

**EKSISTENSI *E-SPORT* SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KOTA
MATARAM**



Oleh
M. DONY DAEFUL AZIM
NIM 170503061

**JURUSAN PARIWISATA SYARI'AH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM MATARAM
2021**

**EKSISTENSI E-SPORT SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KOTA
MATARAM**

Skripsi

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Mataram untuk melengkapi
persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi**



Oleh
M. Dony Daeful Azim
NIM 170503061

**PRODI PARIWISATA SYARI'AH
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM MATARAM
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh: M. Dony Daeful Azim, NIM: 170503061 dengan judul "Potensi E-sport Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kota Mataram" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.

Disetujui pada tanggal : _____

Pembimbing I,

Dewi Sartika Nasution, M.Ec

NIP.197912022011012007

Pembimbing II,

Any Tsalatul Fitriyah, S.Si., M.Si

NIP.199006162015032007

Perpustakaan UIN Mataram

NOTA DINAS PEMBIMBING

Mataram, 14 - Desember 2021

Hal: Ujian Skripsi
Yang Terhormat
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Di Mataram

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi, kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama Mahasiswa : Muhamad Dony Daeful Azim
NIM : 170503061
Jurusan/Prodi : Pariwisata Syariah
Judul : Potensi E-sport Sebagai Daya Tarik Wisata di Kota Mataram

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam sidang *munaqasyah* skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mataram. Oleh karena itu, kami berharap agar skripsi ini dapat segera di-*munaqasyah*-kan.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dewi Sartika Nasution, M.Ec
NIP. 197912022011012007


Any Tsafatul Fitriyah, S.Si., M.Si
NIP. 199006162015032007

Perpustakaan UIN Mataram

PENGESAHAN

Skripsi oleh: Muhamad Dony Daeful Azim. NIM: 170503061 dengan judul "Potensi E-sport Sebagai Daya Tarik Wisata di Kota Mataram", telah dipertahankan di depan dewan penguji Jurusan Pariwisata Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mataram pada tanggal:

Dewan Penguji

Dewi Sartika Nasution, M.Ec
(Ketua Sidang/Pemb. I)

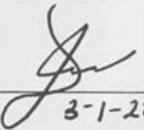
Any Tsalatul Fitriyah, S.Si., M.Si
(Sekretaris Sidang/Pemb. II)

Dr. Sanurdi, M.Si
(Penguji I)

Nurul Susianti, M.E
(Penguji II)



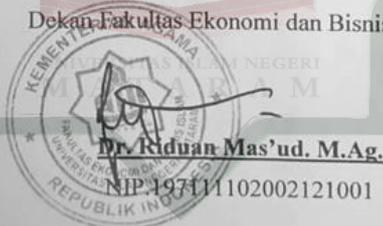



3-1-22



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. Riduan Mas'ud, M.Ag.
NIP.197411102002121001

Perpustakaan UIN Mataram

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (Al- Baqarah 268:1)¹



Perpustakaan UIN Mataram

¹ Q.S Al- Baqarah 268:1

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Ayahanda dan ibundaku tersayang dan tercinta yakni Bapak Musalihin dan Ibu Suharni, yang selalu berjuang, mendukung dan mendo'akan serta senantiasa memberikan motivasi dalam setiap perjalanan hidupku untuk meraih cita-cita mulia.
2. Semua keluarga ku, adik-adikku, Lina Sabilina Cahyani, Hanik Alvi Hidayatina, paman dan bibikku serta sepupuku, yang selalu memberikan semangat, motivasi serta do'a untuk kesuksesanku.
3. Sahabat pejuang skripsiku Hadiatul Islamia, Harun Arasyid, Muh. Reza Pujanan Handa, Mujaddid, M. Rozi Hidayatullah, Riri Lokita Purname, Sri Rahayu, dan Fahriani yang selalu ada untuk memberikan semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuanganku.
4. Almamaterku tercinta UIN Mataram.



Perpustakaan UIN Mataram

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SAW. Karna berkat rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Eksistensi *E-sport* Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kota Mataram”**. Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dewi Sartika Nasution, M.Ec selaku pembimbing I dan Any Tsalasatul Fitruyah, S.Si.,M.Si selakupembimbing II yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, dengan meluangkan waktu disela-sela kesibukannya untuk memberikan yang terbaik bagi saya untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Keluarga besarku tercinta yang selalu memberikan do'a serta dukungan untuk mempercepat selesainya skripsi ini.
3. Kepada Dinas Pariwisata Kota Mataram dan Sekretaris IESPA NTB serta semua yang terkait sudah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman pejuang skripsi
5. Semua pihak yang tidak sempat disebut satu persatu yang telah membantu selama penulisan skripsi ini.

Penulis mendo'akan semoga Allah SWT, melimpahkan kasih sayang serta karunianya yang berlipat ganda untuk segala kebaikan yang diberikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan

skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan tanggapan dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, amiin.

Wassalamu'alamikum Wr.Wb.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN MOTTO	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
B. Rumusan Masalah	
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	
D. Ruang Lingkup Dan Setting Penelitian.....	
E. Telaah Pustaka	
BAB II KAJIAN PUSTAKAN	
A. Kerangka Teori.....	
B. Analisa Swot Faktor Internal (Strength dan Weakness)	
C. Analisa Swot Faktor Eksternal (Oppoertuniti danThreat)	
BAB III METODE PENELITIAN	
A. PendekatanPenelitian	
B. Kehadiran Peneliti.....	
C. Sumber Dan Jenis Data	
D. Pengumpulan Data	
E. Dokumentasi	
F. Analisis Data	
G. Validasi Data.....	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Sejarah Perkembangan E-sport	

B. Struktur Organisasi IESPA NTB	
C. Letak Geografi Kota Mataram	
D. Orientasi Wilayah.....	
E. Visi, Misi Dan Tujuan Pembentukan Iespa NTB	
1. Visi Dan Misi	
2. Tujuan Pembentukan.....	
F. Pengembangan E-Sport Sebagai Daya Tarik Wisata	
G. Eksistensi E-sport NTB.....	
H. Analisis Swot E-sport.....	
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	
B. Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

EKSISTENSI E-SPORT SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KOTA MATARAM

OLEH:

Muhamad Dony Daeful Azim
NIM :170503061

ABSTRAK

Kota Mataram merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sebagai sebuah pusat kota, dimana NTB menjadi salah satu destinasi wisata halal unggulan di Indonesia, dengan keindahan alam potensi yang dimiliki NTB, tidak merata keseluruh tempat seperti Kota Mataram, spot-spot wisata di Kota Mataram tidak begitu banyak, seperti Loang Baloq, Pantai Ampenan, Islamic Center, Taman Sangkareang dan Taman Mayura, sehingga untuk menarik wisatawan agar berkunjung ke Kota Mataram maka diperlukanlah strategi pengembangan untuk menjadikan kota mataram itu mempunyai daya tarik wisata, salah satunya yang bisa dikembangkan adalah potensi destinasi wisata baru di Kota Mataram yaitu dengan mengadakan event-event terkait dengan *E-Sport*. Kota Mataram berpotensi terhadap pengembangan pariwisata olahraga, potensi *e-sport* sangat berpengaruh dalam mengembangkan pariwisata di Kota Mataram dengan mengadakan event-event kekinian seperti *e-sport* yang bertujuan untuk menarik minat kunjungan wisatawan ke Kota Mataram, wisatawan tidak hanya menyaksikan event *e-sport* tetapi sekaligus untuk berwisata. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dan menggunakan teknik analisis SWOT. Dalam mengelola dan mengembangkan potensi *e-sport* sebagai daya tarik wisata, maka diperlukan strategi yang tepat. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan analisis SWOT yang dapat merumuskan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dihadapi dalam proses pengembangan potensi *e-sport* sebagai daya tarik Wisata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor internal dan eksternal dalam pengembangan potensi *e-sport*. kekuatan dan peluang yang dimiliki yaitu kualitas SDM, dan banyaknya minat wisatawan. Namun terdapat kekurangan dan kendala yaitu aksesibilitas, dan sektor pemasaran dan belum lengkapnya fasilitas dikarenakan dana yang kurang dan tidak didukung oleh dinas terkait.

Kata Kunci: Eksistensi, E-Sport, Daya Tarik Wisata

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (meningkatkan kualitas hidup). Seperti halnya makan. Olahraga merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan, tidak dapat ditinggalkan. Olahraga merupakan alat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani dan sosial. Dalam Undang-undang No 5 (2005) pasal 17 tentang Sistem Keolahragaan Nasional bahwa bahwa ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga rekreasi adalah suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan, serta memperoleh kepuasan (Husdarta, 2010:149). Olahraga rekreasi erat kaitannya dengan pariwisata, sebab olahraga dan pariwisata sama-sama bertujuan untuk memberikan kesenangan. Umumnya ada tiga jenis pariwisata olahraga yaitu: olahraga pariwisata *event*, pariwisata *active sport*, dan nostalgia pariwisata *sport*.²

² Fuad Damanik, " Analisis potensi *sport tourism* di wilayah kabupaten simalungun" (*Tesis*, Fakultas olahraga, Jurusan pendidikan olahraga), Hlm 6.

Kota Mataram merupakan ibukota Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sebagai sebuah pusat kota, dimana NTB menjadi salah satu destinasi wisata halal unggulan di Indonesia, dengan keindahan alam potensi yang dimiliki NTB, tidak merata keseluruh tempat seperti Kota Mataram, spot-spot wisata di Kota Mataram tidak begitu banyak, seperti Loang Baloq, Pantai Ampenan, Islamic Center, Taman Sangkareang dan Taman Mayura, sehingga untuk menarik wisatawan agar berkunjung ke Kota Mataram maka diperlukanlah strategi pengembangan untuk menjadikan kota mataram itu mempunyai daya tarik wisata, salah satunya yang bisa dikembangkan adalah potensi destinasi wisata baru di Kota Mataram yaitu dengan mengadakan event-event terkait dengan *E-Sport*.

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. Pada era sekarang, kehidupan manusia dipenuhi oleh berbagai rutinitas yang berbeda – beda yang tentunya tidak jauh dari kata sibuk dan jenuh. Perangkat elektronik selalu menemani berbagai rutinitas tersebut dan salah satunya sebagai alternatif penghilang kejenuhan adalah dengan bermain game. Pengembangan dari kegiatan bermain tersebut adalah mulai bermunculannya komunitas pecinta game tersebut yang memicu mulai terciptanya wadah–wadah tertentu yang menjadi tempat mereka untuk berkumpul, seperti gamenet atau game center. Dari perkembangan tersebut, mulai bermunculan berbagai kompetisi game dan

komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menetapkan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang disebut *E-Sport*.³

Fenomena *E-Sport* akhir-akhir ini mungkin bisa dibilang sedang naik daun. Ada yang menarik dalam ajang Asian Games 2018. *Electronic sport (E-Sport)* masuk sebagai salah satu cabang olahraga (cabor) yang dipertandingkan. *E-Sport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. Pertama kali budaya *E-Sport* berkembang adalah dari sebuah kompetisi game. Menariknya, kompetisi game ini bahkan sudah ada sejak lama, tepatnya pada tahun 1972, pada masa yang mungkin ketika itu komputer masih amat jarang, tak ada internet, dan belum ada banyak judul video game.⁴

Dunia *E-sport* di Indonesia dinilai mengalami perkembangan positif yang signifikan. Salah satu indikasinya, Indonesia mampu menyelenggarakan berbagai kejuaraan *E-Sport* berskala besar dengan baik. Kini dalam waktu dekat, Indonesia untuk pertama kalinya akan menjadi tuan rumah kejuaraan *E-Sport* berkelas dunia yaitu Free Fire Champions Cup 2020 yang bergulir di Jakarta pada 19 April. Adanya kompetisi tersebut nantinya membawa dampak pada dua hal. Pertama dari sisi ekonomi kreatif yang diharapkan *E-Sport* ini menjadi besar beserta ekosistemnya. Kemudian kedua, dari sisi pariwisatanya, dengan membuat event- event yang bisa menciptakan daya tarik internasional dan sebagai sarana promosi pariwisata di Indonesia sehingga orang-orang luar negeri tertarik menyaksikan event tersebut dan seklaigus untuk berwisata ke

³Sinta, ‘E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung Bali’, (*Jurnal*, Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur Universitas Udayana 2012), Hlm 6.

⁴Faidillah Kurniawan, ‘E sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian’, (*Jurnal*, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2019), Hlm, 1

Indonesia.⁵

Di NTB pula, kompetisi serupa marak dilakukan. Dalam memperingati HUT Provinsi Nusa Tenggara Barat ke 75 yang jatuh pada bulan Desember 2020, Pengurus *E-Sport* Indonesia Provinsi NTB menggelar kompetisi *E-Sport* terbesar di NTB. Kompetisi *E-Sport* tersebut mempertandingkan tiga cabang *E-Sport* antara lain *PUBG Mobile* (Player Unknown Battleground), *Mobile Legend* dan juga *Free Fire*. Ketiga game tersebut merupakan game mobile paling banyak diminati oleh warga khususnya di NTB. Kompetisi tersebut memperebutkan Gubernur Cup 2020 dengan total hadiah sebesar Rp200.000.000.⁶

Melihat besarnya animo masyarakat yang mengikuti ajang kompetisi *E-Sport* baik sebagai peserta maupun penonton maka Pengembangan *E-Sport* berpotensi besar sebagai salah satu daya tarik dan sarana promosi pariwisata di daerah Nusa Tenggara Barat khususnya di Kota Mataram, Oleh karena itu dengan adanya event-event serupa diharapkan bisa mendongkrak tingkat kunjungan wisatawan, ini menjadi momentum untuk terus bekerja dan besinergi dalam rangka memperbaiki pariwisata serta lebih serius dalam menata destinasi. Masyarakat tidak hanya menyaksikan event tetapi sekaligus berwisata di Kota Mataram, oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut peran pemerintah dalam hal ini, Dinas Pariwisata Kota Mataram dalam mendukung penyelenggaraan event-event kekinian sebagai sarana promosi dan destinasi wisata Kota Mataram.

⁴Mariska Harya Firdani, Wishnutama Dukung E-sport Untuk Majukan Pariwisata Tanah Air, <https://www.jawapos.com/ekonomi>., diakses pada tanggal 13 Februari 2020, pukul 11.05WIB

⁶ Abdita, Esi NTB Gelar Kompetisi E-sport Memperebutkan Gubernur Cup 2020 <https://www.wartamataram.com>., diakses pada tanggal 22 Oktober, pukul 05.17 PM

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan dalam latar belakang di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah

1. Bagaimana eksistensi *E-Sport* yang ada di Kota Mataram?
2. Bagaimana potensi pengembangan *E-Sport* sebagai daya tarik pariwisata di Kota Mataram?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui eksistensi dan potensi pengembangan *E-Sport* yang ada di Kota Mataram.

2. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian maka manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai pemberian pengaruh layanan bimbingan kelompok teknik permainan simulasi dalam mengembangkan ketangguhan diri (Resiliensi) Atlet *E-sport*.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi organisasi *IESPA (Indonesia E-Sport Association)*

Dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan agar konselor dapat ikut andil dalam memberikan pengaruh layanan

bimbingan teknik permainan simulasi dalam mengembangkan ketangguhan diri (Resiliensi) Atlet *E-Sport*.

2) Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai acuan awal untuk meneliti mengenai bimbingan kelompok teknik permainan simulasi, bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

3) Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan informasi untuk memperkaya khasanah keilmuan.

c. Manfaat secara akademik

Penelitian ini merupakan salah satu syarat dalam upaya mencapai kebutuhan studi strata 1 (S-1) di UIN Mataram.

D. Ruang Lingkup dan Setting Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Kota Mataram

1. Ruang Lingkup

Penelitian terkait bagaimana eksistensi atau keberlangsungan *E-Sport* di Mataram dan potensi dalam pengembangan pariwisata di Kota Mataram.

2. Setting penelitian

Seperti yang tertuang didalam judul, penelitian ini hanya dilakukan di Kota Mataram

E. Telaah Pustaka

Salah satu cara penyusun proposal skripsi ini, berusaha melakukan

penelitian lebih awal terhadap pustaka yang ada baik itu berupa karya-karya skripsi maupun jurnal yang telah diteliti terdahulu yang memiliki kesamaan terhadap topik yang diteliti oleh penulis. Tujuan dari telaah pustaka ini adalah untuk memaparkan perbedaan antara penelitian satu dengan penelitian lainnya, agar keaslian penelitian dapat dipertanggung jawabkan serta terhindar dari unsur plagiasi.

1. Jurnal Brillyanes Sanawiri yang berjudul potensi sport tourism sebagai daya tarik wisata di Malang Raya, Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengembangan objek daya tarik wisata olahraga dengan metode SWOT, sebagai daya tarik minat khusus sport tourism, penelitian ini menggunakan metode deskriptif pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian menemukan sepak bola bisa memainkan peranan utama dalam pengembangan kota, Negara dan profil yang dimilikinya ke seluruh penjuru dunia serta memberikan dorongan nyata bagi perekonomian, berbagai potensi kekuatan, kelemahan, ancaman dan peluang Arema sebagai daya tarik sport tourism dan berbagai strategi-strategi pengembangan kedepan khususnya Arema sebagai daya tarik sport tourism. Sepak bola kini telah diikuti oleh tim-tim professional, salah satunya adalah Arema FC yang berbasis di Jawa Timur, Arema FC adalah satu klub besar di Indonesia dan saat adanya sebuah pertandingan dapat menarik kunjungan hingga ribuan pelancong dan wisatawan. Sepak bola

memberikan dampak positif untuk perekonomian dengan membuka lapangan pekerjaan terlibat untuk mendukung olahraga tersebut.⁷

Perbedaan penelitian dahulu dan penelitian penulis adalah mengangkat tema tentang *E-Sport* sebagai potensi daya tarik wisata. Dalam penelitian ini penulis akan mengkaji tentang *E-Sport* dan bagaimana keadaan, eksistensi dan potensi *E-sport* sebagai daya tarik wisata. Sedangkan peneliti dahulu membahas tentang *sport* atau olahraga sepak bola menjadi daya tarik wisata. Persamaan peneliti dahulu dan peneliti penulis sama-sama meneliti tentang olahraga sebagai daya tarik wisata atau wisata minat khusus bahwa olahraga pariwisata memainkan peran kunci dalam mempromosikan kota sebagai tujuan wisata dan bisnis.

2. Jurnal I Ketut Sudiana yang berjudul Dampak Olahraga Wisata Bagi Masyarakat. Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis tentang dampak wisata olahraga bagi Masyarakat yang terutama olahraga yang memanfaatkan fasilitas yang bersifat alamiah seperti pegunungan, danau, sungai dan lautan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Hasil penelitian bahwa olahraga wisata merupakan salah satu jenis kegiatan wisata yang perkembangannya cukup pesat di Indonesia karena memiliki pegunungan, lautan, sungai dan danau yang begitu luas

⁶ Angga Putra Wardana Brillyanes Sanawiri, ‘‘ Potensi sport tourism sebagai daya tarik wisata di malang raya’’, (*Jurnal* Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang), Hlm1.

mengetahui perkembangan olahraga pariwisata sebagai daya tarik dan sarana promosi wisata diharapkan dapat memberi manfaat bagi pemerintah dan masyarakat karena kegiatan wisata olahraga merupakan salah satu hal yang disenangi oleh lapisan masyarakat lokal maupun wisatawan asing. Penyelenggara olahraga pariwisata di suatu tempat secara langsung dapat pula memberi keuntungan bagi masyarakat sekitar karena dapat membuka kesempatan berusaha seperti penyedia makanan, minuman, usaha transportasi baik tradisional maupun konvensional.⁸

Perbedaan peneliti dahulu dan penulis adalah penulis mengangkat tema tentang Eksistensi *E-Sport* sebagai daya tarik wisata sedangkan peneliti dahulu mengkaji tentang Sport tourism sebagai daya tarik wisata dengan memanfaatkan fasilitas ilmiah seperti naik gunung dan event-event olahraga pariwisata lainnya.

Persamaan peneliti dahulu dan penulis adalah pengembangan olahraga pariwisata yang saat ini berpotensi besar sebagai daya tarik dan sarana promosi wisata melalui penyelenggaraan event-event olahragapariwisata.

3. Jurnal Kissi Apriani, Doddy Yuono yang berjudul Pusat *E-Sport* Jakarta, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan pusat E-Sport Jakarta sebagai daya tarik wisata, metode ini menggunakan pendekatan telaah literatur yakni, primer dan skunder. Literatur primer berupa jurnal dan komplikasi data serta literatur skunder permasalahan yang dicermati

⁸I Ketut Sudiana, "Dampak Olahraga Terhadap Wisata", (*Jurnal Fakultas Ilmu Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha*, 2018), Hlm 1.

dengan pendekatan deskriptif, teknik analisis data dan *perkembangan E-Sport* secara kuantitatif berupa data, table dan grafik.

Hasil penelitian menemukan bahwa Indonesia atau yang dikenal dengan Indonesia Gaming, mengalami kenaikan pengunjung hingga +20.000 orang (kurun waktu acara 3 hari) hal ini dipengaruhi oleh variasi tournament *E-sport* yang di tandingkan dan program pendukung seperti game center. Sehingga Industri dalam pariwisata menjadi industri yang mengembangkan kota baik dalam ranah sosial ekonomi dan budaya. Industri pariwisata yang baik ialah industri yang dapat menghadirkan cross-branding tidak hanya lokal namun hingga internasional. Dalam konteks Metropolis, Kategori Sport tourism diharapkan dapat menjadi pilihan pariwisata yang baru dengan kombinasi beberapa program dan fungsi.

Besarnya antusias turnamen *E-Sport* dalam Asian Games 2018 yang diadakan di Indonesia menjadi lahan referensi utama dalam kategori pengunjung dan pemilihan karakter lokasi. Potensi *E-Sport* tidak hanya sebatas dalam ranah permainan elektronik, namun berkembang hingga kategori edukasi, profesi, serta rekreasi yang akan menjadi dasar program utama proyek ini. Dengan adanya *E-Sport* Center di Indonesia khususnya Jakarta, proyek ini diharapkan dapat memberi ruang baru bagi masyarakat untuk mengenal dan menjadi tempat berkembang bagi generasi muda dalam menggali talenta dan pengetahuan.⁹

⁹Kissi Apriani, Doddy Yuono “Pusat E-Sport Jakarta”, (*Jurnal* Fakultas Teknik

Perbedaan peneliti dahulu dan penulis adalah penulis mengkaji potensi dan pengembangan *E-sport* sebagai daya tarik dan sarana promosi pariwisata Kota sedangkan peneliti dahulu mengangkat tema tentang perkembangan *E- Sport* Jakarta. Persamaan peneliti dahulu dan penulis adalah sama-sama mengangkat tema *E-sport* dalam mengembangkan wisata kota dengan menyelenggarakan event-event kekinian.

4. Skripsi Firdan Rastama Faherty yang berjudul Strategi *IESPA (Indonesia E- sport Association)* Dalam Mengkampanyekan *E-Sport* di Indonesia Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui strategi *IESPA* dalam mengkampanyekan *E-Sport* di Indonesia dan mengetahui bagaimana peluang *E-Sport* di Indonesia. Paradigma penelitian adalah konstruktivisme. Jenis penelitian adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan, strategi *IESPA* dalam mengkampanyekan *E-Sport* di Indonesia dilakukan dalam beberapa program seperti pembuatan event tingkat nasional dan internasional, guna sebagai promosi pariwisata di Indonesia melalui event nasional maupun internasional, melakukan sosialisasi dan memberikan pemahaman tentang *E-Sport* di sekolah-sekolah dan beberapa kampus di Indonesia. Keunggulan dalam kegiatan *IESPA* adalah dengan melakukan kerjasama dengan beberapa media berbasis game sehingga penyampaian informasi yang

dilakukan lebih tepat sasaran, dari kegiatan yang sudah dilakukan *IESPA* memiliki kelemahan (Weakness) yaitu kurang aktifnya kepengurusan *IESPA* daerah yang ada di Indonesia yang berakibat tidak meratanya kegiatan yang dilakukan oleh *IESPA*, dan kurang aktifnya website dan media sosial *IESPA* dikarenakan *IESPA* memiliki kepengurusan yang tidak tetap sehingga media sosial yang dimiliki *IESPA* kurang maksimal.¹⁰

Perbedaan peneliti dahulu dan penulis adalah penulis meneliti eksistensi dan pengembangan *E-sport* dalam mempromosikan sarana pariwisata kota sedangkan peneliti dahulu mengkampanyekan *E-sport* dan melakukan sosialisasi dan memberikan pemahaman tentang *E-sport*.

Persamaan peneliti dahulu dan penulis adalah mengkaji *E-sport* untuk mengetahui peluang dan potensi *E-sport* sebagai sarana promosi pariwisata.

5. Skripsi Rofiq Wahyu Widodo yang berjudul Analisis Potensi Pariwisata Olahraga Di Kabupaten Wonosobo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui potensi pariwisata olahraga di Kabupaten Wonosobo. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Instrumenn penelitian yang digunakan yaitu metode wawancara, observasi, kuisisioner dan dokumen data jumlah wisatawan. Analisis data menggunakan metode Miles-huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan Kabupaten Wonosobo memiliki potensi

¹⁰Firdan Rastama Faherty, “Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia”, (*Skripsi*, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, 2018), Hlm 11.

pariwisata olahraga sebesar 28,7% pertahun ditinjau dari wisatawan yang datang dan rata-rata skor dari analisis potensi yaitu 3,11 dan memiliki peluang untuk mengembangkan pariwisata olahraga baik untuk *sport event* yaitu event olahraga seperti porprov, popda dan juga berpeluang untuk event sea games, ataupun *sporting tourism of the practitioner* yaitu pariwisata olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekan sendiri seperti climbing, tracking, mendaki gunung, arung jeram dan yang lainnya.

Saran yang dapat diberikan bahwa dalam potensi pariwisata yang ada di wilayah Kabupaten Wonosobo hendaknya dapat terus berkembang dan di jadikan salah satu rencana pembangunan dan *stakeholders* terkait dalam pengembangan pariwisata olahraga. Dalam penyelenggaraan sport event yang bertaraf nasional atau internasional.¹¹

Perbedaan peneliti dahulu dan penulis adalah peneliti dahulu mengangkat tema olahraga pariwisata pada umumnya sedangkan penulis mengangkat tema dengan potensi *E-Sport* sebagai daya tarik pariwisata yaitu olahraga kekinian yang sedang banyak diminati generasi muda. Persamaan peneliti dahulu dan penulis adalah sama-sama memiliki tujuan yaitu olahraga pariwisata yang memiliki potensi besar sebagai sarana promosi pariwisata.

¹¹Rofiq Wahyu Widodo, ‘‘Analisis Potensi Pariwisata Olahraga Di Kabupaten Wonosobo’’ *Skripsi*, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Hlm 2

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Potensi

Potensi berasal dari bahasa latin yaitu *potentia* yang artinya kemampuan. Potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Potensi adalah sumber yang sangat besar yang belum diketahui dan yang belum diberikan pada waktu manusia lahir di dunia ini. Potensi adalah kemampuan yang belum dibukakan, kuasa yang tersimpan, kekuatan yang belum tersentuh, keberhasilan yang belum digunakan, karunia yang tersembunyi atau dengan kata lain potensi adalah kemampuan atau kekuatan atau daya, dimana potensi dapat merupakan bawaan atau bakat dan hasil stimulus atau latihan dalam perkembangan Potensi adalah kemampuan, kekuatan, kesanggupan, daya yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan.¹²

Dalam kamus ilmiah, potensi diartikan sebagai kekuatan, kesanggupan, kemampuan, kekuatan, pengaruh, daya dan kefungisian Dari beberapa pengertian di atas, potensi dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang terpendam dan dapat dirasakan hasilnya setelah kemampuan itu dikembangkan.¹³

¹²Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), Hlm 1096.

¹³Farida Hamid, *Kamus Ilmoipah Populer Lengkap*, (Surabaya: Apollo, tt), Hlm 504

2. *E-Sport*

Definisi *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. Pada era sekarang, kehidupan manusia dipenuhi oleh berbagai rutinitas yang berbeda-beda yang tentunya tidak jauh dari kata sibuk dan jenuh. Perangkat elektronik selalu menemani berbagai rutinitas tersebut dan salah satunya sebagai alternatif penghilang kejenuhan adalah dengan bermain game.

Pengembangan dari kegiatan bermain tersebut adalah mulai bermunculannya komunitas pecinta game tersebut yang memicu mulai terciptanya wadah-wadah tertentu yang menjadi tempat mereka untuk berkumpul, seperti gamenet atau game center. Dari perkembangan tersebut, mulai bermunculan berbagai kompetisi game dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menetapkan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang disebut *E-Sports*.¹⁴

Jenis-jenis *E-Sport* adalah

1. *Fighting*

Fighting adalah game yang bergenre pertarungan ini bisadibilang sebagai pelopor pertama turnamen *E-Sport*. Game yang sudah mendominasi dari tahun 90-an ini yang kala itu sangat menjadi idola

¹⁴Sinta, ‘‘E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung Bali’’, (*Jurnal*, Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur Universitas Udayana 2012), Hlm 6.

bagi anak muda generasi milenial.

2. *First-personshooters*

Game yang lebih banyak disebut dengan sebutan FPS ini adalah game yang tidak asing lagi bagi penikmat E-Sport masa kini. FPS kini menyaingi gameMOBA.

3. *Real- timestrategy*

RTS ini sejatinya adalah subgenre dari game strategi. Yang mirip dengan olahraga catur.

4. *Sports*

Game dari cabang ini bisa menjadi game yang paling banyak dimainkan. Bahkan dari para pemain dalam genre lain pun pastinya pernah mencoba game ini. Genre ini sangat populer karena sangat kompetitif layaknya olahraga sungguhan.

5. *Racing*

Genre racig atau balapan ini bisa dimainkan di darat, laut, atau udara.

Game racing sebelumnya masuk pada sub-genre E-Sport. Namun berdiri sendiri menjadi sebuah genre utama karena memiliki basis penggemar yang cukup banyak.

6. *Multiplayer Online Battle Arena*

Yang terakhir ini adalah genre yang sedang banyak diminati oleh para pecinta E-Sport masa kini. MOBA bisa dibilang adalah titik balik dari game RTS.

3. Asosiasi E-SportIndonesia

a. Asosiasi E-Sport Indonesia(*IESPA*)

Dapat dikatakan sebagai organisasi pertama yang menaungi *E-Sport* di Indonesia. Dibentuk sejak 1 April 2014 lalu. Dan saling bersinergi dengan federasi olahraga rekreasi masyarakat Indonesia. *IESPA* saat ini masih dipimpin oleh Eddy Lim. Dan bertanggung jawab membidangi mulai dari game online, game offline, serta tim gaming yang ada di Indonesia. *IESPA* juga menjadi lumbung utama para atlet *E-Sport* untuk turun di kompetisi tingkat internasional.

b. Asosiasi Olahraga video game (*AVGI*)

Dibentuk pada 16 Juli 2019. Yang dipimpin oleh pemilik tim onik *E-Sport*. yakni Rob Clinton Kaedinal. Pada awal pendiriannya. *AVGI* memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melakukan pendataan para pemain *E-Sport* Indonesia. Baik profesional maupun non-profesional yang tidak terikat dengan tim. Langkah ini diambil untuk memudahkan penjurangan atlet pada kejuaraan *E-Sport* nasional hingga internasional.

c. Pengurus Besar *E-Sport* Indonesia (PBESI)

Kementrian Pemuda dan Olahraga akhirnya meresmikan pengurus besar *E-Sport* pada sabtu 18 Januari 2020 di Hotel Indonesia Kempinski. Jakarta, dan menunjuk Kepala Badan Intelijen Negara (BIN). Jendral pol (Purnawirawan) Budi Gunawan sebagai ketua umum. Meski baru dibentuk, namun PB *E-Sport* sudah mengemban

tanggung jawab untuk membuat regulasi resmi yang membina *E-Sport* Indonesia agar lebih jelas dan terarah. Termasuk perlindungan kepada para pemain dan tim.¹⁵

d. Indikator pengembangan daya tarik wisata

Daya tarik wisata adalah suatu bentukan dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu. Daya tarik yang belum dikembangkan merupakan sumber daya yang potensial dan belum dapat disebut sebagai daya tarik wisata sampai adanya suatu perkebangan dari objek tersebut. Tanpa adanya daya tarik di suatu tempat maka untuk kepariwisataan tersendiri sulit untuk dikembangkan. Faktor budaya menjadi salah satu hal yang dapat menarik wisatawan.¹⁶

Pengembangan Kota Mataram sebagai daya tarik wisata diarahkan pada pengelolaan yang berbasis masyarakat sehingga dapat menjadi penunjang kegiatan perekonomian masyarakat lokal. Kota Mataram adalah salah satu daerah yang memiliki potensi wisata beragam, yaitu obyek wisata alam, wisata budaya dan wisata belanja. Sarana penunjang pariwisata merupakan faktor pendukung keberhasilan pengembangan sebuah daya tarik destinasi wisata. Adapun sarana prasarana yang tersedia di wisata Kota Mataram antara

¹⁵Martini, Organisasi E_sport Indonesia, <https://www-indsport-com.cdn.amproject.org.>, diakses pada tanggal 22 Januari 2020, pukul 21:50 WIB

¹⁶Novita Rifaul Kirom, Sudarmiadin, I Wayan Jaman Adi Putra ‘‘Faktor-Faktor Penentu Daya Tarik Wisata Budaya Dan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Wisatawan’’, (*Jurnal*, Magister Manajemen Pascasarjana Universitas Negeri Malang), Hlm 1

lain:

1. Atraksi

Kota Mataram memiliki panorama alam yang eksotik yang menjadi daya tarik bagi wisatawan berkunjung ke Kota Mataram. Panorama tersebut dapat dinikmati melalui penginapan wisata. Selain itu Kota Mataram memiliki kekayaan alam yang indah.

2. Aksesibilitas

Aksesibilitas menuju Kota Mataram berupa jalanan aspal yang cukup lebar dan memadai. Di lokasi wisata Kota Mataram tersedia pula areal parkir oleh pengelola bagi pengunjung yang datang. Areal parkir yang memiliki daya tampung yang luas untuk kendaraan baik roda dua maupun roda empat. Selain itu keamanan juga terjamin. Kendaraan yang parkir di tempat tersebut aman dan terlindungi.

3. Fasilitas penunjang pariwisata

Sarana pariwisata yang telah tersedia di wisata Kota Mataram penyediaan air bersih. Kebutuhan air bersih penduduk Kota Mataram pada umumnya di peroleh dari jaringan PAM (Perusahaan Air Minum). Di Kota Mataram memiliki fasilitas umum berupa kamar mandi. Masyarakat yang mengelola fasilitas umum tersebut menjaga kebersihan dan memeriksa ketersediaan air bersih serta tisu dan sabun. Jasa-jasa pendukung wisata yang disediakan oleh pemerintah dan swasta maupun masyarakat

setempat guna menunjang pengembangan pariwisata di Kota Mataram. Layanan pendukung lainnya berupa telekomunikasi dan kesehatan.

4. Partisipasi masyarakat dalam pengembangan wisata Kota Mataram Pada saat memulai perencanaan, daya tarik wisata Di Kota

Mataram telah dilakukan penyusunan rencana tahap awal melalui musyawarah secara partisipatif untuk merencanakan dan mengatasi masalah-masalah yang akan dirasakan oleh masyarakat dengan memanfaatkan potensi yang ada. Dalam perencanaan tahap awal pengelola program melakukan kegiatan pertemuan dengan masyarakat, rapat dan identifikasi masalah yang berhubungan dengan rencana pengembangan secara mandiri mengelola objek wisata dan daya tarik wisata. Perencanaan wisata di Kota Mataram pada masa yang akan datang perlu adanya penambahan fasilitas-fasilitas pariwisata yang bisa menunjang kenyamanan bagi wisatawan. Penambahan tersebut tidak hanya dari segi kuantitas tetapi juga kualitas.¹⁷

5. Pengembangan *E-Sport*

Perencanaan sistematis, pengembangan dan pemasaran event yang direncanakan sebagai tempat wisata dan untuk keuntungan dalam memasarkan tempat, membentuk citra dan pengembangan. pengembangan event pariwisata didefinisikan sebagai kegiatan perencanaan, pengembangan dan pemasaran yang mengembangkan

¹⁷Cipriana Dos Santos Guterres, "Pengembangan Daya Tarik Wisata Berbasis Masyarakat Di Pantai

sumber daya dan destinasi pariwisata alam dan fisik, membuat citra dan sebagai daya tarik wisata.¹⁸

Pengembangan event wisata semakin marak dan pesat dilihat dari banyaknya event sebagai salah satu bentuk pariwisata. Event tersebut bersifat *sport*, music, kesenian, atau entertainment. Setelah diperhatikan berkembangnya event, bisa dilihat prospek karir untuk lulusan pengelolaan acara dan konvensi. Dalam sebuah event dibutuhkan tenaga professional mulai dari perencanaan, pencarian dan melalui sponsor dan media partner. Konvensi dan acara bisa juga menjadi event organizer atau pegawai di perusahaan, karena setiap perusahaan memiliki kegiatan yang melibatkan masyarakat dan perlu perencanaan di sebuah agensi atau production house dan stasiun televisi. Karena yang mendorong pengembangan event wisata salah satunya adalah televisi, media sosial. Hal yang mendukung suatu pengembangan event wisata destinasi sebagai penyelenggara event adalah infrastruktur yang dimiliki sangat baik, kualitas pelayanan ditempat penyelenggaraan event, kekayaan budaya yang dimiliki mampu menarik minat pengunjung dan sejarah tempat penyelenggaraanevent.¹⁹

¹⁸Daniel Fransiscuc Simanjuntak, Ahmad Fauzi Dh, Ari Irawan, ‘‘Pengaruh Event Pariwisata Terhadap Keputusan Berkunjung’’, *Jurnal*, (Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya). Hlm 4

¹⁹Iwan, ‘‘Pengembangan Event di Indonesia’’ *Jurnal*, (Politeknik Pariwisata Prima Internasional)”, Hlm 1

6. Kota Mataram

Kota Mataram merupakan ibukota Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sebagai sebuah pusat kota, Kota Mataram memiliki daya tarik wisata potensial untuk mendukung kepariwisataan di provinsi NTB salah satunya adalah pariwisata perkotaan. Pariwisata perkotaan merupakan bentuk umum dari pariwisata yang memanfaatkan unsur-unsur perkotaan (bukan pertanian) dan segala hal yang terkait dengan aspek kehidupan kota (pusat pelayanan dan kegiatan ekonomi) sebagai daya tarik wisata. Meskipun sebagai sebuah ibu kota provinsi, perkembangan pariwisata di kota Mataram belum maksimal hal ini terbukti berdasarkan data Dinas Pariwisata Kota Mataram tahun 2016 menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan di kota Mataram ada di urutan ketiga yaitu berjumlah 619.705 orang.

Sedangkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Lombok Utara yaitu 1.000.000 orang, dan Kabupaten Lombok Barat berjumlah 779.256 orang, berdasarkan data tersebut, jumlah kunjungan wisatawan di Kota Mataram masih belum maksimal dibandingkan dua Kabupaten lainnya. Di sisi lain kota Mataram memiliki potensi yang sangat luar biasa. Untuk memaksimalkan kunjungan wisatawan tersebut perlu dikaji lagi potensi yang dimiliki oleh Kota Mataram. Sebagai sebuah kota yang terletak persis dipusat pemerintahan Provinsi NTB, Kota Mataram sangat cocok jika dijadikan sebagai kawasan wisata perkotaan (urban

tourism).²⁰

7. Analisis SWOT

Analisis SWOT dapat dijabarkan sebagai upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang menuntut kinerja perusahaan. Metode analisis SWOT dapat diterapkan dengan pengaplikasian SWOT, bagaimana kekuatan (strengths) mampu mengambil keuntungan (advantage) dari peluang (opportunities) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (weaknesses) yang mencegah keuntungan (advantage) dari peluang (opportunities) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (strengths) mampu menghadapi ancaman (threats) yang ada, dan bagaimana cara mengatasi kelemahan (weaknesses) yang mampu membuat ancaman (threats) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Dari keempat komponen tersebut, dapat dikelompokkan kedalam dua faktor yaitu faktor internal dan faktor external. Faktor internal terdiri dari dua point yaitu kekuatan dan kelemahan. Keduanya member dampak positif dalam sebuah penelitian. Sedangkan untuk faktor external merupakan faktor luar yang tidak secara langsung terlibat tetapi dapat berpengaruh terhadap strategi-strategi pengembangan suatu bidang atau penelitian.

²⁰Rizal Kurniansyah, "Kajian Potensi Pariwisata Perkotaan (Urban Tourism) Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat", (*Jurnal, Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram*, 2018), Hlm 2.

Faktor internal	Strength	Weakness
Faktor eksternal	Opportunity	Threat

B. Analisa Swot faktor internal (strength dan Weaknesses)

1. MatrixSWOT

MatrixSWOT ini merupakan alat informasi pengambilan keputusan untuk menentukan strategi yang ditempuh berdasarkan logika untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman perusahaan.

Hal yang menjadi faktor strength (kekuatan) internal dalam strategi pengembangan *E-Sport* di Indonesia antara lain:

- 1 *E-Sport* sudah masuk kedalam cabang olahraga yang diakui internasional
- 2 Banyak tim Indonesia yang berprestasi di dunia internasional
- 3 Developer game semakin mengembangkan aplikasinya dan menghubungkan ke platform mediasosial
- 4 Adanya dukungan pemerintah terhadap *E-Sport* dengan diselenggarakan kompetisi piala presiden
- 5 Game merupakan aplikasi yang menarik untuk semua kalangan
- 6 Kota Mataram merupakan Ibu Kota dari salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia sehingga jumlah pengunjung Kota Mataram itu

besar

- 7 Jaringan di Kota Mataram sudah menyampai 4G sejak tahun 2015
- 8 Peminat *E-Sport* di Kota Mataram sudah menunjukkan jumlah yang cukup banyak

2. *Weaknesses* (kelemahan)

Hal yang menjadi faktor kelemahan internal dalam strategi pengembangan E-Sport antara lain:

- 1 Minimnya wadah pelatihan E-Sport yang belum menjangkau pelosokdaerah
- 2 Biaya yang dibutuhkan untuk membeli perangkat mobile atau computer
- 3 Semakin besar kualitas grafis game maka semakin besar pula spesifikasi perangkat yangdibutuhkan
- 4 Belum banyaknya event-event serupa yang dilakukan di Kota Mataram
- 5 Tidak konsistennya waktu penyelenggaraan event *e-sport* dari tahun ke tahun. Sehingga tidak ada tanggal pasti dan wisatawan tidak merencanakan jauh-jauhhari
- 6 Belum dikemas sebagai produk atau paket wisata minat khusus olahraga pariwisata.

C. Analisa Swot faktor Eksternal (*oppoertuniti danthreat*)

1. *Opportuniti* (peluang)

Faktor peluang yang dimiliki untuk mengembangkan E-Sport sebagai berikut:

- a. Banyak turnamen atau kompetisi *E-Sport* yang diadakan sponsor atau dari pemerintah
 - b. dapat membuka peluang bisnis baru untuk masyarakat disekitar event yang ingin berusaha sebagai penyedia makanan dan minuman
 - c. Para pro player mendapatkan gaji sebagaimana atlet olahraga lain
 - d. Media sosial dapat dijadikan ajang promosi untuk lebih mendalami *E-sport* promosi pariwisata di Kota Mataram
 - e. Kehadiran *E-sport* menjadi daya tarik wisata di Kota Mataram
 - f. Adanya event-event internasional yang diadakan di NTB pada saat Moto GP itu akan membuka peluang untuk menyelenggarakan event *E-sport* karena selain menonton Moto Gp wisatawan lokal maupun asing akan menyaksikan atau mengikuti event e-sport tersebut
 - g. Adanya keseriusan pemerintah untuk menjadikan event *e-sport* sebagai objek wisata baru atau kekinian
 - h. Peluang percepatan pengembangan jaringan di Kota Mataram bukan hanya di KEK Mandalika
2. *Threat* (hambatan)

Beberapa hal yang menjadi potensi hambatan dalam pengembangan *E-Sport* diantaranya:

- a. Kurang dukungan dari orangtua
- b. Kecanduan handphone atau perangkat komputer
- c. Anggapan masyarakat bahwa bermain game hanya membuang waktu dan tidak memiliki dampak positif terhadap pengembangan pariwisata
- d. Berkurangnya sosialisasi e-sport terhadap pengembangan daya tarik

wisata di Kota Mataram

- e. Dukungan pemerintah masih tahap wacana dalam menyelenggarakan event e-sport sebagai daya tarik wisata di Kota Mataram

Berdasarkan analisa faktor internal dan eksternal yang dilakukan, maka dapat dituangkan kedalam bentuk Matrix SWOT untuk menentukan perencanaan strategi Strength-Opportunities (SO), *Strength-Threat* (ST), *Weakness-Opportunities* (WO), dan *Weakness-Threat* (WT). Hasil perencanaan strategi yang diperoleh dapat menjadi gambaran untuk menentukan program dan arah pengembangan *E-Sport*.²¹



²¹Yasep Azzery, Iwan Krisnadi, ‘‘Strategi Pengembangan E-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT’’, (*Jurnal*, Program Pasca Sarjana, Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia), Hlm. 2

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Karena data yang dikumpulkan lebih banyak berupa informasi atau keterangan-keterangan atau pemaparan dari suatu peristiwa yang diteliti. Dalam pendekatan penelitian ini peneliti tidaklah hanya mengumpulkan dan kemudian menyusun data, tapi juga melakukan analisis. Sebagaimana dikatakan bahwa penelitian kualitatif adalah proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.²²

Dengan demikian dapat dipahami bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimana seorang peneliti yang menjadi instrumen kunci dalam pengumpulan data-data tertulis atau lisan ataupun fenomena yang dapat dilihat.

Jadi pendekatan kualitatif adalah cara dalam sebuah penelitian guna menghasilkan data deskriptif yaitu apa yang dinyatakan oleh responden, baik itu informasi secara lisan maupun tulisan dan perilaku-perilaku yang nyata dilihat. Dengan demikian dalam sebuah penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen utama dalam pengumpulan data-data empiris yang berbentuk lisan, tulisan, maupun tingkah laku nyata. Dan data-data yang diperoleh akan

²²Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 4

dipaparkan oleh peneliti sendiri.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif peneliti sebagai human instrument dan dengan teknik pengumpulan data participant observation (observasi berperan serta) dan in dept interview (wawancara mendalam), maka peneliti harus berinteraksi dengan sumber data. Dengan begitu penelitian kualitatif harus mengenal betul orang yang memberikan data.²³

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen sekaligus sebagai pengumpul data sehingga keberadaanya di lokasi mutlak diperlukan. Kehadiran peneliti di lokasi perlu digambarkan secara eksplisit dalam laporan penelitian.

Untuk memperoleh data yang lengkap, peneliti melibatkan dengan cara terjun langsung ke lapangan dan melakukan pengamatan secara cermat terhadap objek penelitian. peneliti bertindak sebagai instrument kunci sekaligus sebagai pengumpulan data. Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan lengkap mengenai strategi pengembangan desa wisata melalui pemberdayaan masyarakat

Dalam penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretif, yang didalamnya peneliti terlibat dalam pengalaman yang berkelanjutan dan terus menerus dengan para partisipan. Keterlibatan inilah yang nantinya memunculkan serangkaian isu-isu strategis, etis, dan personal dalam proses penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berperan untuk mengidentifikasi

²³Pedoman Penulisan *Skripsi* (Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Mataram, 2017)

bias-bias, nilai-nilai, dan latar belakang pribadinya secara reflektif, seperti gender, sejarah, kebudayaan, dan status sosial ekonominya, yang bisa saja turut membentuk interpretasi mereka selama penelitian. Selain itu, para peneliti kualitatif juga berperan memperoleh entri dalam lokasi penelitian dan masalah-masalah etis yang biasa saja muncul secara tiba-tiba.²⁴

C. Sumber dan Jenis Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain lain. Berkaitan dengan hal itu, pada bagian ini jenis data dibagi ke dalam kata-kata, tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik.²⁵

a. Kata-kata dan tindakan

Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati dan diwawancarai merupakan data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tape, pengambilan foto, atau film. Pencatatan sumber data utama melalui wawancara atau pengamatan berpartisipatif merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan mengamati, mendengar, dan bertanya. Hal tersebut dilakukan secara sadar dan terarah karena memang direncanakan oleh peneliti. Terarah karena memang dari berbagai informasi yang tersedia, tidak seluruhnya akan digali oleh peneliti. Senantiasa bertujuan karena peneliti mempunyai seperangkat tujuan penelitian yang diharapkan dicapai untuk memecahkan sejumlah masalah

²⁴John w. Creswell, *Research Design Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 264,265

²⁵Basrowi, dan Suswandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.169.

penelitian.

b. Sumber Tertulis

Dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi.

Buku, skripsi, tesis, jurnal, dan karya ilmiah lainnya sangat berharga bagi peneliti guna menjajaki keadaan seseorang atau masyarakat di tempat penelitian. Dan terbitan resmi pemerintah pun dapat merupakan sumber yang sangat berharga.

c. Foto/Rekaman Hendikcam

Foto merupakan hasil data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif dan hasilnya sering dianalisis secara induktif. Ada dua kategori foto yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kualitatif, yaitu foto yang dihasilkan orang dan foto yang dihasilkan oleh peneliti sendiri.

Pada umumnya foto merupakan pendorong ke arah menghasilkan data dan umumnya tidak digunakan secara tunggal untuk menganalisis data, melainkan foto digunakan sebagai pelengkap pengambilan data terhadap cara dan teknik lainnya.

d. Data statistik

Data statistik merupakan pembantu dan pemberi gambaran tentang kecenderungan subjek pada latar penelitian. Misalnya, statistik akan memberikan gambaran tentang kecenderungan bertambah atau

berkurangnya bayi yang lahir di suatu desa dikaitkan dengan intensifikasi program keluarga berencana, tentang kecenderungan kematian orang tua, penerimaan siswa disekolah setiap tahun naik atau turun.²⁶

Jenis-jenis penelitian dibedakan berdasarkan jenis data yang diperlukan secara umum dibagi menjadi dua, yaitu penelitian primer dan penelitian sekunder.²⁷

a. Data Primer

Penelitian primer membutuhkan data atau informasi dari sumber pertama, biasanya kita sebut dengan responden. Data atau informasi diperoleh melalui observasi dan wawancara. Adapun yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Dinas Pariwisata Kota Mataram, Asosiasi E-sport NTB, Komunitas E-sport dan Masyarakat

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari surat-surat pribadi, buku harian, sampai dokumen-dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah. Data sekunder juga dapat berupa majalah, publikasi dari berbagai organisasi, lampiran-lampiran dari badan-badan resmi seperti kementerian-kementerian, hasil-hasil studi, tesis, hasil survey, dan sebagainya.

Subjek penelitian adalah keseluruhan dari sumber informasi yang

²⁶Basrowi, dan Suswandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 172.

²⁷Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 16

dapat memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Semua orang yang menjadi sumber atau informan yang dapat memberikan keterangan mengenai masalah penelitian merupakan subjek penelitian.

D. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang diinginkan maka menggunakan dua metode dalam mengumpulkan data dengan cara observasi dan interview:

1) Observasi Non Partisipan

Sutrisno Hadi, mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis, psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan.²⁸

Dalam observasi juga ada teknik untuk mengumpulkan data dan teknik yang dipakai oleh peneliti teknik non partisipan yakni observasi yang bersifat tidak mengikuti segala kegiatan atau program yang dijalani oleh penyelenggara event e-sport di Kota Mataram.

2) Wawancara (*interview*) Non-Terstruktur

Dalam buku metodologi penelitian, wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab dengan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara (*interviewer*) dan yang diwawancarai (*interviewee*) tentang masalah yang diteliti, dimana pewawancara bermaksud memperoleh persepsi, sikap dan pola pikir dari yang diwawancarai yang relevan dengan masalah yang diteliti. Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk

²⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Jl. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung), hlm. 145

bertukar informasi atau pendapat dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam satu topik tertentu. Tanpa wawancara peneliti akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan bertanya kepada responden.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti yakni wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (terbuka atau bebas).²⁹

Peneliti akan mewawancarai Dinas Pariwisata Kota Mataram Asosiasi *E-sport* NTB (*IESPA* NTB) Komunitas *e-sport* di Kota Mataram dan Masyarakat

E. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Dokumentasi yang akan dipaparkan oleh peneliti.

²⁹Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 74.

F. Analisis Data

Analisis data merupakan proses memilih, memilah, membuang, dan menggolongkan data. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Data yang beraneka ragam dibaca, dipelajari, ditelaah dan direduksi dengan jalan membuat rangkuman inti (abstraksi). Setelah melakukan abstraksi data disusun sesuai dengan tema-tema. Kemudian dilanjutkan penafsiran sebagai hasil temuan sementara, temuan sementara tersebut ditelaah secara berulang-ulang hingga mampu menjadi sebuah teori substantif.

Menurut Seiddel, 1998 menjelaskan proses analisis data kualitatif sebagai berikut.³⁰

- a. Mencatat peristiwa yang ada dilapangan berupa catatan lapangan, kemudian di beri kode sehingga sumber data dapat ditelusuri
- b. Mengumpulkan, memilah-milah, melakukan klarifikasi, mensintesis, membuat ikhtisar, dan member indeks
- c. Berfikir untuk memperjelas kategori data sehingga data yang ada bermakna dengan mencari dan menemukan pola serta hubungan-hubungan dan membuat temuan-temuan umum.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, perlu dilakukan proses penyaringan. Khususnya yang bertugas mengolah data. Di dalam buku-buku lain sering disebut pengolahan data, ada yang menyebut data preparation, ada pula data analisis.

³⁰Basrowi dan Suswandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.192-193

- a. Pengumpulan data: data yang dikumpulkan dari proses dokumentasi dan wawancara dijadikan sebagai bahan analisis.
- b. Reduksi data: data yang sudah dikumpul dari studi lapangan diseleksi dan dikonfirmasi. Dalam reduksi data ini dipilih data yang berkaitan langsung dengan penelitian. dengan demikian penelitian terfokus pada masalah yang diteliti.
- c. Penyajian data: data yang telah melalui proses reduksi. Ditampilkan dalam kumpulan kata yang luas dan mudah dicerna, demikian aspek kebermaknaan penelitian akan difokuskan dalam proses penyajian data.
- d. Pemeriksaan dengan interpretasi: setelah data yang disajikan secara rinci maka langkah selanjutnya adalah membahas data yang telah disajikan tersebut. Dalam pembahasan ini peneliti dapat memberikan penafsiran, argumentasi, menemukan makna dan mencari hubungan antar beberapa komponen serta dikaitkan dengan teori pendukung. Hal ini untuk mendeskripsikan secara lebih baik masalah yang diteliti.
- e. Pengambilan kesimpulan dan verifikasi: penarikan kesimpulan data penelitian kualitatif menggunakan penafsiran dalam bentuk uraian yang diperluas guna mendapatkan hasil analisis yang berlanjut, berulang dan terus-menerus.

G. Validasi data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah perlu dilakukan uji keabsahandata.³¹

Adapun uji keabsahan data yang dapat dilaksanakan

- 1) *Credibility* (kredibilitas) atau uji kepercayaan terhadap data hasil penelitian yang disajikan oleh peneliti agar hasil penelitian yang dilakukan tidak meragukan sebagai sebuah karya ilmiah dilakukan. Dalamnya menggunakan Triangulasi Sumber yaitu Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data.
- 2) *Transferability* merupakan validitas eksternal dalam penelitian kualitatif.

³¹Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Elfabeta

Validitas eksternal menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi di mana sampel tersebut diambil. Pertanyaan yang berkaitan dengan nilai transfer sampai saat ini masih dapat diterapkan/dipakai dalam situasi lain. Bagi peneliti nilai transfer sangat bergantung pada si pemakai, sehingga ketika penelitian dapat digunakan dalam konteks yang berbeda di situasi sosial yang berbeda validitas nilai transfer masih dapat dipertanggungjawabkan.

- 3) *Reliabilitas* atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Penelitian yang dependability atau reliabilitas adalah penelitian apabila 75 penelitian yang dilakukan oleh orang lain dengan proses penelitian yang sama akan memperoleh hasil yang sama pula. Pengujian dependability dilakukan dengan cara melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Misalnya bisa dimulai ketika bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, terjun ke lapangan, memilih sumber data, melaksanakan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai pada pembuatan laporan hasil pengamatan.
- 4) *Confirmability* Objektivitas pengujian kualitatif disebut juga dengan uji confirmability penelitian. Penelitian bisa dikatakan objektif apabila hasil penelitian telah disepakati oleh lebih banyak orang. Penelitian kualitatif uji confirmability berarti menguji hasil penelitian yang dikaitkan dengan

proses yang telah dilakukan. Apabila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar confirmability. Validitas atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah disajikan dapat dipertanggungjawabkan.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah Perkembangan E-sport

Sejarah perkembangan *e-sport* di Indonesia sebagai berikut. Indonesia masih dalam tahap merangkak di awal penemuan teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer pertama khusus bermain game ditemukan pada 1951, Indonesia masih meraba dunia luas. Ketika konsol game pertama dikenalkan pada dunia di era 1960-67, Indonesia tengah beradadalam masa transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Indonesia lagi-lagi masih berbenah. Sementara, perkembangan teknologi kian menggeliat. Kelahiran internet pada 1983 menjadi pintu yang mengakrabkan Indonesia dan dunia dengan game online.

Dengan teknologi jaringan yang memungkinkan sebuah game diakses oleh banyak orang di pelbagai negara dalam satu waktu, game sudah melebarkan sayapnya ke penjuru dunia termasuk Indonesia. Muncul Netrek pada 1988 sebagai game internet pertama yang menggunakan metaserver, menjadi pijakan selanjutnya dari kemunculan kompetisi-kompetisi game di dunia, termasuk di Indonesia. Pada perkembangannya, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak negara akan masuk dalam kategori eSports. Indonesia cukup tertinggal menyoyal teknologi.

Contohnya, tentang internet sendiri. Penggunaan internet mulai marak di Indonesia pada 1995, ketika IndoNet muncul sebagai ISP komersial pertama.³²

Keberadaan komputer yang dilengkapi dengan jaringan internet membuat game online di Indonesia mulai marak dan dari sini, perkembangan internet berlanjut ke arah komersial dengan bermunculannya warung internet (warnet). Alhasil, semakin banyak pula orang yang bisa bermain game online. Dan bisa jadi, game yang dimainkan itu termasuk kategori *e-sport*. Menurut Eddy Lim selaku Ketua Indonesia *e-sport* Association (*IESPA*) yang juga sebagai pendiri dari Indonesia Gamers, yang saat ini dikenal dengan Liga Game. Menurutnya ditambahkan, Selaiknya platform jejaring sosial seperti Facebook atau Twitter, Liga Game memang dibentuk karena memiliki sebuah tujuan yaitu mengumpulkan para gamers di Indonesia, karena media untuk bisa mendukungnya belum mendukung, maka dalam praktiknya, Liga Game menganut prinsip jemput bola.³³

Liga Game menjadi pionir bagi kemunculan *e-sport* di Indonesia saat mengelat kompetisi game online pertama pada 1999. Dalam keadaan negara yang sedang mengalami masa transisi politis itu, komunitas gamers mencoba untuk melebarkan sayap permainan game di Indonesia. Hambatan rupanya tak melulu berbentuk penolakan dalam upaya yang dilakukan Liga Game. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi juga merupakan sandungan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain game untuk

³²Farida Hamid, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, (Surabaya: Apollo, tt), Hlm 504.

³³Firdan Rastama Faherty, "Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia", (*Skripsi*, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia, 2018), Hlm 11.

ikut berkompetisi. Menariknya, menjamurnya warnet di akhir era 90-an hingga awal 2000-an, menyediakan lahan gembur untuk dijadikan tempat promosi. Meski harus keluar-masuk banyak warnet, kompetisi game online pertama di Indonesia akhirnya dihelat dengan hanya mempertandingkan dua game. Pada Tahun 2001, sekaligus diresmikannya komunitas Liga Game.³⁴

Internet di Indonesia kala itu tidak sebanyak sekarang dan belum ada smartphone, sehingga orang-orang sangat mengandalkan komputer lalu menggunakan Yahoo Messenger dan *MIRC* untuk bisa berinteraksi. Anggota Liga Game pun kebanyakan berawal dari obrolan di *MIRC*. Tapi, karena obrolan di *MIRC* bersifat sementara, setelah ditutup hilang, akhirnya dibentuklah forum (website). Pada Tahun 1999, sebetulnya komunitas gamers sudah mulai dan masih menggunakan nama Indonesia Gamers. Baru pada Tahun 2001 namanya berganti dengan website Liga Game. Hal tersebut dikarenakan istilah Indonesia Gamers namanya kepanjangan, sehingga dipersingkat. Tahun 1999, komunitas gamers Indonesia sudah melangsungkan sebuah kejuaraan karena sudah banyak warnet. Tapi, tidak semudah sekarang. Kalau dahulu, harus mendatangi warnet satu per satu.

Bahwa sesungguhnya pembangunan olahraga dan kreativitas pemuda di Indonesia adalah perwujudan kehendak dan keinginan untuk membina jiwa dan raga yang sehat serta membentuk manusia Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Bahwa jiwa dan raga sehat dapat menunjang pembangunan

³⁴Fadillah Kurniawan, "E-sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian" *Jurnal*, Pendidikan Keperawatan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, Hlm 2

bangsa dan negara di segala bidang dan wajar apabila setiap jenis kegiatan olahraga memerlukan pembinaan secara berjenjang berkesinambungan dalam rangka peningkatan mutu dan prestasi olahraga nasional. Bahwa komunitas permainan video games di Indonesia sudah berkembang dan mencetak prestasi bagi negara Indonesia sejak tahun 2000. Pergeseran paradigma permainan video games menjadi sebuah disiplin olahraga dengan istilah “Esports” sudah terjadi di berbagai belahan dunia sejak tahun 2008 namun Indonesia belum menyikapinya dengan serius. Beberapa tokoh komunitas dan penggiat Esports di Indonesia yang terdiri atas nama :

- a. Eddy Lim
- b. Richard Permana
- c. Prana Adisapoetra
- d. Erwin Ignatius

Bersepakat membentuk suatu induk organisasi cabang olahraga bernama Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia atau *Indonesia E-sport Association* dengan nama singkatan resmi adalah *IESPA* pada tanggal 19 Desember 2012 yang kemudian disahkan dalam akte pendirian pada tanggal 1 April 2013 sebagai wadah tunggal dalam pembinaan dan perwujudan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi dan prestasi komunitas penggiat *e-sport* di Indonesia. Bahwa kemudian demi mengupayakan pengesahan *IESPA* sebagai induk organisasi maka para pendiri mengajukan permohonan untuk berhimpun di FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Sebagai awalan, *IESPA* diterima sebagai anggota percobaan dengan terdapat kepemimpinan

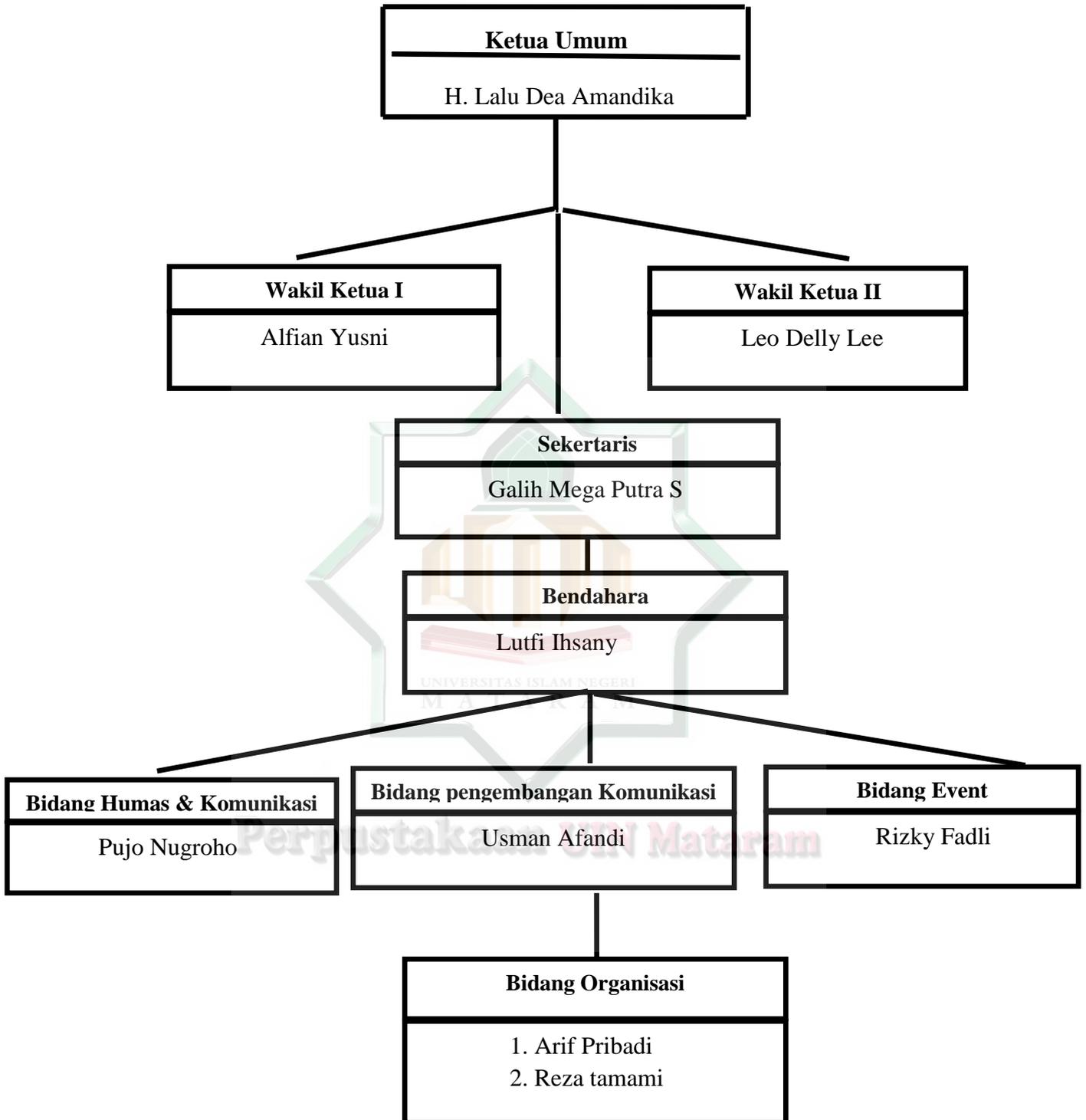
minimal di 6 provinsi. Sebagai anggota percobaan, *FORMI* membantu *IESPA* untuk bergabung dengan International Esports Federation (*IESF*). Pada November 2013, *IESPA* diterima sebagai anggota pada General Meeting *IESF* di Bucharest, Romania.

Menurut UU Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Pasal 1 Ayat 25, berbunyi “*Induk Organisasi Cabang Olahraga adalah organisasi olahraga yang membina, mengembangkan, dan mengoordinasikan satu cabang/jenis olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang bersangkutan*”.

Dengan telah bergabungnya sebagai anggota *IESF* maka *IESPA* sah secara hukum berdasarkan Undang-Undang sebagai Induk Organisasi Cabang Olahraga Tahun 2019, *e-port* akhirnya menjadi cabang olahraga resmi yang memperebutkan medali pada SEA Games Filipina 2019. Timnas Indonesia dibawah binaan *IESPA* berhasil mempersembahkan 2 medali perak yaitu di nomor *Mobile Legends* dan *AOV*. *AESF* sebagai federasi resmi yang diakui oleh *Olympic Council of Asia* berperan sebagai pengawas dan regulator pada ajang *e-ports SEA Games 2019*. Hanya anggota *AESF* yang berhak mengirimkan atlet ke ajang *e-port SEA Games* dan Asian Games di masa mendatang. Saat ini *IESPA* terus mengembangkan organisasi dan mempunyai 26 pengurus provinsi di seluruh Indonesia dan akan terus berkembang selanjutnya.³⁵

³⁵Sejarah pengembangan E-sport, <http://www.iespa.or.id>, di akses pada tanggal 23 April 2019 pukul 20.45

B. Struktur Organisasi IESPA NTB



Gambar: 4.1 Struktur Organisasi IESPA NTB

C. Letak Geografis Kota Mataram

Kota Mataram merupakan ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Adat Sasak dan Bali cukup mewarnai masyarakat di kota ini. Mataram selain dikenal sebagai Ibu Kota Provinsi Nusa Tenggara Barat juga dikenal sebagai ibu kota Pemda Kota Mataram. Kota Mataram yang letaknya sangat strategis dan menjadi pusat berbagai aktifitas seperti pusat pemerintahan, pendidikan, perdagangan, industri dan jasa, saat ini sedang dikembangkan untuk menjadi kota pariwisata. Keberadaan berbagai fasilitas penunjang seperti fasilitas perhubungan seperti Bandara Internasional Selaparang sebagai pintu masuk Lombok melalui udara, pusat perbelanjaan, dan jalur transportasi yang menghubungkan antar kabupaten dan propinsi inilah yang menjadi pertimbangan dalam pengembangan Kota Mataram menjadi kota pariwisata.

D. Orientasi Wilayah

Secara geografis wilayah Kota Mataram mempunyai luas wilayah 61,30 km² dengan batas-batas sebagai berikut :

Batas Utara : Kabupaten Lombok Barat

Batas Selatan : Kabupaten Lombok Barat

Batas Timur : Kabupaten Lombok Barat

Batas Barat : Selat Lombok

Kota Mataram terdiri dari 3 (tiga) Kecamatan yaitu Kecamatan Mataram, Ampenan dan Cakranegara dengan 23 kelurahan dan 247 Lingkungan. Jumlah penduduk kota Mataram tahun 2021 sebanyak 441.561

jiwa, dengan kepadatan penduduk sebanyak 7.203 jiwa/km².

Luas : 61,3 km²

Provinsi : Nusa Tenggara Barat

Populasi : 486.715 (2019)

Ketinggian : 26 m

E. Visi, Misi Dan Tujuan Pembentukan Iespa NTB

1. Visi dan Misi

Visi: Terwujudnya Indonesia sebagai Negara yang berprestasi dan disegani dibidang *e-sport*.

Misi :

- a. Mendorong terciptanya semangat berkompetisi yang sehat yaitu menjunjung tinggi nilai etika dan nilai luhur Olympism: *Friendship, Respect dan Excellent* bagi warga negara Indonesia melalui bidang *e-sport*.
- b. Menciptakan hubungan yang kuat dan saling menguntungkan antar pemangku kepentingan di bidang *e-sport*.
- c. Mendorong bertumbuhnya komunitas dan industri *e-sport* di Indonesia.
- d. Membangun Ekosistem *e-sport* Nasional yang dilandaskan edukasi demi terbentuknya sumber daya manusia Indonesia yang berwawasan, sehat, bugar, gembira dan berprestasi.
- e. Aktif berpartisipasi dalam pengembangan *e-sport* di tingkat regional dan dunia.

2. Tujuan Pembentukan

Menjadi wadah berhimpun untuk membangun kebersamaan dalam menyalurkan dan mewujudkan aspirasi, apresiasi, partisipasi, rekreasi, prestasi komunitas dan pemangku kepentingan di bidang *e-sport*. Mempersatukan visi, misi dari komunitas dan pemangku kepentingan di bidang Esports, bagi perkembangan *e-sport* itu sendiri, yang diabdikan untuk kepentingan nasional bangsa Indonesia ke tingkat regional dan dunia. Menyelenggarakan kegiatan, kejuaraan dan pertandingan resmi yang diakui oleh pemerintah dan sesuai dengan regulasi dan peraturan yang diakui oleh Federasi Internasional, dengan tujuan mendukung kemajuan komunitas dan industri *e-sport* di NTB khususnya di Kota Mataram. Masih melakukan kegiatan sosialisasi Esports, edukasi di ruang publik dan privat, dalam ranah rekreasi, prestasi dan pendidikan dari segala lapisan strata kemasyarakatan. Sebagai sumber penyedia talenta, bakat dan minat penggiat *e-sport* yang dijadikan sebagai pondasi struktur utama dalam piramida keolahragaan nasional, ucapnya.

F. Pengembangan E-Sport Sebagai Daya Tarik Wisata

Pengembangan event wisata semakin marak dan pesat dilihat dari banyaknya event sebagai salah satu bentuk pariwisata. Event tersebut bersifat sport, music, kesenian, atau entertainment. Setelah diperhatikan berkembangnya event, bisa dilihat prospek karir untuk lulusan pengelolaan acara dan konvensi. Dalam sebuah event dibutuhkan tenaga professional mulai dari perencanaan, pencarian dan melalui sponsor dan media partner.

Konvensi dan acara bisa juga menjadi event organizer atau pegawai di perusahaan, karena setiap perusahaan memiliki kegiatan yang melibatkan masyarakat dan perlu perencanaan di sebuah agensi atau *production house* dan stasiun televisi. Karena yang mendorong pengembangan event wisata salah satunya adalah televisi, media sosial. Hal yang mendukung suatu pengembangan event wisata destinasi sebagai penyelenggara event adalah infrastruktur yang dimiliki sangat baik, kualitas pelayanan ditempat penyelenggaraan event, kekayaan budaya yang dimiliki mampu menarik minat pengunjung dan sejarah tempat penyelenggaraan event.

Pengembangan berbasis olahraga atau *sport tourism*, saat ini tengah menjadi perhatian khusus pemerintah dengan menggarap banyak event olahraga. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembalikan geliat pariwisata NTB khususnya di Kota Mataram. Maka dari itu semakin banyak jumlah dan intensitas turnamen *Sport* untuk mendukung terciptanya pilihan sport tourism di Kota Mataram, untuk mewujudkan terciptanya lingkungan yang mendukung semakin berkembangnya industri *e-sport*.

“Saya berharap semua pihak berkolaborasi dan bersinergi dalam rangka memajukan industri *e-sport* sebagai pengembangan ekosistem pariwisata dan ekonomi kreatif di Kota Mataram saat ini dengan berkembangnya game mobile tidak hanya dari sisi para pemain yang bertumbuh, tapi juga dari segi industri ekonomi kreatif dan juga daya tarik pariwisata. Hal itu dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) yang mencatat bertumbuhnya jumlah *game mobile* yang dikembangkan anak bangsa antara 2017 hingga 2021. Dalam data tersebut, hingga tahun 2019 jumlah *game mobile* dikembangkan sudah mencapai 332 game”.³⁶

³⁶ Sri Utami Rahmawati, Wawancara Dinas Pariwisata Kota Mataram, 23 Juli 2021

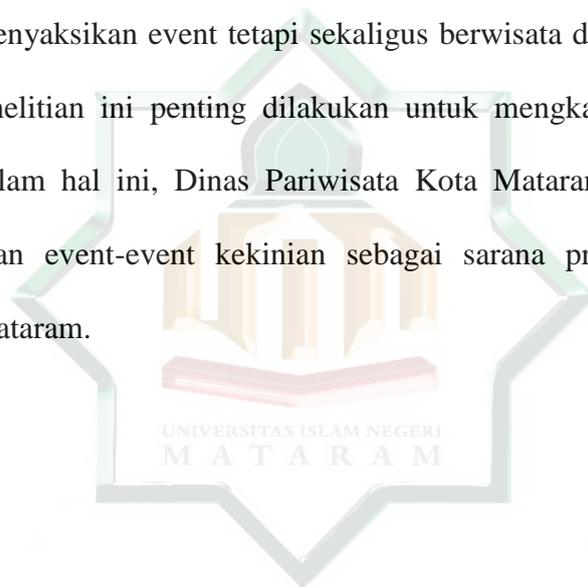
G. E-sport NTB

Dalam usaha meningkatkan kualitas destinasi wisata tidak terlepas pada usaha pengembangan daya tarik wisatanya. Destinasi wisata tidak akan menjadi daerah tujuan wisata jika tidak memiliki daya tarik wisata yang akan dikunjungi, dilihat dan dinikmati. Sehingga pengembangan potensi wisata atau daya tarik wisata adalah suatu hal yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas destinasi wisata yang pada akhirnya akan meningkatkan kunjungan wisata dan juga peningkatan pendapatan asli daerah yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, *e-sport* atau game secara online menjadi basis yang dapat menguntungkan untuk perekonomian dan pariwisata di NTB. Yakin *e-sport* bisa menjadi pemasukan baru yang menjanjikan di era teknologi 4.0. *e-sport* adalah gaya baru untuk anak-anak muda sekarang dalam mencari penghasilan. Dampaknya tidak hanya penghasilan tapi akan membuat perputaran perekonomian dunia maupun nasional.

“*E-sport* telah diakui secara resmi sebagai salah satu cabang olahraga oleh kemenpora sejak tahun 2017 dan dinaungi oleh pengurus besar *e-sport* (PB *e-sport*). Dunia *e-sport* membuktikan bahwa cara pandang anak muda untuk mencari penghasilan tidak harus dengan cara bekerja di kantor, dengan menjadi gamers secara online uang profesional, pundi-pundi pemasukan juga akan mengalir dengan sendirinya. *E-sport* juga membangkitkan ekonomi dan pariwisata dengan diadakannya event-event *e-sport* mengundang wisatawan untuk menyaksikan event tersebut, tidak hanya event menyaksikan mereka juga sekaligus berwisata, semakin banyak event maka semakin banyak tingkat kunjungan wisatawan ke NTB, dengan begitu *e-sport* bisa menjadi strategi dalam mengembangkan pariwisata di NTB. *e-sport* menjadi potensi pasar besar menggarap pasar penikmat *e-sport*”.³⁷

³⁷ Galih Mega Putra, Wawancara Sekretaris Iespa NTB, 26 Juni 2021

Melihat besarnya animo masyarakat yang mengikuti ajang kompetisi *e- sport* baik sebagai peserta maupun penonton maka Pengembangan *e-sport* berpotensi besar sebagai salah satu daya tarik dan sarana promosi pariwisata di daerah Nusa Tenggara Barat khususnya di Kota Mataram, Oleh karena itu dengan adanya event-event serupa diharapkan bisa mendongkrak tingkat kunjungan wisatawan, ini menjadi momentum untuk terus bekerja dan besinergi dalam rangka memperbaiki pariwisata serta lebih serius dalam menata destinasi. Masyarakat tidak hanya menyaksikan event tetapi sekaligus berwisata di Kota Mataram, oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut peran pemerintah dalam hal ini, Dinas Pariwisata Kota Mataram dalam mendukung penyelenggaraan event-event kekinian sebagai sarana promosi dan destinasi wisata Kota Mataram.



Perpustakaan UIN Mataram

TABLE 4.1 JENIS EVENT E-SPORT

Berikut jenis-jenis event bergengsi yang sukses digelar oleh IESPA NTB :

JENIS EVENT	KETERANGAN	TAHUN
1. GUBERNUR CUP NTB	merupakan event terbesar di NTB. Majunya industri e-sport di NTB menjadi daya tarik untuk mengadakan event, berkembangnya game mobile tidak hanya dari sisi para pemain yang bertumbuh, tapi juga dari segi industri ekonomi kreatif dan juga daya tarik pariwisata di Kota Mataram	2020
2. HONDA IESPA NTB COMPETION	PT. Astra Motor Honda bekerjasama dengan IESPA NTB untuk mengadakan event e-sport dengan tujuan mempertahankan brand recall Honda dan juga sebagai pengembangan daya tarik wisata di Kota Mataram, ekosistem e-sport di Kota Mataram telah mengalami perkembangan yang sangat baik.	2019
3. STUDENT E-SPORT COMPETION NTB	Majunya industri e-sport di NTB menjadi daya tarik wisata, kompetisi ini memiliki banyak tujuan seperti strategi pengembangan wisata di Kota Mataram, memperkuat silaturahmi antar anggota.	2021

Data tersebut menunjukkan industri *e-sport* berkembang dengan baik dari segi ekonomi kreatif. Kehadiran turnamen *e-sport* di NTB besar menjadi salah satu potensi pariwisata dan daya tarik wisata. Oleh karena itu, semua lapisan masyarakat, pemerintah Kota maupun Daerah dan sponsor sangat mendukung semakin banyaknya turnamen dari olahraga game itu.

NTB menjadi salah satu destinasi wisata halal unggulan di Indonesia, dengan keindahan alam potensi yang dimiliki NTB, tidak merata keseluruhan tempat seperti Kota Mataram, spot-spot wisata di Kota Mataram tidak begitu banyak, seperti Loang Baloq, Pantai Ampenan, Islamic Center, Taman Sangkareang dan Taman Mayura, sehingga untuk menarik wisatawan agar berkunjung ke Kota Mataram maka diperlukanlah strategi pengembangan untuk menjadikan kota mataram itu mempunyai daya tarik wisata, salah satunya yang bisa dikembangkan adalah potensi destinasi wisata baru di Kota Mataram yaitu dengan mengadakan event-event terkait dengan E-Sport. Kota Mataram berpotensi terhadap pengembangan pariwisata olahraga, potensi e-sport sangat berpengaruh dalam mengembangkan pariwisata di Kota Mataram dengan mengadakan event-event kekinian seperti e-sport yang bertujuan untuk menarik minat kunjungan wisatawan ke Kota Mataram, wisatawan tidak hanya menyaksikan event e-sport tetapi sekaligus untuk berwisata. Dalam mendukung penyelenggaraan event-event kekinian sebagai sarana promosi dan destinasi wisata Kota Mataram E-sport bisa memainkan peranan utama dalam pengembangan kota, dan profil yang dimilikinya ke seluruh penjuru dunia serta memberikan dorongan nyata bagi perekonomian, berbagai potensi kekuatan,

kelemahan, ancaman dan peluang e-sport sebagai daya tarik sport tourism dan berbagai strategi-strategi pengembangan kedepan khususnya e-sport sebagai daya tarik sport tourism. saat adanya sebuah pertandingan dapat menarik kunjungan hingga ribuan pelancong dan wisatawan. E-sport memberikan dampak positif untuk perekonomian dengan membuka lapangan pekerjaan terlibat untuk mendukung olahraga tersebut.

H. Analisis Swot

Analisis SWOT dapat dijabarkan sebagai upaya untuk mengenali kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang menuntut kinerja perusahaan. Metode analisis SWOT dapat diterapkan dengan pengaplikasian SWOT, bagaimana kekuatan (*strength*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*thereats*) yang ada, dan bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancamanbaru.

Dari keempat komponen tersebut, dapat dikelompokkan kedalam dua faktor yaitu faktor internal dan faktor external. Faktor internal terdiri dari dua point yaitu kekuatan dan kelemahan. Keduanya member dampak positif dalam sebuah penelitian. Sedangkan untuk faktor external merupakan faktor luar yang tidak secara langsung terlibat tetapi dapat berpengaruh terhadap strategi-strategi pengembangan suatu bidang atau penelitian.

Matrix SWOT ini merupakan alat informasi pengambilan keputusan untuk menentukan strategi yang ditempuh berdasarkan logika untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman perusahaan Berdasarkan pendekatan kualitatif matrix:

1. Analisa faktor internal (*strength dan Weaknesses*)

a. MatrixSWOT

Matrix SWOT ini merupakan alat informasi pengambilan keputusan untuk menentukan strategi yang ditempuh berdasarkan logika untuk memaksimalkan kekuatan dan peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman perusahaan.

Hal yang menjadi faktor strength (kekuatan) internal dalam strategi pengembangan *e-Sport* di Indonesia antara lain:

- 1 *e-Sport* sudah masuk kedalam cabang olahraga yang diakui internasional
- 2 Banyak tim Indonesia yang berprestasi di dunia internasional
- 3 Developer game semakin mengembangkan aplikasinya dan menghubungkan ke platform media social
- 4 Adanya dukungan pemerintah terhadap *e-Sport* dengan diselenggarakan kompetisi pialapresiden
- 5 Game merupakan aplikasi yang menarik untuk semuakalangan
- 6 Kota Mataram merupakan Ibu Kota dari salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia sehingga jumlah pengunjung Kota Mataram

itubesar

- 7 Jaringan di Kota Mataram sudah menyampai 4G sejak tahun 2015
- 8 Peminat *e-Sport* di Kota Mataram sudah menunjukkan jumlah yang cukup banyak

b. *Weakness* (kelemahan)

Hal yang menjadi faktor kelemahan internal dalam strategi pengembangan *e-sport* antara lain:

- 1) Minimnya wadah pelatihan *e-sport* yang belum menjangkau pelosok daerah
- 2) Biaya yang dibutuhkan untuk membeli perangkat mobile atau komputer
- 3) Semakin besar kualitas grafis game maka semakin besar pula spesifikasi perangkat yang dibutuhkan
- 4) Belum banyaknya event-event serupa yang dilakukan di Kota Mataram
- 5) Tidak konsistennya waktu penyelenggaraan event *e-sport* dari tahun ke tahun. Sehingga tidak ada tanggal pasti dan wisatawan tidak merencanakan jauh-jauh hari
- 6) Belum dikemas sebagai produk atau paket wisata minat khusus olahraga pariwisata

2. Analisa faktor Eksternal (*oppoertuniti dan threat*)

a. *Opportunity* (peluang)

Faktor peluang yang dimiliki untuk mengembangkan E-Sport sebagai berikut:

- 1) Banyak turnamen atau kompetisi *E-Sport* yang diadakan sponsor atau daripemerintah
- 2) dapat membuka peluang bisnis baru untuk masyarakat disekitar event yang ingin berusaha sebagai penyedia makanan dan minuman
- 3) Para pro player mendapatkan gaji sebagaimana atlet olahraga lain
- 4) Media sosial dapat dijadikan ajang promosi untuk lebih mendalami E-sport promosi pariwisata di Kota Mataram
- 5) Kehadiran *E-sport* menjadi daya tarik wisata di Kota Mataram
- 6) Adanya event-event internasional yang diadakan di NTB pada saat Moto GP itu akan membuka peluang untuk menyelenggarakan event E-sport karena selain menonton Moto Gp wisatawan lokal maupun asing akan menyaksikan atau mengikuti event *e-sport* tersebut
- 7) Adanya keseriusan pemerintah untuk menjadikan event e-sport sebagai objek wisata baru atau kekinian
- 8) Peluang percepatan pengembangan jaringan di Kota Mataram bukan hanya di KEK Mandalika

b. *Threat* (hambatan)

Beberapa hal yang menjadi potensi hambatan dalam pengembangan *E-Sport* diantaranya:

- 1) Kurang dukungan dari orangtua
- 2) Kecanduan handphone atau perangkat computer
- 3) Anggapan masyarakat bahwa bermain game hanya membuang waktu dan tidak memiliki dampak positif terhadap pengembangan

pariwisata

- 4) Berkurangnya sosialisasi *e-sport* terhadap pengembangan daya tarik wisata di Kota Mataram
- 5) Dukungan pemerintah masih tahap wacana dalam menyelenggarakan event *e-sport* sebagai daya tarik wisata di Kota Mataram

Berdasarkan analisa faktor internal dan eksternal yang dilakukan, maka dapat dituangkan kedalam bentuk Matrix SWOT untuk menentukan perencanaan strategi *Strength-Opportunities* (SO), *Strength-Threat* (ST), *Weakness-Opportunities* (WO), dan *Weakness-Threat* (WT). Hasil perencanaan strategi yang diperoleh dapat menjadi gambaran untuk menentukan program dan arah pengembangan *E-Sport*.

TABLE4.2 : MATRIX SWOT

	Strenght/Kekuatan	Weaknes/Kelemahan
Faktor Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya dukungan pemerintah terhadap e-sportdengan diselenggarakan kompetisi piala presiden 2. Game merupakan aplikasi yang menarik untuk semua kalangan 3. Kota Mataram merupakan Ibu Kota dari salah satu destinasi wisata unggulan Indonesia sehingga jumlah pengunjung Kota Mataram itu besar 4. Jaringan di Kota Mataram sudah menyampai 4G sejak tahun 2015 5. Peminat e-sport di Kota Mataram sudah menunjukkan jumlah yang banyak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Minimnya wadah pelatihan e-sport yang belum menjangkau pelosok daerah 2. Biaya yang dibutuhkan untuk membeli perangkat mobile atau komputer 3. Semakin besar kualitas grafis gamme maka semakin besar pula spesifikasi perangkat yang dibutuhkan 4. Belum banyaknya event-event serupa yang dilakukan di Kota Mataram 5. Tidak Konsistennya waktu penyelenggaraan event e-sport dari tahun ke tahun, sehingga tidak ada tanggal pasti dan wisatawan tidak merencanakan jauh-jauh hari 6. Belum dikemas sebagai produk atau paket wisata minat khusus olahraga pariwisata
Faktor Eksternal		

Opportuniti/Peluang	Strategi (S-O)	Strategi (W-O)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak turnamen atau kompetisi e-sport yang diadakan sponsor atau dari pemerintah 2. Dapat membuka peluang bisnis baru untuk masyarakat disekitar event yang ingin berusaha sebagai penyedia makanan dan minuman 3. Para pro player mendapatkan gaji sebagaimana atlet olahraga lain 4. Media sosial dapat dijadikan ajang promosi untuk lebih mendalami e-sport promosi pariwisata di Kota Mataram 5. Kehadiran e-sport menjadi daya tarik wisata di Kota Mataram 6. Adanya event-event internasional yang diadakan di NTB pada saat Mota GP, itu akan membuka peluang untuk menyelenggarakan event e-sport karena selain menonton Moto GP wisatawan lokal maupun asing akan menyaksikan atau mengikuti event e-sport tersebut 7. Adanya keseriusan pemerintah untuk menjadikan event e-sport sebagai objek wisata baru atau kekinian 8. 8. Peluang percepatan pengembangan janringan di Kota Mataram bukan hanya di KEK Mandalika 	<ol style="list-style-type: none"> 1. E-sport mempunyai potensi untuk memperluas potensi pasar. 2. Pengembangan Sumber Daya Manusia agar lebih baik lagi. 3. Sosialisasi kepada komunitas-sport terkait atraksinya menjadi daya tarik wisata pada saat pertandingan 4. Merencanakan dan mengembangkan wisata-wisata maupun membuat program daya tarik wisata baru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memanfaatkan sport science dalam pembinaan pemain 2. Pengemasan produk daya tarik wisata minat khusus yang bertujuan agar lebih spesifik 3. Kerja sama dengan pemerintah dan swasta 4. Kerja sama dengan biro-biro perjalanan wisata, tour guide.

Threat/Ancaman	Strategi (S-T)	Strategi (W-T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. kurang dukungan dari orang tua 2. kecanduan handphone atau perangkat computer 3. anggapan masyarakat bahwa bermain game hanya membuang waktu dan tidak memiliki dampak positif terhadap pengembangan pariwisata 4. berkurangnya sosialisasi e-sport terhadap pengembangan daya tarik wisata di Kota Mataram 5. Dukungan pemerintah masih tahap wacana dalam menyelenggarakan event e-sport sebagai daya tarik wisata di Kota Mataram 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembentukan unit khusus yang menangani sport tourism 2. E-sport harus harus lebih berprestasi. 3. Dengan program Sport tourism baru nantinya e-sport akan berbeda dengan para kompetitor-kompetitor 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan keamanan pada saat pertandingan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
M A T A R A M

Perpustakaan UIN Mataram

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian potensi E-sport sebagai daya tarik Wisata di Kota Mataram maka peneliti dapat menyimpulkan : Kota Mataram berpotensi terhadap pengembangan pariwisata olahraga, dan berpeluang menyelenggarakan dan menjadi host untuk sport events yang bertaraf nasional, seperti porprov, popda dan tidak menutup kemungkinan menyelenggarakan event yang lebih besar seperti PON, Sea Games dan lain sebagainya, dan potensi E-sport sangat berpengaruh dalam mengembangkan pariwisata di Kota Mataram dengan mengadakan event-event kekinian seperti e-sport yang bertujuan untuk menarik minat kunjungan wisatawan ke Kota Mataram, wisatawan tidak hanya menyaksikan event e-sport tetapi sekalian untuk berwisata.

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi yang dapat dirancang adalah dengan strategi stabilitas yaitu, meningkatkan efisiensi dari pengembangan Mepantigan sebagai atraksi wisata budaya dalam mendukung Sport Tourism di Kota Mataram. Adapaun strategi tersebut adalah dengan meningkatkan penekanan nilai-nilai budaya Kota Mataram, meningkatkan pemasaran serta peran pemerintah, dan meningkatkan kenyamanan dan keamanan wisatawan.

B. Saran

Potensi e-sport sebagai daya tarik wisata di Kota Mataram pariwisata hendaknya dapat kembangkan dan di jadikan salah satu rencana pembangunan dan mengembangkan daerah. Perlu promosi dan kerja sama dengan stakeholders terkait dalam pengembangan dan penyelenggaraan atau menjadi host dalam sport events nasional atau internasional di Kota Mataram. Pariwisata olahraga diharapkan dapat mendukung program kepariwisataan pemerintah dalam meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung yang tentu akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pendapatan asli daerah.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR PUSTAKA

- Abdita, Esi NTB Gelar Kompetisi E-sport Memperebutkan Gubernur Cup 2020
<https://www.wartamataram.com>., diakses pada tanggal 22 Oktober, pukul 05.17 PM
- Angga Putra Wardana Brillyanes Sanawiri, ‘’ Potensi sport tourism sebagai daya tarik wisata di malang raya’’, (Jurnal Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang), Hlm 1.
- Basrowi dan Suswandi, Memahami Penelitian Kualitatif (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.195
- Basrowi dan Suswandi, Memahami Penelitian Kualitatif (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.192-193
- Basrowi, dan Suswandi, Memahami Penelitian Kualitatif (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm. 172.
- Basrowi, dan Suswandi, Memahami Penelitian Kualitatif (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hlm.169.
- Cipriana Dos Santos Guterres, ‘’Pengembangan Daya Tarik Wisata Berbasis Masyarakat Di Pantai Vatuvou, Distrik Liquisa, Timor leste’’, (Jurnal, Magister Kajian Pariwisata Universitas Udayana), Hlm 6-10
- Daniel Fransiscuc Simanjuntak, Ahmad Fauzi Dh, Ari Irawan, ‘’Pengaruh Event Pariwisata Terhadap Keputusan Berkunjung’’, Jurnal, Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. Hlm 4
- Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), Hlm 1096.

- Fadillah Kurniawan, "E-sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian" *Jurnal, Pendidikan Kepelatihan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*, Hlm 2
- Faidillah Kurniawan, "E sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian", (*Jurnal, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*, 2019), Hlm, 1
- Farida Hamid, *Kamus Ilmiah Populer Lengkap*, (Surabaya: Apollo, tt), Hlm 504.
- Firdan Rastama Faherty, "Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia", (*Skripsi, Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia*, 2018), Hlm 11.
- Galih Mega Putra, Wawancara Sekret Iespa, 26 Juni 2021
- I Ketut Suidiana, "Dampak Olahraga Terhadap Wisata", (*Jurnal Fakultas Ilmu Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha*, 2018), Hlm 1.
- Iwan, "Pengembangan Event di Indonesia" *Jurnal, (Politeknik Pariwisata Prima Internasional)*", Hlm 1
- John w. Creswell, *Research Design Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*, (yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 264, 265
- Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm.16
- Kissi Apriani, Doddy Yuono "Pusat E-Sport Jakarta", (*Jurnal Fakultas Teknik Tarumanegara*, 2019), Hlm 1.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 4

Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), Hlm 320

Mariska Harya Firdani, Wishnutama Dukung E-sport Untuk Majukan Pariwisata Tanah Air, <https://www.jawapos.com/ekonomi.>, diakses pada tanggal 13 Februari 2020, pukul 11.05 WIB

Martini, Organisasi *E_sport* Indonesia, <https://www.indosport-com.cdn.amproject.org.>, diakses pada tanggal 22 Januari 2020, pukul 21:50 WIB

Novita Rifaul Kirom, Sudarmiatin, I Wayan Jaman Adi Putra ‘‘Faktor-Faktor Penentu Daya Tarik Wisata Budaya Dan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Wisatawan’’, (Jurnal, Magister Manajemen Pascasarjana Universitas Negeri Malang), Hlm 1

Pedoman Penulisan Skripsi (Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Mataram, 2017)

Razi Kani Malik, Wawancara Masyarakat, 13 Juli 2021

Rizal Kurniansyah, ‘‘Kajian Potensi Pariwisata Perkotaan (Urban Tourism) Sebagai Daya Tarik Wisata Kota Mataram Provinsi Nusa Tenggara Barat’’, (Jurnal, Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram, 2018), Hlm 2.

Rofiq Wahyu Widodo, ‘‘Analisis Potensi Pariwisata Olahraga Di Kabupaten Wonosobo’’ Skripsi, Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang. Hlm 2

Sejarah pengembangan E-sport, <http://www.iespa.or.id.>, di akses pada tanggal 23 April 2019 pukul 20.45

Sinta, “E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung Bali”, (Jurnal, Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur Universitas Udayana 2012), Hlm 6.

Sri Utami Rahmawati, Wawancara Dinas Pariwisata Kota Mataram, 23 Juli 2021

Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 74.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D, (Alfabeta: JI. Gegerkalong Hilir No. 84 Bandung), hlm. 145

Yasep Azzery, Iwan Krisnadi, “Strategi Pengembangan E-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT”, (Jurnal, Program Pasca Sarjana, Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia), Hlm. 2



Perpustakaan UIN Mataram

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Perpustakaan UIN Mataram



Gambar 1.1 Sri Utami Rahmawati Wawancara Dinas Pariwisata Kota Mataram



Gambar 1.2 Galih Mega Putra Wawancara Sekretaris IeSPa NTB



Gambar 1.3 Sport Arena IeSPa NTB



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR RIWATA HIDUP

(Curriculum Vitae)

A. Identitas Diri

Nama : M. Dony Daeful Azim

Tempat, Tanggal Lahir : Mataram, 11 Mei 1998

Alamat : Bebidas Pagesangan Mataram

Nama Ayah : Musalihin

Nama Ibu : Suharni

B. Riwayat Hidup

- 1. SDN 41 Mataram, 2010**
- 2. Mts Al-aziziyah Kapek Gunungsari**
- 3. SMAN 2 Gerung Lombok Barat**



Perpustakaan UIN Mataram