



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

14%

SIMILARITY INDEX

Submission author: Akhmad Reynaldi
Assignment title: JURNAL
Submission title: PEMBINAAN ATLET E-SPORT OLEH IeSPA (INDONESIAN E-SPO...
File name: 261021_JURNAL_AKHMAD_REYNALDI.doc
File size: 364K
Page count: 11
Word count: 3,369
Character count: 22,025
Submission date: 26-Oct-2021 05:32AM (UTC+0700)
Submission ID: 1684038549

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Phil I Ketut Gunawan, MA.
NIP. 19631222 199002 1 001

eJournal Ilmu Pemerintahan, 2021, ...
ISSN 0000-0000, ISSN 0000-0000, (cetak), ejournal.ipfisp-umul.ac.id
© Copyright, 2020.

PEMBINAAN ATLET E-SPORT OLEH IeSPA (INDONESIAN E-SPORT ASSOCIATION) SAMARINDA

Akhmad Reynaldi¹

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menganalisa pembinaan Atlet E-Sport yang dilakukan oleh IeSPA Kota Samarinda, apakah pembinaan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan indikator pengorganisasian, sarana dan prasarana, koordinasi, pengawasan, dan perencanaan serta untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pembinaan atlet E-Sport oleh IeSPA Kota Samarinda

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan oleh IeSPA Kota Samarinda terhadap atlet e-sport yang ada di Samarinda sudah berjalan dengan adanya kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan terhadap atlet E-Sport. Hal ini terbukti dengan banyaknya penyelenggaraan pertandingan atau turnamen antar atlet e-sport yang diadakan oleh IeSPA Kota Samarinda sehingga mampu mengasah kemampuan atlet-atlet e-sport tersebut. Selain itu juga keluaran yang dapat dicapai ialah dapat menemukan bibit baru untuk tingkatan berikutnya. Sedangkan kendala yang dihadapi dalam pembinaan atlet esport oleh IeSPA Kota Samarinda adalah minimnya dana yang dapat dialokasikan oleh IeSPA Kota Samarinda terhadap KONL, minimnya klub profesional yang dapat menampung atlet e-sport, dan semakin tingginya harga perangkat handphone sebagai prasarana bermain.

Kata Kunci: atlet, e-sport, pembinaan IeSPA

Pendahuluan

Masuknya E-Sports kedalam cabang olahraga di Asian Games dan Sea Games 2018 dan 2022 membuktikan bahwa popularitas E-Sports di Indonesia semakin meningkat. Selain itu tentunya memerlukan peran serta pemerintah dalam berbagai aspek salah satunya ekosistem e-sport itu sendiri sama halnya dengan olahraga lainnya yang memerlukan ekosistem yang baik perihal jam kerja, gaji pemain pelatih, serta fasilitas e-sport juga membutuhkan ekosistem yang baik. Melihat hal itu kehadiran e-sport di Samarinda sendiri masih didominasi oleh kalangan muda. Kematangan skill, insting, ketepatan dan kecepatan pengambilan keputusan serta kejelian merencanakan strategi menjadi alasan, selain itu karena memang keberadaan game tersebut di gandrungi/ diminati kaula muda. Di samarinda sendiri ternyata sudah banyak mencetak atlet-atlit e-sport ke kancah nasional dan internasional antara lain dengan penghasilan yang mereka dapat sebesar Rp. 15.000.000 di umur yang masih muda membuat para anak muda di

¹ Mahasiswa Program S1 Ilmu Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: akhmadreynaldi1@gmail.com