

Model kemitraan kementerian pemuda dan olahraga, iespa, dan swasta dalam mendukung prestasi atlet esport dota 2 Indonesia dalam rangka ketahanan pemuda = Partnership model of ministry of youth and sport iespa and private sector in supporting dota 2 athlete Indonesia esport athlete achievement in case of youth resilience

Suharwana Syarif, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20455708&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi internet, olahraga yang selama ini dipahami sebagai aktifitas fisik pun kini turut mengalami perkembangan baru dengan istilah esport. Esport dengan media platformnya berupa computer PC yang terkoneksi dengan internet lebih populer di kalangan pemuda yang menggeluti olahraga ini dengan istilah atlet esport. Terdapat berbagai jenis olahraga elektronik dan yang paling digeluti oleh pemuda adalah esport bergenre video game RPG dan MMORPG. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis model kemitraan Kemenpora, Iespa dan Swasta dalam mendukung prestasi atlet e-Sport Dota 2 Indonesia sehingga terwujudnya suatu model pengembangan Prestasi Atlet E-Sport Dota 2 di Indonesia melalui kemitraan ketiga stakeholder tersebut. Penggunaan studi kasus sebagai pendekatan penelitian dengan menggunakan metode wawancara, studi literature dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Realitas kemitraan yang ada di ranah esport yang melibatkan pemerintah dan induk organisasi olahraga esport masih bertaraf kemitraan skala event yang dimana dapat dikategorikan sebagai pseudo partnership. Adapun model kemitraan yang diharapkan dapat terjalin di antara Pemerintah, IeSPA dan Swasta yaitu Mutual Partnership yang dimana ketiga pihak yang bermitra saling berbagi manfaat dan mengisi kekurangan dalam menjalankan misi yang sama untuk memajukan potensi Esport pada umumnya dan Esport Dota 2 pada khususnya.

ABSTRACT

Along with the development of Internet technology, sports that have been understood as physical activity is now also experiencing a new development with the term esport. Esport with its media platform PC computer that is connected to the internet is more popular among the youth who wrestle this sport with the term athletes esport. There are various types of electronic sports and the most cultivated by youth is esport video game genre RPG and MMORPG. The purpose of this research is to analyze Kemenpora, Iespa and Private partnership model in supporting the achievement of e Sport athletes Dota 2 Indonesia so as to realize a model of achievement of E Sport Athletes Dota 2 in Indonesia through partnership of the three stakeholders. The use of case studies as a research approach using interview methods, literature studies and documentation as a data collection technique. Existing partnership model among Government and Sport Organization is categorized as pseudo partnership. In which desired partnership model is hoped to run among Government, IeSPA and Private Sector could is Mutual Partnership which could share and fill the gap to run the same mission in developing esport in generally and for Dota 2 especially.