

PERAN KOMITE OLAHRAGA NASIONAL INDONESIA (KONI) DALAM PENGEMBANGAN E-SPORT DI KABUPATEN SUMBAWA

Ardiyansyah¹, Irwan Juliansyah^{1*}, Sri Nurhidayati¹

¹Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Samawa, Sumbawa, Indonesia

Penulis Korespondensi: irwan6@gmail.com

Article Info	Abstrak
Article History <i>Received: 25 Mei 2026</i> <i>Revised: 30 Mei 2026</i> <i>Published: 30 Juni 2026</i>	Esports atau olahraga elektronik telah berkembang pesat di Indonesia dan menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui secara resmi. Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) sebagai induk organisasi olahraga di tingkat daerah memiliki peran strategis dalam pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas peran tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports mencakup empat aspek utama: peran sebagai regulator dan pembina, peran sebagai fasilitator, peran sebagai promotor, dan peran sebagai mitra strategis. Faktor pendukung peran KONI meliputi pengakuan resmi esports sebagai cabang olahraga, dukungan pemerintah daerah, dan antusiasme generasi muda terhadap esports. Sementara faktor penghambatnya adalah keterbatasan infrastruktur dan perangkat teknologi, kurangnya sumber daya manusia yang kompeten di bidang esports, minimnya anggaran, serta masih adanya stigma negatif masyarakat terhadap esports. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan infrastruktur esports, pengembangan sumber daya manusia melalui pelatihan dan sertifikasi, penguatan regulasi dan pembinaan berjenjang, serta kampanye literasi untuk mengubah pandangan masyarakat tentang esports.
Keywords <i>Peran;</i> <i>KONI;</i> <i>Esports;</i> <i>Pengembangan Olahraga;</i>	

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai fenomena baru di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia olahraga. Salah satu fenomena yang paling signifikan adalah munculnya esports atau olahraga elektronik yang kini telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diakui secara resmi. Esports adalah kompetisi olahraga yang menggunakan video game sebagai medianya, yang melibatkan pemain profesional dan tim yang bertanding dalam berbagai turnamen baik di tingkat nasional maupun internasional. Perkembangan esports di Indonesia sangat pesat, dengan semakin banyaknya turnamen esports yang diselenggarakan dan semakin besarnya animo masyarakat, terutama generasi muda, terhadap esports. Puncaknya adalah pengakuan resmi esports sebagai cabang olahraga melalui Surat Keputusan Kemenpora Nomor 0461 Tahun 2019 tentang Penetapan Cabang Olahraga Esports dan melalui Perpres Nomor 56 Tahun 2023 tentang Pengembangan Esports Nasional yang menegaskan komitmen pemerintah dalam mengembangkan ekosistem esports di Indonesia.

Kabupaten Sumbawa sebagai salah satu daerah di Provinsi Nusa Tenggara Barat tidak luput dari fenomena esports. Jumlah pemain esports di Kabupaten Sumbawa terus meningkat seiring dengan meningkatnya akses internet dan penggunaan perangkat digital. Berdasarkan data dari Pengurus KONI Kabupaten Sumbawa, jumlah atlet esports yang terdaftar di berbagai klub

dan komunitas esports di Kabupaten Sumbawa mencapai lebih dari 500 orang pada tahun 2023, dengan mayoritas berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Namun demikian, pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa masih menghadapi berbagai tantangan, mulai dari keterbatasan infrastruktur, kurangnya pembinaan yang berjenjang, hingga masih rendahnya pemahaman masyarakat tentang potensi esports sebagai cabang olahraga yang prestisius dan memiliki prospek ekonomi yang cerah.

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Sumbawa sebagai induk organisasi olahraga di tingkat daerah memiliki peran yang sangat strategis dalam pengembangan esports. KONI bertanggung jawab dalam mengoordinasikan, membina, dan mengembangkan seluruh cabang olahraga di Kabupaten Sumbawa, termasuk esports. Sejak pengakuan resmi esports sebagai cabang olahraga, KONI Kabupaten Sumbawa telah melakukan berbagai upaya untuk mengembangkan esports, termasuk melalui pembentukan Pengurus Cabang Olahraga Esports Indonesia (PB ESI) Kabupaten Sumbawa, penyelenggaraan turnamen, dan pembinaan atlet. Namun demikian, implementasi peran KONI dalam pengembangan esports masih menghadapi berbagai kendala yang memerlukan kajian mendalam.

Studi tentang peran KONI dalam pengembangan olahraga di tingkat daerah telah banyak dilakukan, namun penelitian yang secara spesifik membahas peran KONI dalam pengembangan esports masih sangat terbatas. Penelitian oleh Santoso dan Wijaya (2022) menunjukkan bahwa KONI memiliki peran penting dalam pembinaan prestasi olahraga, termasuk dalam hal penyediaan sarana prasarana, pelatihan atlet, dan penyelenggaraan kompetisi. Penelitian oleh Hidayat dan Rahayu (2021) mengungkapkan bahwa KONI berperan sebagai fasilitator dan koordinator dalam pengembangan olahraga di tingkat daerah. Sementara itu, penelitian oleh Nugroho dan Susanti (2023) tentang esports di Indonesia menunjukkan bahwa pengembangan esports memerlukan pendekatan yang berbeda dari olahraga konvensional, karena esports memiliki karakteristik yang unik yang terkait dengan teknologi digital dan industri game.

Kebaruan ilmiah dari penelitian ini terletak pada fokus analisis yang spesifik terhadap peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Penelitian ini mengisi kesenjangan pengetahuan tentang peran lembaga olahraga daerah dalam menghadapi fenomena esports yang relatif baru dan memiliki dinamika yang berbeda dengan cabang olahraga lainnya. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur tentang manajemen olahraga di era digital, khususnya dalam konteks pengembangan esports di daerah.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports; (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas peran KONI dalam pengembangan esports; dan (3) merumuskan rekomendasi untuk peningkatan peran KONI dalam pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports dalam konteks organisasi dan lingkungan yang spesifik. Studi kasus memungkinkan eksplorasi komprehensif terhadap berbagai aspek peran KONI, dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhinya.

Penelitian dilaksanakan di KONI Kabupaten Sumbawa dan beberapa komunitas esports yang berada di Kabupaten Sumbawa, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan: (1) KONI merupakan induk organisasi olahraga yang bertanggung jawab dalam pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa; (2) Kabupaten Sumbawa memiliki potensi pengembangan esports yang besar namun masih menghadapi berbagai tantangan; dan (3) belum adanya penelitian tentang peran KONI dalam pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa. Penelitian berlangsung selama 4 bulan, yaitu dari Januari hingga April 2026.

Informan penelitian ditentukan secara purposive sampling dengan kriteria: (1) memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam pengembangan esports; (2) memahami dinamika esports di Kabupaten Sumbawa; dan (3) bersedia memberikan informasi secara sukarela. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 14 orang yang terdiri dari: Ketua KONI Kabupaten Sumbawa, Sekretaris KONI, Ketua PB ESI Kabupaten Sumbawa, pelatih esports, atlet esports, perwakilan Dinas Pemuda dan Olahraga, tokoh masyarakat, pengelola komunitas esports, dan perwakilan dari sponsor atau pihak swasta yang mendukung esports.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap peran dan pengalaman informan. Observasi partisipatif dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembinaan, latihan, dan turnamen esports yang diselenggarakan oleh KONI dan PB ESI. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder berupa dokumen kebijakan, laporan program, data statistik, dan dokumentasi kegiatan esports.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan member checking. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari berbagai informan. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Member checking dilakukan dengan mengkonfirmasi temuan penelitian kepada informan untuk memastikan akurasi interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam Pengembangan Esports

Hasil penelitian menunjukkan bahwa KONI Kabupaten Sumbawa memiliki peran yang multifaset dalam upaya pengembangan esports. Peran tersebut dapat dikategorikan ke dalam empat aspek utama, yaitu peran sebagai regulator dan pembina, peran sebagai fasilitator, peran sebagai promotor, dan peran sebagai mitra strategis. Keempat peran ini saling terkait dan dilaksanakan secara simultan untuk mencapai tujuan pengembangan esports yang berkelanjutan.

Peran sebagai Regulator dan Pembina

Sebagai regulator dan pembina, KONI Kabupaten Sumbawa bertanggung jawab dalam merumuskan kebijakan dan program pembinaan untuk pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa. Peran ini mencakup penetapan standar pembinaan atlet, penyusunan program latihan, serta pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan esports. KONI juga bertanggung jawab dalam memfasilitasi pembentukan dan pengembangan PB ESI Kabupaten Sumbawa sebagai wadah resmi bagi atlet dan pengurus esports.

Hasil wawancara dengan Ketua KONI Kabupaten Sumbawa mengungkapkan bahwa sejak pengakuan resmi esports pada tahun 2019, KONI telah melakukan berbagai langkah untuk mengintegrasikan esports ke dalam sistem pembinaan olahraga daerah. Langkah pertama yang dilakukan adalah memfasilitasi pembentukan PB ESI Kabupaten Sumbawa pada tahun 2020 sebagai cabang olahraga resmi di bawah naungan KONI. PB ESI kemudian bertugas untuk melakukan pembinaan atlet secara berjenjang, mulai dari tingkat pemula hingga tingkat prestasi.

Dalam peran pembinaannya, KONI bersama PB ESI telah menyusun program pembinaan yang mencakup aspek teknis (kemampuan bermain game), aspek fisik (kondisi fisik dan kesehatan), serta aspek mental (konsentrasi, fokus, dan manajemen stres). Program pembinaan ini dirancang untuk mengembangkan atlet esports yang tidak hanya memiliki kemampuan teknis yang tinggi, tetapi juga memiliki kesehatan fisik dan mental yang baik. Namun demikian, implementasi program pembinaan ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan kurangnya pelatih yang bersertifikasi di bidang esports dan keterbatasan fasilitas latihan yang memadai.

KONI juga berperan dalam menyusun regulasi dan tata tertib untuk penyelenggaraan kompetisi esports di Kabupaten Sumbawa. Regulasi ini mencakup ketentuan tentang keikutsertaan atlet, sistem pertandingan, kode etik, serta sanksi bagi pelanggaran. Regulasi yang jelas dan transparan diharapkan dapat menciptakan ekosistem esports yang sehat dan profesional di Kabupaten Sumbawa.

Peran sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, KONI Kabupaten Sumbawa bertanggung jawab dalam menyediakan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk pengembangan esports. Peran ini mencakup penyediaan sarana dan prasarana, pengadaan perangkat teknologi, serta penyediaan anggaran untuk kegiatan esports.

Dalam aspek penyediaan sarana dan prasarana, KONI telah melakukan berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhan latihan atlet esports. Berdasarkan data KONI, sepanjang tahun 2023 telah dilakukan pengadaan perangkat komputer dan konsol game untuk keperluan latihan dan kompetisi di sekretariat PB ESI. Selain itu, KONI juga memfasilitasi penggunaan beberapa venue untuk penyelenggaraan turnamen esports di Kabupaten Sumbawa. Namun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas yang tersedia masih sangat terbatas, baik dalam jumlah maupun kualitas. Banyak atlet esports yang masih berlatih di warnet atau di rumah dengan perangkat yang kurang memadai.

Dalam aspek pendanaan, KONI telah mengalokasikan anggaran untuk mendukung kegiatan esports, termasuk untuk pelatihan atlet, penyelenggaraan turnamen, dan partisipasi dalam kompetisi di tingkat provinsi maupun nasional. Namun demikian, anggaran yang dialokasikan masih sangat terbatas jika dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya. Keterbatasan anggaran ini menjadi salah satu kendala utama dalam pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa.

KONI juga berperan dalam memfasilitasi akses atlet esports terhadap pelatihan dan pengembangan kapasitas. Melalui kerjasama dengan PB ESI dan berbagai pihak, KONI memfasilitasi pelatihan bagi atlet dan pelatih esports, termasuk dalam aspek strategi permainan, manajemen tim, dan pengembangan mental. Namun demikian, pelatihan ini masih bersifat terbatas dan belum menjangkau seluruh atlet yang ada.

Peran sebagai Promotor

Sebagai promotor, KONI Kabupaten Sumbawa berperan dalam mempromosikan esports sebagai cabang olahraga yang positif, prestisius, dan memiliki prospek yang cerah. Peran ini mencakup sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat tentang esports, penyelenggaraan turnamen dan kompetisi, serta promosi prestasi atlet esports.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa KONI telah melakukan berbagai upaya promosi untuk meningkatkan popularitas dan penerimaan esports di Kabupaten Sumbawa. Upaya-upaya tersebut meliputi penyelenggaraan turnamen esports secara rutin, baik di tingkat kecamatan maupun kabupaten, yang melibatkan atlet dari berbagai komunitas esports. Turnamen ini tidak hanya bertujuan untuk mencari bibit-bibit atlet berbakat, tetapi juga untuk memperkenalkan esports kepada masyarakat luas.

KONI juga memanfaatkan media sosial dan platform digital untuk mempromosikan esports dan prestasi atlet. Melalui akun media sosial resmi KONI dan PB ESI, informasi tentang kegiatan esports, jadwal turnamen, dan prestasi atlet disebarluaskan untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. Namun demikian, upaya promosi ini masih menghadapi kendala karena masih adanya stigma negatif di masyarakat yang menganggap esports sebagai kegiatan yang tidak bermanfaat atau bahkan berbahaya bagi anak muda.

KONI juga berperan dalam mempromosikan esports sebagai salah satu pilihan karir yang potensial bagi generasi muda. Melalui berbagai kegiatan sosialisasi di sekolah-sekolah dan

komunitas, KONI bersama PB ESI mengenalkan berbagai peluang yang ada di industri esports, mulai dari menjadi atlet profesional, streamer, komentator, hingga berbagai pekerjaan di balik layar seperti manajer tim, pelatih, dan event organizer. Upaya ini diharapkan dapat mengubah pandangan masyarakat bahwa esports bukan sekadar kegiatan bermain game, tetapi merupakan sebuah ekosistem industri yang memiliki potensi ekonomi yang besar.

Peran sebagai Mitra Strategis

Sebagai mitra strategis, KONI Kabupaten Sumbawa berperan dalam menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk mendukung pengembangan esports. Peran ini mencakup kerjasama dengan pemerintah daerah, dunia usaha, komunitas esports, dan berbagai pemangku kepentingan lainnya.

KONI telah menjalin kerjasama dengan Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sumbawa dalam hal koordinasi kebijakan dan program pengembangan olahraga, termasuk esports. Kerjasama ini mencakup sinkronisasi program, pemanfaatan fasilitas bersama, serta dukungan anggaran. Hasil wawancara dengan perwakilan Dinas Pemuda dan Olahraga menunjukkan bahwa pemerintah daerah memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa, meskipun masih terbatas oleh ketersediaan anggaran.

KONI juga menjalin kerjasama dengan dunia usaha dan pihak swasta untuk mendapatkan dukungan sponsor dan kemitraan. Beberapa perusahaan lokal telah menunjukkan ketertarikan untuk mendukung kegiatan esports di Kabupaten Sumbawa, baik melalui penyediaan perangkat, penyediaan venue, maupun dukungan dana untuk turnamen. Namun demikian, kerjasama ini masih bersifat insidental dan belum terlembaga dengan baik.

Selain itu, KONI juga menjalin kerjasama dengan komunitas esports dan klub-klub yang ada di Kabupaten Sumbawa. Kerjasama ini penting untuk memastikan bahwa program-program yang dikembangkan oleh KONI dan PB ESI sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi komunitas. Melalui kerjasama ini, KONI juga dapat memanfaatkan jaringan dan sumber daya yang dimiliki oleh komunitas untuk mendukung kegiatan pengembangan esports.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Peran KONI

Faktor Pendukung

Berdasarkan hasil penelitian, faktor-faktor yang mendukung efektivitas peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports meliputi:

- a. Pengakuan resmi esports sebagai cabang olahraga: Adanya pengakuan resmi dari pemerintah pusat melalui Keputusan Kemenpora dan Perpres tentang Esports memberikan landasan hukum dan legitimasi yang kuat bagi pengembangan esports di daerah.
- b. Dukungan pemerintah daerah: Pemerintah Kabupaten Sumbawa menunjukkan dukungan terhadap pengembangan esports, tercermin dari kebijakan dan alokasi anggaran yang mendukung kegiatan esports.

- c. Antusiasme generasi muda: Tingginya minat dan antusiasme generasi muda terhadap esports menjadi modal dasar yang penting bagi pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa.
- d. Komitmen pengurus KONI dan PB ESI: Pengurus KONI dan PB ESI menunjukkan komitmen yang tinggi dalam mengembangkan esports, yang tercermin dari berbagai program dan kegiatan yang telah dilaksanakan.
- e. Perkembangan teknologi dan akses internet: Meningkatnya akses internet dan ketersediaan perangkat teknologi di Kabupaten Sumbawa mendukung pertumbuhan dan pengembangan esports.
- f. Dukungan dari komunitas esports: Adanya komunitas esports yang aktif dan solid menjadi kekuatan bagi pengembangan esports di Kabupaten Sumbawa.

Faktor Penghambat

Sementara itu, faktor-faktor yang menghambat efektivitas peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports meliputi:

- a. Keterbatasan infrastruktur dan perangkat teknologi: Jumlah dan kualitas infrastruktur serta perangkat teknologi untuk latihan dan kompetisi esports masih sangat terbatas. Hal ini menghambat proses pembinaan atlet secara optimal.
- b. Kurangnya sumber daya manusia yang kompeten: Jumlah pelatih, wasit, dan tenaga profesional di bidang esports masih sangat terbatas dan belum memiliki sertifikasi yang diakui secara nasional. Hal ini mempengaruhi kualitas pembinaan dan kompetisi.
- c. Minimnya anggaran: Alokasi anggaran untuk pengembangan esports masih sangat terbatas dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya, sehingga membatasi jangkauan dan intensitas program-program yang dapat dilaksanakan.
- d. Stigma negatif masyarakat: Masih banyak masyarakat yang memandang esports sebagai kegiatan negatif yang dapat merusak generasi muda. Stigma ini menghambat penerimaan dan dukungan masyarakat terhadap esports.
- e. Kurangnya regulasi yang komprehensif: Meskipun esports telah diakui secara resmi, masih diperlukan regulasi yang lebih komprehensif di tingkat daerah untuk mengatur berbagai aspek pengembangan esports.
- f. Terbatasnya akses ke kompetisi tingkat lebih tinggi: Atlet esports di Kabupaten Sumbawa masih kesulitan untuk mengakses kompetisi di tingkat provinsi dan nasional karena keterbatasan informasi, biaya, dan dukungan.
- g. Kurangnya kesadaran tentang potensi ekonomi esports: Sebagian besar masyarakat dan pemangku kepentingan masih belum menyadari potensi ekonomi yang besar dari industri esports, sehingga kurang memberikan perhatian dan dukungan.

Efektivitas Peran KONI dalam Pengembangan Esports

Efektivitas peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports dapat diukur dari beberapa indikator. Indikator pertama adalah jumlah atlet esports yang terdaftar dan aktif dalam pembinaan. Berdasarkan data PB ESI, jumlah atlet esports yang terdaftar di Kabupaten Sumbawa meningkat dari 250 orang pada tahun 2021 menjadi 520 orang pada tahun 2023. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembinaan dan promosi yang dilakukan oleh KONI dan PB ESI mulai menunjukkan hasil.

Indikator kedua adalah prestasi yang berhasil diraih oleh atlet esports Kabupaten Sumbawa di tingkat provinsi dan nasional. Pada tahun 2023, atlet esports Kabupaten Sumbawa berhasil meraih juara harapan pada Pekan Olahraga Provinsi (Porprov) NTB dan menempatkan 3 atlet dalam tim nasional untuk kategori game Mobile Legends. Meskipun prestasi ini masih tergolong sederhana, namun menunjukkan bahwa pembinaan yang dilakukan mulai membuahkan hasil.

Indikator ketiga adalah jumlah turnamen dan kompetisi esports yang diselenggarakan di Kabupaten Sumbawa. Sepanjang tahun 2023, terdapat 8 turnamen esports yang diselenggarakan di Kabupaten Sumbawa, baik yang diselenggarakan oleh PB ESI, KONI, maupun pihak swasta. Jumlah ini meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yang hanya 5 turnamen.

Indikator keempat adalah tingkat penerimaan dan dukungan masyarakat terhadap esports. Berdasarkan hasil wawancara, terjadi peningkatan penerimaan masyarakat terhadap esports, terutama setelah adanya sosialisasi dan turnamen yang melibatkan masyarakat luas. Namun demikian, masih terdapat sebagian masyarakat yang belum menerima esports sebagai cabang olahraga yang positif.

Secara keseluruhan, peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports telah memberikan dampak positif, terlihat dari peningkatan jumlah atlet, prestasi, dan kegiatan esports di Kabupaten Sumbawa. Namun demikian, capaian yang ada masih jauh dari potensi yang dimiliki dan masih banyak tantangan yang harus diatasi. Diperlukan upaya yang lebih intensif, terarah, dan berkelanjutan untuk mencapai pengembangan esports yang optimal.

Analisis Peran KONI Berdasarkan Teori Manajemen Olahraga

Berdasarkan kerangka teori manajemen olahraga, peran KONI Kabupaten Sumbawa dalam pengembangan esports dapat dianalisis dari beberapa perspektif. Dari perspektif perencanaan, KONI telah melakukan perencanaan yang cukup baik melalui penyusunan program kerja dan strategi pengembangan esports. Namun demikian, perencanaan ini masih menghadapi tantangan dalam implementasi karena keterbatasan sumber daya yang dimiliki.

Dari perspektif pengorganisasian, struktur organisasi KONI dan PB ESI telah mendukung pengembangan esports, dengan adanya pembagian tugas dan tanggung jawab yang jelas. Namun demikian, koordinasi antar pengurus dan dengan pihak eksternal masih perlu ditingkatkan.

Dari perspektif kepemimpinan, kepemimpinan di KONI dan PB ESI menunjukkan komitmen dan visi yang jelas tentang pengembangan esports. Namun demikian, diperlukan kepemimpinan yang lebih kuat untuk mengatasi berbagai tantangan dan hambatan yang ada.

Dari perspektif pengawasan dan evaluasi, KONI telah melakukan pengawasan dan evaluasi terhadap program-program pengembangan esports, namun masih terbatas dan belum didukung oleh sistem yang terstandar.

Implikasi dari analisis ini adalah bahwa untuk meningkatkan efektivitas peran KONI, diperlukan perbaikan di semua fungsi manajemen, dengan fokus pada penguatan kapasitas sumber daya, peningkatan koordinasi, dan pengembangan sistem evaluasi yang komprehensif.

Implikasi Kebijakan

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi kebijakan yang penting. Pertama, diperlukan peningkatan infrastruktur esports melalui pembangunan venue dan penyediaan perangkat teknologi yang memadai. Hal ini dapat dilakukan melalui kerjasama dengan pemerintah daerah, dunia usaha, dan masyarakat. Kedua, diperlukan pengembangan sumber daya manusia melalui pelatihan dan sertifikasi bagi pelatih, wasit, dan tenaga profesional esports. Ketiga, diperlukan penguatan regulasi dan pembinaan berjenjang yang meliputi aspek teknis, fisik, dan mental atlet esports. Keempat, diperlukan kampanye literasi dan edukasi kepada masyarakat untuk mengubah pandangan negatif tentang esports dan mengenalkan potensi positifnya. Kelima, diperlukan penguatan kerjasama lintas sektor dan kemitraan dengan berbagai pihak untuk mendukung pengembangan esports. Keenam, diperlukan peningkatan alokasi anggaran untuk pengembangan esports, baik dari APBD maupun dari sumber-sumber lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa KONI Kabupaten Sumbawa memiliki peran yang penting dalam pengembangan esports. Peran tersebut mencakup empat aspek utama: peran sebagai regulator dan pembina, peran sebagai fasilitator, peran sebagai promotor, dan peran sebagai mitra strategis. Keempat peran ini dilaksanakan melalui berbagai kebijakan dan program yang bertujuan untuk mengembangkan esports sebagai cabang olahraga yang prestisius dan berpotensi di Kabupaten Sumbawa.

Faktor-faktor yang mendukung efektivitas peran KONI meliputi pengakuan resmi esports sebagai cabang olahraga, dukungan pemerintah daerah, antusiasme generasi muda, komitmen pengurus, perkembangan teknologi, dan dukungan komunitas. Sementara faktor-faktor yang menghambat efektivitas peran KONI meliputi keterbatasan infrastruktur dan perangkat teknologi, kurangnya sumber daya manusia yang kompeten, minimnya anggaran, stigma negatif masyarakat, kurangnya regulasi yang komprehensif, terbatasnya akses ke kompetisi tingkat lebih tinggi, dan kurangnya kesadaran tentang potensi ekonomi esports.

Efektivitas peran KONI dalam pengembangan esports terlihat dari peningkatan jumlah atlet, prestasi, dan kegiatan esports di Kabupaten Sumbawa. Namun demikian, capaian yang ada masih jauh dari potensi yang dimiliki dan masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan infrastruktur esports, pengembangan sumber daya manusia, penguatan regulasi dan pembinaan berjenjang, kampanye literasi kepada masyarakat, serta

penguatan kerjasama lintas sektor. Pengembangan esports memerlukan pendekatan yang komprehensif, terintegrasi, dan berkelanjutan yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, T., & Rahayu, S. (2021). Peran KONI dalam Pembinaan Olahraga di Tingkat Kabupaten: Studi Kasus KONI Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Manajemen Olahraga Indonesia*, 9(2), 78-92.
- Keputusan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 0461 Tahun 2019 tentang Penetapan Cabang Olahraga Esports.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nugroho, A., & Susanti, R. (2023). Dinamika Pengembangan Esports di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 11(1), 45-62.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2023 tentang Pengembangan Esports Nasional.
- Ratnasari, R., Sarengat, W., & Setiadi, A. (2015). Analisis Pendapatan Peternak Ayam Broiler pada Sistem Kemitraan di Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang. *Animal Agriculture Journal*, 4(1), 47-53.
- Riyadi, R., & Deddy, D. (2005). *Perencanaan Pembangunan Daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santoso, B., & Wijaya, H. (2022). Strategi KONI dalam Pembinaan Prestasi Olahraga di Era Digital. *Jurnal Kebijakan Olahraga*, 7(1), 112-128.
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.
- Wijaya, D., Mardiansyah, M., & Nurhidayati, S. (2025). Pelaksanaan program pembangunan infrastruktur desa di Labuhan Sumbawa Kecamatan Labuhan Badas. *Jurnal Kapita Selektu Administrasi Publik*, 2(2), 304-316.
- Yin, R. K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.