

PENGARUH KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU DAN SUPERVISI AKADEMIK TERHADAP MUTU PENDIDIKAN DI SMA XAVERIUS BANDAR LAMPUNG

..... *Franciscus Xaverius Agung Sucahyo dan Haninun* 1-8

PENGARUH E-COMMERCE, PRODUK REVIEW DAN INFLUENCER TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MELALUI MARKET PLACE SHOPEE

..... *Yerru Ewandono Sunjoto dan Hendri Dunan* 9-15

PENGARUH PROMOSI, KUALITAS PRODUK, KUALITAS LAYANAN TERHADAP MINAT MENABUNG DENGAN MEDIASI KEPERCAYAAN

(Studi Kasus: Nasabah PT Bank Negara Indonesia KCP Bandar Lampung)

..... *Andala Rama Putra Barusman dan Adhwa Jinaan Kamilah* 16-24

ANALISIS KERJA FRONTLINER DALAM MEMBERIKAN PELAYANAN BERDASARKAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR DI BANK RAKYAT INDONESIA (BRI) UNIT KEMILING TANJUNG KARANG

..... *Tomi Satriya dan M Oktaviannur* 25-33

PENGARUH FASHION LIFESTYLE DAN SELF IMAGE TERHADAP IMPULSE BUYING THRIFTING DI AILAA SHOP BANDAR LAMPUNG

..... *Fenny Purnamasari dan Tina Miniawati Barusman* 34-43

PENGARUH KOMPETENSI PEGAWAI DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP TINGKAT KEPUASAN PASIEN PENERIMA PELAYANAN KESEHATAN DI PUSKESMAS PANARAGAN JAYA

..... *Doniy Akbar dan Defrizal* 44-53

PENGARUH FARMASI KLINIS DAN KUALIFIKASI SUMBER DAYA MANUSIA TERHADAP KUALITAS PELAYANAN KEFARMASIAN DI RUMAH SAKIT HERMINA LAMPUNG

..... *Muhammad Rizky Yuwana* 54-64

NIAT MENGGUNAKAN M-PASPOR: SUATU PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) (Studi pada Permohonan Paspor di Kantor Imigrasi Kelas I TPI Bandar Lampung)

..... *Rieska Dwi Anggriana Ronie* 65-73

PENGARUH KOMPONEN INPUT DAN PROSES PENDAMPINGAN TERHADAP KEBERHASILAN PENERAPAN CARA PRODUKSI PANGAN OLAHAN YANG BAIK (CPPOB) UNTUK PELAKU UMK-PANGAN DI BBPOM BANDAR LAMPUNG

..... *Midawarti dan Wenny Permata Sari* 74-84

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KUALITAS PELAYANAN PUBLIK TERHADAP KEPUASAN MASYARAKAT DALAM PROGRAM PELAYANAN TANAH AKHIR PEKAN (PELATARAN) DI KANTOR PERTANAHAN KOTA BANDAR LAMPUNG

..... *Nuraini dan Habiburrahman* 85-96

Jurnal Manajemen Visionist	Volume 13	Nomor 1	Hal 1 – 96	Bandar Lampung Maret 2024	ISSN 1411 – 4186
-------------------------------	-----------	---------	---------------	------------------------------	---------------------

ISSN 1411 – 4186

Jurnal Manajemen

Visionist

Volume 13, Nomor 1 – Maret 2024

DEWAN PENYUNTING

Peninjau (Reviewer)

Anggalia Wibasuri
Angga Febrian
Winda Rika Lestari
Yateno
Ismaul Fitroh
Ahmad Dzul Ilmi Syariffudin
Sekar Wulan Prasetyaningtyas
Abdullah Muksin
Fera Nefianti
Dwi Rorin Maulidin Insana

Penyunting Pelaksana

Yanuaris Yanu Dharmawan
Retno Adilah Saraswati
Nova Alvia

Alamat: Jl.
Z.A. Pagar Alam No. 89, Bandar Lampung Tel.
0721- 789825; Fax. 0721 - 770261
Email: visionist@ubl.ac.id

Diterbitkan oleh:
Program Studi Manajemen (S2)
Program Pascasarjana Universitas Bandar Lampung

Pemberdayaan SDM Dalam Peluang Karir Baru Bidang E-Sport di Bandar Lampung

(Studi Kasus The Pillars Doa-Game Mobile Legend)

Andala Rama Putra Barusman¹, Adhwa Jinaan Kamilah Z²

^{1,2} Universitas Bandar Lampung

Corresponding e-mail: adhwajinaan@gmail.com

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk melihat pemberdayaan SDM terhadap peluang karir baru dibidang e-sport yang ada di Bandar Lampung. Tingginya jumlah gamers dan jumlah pendapatannya menjadi indikasi bahwa industri e-sports memiliki potensi yang cukup besar di Indonesia, terlebih lagi Fenomena menonton orang bermain game pun juga turut berkembang pada masa ini. Namun sayangnya, industri e-sports Indonesia terkhususnya di Lampung memiliki beberapa rintangan seperti akses jaringan internet, fasilitas-fasilitas yang diberikan The Pillars sebagai manajemen wadah atlet e-sport di Lampung, dukungan orang sekitar dan orang tua yang masih beranggapan game adalah sesuatu hal yang tidak bisa dijadikan sebagai profesi, hingga skill yang harus terus diasah mengikuti cepatnya perkembangan perubahan dari game yang di mainkan demi menjadikan game sebagai profesi. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif metode. populasi dalam penelitian ini adalah atlet di The Pillars DOA dengan cara wawancara. penelitian melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan total 6 informan yang sudah bergabung dengan The Pillars minimal 1 tahun dan sudah pernah mengikuti turnamen. Berdasarkan hasil analisis data, Sebagian besar informan setuju bahwa e-sports akan menjadi bagian mendasar dari gaya hidup di masa depan. Dan akibatnya, industri e-sports akan demikian lebih stabil secara finansial dan akan ada lebih banyak posisi terbuka pada karir e-sports yang ada saat ini. Meski ada kemunduran pada pertumbuhan yang disebabkan oleh Covid-19, industri telah bergerak jauh lebih maju bahkan dalam lima tahun terakhir, game dan e-sports menjadi lebih populer. Implikasi dari penelitian ini yaitu karena pendidikan e-sports menjadi lebih umum, pengalaman akademik di industri ini harus meningkat. Perbandingan komprehensif dengan olahraga tradisional dan e-sports dapat memberikan lebih banyak wawasan tentang caranya e-sports dapat memanfaatkan model bisnis.

Kata Kunci: E-sport, The Pillars DOA, Gamers, Manajemen Gaming.

Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 atau yang dikenal “cyber physical system” merupakan sebuah fenomena dimana terjadinya kolaborasi antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi, yang mana kita sudah hidup di zaman tersebut, ditandai dengan munculnya fungsi-fungsi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*), *mobile supercomputing*, *intelligent robot*, *self-driving cars*, *neurotechnological brain enhancements*, era big data yang membutuhkan kemampuan *cybersecurity*, era pengembangan *biotechnology* dan *genetic editing* (manipulasi gen) (Inostroza & Pavan, 2021). Revolusi ini secara fundamental dapat mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain. Canggihnya teknologi informasi seiring berjalannya waktu, membuat pasar digital mencetuskan beberapa pasar digital baru, diantaranya ialah pasar *industry game* (Rinaldi & Krisnadi, 2019). Mengutip data terbitan CNBC Indonesia, Perkembangan industri *e-sports* semakin pesat di dunia dan tak ketinggalan pula di Tanah Air. Menurut data *Global Games Market Report 2021*, Indonesia menempati posisi 17 pasar game terbesar dengan pertumbuhan yang sangat cepat. Data ini diperkuat di *Indonesia Esports Industry Outlook 2021*, menurut Data dari Evos Esports (salah satu tim esports terbesar di Indonesia) dari total 274,5 juta gamers di Asia Tenggara, Indonesia berkontribusi sekitar 43% terhadap jumlah total tersebut. Selain itu Indonesia juga menyumbang pendapatan terbesar senilai USD 2,08 miliar atau sekitar Rp 30 triliun (Kurniawan, 2019).

Tingginya jumlah *gamers* dan jumlah pendapatan ini menjadi indikasi bahwa industri *e-sports* memiliki potensi yang cukup besar di Indonesia, terlebih lagi Fenomena menonton orang bermain game juga berkembang pada masa ini. Penyedia streaming seperti Twitch dan Youtube semakin mendorong para gamers untuk menonton pertandingan *e-sports* dan menonton orang lain bermain game (Dirgantara *et al.*, 2023). Kompetisi Dota 2 dan Mobile Legend yang hadiahnya mencapai jutaan dollar amerika, turnamen league of legends dikelola secara profesional sehingga menyerupai olahraga sungguhan dan banyak game yang tidak

ingin mau ketinggalan dan ingin menjadi bagian dari budaya olahraga *e-sports* (Gunawan *et al.*, 2021). Namun sayangnya, industri *e-sports* Indonesia terkhususnya di Lampung memiliki beberapa rintangan seperti akses jaringan internet, fasilitas-fasilitas yang diberikan The Pillars sebagai manajemen wadah atlet *e-sport* di Lampung, dukungan orang sekitar dan orang tua yang masih beranggapan game adalah sesuatu hal yang tidak bisa dijadikan sebagai profesi, hingga skill yang harus terus diasah mengikuti cepatnya perkembangan perubahan dari game yang di mainkan demi menjadikan game sebagai profesi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang sudah disebutkan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan dalam penelitian ini adalah meneliti pemberdayaan sumber daya manusia The Pillars DOA dalam peluang karir baru bidang *e-sport* di bandar Lampung dan upaya yang dilakukan The Pillars DOA untuk mengatasi kendala dalam pemberdayaan sumber daya manusia dalam peluang karir baru bidang *e-sport*.

E-sports

Khudzaifa *et al.*, (2022) memaparkan bahwa selama ini para atlet *e-sports* bermain 8-9 jam dalam sehari untuk menjadi pemain terbaik. Cabang olahraga lain juga memiliki kebiasaan serupa untuk menjadi pemain terbaik, walaupun cara yang digunakan berbeda-beda, namun atlet profesional membutuhkan banyak konsentrasi, dedikasi, praktik, persiapan, mental dan stamina. Selain rutin melatih fisik dan stamina agar mampu bersaing layaknya atlet olahraga lainnya, diharuskan memiliki kecerdasan dan kemampuan logika yang baik dalam Menyusun strategi dalam pertandingan yang beresiko tinggi (Najah *et al.*, 2023). Dalam dunia olahraga *e-sport* bisa masuk dalam kategori olahraga yang melibatkan motorik halus, layaknya permainan catur dan bridge. Sementara olahraga pada umumnya merupakan aktivitas olahraga yang banyak melibatkan motorik kasar (Fahmi, 2022). Video game seperti yang dipaparkan oleh Najuah *et al.*, (2022) adalah permainan yang pemainnya berpartisipasi langsung dalam aksi di layar untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Video game kemudian dikatakan sebagai new media atau media baru karena adanya aktifitas interaktif dalam bentuk komunikasi antar personal maupun komunikasi massa dalam penggunaan sebuah video game (Pratiwi *et al.*, 2018). Menurut bobby bodenheimer Surbakti, (2017) Game Online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer. Mobile Legend adalah game (Multiplayer online Battle Arena) MOBA di Android dengan pertarungan 5 vs 5 yang mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan “hero” beraneka ragam yang dapat digunakan (Hardanti *et al.*, 2013). Motivasi dalam bermain game dapat didefinisikan sebagai tipe pemain dan cara serta alasannya dalam memainkan game online tersebut. Terdapat beberapa komponen dalam Motivasi Bermain game adalah sebagai berikut. *Achievement* memiliki komponen yaitu Advancement, Mechanic, Competition. Sedangkan motivasi *social interaction*, komponennya adalah Socializing, Teamwork, Relationship. Untuk motivasi *immersion*, komponennya terdiri dari Discovery, Role-playing, Customization, dan Escapism (Hardanti *et al.*, 2013).

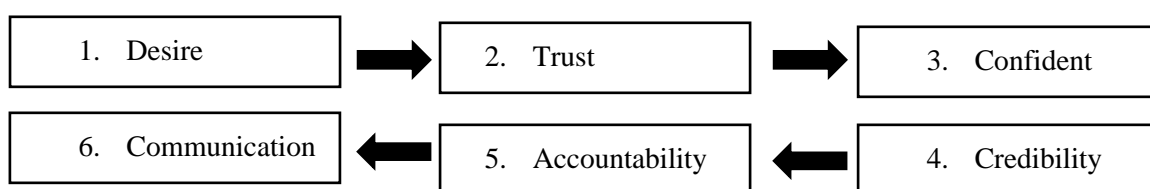
Pemain profesioal hanya salah satu dari sekian banyak profesi yang tersedia di ekosistem *e-sport*. *E-sport* pada dasarnya adalah bisnis hiburan yang dibuktikan dengan 75% dari total pendapatan pasar berasal dari hak media dan sponsor. *British E-sports Association* mencantumkan beberapa peran karir yang tersedia dari *e-sport*, diantaranya Wasit, Agen, Live streaming, Host, Pelatih atau coach, Manajer komunitas, Pengelola acara / EO, *Content creator*, *Public relation*, *Pro player*, *Product manager*, *Partnership* dan lain-lain. Masing-masing memiliki peran penting (Najah *et al.*, 2023). Hal ini membuat ekosistem menjadi kompleks dan beragam. Dikarenakan paasar yang begitu banyak sehingga peluangnya pun banyak. Pada tahun 2021 lebih dari 75% dari total pendapatan pasar berasal dari media dan sponsor sehingga peluang kerja dapat ditemukan secara langsung ataupun tidak langsung di bidang tersebut. (Fahmi, 2022).

Pemberdayaan atlit *The Pillars* DOA sudah baik dan sesuai dengan tujuan manajemen, kompensasi yang diberikan oleh manajemen pun cukup bagi para atlit, skill atau kemampuan para atlit *The Pillars* DOA tergolong tinggi, pemberdayaan atlit berpengaruh terhadap kinerja atau skill atlit pada *The Pillars* DOA, kompensasi berpengaruh terhadap kinerja para atlit *The Pillars* DOA (Mulachela *et al.*, 2020). Pemberdayaan SDM dalam bidang *e-sport* mencakup serangkaian aktivitas dan inisiatif untuk membantuk individu memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk berkompetisi dan berkembang dalam industry (Suarjana *et al.*, 2023). Sesuai pemaparan Rahardja *et al.*, (2016) *The Pillars* sebagai manajemen dan organisasi memiliki beberapa aktivitas untuk menunjang para atlit atau pemain mencapai target yang ditentukan:

- a. Pelatihan: Memberikan pelatihan yang relevan dan berkualitas untuk memastikan bahwa individu memperoleh keterampilan dan pengalaman yang dibutuhkan untuk berkompetisi dan berkembang dalam industry *e-sport*.
- b. Pendidikan: menyediakan Pendidikan formal dan non-formal yang relevan dan berkualitas untuk memastikan bahwa individu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bekerja di industri *e-sport*.
- c. Pengembangan keterampilan: memfasilitasi pengembangan keterampilan dan pengetahuan melalui pengalaman kerja, pelatihan dan Pendidikan.
- d. Akses ke sumber daya: memberikan akses ke sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, seperti peralatan, teknologi, dan informasi.

Pemberdayaan SDM dalam industry *e-sport* memiliki beberapa manfaat utama, termasuk membantu individu meningkatkan kompetensi mereka, memperluas peluang karir, dan memastikan bahwa industry memiliki pekerja yang berkualitas dan berpendidikan (Mulachela *et al.*, 2020). Ini juga membantu memastikan bahwa industry dapat berkembang dan berkompetisi secara aktif. Dalam hal ini, penting untuk memastikan bahwa pemberdayaan SDM dilakukan secara berkesinambungan dan mempertimbangkan kebutuhan dan tren industry. Ini memastikan bahwa individu memiliki akses ke sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan seiring waktu dan memastikan bahwa industry dapat berkembang dan berkompetisi secara efektif. *The Pillars* DOA memberikan upaya untuk memfasilitasi dan meningkatkan kapasitas para atlit atau pemain untuk dapat mencapai potensi yang dimiliki secara maksimal dan memanfaatkan peluang karir baru (Verenkova *et al.*, 2019). Dalam hal ini, pemberdayaan SDM dalam bidang *e-sport* sangat penting untuk memastikan bahwa atlit atau pemain memiliki kompetensi yang diperlukan untuk dapat bersaing dan memanfaatkan peluang karir baru, dengan cara *The Pillars* memberikan pelatihan dan Pendidikan yang tepat, memfasilitasi akses ke sumber daya dan teknologi yang diperlukan dan membantu para atlit atau pemain untuk membangun jaringan dan membangun hubungan dengan pemangku kepentingan lain di industry *e-sport* (Mulachela *et al.*, 2020).

Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan di penelitian penulis yang berjudul “Pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru bidang *e-sport* di Bandar Lampung” (studi kasus the pillar DOA-game Mobile Legend) menggunakan pendekatan kualitatif metode. populasi dalam penelitian ini adalah atlit di *The Pillars* DOA dengan cara wawancara. penelitian kualitatif paling cocok untuk menangani kompleksitas perilaku dan pemikiran manusia. Menurut (Hadi & Rusman, (2021) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme (tepatnya fenomenologi), yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah di mana peneliti sendiri adalah instrumennya, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok. Untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru bidang *e-sport*

di Bandar Lampung, penelitian melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan total 6 informan yang sudah bergabung dengan The Pillars minimal 1 tahun dan sudah pernah mengikuti turnamen yang terdiri dari *player mobile legend role tank, jungler, mid laner, off laner, roamer, multirole*.

Teknik pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan di dalam penelitian bertujuan agar hasil suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan dari segala sisi. Teknik pemeriksa keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan di dalam penelitian bertujuan agar hasil suatu penelitian dapat dipertanggung jawabkan dari segala sisi. Teknik pemeriksa keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru bidang *e-sport* di Bandar Lampung. Untuk mengetahui lebih mendalam lagi terkait pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru di bidang *e-sport*, maka peneliti melakukan penelitian sesuai dengan tahap-tahap yang sudah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya.

The Pillars DOA merupakan organisasi dan manajemen di Bandar Lampung yang bergerak di bidang *e-sport* yang memiliki beberapa tujuan seperti Mengembangkan komunitas game, menciptakan ruang bagi gamer untuk berkumpul, bertukar pengalaman dan berbagi minta. Meningkatkan pengalaman bermain game, menciptakan lingkungan bermain game yang aman dan menyenangkan bagi para anggotanya. Menjadi wadah untuk kompetisi game, menyediakan platform bagi para gamer untuk bersaing dan meningkatkan keterampilan. Mendorong diskusi dan edukasi, memfasilitasi diskusi dan membagikan informasi tentang game, teknologi dan industri game secara umum. Mendorong pengembangan karir, memberikan peluang bagi para gamer untuk berkembang dan mengejar karir dalam industri game.

Kondisi E-sport saat ini

Menurut Tri Utomo, manajer The Pillars DOA dan salah satu informan, *e-sport* saat ini merupakan industri yang sedang berkembang dan mengalami peningkatan popularitas dan penonton. Banyak orang yang tertarik dengan kompetisi *video game*, baik sebagai penonton atau pemain, dan banyak perusahaan yang memulai menginvestasikan dana dan waktu mereka ke dalam industri ini. Namun, masih ada beberapa isu yang harus dipecahkan, seperti masalah keterwakilan dan perilaku terhadap pemain, masalah hak cipta, dan masalah-masalah lainnya. Bahkan beberapa negara sudah menanggapi *e-sport* sebagai olahraga resmi dan memiliki organisasi pemerintah yang memfasilitasi pengembangan industri ini. Berbagai turnamen *e-sport* bergengsi juga semakin banyak diadakan dan memperoleh dukungan sponsor dari berbagai perusahaan. *Pro-player* juga semakin dikenal dan memperoleh penghasilan yang besar dari hasil bermain game. Namun, meskipun *e-sport* sudah semakin populer dan banyak diterima oleh masyarakat, masih banyak hal yang perlu diterapkan untuk memastikan kesejahteraan dan kesetaraan para *pro-player*. Kondisi *e-sport* di Indonesia saat ini sedang berkembang dan memiliki prospek yang baik. Terdapat berbagai turnamen dan liga *e-sport* yang diadakan dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintahan dan perusahaan. Banyak *gamer* profesional yang bermunculan dan membuktikan diri sebagai pemain yang handal. Namun ada beberapa hambatan *e-sport* di Indonesia terkhususnya di Lampung, yaitu:

- a. Infrastruktur seperti koneksi internet dan fasilitas *game* yang tidak memadai seringkali menjadi masalah bagi para *pro-player* dan menghambat perkembangan *e-sport*.
- b. Stigma negatif terhadap *video games* dan *e-sport* masih seringkali ada dan membatasi perkembangan industri ini, terutama dalam hal memperoleh dukungan dari pemerintah dan masyarakat.
- c. Regulasi yang belum memadai dan kurang jelas membuat perkembangan *e-sport* kurang optimal dan berpotensi membatasi investasi dalam industri ini.
- d. Mendapatkan pendanaan yang memadai untuk turnamen dan *event e-sport* masih menjadi tantangan bagi para *gamer* dan organisasi *e-sport*.
- e. Keterbatasan pendidikan dan pelatihan khusus bagi para *gamer* dan para profesional *e-sport* juga merupakan hambatan dalam membangun industri *e-sport* yang kuat di Indonesia.
- f. Kesulitan dalam menemukan talenta *e-sport* yang berbakat dan berkualitas sangat membatasi perkembangan industri *e-sport*.

E-sport di Masa Depan

Tri Utomo menjelaskan *e-sport* terus berubah seiring dengan pertumbuhan industri ini dikarenakan beberapa faktor dan tren, seperti pertumbuhan *e-sport* yang terus meningkat dengan pesat dari segi pemain, penonton, sponsor dan pendapatan yang terkait dengan industri ini. Proyeksi menunjukkan bahwa industri *e-sport* dapat mencapai nilai miliaran dolar dalam beberapa tahun kedepan dikarenakan peningkatan popularitas di *e-sport* serta pengakuan resmi oleh badan olahraga nasional dan internasional yang akan membuka peluang lebih untuk pengakuan dan dukungan pemerintah, sponsor, dan institusi pendidikan. Serta teknologi yang terus meningkat kecanggihannya, dengan perkembangan teknologi baru seperti realitas virtual, kecerdasan buatan, internet 5G dan pengembangan *game* maupun platform *e-sport* yang lebih inovatif dan menarik. Namun terdapat hambatan pada *e-sport* yang dapat mempengaruhi arah masa depannya industri ini, yaitu seperti pengaturan industri yang belum mapan, keamanan siber, kesejahteraan atlet, dan persepsi negatif dari masyarakat umum.

Ciway memiliki pandangan mengenai *e-sport* di masa depan ialah sangat positif. Industri *e-sport* sedang berkembang pesat dan memperlihatkan potensi besar untuk tumbuh dan berkembang lebih lanjut di masa depan. Banyak orang yang melihat *e-sport* sebagai cabang olahraga yang akan menjadi tren dan memiliki banyak pengaruh besar dalam dunia olahraga. Kebutuhan akan tontonan hiburan interaktif yang dapat dimainkan secara *online* dan dapat diterima secara luas diseluruh dunia membuat industri *e-sport* sangat menjanjikan.

Karir di Bidang E-sport

Melansir laman *Game Quitters*, industri *e-sports* atau *electronic sports*, adalah ajang kompetisi video *game* yang diselenggarakan dalam skala global. Sektor usaha ini melibatkan berbagai tim profesional yang bersaing antara satu sama lain dalam turnamen untuk hadiah uang tunai. Secara fungsional, *e-sport* cukup serupa dengan olahraga tradisional, di mana para atlet secara terus-menerus bersaing untuk mendapatkan tempat teratas dalam klasemen gim pilihan mereka.

Tujuan industri *e-sport* sendiri adalah untuk meluruskan pemikiran bahwa bermain gim merupakan sebuah bentuk olahraga. Menyelenggarakan kompetisi, menciptakan konten *gaming*, serta memegang hak-hak penyiarannya adalah salah satu deskripsi kerja utama perusahaan *esport*. Organisasi yang bergerak di bidang *e-sport* juga bertanggung jawab untuk membiayai turnamen melalui kemitraan merek. Industri ini juga banyak bekerja sama dengan platform *streaming* serta *content creator* ternama untuk transaksi hak penyiaran dan memperkenalkan sponsor mereka.

“Industri *e-sport* cenderung positif terkait peluang karir dan prospek masa depan dalam industri ini. *E-sport* sudah menjadi bisnis yang berkembang pesat dan memiliki banyak peluang karir yang beragam, seperti pemain profesional, pelatih, komentator, produser, dan banyak lagi. Para ahli juga menilai bahwa tren *e-sports* akan terus berkembang dan menjadi lebih *mainstream* di masa depan, membuka lebih banyak lagi bagi peluang bagi para profesional dalam industri ini. Namun, para praktisi juga mengatakan bahwa industri ini masih membutuhkan pengembangan dan regulasi yang lebih baik untuk memastikan stabilitas dan keberlanjutan karir bagi para profesional” ucap Tri Utomo.

Enam dari enam informan yang berprofesi sebagai atlet menginginkan menjadi *pro-player* karena mereka memiliki bakat atau keahlian di dalam *game* dan ingin memanfaatkan keahlian tersebut untuk mendapatkan penghasilan dan popularitas. Selain itu, menjadi *pro-player e-sport* juga dapat memberikan kesempatan untuk berkompetisi dengan pemain terbaik di dunia, menghadiri acara-acara *e-sport* besar, dan menjadi bagian dari komunitas *gaming* yang besar dan berkembang. Bagi para informan, menjadi *pro-player e-sport* dapat menjadi cara untuk membangun karir di industri *gaming* secara keseluruhan, seperti menjadi caster, analis, pelatih atau bahkan pengembang *game*.

Hal ini didukung oleh pernyataan dari Wijaya Nugroho selaku *Business Development E-sport Manager* Garena Indonesia, beliau menjelaskan bahwa dunia *e-sport* dan industri *game* ternyata menyimpan banyak potensi karier, selain menjadi *pro-player*, sebutan untuk seorang yang mahir bermain *game* dan menjadikan sebagai profesi. Menurut Wijaya, untuk menjadi *pro-player* juga memerlukan bakat. Cara mengetahuinya adalah dengan mengikuti turnamen *online* atau *local* terlebih dahulu, jika sering kali kalah, maka dapat memiliki karir lain di dunia *gaming*, salah satunya ialah *gaming influencer & content creator*.

Karir Sebagai Pro-player

Untuk membantu para atletnya menjadi *pro-player* yang berkualitas, Tri Utomo sebagai manajer The Pillars DOA menjelaskan bahwa The Pillars DOA memberikan dukungan dan fasilitas yang dibutuhkan, seperti:

- a. Pelatihan yang baik dan berkualitas, memberikan pelatihan yang tepat dan memadai membantu atlet memperbaiki keterampilan mereka dan menjadi lebih kompetitif.
- b. Fasilitas teknis, menyediakan peralatan dan perangkat teknis terbaru yang membantu para atlet berlatih dan bermain dengan baik.
- c. Pendanaan yang memadai, menyediakan dana yang cukup dan memadai untuk melakukan berbagai kegiatan, termasuk pelatihan, turnamen, dan perjalanan.

- d. *Networking* dan hubungan publik, membantu para atlet membangun jaringan dan mempromosikan diri mereka melalui *event* dan turnamen.
- e. Konsultasi dan bimbingan profesional, menyediakan bimbingan dan konsultasi profesional untuk membantu para atlet memahami industri dan membantu mereka membuat keputusan yang tepat.
- f. Program pengembangan karir, menyediakan program yang membantu para atlet mempersiapkan diri untuk mengejar karir yang lebih baik di masa depan.
- g. Keamanan dan kesehatan, memastikan kondisi keamanan dan kesehatan para atlet selama berlatih dan bermain, dan membantu mereka memulihkan diri setelah cedera.

Tri Utomo lanjut menjelaskan bahwa dukungan dan fasilitas yang diberikan oleh the pillars doa merupakan faktor penting bagi para atlet dalam mempertahankan dan meningkatkan kualitas prestasinya. Atlet membutuhkan lingkungan yang kondusif dan fasilitas yang memadai agar bisa berlatih dan berkompetisi dengan optimal. Tanpa dukungan dan fasilitas yang memadai, para atlet akan kesulitan untuk mencapai prestasi yang baik. Manajemen juga memegang peran penting dalam memfasilitasi karir atlet, seperti membantu mereka menemukan kesempatan berkompetisi, membantu mereka mengatasi masalah yang dihadapi, dan memberikan dukungan finansial untuk membiayai latihan dan berkompetisi.



Gambar 3. Player The Pillars DOA yang tergabung ke Tim Nasional

Ketertiban SDM Dalam Peluang Karir Dalam E-sport

Tri Utomo menjelaskan bahwa sumber daya manusia memiliki peran yang sangat penting dalam peluang karir bidang *e-sport*. Beberapa posisi karir dalam bidang ini seperti *pro gamer*, *coach*, komentator, manajer tim, *content creator*, wasit, desainer grafis, dan developer *game*, membutuhkan SDM yang memiliki kualifikasi dan keterampilan tertentu. Setiap posisi karir dalam bidang *e-sport* memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda. SDM yang bekerja dalam bidang *e-sport* juga harus memiliki motivasi dan minat yang tinggi untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Hal ini penting untuk mengatasi tantangan dan hambatan dalam bidang ini, seperti persaingan yang ketat, perubahan teknologi, dan perkembangan pasar yang cepat. Namun dengan memiliki motivasi dan minat yang tinggi, serta memiliki kualifikasi dan keterampilan yang sesuai, SDM dapat memanfaatkan peluang karir yang ada dalam bidang *e-sport* dan mengembangkan karir mereka secara berkesinambungan.

Peran Pemerintah Dalam Membuka Peluang Karir Baru di Bidang E-sport

Pemerintah saat ini terus memperlihatkan dukungan dan upayanya dalam membuka peluang karir baru di bidang *e-sports*. Menurut Lust peran pemerintah dalam membuka peluang karir baru yaitu pemerintah sudah membuat regulasi yang mendukung perkembangan *e-sports* di Indonesia, seperti adanya Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga No. 4 tahun 2020 tentang Pengembangan Olahraga Elektronik dan Game Tradisional. Namun hal itu tidak cukup, perlu ada regulasi yang lebih jelas dan memadai terkait *e-sports*, sehingga akan ada perlindungan dan jaminan bagi para pelaku industri *e-sport*. Menurut Jonn25 pemerintah sudah cukup baik menyelenggarakan berbagai turnamen dan kompetisi *e-sport* dengan hadiah yang cukup besar untuk meningkatkan minat dan pengembangan bakat atlet *e-sport*. Contohnya adalah *Indonesia Games Championship (IGC)* dan *Mobile Legend: Bang Bang Professional League (MPL)*. Namun menurutnya pemerintah masih kurang dalam dukungan infrastruktur seperti fasilitas dan teknologi yang memadai untuk menunjang industri *e-sports* di Indonesia.

Peran the Pillars DOA Dalam Membuka Peluan Karir Baru di Bidang E-sport

Tri Utomo menjelaskan The Pillars DOA memberikan fasilitas kepada para atlitnya untuk sukses berkarir di bidang *e-sport* berupa pelatihan yang berkualitas dilatih dengan *coach* dan di manajemen oleh orang yang ahli di bidangnya, memberikan fasilitas teknis berupa peralatan sehingga para atlit bisa berlatih dengan maksimal dg teknologi yang memadai, memberikan pendanaan yang memadai untuk melakukan berbagai kegiatan, membantu para atlit membangun jaringan dan mempromosikan diri mereka melalui *event* dan turnamen, menyediakan konsultasis dan bimbingan profesional untuk membantu para atlit memahami industri dan membantu mereka membuat keputusan yang tepat, memberikan fasilitas untuk berolahraga di tempat gym untuk menjaga kebugaran tubuh atlit, serta menyediakan program yang membantu para atlit mempersiapkan diri untuk mengejar karir yang lebih baik di masa depan.



Gambar 4. Flyer Tim MPL dan Total Hadiah

Menurut Lust, berdasarkan pengalaman, The Pillars DOA sangat berperan dalam membuka peluang karir baru bagi dia. The Pillars DOA memberikan pelatihan, infrastruktur, dan dukungan finansial yang dibutuhkan oleh atlit untuk meningkatkan keterampilan dan mencapai kesuksesan dalam dunia *e-sports*. Baru-baru ini pula The Pillars DOA meluncurkan atlit kebanggaannya yang bernama Ricky Rahmat dengan *username* Lust, Lust berhasil masuk kedalam tim nasional besar bernama Bigetron Esport atau yang sering dikenal dengan nama BTR. Pada Tanggal 4 maret 2023 kemarin Lust sudah resmi menjadi atlit profesional yang siap mengikuti ajang turnamen MDL *season* mendatang dengan *role* sebagai *gold laner*.



Gambar 5. Lust sebagai salah satu atlit The Pillars DOA

Hal ini sebagai pembuktian bahwa The Pillars DOA menganggap serius terhadap peluang karir baru bidang *e-sport* serta mendukung para atlitnya untuk terus maju dan berkembang. Berbagai macam upaya dilakukan The Pillars untuk mendukung para atlitnya hingga beberapa upara untuk mengatasi kendala dalam pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru bidang *e-sport* seperti:

1. Memberikan pelatihan dan pengembangan kepada para SDM agar dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam bermain game, pelatihan tersebut meliputi:
 - a. Pelatihan teknis dalam bermain *game*, pelatihan keterampilan sosial, dan pelatihan manajemen waktu serta keterampilan memimpin, Pelatihan keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk sukses dalam kompetisi *e-sport*.
 - b. Pelatihan keterampilan interpersonal yang mencakup seperti kerja tim, negosiasi, dan komunikasi. Pelatihan ini akan membantu atlit membangun kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan bekerja sama dalam tim yang merupakan faktor kunci untuk keberhasilan dalam *e-sport*.
 - c. Pelatihan keterampilan pengembangan diri yang mencakup *personal branding* untuk mempersiapkan

- para atlet untuk memasuki dunia bisnis *e-sport* dan membangun merek pribadi mereka.
- d. Pelatihan publik yang mencakup *public speaking*, presentasi dan komunikasi media. Pelatihan ini akan membantu para atlet membangun kemampuan untuk berbicara di depan umum dan mengkomunikasikan pesan mereka dengan jelas dan efektif.
 2. membangun program *mentoring* dan *coaching* untuk para pemain muda yang berpotensi menjadi atlet *e-sport* profesional.
 3. membangun tim yang solid, The Pillars DOA membangun tim yang solid dengan mengelola konflik, memperkuat kepercayaan antar para anggota tim, dan mengembangkan pola pikir yang positif dalam tim. Hal ini dilakukan dengan cara mengadakan kegiatan-kegiatan tim yang memperkuat hubungan antara para anggota tim.
 4. Mengembangkan sistem manajemen yang efektif dan efisien dalam pengelolaan tim *e-sport*, termasuk dalam hal pengembangan SDM.
 5. Menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai untuk pelatihan dan kompetisi bagi para atlet.

Hal ini didukung oleh pandangan para ahli *CEO WorldGaming Network*; Kevin Lin, ia berpendapat bahwa manajemen yang efektif sangat penting dalam membuka peluang karir baru di bidang *e-sports*. Manajemen harus memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai untuk para atlet dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk mempromosikan *e-sports* sebagai karir yang valid dan menjanjikan. Manajemen juga harus memiliki pemahaman yang kuat tentang *e-sports* dan tren terbaru di industri ini.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, dapat dikemukakan kesimpulan dan saran bahwa pemberdayaan sumber daya manusia merupakan hal yang sangat penting dalam memanfaatkan peluang karir baru bidang *e-sport*. Dalam industri *e-sport*, kemampuan dan keterampilan individu sangat menentukan kesuksesan dan peran manajemen sangat krusial dalam memberdayakan para atlet. Selain itu prospek masa depan *e-sport* sangat menjanjikan, karena terus berkembangnya teknologi dan semakin banyaknya minat dari masyarakat terhadap *e-sport*. Peluang karir baru di bidang *e-sport* pun semakin terbuka lebar, tidak hanya sebagai *pro-player*, tetapi juga sebagai *caster*, pengamat, manajer tim, dan berbagai bidang lainnya. Menurut peneliti, The Pillars DOA sebagai manajemen atlet *e-sport* bidang Mobile Legend sangat efektif dalam pemberdayaan SDM dalam peluang karir baru bidang *e-sport* terkhususnya sebagai *pro-player*, namun demikian, seperti apa yang sudah dijelaskan bahwasanya menjadi profesional tidak menjamin akan dikenal, penting untuk mempertimbangkan keterampilan lain yang mungkin dibutuhkan oleh atlet dalam mengambil peran baru di bidang *e-sports* dan memastikan bahwa pelatihan dan fasilitas yang disediakan dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan tersebut serta atlet juga perlu memperlus keeterampilan dan pengetahuan mereka melalui pengalaman dan pendidikan yang relevan.

Implikasi dari penelitian ini yaitu Karena sisi bisnis *e-sports* masih berkembang, banyak model pendanaan yang masih belum selesai dan saat ini sebagian besar didasarkan pada sponsor. Penelitian tentang bentuk pendanaan lain, terutama pendanaan pemerintah dan dampaknya terhadap lapangan kerja dapat berguna. Karena industri *e-sports* masih mendapatkan sebagian besar keuangannya dari sponsor, mungkin ada ruang untuk mempelajari sponsor endemik dan non-endemik. Mengenai sponsor endemik, hal-hal seperti meneliti karakteristik yang membuat sponsor dianggap endemik bisa jadi menarik, seperti hubungan *e-sports* dengan brand minuman berenergi. Selain itu, mungkin ada penggunaan untuk penelitian yang dilakukan

Daftar Pustaka

- Dirgantara, Harya Bima., Marselino, Tedi Lesman & Kurniawati, Yulia Ery. (2023). Kajian Literatur Kurikulum E-sport dan Perkembangan Industri Game. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 7(13), 2775–5576.
- Fahmi, Anfas. (2022). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. *Jurnal Edukasimu*, 2(3), 1–9.
- Gunawan, Achmad., Hidayatullah, Ahmad & Hidayat, Abdurrahim. (2021). Pengembangan E-Sport dan Industri Gaming Menggunakan Analisis Swot. *Jurnal Syntax Ttransformation*, 2(4), 411–421.

- Hadi, Abd & Rusman, Asrori (2021). *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi.*, 1-100
- Hardanti, Harvien Amellia., Nurhidayah, Ikeu & Fitri, Siti Yuyun Rahayu. (2013). Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 1(3), 166–175.
- Inostroza, Nicolas & Pavan, Alessandro. (2021). Persuasion in Global Games with Application to Stress Testing *. *CEPR Discussion Papers*, 1–55.
- Khudzaifa, Khudzaifa., Kristiyanto, Agus., Aprilijanto, Tri & Riyadi, Slamet. (2022). Analisis E-Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 4, 416–423. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/senamu/index>
- Kurniawan, Faidillah. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Mulachela, Abdurrahman., Rizki, Khairur & Wahyudin, YA. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51.
- Najah, Fairuz Hasna Safinatun., Adriana, Encep & Pribadi, Reksa Adya. (2023). PROSES PENGEMBANGAN POTENSI PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN KONSEP STIFIn. *Jurnal. Riset Pendidikan Dasar*, 6(2), 98–106. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd>
- Najuah, Najuah., Sidiq, Ricu & Simamora, Reny Sabrina. (2022). *Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21.*
- Pratiwi, Mutia Rahmi., Mukaromah, Mukaromah & Herdiningsih, Wulan. (2018). Peran Pengawasan Orangtua Pada Anak Pengguna Media Sosial. *Jurnal Penelitian Pers Dan Komunikasi Pembangunan*, 22(024), 37–57. <http://bali.tribunnews.com/2015/06/15>
- Rahardja, Untung., Aini, Qurotul & Zuliana, Siti Ria. (2016). METODE LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) IDU UNTUK Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar MIT PADA PERGURUAN TINGGI RAHARJA. *Cyberpreneurship Innovative and Creative Exact and Social Science*, 2(2), 156–172.
- Rinaldi, Roy & Krisnadi, Iwan. (2019). Analisa Dampak Perkembangan Esports Terhadap Persaingan Operator Seluler Di Indonesia. *Jurnal Universitas Mercubuana*, 2, 1–6.
- Suarjana, Wayan., Mahesa, Putu & Putra, Udayana. (2023). Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Proses Pembentukan Lingkungan Dalam Upaya Peningkatan Eksistensi E-Sport Oleh Pt. Frost Diamond Entertainment. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat (SENEMA)*, 2(2), 1158–1161.
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Verenkova, Olena., Hordei, Oksana., Barusman, Andala Rama Putra & Ghani, Erlaen K. (2019). Social Integration As A Direction For Humanization Of Economic Relations And Improvement Of Social Welfare. *SocioEconomic Challenges*, 3(4), 52–62.