

ANALISIS PERAN PEMERINTAH DAERAH DALAM PENGEMBANGAN E-SPORT DI KOTA PALEMBANG

Analysis of the Role of Local Government in the Development of Esports in Palembang

Merli Yansi^{1*}

Ainur Ropik²

Ibrahim Mifthafariz
Mirza³

^{*1-3} Universitas Islam Negeri
Raden Fatah 1, Palembang,
Sumatera Selatan, Indonesia

*email: email correspondence
author

Lisensi: CC-BY 

Abstrak

Perkembangan *E-Sport* sebagai bagian dari transformasi digital mendorong munculnya ruang baru dalam olahraga dan ekonomi kreatif, termasuk di tingkat daerah. Di Kota Palembang, aktivitas *E-Sport* berkembang cukup pesat melalui peran komunitas dan tingginya partisipasi generasi muda, namun belum diimbangi dengan keterlibatan pemerintah daerah secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Pemerintah Kota Palembang dalam pengembangan *E-Sport* sebagai fasilitator, regulator, pembina, dan katalisator. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan pemerintah daerah, organisasi *E-Sport*, dan komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran pemerintah belum berjalan secara maksimal pada keempat aspek tersebut. Peran fasilitator masih terbatas pada dukungan tidak langsung, peran regulator belum terlihat karena belum adanya kebijakan khusus, dan peran pembinaan masih minim serta belum terprogram secara berkelanjutan. Sementara itu, peran sebagai katalisator sudah mulai muncul melalui upaya menghubungkan antaraktor, tetapi belum konsisten. Kondisi ini menyebabkan pengembangan *E-Sport* di Palembang lebih banyak digerakkan oleh komunitas dan pihak swasta. Penelitian ini menunjukkan bahwa diperlukan penguatan peran pemerintah daerah melalui kebijakan yang lebih jelas dan keterlibatan yang lebih aktif agar pengembangan *E-Sport* dapat berjalan lebih terarah dan berkelanjutan.

Kata Kunci:

E-Sport
Peran Pemerintah Daerah
Pengembangan E-Sport
Kebijakan Publik
Kota Palembang

Keywords:

E-Sports
Local Government Role
E-Sports Development
Public Policy
Palembang City

Abstract

The development of *E-Sports* as part of digital transformation has encouraged the emergence of new spaces in sports and the creative economy, including at the local level. In Palembang City, *E-Sports* activities have grown quite rapidly through the role of communities and high youth participation; however, this growth has not been matched by optimal involvement from the local government. This study aims to analyze the role of the Palembang City Government in the development of *E-Sports* as a facilitator, regulator, supervisor, and catalyst. The research employs a qualitative approach with a case study design, using interviews, observations, and documentation involving local government, *E-Sports* organizations, and communities. The findings indicate that the government's role has not been carried out optimally across these four aspects. The facilitative role remains limited to indirect support, the regulatory role is not yet evident due to the absence of specific policies, and the supervisory role is still minimal and has not been implemented in a sustainable and structured manner. Meanwhile, the role as a catalyst has begun to emerge through efforts to connect actors, although it is not yet consistent. As a result, the development of *E-Sports* in Palembang is largely driven by communities and the private sector. This study highlights the need to strengthen the role of the local government through clearer policies and more active involvement so that the development of *E-Sports* can be more directed and sustainable.

Submit Tgl.: 24-April-2026

Diterima Tgl.: 26-April-2026

Diterbitkan Tgl.: 29-April-2026

PENDAHULUAN

Perkembangan *E-Sports* dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan perubahan dalam cara masyarakat, khususnya generasi muda, memaknai olahraga dan aktivitas digital. *E-Sports* tidak lagi dipahami sebatas permainan, tetapi telah berkembang menjadi ruang kompetisi, interaksi sosial, sekaligus bagian dari ekonomi kreatif. Di Indonesia, pengakuan *E-Sports* sebagai cabang olahraga prestasi semakin memperkuat posisinya dalam sistem keolahragaan nasional dan membuka ruang keterlibatan berbagai aktor, termasuk pemerintah daerah.

Di tingkat lokal, perkembangan tersebut juga terlihat di Kota Palembang. Aktivitas *E-Sports* tumbuh melalui komunitas yang aktif, penyelenggaraan turnamen, serta tingginya partisipasi generasi muda. Namun, perkembangan ini cenderung berjalan secara mandiri dan lebih banyak digerakkan oleh komunitas serta sektor swasta. Keterlibatan pemerintah daerah masih belum terlihat secara optimal, padahal pemerintah memiliki peran strategis dalam mengarahkan, mendukung, dan memastikan keberlanjutan pengembangan *E-Sports* di daerah.

Dalam perspektif teori peran, pemerintah daerah dipahami sebagai aktor yang memiliki fungsi dan tanggung jawab sesuai dengan kedudukannya dalam struktur sosial (Biddle, 1979). Peran tersebut tidak hanya berkaitan dengan keberadaan kebijakan, tetapi juga bagaimana kebijakan itu dijalankan dalam praktik. Soekanto (2013) menyebutkan bahwa peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan yang tercermin melalui pelaksanaan hak dan kewajiban. Dalam konteks ini, peran pemerintah daerah dalam pengembangan *E-Sports* dapat dilihat melalui fungsi sebagai fasilitator, regulator, pembina, dan katalisator.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *E-Sports* melibatkan banyak aktor dan membutuhkan koordinasi yang baik antar pemangku kepentingan (Peng et al., 2020). Namun, sebagian besar kajian masih berfokus pada aspek industri atau level nasional, sementara kajian yang secara spesifik membahas peran pemerintah daerah di tingkat lokal masih terbatas. Studi sebelumnya di Palembang juga menunjukkan bahwa dukungan pemerintah terhadap *E-Sports* belum optimal dan masih bergantung pada inisiatif komunitas (Hidayat et al., 2023).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Pemerintah Kota Palembang dalam pengembangan *E-Sports* melalui empat dimensi utama, yaitu sebagai fasilitator, regulator, pembina, dan katalisator. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara khusus melihat peran pemerintah daerah dalam konteks lokal dengan menggunakan perspektif teori peran, serta memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana peran tersebut dijalankan dalam praktik pengembangan *E-Sport* di kota Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif melalui strategi studi kasus. Pendekatan ini dipilih bukan hanya untuk mendeskripsikan fenomena, tetapi untuk memahami secara mendalam bagaimana peran Pemerintah Kota Palembang dijalankan dalam praktik, khususnya dalam konteks pengembangan *E-Sport* yang melibatkan berbagai aktor dan kepentingan. Studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu konteks spesifik, sehingga memungkinkan analisis yang lebih kontekstual terhadap dinamika relasi antara pemerintah, komunitas, dan organisasi *E-Sport* di tingkat lokal.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, yang berperan aktif dalam proses pengumpulan dan interpretasi data. Untuk mendukung proses tersebut, digunakan pedoman wawancara semi-terstruktur, alat

perekam, serta dokumentasi berupa catatan lapangan dan arsip terkait. Penggunaan berbagai instrumen ini tidak hanya bertujuan untuk mengumpulkan data, tetapi juga untuk menangkap variasi perspektif dan pengalaman informan dalam melihat peran pemerintah.

Data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan yang dipilih secara *purposive*, yaitu pihak Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora), pengurus E-Sport Indonesia (ESI) Kota Palembang, serta komunitas E-Sport. Pemilihan informan didasarkan pada posisi dan keterlibatan mereka dalam ekosistem E-Sport, sehingga mampu memberikan informasi yang relevan sekaligus mencerminkan perbedaan kepentingan antaraktor. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen resmi, laporan kegiatan, serta publikasi media untuk melihat bagaimana peran pemerintah juga direpresentasikan secara formal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali tidak hanya informasi faktual, tetapi juga persepsi, pengalaman, dan penilaian informan terhadap peran pemerintah sebagai fasilitator, regulator, pembina, dan katalisator. Observasi partisipatif dilakukan untuk melihat secara langsung praktik di lapangan, termasuk bentuk dukungan, pola interaksi, dan kemungkinan kesenjangan antara kebijakan dan implementasi. Dokumentasi digunakan sebagai alat pembanding untuk menguji konsistensi antara pernyataan informan dan data tertulis yang tersedia.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penarikan kesimpulan. Meskipun disajikan secara bertahap, dalam praktiknya proses penelitian berlangsung secara dinamis dan saling beririsan, di mana analisis awal telah dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung.

Analisis data menggunakan model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian ini, reduksi data tidak hanya dilakukan sebagai proses penyederhanaan, tetapi juga sebagai upaya seleksi kritis terhadap informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian data dilakukan secara tematik berdasarkan empat dimensi peran pemerintah, sehingga memungkinkan identifikasi pola, hubungan, dan ketidaksesuaian antar temuan. Penarikan kesimpulan dilakukan secara iteratif dengan terus membandingkan data dari berbagai sumber, sehingga menghasilkan interpretasi yang lebih mendalam.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Selain itu, dilakukan pula pengecekan silang antar informan untuk mengidentifikasi perbedaan perspektif yang muncul. Perbedaan tersebut tidak dihilangkan, tetapi justru digunakan sebagai bahan analisis untuk memahami kompleksitas peran pemerintah dalam pengembangan E-Sport. Dengan demikian, validitas penelitian tidak hanya didasarkan pada konsistensi data, tetapi juga pada kemampuan penelitian dalam menjelaskan keragaman realitas yang ditemukan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran sebagai Fasilitator

Peran pemerintah sebagai fasilitator dalam pengembangan E-Sport di Kota Palembang menunjukkan kecenderungan yang belum optimal dan masih bersifat parsial. Berdasarkan temuan penelitian, pemerintah telah memberikan dukungan melalui penyelenggaraan kegiatan serta pendanaan melalui mekanisme anggaran daerah, termasuk kegiatan yang dilaksanakan melalui kerja sama dengan organisasi terkait. Selain itu, pemerintah juga membuka ruang pengajuan anggaran melalui organisasi olahraga sebagai bentuk dukungan terhadap aktivitas E-Sport.

Namun demikian, dukungan tersebut masih terbatas dan belum dilakukan secara berkelanjutan. Penyelenggaraan kegiatan belum berlangsung secara rutin, fasilitas khusus E-Sport belum tersedia, dan sebagian besar aktivitas masih digerakkan oleh komunitas. Kondisi ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman teknis dari pihak pemerintah, sehingga pelaksanaan kegiatan lebih banyak diserahkan kepada organisasi E-Sport dan komunitas yang memiliki kapasitas lebih dalam aspek tersebut.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fungsi fasilitasi belum diarahkan pada pembentukan ekosistem yang mendukung pengembangan E-Sport secara menyeluruh, melainkan masih bersifat reaktif terhadap inisiatif yang berasal dari aktor lain. Dengan kata lain, pemerintah belum berperan sebagai aktor yang secara proaktif mengidentifikasi kebutuhan, menyediakan infrastruktur, serta membangun sistem pendukung yang berkelanjutan.

Lebih lanjut, dominasi komunitas dalam penyelenggaraan kegiatan mengindikasikan adanya pergeseran peran fasilitasi, di mana fungsi yang secara normatif berada pada pemerintah justru diambil alih oleh aktor non-negara. Kondisi ini tidak hanya menunjukkan keterbatasan kapasitas pemerintah, tetapi juga mencerminkan belum terbangunnya tata kelola yang mampu mengintegrasikan peran berbagai aktor secara seimbang. Akibatnya, pemerintah cenderung berada pada posisi pendukung pasif, bukan sebagai enabling actor yang mendorong terbentuknya ekosistem E-Sport yang terstruktur.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya Peng et al., (2020) yang menekankan bahwa keterbatasan fasilitas dan kebijakan menjadi kendala utama dalam pengembangan E-Sport di tingkat daerah, temuan dalam penelitian ini memberikan gambaran yang lebih kontekstual, yaitu bahwa permasalahan fasilitasi tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan sumber daya, tetapi juga dengan pola peran pemerintah yang masih bersifat reaktif dan belum terlembaga. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi adanya keterbatasan fasilitasi, tetapi juga menunjukkan bahwa lemahnya peran tersebut berkaitan dengan belum terbentuknya pendekatan kebijakan yang berorientasi pada pembangunan ekosistem secara berkelanjutan.

Peran sebagai Regulator

Peran pemerintah sebagai regulator dalam pengembangan E-Sport di Kota Palembang pada dasarnya belum terbentuk secara substantif. Tidak ditemukannya kebijakan atau regulasi khusus di tingkat daerah tidak hanya menunjukkan ketiadaan instrumen hukum, tetapi juga mengindikasikan bahwa E-Sport belum diposisikan sebagai isu strategis dalam agenda kebijakan publik daerah. Dengan kata lain, ketiadaan regulasi mencerminkan lemahnya proses institusionalisasi E-Sport dalam kerangka pembangunan daerah.

Dalam praktiknya, aspek teknis seperti aturan pertandingan dan penyelenggaraan kegiatan sepenuhnya diserahkan kepada organisasi E-Sport yang mengacu pada pedoman tingkat pusat. Kondisi ini menunjukkan adanya ketergantungan vertikal, di mana pemerintah daerah tidak memiliki otonomi dalam merumuskan standar maupun arah pengembangan E-Sport secara kontekstual. Akibatnya, pemerintah daerah tidak berfungsi sebagai policy

maker, melainkan hanya sebagai pihak yang mengikuti struktur yang sudah ada tanpa melakukan adaptasi terhadap kebutuhan lokal.

Ketiadaan regulasi ini berdampak lebih luas daripada sekadar tidak adanya aturan formal. Aktivitas E-Sport berkembang secara sporadis dan tidak terintegrasi dalam perencanaan pembangunan daerah, sehingga tidak memiliki arah pengembangan yang jelas, baik dalam aspek olahraga prestasi maupun ekonomi kreatif. Selain itu, kondisi ini juga menciptakan ruang dominasi bagi komunitas dan aktor non-pemerintah dalam mengatur praktik di lapangan, yang pada satu sisi menunjukkan dinamika partisipasi, tetapi di sisi lain memperlihatkan vacuum of governance dari pemerintah daerah.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian sebelumnya (Hidayat et al., 2023), yang menyatakan bahwa lemahnya regulasi menjadi hambatan dalam pengembangan E-Sport, penelitian ini memberikan penegasan yang lebih spesifik bahwa permasalahan tidak hanya terletak pada lemahnya regulasi, tetapi pada ketiadaan regulasi itu sendiri di tingkat daerah. Artinya, posisi pemerintah di Kota Palembang bukan sekadar belum optimal dalam menjalankan fungsi regulasi, tetapi belum memasuki tahap pembentukan kebijakan secara formal.

Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung melihat lemahnya regulasi sebagai kendala teknis dalam pengembangan, sementara temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persoalan tersebut bersifat lebih struktural, yaitu terkait dengan belum adanya pengakuan kebijakan terhadap *E-Sport* sebagai sektor yang perlu diatur. Dengan demikian, absennya peran regulator tidak hanya berdampak pada aspek administratif, tetapi juga mencerminkan keterlambatan pemerintah daerah dalam merespons transformasi digital serta membangun kerangka kebijakan yang adaptif terhadap perkembangan *E-Sport*.

Peran sebagai Pembina

Dalam aspek pembinaan, peran pemerintah menunjukkan kecenderungan yang minimal dan belum terstruktur secara sistematis. Berdasarkan temuan penelitian, pembinaan yang dilakukan lebih banyak diwujudkan melalui kegiatan kompetisi yang sekaligus berfungsi sebagai ajang seleksi atlet, khususnya dalam rangka persiapan menghadapi kejuaraan seperti Pekan Olahraga Provinsi. Pola ini menunjukkan bahwa pembinaan masih dipahami secara terbatas sebagai kebutuhan kompetitif jangka pendek, bukan sebagai proses pengembangan kapasitas atlet yang berkelanjutan.

Sementara itu, pembinaan yang bersifat teknis dan kontinu, seperti pelatihan rutin, peningkatan keterampilan, dan penguatan kapasitas atlet, justru lebih banyak dilakukan oleh organisasi E-Sport dan komunitas. Kondisi ini mengindikasikan adanya pergeseran peran pembinaan, di mana fungsi yang secara normatif menjadi tanggung jawab pemerintah dalam praktiknya dijalankan oleh aktor non-pemerintah yang memiliki keterlibatan langsung di lapangan.

Keterlibatan pemerintah yang cenderung bersifat insidental juga menunjukkan bahwa pembinaan belum diintegrasikan ke dalam program kerja jangka panjang. Hal ini tidak hanya berdampak pada tidak berkelanjutannya proses pengembangan atlet, tetapi juga mencerminkan belum adanya desain kebijakan yang mengarah pada pembangunan sistem pembinaan yang terencana dan berjenjang. Dengan demikian, permasalahan pembinaan tidak semata terletak pada keterbatasan kegiatan, tetapi pada ketiadaan kerangka sistemik yang mengatur pengembangan atlet secara berkelanjutan.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya (Peng et al., 2020) yang menekankan bahwa pembinaan yang tidak terstruktur akan berdampak pada lambatnya peningkatan kualitas atlet, temuan dalam penelitian ini memberikan penegasan yang lebih mendalam bahwa ketidak-terstruktur tersebut berkaitan dengan belum

terinstitusionalisasinya peran pemerintah dalam sistem pembinaan di tingkat daerah. Dengan kata lain, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi dampak dari lemahnya pembinaan, tetapi juga menunjukkan akar permasalahannya, yaitu belum terbentuknya peran pemerintah sebagai aktor utama dalam merancang dan mengelola sistem pembinaan *E-Sport* secara berkelanjutan.

Selain itu, penelitian sebelumnya cenderung menempatkan komunitas sebagai pelengkap dalam proses pembinaan, sedangkan dalam konteks Kota Palembang, komunitas justru berperan sebagai aktor utama dalam pengembangan kapasitas pemain. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan distribusi peran antara pemerintah dan aktor non-pemerintah, yang pada akhirnya menyebabkan pengembangan atlet lebih bergantung pada inisiatif komunitas dibandingkan pada sistem pembinaan yang dirancang secara formal

Peran sebagai Katalisator

Peran pemerintah sebagai katalisator dalam pengembangan *E-Sport* di Kota Palembang mulai terlihat, meskipun belum konsisten. Pemerintah telah menjalin kerja sama dengan organisasi *E-Sport* dalam beberapa kegiatan, di mana pemerintah berperan sebagai pendukung, sementara pelaksanaan teknis dilakukan oleh organisasi terkait.

Namun, hubungan dengan komunitas masih terbatas dan belum terbangun secara langsung. Komunikasi yang terjadi cenderung bersifat tidak rutin dan lebih banyak melalui perantara organisasi. Selain itu, keterlibatan pemerintah dalam membangun kerja sama dengan sektor swasta atau sponsor juga masih belum terlihat secara signifikan.

Kondisi ini menunjukkan bahwa fungsi katalisator masih berada pada tahap awal, yaitu sebatas membuka ruang interaksi antaraktor, tetapi belum mampu membentuk kolaborasi yang berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan adanya kecenderungan awal yang positif, namun masih memerlukan penguatan agar dapat berkembang menjadi pola kerja sama yang lebih sistematis, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya (Peng et al., 2020).

Tabel I. penelitian sebelumnya

Aspek Peran	Temuan Utama	Interpretasi
Fasilitator	Pemerintah telah memberikan dukungan melalui pendanaan dan penyelenggaraan kegiatan <i>E-Sport</i> , namun masih terbatas, tidak rutin, dan belum didukung fasilitas yang memadai.	Peran fasilitator sudah dijalankan, tetapi masih bersifat terbatas dan belum mampu mendukung kebutuhan teknis secara optimal.
Regulator	Belum terdapat kebijakan atau regulasi khusus yang mengatur pengembangan <i>E-Sport</i> di tingkat daerah.	Peran regulator belum berjalan, menunjukkan <i>E-Sport</i> belum menjadi bagian dari prioritas kebijakan daerah.
Pembina	Kegiatan pembinaan telah dilakukan, namun masih bersifat insidental dan belum terprogram secara berkelanjutan.	Peran pembina belum optimal karena belum terstruktur dan belum mendukung pengembangan jangka panjang.
Katalisator	Pemerintah telah berupaya menjalin kerja sama dengan berbagai pihak, namun masih terbatas dan belum konsisten.	Peran katalisator mulai terlihat, tetapi belum mampu membangun kolaborasi yang sistematis dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peran Pemerintah Kota Palembang dalam pengembangan *E-Sport* belum berjalan secara optimal dan cenderung tidak merata pada empat aspek utama, yaitu sebagai fasilitator, regulator, pembina, dan katalisator. Peran fasilitator telah dilakukan melalui dukungan kegiatan dan pendanaan, namun masih terbatas dan belum berkelanjutan. Peran regulator belum terlihat karena belum adanya kebijakan khusus yang mengatur *E-Sport* di tingkat daerah. Sementara itu, peran pembina masih bersifat insidental dan belum terstruktur dalam program jangka panjang. Di sisi lain, peran katalisator mulai muncul melalui upaya menjalin kerja sama antaraktor, meskipun belum konsisten dan belum membentuk kolaborasi yang berkelanjutan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan *E-Sport* di Kota Palembang masih lebih banyak digerakkan oleh komunitas dan sektor swasta dibandingkan oleh pemerintah daerah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih mendalam mengenai model pengembangan *E-Sport* di tingkat daerah, khususnya dengan melihat pola kolaborasi antaraktor secara lebih sistematis, atau melakukan studi komparatif antar daerah untuk mengidentifikasi praktik terbaik yang dapat diadopsi dalam pengembangan *E-Sport* yang lebih terarah dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Abubakar, M., Yusril, dan R. Fitri. (2021). Study of Influence Factors Esports Development in Indonesia. *Psychology and Education Journal* 58(2):455–62.
- Antara News. (2020). Indonesia resmi akui esports sebagai cabang olahraga prestasi. Diakses dari <https://www.antaraneews.com/berita/1694674/indonesia-resmi-akui-esports-sebagai-cabang-olahraga-prestasi> tanggal 27 September 2025.
- Berita Pagi. (2024). Yudha-Bahar Gelar E-Sports Tournament di Palembang meriahkan Sumpah Pemuda. Berita Pagi. Diakses dari <https://www.beritapagi.co.id/2024/10/30/yudha-bahar-gelar-E-Sports-tournament-di-palembang-meriahkan-sumpah-pemuda/> tanggal 5 November 2025.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Halosumsel. (2024). DPRD Sumsel dorong pemerintah dukung pengembangan E-Sport daerah. Diakses dari <https://halosumsel.co.id/dprd-sumsel-dorong-pemerintah-dukung-pengembangan-E-Sport-daerah/> tanggal 6 November 2025.
- Heywood, A. (2013). *Politics* (4th ed.). London: Palgrave Macmillan.
- Hidayat, R. C., Kencana, N., & Kariem, M. Q. (2023). Pemerintah dalam kacamata gamers (peran fasilitas dan pembinaan) atlet e-sports di Kota Palembang. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 8(4), 246–252.
- Jenny, S. E., R. D. Manning, M. C. Keiper, dan T. W. Olrich. (2017). Virtual(ly) athletes: Where E-Sports fit within the definition of 'sport. *Quest* 69(1):1–18.
- Kaorinusantara. (2020). E-Sport sebagai bagian dari industri kreatif digital Indonesia. Diakses dari <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/166033/E-Sport-sebagai-bagian-dari-industri-kreatif-digital-indonesia> tanggal 6 November 2025.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.
- Peng, X., G. Dickson, N. Scelles, J. Grix, dan P. Brannagan. (2020). Esports Governance: Exploring Stakeholder Dynamics. *Sustainability* 12(3):859–72.

Putri, N. F., Adienda, Y. M., & Novrian. (2025). Peran media dalam pembentukan ekosistem e-sport: Antara hiburan, bisnis, dan budaya digital. *Orbit: Jurnal Ilmu Multidisplin Nusantara*, 1(4), 176–185. <https://doi.org/10.63217/orbit.v1i4.156>

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widhiawan, I. D., Lahpan, N. Y. K., & Hidayana, I. S. (2025). E-sports dan Interaksi Subkultur Gamer di Indonesia. *Jurnal Budaya Etnika*, 9(1), 57–72.