EDISI 01 2022

WANTIKNAS

Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional

ESPORT, OLAHRAGA MILLENIAL YANG POTENSIAL

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Saya ingat, ketika masih remaja dulu saya senang bermain game dengan menggunakan konsol, saya menghabiskan waktu seorang diri menyelesaikan tantangan dari game tersebut. Sekarang, jika kita bermain game, selalu ada orang lain yang terkoneksi satu sama lain, jadi kita bisa bertanding langsung melawan seorang yang kita tidak kenal bertemunya dari *online.* Sekarang eranya sudah berubah, bermain game secara *online* tidak memerlukan perangkat konsol dan bisa dimainkan bersama orang yang sama sekali tidak kita kenal. Bahkan belakangan game sudah bukan lagi sarana hiburan semata, melainkan telah menjadi cabang olahraga yang dikenal sebagai esport.

Indonesia sendiri bisa dikatakan agak terlambat memberi perhatian pada cabang olahraga digital ini. Tapi paling tidak kita sudah memulai. Eksibisi esport pada PON XX Papua mendapat respons tinggi dari insan esport tanah air. Ajang ini berhasil menjaring 49.905 atlet dan 10.877 tim esport potensial dari 34 provinsi, tentu saja ini luar biasa.

Namun bukan sebatas cabang olahraga saja, esport juga merupakan sebuah industri yang bisa memberikan keuntungan yang besar bagi Indonesia. Jumlah penggemar esport di Indonesia adalah yang terbesar di Asia Tenggara, mereka memainkan *game*, menggunakan *apparel* atau *merchandise,* serta menonton *game-game* produk luar negeri.

Untuk bisa memanfaatkan potensi yang besar, kita harus melibatkan semua *stakeholders* yang ada. Penyedia layanan telekomunikasi, pemerintah melalui kementerian-kementerian terkait, sektor pendidikan, asosiasi industri dan pihak lainnya, bersama memajukan esport Indonesia. Tidak hanya prestasi yang gemilang tapi juga industri yang berkembang. ●

Jabat Erat

Dr. Ing. Ilham Akbar Habibie, M.B.A.

Ketua Tim Pelaksana WANTIKNAS

Diterbitkan oleh
Dewan TIK Nasional

Redaksi:
Tim Humas WANTIKNAS

WANTIKNAS

Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional
Graha MR 21 Lt. 6
Jl. Menteng Raya No.21, Jakarta Pusat
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
Telp : 021-39831983

sekretariat@wantiknas.go.id

Daftar isi

02 Dari Menteng Raya
03 Profil Wantiknas
04 Fokus Utama
09 TIK-Talk
11 Wawancara
13 Opini
14 Infografis

Dewan TIK Nasional dideklarasikan pada 13 November 2006 oleh Presiden Republik Indonesia saat itu, Susilo Bambang Yudhyono. Dewan yang disebut oleh presiden sebagai kelompok kerja yang dibentuk untuk mendorong pembangunan teknologi informasi dan komunikasi Indonesia ini sesungguhnya bukanlah lembaga yang benar-benar baru.

Jauh sebelumnya, pada 31 Juli 1997, Pemerintah Indonesia yang saat itu dipimpin oleh Presiden Suharto membentuk apa yang disebut Tim Koordinasi Telematika Indonesia (TKTI) melalui Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1997 TKTI. Selanjutnya penyempurnaan demi penyempurnaan TKTI dilakukan oleh pemerintahan-pemerintahan setelahnya. Namun dengan pertimbangan bahwa Tim Koordinasi Telematika Indonesia yang telah dibentuk, dipandang sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan keadaan maka pada masa Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dibentuklah Wantiknas.

Jika sebelumnya TKTI diketuai oleh wakil presiden, menteri kordinator, bahkan menteri negara, namun pada Keppres No. 20 Tahun 2006 disebutkan Wantiknas langsung diketuai oleh Presiden RI dengan Ketua Pelaksana Harian, Menteri Negara Komunikasi dan Informatika.

Mengacu Keppres No. 20 Tahun 2006 yang dikeluarkan pada tanggal 11 November 2006, tugas utama Wantiknas adalah merumuskan kebijakan umum dan arahan strategis pembangunan nasional melalui pendayagunaan TIK. Wantiknas mengemban tugas menyiapkan cetak biru dan *roadmap* TIK Indonesia guna menentukan arah perkembangan langkah-langkah yang harus ditempuh guna mewujudkan masyarakat Indonesia berbasis pengetahuan pada 2025. Target tersebut menuntut pembangunan jaringan komunikasi bagi 43 ribu desa di tanah air yang hingga kini belum memiliki jaringan telekomunikasi tetap. Jaringan telekomunikasi juga dibutuhkan bagi 31.173 SMP dan SMA, serta 2.428 perguruan tinggi, serta 28.504 pusat kesehatan masyarakat.

Kemudian lembaga Wantiknas kembali mengalami penyempurnaan lewat Keppres No. 1 Tahun 2014 yang menyempurnakan tugas dan susunan keanggotaan Wantiknas. Dengan Ketua Tim Pengarah yang dijabat oleh Presiden RI dan Ketua Tim Pelaksana yang dijabat oleh Dr. Ing. Ilham Akbar Habibie, M.B.A.

Tugas WANTIKNAS Menurut Keppres No.1 Tahun 2014

- Merumuskan kebijakan umum dan arahan strategis pembangunan nasional, melalui pengembangan teknologi informasi dan komunikasi termasuk infrastruktur, aplikasi dan konten.
- Melakukan pengkajian dalam menetapkan langkah-langkah penyelesaian permasalahan strategis yang timbul dalam rangka pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- Melakukan koordinasi nasional dengan instansi Pemerintah Pusat / Daerah, Badan Usaha Milik Negara / Badan Usaha Milik Daerah, Dunia Usaha, Lembaga Profesional, dan komunitas teknologi informasi dan komunikasi, serta masyarakat pada umumnya dalam rangka pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- Memberikan persetujuan atas pelaksanaan program pengembangan teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat lintas kementerian agar efektif dan efisien.

Tugas Tambahan WANTIKNAS Menurut Keputusan Menteri PPN/Kepala Bappenas Nomor Kep.86/M.Ppn/Hk/07/2021"

- Pengembangan Transformasi Digital

ESPORT, OLAHRAGA MILLENIAL YANG POTENSIAL

Esport atau olahraga elektronik tengah digandrungi oleh masyarakat dunia. Berbagai negara telah secara serius mengelola esport sebagai sebuah tren yang potensial baik sebagai olahraga maupun sebagai sebuah bisnis. Indonesia sendiri tak mau ketinggalan. Belakangan banyak kompetisi esport diadakan baik oleh pemerintah maupun kalangan bisnis.

Luar biasa, Turnamen Piala Presiden Esport (PPE) 2021 mendapat sambutan yang antusias dari para *gamers* Indonesia. Tercatat ada 107.389 peserta dari seluruh Indonesia sejak dibuka oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Sandiaga Uno dalam seremoni *kick-off* pada Sabtu, 9 Oktober 2021 hingga Rabu, 27 Oktober 2021. Animo yang besar ini seolah jadi pertanda jika esport telah diterima oleh masyarakat luas dan memiliki masa depan yang sangat cerah.

Seperti diketahui, pemerintah melalui Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Komite Olahraga Nasional (KONI) menyatakan bahwa esport secara resmi menjadi cabang olahraga prestasi dengan bergabungnya Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI). PBESI sendiri telah dipimpin oleh Jenderal Pol. (P) Prof. Dr. Budi Gunawan, S.H., M.Si. sebagai ketua umum.

Kemarin, atlet-atlet esport telah unjuk gigi dalam Eksibisi di PON XX Papua 2020. Sebelumnya pada tahun 2018 lalu, esport juga dipertandingkan dalam Asian Games sebagai salah satu cabang olahraga. Ini adalah kali pertamanya *gamers* dapat ikut bertanding sebagai atlet esport.

Sampai saat ini banyak yang mempertanyakan mengapa esport bisa disebut sebagai olahraga? Tak jauh berbeda dengan cabang olahraga lainnya yang membutuhkan media, esport menggunakan *game* sebagai media pertandingan. Begitupula dengan penggunaan taktik dan strategi untuk mencapai kemenangan, serta membutuhkan latihan dan sosok pelatih. Bahkan, menurut sebuah penelitian seorang atlet esport menghasilkan denyut nadi sampai dengan 160-180 denyutan per menit ketika bermain *game* strategi.

Menurut anggota Tim Pelaksana Dewan TIK Nasional (Wantiknas) yang juga Ketua Dewan Pengawas Masyarakat Industri Kreatif Digital Indonesia (MIKTI) Indra Utoyo, perkembangan dalam industri game bukanlah hal baru dan sekarang telah mendapatkan pengakuan sebagai esport.

"Ketika kita berbicara industri game, tentu hal yang baru. Sejak lama, industri game sudah ada dan terus berkembang, dari segi design, grafis, cara bermain, sampai komunitas yang mendukung-nya. Tentu, ketika esports masuk di ajang PON XX Papua kemarin, ini menandakan industri game sudah semakin diakui oleh masyarakat luas. Hal ini tentu bukan yang pertama, karena di Asian Games 2018 yang lalu, esports pun juga sempat muncul sebagai salah satu cabang yang dipertandingkan," jelasnya.

Indra sendiri saat masih menjabat Direktur IT & Supply PT Telkom pernah meluncurkan game bertemakan sejarah nasional, yaitu Game Nusantara Online yang merupakan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) pertama karya anak bangsa.

Sementara menurut anggota Tim Pelaksana Wantiknas lainnya, Hari S Sungkari, *game* juga mengalami evolusi. Jika awalnya hanya sebagai *entertainment* lalu menjadi *trend,* belakangan *game* juga dipakai untuk industri *non-entertainment* bahkan pelatihan dan pelajaran.

"Saya rasa di generasi sekarang suruh baca buku sulit, tetapi melalui *game* bisa tentukan. Dalam perjalanan juga *game* itu dulunya sendiri, namun berkembang dan menjadi kompetisi," ujarnya. Menurut Hari, dari kompetisi inilah kemudian muncul industri sebagaimana dalam cabang sport lainnya.

"Kalau sudah masuk sport ada industri, seperti *Liga Champion* awalnya tendang bola di belakangnya ada industri," tambahnya.

Indonesia Agak Tertinggal Namun Potensial

Evolusi esport dari semula hanya ditekuni sebagai hobi itu bertransformasi sebagai salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi terkuat di industri *game* telah membawa potensi tersendiri dan Asia khususnya menjadi rumah bagi para pemain dan penggemar esport terbesar di dunia.

Tak heran jika kemudian banyak pihak termasuk pejabat pemerintah memberikan perhatian khusus. Presiden Jokowi sendiri juga meminta secara khusus agar ada turnamen esport di Indonesia sehingga lahirlah kejuaraan Piala Presiden E-Sports.

Indra Utoyo
Anggota Tim Pelaksana WANTIKNAS

Mengacu pada laporan riset yang dilakukan oleh Tencent dan Newzoo esport dikatakan Asia Tenggara memiliki angka penonton esport yang luar biasa dan Indonesia menjadi negara dengan penonton terbesar.

"Esport mengalami pertumbuhan yang signifikan dan menjadi bagian tak terpisahkan dari pasar *game* lokal. Hingga akhir 2021, diperkirakan Asia Tenggara akan memiliki 42,5 juta penonton," kata *Head of Esport Newzoo*, Hugo Tristao dalam siaran persnya.

Dari angka 42,5 juta penonton tersebut, Indonesia menjadi penyumbang terbesar dengan angka 17 juta penonton, jauh dari Vietnam di peringkat kedua dengan angka 8,1 juta penonton.

Sementara laporan ResearchAndMarkets.com menyebutkan esport di Asia menghasilkan pendapatan sebesar 543,8 juta dolar AS pada 2020 atau meningkat 4,9 persen dibandingkan 2019. Pada tahun 2021 diperkirakan akan terus meningkat dan melampaui angka 600 juta dolar AS atau tumbuh sekitar 10,5 persen. Sebagian besar *revenue* dari bisnis esport bersumber dari iklan, *merchandise,* suvenir, penjualan tiket, sampai hak siar media.

Sayangnya, sekian besar potensi keuntungan yang ada belum termanfaatkan dengan baik oleh pelaku industri lokal karena sebagian besar justru diserap oleh

Hari Sungkari
Anggota Tim Pelaksana WANTIKNAS

asing. Menurut Indra Utoyo, saat ini, 97 persen pangsa pasar *game* dikuasai oleh asing dan transaksi yang terjadi dalam platform harus dibawa ke luar negeri.

"Industri *game* lokal, selaku penyedia platform esport harus dapat meningkatkan daya tarik dan daya saing untuk dapat menarik pemain esport lokal dan asing bermain dalam platform buatan Indonesia," paparnya.

Tidak pasrah, Hari Sungkari optimis jika pada 2030 nanti *market size* kita 10% nya diambil oleh *game* lokal, yang lebih penting pemilik patennya oleh orang Indonesia dan suatu saat bisa ekspor juga.

"Yang harus kita lakukan pertama membuat berita positif *game*, karena *game* itu katanya perusak. *Disruptip new thinking* dan kita harus lebih open, semua yang baru ada positif dan negatif tetapi kita harus fokus ke positifnya jangan ke negatifnya dan negatifnya kita pinggirkan. Positifnya banyak kita bisa belajar, ini keniscayaan mendapatkan ilmu dan *skill* baru dan satu lagi yang main *game* bahasa inggrisnya lebih pintar," ucapnya optimis.

Infrastruktur dan Talenta

Baik dari laporan Tencent maupun ResearchAndMarkets.com kita memahami jika potensi kita sedemikian besar. Namun potensi ini juga diikuti oleh Pekerjaan Rumah (PR) yang harus diselesaikan. Sebut saja persoalan infrastruktur. Menurut Ketua Tim Pelaksana Wantiknas Ilham Akbar Habibie, kebutuhan infrastruktur esport tidak jauh berbeda dengan *ecommerce* hanya saja lebih intensif dan membutuhkan *bandwith* yang lebih handal.

"Jadi perlu kualitas yang berlebih, karena kalau kita menggunakan *ecommerce* tidak terus menerus, sementara esport ketersambungan signal harus kuat terus. Menurut saya gejala ini bisa menjadi *killer apps*-nya 5G, karena pada kenyataanya di Indonesia sangat sedikit tersambung dengan *fiber optic*, ada tetapi kecil kebanyakan melalui *mobile phone* 4G," ujarnya.

Ilham Habibie yakin jika sudah menggunakan jaringan 5G bisnis esport akan mulai terangkat dengan kecepatan berlebih dan *bandwith* besar.

Sekadar informasi, rencana penambahan 1000MHz untuk dimanfaatkan oleh jaringan 5G tertulis dalam Peraturan Menteri (PM) Kominfo No. 2/2021 tentang Rencana Strategis Kemenkominfo 2020-2024. Pemerintah berencana menyediakan pita frekuensi tambahan untuk jaringan bergerak pada 2020–2024. Berdasarkan Permen No. 2/2021, pada 2021 Kemenkominfo akan mempersiapkan 90MHz untuk seluler dan 1000MHz pada 2022.

Selain infrastruktur, kita juga harus menyelesaikan tugas terkait talenta digital karena tanpa ketersediaan talenta digital yang mumpuni, *game developer* lokal akan sulit merebut ceruk pasar yang ada. Ilham Habibie menyatakan Indonesia harus fokus pada pembinaan SDM yang memiliki kepakaran di bidang IT.

"Kebutuhannya sangat besar dan saya pikir juga cukup positif bahwa di Indonesia ini punya talenta cukup banyak secara potensial, jadi benihnya ada tinggal kita kembangkan perlu ada komitmen, kegigihan dan konsisten." Jelasnya.

Sementara menurut Indra Utoyo Ketika semua sudah menyadari potensi dari esport maka kebutuhan SDM ini harus dipikirkan secara serius, baik jangka panjang maupun jangka pendek. Untuk jangka panjang pastinya bisa melalui program pendidikan atau sekolah dengan jurusan khusus. Sementara jangka pendeknya bisa melalui penguatan komunitas dan meningkatkan edukasi.

"Perlu ada penguatan komunitas dan meningkatkan edukasi secara masif, sehingga lebih banyak stakeholders sadar dan tertarik untuk eksplorasi. Hal ini juga dapat dilakukan dengan bekerjasama dengan perusahaan swasta, BUMN, maupun akademisi yang memang berkecimpung di dunia game seperti ini," ucapnya.

Untuk menjawab kebutuhan SDM ini, pemerintah bersama Asosiasi *Game* Indonesia mengadakan *Indonesia Game Developer Exchange*

Semuel Abrijani Pangerapan
Direktur Jenderal Aptika Kementerian Kominfo selaku Anggota Tim Pelaksana Wantiknas

IGDX *Academy*, IGDX *Business,* dan IGDX *Conference.* Acara yang pertama kali diadakan pada 2019 ini diniatkan sebagai pembangunan SDM industri *game.*

Direktur Jenderal Aptika Kementerian Kominfo, Semuel Abrijani Pangerapan, pada Juli silam menyatakan IDGX merupakan program pembangunan kemampuan sumber daya manusia dalam industri *game.* Jadi, para pelaku industri ini akan mendapatkan pelatihan untuk pengembangan kemampuannya. Ditegaskan oleh Presiden AGI Cipto Adiguno, program IDGX ini tidak ditujukan untuk pengembang pemula atau amatir.

"Berbeda dari program lain di AGI, IGDX tidak menargetkan pengembang pemula atau amatir. Jadi, bukan menumbuhkan talenta baru dari bawah, tapi meningkatkan talenta yang sudah ada untuk dapat bersaing di pasar global," tutur Cipto.

Berharap Dukungan Pemerintah

Tugas lainnya yang juga harus diberi perhatian khusus adalah dukungan dari pemerintah. Baik secara kebijakan maupun program-program yang mendukung perkembangan industri *game.* Indra Utoyo menilai perlunya inisiatif baik dari pemerintah maupun komunitas.

"Menurut pandangan kami perlu dikembangkan dua jalur inisiatif baik secara *top-down* dari pemerintah, maupun *bottom-up* dari komunitas untuk merangkul semua *stakeholders* di industri game dan mencari sebuah regulasi yang dapat mempercepat perkembangan game lokal," paparnya.

Indra menjelaskan jika secara *top-down,* pemerintah dapat memberikan insentif pajak dan edukasi muatan lokal dalam *game,* seperti Pancasila selaku dasar negara dan tokoh karakter bernuansa Indonesia, misalnya.

Kemudian secara *bottom-up,* perlu ada penguatan komunitas dan meningkatkan edukasi secara masif, sehingga lebih banyak *stakeholders* sadar dan tertarik untuk eksplorasi. Hal ini juga dapat dilakukan dengan bekerjasama dengan perusahaan swasta, BUMN, maupun akademisi yang memang berkecimpung di dunia *game* seperti ini.

Tak jauh berbeda dengan Indra, Hari Sungkari juga mengungkapkan bahwa dirinya belakangan ini tengah intens mengikuti rapat bersama AGI, Kemenpar, Kemkominfo dan Kemenkomarves.

"Jadi ada dua konsep yang sedang kita godok yaitu *Pull* dan *Push. Push* itu dari bangun talenta, *startup, studio*, masuk pendidikan di situ ada Kemendikbud dan infrastruktur. Kemudian Kemenpar mencari permodalan. Strategi *pull* ini memberikan akses permodalan, ada *funding* yang besar untuk mengangkat mereka, jadi *pull* dan *push.* Kalau perlu nanti mengajak BUMN untuk *invest* di situ," pungkasnya.

Wakil Sekretaris Timlak Wantiknas, M Andy Zaky, memberikan catatan agar para *game developer* tidak melulu menjadikan investasi besar sebagai target. Karena menurutnya yang lebih penting adalah membuat industri esport atau *game* menjadi lebih solid dan *sustain.*

"Targetnya tidak harus selalu mendapatkan investasi besar, yang lebih penting adalah mampu tumbuh menjadi industri yang solid dan berkelanjutan. Untuk itu, *game developer* lokal perlu membangun tim dengan kompetensi yang baik di aspek teknologi dan bisnis, juga mulai membangun produk-produk yang berpotensi memiliki nilai *Intelectual Property* yang besar," jelasnya.

Zaky juga menambahkan jika esport itu sama seperti sektor olahraga lainnya, butuh dukungan penuh dari pemerintah.

"Seperti halnya di sektor olahraga, perlu disediakan infrastruktur yang baik sebagai tempat latihan para atlet esport, pelatih-pelatih berkualitas, kompetisi berjenjang dan berkelanjutan. Secara umum, perlu disiapkan ekosistem yang lengkap," tambahnya.

Ketika semua sudah bersepakat bahwa esport adalah olahraga dan Indonesia memiliki potensi baik secara prestasi maupun bisnis, maka semuanya harus bergerak serentak, tidak bisa tidak. Jadi, tunggu apa lagi. ●

Didukung Demografi, Potensi Esport Indonesia Besar

Ketika sudah diakui sebagai cabang olahraga, maka esport akan berevolusi menjadi sebuah industri yang besar sebagai cabang olahraga populer lainnya. Bukan hanya dari sisi olahraganya saja, tapi dari sisi bisnisnya kita juga harus mendapat nilai tambah. Ketua Tim Pelaksana Dewan TIK Nasional, Ilham Akbar Habibie, optimis kita bisa memanfaatkan itu.

Seperti yang kita ketahui, eksibisi esport di ajang PON XX Papua kemarin berlangsung dengan sukses. Bagaimana Anda melihat tentang esport ini?

Esport itu adalah suatu gejala di dunia 4.0. Kalau dulu kita bermain *game* seorang diri, sekarang bisa bersama orang lain karena terkoneksi satu sama lain, jadi kita bisa bertanding langsung secara online melawan seorang yang kita tidak kenal bertemu di *online*. Ketersambungan itulah yang membuat menjadi esport.

Kalau kita sudah bicara aspek esport, tentu itu menjadi bisnis ada *merchandise,* ada alat yang dijual, jadi ada transaksi terkait esport. itu bisa menjadi platform *ecommerce* misal sedang menonton mau beli minum di situ bisa klik seperti *superApps.*

Komersialisasi atau bisnis model esport variasinya banyak sekali, mulai dari peserta, pemain, dan ada bisnis terkait beli alat tambahan dan menjadi tambahan kinerja menjadi lebih baik. Ini yang tidak kalah penting, data. Kalau kita sudah punya platform, maka jutaan orang akan bergabung. Artinya akan ada banyak sekali data yang bisa digunakan untuk kebutuhan atau keperluan lain dari *superApps.*

Bagaimana Anda melihat prospek esport di Indonesia?

Saya kira potensi di Indonesia ini besar, karena demogarfi sangat mendukung. Soal *gaming* dan esport ini juga hal terkait dengan generasi, dan

Ilham Akbar Habibie
Ketua Tim Pelaksana Wantiknas

ini sudah menjadi *lifestyle* bagi milenial, Generasi Z dan lain-lain. Di Indonesia secara potensial besar sekali dari segi peserta entah pelaku atau penonton. Komersialnya saya rasa kurang lebih sama seperti GoTo, Shopee, Bukalapak, dan Alibaba cukup besar, tapi pintu masuknya beda ini *gaming* dan ke arah *superApps.*

Esport baru akan berkembang ketika infrastruktur digital telah memadai, bagaimana dengan infrastruktur yang ada saat ini apakah sudah cukup memadai?

Saya kira sama saja seperti *ecommerce,* tapi memang penggunaan esport lebih intensif dan membutuhkan *bandwith* yang lebih handal. Jadi perlu kualitas yang lebih, karena kalau kita menggunakan *ecommerce* tidak terus menerus, kalau esport ketersambungan signal harus selalu kuat. Menurut saya gejala ini atau *trend* ini sudah semakin kuat network-nya dengan kata lain ini bisa menjadi *killer apps*-nya 5G, karena pada kenyataanya di Indonesia sangat sedikit tersambung dengan *fiber optic,* ada tetapi kecil karena lebih banyaknya melalui *mobile phone* 4G. Kalau sudah ke 5G saya kira bisnisnya mulai terangkat, esport dengan kecepatan yang berlebih dan *bandwith* besar.

Apakah perlu pengembangan pembinaan SDM atlet esport?

Saya kira itu perlu, kalau mau diakui sebagai kegiatan pemuda. Pasti ada yang bermanfaat seperti main bidang olahraga lainnya, ada kemungkinan program pembinaan terkait. Menurut saya gejala ini atau *trend* ini sudah semakin kuat, dengan kata lain ini bisa menjadi killer *apps*-nya 5G, karena pada kenyataanya di Indonesia sangat sedikit yang sudah tersambung dengan *fiber optic*. Ada tetapi kecil, karena lebih banyaknya melalui *mobile phone* 4G. Kelak jika sudah ke 5G saya kira peluang bisnisnya akan mulai terangkat.

Peluang game developer Indonesia?

Saya kira dari segi kreativitas di Indonesia sangat baik kemampuan mereka dan produk mereka cukup membanggakan. Namun, masih kurang SDM, terlihat dari beberapa perusahaan kalau mereka mau berekspansi sering kali mereka harus import talenta dari luar karena berpengalaman di level tertentu. Talenta baru lulus, belum memiliki pengalaman tetapi ada potensi itu banyak. Tapi, kadang perlu yang sudah pengalaman *track record* dan itu masih kurang di Indonesia.

Kita harus fokus pada pembinaan SDM yang memiliki kepakaran di bidang IT, sangat besar kebutuhannya dan saya pikir benihnya ada tinggal kita kembangkan perlu ada komitmen, kegigihan dan konsisten. Tidak perlu semua talenta dari dalam negeri, justru bagus kalau kita dapat dari luar. Saya beri contoh, Amerika itu maju karena talenta yang diserap dari seluruh dunia. Jadi ide tidak bisa mandiri, karena itu berasal dari berbagai negara. Justru kita perlu mempertahankan budaya kita plural dan terbuka untuk menerima talenta dari luar, dan itu diharapkan talenta dalam negeri ini bisa ikut berkembang. Yang terpenting produknya harus dalam negeri, saya kira kita lebih baik mengutamakan produk dalam negeri *made in* Indonesia dan kita punya hak kekayaan intelektual kita.

.

Apa yang harus dilakukan pemerintah untuk mengembangkan esport agar memberikan manfaat yang lebih besar bagi bangsa kita secara prestasi, bisnis atau kemampuan SDM?

Yang paling penting ini adalah pengakuan bahwa ini adalah olahraga, kalau sudah ada pengakuan pasti akan ada asosiasi, peraturan, pertandingan, kurikulum untuk pemain dan pelatih, memang harus ada peraturan yang disesuaikan dengan esport ini. Kalau sudah ada, tentu akan ada esport yang professional, kemudian *awareness building* di masyarakat, bahwasanya ini olahraga perlu kita seriuskan bukan hanya sekedar “buang waktu”.

Selain pemerintah juga sektor swasta memiliki peran dalam menciptakan talenta. Jadi ada peranan pemerintah dan juga sektor usaha, kemudian sektor akademia, kalau di negara lain ini menjadi ilmu. Jadi perlu kuliah esport sebagai olahraga dan harus mendapatkan pengetahuan esport untuk menjadi pelatih atau olahragawan esport. Pengakuan pemerintah serta dukungan swasta dan juga akademia, harus ada keterlibatan ketiganya ini. Selain itu juga, perlu ada keterlibatan organisasi kemasyarakatan seperti asosiasi sebagaimana umumnya setiap cabang olahraga pasti memiliki asosiasi.

Seperti apa harapannya ke depan?

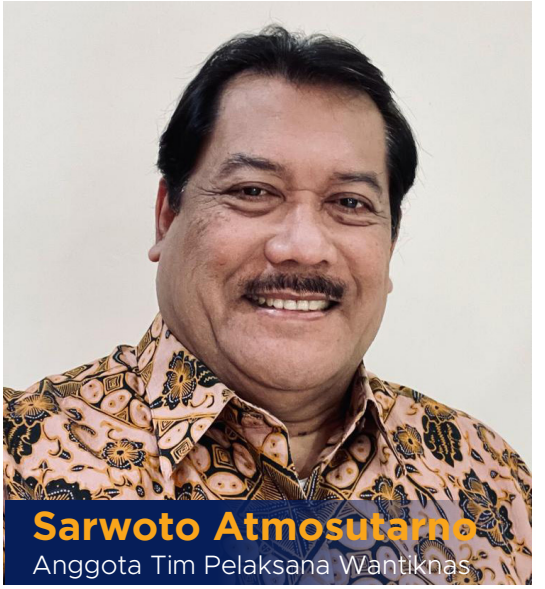
Saya berharap bahwasanya dalam hal ini kita jangan jadi pengguna saja, tetapi kita harus menjadi orang yang ikut dalam proses karya menciptakan nilai tambah berlebih, kita memiliki game atau platform esport yang kita kontribusikan. Jadi bukan dari segi olahragawan saja tetapi dari sebagai penyedia sistemnya atau platform-nya. Kita sebagai negara yang memiliki kemampuan dan peluang untuk itu, pastinya harus menggarap dan mencapai posisi tersebut. ●

Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kebijakan Kampus Merdeka

Kampus Merdeka merupakan bagian kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan langsung terjun ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan. Jika kita serius ingin mengembangkan potensi esport, maka ini adalah kesempatan, karena pada program tersebut antara lain kegiatan praktek di lapangan akan dikonversi menjadi SKS, eksplorasi pengetahuan dan kemampuan di lapangan selama lebih dari satu semester, belajar dan memperluas jaringan di luar program studi atau kampus asal, dan menimba ilmu secara langsung dari mitra berkualitas dan terkemuka. Lalu seperti apa peran TIK?

Digital telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, mulai dari tua, muda, dewasa hingga anak-anak semua membutuhkan layanan digital. Kita lebih dipaksa untuk berada dalam ruang digital terutama akibat dari pandemi Covid-19. Adaptasi terhadap ruang digital dianggap sebagai keunggulan kompetitif dari suatu negara. Negara yang memiliki layanan digital yang berkualitas akan mampu bersaing di kancah internasional.

Menurut EV Digital Competitive Index 2021, Indonesia masih tertinggal dengan skor 32,05 (dari standard 100) naik sedikit dari skor 27,92 di tahun 2020. Oleh karena itu, pada RPJMN 2020-2024, pemerintah telah mencanangkan Transformasi Digital menuju Indonesia Digital. Cukupkah itu? Tentu tidak. Dibutuhkan realisasi program di lapangan untuk menyiapkan infrastruktur *broadband* internet yang memadai di seluruh Indonesia. Perangkat-perangkat digital yang mampu dimiliki dan terjangkau masyarakat *(affordable)*, aplikasi dan konten yang efektif memenuhi kebutuhan masyarakat, bahkan yang tidak kalah pentingnya adanya regulasi pendukung dan kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM). SDM yang siap



Sarwoto Atmosutarno
Anggota Tim Pelaksana Wantiknas

berkompetisi di masa depan adalah SDM yang memiliki pola pikir digital, berliterasi digital, terlebih mempunyai talenta digital.

Pola pikir digital yang banyak disebut berbagai sumber adalah sikap dan kemampuan untuk *sharing,* kolaborasi, berkomitmen, dan inklusi. Pola pikir ini yang menghasilkan inovasi produk teknologi dan layanan berbasis digital, yang tentunya akan meningkatkan daya saing bangsa. Jelas, bahwa sukses transformasi digital ada dua komponen utama yakni, TIK dan SDM. TIK didominasi internet, sedangkan SDM didominasi oleh generasi muda.

Hingga tahun 2020, tercatat pengguna internet sebesar 73,7% dari total penduduk Indonesia (hasil survei APJII tahun 2020). Berdasarkan hasil sensus penduduk oleh Badan Pusat Statistik/BPS tahun 2020, komposisi penduduk Indonesia didominasi oleh generasi muda (generasi Milenial dan generasi Z) sebesar 53,81%, sebagaimana tabel berikut:

Generasi	Persentase
Generasi Z (lahir 1997-2012)	27,94% (74,93 juta jiwa)
Generasi Milenial (lahir 1981-1996)	25,87% (69,83 juta jiwa)
Generasi X (lahir 1965-1980)	21,88% (58,65 juta jiwa)
Baby Boomer (lahir 1946-1964)	11,56% (31,01 juta jiwa)
Pre-Boomer (lahir sebelum 1945)	1,87% (5,03 juta jiwa)
Post Generasi Z (lahir 2013 sampai sekarang)	10,88% (29,17 juta jiwa)

Sumber: Badan Pusat Statistik/BPS tahun 2020

Sebagai usia produktif, generasi Milenial dan generasi Z saat ini berada pada tahapan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), Perguruan Tinggi dan sebagian kecil dalam usia kerja. Kelompok usia ini yang diharapkan meningkatkan daya saing Indonesia di masa depan melalui keahlian yang dimilikinya. Dari kebijakan Merdeka Belajar melalui Kampus Merdeka, jelas ada keinginan percepatan agar generasi muda Indonesia yang luar biasa potensinya tersebut segera mempunyai keahlian yang mendukung percepatan nilai tambah nasional di berbagai bidang. Adaptasi keahlian TIK melalui *digital talent* yang semakin *sophisticated,* menjadi kunci untuk memanfaatkan gelombang disrupsi akibat digitalisasi di berbagai sektor.

TIK sendiri telah menjadi *enabler* kehidupan. Industri berbasis TIK sendiri memerlukan tenaga pemagangan dengan basis yang semakin luas. Konsep sinergi dunia pendidikan dan industri ini jangan lagi diganggu dengan prosedur birokrasi yang melelahkan. Namun yang penting selalu ada evaluasi kinerja untuk perbaikan.

Diperlukan ekosistem di kampus yang mampu memberikan stimulus kepada para dosen dan mahasiswa untuk berkreasi menghasilkan sesuatu produk inovasi sesuai dengan ilmu dan peminatannya. Pembelajaran interaktif antara dosen dan mahasiswa, kemandirian dalam mencari informasi, kolaborasi dalam proyek penelitian sangat mudah dilakukan melalui cara pembelajaran digital. Didorong oleh situasi pandemi Covid-19, kegiatan belajar mengajar secara daring makin meningkat.

Kampus Merdeka dengan program Merdeka Belajar yang dicanangkan pemerintah sejak tahun 2019, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengambil SKS di luar kampus seperti magang di industri misalnya, tentu akan memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa. Sehingga mereka menjadi lulusan yang siap kerja. Sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 3/2020 pasal 47 ayat (4) tentang Standar Pendidikan Nasional, bahwa setiap penelitian yang dilakukan oleh perguruan tinggi harus menjadi keluaran berupa inovasi serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat, dunia usaha dan atau industri (dunia nyata).

Salah satu mekanisme untuk meningkatkan kompetensi dosen adalah mengoptimalkan kegiatan cuti sebagaimana diatur pada Peraturan Presiden Nomor 37 Tahun 2009 pasal 32 ayat 3 dan 5, bahwa dosen dapat melakukan praktek kerja di dunia usaha atau dunia industri yang relevan dengan tugas dan keilmuannya maksimum selama 6 (enam) bulan. Diharapkan terjadi *link and match* antara pengembangan ilmu dan kebutuhan industri atau dunia usaha yang saat ini sudah mengarah pada penggunaan layanan digital.

Merdeka belajar diharapkan dapat membentuk karakter warga kampus yang berkepribadian Indonesia, tangguh, dan berkemampuan mempelajari hal-hal baru. Sinergi antar berbagai kepentingan ini diharapkan dapat memperbaiki hasil survei Global Innovation Index 2020 yaitu menghasilkan indeks inovasi Indonesia yang lebih baik dibandingkan saat ini pada posisi 85, masih tertinggal dari Philipina (50), Vietnam (42), dan Malaysia 33). Index inovasi dengan dukungan TIK akan meningkatkan kemandirian dan kedaulatan bangsa melalui industri yang sehat dan berkelanjutan. ●

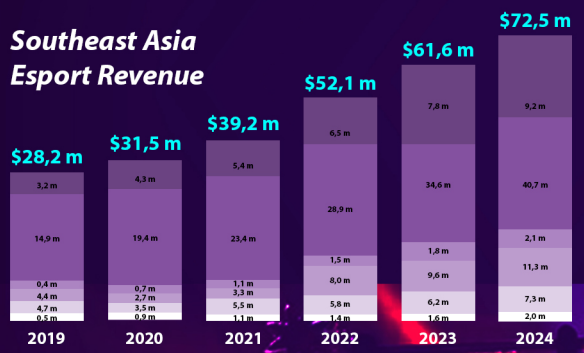
ESPORT INDONESIA, POTENSIAL NAMUN BELUM OPTIMAL

Indonesia adalah bangsa yang besar, yang artinya juga market yang besar. Ketika tren esport melanda dunia, Indonesia juga tak ketinggalan. Tencent dan Newzoo esports dikatakan Asia Tenggara memiliki angka penonton esports yang luar biasa dan Indonesia menjadi negara dengan penonton terbesar. Dalam ajang Piala Presiden Esports 2021 saja mencatat keterlibatan 107.389 atlet dari seluruh Indonesia. Untung saja di hajatan besar ini ada dua game lokal yang diperlombakan yakni Lokapala dan Battle of Satria Dewa. Jika tidak, semuanya hanya menikmati game luar saja, lantas kapan kita memanfaatkan potensi yang ada?

THE LANDSCAPE IN SOUTHEAST ASIA

Asia tenggara akan menjadi wilayah dengan pertumbuhan *revenue* tertinggi pada industri esport global. *revenue* esport di asia tenggara di prediksi oleh Newzoo tumbuh dengan rata-rata (2019-2024) + 20.8% atau senilai US$72.5 Juta pada 2024.

Southeast Asia Esport Revenue



+20,8% CAGR
2019-2024

- *Media Rights*
- *Sponsorships*
- *Digital*
- *Merchandise & Tickets*
- *Publisher Fees*
- *Streaming*

Jumlah audience esport asia tenggara pada 2021 di Indonesia, Vietnam, Philipina, Thailand, Malaysia, dan Singapura
Source: Newzoo

TREND ESPORT DI INDONESIA

Permainan yang paling banyak di mainkan :

Mobile Legends
56,3%

PUBGM
32,9%

Free Fire
25,5%

Esport digunakan sebagai platform hiburan dengan beberapa cara :

- ✓ Bermain game Esport
- ✓ Membuat konten
- ✓ Amatir, regional, dan turnamen nasional
- ✓ Streaming game Esport
- ✓ Membangun komunitas

Jumlah Responden: 934

Berbagai Platform:

Game consoles & non-mobiles

Mobile Games

Sumber: Tencent & Hybrid.co.id & Jakpat survey in January 2021

Selamat Hari Natal

&

Tahun Baru 2022

WANTIKNAS
Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional

Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional
Graha MR 21 Lt. 6, Jl. Menteng Raya No.21, Jakarta Pusat
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
Telp : 021-39831983

sekretariat@wantiknas.go.id