

Pembinaan Atlet E-Sport Oleh IeSPA (Indonesian E-Sport Assosiation) Samarinda

Development of ESport Athletes by IeSPA (Indonesia ESport Association) Samarinda

Akhmad Reynaldi¹, Muh. Jamal Amin², Muhammad Hairul Saleh³

^{1,2,3}Ilmu Pemerintahan Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Vol. 09, No. 04

Page : 140-146

Published : 2021

KEYWORDS

Athlete, e-sport, IeSPA
Development

CORRESPONDENCE

E-mail:

akhmadreynaldil@gmail.com

A B S T R A C T

This research is intended to find out and analyze the development of ESport athletes carried out by IeSPA Samarinda City, whether the coaching that has been carried out is in accordance with the indicators of organization, facilities and infrastructure, coordination, supervision, and planning as well as to find out the obstacles faced in coaching E-Sport athletes by IeSPA Samarinda City. The results of the study show that the coaching carried out by IeSPA Samarinda City for e-sport athletes in Samarinda has been running with the activities that have been carried out for E-Sport athletes. This is proven by the many matches or tournaments between e-sport athletes held by the IeSPA Kota Samarinda so as to hone the abilities of these e-sport athletes. In addition, the output that can be achieved is to be able to find new seeds for the next level. While the obstacles faced in fostering esports athletes by IeSPA Samarinda City are the lack of funds that can be allocated by IeSPA Samarinda City to KONI, the lack of professional clubs that can accommodate e-sport athletes, and the increasing price of mobile devices as playing infrastructure.

INTRODUCTION

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 Samarinda termotivasi bukan hanya sebagai hiburan tetapi bisa di upgrade menjadi profesional dan menjadi sumber mata pencaharian

Kemajuan eSports di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang bernama IeSPA (Indonesia eSports Association), IeSPA berdiri secara resmi pada 1 April 2013, dibawah perlindungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia sebagai pembina, dan IeSPA juga merupakan anggota dari IeSF (International eSports Federation). Sebagai tempat untuk gamers yang resmi dari pemerintah membantu para gamers untuk membantu memajukan eSports di Indonesia.

IeSPA sebagai asosiasi resmi eSports di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan

pemerintah, karena pada dasarnya eSports di Indonesia berkembang berasal dari komunitas gaming di Indonesia itu sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas gaming IeSPA juga bertugas untuk memberikan pemahaman yang benar tentang eSports kepada masyarakat umum di Indonesia yang masih belum mengetahui apa itu eSports dan juga bertugas untuk meregulasi keberadaan eSports di Indonesia tentunya sebagai cabang olahraga baru diperlukan organisasi resmi dari pemerintah untuk mengatur eSports di Indonesia agar perkembangannya dapat diarahkan dengan benar.

IeSPA Kota Samarinda sendiri pun mempunyai tugas dalam membina atletnya untuk mempersiapkan dalam menghadapi multievent tahunan di level nasional dan daerah seperti Pekan Olahraga Nasional (PON), Pekan Olahraga Wilayah (PORWIL), Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) serta level Internasional Sea Games, Asian Games, Olimpiade. Multievent tersebut menjadi parameter setiap daerah untuk bersaing secara kompetitif dalam meningkatkan prestasi.

Sisi lain yang terjadi ialah keinginan KONI Kota Samarinda untuk turut andil dalam pemberdayaan atlet e-sport yang turut bekerja sama dengan IeSPA Kota Samarinda. Kedua lembaga ini turut serta untuk saling berkolaborasi untuk meningkatkan dan membina atlet yang agar bisa mengharumkan Kota Samarinda. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan Ketua KONI Kota Samarinda yang rencananya akan mulai terealisasi ditahun depan. Beliau juga berharap dukungan dari masyarakat khususnya atlet e-sport Kota Samarinda agar rencana ini bisa segera terwujud dan dijalankan.

Berdasarkan hasil obesrvasi, pada salah satu atlet e-sport di kota samarinda bawah belum ada batas waktu yang dijadikan/diterapkan sebagai waktu kerja dalam e-sport sehingga overtime dalam bekerja sering terjadi

karena perbedaan jam kerja, serta kontrak kerja yang belum di anggap penting sehingga masi sedikit yang menggunakan kontrak kerja untuk menggaji para atlet.

Dengan potensi yang besar tentunya pemerintah daerah kota samarinda melalui Koni kota samarinda perlu berperan aktif sesuai fungsinya yaitu pemberdayaan, dimana pemeberdayaan yang menjadi fokus adalah bagaimana IeSPA Kota Samarinda memberdayakan atletatlet amatir dalam peningkatan skill, attitude, dan prestasi agar atlet dapat bersaing pada kancah nasional bahkan internsional, bagaimana pemberdayaan yang dilakukan IeSPA Kota Samarinda dalam mengatur jam kerja atlet agar tidak over dan juga gaji atlet (kotrak kerja atlet), serta pemberdayaan yang dilakukan IeSPA mempersiapkan Atlet menuju jenjang profesional di Kota Samarinda.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas serta mengingat bahwa dalam Undang-undang No. 3 tahun 2005 Pasal 38 dikatakan bahwa “Pengelolaan olahraga pada tingkat kabupaten/kota dilakukan oleh pemerintah kabupaten/kota dengan dibantu oleh komite olahraga kabupaten/kota”, maka penulis merasa tertarik untuk meneliti Pembinaan Atlet e-Sport oleh IeSPA Di Samarinda Provinsi Kalimantan Timur.

THEORETICAL FRAMEWORK

Manajemen Olahraga

Manajemen olahraga adalah “suatu kombinasi keterampilan yang berhubungan dengan perencanaan, pengorganisasian, pergerakan dan evaluasi dalam konteks suatu organisasi yang memiliki produk utama yang berkaitan dengan olahraga. Pengkombinasian tersebut perlu sumber daya manusia yang terlibat dalam organisasi, bersatu dalam sebuah sistem bahu membahu bekerja untuk mencapai tujuan. Kemajuan dunia olahraga tergantung pada pembinaan olahraga itu sendiri, baik

pembinaan lingkungan masyarakat, sekolah, daerah, nasional, dan internasional semua membutuhkan mekanisme yang baik dalam membina olahraga. Sasaran yang ingin dicapai dalam pembinaan olahraga yaitu membantu terwujudnya pembangunan watak dan karakter bangsa dalam pembangunan pembinaan Indonesia, berkembang untuk meraih prestasi yang tinggi, baik tingkat daerah, nasional maupun tingkat internasional”.

Dalam Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Pasal 27 menyatakan bahwa “pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, menumbuh kembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan. Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi sebagaimana dimaksud pada ayat (4) melibatkan olahragawan muda potensial dari hasil pemantauan, pemanduan, dan pengembangan bakat sebagai proses regenerasi.”

Pembinaan

Menurut Mitha Thoha (2002:68) Pembinaan adalah “suatu tindakan, proses, hasil, atau pernyataan yang lebih baik. Dalam hal ini menunjukkan adanya kemajuan, peningkatan pertumbuhan, evolusi atas berbagai kemungkinan, berkembang atau peningkatan atas sesuatu”.

Menurut Miftah Thoha (2002:7) Pembinaan adalah “suatu usaha, tindakan dan kegiatan yang dilakukan secara berdaya guna berhasil guna untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Secara umum pembinaan disebut sebagai sebuah perbaikan terhadap pola kehidupan yang direncanakan. Setiap manusia memiliki tujuan hidup tertentu dan ia memiliki keinginan untuk mewujudkan tujuan tersebut. Apabila tujuan hidup tersebut tidak tercapai

maka manusia akan berusaha untuk menata ulang pola kehidupannya.”

Kebijakan Pemerintah Dalam Pembinaan Olahraga

Belum ada undang-undang yang mengatur e-sports secara khusus. Namun, saat ini e-sports dapat tunduk pada Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. “Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial”. Adapun dasar kebijakan pemerintah dalam pembinaan olahraga ada pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menjelaskan bahwa “olahraga merupakan bagian dari proses dan pencapaian tujuan pembangunan nasional sehingga keberadaan dan peranan olahraga dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam undang-undang ini, sistem pengelolaan, pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional diatur dalam semangat otonomi daerah guna mewujudkan kemampuan daerah dan masyarakat yang mapan secara mandiri mengembangkan kegiatan keolahragaan”.

IeSPA (Indonesia eSports Association)

Perkembangan Esports di Indonesia dibuktikan dengan dibentuknya IeSPA (Indonesia e-Sports Association). IeSPA merupakan “asosiasi yang dibentuk oleh pemerintah yang bertugas untuk meregulasi Esports di Indonesia”. IeSPA secara resmi dibentuk “pada 1 April 2013 untuk menjadi perwakilan bagi para pemain dan penggiat Esports di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi, prestasi, dan prestasi mereka, pentingnya sebuah asosiasi yang untuk mewakili para komunitas Esports di Indonesia merupakan salah satu hal yang penting untuk ikut menyebarluaskan Esports di Indonesia”.

Atlet E-Sport

Perkembangan Esports di Indonesia dibuktikan dengan dibentuknya IeSPA (Indonesia e-Sports Association). IeSPA merupakan “asosiasi yang dibentuk oleh pemerintah yang bertugas untuk meregulasi Esports di Indonesia. IeSPA secara resmi dibentuk pada 1 April 2013 untuk menjadi perwakilan bagi para pemain dan penggiat Esports di Indonesia untuk menyalurkan aspirasi, prestasi, dan prestasi mereka, pentingnya sebuah asosiasi yang untuk mewakili para komunitas Esports di Indonesia merupakan salah satu hal yang penting untuk ikut menyeberluaskan Esports di Indonesia.”

Menurut Khoo dalam Sykes (2012:263) menyatakan bahwa “E –Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection”. Terdapat dua buah suku kata “yakni E (electronic) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan microchip atau transistor dan sport yang didefinisikan suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding untuk hiburan.” Jadi dapat disimpulkan E –Sport adalah “suatu aktifitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun non –fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual”.

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan metode deskriptif kualitatif dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Pembinaan Atlet e-Sport Dalam hal:
 - a. Pengorganisasiaian (pembentukan Organisasi yang khusus menaungi e-Sport di kota Samarinda)

- b. Sarana dan prasarana (Memfasilitasi Atlet e-Sport dari segi dana dan kegiatan penunjang turnamen)
 - c. Koordinasi (Partnership dalam menunjang industri e-Sport di Kota Samarinda guna menyalurkan ke tim besar maupun tim Nasional Indonesia)
 - d. Pengawasan (controlling dalam hal pengembangan skill dan batas jam kerja atlet e-Sport)
 - e. Perencanaan (Pengembangan Atlet e-Sport di Kota Samarinda)
2. Kendala dalam Pembinaan atlet E-sport di Kota Samarinda

RESULT AND DISCUSSION

Pembinaan yang Dilakukan IeSPA Kota Samarinda Terhadap Atlet e-Sport Pengorganisasiaian

Pengorganisasi merupakan kegiatan menyusun struktur, membentuk hubungan, mengalokasikan, mendistribusikan pekerjaan, wewenang dan sumber daya diantara anggota organisasi guna mencapai tujuan sasaran yang telah ditetapkan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam hal pengorganisasian sudah sangat baik dan jelas dapat dilihat dengan terbentuknya IeSPA Kota Samarinda dengan dibawah keanggotaan dan binaan KONI Kota Samarinda, Komite olimpiade indonesia KOI serta Kementerian Pemuda dan olahraga (Kemenpora) hal ini membuktikan bahwa permainan daring atau eSports mendapatkan dukungan lebih dari pemerintah, agar dapat menyaring para pemain profesional yang mengikuti kompetisi di tingkat nasional maupun internasional telah dianggap sebagai atlet virtual. Selain itu IeSPA sendiri memiliki keanggotaan resmi dan Asosiasi ini jelas dan memiliki hirarki yang terstruktur sampai pada level internasional mereka mengkoordinasi segala aktifitas asosiasi nasional yang menjadi anggotanya, asosiasi ditingkat ini yang sering mengadakan turnamen level dunia sebagai tolak

ukur kemampuan para atlet. Asosiasi ditingkat ini di antaranya adalah International Esports Federation (IeSF), dan Asian Electronic Sports Federation (AESF).

Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana merupakan fasilitas yang harus dipenuhi dalam suatu organisasi olahraga. Meningkatnya suatu prestasi olahraga sangat dipengaruhi oleh adanya sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana sangat memudahkan 55 dalam melaksanakan proses latihan yang meliputi peralatan dan perlengkapan tempat latihan

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, regulasi dan tindakan yang dilakukan oleh KONI dan IeSPA sudah sangat baik dengan semakin bertambahnya jumlah klub eSport di Kota Samarinda dari tahun ke tahunnya, yang mulanya hanya ada 10 klub saja dan belum ada klub profesional sampai pada 2020 terdapat 5 klub profesional dan 20 klub rintisan yang telah menyumbangkan sampai 20 e-Athlet di kancah nasional maupun internasional. Adapun beberapa nama atlet eSport asal Kota Samarinda yang sudah menembus kancah Nasional maupun Internasional seperti, Albar (ION Hijrah) Chika (NONINIomaaDGR), dan lain-lain. Hal ini menandakan bahwa semakin kesini perkembangan eSport di Kota Samarinda semakin baik karena semakin banyak atlet Kota Samarinda yang menembus level nasional maupun internasional maka daya saing dan level pertandingan eSport di Kota Samarinda semakin meningkat juga.

Koordinasi

Koordinasi ialah kegiatan yang dikerjakan oleh banyak pihak dari satu organisasi yang sederajat dan untuk mencapai suatu tujuan bersama dengan kesepakatan masing-masing pihak agar tidak terjadi

kesalahan dalam bekerja baik mengganggu pihak yang satu dengan pihak yang lainnya.

Partnership yang di jalin KONI dan IeSPA terhadap baik UMKM maupun Vendor atau developer brand ternama sudah sangat baik, KONI dan IeSPA sangat tahun betul kekurangan yang mereka hadapi yaitu dana serta harus ada turnamen rutin yang diadakan setiap bulan agar jam terbang pemain semakin baik maka dari itu KONI dan IeSPA menggandeng pihak-pihak baik developer, UMKM baik angkringan maupun cafe dengan adanya kerjasama ini kedua pihak tidak ada yang dirugikan baik pemilik UMKM yang bertambah pembelinya karena digunakan sebagai tempat turnamen maupun developer yang ramai launching atau pengenalan produknya karena dibarengi dengan turnamen eSport, sedangkan IeSPA dan KONI terbantu dalam menjalankan program-program dan target bagi perkembangan ekosistem eSport.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, maka dapat disimpulkan bahwa diketahui untuk koordinasi dalam upaya penyaluran atlet-atlet asal Kota Samarinda di klub profesional dan internasional sudah sangat berhasil program-program KONI dan IeSPA dengan menggandeng partnership dan turnamen berjenjang sangat berhasil dibuktikan dengan banyaknya atlet asal kota samarinda yang menembus klub profesional samapai saat ini tercatat ada 20 atlet dengan rincian 5 perempuan dan 15 laki-laki, angka atlet profesional ini sudah membuktikan Kota Samarinda sebagai Kota penghasil atlet eSport.

Pengawasan

Pengawasan adalah proses dalam menetapkan ukuran kinerja dan pengambilan tindakan yang dapat mendukung pencapaian hasil yang diharapkan sesuai dengan kinerja yang telah ditetapkan tersebut.

Dari hasil wawancara mengenai batasan jam kerja, semua sudah sangat baik baik

dari pemerintah dalam hal ini melalui KONI Kota Samarinda dan IeSPA sudah sangat baik dengan memerhatikan aspek ini secara detail dengan memberikan sosialisasi hal ini sangat baik sekali agar ekosistem eSport ini tetap terjadi, dan bagi atlet adanya batasan jam kerja ini menjadikan atlet lebih tenang dan lebih teratur mengingat ada landasan yang jelas mengenai batasan jam kerja mereka sehingga hal ini bisa meminimalisir eksploitasi atlet dalam hal jam yang bisa berdampak pada kesehatan atlet itu sendiri. Mengenai kontrak kerja dalam bagi atlet eSport dalam klub profesional di Kota Samarinda sudah di jalankan baik KONI dan IeSPA sudah menaruh perhatian lebih pada ekosistem olahraga terkhusus eSport agar kejadian kejadian seperti gaji atlet yang tidak dibayar, waktu kerja yang berlebihan melewati batas dan tranfer pemain atau kepindahan pemain yang tidak izin atau putus kontrak sebelumnya tidak terjadi.

Perencanaan

Pengertian perencanaan dapat juga didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang terkoordinasi untuk mencapai tujuan tertentu dalam kurun waktu tertentu (mengadakan tournament) skala kota sampai internasional, dalam hal perencana pengembangan atlet dan olahraga eSport di Kota Samarinda.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa KONI dan IeSPA suda memiliki rencana kedepannya mengenai bagaimana pengembangan olahraga eSport di Kota Samarinda khususnya baik KONI dan IeSPA sama-sama menginginkan yang terbaik terhadap Olahraga eSport ini, dengan berbagai macam rencana yang di buat seperti ingin memasukkan cabor eSport kedalam ajang pertandingan siswa sekolah dan kampus seperti O2SN dan LIMA, selain itu ingin memasukkan eSport kedalam kurikulum baik mata pelajaran Olahraga maupun TIK (Teknologi informasi dan Komunikasi) maupun ekstrakurikuler adanya

turnamen dan kurikulum ini di maksudkan agar eSport yang selama ini dicap Negatif dapat diarahkan ke arah yang positif dan bersifat kompetitif agar dapat mencetak atlet-atlet eSport muda berbakat.

Hambatan Dalam Pembinaan Atlet E-Sport di Kota Samarinda

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bahwa dapat di tarik kesimpulan mengenai hambatan terbesar eSport di Kota Samarinda, pertama minimnya dana kucuran dana pembinaan KONI terhadap induk olahraga eSport dalam hal ini IeSPA masih minim sehingga pembinaan masih terbatas dan turnamen yang diadakan kebanyakan berdasarkan kerjasama atau sponsorship, kedua masih minimnya Klub profesional eSport dan investor yang ingin membuat klub eSport sehingga wadah bagi atlet profesional eSport di Kota Samarinda masih terbatas padahal berkaca dari kota jakarta dan bandung sudah banyak sekali klub eSport profesional sebagai wadah pemain muda potensial, selain itu masih minimnya turnamen prestisius yang rutin dan menjangkau semua genre eSport karna hanya sebatas genre PUBGM (Playerunknown's Battlegrounds Mobile), PES (Pro Evolution Soccer), dan ML (Mobile Legend) saja, serta semakin kesini semakin tinggi grafis tiap game dan membutuhkan perangkat yang mahal hal ini hambatan utama karena kebanyakan atlet masih anak sekolah sehingga device atau perangkat yang dimiliki masih terbatas.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pembinaan Atlet ESport Oleh KONI Kota Samarinda, maka didapati secara keseluruhan sudah berjalan sebagai mestinya. Hal ini terbukti dengan banyaknya kegiatan-kegiatan yang diprakasai oleh KONI Kota Samarinda sendiri guna memaksimalkan potensi-potensi atlet E-Sport. Adapun prinsip-

prinsip pembinaan itu sendiri terdiri dari pengorganisasian; sarana dan prasarana; koordinasi; pengawasan; dan perencanaan. Dari prinsip-prinsip pembinaan tersebut didapati kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap pengorganisasian ialah dengan menunjuk dan memasukan IeSPA (Indonesia eSport Association) yang juga anggota resmi dari AeSF (Asian electronic Federation) dan IeSF (International electronic Federation) dan Komite Olimpiade Indonesia (KOI/NOC) menunjukkan keseriusan KONI untuk merangkul berbagai macam elemen masyarakat untuk mendukung dunia E-Sport.
2. Sarana dan prasarana untuk IeSPA Kota Samarinda sendiri sudah cukup baik bersama IeSPA dengan mengadakan turnamen rutin dengan jumlah turnamen kurang lebih 15 sampai 18 turnamen perbulan membuat jam terbang dan skill atlet semakin matang serta sarana prasarana (aset) eSport yang dimiliki Kota Samarinda sebanyak 20 atlet profesional dan 5 klub profesional yang memiliki GH (Gaming House) dan sumber keuangan yang jelas dan standar gaji yang jelas.
3. Selanjutnya untuk prinsip koordinasi sendiri, IeSPA dan KONI sudah sangat baik dengan menggandeng pihak sponsor dalam mengadakan turnamen dan menghasilkan banyak atlet profesional eSport Kota Samarinda yang setiap tahunnya bagi Klub Profesional Nasional dengan kontrak kerja yang besar.
4. Mengenai prinsip pengawasan yang dilakukan oleh IeSPA Kota Samarinda didapati bahwasanya sudah sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Hal ini dibuktikan dengan adanya pembatasan jam kerja yang dilakukan oleh klub E-sport yaitu 8 jam dalam satu hari. Apabila melebihi batas waktu yang telah diatur,

maka waktu kerja biasanya akan dikategorikan sebagai waktu lembur dan upahnya pun akan dimasukkan sebagai upah lembur. Selain itu juga untuk kontrak kerja sudah banyak klub E-Sport yang menerapkannya untuk menghindari kasus seperti atlet yang tidak mendapatkan gaji, waktu kerja yang melebihi batas dari yang ditentukan, serta pemain yang pindah klub tanpa izin.

5. Berkenaan dengan perencanaan pengembangan atlet eSport, IeSPA dan KONI sudah memikirkan langkah kedepan dengan memberikan usulan kepada KONI pusat agar eSport dimasukan kedalam kurikulum dan mata pelajaran TIK dan Olahraga selain itu eSport agar dimasukan kedalam lomba olahraga tingkat SMP sampai dengan kuliah seperti O2SN dan LIMA serta membangun infrastruktur eSport seperti jaringan internet merata di Samarinda, regulasi dan mengarahkan eSport kearah positif yang lebih kompetitif.

Untuk kendala dalam Pembinaan atlet E-sport di Kota Samarinda hambatan utamanya adalah keterbatasan dana dan Klub profesional yang masih minim investor serta masih kurangnya turnamen prestisius resmi yang rutin dan merangkul semua genre eSport.

REFERENSI

Sykes, helen, 2012. *More or less: democracy & new media*. Albert Park, Victoria: Future Leaders.

Thoha, Miftah. 2002. *Pembinaan Organisasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sumber Internet:

<http://www.iespa.or.id/about.html> (9 Oktober 2021)

Dokumen:

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional