

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Selama periode 2019-2024, pemerintah Indonesia telah mengambil berbagai langkah strategis untuk mengembangkan ekonomi digital melalui industri esports sebagai bentuk pemenuhan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) Tujuan 8, yang berfokus pada pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan serta pekerjaan yang layak untuk semua. Salah satu upaya signifikan adalah pembangunan infrastruktur digital. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi kesenjangan digital dan meningkatkan akses internet, yang merupakan pondasi utama bagi perkembangan ekonomi digital, termasuk industri esports.

Selain pembangunan infrastruktur, pemerintah juga telah menunjukkan dukungan regulatif yang kuat terhadap industri ini. Pengakuan esports sebagai cabang olahraga resmi dan penyelenggaraan turnamen nasional oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) merupakan bukti komitmen pemerintah dalam mendukung sektor ini. Pemerintah juga mengeluarkan kebijakan dan peraturan yang mendukung pengembangan ekonomi digital secara keseluruhan, seperti Peraturan Presiden No. 59 Tahun 2017 tentang pelaksanaan SDGs.

Upaya lain yang dilakukan adalah meningkatkan kompetensi dan ekosistem esports di Indonesia. Pemerintah bersama berbagai pemangku kepentingan telah menyelenggarakan berbagai turnamen dan pelatihan untuk para atlet esports. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan daya saing mereka tetapi juga memperkuat ekosistem esports secara keseluruhan. Selain itu, pemerintah mempromosikan esports sebagai sumber pendapatan baru yang potensial, yang tidak hanya memberikan peluang karir bagi pemain profesional tetapi juga menciptakan berbagai pekerjaan di sekitar ekosistem esports, seperti penyiaran, pemasaran, dan manajemen acara. Hasil dari upaya ini terlihat dalam pertumbuhan ekonomi digital yang signifikan, di mana industri esports menjadi bagian integral yang memberikan kontribusi terhadap PDB nasional. Popularitas esports yang meningkat di kalangan masyarakat, terutama anak muda, juga menciptakan

komunitas yang lebih besar dan lebih beragam. Kolaborasi antara pemerintah dan sektor swasta, termasuk perusahaan teknologi dan media, telah mempercepat pertumbuhan industri ini.

Sehingga Esports sebagai sebuah bidang atau industri baru memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian SDG Tujuan 8, yaitu mempromosikan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan serta menyediakan pekerjaan yang layak bagi semua. Industri ini telah membuka banyak peluang karir bagi kaum muda, tidak hanya sebagai pemain profesional tetapi juga dalam berbagai peran pendukung seperti manajer tim, penyiar, pengembang *game*, dan penyelenggara turnamen. Hal ini menciptakan ekosistem yang dinamis dan berkembang, yang mampu menyerap tenaga kerja dari berbagai latar belakang dan keahlian.

Poin SDGs yang berhasil diupayakan pemerintah yaitu (Target 8.1), inovasi (Target 8.2), penciptaan lapangan kerja (Target 8.3), efisiensi sumber daya (Target 8.4), pekerjaan layak (Target 8.5), pelatihan kaum muda (Target 8.6), perlindungan hak tenaga kerja (Target 8.8), dan pariwisata berkelanjutan (Target 8.9). melalui program-program inisiasi pemerintah. Namun, meskipun terdapat upaya signifikan dalam mencapai target-target tersebut, terdapat beberapa target yang belum tercapai atau tidak termasuk dalam program-program inisiasi yang ada: dalam mencapai target 8.7 (penghapusan kerja paksa, perbudakan modern, dan perdagangan manusia) serta target 8.10 (ekspansi akses ke layanan keuangan). Program-program utama lebih menitikberatkan pada pengembangan industri esports dan infrastruktur digital, mengabaikan isu-isu sosial yang kompleks dan memerlukan pendekatan lebih luas serta alokasi sumberdaya yang lebih besar di lain hal ini juga belum menjadi fokus utama dalam inisiatif pengembangan industri esport.

Secara keseluruhan, peran pemerintah sangat krusial dalam memastikan bahwa perkembangan industri esports dapat berkontribusi optimal terhadap pencapaian SDG Tujuan 8. Dengan dukungan yang tepat, industri esports tidak hanya dapat menjadi salah satu pilar utama dalam ekonomi digital Indonesia tetapi

juga mampu menciptakan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, serta menyediakan pekerjaan yang layak bagi semua lapisan masyarakat.

## 6.2 Saran

### 6.2.1 Saran Teoritis

Sebagai peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap beberapa aspek ekonomi yang belum dibahas secara mendalam dalam tulisan ini. Salah satunya adalah efisiensi dan efektivitas investasi di industri esports. Penelitian ini dapat mencakup analisis tentang *return on investment* (ROI) dari berbagai proyek esports dan bagaimana investasi tersebut dapat dioptimalkan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Selain itu, studi ini juga dapat mencakup pola investasi di berbagai sub-sektor esports seperti infrastruktur, pelatihan, dan teknologi.

### 6.2.2 Saran Praktis

1. **Pengembangan Infrastruktur yang Lebih Merata:** Meningkatkan akses internet dan infrastruktur digital di daerah-daerah yang masih kurang terlayani untuk memastikan semua lapisan masyarakat dapat menikmati manfaat dari perkembangan ekonomi digital. Pemerintah dapat mempercepat proyek-proyek infrastruktur seperti Palapa Ring dan menyediakan insentif bagi operator telekomunikasi untuk memperluas jaringan mereka ke wilayah terpencil.
2. **Diversifikasi Industri Esports:** Mendorong diversifikasi industri esports dengan memperkenalkan lebih banyak jenis permainan dan kompetisi serta memperluas peluang karir di luar menjadi pemain profesional. Diversifikasi ini dapat mencakup berbagai aspek seperti penyiaran, analisis data, desain *game*, dan manajemen acara. Misalnya, mengadakan hackathon untuk pengembangan *game* baru, serta workshop yang melibatkan berbagai profesional di industri kreatif.
3. **Peningkatan Kesadaran dan Partisipasi Publik:** Meningkatkan kesadaran dan partisipasi publik dalam industri esports melalui kampanye media dan acara komunitas. Pemerintah dapat bekerja sama dengan media

dan platform streaming untuk mempromosikan esports sebagai kegiatan positif dan potensial karir. Mengadakan festival esports di berbagai daerah juga bisa membantu memperkenalkan dan mempopulerkan esports di kalangan masyarakat luas.

4. **Monitoring dan Evaluasi:** Membuat sistem monitoring dan evaluasi yang komprehensif untuk menilai efektivitas kebijakan dan program yang telah dijalankan. Pemerintah perlu mengumpulkan data secara rutin mengenai perkembangan industri esports dan dampaknya terhadap ekonomi digital, sehingga dapat menyesuaikan strategi berdasarkan temuan empiris.