CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
https://journal.ilininstitute.com/index.php/caradde
Volume 3 | Nomor 1 | Agustus |2020
e-ISSN: 2621-7910 dan p-ISSN: 2621-7961
DOI: https://doi.org/10.31960/caradde.v3i2.462

Esport Sebagai Sumber *Soft Power* Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda

Junita Budi Rachman[1], Savitry Adityani[2], Dadan Suryadipura[3], Bima Prawira Utama[4], Bunga Aprilia[5], Ariyadi Suherman[6], Kevin Alfaizi[7]

Keywords:
Esports;
Soft power Indonesia;
Sosialisasi;
Anak muda.

Corespondensi Author
[1]Departemen Hubungan Internasional, Universitas Padjadjaran, Jatinangor, Jawa Barat, Indonesia
Email: Junita@unpad.ac.id

History Article
Received: 20-Mei-2020;
Reviewed: 26-Mei-2020;
Accepted: 15-Juni-2020;
Avalaible Online: 30-Juli-2020;
Published: 03-Agustus-2020;

Abstrak. *Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan dan mendiskusikan proses dan hasil sosialisasi kepada anak muda tentang olahraga dan soft power Indonesia. Metode sosialisasi dari Herbert Mead (1972) digunakan terhadap beberapa pelajar SMA di Bandung sebagai subjek sasaran. Penerimaana mereka melalui kuesioner dianalisis secara kualitatif dan dilengkapi dengan perhitungan statistik sederhana. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa pelajar sasaran menyatakan setuju dan memahami pentingnya olahraga sebagai sumber soft power Indonesia. Namun, mereka belum siap untuk sepenuhnya memasuki dunia esports, meskipun akan mendukung pengembangan soft power Indonesia melalui esports. Temuan dari seluruh proses sosialisasi menunjukkan bahwa masih ada kesenjangan antara kesetujuan tentang pengetahuan yang diperoleh dan kesediaan mereka untuk melakukan atau menjadi seseorang seperti yang diharapkan dari sosialisasi dan negara.*

Abstract. *This article is aimed to describe and discuss the process and results of socialization to young people about Indonesian sports and soft power. The method of socialization from Herbert Mead (1972) was used on several high school students in Bandung as a target subject. Their receptions through a questionnaire were analyzed qualitatively and supplemented by simple statistical calculations. The results of the socialization showed that the target students agreed and understood the importance of sports as a source of Indonesian soft power. However, they are not ready to fully enter the world of esports, although they will support the development of Indonesian soft power through esports. The findings of the entire socialization process show that there is still a gap between agreement on the knowledge gained and their willingness to do or become someone as expected from socialization and the state.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

PENDAHULUAN

Olahraga tidak sekedar olah tubuh dan jiwa agar sehat, kuat dan terampil. Lebih dari itu, olahraga memiliki ekosistem tersendiri yang menggerakkan dan menghasilkan manfaat bagi banyak orang dan banyak pihak, termasuk negara. Negara dapat memanfaatkan

olahraga beserta ekosistemnya itu sebagai sumber *soft power* untuk tujuan nasional dan internasional. Untuk itu negara perlu memberdayakan bangsanya, terutama anak muda, untuk menekuni olahraga dan terlibat dalam ragam kegiatannya secara serius.

Salah satu jenis kegiatan olahraga yang tengah populer di dunia pada masa kini dan baru diakui sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan, adalah olahraga elektronik atau olahraga virtual, atau kompetisi permainan video terorganisir, yang dikenal sebagai cybersport dan disepakati dengan sebutan Esports (e-sport, eSport) (Jenny et al., 2017). Istilah Esport pertama kali diciptakan oleh Online Gamers Association (OGA) pada tahun 1999 (Hutchins, 2008). Awalnya esport yang berbasis *game* elektronik dengan menggunakan computer personal, konsol *game* dan gawai cerdas (*mobile smartphone)* ini dianggap sebagai suatu rekreasi belaka yang adiktif dan konsumtif, serta tidak bermanfaat dan membuang waktu yang berharga. Stigma negatif ini telah menjadikan pemainnya sebagai orang yang tidak memiliki prospek masa depan yang cerah di luar dunia permainan.

Namun lambat laun anggapan ini mulai memudar seiring dengan terjadinya globalisasi Revolusi Industri 4.0 yang mengandalkan teknologi informasi dan digital, telah membuat esports sebagai salah satu industri alternatif penting. Meskipun kerap diperdebatkan, nyatanya esports memiliki banyak manfaat bagi para atlet, pegiat dan bagi banyak pihak yang terlibat dalam dunia esports. Seperti, esports menciptakan banyak lapangan kerja yang saling berkaitan (ekosistem esports) dan esports sebagai pilihan karier berpenghasilan dengan nilai nominal yang luar biasa (Baltezarević & Baltezarević, 2018). Esports juga bermanfaat sebagai peningkatkan interaksi sosial dan emosional *online* dalam melatih kerjasama antar pemain *game* melalui obrolan dan permainan tim (Huk, 2019) dan juga dengan penonton atau penggemar. Dengan kata lain, esport seperti olahraga lainnya mampu mempromosikan inklusi sekaligus kohesi sosial (Boyacioğlu & Oğuz, 2016). Esports dapat bermanfaat sebagai omset dan aset dari industri kreatif dan hiburan. Sebagai suatu tontonan langsung atau melalui daring esports akan terkait dengan dunia bisnis yang menghasilkan pemasukan dan perputaran uang yang menguntungkan. Lebih dari itu, berkat esports telah membuat *video game* bermanfaat untuk banyak keperluan di luar esports antara lain sebagai metode, teknik dan praktik pendidikan (da Silva et al., 2019), perdagangan, kedokteran dan kesehatan, yang disebut dengan gamifikasi (*gamification*) (Bozkurt & Durak, 2018; Seaborn & Fels, 2015).

Keberadaan esports, kemampuan atlet dan segala manfaat ekosistemnya dapat menjadi sumber *soft power* negara. *Soft power* merujuk pada kemampuan untuk membentuk preferensi pihak atau negara lain dengan kemenarikan daripada dengan paksaan (Nye, 2004). Dalam kaitannya dengan olahraga, Nye mengemukakan bahwa olahraga populer dapat memainkan peran penting dalam mengomunikasikan nilai-nilai nasional dan internasional suatu negara, mengeksposur kebijakan negaranya maupun keungulan budaya yang dimiliki secara nasional dan internasional (Nye, 2011). Olahraga dapat digunakan sebagai alat *soft power* atau instrumen diplomasi (Abdi et al., 2019), baik secara internasional maupun nasional, formal maupun informal, dalam rangka pembentukan citra, membangun platform untuk dialog dan kepercayaan (Nygård & Gates, 2013). Bahkan, melalui olahraga dapat dicapai pembangunan perdamaian dan pembangunan bangsa (Schoech et al., 2013). Demikiam pula halnya dengan olahraga pada suatu suatu *sport mega-event* (SME) sebagai alat maupun sebagai tujuan *soft power* terutama bagi negara penyelenggara (Grix et al., 2015). Dalam SME atlet esports tidak hanya berfungsi sebagai pelaku bagi dirinya sendiri melainkan juga sebagai perwakilan atau duta dari negaranya. Prestasi dan kemenangannya menjadi pembuka jalan menuju pencarian akan kemenangan internasional lainnya bagi negara yang diwakilinya. Dengan demikian, esports sebagai olahraga yang memiliki banyak manfaat juga berpotensi sebagai sumber *soft power* suatu negara. Oleh karena itu keberadaan esports di suatu negara perlu dibina dan diberdayakan keberlangsungan dan kesinambungannya.

Perkembangan esports di dunia menunjukkan prospek yang mencerahkan. Seperti yang ditunjukkan oleh Newzoo, analis *game* elektronik terkemuka, esports di dunia pada 2019 memiliki khalayak pengamat

sebanyak 454 juta dengan nilai pertubuhannya 15 persen; pasar olahraga elektronik akan mencapai $ 1,8 miliar pada tahun 2021 (Newzoo, 2018). Perkembangan global ekosistem kegiatan esports ini dapat berkontribusi bagi perekonomian dan pendapatan suatu negara

Di Indonesia, perkembangan esports berjalan lamban meski kompetisi *video game online* sudah ada sejak era 90-an. Momentum kebangkitan *game* elektronik Indonesia menjadi olahraga yang dinamakan Esports adalah saat ditampilkan dalam turnamen multi nasional pada Asian Games 2018 (AG 2018) di Jakarta dan Palembang. Kendati esports hanya sebagai turnamen eksibisi, peristiwa ini merupakan sebuah langkah awal dan besar bagi penerimaan *esports* sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan pada perhelatan akbar olahraga internasional seperti Olimpiade (Utama & Rachman, 2020).

Legasi dari AG 2018 telah membuka beberapa fakta mengenai potensi yang ada di Indonesia terkait esports Pada tahun 2019, mengutip dari Newzoo, jumlah pemain *game* elektronik di Indonesia mencapai angka 43,7 juta, dan konversi nilai bisnis esports di Indonesia yang sangat tinggi. Newzoo juga telah memproyeksikan pendapatan *game* Indonesia akan mencapai US $ 941 juta di tahun 2019 (Newzoo, 2018).

Pasca AG 2018, Pemerintah Republik Indonesia (RI) menaruh perhatian besar terhadap esports. Esports dianggap sebagai bagian dari industri kreatif dan hiburan yang tengah dikembangkan untuk menunjang pembangunan nasional. Indonesia memiliki sumber daya manusia dari kalangan anak muda yang berlimpah dan sangat potensial tidak hanya sebagai konsumen dan target bisnis melainkan sebagai kreator dan pelaku esports. Melalui mereka diharapkan esports nasional berstandar internasional berkembang dan berkontribusi bagi perekeonomian digital Indonesia. Berkenaan dengan pencarian akan sumber-sumber *soft power* baru, Indonesia dapat berharap dari esports nasionalnya, baik sebagai sarana maupun sebagai tujuan pencapaian internasional (Rachman et al., 2019). Untuk menumbuhkan dan mewujudkan hal ini, pemerintah RI melakukan investasi dengan hadir sebagai regulator dan fasilitator pada kegiatan esports di negaranya. Diantaranya adalah menerbitkan Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Umum Permainan Interaktif Elektronik, dan hadir pada berbagai kompetisi esports, seperti Turnaman esport Piala Presiden, Kejuaraan esports Remaja Nasional dan 2019 IEC University Series.

Dengan arti penting, orientasi dan manfaat esports bagi negara Indonesia pada masa kini, perkembangan dan peningkatannya perlu diupayakan. Terutama adalah membangun pilar utamanya, yaitu generasi muda pemain esports Indonesia yang berbakat dan berkualitas internasional. Langkah awalnya adalah menghapus semua stigma negatif mengenai *e-game* atau esports. Memotivasi mereka untuk mendukung perkembangan esports di negaranya, serta mengedukasi tentang pentingnya esports sebagai sumber positif bagi masa depan mereka dan sebagai sumber *soft power* negaranya.

Telah banyak perhatian mengenai pentingnya olahraga bagi anak muda. Di antaranya Baciu & Baciu (2015), dan Albayrak & Bayrakdaroglu (2018) dalam arikel yang berbeda menegaskan sosialisasi mengenai dan melalui olahraga kepada anak muda penting untuk membangun diri sehat secara fisik serta berkontribusi dalam pemecahan masalah dan peningkatan kualitas hidup individu dan masyarakat.—Dengan tujuan yang sama, Heryadi, Alexandri, & Sari (2019). maupun Narulita (2019) juga menggunakan metode sosialisasi mengenai dan melalui olahraga, yakni esports dan pencaksilat kepada sejumlah pelajar menengah tingkat atas (SMA), di Jawa Barat untuk mengenalkan Revolusi Industri 4.0 dan Internet of Things (IoT), maupun *soft power*.

Artikel ini juga merupakan hasil dari kegiatan sosialisasi. Dengan tujuan yang serupa kepada sejumlah pelajar SMA di Bandung mengenai esports sebagai olahraga dan *soft power* Indonesia, namun berbeda dalam penggunaan metodenya. Metode sosialisasi dari Herbert Mead (1972) diangap relevan dan cocok untuk diterapkan kepada anak muda, karena mengandung unsur pedagogis dan hiburan. Hasil yang diharapkan berupa penerimaan spontan sebagai permulaan bagi langkah selanjutnya.

METODE

Kegiatan PPM ini menerapkan metoda sosialisasi dan penyebaran kuesioner kepada

subjek sasaran di lapangan yang dilaksanakan dalam satu hari kegiatan, namun proses seluruh kegiatan mengambil masa empat bulan. Subjek sasaran adalah 100 anak muda sebagai pelajar SMAN 07 Bandung yang terletak di Jalan Lengkong Kecil Nomor 53. Dipilih karena sekolah ini memiliki laboratorium IT dan divisi esports, serta beberapa pelajarnya telah memenangkan piala kejuaraan nasional dalam bidang esports.

Metode sosialisasi yang diterapkan adalah dari George Herbert Mead dan Morris (1972) yaitu pola partisipatoris. Pola ini bersifat interaktif dan komunikatif dua arah secara lisan dan kebebasan dengan memberikan imbalan (ketika berprilaku baik) dan hukuman (bila berprilaku buruk) yang bersifat simbolik. Sosialisasi dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan persiapan (*preparatory stage*); Tahap meniru (*play stage*); Tahap siap bertindak (*game stage*); dan Tahap penerimaan norma kolektif (*generalized stage/generalized other*).

Penerimaan dari subjek sasaran berupa sikap kesetujuan dan sikap kesediaan dari mereka sesuai yang diharapkan sosialisasi. Untuk mengetahuinya kuesioner disebar dan pengukurannya dengan metode Skala Likert (Likerts Scale). Metode ini menyediakan lima pilihan skala yang mempunyai gradasi dari Sangat hingga Sangat Tidak. Untuk tingkat persetujuan, lima pilihan yang diajukan adalah: Sangat Setuju (SS); Setuju (S), Ragu-ragu (RG), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Untuk tingkat sikap, lima pilihan yang diajukan adalah: Sangat Bersedia (SB), Bersedia (B), Ragu-ragu (Rr), Tidak Bersedia (TB), Sangat Tidak Bersedia (STB). Dengan responden sejumlah 100 orang, (sesuai Rumus Slovin) memudahkan untuk memperoleh nilai presentasenya dan kemudian dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Baik pelaksanan maupun hasil dari kegiatan sosialisasi yang kami laksanakan memiliki kesamaan maupun perbedaan dengan sosialisasi yang dilakukan beberapa pelaksanaan sosialisasi sebelumnya. Sosialisasi yang dilakukan oleh Baciu & Baciu adalah melalui penyediaan kegiatan olahraga secara formal dan ekstra kurikuler di sekolah yang dikawal guru untuk memonitor perkembangan setiap pelajar secara kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan selama pelajar bersekolah di tempat itu, sehingga dampak dari sosialisasi dapat diketahui, baik secara kualitatif atau kuantitatif (Baciu & Baciu., 2015). Albayrak & Bayrakdaroglu meneliti mengenai korelasi antara sosialisasi dan skor soialsiasi olahraga terhadap sejumlah siswa dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil yang didapat adalah semakin tinggi skor sosialisasi peserta, semakin tinggi skor sosialisasi olahraga mereka (Albayrak & Bayrakdaroglu, 2018).

Heryadi, Alexandri, & Sari menggunakan metode sosialisasi yang salah satunya mengenai dan melalui olahraga, yakni esports terkait dengan Revolusi Industri 4.0 dan Internet of Things (IoT). Dengan melakukan eksperimen para pelajar SMA di Cicalengka dikenalkan pada sisi positif dan negatifnya esports (Heryadi, Alexandri, & Sari., 2019). Tujuan sosialisasi ini masih sebatas pengenalan sederhana baik dari sisi materi maupun keterampilan, tanpa melihat dampaknya pasca sosialisasi.

Sosialisasi olahraga mengenai pencaksilat dan *soft power* yang dilakukan oleh Narulita dan rekan menggunakan metode strategi komunikasi yang berpedoman pada siapa, apa dan bagaimana materi substansi disampaikan (Narulita, et al., 2019). Sehingga, hasil sosialisasi lebih mengutamakan pada pencapaian keefektifan penyampaian informasi dan penggunaan media komunikasi dan bahasa ketimbang subtansi.

Sementara sosialisasi mengenai esports sebagai sumber *soft power* Indonesia ini dilaksanakan dengan empat tahapan proses dengan maksud dan tujuan sesuai dengan arahan Mead. Sosialisasi tahap persiapan berupa penyampaian materi sosialisasi yaitu esport sebagai sumber *soft power* Indonesia. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan para pelajar sasaran mengenal dan memahami perkembangan esports di dunia dan signifikansinya bagi *soft power* negara yang memerlukan partisipasi generasi muda. Materi disampaikan dengan metode ceramah yang dilengkapi dengan media film pendek, *video* dan *slide*. Penyampai materi ceramah adalah tiga orang yang mempunyai latar belakang profesi yang relevan dengan tema sosialisasi.

Ceramah pertama disampaikan oleh seorang peneliti dari Pusat Studi Internasional

Unpad. Materinya berupa pengenalan mengenai: pentingnya *soft power* bagi pembangunan negara di era Revolusi Industri 4.0, khususnya di negara Indonesia pasca AG 2018; makna esports sebagai jenis olahraga baru yang positif dan prospektif; manfaat dan signifikansinya bagi pembangunan diri, dan peranan-peranan yang dapat dijalankan oleh kaum muda untuk ikut menyukseskan *soft power* negara Indonesia melalui esports.

Ceramah kedua disampaikan oleh dua orang pekerja industri digital. Secara bergantian mereka berbagi pengalaman tentang pekerjaan di sektor yang mereka geluti. Mereka memberikan gambaran tentang proses pembuatan *game* dan proses kreatif dalam membuat konten digital, serta mengenalkan *gamification* yang diaplikasikan pada dunia nyata. Penceramah juga memperkenalkan ekosistem dari dunia esports dengan berbagai dimensinya yang bermanfaat dan menguntungkan bagi siapa saja yang terlibat, terutama bagi generasi muda.

Tahap pertama ini diakhiri dengan acara tanya jawab dan diskusi antar pemateri, pemateri dan pelajar sasaran. Berdasarkan pengamatan di lokasi, para pelajar sasaran tampak menyimak, bertanya dan ikut berdiskusi. Bagaimana penerimaan para pelajar sasaran sebagai hasil dari tahap ini akan terlihat dari proses sosialisasi di tahap-tahap berikutnya.

Sosialisasi pada tahap permainan dan tahap siap bertindak dilaksanakan secara bersamaan. Tujuannya untuk memotivasi dan mengalami manfaatnya bila pihak sasaran berhasil dari pelaksanaan peran-peran sosial yang diharapkan dan disediakan oleh bangsa dan negara Indonesia bagi kaum muda terkait esport dan *soft power*. Pada tahap ini dilaksanakan demonstrasi dan simulasi pelaksanaan esports yang mengikutsertakan pelajar sasaran. Prosesnya dengan melakukan peragaan *game online* bersama-sama dengan perangkat media yang disediakan. Selain itu juga melaksanakan kuis interaktif lengkap dengan sifat kompetitifnya melalui aplikasi Kahoot dengan menggunakan gawai peserta masing-masing.

Kuisnya berupa permainan menebak dengan cepat pilihan jawaban pertanyaan berupa teks dan pilihan jawaban pertanyaan berupa gambar. Kuis dibagi menjadi dua sesi, dan memiliki tiga belas pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan kuiz berkisar mengenai materi yang telah diberikan pada sosialisasi tahap pertama. Kuis ini berhadiah *voucher google play* yang dapat digunakan untuk melatih kualitas permainan esports. Hadiah yang diperoleh para pelajar sasaran sebagai pemenang di tahap ini secara simbolik adalah manfaat nyata dari suatu keberhasilan dalam kegiatan esports.

Pada saat *game* dan kuis berlangsung, teramati semua pelajar sasaran menunjukkan sikap antusias dan perilaku sigap untuk mengikuti proses dan keluar sebagai pemenang. Melalui manfaat yang didapatkan dan dirasakan ini diharapkan mereka akan termotivasi untuk terjun ke dunia esports guna memperoleh *reward* yang lebih besar lagi, baik sebagai pegiat maupun sebagai pelaku esports. Lebih dari itu keterlibatan mereka nanti pada dunia esports dapat berkontribusi bagi *soft power* negara Indonesia.

Proses sosialisasi pada tahap penerimaan norma kolektif dilaksanakan untuk memperoleh gambaran ada atau tidaknya perubahan sikap atau kematangan sosial para pelajar sasaran pasca sosialisasi. Untuk hal ini disebar kuesioner untuk diisi mereka.

Kuesioner berisi beberapa pertanyaan yang dibagi ke dalam dua kategori besar. Kategori pertama adalah pertanyaan terbuka mengenai pengalaman peserta sasaran dalam kaitannya dengan esports. Kategori kedua adalah pertanyaan tertutup mengenai materi dari kegiatan sosialisasi yang baru mereka peroleh. Pertanyaan berbentuk skala Likert yang dibagi lagi ke dalam tiga kategori: mengenai esports sebagai olahraga, esport dan *soft power,* serta dukungan terhadap esports dan *soft power* Indonesia

Pembahasan atas hasil dari koleksi data melalui kuesioner kategori terbuka dan hasil kuesioner kategori tertutup, adalah sebagai berikut.

Hasil Kuesioner Kategori Terbuka

Secara keseluruhan, ada delapan pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka memungkinkan penjawab memberikan jawaban secara terbuka dan luas. Pertanyaan-pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui pengetahuan dasar para pelajar sasaran mengenai esports dan bagaimana mereka menekuninya.

Pertanyaan pertama adalah mengenai kategori *video game* yang paling populer di

antara para pelajar sasaran dan yang digunakan sebagai platform kompetisi. Hasil kuesioner dari 100 pelajar sasaran menunjukkan, bahwa kategori *game* terpuler adalah MOBA (47%). Selanjutnya, *game-game* dalam kaegori *Battle Royal* seperti PUBG, Halo, dan Free Fire ada di posisi kedua (26%). Sementara dua kategori lain yaitu *First Person Shooter* dan *Competitive* berada pada posisi yang sama (11%). Di posisi berikutnya (5 %) bagi kategori *Real Time Strategy*, yang salah satu jenisnya yaitu *Starcraft.* Kategori *Fighting*, berada di posisi terakhir (0%), yang tidak seorang pun dari pelajar sasaran memilihnya. Hasil ini menunjukkan bahwa para pelajar sasaran familiar dengan *game-game* poluler yang kerap secara resmi dipertandingkan di ajang esports internasional, termasuk pada AG 2018.

Pertanyaan kedua mengenai sarana bermain *video game* atau *game* virtual. Sebagian besar menjawab menggunakan perangkat gawai berupa telepon seluler (ponsel) pintar atau *smart phone*, sebagian lainnya menggunakan mesin *console* dan komputer. Ponsel pintar dapat digunakan di mana saja oleh mereka sehingga popular sebagai sarana bermain *game* atau berlatih esports. Namun mereka juga menggunakan mesin *console* ataupun komputer untuk mendapatkan kenyamanan bagi yang memilikinya.

Pertanyaan ketiga tentang pengalaman bermain *video game* atau esports. Mayoritas pelajar sasaran menjawab bahwa mereka mulai bermain *video game* sejak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Beberapa pelajar sasaran lainnya menjawab sejak Sekolah Dasar (SD), dan ada juga yang baru mulai bermain di awal 2019. Pada umumnya di masa kini, seorang anak sudah dikenalkan dengan gawai sejak usia dini. Melalui gawai mereka mendapatkan pendidikan berbasis gamifikasi dan mengenal *game* digital. Semakin besar *game* tersebut menjadi bagian dari hidup keseharian mereka. Meskipun demikian mereka baru saja mengetahui perbedaan antara bermain *game* digital dan esports.

Pertanyaan keempat tentang frekuensi dan durasi bermain *game* atau berlatih esports. Mayoritas pelajar sasaran menjawab hampir tiap hari dengan tiga jam pada hari biasa, dan lima jam pada hari libur. Hal ini menggambarkan bahwa para pelajar sasaran memiliki cukup banyak waktu untuk bermain *game* esports di sela-sela kesibukan. Jam sekolah dari jam 07.00 sampai jam 16.00, membuat mereka bermain *game* di sela-sela jam sekolah dan jam mengerjakan pekerjaan rumah. Sedangkan pada hari libur, mereka memiliki banyak waktu luang untuk bermain *game* atau berlatih esports.

Pertanyaan kelima tentang perlombaan esports yang diikuti. Mayoritas pelajar sasaran menjawab belum pernah mengikuti turnamen esports baik nasional maupun internasional. Dengan alasan kekurangan informasi dan belum siap ikut kompetisi. Pengecualian dari dua pelajar sasaran yang mengaku pernah mengikuti dan bahkan menjadi juara esports tingkat nasional.

Pertanyaan keenam tentang dukungan orang tua dan guru, mayoritas pelajar mengaku mendapat dukungan dari orang tua, namun sebaliknya dari guru mereka. Hal ini dibenarkan oleh guru pembimbing ekstrakulikuler yang menyatakan bahwa beberapa guru di sekolah SMAN 07 Bandung kurang mendukung kegiatan esports yang dianggap memiliki stigma negatif dan berpengaruh buruk terhadap prestasi belajar murid.

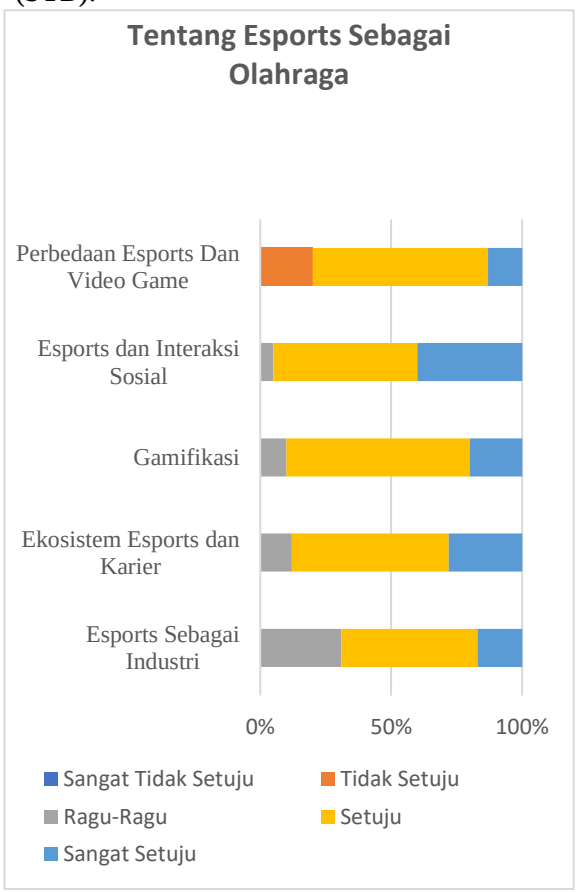
Pertanyaan ketujuh mengenai kaitan kegiatan esport pelajar sasaran dan prestasi belajar mereka di sekolah. Sebagian besar menjawab antara esports dam prestasi belajar tidak berkaitan, dan sebagian lagi mengakui ada kaitannya.

Pertanyaan terakhir mengenai cita-cita di masa depan yang ingin dikejar oleh para pelajar sasaran. Sebagian besar menjawab cita-cita mereka adalah berkarier di luar bidang esports. Hanya lima orang yang ingin mencapai cita-citanya sebagai atlet maupun bagian dari ekosistem esports.

Hasil Kuesioner Kategori Tertutup

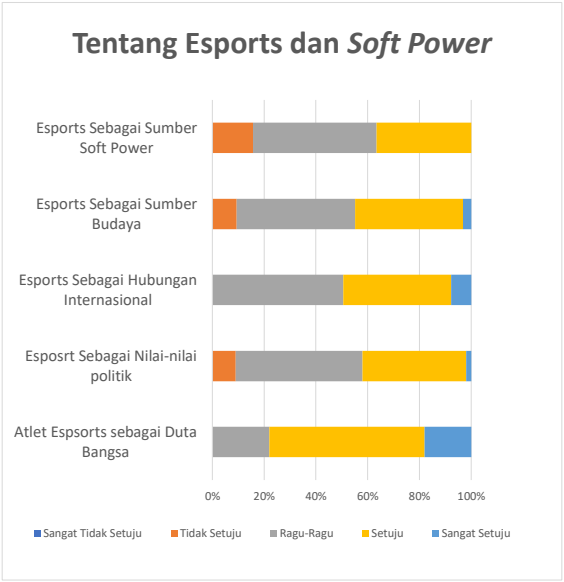
Terdapat tiga pertanyaan utama, dan tiga belas anak pertanyaan dari kuesioner kategori tertutup yang diberikan kepada 100 pelajar sasaran dengan pilihan jawaban, Sebelas pertanyaan untuk jawaban berjenjang yang menunjukkan tingkat persetujuan dengan pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (Rr), Tidak Setuju (ST) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dua pertanyaan untuk jawaban berjenjang yang menunjukkan tingkat kebersediaan dengan pilihan: Sangat Bersedia (SB), Bersedia (B), Ragu-ragu (Rr), Tidak

Bersedia (TB), dan Sangat Tidak Bersedia (STB).



Tujuan kuesioner kategori tertutup ini adalah untuk memperoleh gambaran ada atau tidaknya hal-hal sebagai berikut: (1) pemahaman akan materi sosialisasi yaitu esport dan *soft power* (2) perubahan sikap atau kematangan sosial para pelajar sasaran pasca sosialisasi akan pentingnya peranan sosial mereka kelak bagi masyarakat dan negara. Pertanyaan-pertanyaannya terbagi menjadi tiga subtema: yaitu mengenai esports sebagai olahraga, esports sebagai sumber *soft power*, dan dukungan terhadap esports dan *soft power* Indonesia.

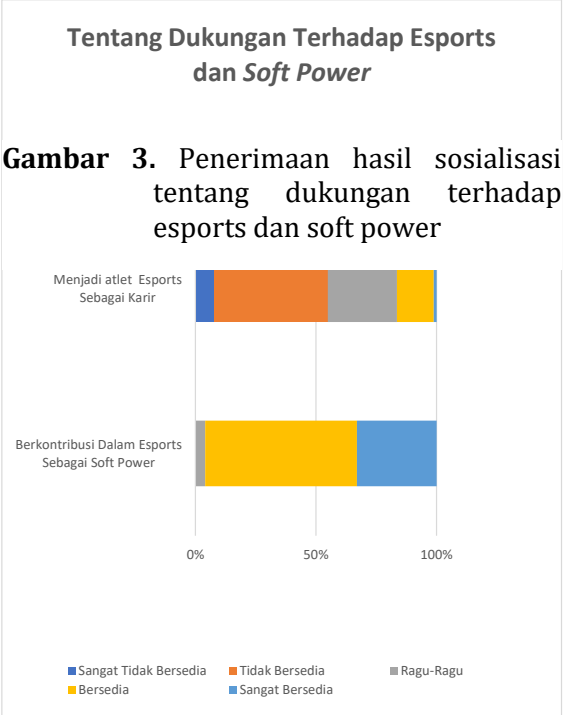
Pertanyaan pertama tentang esports sebagai olahraga. Di sini yang ingin diketahui adalah sikap para pelajar sasaran terhadap beberapa gagasan yang berkaitan dengan esports dan beberapa manfaatnya. Hasil jawabannya adalah sebagai berikut. Tentang terdapatnya perbedaan antara esports sebagai olahraga dan bermain *video games*, para pelajar sasaran yang menjawab ST (13%), S (67%), dan TS (20%). Sepertinya diantara mereka



tidak ada yang merasa ragu ataupun sangat tidak setuju mengenai perbedaan dua hal tersebut. Tentang esports sebagai interaksi sosial, pada umumnya para pelajar sasaran sepakat adanya manfaat sosial yang positif dari esports. Yang menyatakan SS (40%) dan S (55%). Meskipun demikian masih ada juga yang merasa ragu (5%). Tentang esports sebagai Gamifikasi mereka memilih SS (20%), S (70%) dan Rr (10%). Tentang esports sebagai ekosistem pekerjaan, dan manfaat esports sebagai karier mereka juga SS (28%) dan S (60%), Rr (12%). Sementara tidak ada yang menjawab TS dan STS. Tentang esports sebagai bagian dari industri kreatif dan hiburan, mereka menjawab SS (17%) dan S (52%). Sementara yang masih ragu-ragu cukup banyak (31%) meskipun tidak ada yang tidak setuju.

Pertanyaan kedua tentang esports sebagai sumber *soft power*. Di sini yang ingin diketahui adalah bagaimana sikap kesetujuan para peserta sasaran mengenai gagasan kaitan esports dengan *soft power*. Hasil jawabannya adalah sebagai berikut. Tentang Esport sebagai sumber *soft power*, jawaban mereka antara menyatakan S (42%), Rr (44%) dan TS (18%). Demikian pula jawaban mereka tentang esports sebagai bagian dari sumber-sumber *soft power*. Tentang esports sebagai sumber budaya para pelajar sasaran menyatakan: SS (3%), S (40%), Rr (44%), dan TS (9%). Tentang esports sebagai sumber hubungan internasional, para pelajar sasaran menyatakan: SS (7%), S (38%), Rr (46%), TS (9%). Tentang esports sebagai sumber nilai-nilai politik, para pelajar menyatakan: SS (2%), S (40%), Rr

Gambar 2. Penerimaan hasil sosialisasi tentang esports sebagai olahraga



Gambar 3. Penerimaan hasil sosialisasi tentang dukungan terhadap esports dan soft power

(49%) dan TS (9%). Jawaban-jawaban ini dimaklumi mengingat konsep *soft power* belum diperkenalkan secara akademik di jenjang sekolah menengah (khususnya di Indonesia). Akan tetapi tentang atlet esports sebagai duta bangsa, mereka memberikan jawaban: SS (18%), S (60%), dan Rr (22%).

Pertanyaan ketiga tentang sikap kesediaan dukungan terhadap esports dan *soft power* Indonesia. Di sini yang ingin diketahui adalah apakah pasca sosialisasi mereka mempunyai sikap berkeinginan untuk memberikan dukungan kepada negara melalui esports seperti yang diharapkan. Hasil jawabannya adalah sebagai berikut. Tentang pilihan karier di bidang esports, banyak dari para pelajar sasaran yang menjawab STB (7%), TB (43%), Rr (26%), B (14%) dan SB (10%). Mengenai hal ini terlihat konsistensi mereka dalam memberikan jawaban: antara cita-cita pribadi (nomor 8 dari hasil kuesioner kategori terbuka) dan pilihan karier sebagai dukungan kepada negara. Tentang kontribusi mereka kepada pembangunan *soft power* negara Indonesia melalui esports, semua pelajar sasaran menjawab SB (33%), B 63%) dan Rr (4%). Mengenai hal ini terkesan adanya paradox dukungan antara keinginan memilih bidang esports sebagai karier dengan keinginan untuk memberikan konstribusi kepada negara mereka.

SIMPULAN DAN SARAN

Esports bukan lagi sekadar suatu permainan *video game* untuk kesenangan belaka melainkan adalah jenis olahraga yang memberi manfaat positif baik kepada individu, kolektif individu atau institusi maupun negara. Bagi negara Indonesia manfaat esports berpotensi menjadi sumber *soft power*, terutama bila mendapat dukungan dari kalangan anak muda sebagai generasi penerus yang akan membangun dan menikmati hasilnya kelak.

Hasil dari kegiatan PPM dengan metode sosialisasi dan data penerimaannya melalui kuesioner dengan perhitungan statistik sederhana, menunjukkan hal-hal berikut. Pada tataran pengenalan, pelajar sasaran nyaris 100 persen paham mengenai esports dan *soft power*. Pada tahap permainan dan tahap kesiapan mengalami keterlibatan dalam esport, pelajar sasaran semuanya (100 persen) tampak terbawa sensasi yang diharapkan berbekas positif di dalam memori mereka dan memotivasi untuk menjadi pegiat dalam dunia esports yang berkonstribusi bagi negaranya.

Namun pada tahap penerimaan norma kolektif, gambaran ada atau tidaknya perubahan sikap atau kematangan sosial dri para pelajar sasaran pasca sosialisasi belum terlihat jelas. Hasil dari kategori pertanyaan terbuka menunjukkan bahwa *game* digital atau esports telah menjadi bagian dari kehidupan keseharian pelajar sasaran yang relatif tanpa kendala dari lingkungan. Akan tetapi sebagain besar mereka tidak mempunyai cita-cita di dunia esports. Hal ini dapat dipahami, mengingat masih ada stigma negatif tentang esports yang beredar di tengah-tengah masyarakat Indonesia, dan karier dalam esports belum sepopuler karier dokter atau insinyur.

Sementara hasil dari kategori pertanyaan tertutup, sebagaian besar dari para pelajar sasaran menyatakan sikap kesetujuan terhadap gagasan esports sebagai olahraga dan sebagai sumber *soft power* sebagai dua hal yang bermanfaat dan dapat bersinergi dalam membantu pertumbuhan ekonomi negara dalam negeri dan dalam menambah eksposur negara di arena internasional. Namun tidak demikian halnya dengan penyikapan mereka

dalam mengimplementasi gagasan tersebut. Sebagian besar dari pelajar sasaran tidak atau belum menunjukkan kebersediaannya untuk memilih esports sebagai pilihan karir di masa depan. Meskipun begitu mereka menunjukkan tetap sangat bersedia mendukung Indonesia dalam pembangunan *soft power* melalui esports. Dari keseluruhah proses sosialisasi, ditemukan kesenjangan (*gap)* dari penerimaaan mereka, antara kesetujuan terhadap pengetahuan yang mereka peroleh dari sosialisasi dengan kesediaan mereka sebagai tanda kematangan sosial individu seperti yang diharapkan sosialisasi dan negara pasca sosialisasi.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, diakui terdapatnya keterbatasan dalam penerapan metode sosialisasi dalam pelaksanaan PPM ini. Rekomendasi yang diusulkan adalah agar kegiatan sosialisasi dilakukan dalam durasi dan frekuensi waktu yang lebih panjang dan berulang. Metode sosialisasi dapat diperluas dan diperdalam dengan metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan subjek sasaran. Metode analisis hasil sosialisasi tidak hanya secara kualitatif tetapi juga secara kuantitafif untuk mendapatkan hasil yang lebih dapat diandalkan (*reliable*), sehingga kesenjangan dari hasil sosialiasai tidak terdapat dan tujuan dapat tercapai.

DAFTAR RUJUKAN

Abdi, K., Talebpour, M., Fullerton, J., Ranjkesh, M. J., & Nooghabi, H. J. (2019). Identifying Sports Diplomacy Resources as Soft Power Tools. *Place Branding and Public Diplomacy*. https://doi.org/10.1057/s41254-019-00115-9

Albayrak, A. Y., & Bayrakdaroglu, Y. (2018). Assessment of Socialization and Sports-Socialization Processes of University Students Studying in Different Sports Branches. *International Journal of Educational Methodology*, *4*(2), 95–100.

Baciu, C., & Baciu, A. (2015). Quality of Life and Students' Socialization through Sport. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.11.260

Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*. https://doi.org/10.22190/fupes170614012b

Boyacioğlu, F., & Oğuz, A. (2016). The Role of Sports in International Relations. *Acta Universitatis Danubius. Relationes Internationales*, *9*(1), 99–108.

Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). A systematic review of gamification research: In pursuit of homo ludens. *International Journal of Game-Based Learning*. https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102

da Silva, R. J. R., Rodrigues, R. G., & Leal, C. T. P. (2019). Gamification in management education: A systematic literature review. *BAR - Brazilian Administration Review*. https://doi.org/10.1590/1807-7692bar2019180103

Grix, J., Brannagan, P. M., & Houlihan, B. (2015). Interrogating States' Soft Power Strategies: A Case Study of Sports Mega-Events in Brazil and the UK. *Global Society*. https://doi.org/10.1080/13600826.2015.1047743

Huk, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport. *New Educational Review*. https://doi.org/10.15804/tner.2019.55.1.13

Hutchins, B. (2008). Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media and Society*. https://doi.org/10.1177/1461444808096248

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport." *Quest*. https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517

Mead, G. H., & Morris, C. W. (1972). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. Chicago University.

Narulita, A., Fajar, C. M., Nova Riesma, R. S., Rahman, J. B., Aditiany, S., & Dipura, D. S. (2019). SOSIALISASI CITRA BARU PENCAK SILAT SEBAGAI SOFT POWER INDONESIA KEPADA SISWA SMP NEGERI 2 KOTA BANDUNG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://doi.org/10.24198/kumawula.v2i1.23461

Newzoo. (2018). *Insights into the Indonesian Games Market*.

Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs.

Nye, J. S. (2011). *The Future of Power*. Public Affairs.

Nygård, H. M., & Gates, S. (2013). Soft power at home and abroad: Sport diplomacy, politics and peace-building. *International Area Studies Review*. https://doi.org/10.1177/2233865913502971

Rachman, J. B., Suryadipura, D., Aditiany, S., Utama, B. P., Novalini, M. R., & Sutantri, S. C. (2019). *Asian Games 2018: Kajian Soft Power Pada Perhelatan Mega Olahraga* (1st ed.). CV. Pustaka Utama Bandung.

Sari, D. S., Heryadi, D., & Alexandri, M. B. (2019). Sosialisasi Pengenalan Revolusi Industri 4.0 dan Internet of Things (IoT) bagi Siswa SMAN 1 Cicalengka, Jawa Barat, Indonesia. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. https://doi.org/10.24198/kumawula.v2i2.24391

Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for Behavior Change: Lessons from Developing a Social, Multiuser, Web-Tablet Based Prevention Game for Youths. *Journal of Technology in Human Services*. https://doi.org/10.1080/15228835.2013.812512

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006

Utama, B. P., & Rachman, J. B. (2020). ASIAN Games 2018 Legacy: How Esports Helps With Indonesia's Sport Diplomacy. *The Sixteenth Cultural E-Symposium of Indonesia-Malaysia (SKIM XVI 2020)*.