

ABSTRAK

Fenomena bonus demografi dapat dijadikan sebagai pemanfaatan sumber daya manusia usia produktif. Tingginya angka usia produktif yang ada di Provinsi DIY, dapat memberikan dampak positif, yang diikuti dengan perkembangan teknologi dalam bidang olahraga yaitu *esport*. Kedua hal diatas jika dimanfaatkan optimal maka akan membuka lapangan pekerjaan yang cukup luas dan beragam. Tentunya hal tersebut dapat terwujud dengan adanya peran para *stakeholders* dalam menentukan kebijakan yang tepat. Penelitian ini berjudul “Upaya Pengembangan Esport di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Studi Tentang Peran Stakeholders pada Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam *Esport* Seiring dengan Bonus Demografi).” Informan dalam penelitian ini adalah Simson (Ketua *IeSPA* DIY), Dyan Garjito (Sekretaris *IeSPA* DIY), Danang Agus Yuniarto (Sekretaris KORMI DIY), Abyzan Syahadin Bagja Dahana (Mantan Ketua Divisi Media KOMATIK UGM), Egha Meydianto (*Live Streamer*), Hasyim Muhammad (Juara *IEL Season II, DOTA II*).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif diskriptif, melalui analisis *SWOT* bertujuan untuk merekomendasikan upaya pengembangan *esport* melalui pengembangan sumber daya masyarakat. Terdapat beberapa bentuk rekomendasi langkah kebijakan yang dirasa tepat berdasarkan hasil analisis *SWOT* dalam penelitian ini yaitu; pemanfaatan angka usia produktif yang mencapai 68% untuk dapat menurunkan angka ketergantungan yaitu 45% melalui terbukanya lapangan pekerjaan dalam *esport*; memperbanyak kegiatan literasi dan sosialisasi terkait *esport*; merubah stigma negatif menjadi positif; meningkatkan kualitas atlet *esport*; pengembangan dan pemanfaatan fasilitas dan sarana secara optimal; pendataan atlet sebagai *big data*; mengembangkan sentra *esport* secara kooperatif dengan berbagai pihak; dan menjalin *sponsorship* dengan pihak swasta terkait kontrak kerja dll. Dengan adanya rekomendasi bentuk kebijakan yang tepat berdasarkan hasil analisis *SWOT* di atas, para *stakeholders* mampu untuk mengembangkan sumber daya manusia dalam kegiatan *esport* lebih optimal untuk tujuan membuka lapangan pekerjaan yang luas untuk para usia produktif yang ada di Provinsi DIY saat ini.

Kata kunci; Bonus demografi, *esport*, analisis *SWOT*, pengembangan sumber daya manusia, peran, *stakeholders*.

ABSTRACT

The phenomenon of the demographic bonus can be used as the utilization of productive age human resources. The high number of productive age in DIY Province can have a positive impact, which is followed by technological developments in the field of sports, namely esports. The two things above, if used optimally, will open up quite a wide and varied job opportunities. Of course, this can be realized with the role of stakeholders in determining the right policy. This research is entitled Efforts to Develop Esports in the Province of the Special Region of Yogyakarta (Study on the Role of Stakeholders in Human Resource Development in Esports Along with Demographic Bonuses). Informants in this study were Samson (Chairman of IeSPA DIY), Dyan Garjito (Secretary of IeSPA DIY), Danang Agus Yuniarto (Secretary of KORMI DIY), Abyzan Syahadin Bagja Dahana (Former Head of KOMATIK Media Division UGM), Egha Meydianto (Live Streamer), Hasyim Muhammad (IEL Season II Champion, DOTA II).

This research uses descriptive qualitative method, through SWOT analysis aims to recommend efforts to develop esports through the development of community resources. There are several forms of recommendation for policy steps that are deemed appropriate based on the results of the SWOT analysis in this study, namely; utilization of the productive age figure which reaches 68% to be able to reduce the dependency rate, namely 45% through the opening of employment opportunities in esports; increasing literacy and socialization activities related to esports; changing negative stigma into positive ones; improve the quality of esports athletes; development and utilization of facilities and facilities optimally; data collection of athletes as big data; developing esports centers cooperatively with various parties; and establish sponsorship with private parties related to employment contracts etc. With the recommendation of the right policy form based on the results of the SWOT analysis above, the stakeholders are able to develop human resources in esports activities more optimally for the purpose of opening up wide employment opportunities for productive age in DIY Province at this time.

Keywords; Demographic bonus, esports, SWOT analysis, human resource development, roles, stakeholders.