

**STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF *E-SPORTS* INDONESIA
(ESI) KABUPATEN OGAN KOMERING ULU DALAM
SOSIALISASI OLAHHRAGA ELEKTORNIK
(STUDI PADA PENGGIAT ESPORTS OKU)**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana

Strata-1 (S1) Ilmu Komunikasi

Konsentrasi: Jurnalistik



Diajukan Oleh :

Muhammad Imam Akbar

07031181823008

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“Strategi Komunikasi Persuasif *E-Sports* Indonesia Kabupaten Ogan
Komereng Ulu dalam Sosialisasi Olahraga Elektronik
(Studi Pada Penggiat Esports OKU)”**

Skripsi

Oleh :

Muhammad Imam Akbar

07031181823008

Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji

Pada tanggal 27 Juli 2023

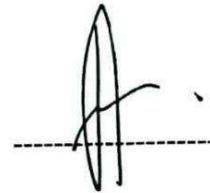
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

KOMISI PENGUJI

Dr. M. Husni Thamrin, M.Si

NIP. 196406061992031001

Ketua Penguji



Krisna Murti, S.I.Kom, MA

NIP. 198807252019031010

Sekretaris Penguji



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si

NIP. 199208222018031001

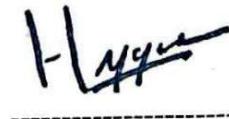
Penguji



Harry Yogsunandar, S.IP, M.I.Kom

NIK. 1671073105790009

Penguji



Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF ESPORTS INDONESIA (ESI)
KABUPATEN OGAN KOMERING ULU DALAM MELAKUKAN
SOSIALISASI ESPORTS PADA MASYARAKAT OKU”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh
Derajat Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi**

Oleh :

Muhammad Imam Akbar

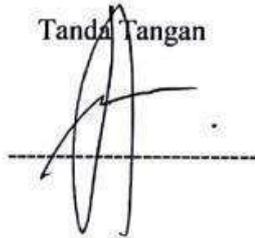
07031181823008

Pembimbing I

1 Dr. M. Husni Thamrin, M.Si

NIP: 196406061992031001

Tanda Tangan



Tanggal

24/7
/2023

Pembimbing II

2 Krisna Murti, S.I.Kom., MA

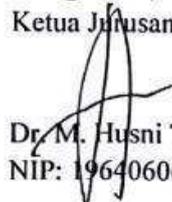
NIP:198807252019031010



17/7
/2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP: 196406061992031001



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Imam Akbar
NIM : 07031181823008
Tempat dan Tanggal Lahir : Baturaja, 23 September 2000
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Strategi Komunikasi Persuasif Esports Indonesia (ESI) Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam melakukan Sosialisasi Esports Pada Masyarakat OKU

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Imam Akbar
NIM. 07031181823008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, serta Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **Strategi Komunikasi Persuasif *E-sports* Indonesia (ESI) Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam Sosialisasi Olahraga Elektronik (Studi Pada Penggiat *E-sports* OKU)**. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahanat, serta pengikutnya hingga akhir zaman nanti. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya. Dalam penyusunan dan penulisan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Almarhum ayah Dasril H. Usman dan ibu Sawirulyati serta saudara kandungku dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memotivasi untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Sagaff, M.S.C.E selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya beserta jajaran pengurus Dekanat lainnya.
4. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si dan Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Dr. M. Husni Thamrin, M.Si selaku Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat proposal skripsi.
6. Bapak Krisna Murti, S.I.Kom., MA selaku Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, saran, dan motivasi selama penulis membuat proposal skripsi.
7. Bapak Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si selaku Pembimbing Akademik yang telah

memberikan motivasi, semangat, dan saran selama masa perkuliahan.

8. Seluruh Dosen beserta Staf Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan proposal skripsi.

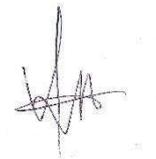
9. Seluruh Anggota Kepengurusan *E-sports* Indonesia Kabupaten Ogan Komering Ulu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan skripsi.

10. Sahabat – sahabat karibku *the bocil family*, Ferdy Ariesta, Edo Wijaya, Doni Ismoyo, Riki Fernanda, Rahmatullah, Dela Kurnia, Husnul Iga Puspita

11. *To my self* yang telah berjuang semaksimal mungkin dalam mengerjakan skripsi ini.

Terimakasih atas segala dukungannya selama ini, baik dari dukungan moral dan finansial yang tidak henti-hentinya diberikan agar saya selalu semangat menyelesaikan pendidikan dan kuat menghadapi segala hambatan, serta doa yang selalu mengiringi setiap langkah saya. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Dalam penulisan proposal skripsi ini tentunya terdapat banyak kekurangan dari berbagai aspek, mulai dari kualitas ataupun kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan Pendidikan di masa yang akan datang.

Inderalaya, 16 Agustus 2022



Muhammad Imam Akbar

NIM. 07031181823008

ABSTRAK

Perkembangan *E-sports* sangatlah pesat, khususnya di Indonesia yang dari tahun 2018 terus meningkat. Peningkatan dari *E-sports* ini menjadi perhatian khusus hingga pemerintah meresmikan *E-sports* sebagai salah satu cabang olahraga. Kemudian dibentuk organisasi pengurus tersebut yakni PBESI, kemudian melalui pengprov dibentuk organisasi pengurus daerah yakni diurus oleh pengda. ESI menjadi cabang pengurus *E-sports* tingkat daerah. Dalam penelitian ini organisasi ESI Kabupaten Ogan Komering Ulu menjadi tempat penelitian dalam memecahkan masalah penelitian yakni bagaimana strategi komunikasi persuasif ESI OKU dalam sosialisasi Olahraga Elektronik. Penelitian ini menggunakan teori dari David G Myers tentang komunikasi persuasif. Metode yang digunakan dalam penelitian yakni Kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam melakukan sosialisasi, ESI OKU cukup baik dalam memberikan informasi mengenai *E-sports*. Sosialisasi yang dilakukan cukup efektif dalam penerapan atas aspek melalui beberapa dimensi dari Myers. Namun masih diperlukan intensitas yang lebih lagi dari ESI OKU dalam mensosialisasikan Olahraga Elektronik ini agar Kabupaten OKU dapat memahami lebih jauh lagi mengenai *E-sports*.

Kata Kunci: *Esports*, ESI OKU, Strategi Komunikasi Persuasif, Teori Komunikasi Persuasif Myers, Sosialisasi *Esports* Kabupaten OKU

Pembimbing I



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

Pembimbing II



Krisna Murti, S.I.Kom.,MA
NIP. 198807252019031010

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP: 196406061992031001

ABSTRACT

The development of E-sports is very rapid, especially in Indonesia, which has continued to increase since 2018. The increase in E-sports is of particular concern until the government formalizes E-sports as a sport. Then the management organization was formed, namely PBESI, then through Pengprov a regional management organization was formed, which was managed by Pengda. ESI is the regional level E-sports management branch. In this study, the ESI organization of Ogan Komering Ulu Regency became a place of research in solving research problems, namely how the ESI OKU persuasive communication strategy in e-sports socialization. This study uses the theory of David G Myers about persuasive communication. The method used in this research is descriptive qualitative. The results of the study show that in conducting socialization, OKU's ESI is quite good at providing information about E-sports. The socialization that was carried out was quite effective in implementing aspects through several dimensions of Myers. However, more intensity is still needed from OKU's ESI in socializing this Electronic Sports so that OKU District can understand more about E-sports.

Keywords: *Esports, OKU's ESI, Persuasive Communication Strategy, Myers' Persuasive Communication Theory, OKU District Esports Outreach*

Advisor I



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

Advisor II



Krisna Murti, S.I.Kom.,MA
NIP. 198807252019031010

Head of the Communication Science Department



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si
NIP: 196406061992031001

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	
PERNYATAAN ORISINALITAS	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
<i>ABSTRACT</i>	
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I.....	1
1.1 Latarbelakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaar Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II	8
2.1 Landasan Teori	8
2.2 Komunikasi.....	8
2.2.1 Pengertian Komunikasi.....	9
2.2.2 Unsur-unsur dalam Komunikasi	10
2.2.3 Fungsi Komunikasi	11
2.3 Komunikasi Persuasif	12
2.3.1 Teknik Komunikasi Persuasif.....	13
2.4 Strategi.....	14
2.4.1 Tipe-tipe Strategi	15
2.3 Strategi Komunikasi Persuasif.....	15
2.4 <i>e-Sports</i>	18

2.5 Sosialisasi.....	19
2.5.1 Jenis Sosialisasi.....	20
2.5.2 Fungsi Sosialisasi.....	20
2.6 Teori Komunikasi Persuasif Menurut Para Ahli.....	21
2.6.1 Attitude Changes Theory	21
2.6.2 Social Judgement Theory.....	22
2.6.3 Teori Komunikasi Persuasif.....	24
2.7 Teori Komunikasi Persuasif Yang Digunakan	25
2.10 Kerangka Teori	26
2.11 Kerangka Berpikir.....	28
2.12 Penelitian Terdahulu	29
BAB III Metode Penelitian	33
3.1 Rancangan Penelitian.....	33
3.2 Definisi Konsep	33
3.3 Fokus Penelitian.....	34
3.4 Unit Analisis	36
3.5 Informan Penelitian.....	36
3.5.1 Kriteria Informan	37
3.5.1.1 Key Informan	37
3.5.1.2 Informan Pendukung.....	37
3.5.2 Informan Terpilih.....	37
3.5.2.1 Key Informan Terpilih	37
3.5.2.2 Informan Pendukung Terpilih.....	37
3.6 Sumber Data.....	38
3.6.1 Data Primer	38
3.6.2 Data Sekunder	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7.1 Wawancara.....	38
3.7.2 Observasi	38
3.7.3 Dokumentasi	38
3.8 Teknik Keabsahan Data	39
3/9 Teknik Analisis Data	39

BAB IV Gambar Tempat Penelitian.....	40
4/1 Sejarah PBESI	40
4.1.1 ESI Kabupaten OKU.....	42
4.2 Visi dan Misi.....	43
4.2.1 Visi.....	43
4.2.2 Misi	43
4.3 Fungsi dan Tugas ESI OKU	43
4.3.1 Fungsi.....	43
4.3.2 Tugas.....	43
4.4 Lambang Organisasi	44
4.5 Struktur Organisasi	45
BAB V Hasil dan Pembahasan	46
5.1 Komunikator	47
5.1.1 Daya Tarik	47
5.1.2 Credibility	51
5.2 Pesan	56
5.2.1 Kualitas Pesan.....	57
5.2.2 Repetisi Pesan	61
5.3 Bagaimana Pesan Disampaikan	64
5.3.1 Media	64
5.3.2 Komunikasi Langsung	67
5.4 Khalayak	71
5.4.1 Karakteristik.....	71
5.4.2 Wawasan	73
BAB VI Kesimpulan dan Saran.....	77
6.1 Kesimpulan	77
6.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR TABEL

1.1 Pelaksanaan Turnamen Selama 3 Tahun	2
2.1 Penelitian Terdahulu.....	30
3.1 Fokus Penelitian	35
5.1 Jumlah Turnamen dan Pendaftar	53

DAFTAR BAGAN

2.1 Alir Pemikiran	29
4.1 Struktur Organisasi	46

DAFTAR GAMBAR

1.1 Peringkat Akhir Porprov 2021 OKU Raya	4
4.1 Logo ESI OKU	45
5.1 Sosialisasi Esports ESI OKU	49
5.2 Kegiatan Bermain Bersama	49
5.3 Akun Instagram dari ESI OKU	65
5.4 Sosialisasi Melalui Radio	66
5.5 Kegiatan Bantuan Sosial	69
5.6 Roadshow di Citymall	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Instrumen Penelitian	83
Lampiran II Transkrip Wawancara.....	85
Lampiran Wawancara Informan Utama I.....	85
Lampiran Wawancara Informan Utama II	87
Lampiran Wawancara Informan Utama III	89
Lampiran Wawancara Informan Pendukung I.....	91
Lampiran Wawancara Informan Pendukung II	93
Lampiran Wawancara Informan Pendukung III.....	94
Lampiran Wawancara Informan Pendukung IV.....	96
Lampiran III Hasil Observasi Penelitian	98
Lampiran IV Dokumentasi Penelitian	102
Lampiran V Plagiarisme	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

e-Sports atau Olahraga Elektronik merupakan cabang olahraga baru yang berkembang pesat baik di Indonesia maupun di dunia saat ini. Kompetisi pertama yang diadakan oleh Atari pada tahun 1980 yakni kompetisi *Space Invader* dengan 10.000 peserta. Kompetisi *game* pada saat itu terbilang menjadi fenomena dan diliput oleh majalah ternama di Amerika Serikat, *Life and Time*. Pada tahun 1990 internet mulai merebak masuk ke Amerika Serikat alhasil dengan masuknya internet kompetisi *game* pun berkembang menjadi online yang menggunakan internet.

Perkembangan *e-Sports* di Indonesia mulai berkembang dari tahun ke tahun, hal ini di buktikan dengan adanya pengadaan turnamen esports baik tingkat daerah maupun nasional salah satu yang terlihat pada tahun 2018 Indonesia berhasil membuat kompetisi kejuaraan Indonesia *Games Championship* yang mengundang tim-tim mancanegara, yang diikuti 9.000 peserta dan dihadiri oleh 13.000 penonton. Dengan berkembang pesatnya *e-Sports* di Indonesia, memunculkan beberapa tim-tim lokal yang menjuarai berbagai kejuaraan baik skala nasional maupun internasional, seperti Tim RRQ Endeavour dari divisi Pointblank menjadi juara dunia PBIC 2 kali berturut-turut 2017-2018, kemudian ada tim Bigetron RA dari divisi Pubg Mobile Juara Dunia PMCO 2019, lalu ada tim EVOS Legend dari divisi Mobile Legend yang juga berhasil menjadi juara dunia M1 World Championship 2019. Kemudian kejuaraan sebagai wakil negara atau daerah, *e-Sports* di Indonesia telah menyelenggarakan secara resmi cabor esports di tingkat Pekan Olahraga Nasional (PON) pada tahun 2021 di PON 20 Papua, lalu Festival Olahraga Rekreasi Nasional (FORNAS), lalu Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV). Dan pada tingkatan internasional pada Asian Games 2019 Jakarta Palembang cabor *e-Sports* mulai diperkenalkan dengan pertandingan eksibisi dan pada Sea Games 2022 di Vietnam dan 2023 di Cambodia, cabor ini sudah dipertandingkan layaknya cabang olahraga lainnya.

Di Sumatera Selatan sendiri perkembangan *e-Sports* mulai booming setelah salah satu divisi dari game PUBG Mobile perwakilan Palembang berhasil menembus ke level

nasional di turnamen Pubg Mobile National Championship 2019 yakni tim dari Evos Esports Palembang, dalam turnamen tersebut tim Evos Esports berhasil keluar sebagai juara pertama dan saat ini atlet tersebut sudah menjadi profesional player dan beberapa kali pernah bertanding di tingkat internasional. Setelah booming hal tersebut berbagai kejuaraan *e-Sports* diselenggarakan di Sumatera Selatan mulai dari tingkat daerah sampai tingkat nasional. Kejuaran terakhir pada tahun 2022, Sumatera Selatan terpilih menjadi tempat untuk menyelenggarakan Festival Olahraga Rekreasi Nasional (FORNAS) pada bulan juli lalu. Dengan berbagai kejuaraan yang diadakan di Sumatera Selatan, para atlet di berbagai daerah yang tersebar di Sumatera Selatan cukup antusias mengikuti berbagai turnamen dan seleksi dalam mengikuti *e-Sports*.

Salah satu daerah yang cukup ramai ialah pada Kabupaten Ogan Komering Ulu, *e-Sports* di OKU cukup ramai terhitung pada 2019 berbagai turnamen diadakan untuk para peminat *e-Sports* diadakan. Salah satu pemain panutan yang berprestasi di OKU ialah Herli “Jeixy” Juliansah, mantan pemain dari Evos Esports yang pernah menjuarai PMNC 2019 yang mewakili palembang merupakan putra daerah asli Kabupaten OKU. Dengan melihat prestasi yang ditorehkan oleh jeixy cukup banyak memotivasi masyarakat OKU untuk mencoba masuk ke *e-Sports*. Antusiasme para pemiant esports di Kabupaten OKU dapat dilihat dari banyaknya jumlah turnamen yang diadakan oleh asosiasi esports OKU.

Tabel 1.1
Pelaksanaan Turnamen Selama 3 Tahun

Tahun	Divisi Game	Jumlah Turnamen
2019-2022	Free Fire	14
	Pubg Mobile	12
	Mobile Legend	12
	Pro Evolution Soccer	4
	Call Of Duty	2
Jumlah Keseluruhan		44

Sumber: Instagram @esi_kab_oku

Melihat jumlah turnamen yang diadakan pada tabel diatas menunjukkan dalam tiga tahun terakhir jika berkanca pada skala turnamen yang diadakan secara resmi baik dari developer game maupun asosiasi *e-Sports*, dalam 1 tahun biasanya jumlah turnamen yang diadakan setidaknya 6-7 turnamen. Dengan 44 jumlah turnamen yang diadakan di Kabupaten OKU dalam 3 tahun terkahir hal ini membuktikan bahwa ramainya antusias masyarakat OKU dalam mencoba *e-Sports* dengan begitu perkembangan olahraga baru ini di daerah Kabupaten OKU semakin berkembang terutama dalam proses seleksi pencarian atlet. Walaupun terlihat semakin berkembang, ESI OKU harus terus melakukan sosialisasi melalui penerapan komunikasi persuasif kepada masyarakat agar pemahaman dan pengetahuan *e-Sports* tidak salah kaprah sehingga daerah Kabupaten OKU bisa menjadi salah satu daerah penghasil atlet daerah terbaik.

Dengan perkembangan dan adanya manfaat seperti meningkatkan pemikiran strategis seseorang, kerja sama tim, komunikasi, kepemimpinan, keterampilan dan *confidence development* yang di gelut pada bidang ini menjadikan *e-Sports* sebagai salah satu kegiatan yang patut dipertimbangkan sebagai pilihan untuk jadikan sebuah pekerjaan yang berkarir, layaknya olahraga pada umumnya. Diakuinya *e-Sports* sebagai cabang olahraga karena sudah memenuhi syarat unsur dari olahraga yakni, Sportivitas, Kompetitif dan Prestasi. Dengan diakuinya cabang olahraga baru ini maka berbagai turnamen diselenggarakan baik dari pihak developer maupun pemerintah, salah satunya pada gelaran. Pekan Olahraga Provinsi atau Porprov Sumsel tahun 2021 diselenggarakan di se-OKU Raya yakni Kabupaten OKU Induk, OKU Timur dan OKU Selatan. Untuk kabuapten OKU melaksanakan 17 cabang olahraga, Kabupaten OKU Timur 12 cabang olahraga dan pada Kabupaten OKU Selatan 10 cabang olahraga. Penyelenggaraan Porprov 2021 terbilang sukses dari 39 cabang olahraga yang dipertandingkan semuanya lancar tanpa mengalami kendala. Porprov Sumsel sendiri sudah terlaksana sebanyak 13 kali. Diadakannya Porprov ini adalah termasuk ajang pembinaan para atlet muda yang telah terseleksi di Porprov, pada pergelaran PON mendatang atlet yang telah terseleksi melalui Porprov akan dibina sedemikian rupa agar pada PON mendatang benar-benar siap dan matang untuk mengikuti gelaran pada tingkatan nasional tersebut.

Gambar 1.2

Peringkat Akhir Porprov 2021 OKU Raya



PEROLEHAN MEDALI AKHIR

Update : 28 November 2021, 13.00 WIB

PERINGKAT	KABUPATEN / ROTA	MEDALI			TOTAL
		EMAS	PERAK	PERUNGGU	
1	PALEMBANG	120	98	123	341
2	MUSI BANYUASIN	114	84	68	266
3	OKU SELATAN	60	46	49	155
4	OKU INDUK	35	44	47	126
5	MUARA ENIM	35	43	45	123
6	MUSI RAWAS	29	33	59	121
7	LURUK LINGGAU	28	27	28	83
8	LAHAT	26	34	55	115
9	OKI	26	29	50	105
10	PALI	25	24	29	78
11	OKU TIMUR	22	33	52	107
12	BANYUASIN	16	28	41	85
13	PRARUMULIH	14	30	51	95
14	PAGAR ALAM	14	10	22	46
15	EMPAT LAWANG	12	14	23	49
16	OGAN ILIR	6	7	32	45
17	MURATARA	5	3	4	12
	JUMLAH	887	887	778	1952

Sumber: Antaranews

Hasik akhir dari Porprov Sumsel 2021 OKU Raya peringkat pertama berhasil di menangkan oleh Palembang dengan total perolahan poin 344 diikuti dengan Musi Banyuasin sebagai *runner up*. Di OKU sendiri secara keseluruhan berhasil menempati posisi keempat dengan perolehan 126 medali hal dihasilkan dari seluruh cabang yang dikirimkan oleh OKU.

Dari 39 cabang olahraga yang dipertandingkan di Porprov Sumsel, ada salah satu cabang olahraga yang baru resmi diikuti sertakan pertandingannya pada Porprov 2021, yakni cabang *e-Sports*. Setelah masuknya *e-Sports* di PON Papua, kemudian Asian Games dan Sea Games, olahraga ini terus dikembangkan peminatnya agar memiliki regenerasi selanjutnya untuk di cabang ini. ESI OKU yang merupakan perwakilan dari asosiasi *e-Sports* OKU mengirimkan 39 atlet yang akan berlaga di Porprov dengan masing-masing terpecah dari 4 divisi game yang berbeda yakni Pubg Mobile, Mobile Legend, Free Fire dan Pro Evolution Soccer. Dan pada gelaran Porprov ini cabang dari *e-Sports* OKU berhasil menyabet 1 medali emas dari divisi Pro Evolution Soccer.

Dengan melihat perkembangan dan jumlah antusiasme masyarakat OKU khususnya kalangan muda yang aktif untuk berkompetisi pada ajang seleksi. Seperti yang dijelaskan pada lataberlakang di atas, jumlah turnamen *e-Sports* di Kabupaten OKU cukup banyak dan aktif setiap tahunnya menyelenggarakan kegiatan ini. Hal ini menunjukkan bahwa adanya potensi meningkatkan minat bermain *e-Sports* bahkan bukan hanya bermain dan mencoba, juga bisa menghasilkan atlet terbaik bagi Kabupaten OKU. ESI OKU sendiri sebagai media penampung berbagai calon atlet yang ingin berkarir dan berprestasi pada bidang ini ikut melaksanakan sebagai penyelenggara pihak kedua. Dan juga turnamen-turnamen yang diadakan tersebut juga sebagai ajang seleksi para calon-calon atlet daerah yang memiliki potensi *skill* dan kemampuan yang tinggi untuk di didik, dibina, serta dikembangkan lebih jauh lagi baik itu wawasan, pengetahuan, startegi, serta ilmu lebih mengenai *e-Sports*.

Namun, tentunya dalam melakukan giat meningkatkan minat bermain *e-Sports* di wilayah Kabupaten OKU diperlukan kegiatan sosialisasi mengenai *e-Sports* secara detail dan mendalam agar masyarakat OKU benar-benar paham apa itu *e-Sports* serta manfaatnya. Agar program sosialisasi tersebut berhasil, memerlukan sebuah teknik penyampaian, dalam hal ini teknik penyampaian melalui pendekatan komunikasi persuasif yang dirasa cocok untuk digunakan dalam proses sosialisasi. Pendekatan komunikasi persuasif sendiri pada dasarnya bertujuan untuk mengajak, mempengaruhi, mengubah sikap, prilaku, pemahaman, serta mindset individu terkait *e-Sports* sehingga jika tujuan dari komunikasi persuasif tersebut telah tercapai tentunya minat individu untuk mencoba *e-Sports* akan meningkat. Sosialisasi dengan pendekatan komunikasi persuasif dapat berupa tindakan apapun, seperti pembuatan banner, kegiatan diskusi khususnya bagi yang awam apa itu *e-Sports*, kemudian sosialisasi melalui media sosial, atau bahkan sosialisasi ke sekolah-sekolah. Yang kemudian diharapkan setelah kegiatan sosialisasi dilakukan, minat masyarakat OKU untuk mencoba bermain *e-Sports* ini meningkatkan sehingga ke depannya akan melahirkan calon-calon atlet yang berprestasi dan mengharumkan nama daerah OKU bahkan negara.

Walau dengan cara pendekatan persuasif tetapi jika tidak rutin melakukan kegiatan sosialisasi tentunya terasa percuma. Dalam hal ini Kabupaten OKU masih

minim sosialisasi ke masyarakat khususnya ke sekolah-sekolah mengenai apa itu *e-Sports*. Salah satu Program Akademi *Esports* Garudaku dalam melakukan sosialisasi ialah menjadikan *e-Sports* sebagai salah satu ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Pertimbangan untuk memasukkan *e-Sports* menjadi ekskul karena *e-Sports* sendiri sudah menjadi cabang olahraga prestasi yang sudah diakui pemerintah. Usia pelajar menjadi usia yang tepat untuk memulai mencoba *e-Sports* sebagai atlet perwakilan baik sekolah atau daerah. Salah satu kejuaraan tingkat Pekan Olahraga Pelajar Daerah (Popda) Sumatera Selatan 2022, cabang olahraga dari *e-Sports* tidak dipertandingkan dalam kejuaraan tersebut padahal di tingkat Porprov cabor ini sudah di resmikan untuk dipertandingkan sebagai cabor yang berkompetisi seperti yang lainnya. Kejuaraan tingkat Popda ini mengkompetisikan pelajar-pelajar dari setiap daerah khususnya yang diadakan di Sumatera Selatan untuk diadu skillnya di bidang olahraga yang digeluti.

Sesuai dengan peraturan ESI pada pasal 5 yang menyatakan pengembangan dan pembinaan *e-Sports* harus diselenggarakan, penyelenggaraan tersebut harus dimulai dari tingkat pelajar untuk membina serta mengembangkan minatnya dengan begitu ketika lulus sekolah sudah siap untuk berkarir di esports. Sosialisasi yang dilakukan bertujuan untuk memberi pemahaman serta pengetahuan mengenai *e-Sports* sehingga pelajar lalu orang tua khususnya menanggapi bahwa *e-Sports* itu bukan hanya bermain games saja namun dapat berprestasi. Selain dapat berprestasi dan mengharumkan nama daerah juga dapat mengharumkan nama sekolah sekaligus menunjukkan eksistensi *e-Sports* saat ini kepada sekolah melalui dampak positifnya. Dengan begitu barulah *e-Sports* bisa menjadi ekstrakurikuler yang ada di sekolah.

Maka dari itu ESI Kabupaten OKU harus terus mengencarkan sosialisasi ke sekolah-sekolah bahwa *e-Sports* ini harus dimasukkan ke dalam ekstrakurikuler pelajar agar sejak dini dapat mengetahui kemana arah minat dan bakat pelajar tersebut. Bahkan ESI Pusat ingin memasukkan *e-Sports* menjadi mata pelajaran ekstra di sekolah. Hal seperti inilah harus segera diterapkan ESI di seluruh wilayah Sumsel termasuk ESI OKU untuk melakukan giat sosialisasi ke sekolah-sekolah mengenai *e-Sports*.

Dengan dilakukannya sosialisasi *e-Sports* khususnya di Kabupaten OKU tentu harapannya akan terlahir lagi bibit-bibit generasi muda yang bisa membanggakan

daerah sampai negara sendiri. Untuk melakukan sosialisasi tersebut dibutuhkan komunikasi persuasif untuk meningkatkan minat bermain esports, dimana tidak hanya bermain game jika memiliki teknik, skill, dan kemampuan dapat bergabung dengan asosiasi ESI OKU sebagai pengembangan minat tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai Strategi Komunikasi Persuasif ESI Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam Sosialisasi olahraga elektronik pada penggiat *E-Sport* OKU.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian di latarbelakang penelitian di atas, maka dirumuskanlah masalah pada penelitian ini yakni bagaimanakah Strategi Komunikasi Persuasif ESI Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam Sosialisasi olahraga elektronik pada penggiat *E-Sport* OKU.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Strategi Komunikasi Persuasif ESI Kabupaten Ogan Komering Ulu dalam Sosialisasi olahraga elektronik pada penggiat *E-Sport* OKU

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pembaca dan juga dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dengan bahasan topik yang serupa. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam memperkaya ilmu pengetahuan dan sumber referensi khususnya bidang ilmu komunikasi terutama dalam kajian yang berkaitan dengan strategi komunikasi persuasif.

1.4.2 Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta masukan berupa kritik dan saran yang membangun bagi pihak ESI Kabupaten OKU terutama dalam strategi komunikasi persuasif mengenai kegiatan sosialisasi *e-Sports* pada masyarakat. Kemudian penelitian ini diharapkan menjadi ajang penambahan ilmu, wawasan serta pengalaman bagi pembaca dan peneliti terkait apa itu *e-Sports*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ahmad, Tanzeh, (2009), *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Teras.
- A Shimp, Terence. (2007).“*Periklanan Promosi (Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu)*”. Jilid I, edisi Terjemahan, Jakarta : Erlangga
- Arifin, Anwar. (2010). *Strategi Komunikasi*. Bandung: Armico
- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bungin, B. (2007). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Cangara, H. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cangara, Hafied. (2013). *Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Drs. Antar, Venus, M.A. (2012). *Manajemen Kampanye Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori, Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haris, Herdiansyah, (2012), *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Jakarta: Salemba Humanika.
- Hendri, E. (2019). *Komunikasi Persuasif Pendekatan dan Strategi*. Bandung: Remaja Aditya Bakti.
- Ilaihi, W. (2010). *Komunikasi Dakwah*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (Teori Komunikasi, edisi 9). 2009. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mufadhol. (2008). *Networking dan Internet*. Semarang: Semarang University Press.
- Moelong, Lexy. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Myers, D. G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rakhmat, Jalaludin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritonga, M Jamiluddin. (2005). *Tipologi Pesan Persuasif*. Jakarta: Grasindo.
- Siahaan, Marihot Pahala. (2013). *Pajak Daerah dan Retribusi Daerah Edisi Revisi*,

- Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Soemirat, Hidayat dan Asep Suryana. (2014). *Komunikasi Persuasif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Soemirat, Hidayat dan Asep Suryana. (2014). *Komunikasi Persuasif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV Pustaka Setia (Anggota IKAPI Cabang Jawa Barat): Bandung
- Suryadi, Edi. (2018). *Strategi Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung

Sumber Jurnal:

- Gunawan, A. (2021). PENGEMBANGAN E-SPORT DAN INDUSTRI GAMING MENGGUNAKAN. *Jurnal Syntax Transformation*, 2, 4.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres*, 15, 61-66.
- Pertiwi, D. (2019). STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF DALAM MENINGKATKAN JUMLAH. *Jurnal Online Mahasiswa Fisip*, 10.
- Pratama, R. I. (2022). STRATEGI KOMUNIKASI PERSUASIF MODEL AIDDA. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 10, 1-12.
- Wall, C. N., & Widiyanto. (2020). Aksiologi esports sebagai olahraga non fisik di Indonesia. *Jurnal Sportif*, 6, 640-656.
- Yuliawa, D., & Bakti, R. H. (2021). Legitimasi Esportss dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Revie. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2, 90-95.
- Mirawati, Ira. (2021). Pemanfaatan Teori Komunikasi Persuasif Pada Penelitian E-Commerce Di Era Digital. *Jurnal Fakultas Ilmiah Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*. 9. 65-66.
- Claria, Kadek. D, A., & Sariyani, N, K. (2020). Metode Komunikasi Persuasif Untuk Mneingkatkan Motivasi Berwirausaha Masyarakat Di Desa Kesiman Kertalangu Pada Masa Pandemi Covid-19. *Linguistic Community Service Journal*. 1, 4-7.

Tambunan. B. A., & Anshori. M. (2020). Komunikasi Persuasif Dalam Pembentukan Sikap Kedisiplinan Anggota Resimen Mahasiswa Batalyon 922 “MACAN TIDAR” Universitas Tidar. *Jurnal Mozaik Komunikasi*.

Daniel. Fernando. H. S., & Abidin. Zainal., & Kusumaningrum. Rastri. (2023). Komunikasi Persuasif Esi Dalam Membangun Minat Menjadi Pemain Profesional *Esports* di Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9. 92-102.

Winoto. 2015. *Penerapan Teori Kredibilitas Sumber (Source Of Credibility) Dalam Penelitian-Penelitian Layanan Perpustakaan*. Volume 2, No. 5. Diakses 20 Juli 2023.

Sumber Internet:

Akbar, M. (2017). *Sejarah Esports*. Dipetik Oktober 26, 2022, dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>

Anas, A. (2021, Maret 29). *Cabor ESI OKU Mulai Seleksi Atlet Porprov 2021*. Dipetik November 5, 2022, dari Sumsel Update: <https://sumselupdate.com/cabor-esi-oku-mulai-seleksi-atlet-porprov-2021/>

Bingung Bedain Asosiasi Esports PBESI & IESPA? Ini Penjelasmannya. (2020, Agustus 31). Dipetik Juli 7, 2022, dari esports id: <https://esports.id/other/news/2020/08/3fc0a5dc1f5757c71b88be8adbfd10e9/bingung-bedain-asosiasi-esports-pbesi--iespa-ini-penjelasan-formi>

Data Menunjukkan Perkembangan Industri eSports dan Gaming Tidak Dapat Dipandang Sebelah Mata. (2019, Januari 5). Dipetik Juli 17, 2022, dari KAORI Nusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/121297/data-menunjukkan-perkembangan-industri-esports-dan-gaming-tidak-dapat-dipandang-sebelah-mata>.

Faisal, M. (2018). *Geliat Esports di Indonesia*. Dipetik Oktober 26, 2022, dari Kumparan: <https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>

Firmansyah, A. Y. (2020, September 2). *Aoa Itu PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia)*. Dipetik Oktober 27, 2022, dari esportsnesia:

<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia/>

PARA JUARA KEJURDA ESI BUPATI OKU CUP TAHUN 2021. (2021, September 13). Dipetik November 5, 2022, dari Detik Sriwijaya: <https://detiksriwijaya.com/2021/09/13/para-juara-kejurda-esi-bupati-oku-cup-tahun-2021/>.

R, M. A. (2022, April 17). *Tembus Rp5 Miliar, Ini Penghasilan Pemain E-Sports Top Indonesia.* Dipetik Juli 17, 2022, dari Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/17/tembus-rp5-miliar-ini-penghasilan-pemain-e-sport-top-indonesia>.