dari sejarahnya, di setiap belahan dunia memiliki proses perkembangan *esports* yang berbeda. Selain dari genrenya yang juga semakin berkembang dan bertambah, perlahan beberapa negara lain juga semakin serius mengembangkan *esports*. Sebagai contohnya di negara Malaysia yang telah membuat *blue prints* pengembangan *esports* di Malaysia dalam kurun waktu 5 tahun ke depan (2020-2025). Dalam *blue prints* yang diresmikan oleh Menteri Pemuda dan Olahraga (MENPORA) Malaysia, Syed Sadiq, di dalamnya menjelaskan tujuannya adalah untuk membuat Malaysia menjadi pusat *esports* di Asia Tenggara yang dirumuskan menjadi 5 poin utama, yaitu: membangun kualitas *esports* di Malaysia, menjadikan *esports* sebagai permainan yang bisa dipertanggungjawabkan (tidak kecanduan), taat pada etika bermain, memberikan fasilitas bagi atlet, dan memberikan ekosistem *esports* yang mumpuni di Malaysia (Bintang, 2019).

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, istilah *esports* digunakan untuk menggambarkan bahwa bermain *game* tidak hanya untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan bosan, namun lebih dari itu, yaitu untuk menggambarkan bahwa tingkatan yang lebih yaitu sesuatu yang bisa dipertandingkan atau sarana kompetitif para pemainnya serta menjadi salah satu mata pencaharian yang sangat menjanjikan saat ini. Walaupun memang penggunaan istilah *esports* ini cukup banyak mengundang perdebatan bagi banyak orang. Dex Glenniza mengemukakan bahwasanya perdebatan mengenai *esports* yang dikategorikan sebagai olahraga atau bukan memang sempat menjadi perbincangan beberapa pihak, diantaranya para ahli atau pengamat di bidang olahraga (Glenniza, 2018).

Esports memang baru mulai naik daun di Indonesia pada dekade kedua abad ke-21 ini, walaupun memang *esports* di mancanegara sudah mulai menunjukkan kehadirannya dan sudah menghadirkan berbagai rivalitas diantara negara yang satu dengan yang lainnya. Seperti contohnya pada game *Defense of The Ancient 2* (DOTA 2), dimana tim-tim dari China menjadi salah satu negara unggulan dalam *game* ini pada gelaran kompetisi tingkat dunia dengan *prizepool* tertinggi, *The International* dengan banyaknya pemain potensial, salah

Mohammad Rifqi Zaman, 2023

Politik Dan Olahraga: Studi Kasus Esport Sebagai Olahraga Digital Dalam Memperkuat *Civil Society* Pada Masa Pemerintahan Joko Widodo 2019-2024

4

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

satunya dari tim yang sudah bekerja sama dengan salah satu klub sepakbola ternama asal perancis, Paris Saint-Germain atau PSG, yaitu tim LGD Gaming dan membentuk tim PSG-LGD yang pada gelaran *The International* memang sudah menjadi tim langgan kompetisi *esports* paling bergengsi ini. (Hendrawan, 2021). Bersamaan dengan mereka, banyak tim dari Amerika Serikat yang menjadi saingan terberat bagi tim-tim dari China tersebut, seperti tim OG yang menjadi satu-satunya tim yang merengkuh *aegis* atau trofi juara sebanyak dua kali dan secara berturut-turut pada tahun 2018-2019 (Hendrawan, 2021). Rivalitas panas telah tercipta diantara kedua negara tersebut dari awal bahkan hingga saat ini.

Perlahan stigma itu pun mulai memudar pada sekitar tahun 2014-2015 di Indonesia setelah banyaknya anak muda potensial yang menjuarai kompetisi di tingkat nasional maupun internasional, baik itu secara individu ataupun tim. Seperti data yang didapatkan oleh penulis, prestasi yang telah direngkuh diantaranya adalah dari *game mobile legends* ada tim Evos Legends yang berhasil menjuarai *MI Mobile Legends Bang-bang World Championship* tahun 2019 dan Onic Esports yang mengangkat trofi dalam kompetisi *Mobile Legends Southeast Asia Championship* (MSC), serta dari *game Player Unknown BattleGround Mobile* (PUBGM) ada tim Bigetron Red Aliens yang menjuarai *PUBG Mobile World League* (PMWL) 2020, di *game Free Fire* tim Evos Esports berhasil menambah trofi ke dalam koleksi mereka dengan menjuarai *Free Fire World Cup* 2019. Untuk cabang *game Personal Computer* atau PC ada tim RRQ yang menjuarai turnamen *Point Blank* (PB) tingkat dunia yaitu *Point Blank International Championship* (PBIC) 2017 serta *Point Blank World Championship* (PBWC) 2019. Salah satu alasan stigma itu mulai memudar karena banyaknya para pemain *esports* mampu menghasilkan uang secara mandiri. Selayaknya pekerjaan biasa, atau bahkan atlet olahraga profesional lainnya bahwa dedikasi para pelaku di *esports* ini terutama pemainnya memang tidak boleh dipandang sebelah mata lagi saat ini.

Namun, menurut penulis, setelah diakuinya *esports* sebagai salah satu cabang olahraga prestasi di Indonesia dan membuat banyak orang menyadari

potensi akan olahraga ini sebagai salah satu cabang olahraga yang menjanjikan serta masih dalam pengembangan yang belum terlalu maksimal dan belum dikelola dengan profesional sehingga rawan untuk dimanipulasi oleh pihak-pihak tertentu, tidak terkecuali dari para pemangku kepentingan di pemerintah baik itu di tingkat pusat maupun daerah. Kepentingan politik sering masuk di dalam kegiatan olahraga seperti pada olahraga-olahraga tradisional lainnya, seperti sepakbola, bulutangkis, voli serta olahraga lainnya. Seringkali kita melihat bagaimana permasalahan politik tertentu melibatkan olahraga sehingga beberapa kegiatan atau kompetisi suatu olahraga akan sangat sarat kepentingan politik beberapa pihak.

Perkembangan olahraga di dalam suatu negara, salah satunya Indonesia tidak terlepas dari perkembangan olahraga Internasional, salah satunya melalui event-event olahraga internasional yang diadakan seperti Olimpiade. Campur tangan serta perhatian dari para petinggi di tiap negara seperti Presiden, Raja, Perdana Menteri yang membuat olimpiade bukan hanya sekedar kompetisi olahraga yang sportif antar negara tetapi juga menjadi ajang adu kepentingan berbagai negara. Sejak awal kebangkitan Olimpiade modern 1896 di Athena, gerakan Olimpiade (*Olympic Movement*) mencanangkan bahwa Olimpiade mengemban misi untuk menyebarkan *isme*, sebuah idealisme yang mengandung pesan perdamaian, kebebasan dan persaudaraan sebagai landasan tatanan dunia baru, termasuk membina manusia menuju kesempurnaan, seperti terkandung dalam motto, "*citius, altius, fortius*" (Almy, 2015).

Kegiatan politik yang dimaksud ini bukan hanya pada berkisar di lingkungan kekuasaan negara atau tindakan-tindakan yang dilaksanakan oleh penguasa negara. Demikianlah bisa dikatakan politik selalu menyangkut tujuan-tujuan dari seluruh masyarakat (*public goals*) dan bukan tujuan pribadi seseorang (*private goals*). Politik menyangkut kegiatan berbagai kelompok, termasuk partai politik dan kegiatan-kegiatan perseorangan (individu) untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itulah olahraga menjadi salah satu ranah kehidupan yang bisa dimasukkan kepentingan politik di dalamnya bagi mereka yang berkuasa dan mencapai tujuan tertentu, hal ini disebut dengan politik

olahraga (Amar, 2018). Dalam penjelasannya, Amar mengatakan bahwa selayaknya olahraga yang di dalamnya terdapat pembentukan strategi-strategi dan cara dalam mencapai tujuan yaitu dalam hal ini mencapai kemenangan, maka politik pun juga demikian. Adanya strategi-strategi atau langkah-langkah politik yang harus dirumuskan terlebih dahulu untuk mencapai tujuan seperti yang dijelaskan di atas yaitu indikasi tujuan dari seluruh masyarakat ataupun tujuan pribadi seseorang menjadikan politik dan olahraga menjadi 2 hal yang tidak bisa dipisahkan (Amar, 2018). Hal ini serupa dengan bagaimana suatu pendefinisian proses politik di dalam kegiatan politik itu sendiri yang dinamakan politisasi, dimana ada perumusan strategi dan taktik untuk meraih atau mencapai kepentingan suatu individu ataupun kelompok, dalam hal ini kekuasaan (Adedeji, 2016)

Pun demikian yang dikatakan Ir. Soekarno, beliau mengatakan bahwa adalah hal munafik jika politik dan olahraga dipisahkan, karena dilihat dari perkembangan sejarahnya saja, pesta olahraga *multi-event* terbesar dan tertua yaitu olimpiade, sudah dari awal diselipkan kepentingan-kepentingan politiknya. Seperti melarang negara-negara komunis (China dan Vietnam) ikut berpartisipasi dalam olimpiade pasca perang dunia ke 2. Dan adanya menyanyikan lagu kebangsaan sebelum bertanding sebagai ajang saling memberitahukan supremasi negara masing-masing antar negara yang ikut serta (Aji, 2018)

Dalam perkembangannya, politik olahraga saat ini semakin membuat banyak anggapan bahwa jika politik ikut campur dalam olahraga, maka masalah yang akan terjadi pun tidak akan cepat selesai, karena adanya perang kepentingan di dalamnya. Seperti contohnya pada olahraga sepakbola nasional di tahun 2011 dimana terjadinya dualisme kompetisi yaitu adanya ISL dan IPL akibat dari saling klaim hak melaksanakan kompetisi resmi di dalam keanggotaan PSSI (Ulhaq, 2013). Tekanan dari masyarakat yang menginginkan masalah ini cepat selesai membuat pemerintah ikut turun tangan, tetapi justru akibat dari tidak kooperatifnya proses penyelesaian masalah yang dimediasi oleh pihak ketiga yaitu pemerintah melalui MENPORA membuat masalah ini

berlarut-larut dan mempengaruhi secara langsung sepakbolah itu sendiri. Hukuman berupa pembekuan PSSI sangat berpengaruh karena para pemain tidak bisa mengikuti kompetisi Internasional saat itu seperti AFF CUP serta kualifikasi AFC CUP.

Melihat dari contoh kasus tersebut, dari pandangan penulis tentu akan sangat mengkhawatirkan jika *esports* sebagai cabang olahraga yang masih baru ini jika harus dicampur adukkan dengan politik. Sebagai olahraga yang saat ini diminati berbagai kalangan tanpa terkecuali, baik itu dari perempuan atau laki-laki, kelompok umur manapun, latar belakang pendidikan, suku dan budaya, bisa membuat *esports* menjadi salah satu jalan bagi kepentingan politik. Salah satu contohnya adalah menjadi sarana strategi menghimpun suara bagi para peserta pemilu melalui janji kampanye atau kegiatan yang akan memberikan akses lebih besar lagi bagi para kaum muda atau millennial sebagai kaum yang paling tinggi jumlah minatnya untuk turut ikut serta di dalamnya ataupun janji menyelenggarakan turnamen-turnamen atau kegiatan *esports* lainnya. Untuk di Indonesia sendiri, agar seluruh kegiatan *esports* lebih terorganisir secara bertanggung jawab dan profesional serta tanpa ada campur tangan dari pihak lainnya termasuk kepentingan politik dari pemerintahan negara, telah berdiri organisasi-organisasi *esports* yang berawal dari komunitas-komunitas yang ingin *esports* dikelola lebih maju, profesional, serta beriringan dengan pelaku-pelaku *esports* lainnya agar terciptanya iklim kompetisi yang dapat bersaing dan berprestasi di kancah internasional.

Organisasi-organisasi *esports* tersebut bahkan sudah ada jauh sebelum *esports* mendapatkan minat dan perhatian dari masyarakat luas, sebut saja *Indonesia Esports Association* (IESPA), Asosiasi Video Game Indonesia (AVGI) dan puncaknya pada 2020 bersamaan dengan penetapan *esports* sebagai olahraga nasional, Pengurus Besar *Esports* Indonesia lahir (PBESI). Sebagai badan atau wadah dari satu kelompok masyarakat yang bisa dibilang cukup luas, karena komunitas-komunitas *esports* ini terdiri dari para pemain *game* yang awalnya hanya bermain untuk mengisi kekosongan waktu saja tetapi ingin membawa *esports* ini ke arah yang lebih baik, dan tersebar di berbagai

penjuru negeri serta tidak terbatasnya ikatan mereka dalam hal bahasa, jarak dan budaya karena *esports* menyatukan mereka ke dalam satu dunia baru yang tidak terbatas, hal ini sama dengan konsep globalisasi.

Atas dasar itulah mereka membawa kepentingan mereka untuk terwujud dan tercapai dengan berkumpul, berpikir dan mewujudkannya bersama melalui pembentukan organisasi-organisasi *esports*, sebagai sebuah kelompok kepentingan yang terorganisir, masif dan terstruktur jelas visi dan misinya, ini lebih dikenal dengan *civil society*. Kepentingan mereka yang paling awal adalah ingin mengenalkan *esports* sebagai sebuah cabang olahraga jenis baru yang butuh pengakuan dan atensi dari banyak pihak agar kegiatan ini benar-benar resmi ditetapkan sebagai sebuah olahraga, salah satunya negara. Namun, di sisi lain dalam penetapannya sebagai olahraga ini, atensi dari pemerintah ini juga membuat akan adanya potensi tarik menarik kepentingan diantara organisasi-organisasi *esports* dan pemerintah, terlebih dengan status organisasi-organisasi ini harus berkoordinasi dan menjalin komunikasi dengan PBESI, sebagai penyambung antara negara dengan kepentingan mereka karena PBESI ini merupakan organisasi *esports* tertinggi yang diakui pemerintah dan memegang koordinasinya yang secara langsung dengan Kemenpora dan KONI. Sehingga potensi politisasi di dalam olahraga ini akan mulai terlihat karena adanya perang kepentingan di olahraga ini.

Selain itu *esports* dapat dikategorikan ke dalam industri ekonomi kreatif terbaru yang di dalamnya juga bisa memberikan peluang pekerjaan selain pemain profesional (*professional player*) seperti pelatih (*coach*), wasit (*referee*), komentator pertandingan (*shoutcaster*) atau tim produksi sekalipun akan sangat rawan dimanipulasi dengan kepentingan politik di dalamnya mengingat saat ini belum adanya payung hukum untuk melindungi para pelaku kegiatan di *esports* yang rata-rata diisi kaum milenial. Namun, masuknya aktivitas politik ke dalam olahraga jenis baru ini juga akan sangat rawan jika tidak lebih *aware* dan melihat kembali bagaimana jika politik bercampur dengan olahraga pada olahraga-olahraga lain sebelumnya. Terlebih dengan adanya tarik menarik kepentingan antara pihak-pihak yang bersangkutan.

Untuk menghindari hal tersebut, diperlukannya pengetahuan mengenai dampak dari politisasi olahraga ini terutama bagi *esports* Indonesia yang dimana belum adanya bentuk perkembangan yang profesional dan terarah serta keseriusan pemerintah Indonesia secara dari perumusan dasar kebijakan yang bahkan juga belum ditetapkan dan melihat bentuk politisasi yang terjadi dari adanya tarik menarik kepentingan di antara pihak-pihak terkait. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian dan penulisan skripsi dengan judul **“POLITIK DAN OLAHRAGA: STUDI KASUS ESPORT SEBAGAI OLAHRAGA DIGITAL DALAM MEMPERKUAT CIVIL SOCIETY PADA MASA PEMERINTAHAN JOKO WIDODO 2019-2024”**.

Di dalam penelitian ini diperlukan dukungan dari hasil-hasil penelitian yang telah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Sebagai tolak ukur dalam mendalami penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa karya ilmiah yang bertema sama untuk memperdalam topik penelitian. Tinjauan pustaka juga digunakan untuk pedoman dalam melakukan penelitian supaya penelitian tersebut bisa berjalan dengan efektif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan buku sebagai panduan namun lebih banyak menggunakan jurnal, artikel, dan media online lain nya. Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan beberapa jurnal untuk memberitahukan kepada pembaca tentang hasil dari penelitian-peneitian terdahulu yang tentunya berkesinambungan dengan penelitian penulis dan menghubungkan beberapa literatur yang telah dibuat. Di bawah ini beberapa tinjauan pustaka yang berkaitan dengan politik olshraga dan kajian *esports*:

Penelitian Pertama dengan judul **SEPAKOLA DAN POLITIK: POLITISASI PERSATUAN SEPAKBOLA INDONESIA BANDUNG (PERSIB) OLEH DADA ROSADA PADA PEMILUKADA KOTA BANDUNG 2008** yang ditulis oleh Irham Pradipta Fadli pada tahun 2012. Dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana dan mengapa Dada Rosada memanfaatkan modal sosial nya sebagai Ketua Umum Persib yang menjabat dari tahun 2003-2008 untuk terpilih kedua kalinya menjadi Walikota Bandung pada

Mohammad Rifqi Zaman, 2023

Politik Dan Olahraga: Studi Kasus Esport Sebagai Olahraga Digital Dalam Memperkuat Civil Society Pada Masa Pemerintahan Joko Widodo 2019-2024

10

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

pemilu 2008-2013. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah, Persib Bandung sebagai ikon sepakbola yang sudah sangat dipuji dan menjadi kebanggaan oleh masyarakat Jawa Barat, terutama ibukota Bandung menjadi alat politisasi oleh Dada Rosada, dengan memanfaatkan modal sosialnya sebagai Ketua Umum Persib, kedekatannya dengan supporter Persib yaitu bobotoh serta berbagai atribut Persib lainnya dalam kampanyenya mampu menjadi salah satu faktor kemenangan Dada Rosada dalam Pemilukada Kota Bandung (Fadli, 2012).

Penelitian ini menjelaskan bagaimana penggunaan olahraga sebagai sarana meraih dukungan dan suara dari masyarakat dengan menggunakan politisasi identitas. Pembahasan mengenai politisasi olahraga pada penelitian ini dapat membantu pemahaman bagaimana bentuk politisasi yang terjadi pada olahraga konvensional di Indonesia sebelumnya. Kebaruan dalam penelitian penulis ini adalah pembahasan mengenai politisasi yang lebih lengkap dari sisi politik dan bagaimana posisi olahraga sebagai alat politisasi bagi para aktor politik yang masih kurang dijelaskan dalam penelitian di atas.

Penelitian Kedua dengan judul OLAHRAGA DAN POLITIK: STUDI KASUS PERAN PEMERINTAH DALAM KONFLIK PERSATUAN SEPAKBOLA SELURUH INDONESIA (PSSI) yang ditulis oleh Agam Dliya Ulhaq pada tahun 2013. Dalam penelitian ini menjabarkan kronologi konflik yang terjadi dalam internal PSSI serta praktik politisasi dan korupsi yang mengakibatkan dualisme kompetisi, yaitu Liga Super Indonesia (LSI) dan Liga Primer Indonesia (LPI), dualisme organisasi, merosotnya prestasi sepakbola nasional di kompetisi Internasional hingga ancaman pembekuan organisasi Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) oleh asosiasi sepakbola tertinggi di dunia yaitu *Federation Internationale de Football Association* (FIFA) yang selanjutnya membuat masyarakat menuntut pemerintah ikut turun tangan untuk menyelesaikan seluruh konflik yang terjadi di PSSI untuk segera menyelamatkan sepakbola Indonesia. Peran pemerintah sebagai pihak ketiga di dalam konflik internal PSSI ini terlihat pada beberapa tindakan cepat dan kebijakan yang ditetapkan seperti diadakannya Kongres Sepakbola Nasional (KSN), penarikan fasilitas yang diberikan pemerintah kepada PSSI serta

penerbitan Undang-undang pelarangan klub sepakbola menggunakan APBD untuk menghindari ancaman terbesar dalam konflik internal pada saat itu, yaitu pembekuan keanggotaan PSSI dari FIFA yang akan mengakibatkan tidak bisa berhubungan serta mengikuti kompetisi sepakbola Internasional (Ulhaq, 2013).

Sama seperti penelitian terdahulu pertama, pada penelitian menjelaskan bagaimana politik dan olahraga bercampur menjadi satu dan menjelaskan dampak dari hal tersebut. Konflik kepentingan dan bagaimana peran negara dalam menyelesaikan konflik tersebut yang dijelaskan secara menjabar mengakar dari bagaimana peran organisasi terkait dan hubungannya dengan pemerintahan melalui KEMENPORA akan membantu bagaimana tarik menarik kepentingan dapat terjadi dalam olahraga dan berdampak seperti yang terjadi pada PSSI. Namun, perbedaan politisasi yang terjadi dalam olahraga sepakbola dan *esports* ini yang akan menjadi kebaruan dari penelitian penulis.

Penelitian Ketiga dengan judul *ESPORTS DALAM FENOMENA OLAHRAGA KEKINIAN* yang ditulis oleh Faidillah Kurniawan dalam Jurnal Olahraga Prestasi (JORPRES) Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2019. Dalam jurnal ini membahas tentang sejarah *esports* di dunia hingga mendapat pengakuan sebagai salah satu cabang olahraga terbaru saat ini. Penetapan *esports* sebagai olahraga yang menjadi perdebatan panas saat itu dikarenakan makna kata *sports* atau olahraga yang dinilai tidak tepat karena melihat dari dalam *esports* ini *game* adalah medianya. Kesimpulan dalam jurnal ini adalah masuknya *esports* sebagai cabang olahraga terbaru di era ini yang juga telah banyak diminati oleh masyarakat seluruh dunia dengan melihat pemaknaan kata olahraga atau *sports* yang digunakan dalam *esports* sebagai suatu aktivitas yang dilaksanakan dengan adanya aturan dan untuk tetap menjaga kesehatan ataupun mencari kesenangan serta adanya nilai kompetitif di dalamnya (Kurniawan, 2019).

Salah satu permasalahan kajian *esports* yang masih sedikit adalah salah satunya masih belum banyaknya kajian mengenai *esports* yang dapat dikategorikan sebagai olahraga, tanpa hal ini, *esports* hanya akan dipandang sebagai aktivitas masyarakat yang masif saja. Namun, dengan penetapan

esports sebagai olahraga resmi di berbagai negara salah satunya di Indonesia melalui kajian panjang dapat membantu melihat bagaimana *esports* sebagai olahraga yang merupakan bagian dari kegiatan dalam kehidupan integral manusia yang terdiri dari berbagai pengaruh, salah satunya politik. Pembahasan ini akan membantu menjelaskan mengenai bagaimana *esports* menjadi sebuah kelompok masyarakat madani yang baru yang mempunyai kepentingan para orang-orang yang berkuasa dan memiliki kekuasaan dan kepentingannya akan dapat membantu dalam penelitian ini.

Penelitian Keempat dengan judul OLAHRAGA DAN POLITIK yang ditulis oleh Muhammad Akmal Almy dalam Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang. Jurnal ini menjelaskan keterkaitan olahraga dan politik dengan memfokuskan bahasan pada olahraga sepakbola. Olahraga, khususnya sepakbola yang ditulis dalam penelitian ini menggambarkan telah lama sepakbola menjadi alat politik dan didalamnya juga memberikan pembelajaran serta pemaknaan bagaimana berpolitik dalam sepakbola, salah satunya yaitu menyusun strategi untuk memenangi pertarungan. Dengan kata lain, sepakbola dalam perkembangannya bukan hanya sebagai alat politik atau legitimasi politik kekuasaan tetapi juga sebagai media pembelajaran politik demokratik, terutama yang berkaitan dengan politisi dan konstituennya. Kesimpulannya adalah bahwa dalam olahraga apapun itu akan selalu ada unsur politiknya dan sulit untuk dipisahkan (Almy, 2015).

Penelitian ini tidak hanya memberikan penjelasan mengenai pandangan mengenai bagaimana kaitan politik dan olahraga yang sejauh hanya dilihat dari sisi negatinya saja seperti alat politik atau legitimasi politik tetapi juga dapat menjadi media pembelajaran politik yang demokratik salah satunya untuk memperkuat sistem demokrasi suatu negara adalah kelebihan yang dapat membantu penulis menjelaskan bagaimana *esports* melalui organisasi-organisasi *esports* yang terskruktur dari daerah ke pusat yang dapat menguatkan sistem demokrasi melalui kajian *civil society*.

Penelitian Kelima dengan judul KAJIAN REFERENSI *ESPORTS* DALAM RANAH OLAHRAGA (TINJAUAN MENGENAI ASPEK SOSIAL,

Mohammad Rifqi Zaman, 2023

Politik Dan Olahraga: Studi Kasus Esport Sebagai Olahraga Digital Dalam Memperkuat *Civil Society* Pada Masa Pemerintahan Joko Widodo 2019-2024

13

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

BUDAYA, EKONOMI, FISILOGIS DAN FILOSOFI OLAHRAGA) yang ditulis oleh Yudha Bela Persada pada tahun 2020. Penelitian ini membahas apakah *esports* layak dikategorikan sebagai salah satu cabang olahraga dengan menggunakan tinjauan dari aspek sosial, budaya, ekonomi, fisiologis dan filosofi. Dengan menggunakan tinjauan dari aspek-aspek tersebut disimpulkan dari penelitian ini bahwa dengan penjabaran lebih lanjut yang dijelaskan disini dengan melihat bahwa *esports* merupakan sarana komunikasi bentuk paling baru yaitu interaksi sosial secara virtual *player* nya, adanya unsur perkembangan teknologi, peningkatan rekreasi serta salah satu sarana hiburan, memberikan dampak ekonomis yang cukup menjanjikan serta adanya fisik di dalamnya dan persaingan kompetitif antara tim atau individu yang bertanding layaknya olahraga tradisional, *esports* termasuk ke dalam olahraga dan dikembangkan menjadi olahraga yang lebih besar lagi di masa depan (Persada, 2020).

Penjelasan mengenai *esports* sebagai olahraga melalui 5 kajian ini dapat memperkuat pernyataan *esports* sebagai olahraga dalam penelitian ini. Namun, kurangnya pembahasan mengenai bagaimana aspek politik yang merupakan salah satu bagian dari olahraga itu sendiri menjadi kekurangan dalam penelitian ini yang akan dijelaskan lebih lengkap oleh penulis dalam penelitian ini.

Penelitian Keenam dengan judul PERKEMBANGAN *E-SPORTS* DI MATA INTERNASIONAL DAN PENGAKUAN SERTA PENGARUHNYA TERHADAP MASYARAKAT DI INDONESIA yang ditulis oleh Raden Muhammad Satria Putra pada tahun 2017. Dalam penelitian ini membahas tentang bagaimana perkembangan *e-sports* yang sudah sangat pesat di seluruh dunia telah memberikan pengaruh luar biasa dari perkembangan teknologi saat ini, salah satunya melahirkan berbagai kompetisi bergengsi yang di dalamnya terdapat dampak ekonomis, sosiologis serta lainnya. Perkembangan *e-sports* yang sudah sangat pesat ini juga sudah masuk ke Indonesia, walaupun disimpulkan dalam penelitian ini bahwa *e-sports* di Indonesia masih terbilang cukup tertinggal, tetapi dengan banyaknya pandangan terbuka bahwa *e-sports* tidak hanya sekedar bermain game untuk mengisi waktu luang serta kajian

Mohammad Rifqi Zaman, 2023

Politik Dan Olahraga: Studi Kasus Esport Sebagai Olahraga Digital Dalam Memperkuat *Civil Society* Pada Masa Pemerintahan Joko Widodo 2019-2024

14

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

mengenai dampak positif yang sangat banyak di dalam *esports* ini, diharapkan kedepannya akan lebih banyak prestasi yang bisa didapatkan dalam kompetisi Internasional serta berbagai dampak positif lainnya (Putra, 2017).

Sebagai salah satu dampak dari terjadinya globalisasi di masyarakat dengan tidak adanya batas-batas seperti yang ada pada kehidupan nyata membuat pengaruh-pengaruh dari luar salah satunya *esports* menjadi salah satu bentuk nyata yang terjadi di masyarakat Indonesia. Dengan berdasar pada nilai-nilai kenegaraan yang tercantum pada Pancasila membuat bagaimana proses penerimaan *esports* ini berbeda secara tahapannya serta penerapan alur struktural dan visi dari pengembangan *esports* di Indonesia salah satunya dengan stigma lama dari para orang tua yang menganggap bermain *game* hanya membuang waktu saja dapat membantu penulis dalam menjelaskan bagaimana proses politisasi yang terjadi di Indonesia, terutama sejak peresmiannya sebagai olahraga

Penelitian Ketujuh dengan judul SEPAKBOLA SEBAGAI ALAT PROPAGANDA POLITIK (FC BARCELONA DAN PERJUANGAN KEMERDEKAAN CATALONIA) yang ditulis oleh Nanda Rizka Syafriani Nasution pada tahun 2017. Penelitian ini membahas bagaimana dampak yang terjadi dari tidak bisa dipisahkannya Olahraga dan Politik, khususnya dalam penelitian ini adalah sepakbola, keduanya saling berkaitan dan mempengaruhi untuk mencapai tujuan yang diinginkan, diantaranya adalah modal kapital, kekuasaan, eksistensi, ideologisasi dan lain lain. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan teknik propaganda, salah satunya seperti pada kasus FC Barcelona, salah satu klub sepakbola asal kota Catalonia, Spanyol untuk mewujudkan kemerdekaan Catalonia. Menurut rakyat kota Catalonia, sepakbola melalui FC Barcelona merupakan sarana untuk menginterpretasikan keinginan Catalonia untuk merdeka dari Spanyol melalui simbol, bendera, warna serta identitas lainnya. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah benar bahwa FC Barcelona merupakan alat propaganda rakyat Catalonia untuk mewujudkan kemerdekaannya dengan menyimpan makna tersirat bahwa identitas-identitas yang ditunjukkan oleh klub ini akan membantu

menyampaikan keinginan merdeka mereka dari Spanyol kepada siapapun yang menonton dan mendukung mereka (Nasution, 2017).

Penelitian di atas adalah merupakan salah satu contoh dari olahraga sebagai alat legitimasi politik. Propaganda yang digunakan oleh masyarakat kota Catalonia untuk menunjukkan identitas dan keinginan mereka untuk merdeka dari Spanyol sangat kuat pengaruhnya. Hal ini menjadi bukti bahwa olahraga menjadi alat legitimasi yang begitu kuat melalui sebuah alur dan skema yang terstruktur baik itu penyampaiannya yang secara langsung maupun tidak langsung. Pembahasan mengenai hal ini akan membantu melengkapi penulisan dalam penelitian ini bagaimana dampak politisasi *esports* yang terjadi saat ini dan di masa yang akan datang di Indonesia

Penelitian Kedelapan dengan judul POLITIK OLAHRAGA SOEKARNO: MENGGELAR INDONESIA MELALUI SEPAKBOLA DAN BULUTANGKIS yang ditulis oleh Rojil Nugroho Bayu Aji pada tahun 2018. Dalam penelitian menjelaskan bagaimana perjuangan Ir. Soekarno pada awal era kemerdekaan untuk memperjuangkan dan mengenalkan nama Indonesia kepada dunia Internasional di tengah situasi yang masih goyah terhadap pengakuan kedaulatan Indonesia. Sepakbola dan Bulutangkis menjadi olahraga yang digunakan oleh Soekarno untuk menggelar nama Indonesia melalui mengikuti dan meraih juara dari berbagai kompetisi Internasional. Kesimpulannya adalah, langkah yang diambil Presiden Soekarno saat itu adalah sebagai salah bentuk perlawanan juga setelah pernyataan Komite Olimpiade Internasional yang menyatakan bahwa sepakbola dan politik tidak bisa dicampur adukkan tetapi kenyataannya Komite Olimpiade Internasional malah melarang negara Komunis (China dan Vietnam) untuk bertanding di Olimpiade dan mengeluarkan Indonesia dari Organisasi tersebut. Hal ini menjadi bukti bahwa olahraga dan politik tidak bisa dipisahkan sampai kapanpun, karena unsur-unsur di dalamnya saling berkaitan (Aji, 2018).

Pernyataan mengenai politik dan olahraga merupakan dua hal yang berlawanan pada akhirnya tidak akan pernah dapat dipisahkan karena pada penerapannya kedua hal ini akan selalu bercampur selagi masih ada

kepentingan politik di dalamnya sebagaimana aktivitas manusia lainnya yang terpengaruh oleh berbagai faktor, salah satunya politik, Pernyataan dan sikap yang diambil dari Presiden Ir. Soekarno dapat membantu menjelaskan bagaimana sejarah dan pengaruh-pengaruh keterlibatan politik dan olahraga yang terjadi di Indonesia yang masih belum banyak kajian mengenai hal ini, terutama pada cabang olahraga digital baru yaitu *esports*.

Penelitian Kesembilan dengan judul **POLEMIK ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL** yang ditulis oleh Dinar Wahyuni dalam Jurnal INFO SINGKAT, Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI (PUSLIT BKD) pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang bagaimana polemik yang ada pada kehadiran *esports* di Indonesia, salah satunya yaitu dalam ranah ranah keolahragaan nasional dikarenakan *esports* di dalamnya tidak terdapat aktivitas fisik yang identik seperti pada olahraga umum. Polemik lainnya seperti adanya gangguan kesehatan yang terjadi karena terlalu lama memainkan *game*, *gaming disorder*, perilaku agresif serta cara bersosialisasi anak. Namun, disimpulkan dalam penelitian bahwa dibalik berbagai polemik yang terjadi serta dampak negatif yang mengintai, semua itu dapat diatasi dengan menyikapi dari sudut pandang yang lain karena *esports* saat ini juga mampu menjadi sumber lapangan pekerjaan yang baru dan sangat menjanjikan. Dukungan dari semua pihak juga diperlukan agar pengembangan *esports* ini bisa tepat sasaran dan terhindar dari berbagai polemik serta permasalahan dan juga berprestasi, salah satunya pemerintah, pemerintah mengeluarkan kebijakan dengan mengakui dan memasukkan *esports* sebagai olahraga nasional (Wahyuni, 2020).

Penjelasan mengenai bagaimana polemik dan hal-hal lainnya dalam perjalanan pengakuan *esports* sebagai olahraga di Indonesia merupakan kelebihan dari penelitian di atas yang mampu membantu penulis dalam menjelaskan proses yang terjadi di Indonesia secara lebih lengkap melalui pembentukan organisasi-organisasi *esports* yang berkembang menjadi sebuah kelompok kepentingan yang akan selalu terjadi tarik menarik kepentingan di dalamnya dan pola relasinya.

Penelitian Kesepuluh dengan judul *ESPORTS SEBAGAI SUMBER SOFT POWER INDONESIA: SOSIALISASI KEPADA ANAK MUDA* yang ditulis oleh Junita Budi Rachman, Savitry Adityani, Dadan Suryadiputra, Bima Prawira Utama, Bunga Aprilia, Ariyadi Suherman, dan Kevin Alfaizi pada CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat tahun 2020. Penelitian ini membahas bagaimana upaya pemerintah Indonesia saat ini untuk mengembangkan *esports* yang saat ini sudah diakui sebagai olahraga baik itu internasional maupun nasional sebagai salah satu sumber *soft power* di Indonesia. Sedangkan *soft power* sendiri adalah kemampuan untuk membentuk preferensi pihak atau negara lain dengan kemenarikan daripada dengan paksaan. Dalam kaitannya dengan olahraga, hal ini berkaitan bagaimana negara mengkomunikasikan nilai-nilai nasional maupun internasional, mengeksposur kebijakan negara serta keunggulan budayanya. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengambil sampel beberapa siswa SMA di Bandung menunjukkan bahwa pelajar sasaran menyatakan siap untuk mendukung pengembangan *esports* sebagai sumber *soft power* Indonesia namun mereka juga menyatakan belum siap untuk terjun ke ranah *e-sports* (Rachman et al., 2020).

Dalam sepuluh penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan ada 5 penelitian (Penelitian 1, 2, 4, 7, dan 8) yang membahas tentang bagaimana kaitan politik dan olahraga sebagai 2 unsur yang tidak bisa dipisahkan dan saling berkaitan serta bagaimana dampaknya kepada olahraga lain seperti sepakbola dan bulutangkis melalui beberapa studi kasus. Selain itu 5 penelitian lainnya (Penelitian 3, 5, 6, 9, dan 10) membahas *e-sports* itu sendiri sebagai salah satu cabang olahraga terbaru dan bagaimana perkembangan *esports* baik di dunia internasional maupun nasional.

Namun, dalam 10 penelitian tersebut yang penulis gunakan sebagai tinjauan pustaka belum ada yang membahas menurut kajian perspektif politik pada ranah olahraga *esports* ini, khususnya dari politisasi yang terjadi dan dari sudut pandang *esports* sebagai sebuah *civil society* serta bagaimana dampaknya dari perkembangan *civil society* tersebut. Tetapi ke-10 penelitian tersebut

mempunyai kelebihan masing-masing di dalamnya yang akan menguatkan isi penelitian ini dari sudut pandang politik dan olahraga, seperti adanya contoh kasus yang terjadi di olahraga lain kajian *esports* sebagai salah satu elemen *soft power* terbaru untuk saat ini. Namun, sebagai cabang olahraga yang sudah diakui dan diresmikan serta dipertandingkan di berbagai kompetisi olahraga *esports* itu sendiri maupun kompetisi *multi-event* olahraga seperti SEA Games, Asian Games dan Olimpiade, politik akan selalu terlibat di dalamnya. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan bagaimana menjelaskan politisasi yang terjadi di antara para aktor yang terlibat dan melihat dampaknya terhadap perkembangan *civil society* dari organisasi-organisasi dan elemen kelompok kepentingan lainnya dari *esports*.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian yang akan menjadi pokok permasalahan penelitian penulis adalah: **Bagaimana politisasi yang terjadi pada olahraga *esports* dan dampaknya dalam memperkuat *civil society* di Indonesia?**

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang sudah dibahas sebelumnya, maka penulis hendak mencapai tujuan dalam penulisan ini yaitu untuk mengetahui politisasi yang terjadi pada *esports* dan dampak politik olahraga untuk memperkuat *civil society* di Indonesia.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat - manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Penulis

- 1) Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini, penulis dapat menambah serta memperdalam wawasan dan pengetahuannya mengenai ilmu politik.
- 2) Hasil penelitian ini memberikan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai politisasi olahraga dan kajian *civil society*, terutama untuk cabang olahraga digital *esports*.
- 3) Hasil penelitian ini untuk memenuhi syarat kelulusan gelar Sarjana Satu pada jurusan Ilmu Politik di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta

b. Bagi Pembaca

- 1) Diharapkan penulisan ini dapat memberikan informasi serta pengetahuan mengenai politisasi olahraga *esports* di Indonesia dan melihat perkembangan *civil society* yang terjadi pada olahraga digital ini.
- 2) Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan perbandingan pada penelitian dimasa sekarang hingga masa yang akan datang.
- 3) Serta penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti.

c. Manfaat Praktis

Untuk memberikan informasi serta pengetahuan bagi masyarakat luas tentang politisasi yang terjadi pada olahraga *esports* dan dampaknya pada penguatan sebagai *civil society* di Indonesia.

I.5 Sistematika Penulisan

Dalam rangka memberikan pemahaman yang runtut dalam penelitian ini, maka penulis membagi penelitian ini menjadi lima bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan mengenai latar belakang permasalahan yang juga terdapat tinjauan pustaka, rumusan permasalahan juga meliputi tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematis penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, menjelaskan mengenai konsep penelitian yaitu konsep politisasi dan fungsi politik olahraga, teori penelitian yang digunakan yaitu teori politik olahraga, serta kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan konsep dan teknis penelitian yang terdiri dari objek penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, teknik analisis data serta tabel rencana waktu penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai pemaparan yang sudah di temukan di lapangan sehingga akan sesuai dengan latar belakang yang telah dibuat. Pemaparan nya akan berisi pengertian *electronic sports (e-sports)*, *e-sports* sebagai olahraga, *e-sports* di Indonesia saat ini, politik dan olahraga sebagai 2 hal yang tidak bisa dipisahkan dan berbagai dampak yang terjadi olehnya dalam menjelaskan permasalahan pada penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab penutupan ini berisikan kesimpulan dan juga saran penelitian terkait dari pembahasan yang dilakukan dalam penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini mencakup daftar referensi yang digunakan peneliti untuk menyusun penelitian dalam skripsi.