BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Pengakuan *esports* sebagai olahraga oleh pemerintah serta bantuan dan dukungan dari aktor politik lainnya merupakan momentum untuk olahraga ini berkembang sesuai dengan cita-cita olahraga tradisional lainnya. Mengharumkan nama bangsa dan negara di kancah internasional serta membawa olahraga ini berkembang di berbagai aspek adalah fungsi politik dari olahraga, tak terkecuali olahraga jenis baru ini yang umurnya masih sangat muda. Perlahan pandangan remeh mengenai industry ini berubah menjadi sebuah olahraga potensial dan primadona baru di berbagai kalangan masyarakat, terutama anak muda. Hanya bermodalkan perangkat teknologi modern yang kita sebut dengan *device,* seperti sederhananya *smartphone* yang hampir masyarakat Indonesia memilikinya, setiap orang bias memainkan *game* kapan saja dan dimana saja, dan juga memberikan pandangan *esports for everyone.*

Sebagai sebuah olahraga yang lahir dan berkembang seiring dengan proses globalisasi terutama pada perangkat teknologi, *esports* tentu diprediksi akan semakin berkembang secara global dan menjangkau kalangan dan elemen masyarakat lainnya yang belum paham apa itu makna dari olahraga *esports* ini. Perkembangan *esports* juga akan dinamis mengingat setiap harinya manusia berkembang, begitu juga dengan produk teknologi yang dihasilkan, bias saja di masa depan akan ada *game-game* baru yang rilis yang akan membuat *proses shifting* iklim *esports,* tidak terkecuali di Indonesia yang saat ini terbesar di Asia Tenggara. Atau jenis *game* yang akan bergeser di setiap regionnya serta perubahan-perubahan lainnya yang sewaktu-waktu bias saja terjadi

Proses *shifting* perkembangan *esports* ini pun juga tidak terikat oleh jangka waktu tertentu, terutama dari sisi publisher. Ketika *publisher*

mengeluarkan *statement* atau terobosan terbaru dari suatu game, maka disitulah proses *shifting* skema *esports* akan mulai bergerser ke era baru di setiap negaranya yang bisa saja berbeda satu dengan yang lainnya walaupun masih dalam satu region yang sama, seperti contohnya Indonesia di region Asia Tenggara atau SEA. Faktor-faktor eksternal lainnya yang terjadi dalam suatu negara juga dapat mempengaruhi proses *shifting* ini, tidak terkecuali factor politik.

Pengakuan *esports* sebagai olahraga nasional di tahun 2019 serta kontestasi pemilu yang akan datang pada tahun 2024 merupakan penyebab dan pertanda proses pertumbuhan serta perkembangan *esports* menuju era atau generasi baru. Pengakuan dan campur tangan serta pelaku politik lainnya dan pihak lainnya jelas akan menjadi pembeda bagaimana perkembangan *esports* Indonesia saat ini jika dibandingkan dengan era atau gen sebelumnya. *Shifting* dari gen 3 menuju gen 4 akan terjadi puncaknya pada kontestasi pemilu di tahun 2024 mendatang. Dari berbagai pengumpulan data dan analisisnya dalam penelitian ini, factor politik memainkan peran penting dalam hal ini.

Dari proses pengembangan regulasi hingga mulai dimanfaatkannya *esports* sebagai sebuah bahan pengenalan diri ke masyarakat oleh politisi menjelang pemilu adalah 2 inti dari proses politik yang terlibat dalam proses *shifting* perkembangan *esports* di Indonesia. Jika tidak diawasi dan dicermati secara seksama, *esports* hanya akan menjadi tempat memanfaatkan berbagai kepentingan bagi para oknum atau pihak tersebut. Inilah yang terjadi ketika olahraga dan politik bersatu, walaupun banyak pihak beranggapan dan menyangkal bahwa politik dan olahraga tidak bisa disatukan, tetapi dengan melihat gejala yang terjadi di kehidupan social saat ini, olahraga juga merupakan tempat berpolitik sampai saat ini.

Berbeda dengan olahraga lainnya dengan berbagai kejadiannya yang terjadi di masa lalu, dengan berbagai dampak yang akan dirasakan salah satunya adalah hukuman atau sanksi dari federasi olahraga Internasional, pada *esports* tidak akan terjadi hal tersebut walaupun kedepannya bisa saja akan ada organisasi atau peraturan yang mengatur mengenai keterlibatan politik di

dalam *esports* yang berujung pada konflik internal organisasi nasional, dualisme kompetisi atua organisasi atau bahkan praktik kotor lainnya seperti korupsi, *publisher game* akan menjadi pihak yang paling berkuasa dan memiliki wewenang tertinggi dalam berbagai hal mengenai produk intelektualnya yaitu game ciptaannya.

Sebagai sebuah olahraga yang *self-sustain* yang berarti tanpa pihak pemerintah atau actor politik lainnya ikut berkontribusi olahraga ini akan tetap hidup sebagaimana yang terjadi di tahun-tahun sebelum pengakuan pemerintah, namun dengan pengakuan sebagai olahraga dan pandangan masyarakat yang juga semakin melihat ada pihak politik dalam *esports* saat ini, dengan berbagai analisis yang dilakukan dari berbagai sumber yang dikumpulkan dalam penelitian ini, tentu dampak dari politisasi yang terjadi juga perlu untuk diawasi dan dibatasi agar tidak terjadi praktik politik yang merugikan dan hanya menguntungkan beberapa pihak semata. Dengan dampak yang dipaparkan jika politisasi terlalu jauh bermain di olahraga ini, bukan tidak mungkin perkembangan positif *esports* yang sudah dibangun sejak lama bahkan sebelum pemerintah turun tangan akan menurun dalam waktu yang cepat atau lama.

V.2 Saran

Hasil penelitian ini mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

V.2.1 Saran Praktis

1. Disarankan kepada seluruh organisasi *esports* nasional agar membuat organisasi atau asosiasi per *game,* seperti asosiasi pada cabang *game mobile legends, dota 2, valorant* dan *game-game* lainnya. Hal ini bertujuan untuk lebih terincinya tugas dan program kerja yang dibutuhkan serta komunikasi yang lebih terarah dengan *publisher* dari suatu *game* terkait untuk pengembangan yang lebih sesuai dan besinergi dengan *publisher.* PBESI atau organisasi lainnya akan menjadi organisasi paling tinggi yang menaungi secara keseluruhan asosiasi per *game* tersebut dan secara nasional lebih berfokus pada koordinasi dan komunkasi secara menyeluruh dengan

organisasi lainnya dan pengubung dengan pihak pemerintah, mengingat kewenangan tertinggi dari suatu *game* ada pada *publisher.*

2. Disarankan untuk mengawasi proses politisasi *esports* yang terjadi menjelang pelaksanaan pemilu 2024 untuk semua pihak baik itu para pelaku *esports* di depan maupun belakang layar, asosiasi, lembaga olahraga nasional maupun masyarakat luas. Hal ini dimaksudkan agar semua pihak melihat pihak yang lebih serius mengembangkan dan memahami skema *esports* di Indonesia dan global serta membatasi agar tidak terjadinya pemanfaatan *esports* hanya untuk beberapa kepentingan satu atau dua pihak saja.

V.2.2 Saran Teoritis

1. Disarankan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan mengaitkan apabila terjadi konflik politik internal atau dengan negara lain dan dampaknya dengan perkembangan *esports* di Indonesia
2. Disarankan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian dampak signifikan dari politisasi menggunakan metode kuantitatif.