



PERKEMBANGAN INDUSTRI E-SPORT DAN PENGARUHNYA TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DI PEMATANG SIANTAR

Romario F D Purba^{1*}, Rafael E J Siregar², Pawan D Panjaitan³, Darwin Damanik⁴, Ade Nurul Elisyah⁵, Ade Nurma Dani⁶

¹²³⁴⁵⁶ Program Studi Ekonomi Pembangunan, Universitas Simalungun, Pematang Siantar, Sumatera Utara

¹ email: purbaromario99@gmail.com

* Korespondensi

ARTICLE INFO

Article history:

Received 3 Oktober 2024

Received in revised form 14 Oktober 2024

Accepted 12 Desember 2024

Available online 19 Desember 2024

ABSTRACT

E-sports is one of the techno-based sports that is generally held in the form of a video game tournament between several players which also has a fan base of millions of people. E-sports has values in the form of sports, economic, social, achievement, and knowledge values like sports in general. The parent organization of E-sport Indonesia itself is the Indonesian E-sport Executive Board (PBESI) chaired by Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., Si. This research aims to find out how the development of E-sport and what impact it has on economic growth in Pematangsiantar City.

Keywords: industry, E-sport, economic growth.

Abstrak

E-sports merupakan salah satu cabang olahraga yang berbasis teknokogi yang pada umumnya diadakan dalam bentuk sebuah turnamen permainan video game antara beberapa player yang dimana juga sudah memiliki basis penggemar jutaan orang. E-sports mempunyai nilai-nilai berupa nilai olahraga, ekonomi, sosial, prestasi, dan pengetahuan seperti olahraga pada umumnya. Induk organisasi E-sport Indonesia sendiri adalah Pengurus Besar E-sport Indonesia (PBESI) yang diketuai oleh Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., Si. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan E-sport dan apa dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi serta apa tantangan dan strategi yang diperlukan buat industri tersebut di Kota Pematangsiantar

Kata Kunci: industri, E-sport, pertumbuhan ekonomi.

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan ekonomi menyatakan pada suatu kondisi atau keadaan ketika tingkat pendapatan di suatu wilayah atau negara bertambah karena adanya penambahan jumlah faktor nilai produksi barang dan jasa di dalam negara. Pertambahan pada pendapatan nasional dapat memberikan dampak terhadap tingkat pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pertambahan jumlah nilai pendapatan di suatu negara yang dihasilkan juga akan membuat bertambahnya nilai ekonomi. Yang mana menunjukkan kemampuan suatu negara untuk

dapat melakukan produksi barang dan jasa dan akan bertambah juga karena faktor-faktor produksi yang akan selalu memiliki pengaruh pada peningkatan kuantitas dan kualitas barang tersebut (Sukirno, 2013).

Industri E-sport adalah salah satu industri dari berbagai macam industri yang sedang On-going di dunia, termasuk di Indonesia. Esport adalah turnamen permainan atau video yang di Kelola secara profesional dengan pemain dan tim yang saling bertanding dalam permainan video. Esport telah menjadi tren global yang dapat mewujudkan jumlah pendapatan sekitar miliaran dolar dan juga menyangkutkan jutaan Masyarakat dari belahan dunia. Indonesia sebagai salah satu negara dengan tingkat jumlah penduduk terbesar keempat di dunia dan tingkat pemakai jasa internet yang semakin tinggi juga tidak terkecuali dalam perkembangan industri esports. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya jumlah turnamen E-sport yang telah dibuat di Indonesia, serta bertambahnya juga tim esports Indonesia yang telah berhasil menorehkan berbagai prestasi di kancah internasional.

Perkembangan industri esports di Indonesia sendiri mempunyai potensi besar untuk mampu memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Menurut data yang kami telusuri di berbagai sumber menunjukkan bahwa negara Indonesia sebagai salah satu pasar E-sport terbesar di Asia Tenggara dengan jumlah pemain berkisar 43,7 juta orang pada 2020. Selain itu, Indonesia menduduki peringkat ke-16 dalam daftar negara dengan jumlah viewer terbanyak di salah satu platform streaming yaitu Twitch, dan pada tahun 2019, negara Indonesia terpilih menjadi tuan rumah dalam ajang turnamen esports terbesar di Asia Tenggara, yaitu SEA Games 2019. Total hadiah yang diterima dari turnamen E-sport yang telah diselenggarakan negara Indonesia pada tahun 2019 tersebut berkisar USD 1,4 juta dan industri E-sport di Indonesia menargetkan dapat memberikan pemasukan sekitar USD 4,4 miliar pada tahun 2022. Selain itu, industri esports juga diharapkan dapat menghasilkan lapangan pekerjaan baru serta memberikan pengaruh positif pada industri lainnya seperti industri kreatif yang mana ada fashion, periklanan maupun industri lainnya.

Tentang pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi sudah ada penelitian sebelumnya yaitu sebagai berikut: Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Salim (2019) menghasilkan kesimpulan bahwa perkembangan industri esports di Indonesia mempunyai pengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi, terutama dalam hal penambahan nilai investasi, pendapatan, dan lapangan kerja. Penelitian ini juga menghasilkan penemuan bahwa industri esports memiliki pengaruh dalam hal membantu pengembangan sektor kreatif dan teknologi informasi yang ada di Indonesia. Selain itu, penelitian oleh Nurjanah, Sulistiyo, dan Kurniawan (2020) juga memeperlihatkan bahwa industri E-sport mempunyai potensi besar untuk menjadi salah satu sumber pertumbuhan ekonomi yang mana tumbuh secara konsisten di Indonesia, terutama melalui adanya pertambahan jumlah investasi dan lapangan kerja.

Perkembangan industri E-sport di Indonesia tidak hanya memberikan pengaruh positif pada bidang hiburan, tetapi juga pada pertumbuhan ekonomi di Pematangsiantar. Industri E-sport dapat melahirkan jenis lapangan pekerjaan baru dan mana hal itu juga mengatasi masalah pengangguran di Pematangsiantar. Daripada itu, perkembangan industri E-sport dapat dilihat pada berkembangnya industri kreatif seperti fashion, media, dan periklanan. Data pada penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan survei dan wawancara kepada berbagai narasumber untuk dijadikan referensi yang mana terdiri dari pelaku esports, pengusaha, serta pemerhati dan praktisi ekonomi kreatif yang ada di kota Pematangsiantar serta melihat dari sumber-sumber terkait yang ada. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh perkembangan industri E-sport terhadap pertumbuhan ekonomi di Pematangsiantar sangat penting untuk dilakukan, untuk mengukur dan memahami sejauh mana industri E-sport dan bagaimana industri esport itu berkeja serta apa kontribusi yang dapat diberikan pada pertumbuhan ekonomi di kota Pematangsiantar.

2. Landasan Teori

2.1. Pengertian E-sport

Saat ini banyak orang yang membicarakan sesuatu yang sudah lebih besar daripada sekedar video game. Sekarang ada istilah khusus yang sudah digunakan untuk menjelaskan fenomena seputar video game kompetitif, saat ini lebih familiar dengan istilah “E-sports”, atau jika diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia adalah Olahraga Elektronik (Dex Glenniza: 2018).

Menurut Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa E-sports atau electronic sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Wahyunanda Kusuma Pertiwi (2017) mengutarakan bahwa Olahraga elektronik (juga dikenal sebagai permainan kompetitif, permainan pro, E-sports, E-Sports, electronic sports, atau pro gaming (di Korea Selatan) merupakan suatu istilah untuk kompetisi Permainan video pemain jamak, umumnya antara para pemain profesional. Reza Wahyudi (2017) lebih lanjut juga menegaskan bahwa E-Sport merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket.(Kurniawan dkk., 2019).

2.1.1. Sejarah E-sport di Dunia

E-sport atau electronic sport adalah salah satu bidang olahraga yang bidang kompetitifnya menggunakan game (Audi, 2017). Menurut Faidillah Kurniawan (2019, 62) menjelaskan sejarah perkembangan awal E-sport di dunia berawal dari sebuah turnamen game biasa. Menariknya, turnamen game ini sudah ada dari tahun 1972, pada masa yang mungkin di era itu komputer masih sangat jarang, terbatasnya fasilitas internet, dan belum banyak judul video game. Turnamen game pertama diadakan pada 19 Oktober 1972 di Universitas Stanford. Saat itu para mahasiswa diundang pada sebuah turnamen bernama Intergalactic Spacewar Olympic dengan game berjudul Spacewar.

Selanjutnya, satu per satu turnamen game lain pun ikut lahir. Pada tahun 1980, Atari menggelar sebuah kompetisi terbesar pada masanya yaitu Space Invader dengan jumlah peserta mencakup 10.000 orang. Masuk ke era 90-an, Teknologi internet mulai masif di Amerika Serikat saat itu, alhasil, turnamen game pun kemudian berkembang menjadi turnamen-turnamen online, beserta dengan organisasi yang memiliki visi untuk menjadikan turnamen game menjadi sebuah industri baru yaitu industri E-sport. Pada tahun 1994, lahir juga organisasi untuk mengatur liga E-sport seperti, Cyber athlete Professional League, QuakeCon, dan Professional Gamers League. Di saat itu game yang dipertandingkan mulai beragam, seperti game Quake, Counter Strike, dan Warcraft.

Pada tahun 2000an, perkembangan E-sport menjadi semakin pesat. Salah satunya di Korea Selatan. Ketika itu di Korea Selatan, game yang terkenal karena E-sport adalah Starcraft. Pada masa itu juga, mulai lahir turnamen dan organisasi E-sport besar. Beberapa nama seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming, yang lahir pada tahun 2000an.(Kurniawan dkk., 2019)

2.1.2. Sejarah E-sport di Indonesia

Lahirnya internet di tahun 1983, menjadi tonggak awal yang memperkenalkan ke Indonesia dan dunia dengan adanya game online. Dengan teknologi dan jaringan yang memungkinkan, sebuah game dapat dijangkau oleh khalayak masyarakat di berbagai negara dalam satu periode, yang mana game sudah melebarkan sayapnya ke seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Keberadaan komputer yang sudah dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai semakin tren dan perkembangan internet juga berlanjut secara komersial dengan munculnya warung internet (warnet).

Menurut Eddy Lim (2017) sebagai Ketua Indonesia E-sports Association (IeSPA) pada tahun 2017 sekaligus pendiri dari Indonesia Gamers, atau saat ini lebih dikenal dengan Liga Game. Pada saat keadaan negara yang mengalami masa transisi politis di tahun 1999, komunitas gamers mencoba untuk melebarkan sayap untuk terjun kedalam sebuah permainan berbasis jaringan internet di Indonesia. Namun, dengan minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi menjadi salah satu batu sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak masyarakat untuk turut menjadi pemain game dan ikut berkompetisi.

Di tahun 2002, beberapa game seperti 2002 FIFA World Cup, Age of Empires II, Counter-Strike, dan StarCraft: Brood War dipertandingkan. Kemudian, perkembangan E-sport di Indonesia berjalan naik dan turun lantaran semakin banyaknya game online baru bermunculan yang belum tentu termasuk ke dalam kategori E-sport. Hal itu membuat minat masyarakat untuk mencoba game E-sport jadi berkurang. Puncaknya, ketika game seperti Ragnarok booming pada tahun 2003 sampai dengan 2006. Namun, karena telah memiliki pondasi cukup kuat, E-sport tetap menemukan jalan untuk terus berkembang. Atlet E-sport Indonesia terhimpun dalam IeSPA (Indonesia E-sport Association) yang pada masa itu masih menginduk di bawah organisasi FORMI (Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia) untuk merealisasikan negara Indonesia sebagai negara yang dapat menorehkan prestasi dan msmpu bersaing dalam bidang E-sport, maka dibautlah sebuah konsep liga E-sport dan juga system kualifikasi dari tingkat klub daerah hingga ke taraf nasional yang nantinya akan diberangkatkan ke Pemusatan Pelatihan Asia.

Saat ini, E-sport semakin populer di Indonesia, hal ini dipengaruhi dengan semakin banyaknya turnamen yang diadakan di seluruh tingkat daerah di Indonesia dan banyaknya tim E-sport yang berkompetisi di level nasional dan internasional. Beberapa game E-sport yang populer di Indonesia saat ini termasuk Mobile Legends, Free Fire, Dota 2, dan PUBG Mobile. (Kurniawan dkk., 2019)

2.1.3. Jenis-jenis Pertandingan E-sport

Ada berbagai macam pertandingan E-sport, dan setiap pertandingan memiliki aturan dan format yang berbeda-beda. Berikut ini adalah beberapa jenis pertandingan E-sport yang populer:

- a) Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Jenis game yang membuat pemain untuk mengontrol karakter dan bertempur di arena dengan tim. Contohnya adalah Dota 2, League of Legends, dan Mobile Legends.
- b) First-Person Shooter (FPS), Jenis game yang membuat pemain dalam perspektif sebagai orang pertama dan membuat mereka untuk menggunakan senjata untuk bertempur di arena. Contohnya adalah CounterStrike: Global Offensive, Overwatch, dan Call of Duty.
- c) Fighting, Jenis game yang memungkinkan dua pemain atau tim untuk saling bertarung dalam pertandingan satu lawan satu atau tim lawan tim. Contohnya adalah Street Fighter, Tekken, dan Super Smash Bros.
- d) Sports, Jenis game yang meninterpretasikan olahraga seperti sepak bola, basket, dan balap mobil. Contohnya adalah FIFA, NBA 2K, dan Gran Turismo
- e) Strategy, Jenis game yang membuat pemain satu sama lain untuk saling adu strategi. Contohnya adalah StarCraft II, Age of Empires, dan Civilization
- f) Card Game, Jenis game yang membuat pemain untuk saling menggunakan kartu dan membangun dek mereka untuk mengalahkan musuh mereka. Contohnya adalah Hearthstone, Magic: The Gathering Arena, dan Gwent.

Setiap jenis pertandingan E-sport memiliki komunitas yang aktif dan turnamen yang selalu diadakan secara rutin di seluruh dunia.

2.1.4. Sejarah E-sport di Pematangsiantar

Turnamen E-sport di kota Pematang Siantar dibuka pada tahun 2022 yang mana dihadiri oleh PLT walikota Pematang Siantar dr Susanti Dewayani SpA dan juga Wakil Ketua Komisi III DPRD Kota Pematangsiantar, Rizky Ananda Sitorus, Pengurus Kagama Kota Pematangsiantar Bulus Sianipar, dan para peserta turnamen di Kedai Merah Putih, Jalan WR. Supratman Kota Pematangsiantar.

Menurut Rizky Ananda Sitorus (2022) Turnamen E-Sport dapat memberikan dampak positif, baik secara pribadi dan lingkungan, yang mana dapat menjauhkan hal-hal yang bersifat negatif, seperti narkoba maupun hal - hal yang menjerus terhadap kriminalitas, meningkatkan kemampuan mental, olah pikir, kerjasama dan fisik, dan juga menjaga persatuan dan kesatuan, serta menjalin persahabatan dan kebersamaan antar sesama gamers.

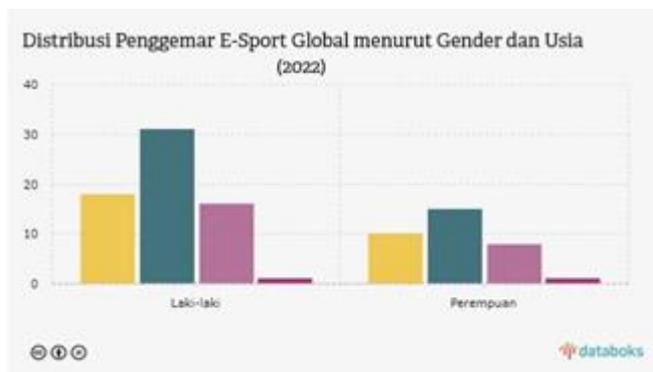
3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan studi literatur dengan cara mengumpulkan data dan informasi, serta menganalisis perkembangan industri esports dan pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi di Pematangsiantar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Industri E-sport di Indonesia mengalami perkembangan yang cukup pesat, hal ini dapat dilihat dengan adanya pertandingan-pertandingan besar dan komunitas E-sport yang semakin banyak bermunculan. Potensi industri esports sebagai sumber pertumbuhan ekonomi cukup besar, dengan berbagai cara seperti penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hambatan dalam perkembangan industri esports di Indonesia, seperti regulasi atau kebijakan yang masih simpang siur, infrastruktur yang masih kurang, serta tingginya biaya untuk mengikuti turnamen. Perkembangan industri E-sport di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Adanya turnamen-turnamen besar seperti Indonesia Games Championship (IGC), Indonesia Esports League (IEL), dan Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indonesia (MPL-ID) serta komunitas esports yang semakin banyak bermunculan menunjukkan minat yang tinggi terhadap

E-sport di Indonesia. Potensi industri E-sport sebagai sumber pertumbuhan ekonomi cukup besar. Keberhasilan tim EVOS di turnamen Mobile Legends World Championship (M1) tahun 2019 jadi contoh sukses dalam industri E-sport di Indonesia yang mampu memperkuat potensi industri ini sebagai sumber pendapatan melalui penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Perkembangan industri E-sport juga membuka lapangan pekerjaan baru dan menarik investasi baik dari dalam maupun luar negeri. Faktor pendukung dalam perkembangan industri esports di Indonesia antara lain dukungan dari pemerintah dan adanya sponsorship.



Gambar 1. Jumlah Penggemar E-sport berdasarkan Jenis Kelamin



Gambar 2. Jumlah Pendapatan Indonesia pada Pasar Global Games

Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh Newzoo, di tahun 2019 bahwa nilai pasar game global bakal mencapai angka US\$152 miliar (sekitar Rp2,15 kuadriliun), bertumbuh sebesar 9,6 persen dibandingkan tahun sebelumnya. Dimana Indonesia sendiri sebagai salah satu pasar video game terbesar di Asia Pasifik, dengan perkiraan angka mencapai US\$941 juta (sekitar Rp13 triliun). Asia Pasifik merupakan wilayah dengan pertumbuhan pasar game paling tinggi di dunia. Apalagi, ada Cina dan India yang memiliki jumlah pemain video game sangat besar. Melihat angka tersebut, bukan hal mengherankan apabila industri e-sport juga ikut berkembang pesat. E-sport adalah permainan video game yang bersifat kompetitif. Apabila sebelumnya e-sport identik dengan game untuk PC dan konsol, kini telah menjamah ranah game mobile.

Dukungan dari Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika juga turut terlibat yaitu dengan membentuk tim E-sport nasional dan membangun infrastruktur berupa penguatan jaringan internet yang lebih baik jadi faktor pendukung dalam perkembangan industri E-sport. Selain itu, dukungan finansial dan promosi dari sponsorship juga memberikan kontribusi penting dalam perkembangan industri ini. Namun, masih terdapat beberapa hambatan dalam perkembangan industri esports di Indonesia. Regulasi yang belum jelas menjadi salah satu hambatan utama, karena tanpa landasan hukum yang kuat, industri esports sulit berkembang secara optimal. Infrastruktur yang masih kurang, terutama terkait akses internet yang stabil dan cepat, juga menjadi hambatan dalam perkembangan industri ini. Selain itu, tingginya biaya untuk mengikuti turnamen juga dapat menjadi kendala bagi para pemain esports yang ingin berkompetisi secara profesional. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, pengusaha, komunitas esports, dan pemain untuk memperkuat regulasi, meningkatkan infrastruktur, serta mencari solusi untuk mengurangi biaya partisipasi

dalam turnamen. Dengan dukungan yang kuat dan langkah-langkah strategis, industri esports di Indonesia memiliki potensi untuk terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi negara.

Berdasarkan survey dan hasil penelitian kami, bahwa pertumbuhan industri esports memiliki pengaruh di Pematangsiantar. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya turnamen-turnamen E-sport yang telah diadakan di Pematangsiantar. Juga dengan adanya tim-tim E-sport local yang bermunculan, banyaknya antusias di kalangan anak muda Pematangsiantar yang turut mengikuti pertandingan online seperti turnamen MOBILE LEGEND M-6 yang diadakan di Malaysia. Sangat banyak anak muda yang turut memperhatikan terutama adanya utusan tim dari Indonesia yaitu RRQ dan TLID. Selain itu, dengan adanya perkembangan industri E-sport juga berpotensi meningkatkan investasi di Pematangsiantar dalam berbagai aspek seperti infrastruktur esports, perangkat keras, dan perangkat lunak, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan. Peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan, seperti penjualan perangkat gaming dan aksesoris, serta turnamen esports yang menarik wisatawan asing, juga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan sektor pariwisata di Pematangsiantar. Dengan mengambil tindakan seperti membuka lebih banyak lapangan kerja, meningkatkan pendidikan dan pelatihan, serta mengembangkan infrastruktur esports, pemerintah dan industri esports Kota Pematangsiantar dapat mempercepat pertumbuhan industri esports dan meningkatkan dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi negara ini, serta memperbaiki branding dan citra Indonesia di dunia internasional. Namun walaupun memiliki dampak yang positif tapi ada beberapa tantangan dan juga strategi bagaimana pengembangan sektor industri di Pematangsiantar dapat lebih maju ke depannya.

Tantangan dan Strategi Pengembangan Industri E-sport di Pematangsiantar

a) Infrastruktur Teknologi

Infrastruktur teknologi yang belum merata di seluruh wilayah Pematangsiantar menjadi salah satu tantangan utama. Akses internet yang terbatas dan tidak stabil di beberapa daerah dapat menghambat partisipasi pemain eSport, serta menurunkan kualitas dan pengalaman pengguna dalam menonton turnamen eSport secara daring. Upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan infrastruktur teknologi di seluruh Pematangsiantar akan sangat mendukung perkembangan industri eSport secara keseluruhan.

b) Pendanaan dan Pengakuan

Meskipun telah menunjukkan pertumbuhan pesat, industri eSport di Pematangsiantar masih belum sepenuhnya diakui sebagai bentuk olahraga yang resmi. Hal ini dapat mempengaruhi pendanaan dan dukungan dari pemerintah maupun sektor swasta. Diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan lembaga terkait tentang potensi dan manfaat industri eSport, sehingga mendapatkan dukungan yang lebih luas dalam bentuk regulasi dan pendanaan yang memadai.

c) Pengelolaan dan Struktur Kompetisi

Pengelolaan turnamen dan kompetisi eSport yang baik sangat penting untuk menjaga integritas dan profesionalisme industri ini. Masalah terkait dengan cheat dan perjudian dalam turnamen eSport perlu diatasi dengan serius untuk memastikan kompetisi yang fair dan menyenangkan bagi semua pihak. Selain itu, pengembangan struktur kompetisi yang lebih jelas dan profesional dapat membantu menciptakan liga-liga eSport yang menarik dan berkelanjutan.

d) Pendidikan dan Pengembangan Bakat

Pendidikan dan pengembangan bakat di dunia eSport juga menjadi tantangan yang perlu diatasi. Diperlukan adanya dukungan lebih lanjut dalam menyediakan pelatihan dan pendidikan yang berkualitas untuk pemain dan profesional eSport. Selain itu, membangun jalur karir yang jelas dan berkelanjutan bagi pemain muda juga merupakan langkah penting untuk menciptakan generasi berbakat dan kompetitif di industri eSport Pematangsiantar.

Industri E-sport di Pematangsiantar menawarkan potensi bisnis yang luar biasa hal itu dibuktikan dengan adanya pertumbuhan komunitas, dampak ekonomi yang signifikan, peluang sponsorship, layanan dan infrastruktur yang berkembang, serta wisata E-sport. Semuanya merupakan faktor-faktor yang memberikan kontribusi pada pesatnya perkembangan industri ini. Bagi pelaku bisnis di Pematangsiantar, terlibat dalam industri E-sport dapat menjadi sebuah peluang yang menarik untuk meraih kesuksesan. Dukungan dari

pemerintah daerah, perusahaan, dan masyarakat dalam mengembangkan ekosistem E-sport juga dapat memperkuat posisi negara Indonesia dalam peta industri E-Sport dalam skala nasional maupun global.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Industri E-sport di Pematangsiantar mengalami perkembangan positif dengan diadakannya pertandingan pertandingan besar dan adanya komunitas E-sport yang banyak lahir. Potensi industri E-sport dapat menjadi salah satu sumber pertumbuhan ekonomi yang cukup besar dengan adanya penjualan tiket pertandingan, sponsorship, penjualan merchandise, dan media digital. Namun, masih terdapat hambatan seperti regulasi atau kebijakan yang masih simpang siur, infrastruktur yang belum sesuai standar, dan tingginya biaya untuk mengikuti turnamen. Dukungan dari pemerintah kota Pematangsiantar dan sponsorship menjadi salah faktor pendukung besar, namun diperlukan upaya kolaboratif untuk mengatasi hambatan tersebut. Pertumbuhan industri E-sports di Pematangsiantar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan sektor ekonomi kreatif jika dijalankan dengan efektif dan efisien yang mana dapat melahirkan lapangan kerja baru, dan menjadi salah satu sumber pemasukan bagi kota Pematangsiantar melalui pajak dan retribusi. Industri E-sport dapat juga menjadi sebuah peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan dan akan meningkatnya juga pendapatan masyarakat dan juga sektor pariwisata dan sektor-sektor lainnya yang ada di kota Pematangsiantar. Dengan tindakan yang tepat pula, pemerintah kota Pematangsiantar dan pelaku industri esports dapat mempercepat pertumbuhan industri ini dan akan memberikan dampak positif pada pertumbuhan ekonomi di Pematangsiantar serta memperbaiki branding dan citra kota Pematangsiantar di negara Indonesia.

Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk dapat mengoptimalkan peran industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi di Pematangsiantar:

- a. Pemerintah kota Pematang siantar harus mengeluarkan regulasi atau kebijakan yang jelas dan mendukung untuk perkembangan industri esports. Regulasi atau kebijakan yang jelas dapat memudahkan para pelaku industri dalam hal penanaman modal investasi dan juga pengembangan industri E-sport secara berkelanjutan ke depannya.
- b. Pemerintah kota Pematangsiantar sebaiknya meningkatkan dukungan dan berperan aktif dalam mengembangkan industri E-sport. Salah satu bentuk dukungan yang dapat dilakukan adalah dengan membuat fasilitas dan infrastruktur yang memadai, seperti pembangunan arena E-sport, pusat pelatihan, dan fasilitas teknologi yang dibutuhkan untuk para pelaku industri tersebut.
- c. Melakukan penambahan investasi dalam bentuk infrastruktur yang mendukung perkembangan industri E-sport, seperti jaringan internet yang cepat dan stabil, dapat membantu meningkatkan kualitas turnamen E-sport, serta dapat menarik minat para investor dan wisatawan untuk menghadiri dan mengikuti acara-acara E-sport. Hal ini akan berdampak positif juga terhadap pertumbuhan ekonomi di kota Pematangsiantar, khususnya pada sektor pariwisata.
- d. Perlu menjalankan edukasi dan promosi yang tepat dan massif yang berhubungan dengan industri E-sport kepada khalayak umum. Promosi yang efektif dan edukatif yang tepat akan membantu dan memberikan informasi kepada Masyarakat mengenai potensi industri E-sport sebagai salah satu sektor yang cukup menjanjikan dan juga dapat memberikan ruang kepada masyarakat umum yang memiliki minat untuk terlibat dalam industri ini.
- e. Pelaku industri E-sport sebaiknya merajut partnership dengan berbagai institusi-institusi pendidikan, seperti universitas dan sekolah-sekolah yang ada di Pematangsiantar, dalam rangka pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di industri E-sport. Hal ini juga menjadi solusi alternatif dalam hal mengatasi tingkat pengangguran di Pematangsiantar, yang mana dengan munculnya sektor industri baru ini dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru dan juga peningkatan kualitas SDM pada industri ini, serta menghadirkan para profesional yang mahir dan terlatih dalam industri E-sport.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aditama, Y. R. (2019). Industry 4.0: Digital Transformation and Its Impact on the Creative Economy in Indonesia. *Journal of Business and Management Sciences*, 7(4), 128-133.
- [2] Anwar, M. A., & Shahzad, F. (2021). Esports in South Asia: Challenges and Opportunities. *International Journal of Business and Management*, 16(3), 1-10.

- [5] Ardi, R. (2020). Esports, dari Hobi Menjadi Industri yang Menjanjikan di Indonesia. *Investor Daily*.
- [6] Budiarto, E. (2020). Esports: Antara Budaya Populer dan Industri Kreatif. *Komunikasi Bisnis Indonesia*, 10(2), 69-82.
- [7] Gunawan, I. A. (2021). The Emergence of Indonesia's Esports Industry: The Future of Sports and Entertainment. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 3(1), 1-10.
- [8] Indonesia Investment Coordinating Board. (2021). *Investment Realization Data by Sector, 2015-2020*.
- [9] Jakarta Post. (2021). *Indonesia, the New Frontier of Esports*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Potensi Ekonomi Kreatif Indonesia*.
- [10] Kreatif. (2021). *Potensi Ekonomi Kreatif Indonesia*.
- [11] Kusuma, A. (2020). Esports di Indonesia: Potensi Besar yang Harus Digarap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 157-170.
- [12] Nuryanti, W. (2020). Industri Esports di Indonesia: Prospek dan Tantangan. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 12(1), 15-25.
- [13] PwC Indonesia. (2020). *Indonesia Entertainment and Media Outlook 2020-2024*.
- [14] PwC Indonesia. (2021). *Outlook of Indonesia's Entertainment and Media Industry*.
- [15] S Sari, D. P., & Faiz, M. (2020). The Development of Esports Industry in Indonesia. *Journal of Business and Management*, 9(2), 163-171.