



## **Kajian *Actor Network Theory* (ANT) Dalam Pembinaan dan Pengembangan Atlet *E-Sport* Di Kabupaten Karawang**

**Bima Talenta Diwangga<sup>1</sup>, Dewi Noor Ajizah<sup>2</sup>, Kariena Febriantini<sup>3</sup>**

*Ilmu Pemerintahan, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang*

*Email: bimatalenta20@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan *E-Sport* di Kabupaten Karawang yang belum didukung sistem pembinaan yang terstruktur dan berkelanjutan. Permasalahan meliputi keterbatasan sumber daya manusia, tumpang tindih peran, keterbatasan anggaran, sarana dan prasarana, serta koordinasi antaraktor yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis jaringan aktor dalam pembinaan dan pengembangan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang menggunakan perspektif Actor Network Theory (ANT). Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jaringan pembinaan melibatkan aktor manusia, yaitu pemerintah daerah, KONI, PBESI/ESI, pelatih, atlet, dan komunitas, serta aktor non-manusia berupa anggaran, regulasi, teknologi, dan sarana prasarana. Namun, jaringan tersebut belum stabil dan cenderung bersifat event-driven, yaitu aktif saat kompetisi dan melemah setelah kegiatan berakhir. Tahapan problematization, interesement, enrolment, dan mobilization juga belum optimal, ditandai oleh perbedaan pemahaman kebutuhan pembinaan, keterikatan aktor yang temporer, tumpang tindih peran, serta keterbatasan anggaran dan fasilitas. Kondisi ini membuat pembinaan masih bergantung pada inisiatif dan sumber daya pribadi atlet maupun pelatih. Oleh karena itu, diperlukan penguatan koordinasi, pembagian peran, dukungan anggaran berkelanjutan, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk membangun jaringan pembinaan *E-Sport* yang terstruktur dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** *E-Sport, Pembinaan Atlet, Jaringan Aktor, Actor Network Theory, Kabupaten Karawang.*

### **ABSTARCT**

*This research is motivated by the rapid development of E-Sports in Karawang Regency, which has not yet been supported by a structured and sustainable athlete development system. The problems include limited human resources, overlapping roles, limited budgets, inadequate facilities and infrastructure, and suboptimal coordination among actors. This study aims to analyze the actor network involved in the development and training of E-Sports athletes in Karawang Regency using the perspective of Actor Network Theory (ANT). This research employs a qualitative method with a case study approach through interviews, observations, and documentation. The results show that the development network involves human actors, including the local government, KONI, PBESI/ESI, coaches, athletes, and communities, as well as non-human actors in the form of budgets, regulations, technology, and facilities and infrastructure. However, the network is not yet stable and tends to be*

*event-driven, meaning that it becomes active during competitions and weakens after the activities have ended. The stages of problematization, interessement, enrolment, and mobilization have also not been optimal, as indicated by differences in understanding regarding development needs, temporary actor engagement, overlapping roles, and limited budgets and facilities. This condition causes athlete development to remain dependent on the initiative and personal resources of athletes and coaches. Therefore, strengthening coordination, clarifying roles, providing sustainable budgetary support, and improving facilities and infrastructure are necessary to establish a more structured and sustainable E-Sports development network.*

**Keyword:** *E-Sports, Athlete Development, Actor Network, Actor Network Theory, Karawang Regency.*

## INTRODUCTION

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadikan smartphone, laptop, tablet, dan komputer tidak hanya sebagai sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga sebagai media hiburan melalui game online. Permainan ini memungkinkan pemain berinteraksi dan bermain bersama melalui internet serta semakin populer di Indonesia, khususnya di kalangan remaja, sebagai sarana hiburan dan interaksi social (Adams, 2013). *E-Sport* atau electronic sport kemudian berkembang sebagai cabang olahraga yang menggunakan permainan digital sebagai sarana utama dalam kompetisi. Game tidak lagi hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi menjadi media pertandingan yang dilakukan secara terstruktur melalui turnamen maupun liga. *E-Sport* memiliki karakteristik olahraga, seperti aturan yang jelas, sistem kompetisi, dan orientasi pada pencapaian prestasi, sehingga pemain dituntut memiliki kemampuan teknis, konsentrasi, kerja sama tim, serta strategi yang baik (Faidillah Kurniawan, 2019). Perkembangan *E-Sport* di Indonesia semakin pesat, ditandai dengan meningkatnya turnamen profesional seperti Mobile Legends Professional League (MPL). Keberhasilan EVOS Legends menjuarai Mobile Legends World Championship (M1) 2019 juga menunjukkan prestasi Indonesia di tingkat internasional. Sejalan dengan itu, Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional menegaskan bahwa pembangunan olahraga bertujuan meningkatkan kesehatan, prestasi, sportivitas, disiplin, serta mengangkat martabat bangsa (Nur Pratama et al., 2024a). Perkembangan tersebut turut mendorong pertumbuhan *E-Sport* yang ditandai dengan meningkatnya turnamen, klub profesional, dan pengakuan sebagai cabang olahraga prestasi oleh PBESI. PBESI (2023) mencatat lebih dari 50 juta pemain aktif dengan nilai ekonomi mencapai Rp1,2 triliun pada 2022. Potensi *E-Sport* sebagai bidang prestasi nasional juga terlihat melalui partisipasi Indonesia dalam SEA Games 2023 (Kemenpora, 2023), sementara pasar *E-Sport* global tumbuh sekitar 15% per tahun dengan kontribusi Indonesia melalui gim seperti Mobile Legends dan PUBG Mobile. Namun, perkembangan ini memerlukan pembinaan sistematis yang melibatkan kolaborasi antara pemerintah, organisasi olahraga, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengelola potensi tersebut secara berkelanjutan, mengingat tantangan seperti regulasi yang belum seragam dan kurangnya infrastruktur pendukung (Bagus Kurnia Robbani, Lalu Wiresapta Karyadi, 2025).

Pertumbuhan tersebut menuntut adanya pembinaan yang sistematis dan berkelanjutan melalui keterlibatan pemerintah, organisasi olahraga, komunitas, dan sektor swasta. Dalam kerangka Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, pemerintah memiliki peran strategis dalam pengembangan olahraga melalui kebijakan, pendanaan, regulasi, pembinaan, dan fasilitasi kompetisi.

Regulasi *E-Sport* juga mengatur aspek usia, keamanan, perlindungan data, dan integritas kompetisi melalui Peraturan PBESI Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021. Di tingkat lokal, Kabupaten Karawang menunjukkan dinamika positif dalam *E-Sport*, dengan dukungan pemerintah daerah yang terlihat dari pelepasan 35 atlet dan 20 official untuk Babak Kualifikasi Pekan Olahraga Provinsi (Porprov) Jawa Barat 2025, di mana mereka akan bertanding dalam permainan seperti Mobile Legends, Free Fire, Lokapala, dan PUBG Mobile (Karawangkab.go.id, 2025). Ekosistem ini juga diperkuat oleh sektor swasta melalui kemitraan sponsor dan penyelenggaraan turnamen lokal, yang bertujuan membangun komunitas dan memberikan wadah positif bagi generasi muda, seperti turnamen Karawang *E-Sports* Championship yang diadakan secara rutin sejak 2021 (Bnet.id, 2025). Anggota Komisi IV DPRD Karawang, Akmaludin, mendorong KONI Karawang sebagai induk organisasi olahraga di Kota Pangkal Perjuangan untuk lebih serius mengoptimalkan potensi cabang olahraga *E-Sport* yang lahir dari perkembangan teknologi. Menurutnya, keberadaan *E-Sport* perlu disambut secara positif, sehingga KONI Karawang diharapkan terus mengembangkan potensi yang ada agar di masa mendatang mampu mengharumkan nama Kabupaten Karawang di tingkat nasional maupun internasional (Twohelp, 2022). Namun, berdasarkan RPJMD Kabupaten Karawang 202-2026, pembinaan kepemudaan dan olahraga serta penyediaan sarana dan prasarana, termasuk yang mendukung *E-Sport*, masih belum optimal. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan fasilitas, pelatih dan pembina, anggaran, kebijakan khusus, serta koordinasi antaraktor. Kondisi serupa ditemukan oleh (Reynaldi et al., 2021), yang menunjukkan bahwa keterbatasan fasilitas, belum tersedianya pelatih resmi, dan rendahnya prioritas pemerintah menjadi hambatan dalam pembinaan atlet *E-Sport*.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembinaan *E-Sport* tidak hanya bergantung pada satu pihak, tetapi terbentuk melalui hubungan berbagai aktor manusia dan non-manusia. Aktor manusia meliputi pemerintah daerah, KONI, organisasi *E-Sport*, pelatih, atlet, komunitas, lembaga pendidikan, dan sektor swasta, sedangkan aktor non-manusia mencakup regulasi, anggaran, teknologi, gim, platform digital, serta sarana dan prasarana. Hubungan tersebut dapat dianalisis menggunakan Actor Network Theory (ANT) yang dikembangkan oleh Bruno Latour, Michel Callon, dan John Law. ANT memandang fenomena sosial sebagai hasil jaringan relasi antara aktor manusia dan non-manusia melalui proses problematization, interessement, enrolment, dan mobilization (Nickerson, 2025). Dalam ilmu pemerintahan dan kebijakan publik, Actor Network Theory (ANT) digunakan untuk menganalisis bagaimana kebijakan, struktur organisasi, dan praktik implementasi terbentuk melalui hubungan, negosiasi, dan pengikatan antaraktor. Pendekatan ini relevan dalam pembinaan atlet *E-Sport* karena dapat mengidentifikasi peran pemerintah daerah, organisasi keolahragaan, komunitas, pendana, serta infrastruktur dalam membentuk dan mempertahankan jaringan pembinaan. ANT juga membantu mengungkap dinamika relasi, kepentingan, serta hambatan dalam pengembangan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang (Kambo & Rusli, 2026).

Meskipun kajian *E-Sport* di Indonesia telah berkembang, penelitian terdahulu lebih banyak membahas komunitas, peran pemerintah, fasilitas, pendanaan, atau industri, sementara kajian mengenai pembentukan dan dinamika jaringan aktor dalam pembinaan atlet *E-Sport* di tingkat pemerintah daerah masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menganalisis jaringan aktor dalam pembinaan dan pengembangan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang menggunakan perspektif ANT. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pemerintahan sekaligus memberikan rekomendasi bagi

pemerintah dan pemangku kepentingan dalam membangun pembinaan *E-Sport* yang terstruktur, kolaboratif, dan berkelanjutan (Siti Nurhidayah, 2023).

## METHOD

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji kerjasama Pemerintah Daerah dan PBESI dalam pembinaan dan pengembangan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang. Data penelitian terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dan observasi terhadap pejabat Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang, pengurus PBESI, pelatih, dan atlet *E-Sport*, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi, dokumen organisasi, laporan kegiatan, peraturan, publikasi, serta literatur yang relevan.

Informan ditentukan menggunakan purposive sampling dan snowball sampling dengan jumlah 5 informan, terdiri atas pejabat Dispora, pengurus PBESI, pelatih, dan atlet *E-Sport*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Penelitian berlokasi di Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Karawang dengan pengumpulan data pada pihak dan kegiatan yang berkaitan dengan pembinaan *E-Sport*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tata kelola pembinaan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang telah melibatkan jaringan aktor yang bersifat heterogen, terdiri atas aktor manusia dan non-manusia. Aktor manusia meliputi Disparpora, KONI, PBESI, pelatih, atlet, dan komunitas, sedangkan aktor non-manusia meliputi anggaran hibah, dokumen legalitas, perangkat keras, jaringan internet, konsol, serta fasilitas latihan. Perkembangan *E-Sport* di Kabupaten Karawang sendiri didukung oleh peran ESI dalam pencarian bibit atlet, pemantauan perkembangan atlet, dan penyelenggaraan kompetisi (Daniel Fernando Halomoan Situmorang, Zainal Abidin, 2023), serta keberadaan komunitas lokal yang menjadi ruang bagi atlet untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan (Nur Pratama et al., 2024). Selain itu, dukungan pemerintah, organisasi *E-Sport*, kompetisi, teknologi, dan akses terhadap perangkat digital menjadi faktor penting dalam pengembangan *E-Sport* (Achmad Gunawan, 2021). Meskipun jaringan tersebut telah terbentuk secara kelembagaan, hubungan antaraktor belum berjalan secara stabil dan berkelanjutan. Interaksi cenderung meningkat menjelang kompetisi dan menurun setelah kompetisi berakhir, sehingga pembinaan masih bersifat event-driven dan belum sepenuhnya membentuk jaringan pembinaan yang terstruktur dan berkelanjutan.

### Pembahasan

#### 1. *Problematization*: Perbedaan Kepentingan dan Identifikasi Jaringan Aktor

Dalam perspektif ANT, *problematization* merupakan tahap ketika aktor tertentu mendefinisikan persoalan dan menentukan kepentingan yang harus diselesaikan melalui pembentukan jaringan. Dalam pembinaan *E-Sport* di Kabupaten Karawang, masing-masing aktor memiliki cara pandang dan kebutuhan yang berbeda. Disparpora menempatkan legalitas dan regulasi sebagai dasar utama pembinaan, sedangkan KONI lebih menekankan aspek administrasi, pertanggungjawaban hibah, dan pencapaian prestasi daerah. PBESI/ESI berperan sebagai penghubung antara kepentingan pemerintah dengan kebutuhan komunitas dan atlet. Sementara itu, pelatih lebih berfokus pada latihan, strategi, dan

peningkatan kemampuan atlet, sedangkan atlet membutuhkan dukungan berupa fasilitas, perangkat, biaya operasional, serta kesinambungan program latihan.

Perbedaan kepentingan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembinaan belum sepenuhnya didefinisikan secara sama oleh seluruh aktor. Pemerintah melihat legalitas dan prestasi sebagai indikator penting keberhasilan, sementara aktor lapangan lebih merasakan persoalan teknis dan material dalam proses pembinaan. Pak Andi selaku Pejabat Disparpora Kabupaten Karawang menjelaskan bahwa posisi pemerintah daerah lebih diarahkan pada pembentukan dasar hukum dan kelembagaan *E-Sport* agar dapat memperoleh dukungan melalui mekanisme pemerintahan.

Dalam jaringan tersebut, PBESI/ESI memiliki posisi penting sebagai *obligatory passage point* (OPP), yaitu titik lintasan yang harus dilalui oleh berbagai kepentingan sebelum dapat terhubung dengan jaringan pembinaan. PBESI menjadi penghubung antara pemerintah daerah, KONI, pelatih, atlet, komunitas, dan berbagai pihak lainnya. Namun, keterbatasan sumber daya manusia dan kemampuan organisasi menyebabkan fungsi tersebut belum berjalan secara optimal. Pengurus tidak hanya harus menjalankan fungsi kelembagaan, tetapi juga menghadapi persoalan administrasi, lisensi, mutasi atlet, pencarian dukungan, dan kebutuhan operasional.

Keterbatasan tersebut kemudian berdampak pada pembagian peran di tingkat teknis. Pelatih yang seharusnya berfokus pada latihan dan evaluasi atlet turut terlibat dalam pekerjaan administrasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa jaringan belum memiliki pembagian peran yang stabil. Bahkan, atlet sebagai aktor utama pembinaan merasakan bahwa hubungan kelembagaan lebih aktif ketika terdapat kompetisi. Andrew, atlet divisi *E-Football*, menyampaikan bahwa dukungan terhadap atlet lebih terasa ketika terdapat *event*, sedangkan setelah kompetisi selesai dukungan tersebut cenderung berkurang (Wawancara, Juni 2026).

Dengan demikian, tahap *problematization* menunjukkan bahwa jaringan pembinaan *E-Sport* di Kabupaten Karawang telah memiliki aktor dan tujuan yang relatif jelas, tetapi belum berhasil menyatukan seluruh kebutuhan ke dalam satu pemahaman bersama. Jaringan masih dibentuk berdasarkan kepentingan masing-masing aktor dan menguat ketika terdapat kepentingan bersama berupa kompetisi atau target prestasi. Kondisi tersebut menjadi dasar munculnya persoalan pada tahap translasi berikutnya.

## 2. *Interessement*: Penguncian Kepentingan dan Kerapuhan Daya Tarik Jaringan

Setelah masalah didefinisikan, tahap berikutnya adalah *interessement*, yaitu proses ketika aktor berupaya mengikat dan mempertahankan aktor lain agar tetap berada dalam jaringan. Dalam pembinaan *E-Sport* Kabupaten Karawang, proses ini dilakukan melalui berbagai instrumen formal seperti SK penetapan atlet daerah, lisensi, jaminan mengikuti kompetisi resmi, serta janji insentif dan pembinaan. Instrumen tersebut berfungsi memberikan kepastian administratif sekaligus menjadi daya tarik agar atlet dan pelatih tetap terhubung dengan organisasi resmi.

Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen formal tersebut belum didukung oleh sumber daya material yang memadai. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan dana operasional harian dan pola pencairan hibah yang lebih banyak berkaitan dengan kebutuhan kompetisi. Kondisi tersebut membuat pengurus PBESI/ESI berada dalam posisi dilematis. Di satu sisi, organisasi dituntut mempertahankan atlet potensial agar tidak berpindah membela daerah lain, tetapi di sisi lain kemampuan organisasi dalam menyediakan insentif, fasilitas, dan dukungan rutin masih terbatas.

Pak Seno selaku Bendahara PBESI Kabupaten Karawang menjelaskan bahwa pengurus harus berusaha mempertahankan komitmen atlet melalui legalitas dan janji pembinaan, tetapi keterbatasan kas organisasi membuat dukungan tersebut belum dapat diberikan secara rutin (Wawancara, Juni 2026). Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen *interesement* memiliki kekuatan formal, tetapi belum memiliki daya ikat material yang cukup kuat.

Dalam perspektif ANT, *interesement* tidak hanya berkaitan dengan bagaimana aktor diajak bergabung, tetapi juga bagaimana kepentingan mereka dapat dikunci agar tetap berada dalam jaringan dan tidak berpindah ke jaringan alternatif. Dalam konteks ini, SK dan lisensi memang dapat membuat atlet secara formal terikat dengan organisasi, tetapi tidak secara otomatis menjamin keterlibatan mereka dalam pembinaan sehari-hari. Ketika tidak ada kompetisi, latihan cenderung kembali dilakukan secara mandiri dan komunikasi antara atlet dengan pengurus menjadi lebih terbatas.

Pengamatan peneliti memperkuat kondisi tersebut. Aktivitas jaringan lebih terlihat ketika terdapat agenda pertandingan, sedangkan di luar kompetisi tidak terdapat dukungan pembinaan yang sama kuatnya. Atlet masih harus menggunakan biaya pribadi untuk latihan, perangkat, maupun kebutuhan operasional tertentu. Dengan demikian, keberadaan atlet dalam jaringan tidak sepenuhnya didasarkan pada sistem pembinaan yang memberikan dukungan berkelanjutan, tetapi lebih banyak dipertahankan oleh kesempatan mengikuti kompetisi dan membela daerah.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *interesement* dalam jaringan pembinaan *E-Sport* mengalami kerapuhan. Instrumen formal mampu menarik aktor untuk masuk ke dalam jaringan, tetapi belum mampu mempertahankan keterlibatan mereka dalam jangka panjang. Jaringan belum berhasil membangun *sense of belonging* yang kuat karena hubungan antaraktor masih sangat dipengaruhi oleh keberadaan *event*. Dengan kata lain, *interesement* telah terjadi, tetapi daya ikatnya masih bersifat temporer.

### 3. *Enrolment*: Pengalokasian Peran dan Distorsi Fungsi Aktor

Tahap *enrolment* merupakan proses pembagian dan penerimaan peran oleh aktor yang telah terlibat dalam jaringan. Dalam tata kelola pembinaan yang ideal, setiap aktor memiliki fungsi yang jelas. Disparpora dan KONI menjalankan fungsi regulasi, administrasi, dan dukungan kelembagaan; PBESI mengelola organisasi dan hubungan antarpihak; pelatih bertanggung jawab terhadap pembinaan teknis; sedangkan atlet berfokus pada peningkatan kemampuan dan pencapaian prestasi.

Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya distorsi dalam pembagian peran atau *mis-enrolment*. Keterbatasan SDM aktif di tubuh PBESI/ESI menyebabkan pekerjaan administrasi tidak sepenuhnya dapat ditangani oleh pengurus. Akibatnya, pelatih turut mengambil pekerjaan seperti penyusunan surat, pengurusan dokumen, pelaporan, dan komunikasi administratif dengan KONI.

Kang Andi selaku pelatih PBESI Karawang menjelaskan bahwa keterbatasan jumlah pengurus menyebabkan dirinya harus menjalankan dua fungsi sekaligus, yaitu sebagai pelatih dan pengurus administratif. Kondisi tersebut membuat waktu yang seharusnya digunakan untuk menganalisis strategi pertandingan, mendampingi latihan, dan mengevaluasi kemampuan atlet harus terbagi dengan pekerjaan administratif (Wawancara, Juni 2026).

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa proses *enrolment* belum menghasilkan pembagian kerja yang proporsional. Pelatih mengalami *role fatigue* karena harus menjalankan fungsi teknis dan administratif secara bersamaan. Kondisi ini kemudian menciptakan *bottleneck* dalam jaringan karena pekerjaan

tertentu sangat bergantung pada individu yang sama. Ketika pelatih harus menyelesaikan urusan administrasi, intensitas latihan dan evaluasi atlet dapat berkurang.

Dalam perspektif ANT, permasalahan tersebut menunjukkan bahwa jaringan tidak hanya bergantung pada keberadaan aktor, tetapi juga pada kemampuan jaringan mendistribusikan peran secara efektif. Struktur organisasi yang secara formal telah tersedia belum sepenuhnya diterjemahkan ke dalam pembagian kerja yang berjalan dalam praktik. Batas antara fungsi pengurus dan pelatih menjadi kabur karena keterbatasan SDM.

Pengamatan peneliti juga menunjukkan bahwa pembagian tugas administratif dan teknis belum sepenuhnya terpisah. Pelatih masih terlibat dalam pengurusan dokumen dan kebutuhan birokrasi, sementara pengurus menghadapi keterbatasan personel. Akibatnya, pembinaan teknis menjadi tidak maksimal dan jaringan terlalu bergantung pada beberapa individu kunci.

Dengan demikian, tahap *enrolment* menunjukkan adanya kegagalan dalam mengalokasikan peran secara proporsional. Permasalahan tersebut bukan hanya berkaitan dengan jumlah SDM, tetapi juga dengan desain pembagian tugas dan kapasitas organisasi. Selama pelatih masih harus menjalankan fungsi administratif, jaringan pembinaan akan sulit membangun pola kerja yang profesional, efisien, dan berkelanjutan.

#### 4. *Mobilization*: Anggaran, Fasilitas, dan Teknologi sebagai *Actant*

Tahap *mobilization* merupakan proses ketika aktor-aktor yang telah terhubung dalam jaringan mulai digerakkan untuk mencapai tujuan bersama. Dalam pembinaan *E-Sport*, mobilisasi tidak hanya melibatkan aktor manusia, tetapi juga berbagai aktor non-manusia atau *actant*, seperti anggaran, perangkat keras, konsol, jaringan internet, dan fasilitas latihan. Unsur-unsur tersebut memiliki peran penting karena menentukan kemampuan atlet dan pelatih untuk menjalankan kegiatan pembinaan secara rutin.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mobilisasi aktor non-manusia masih menghadapi berbagai kendala. Keterbatasan dan ketidakrutinan pencairan dana hibah menyebabkan dukungan operasional lebih banyak tersedia ketika mendekati kompetisi. Ketika dukungan belum tersedia, pengurus mengalami kesulitan untuk membiayai kegiatan latihan, mengikuti pertandingan persiapan, maupun menyediakan kebutuhan teknis atlet.

Pak Seno selaku Bendahara PBESI Kabupaten Karawang menjelaskan bahwa keterbatasan kas operasional membuat pengurus harus selektif dalam mengikutsertakan atlet pada kompetisi atau kegiatan yang dapat meningkatkan jam terbang. Dalam kondisi tertentu, atlet harus bergerak secara mandiri karena organisasi belum memiliki dana operasional yang cukup (Wawancara, Juni 2026).

Permasalahan juga terlihat pada fasilitas latihan. Belum tersedianya fasilitas latihan terpusat atau *Gaming House* membuat atlet harus menggunakan rumah masing-masing atau tempat komersial seperti rental. Pada beberapa kebutuhan, perangkat yang tersedia juga belum sepenuhnya mendukung proses latihan. Andrew, atlet divisi *E-Football*, menjelaskan bahwa keterbatasan sarana menyebabkan atlet tetap harus mengeluarkan biaya pribadi untuk menyewa tempat latihan dan mempertahankan intensitas latihan (Wawancara, Juni 2026).

Dalam perspektif ANT, kondisi tersebut menunjukkan bahwa aktor non-manusia memiliki kemampuan untuk memengaruhi hubungan dalam jaringan. Anggaran yang tidak tersedia tepat waktu, fasilitas yang terbatas, perangkat yang tidak lengkap, dan jaringan internet yang harus ditanggung sendiri oleh atlet dapat mengubah cara aktor manusia menjalankan perannya. Atlet menjadi lebih mandiri dalam

menyediakan kebutuhan latihan, sementara pelatih dan pengurus harus menyesuaikan program dengan sumber daya yang tersedia.

Kondisi tersebut juga memperlihatkan bahwa mobilisasi jaringan masih bersifat *event-driven*. Ketika kompetisi semakin dekat, komunikasi meningkat, latihan menjadi lebih intensif, dan dukungan organisasi mulai terlihat. Sebaliknya, setelah kompetisi selesai, intensitas hubungan menurun dan sebagian besar aktivitas kembali dilakukan secara mandiri. Pola ini menunjukkan bahwa jaringan belum mencapai *stabilization*, karena belum mampu mempertahankan hubungan dan aktivitas pembinaan secara konsisten di luar momentum kompetisi.

Dengan demikian, tahap *mobilization* menunjukkan bahwa keberlangsungan jaringan pembinaan tidak hanya ditentukan oleh komitmen aktor manusia, tetapi juga oleh kemampuan menyediakan dan menggerakkan sumber daya non-manusia. Selama anggaran masih bersifat musiman, fasilitas latihan belum memadai, dan atlet masih bergantung pada perangkat serta biaya pribadi, jaringan akan sulit berkembang menjadi sistem pembinaan yang stabil.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa jaringan pembinaan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang telah terbentuk, tetapi belum mencapai kondisi jaringan yang stabil dan berkelanjutan. Pada tahap *problematization*, masih terdapat perbedaan kepentingan dan pemahaman antaraktor; tahap *interessement* telah menghasilkan keterikatan formal tetapi belum mampu mempertahankan komitmen secara substantif; tahap *enrolment* mengalami tumpang tindih peran akibat keterbatasan SDM; sedangkan tahap *mobilization* terkendala oleh keterbatasan anggaran, fasilitas, perangkat, dan dukungan teknologi.

Keempat tahapan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan pembinaan *E-Sport* di Kabupaten Karawang bukan hanya persoalan kurangnya anggaran atau kinerja satu lembaga, tetapi berkaitan dengan belum stabilnya jaringan hubungan antara aktor manusia dan non-manusia. Jaringan masih menguat ketika terdapat kompetisi dan melemah setelah kompetisi berakhir. Oleh karena itu, diperlukan penguatan koordinasi antaraktor, pembagian peran yang lebih jelas, dukungan anggaran yang berkelanjutan, serta penyediaan fasilitas dan perangkat latihan yang memadai agar jaringan pembinaan dapat berubah dari *event-based network* menjadi jaringan kelembagaan yang lebih terintegrasi dan berkelanjutan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembinaan dan pengembangan atlet *E-Sport* di Kabupaten Karawang telah membentuk jaringan aktor yang melibatkan aktor manusia, seperti Disparpora, KONI, PBESI/ESI, pelatih, atlet, dan komunitas, serta aktor non-manusia berupa regulasi, anggaran, perangkat teknologi, jaringan internet, dan sarana prasarana. Namun, jaringan tersebut belum berjalan secara stabil dan berkelanjutan karena masih terdapat perbedaan kepentingan, keterbatasan sumber daya manusia, tumpang tindih peran, serta keterbatasan anggaran dan fasilitas. Berdasarkan perspektif Actor Network Theory (ANT), tahapan *problematization*, *interessement*, *enrolment*, dan *mobilization* belum berlangsung secara optimal. Jaringan cenderung bersifat *event-driven*, yaitu menguat ketika menjelang kompetisi dan kembali melemah setelah kompetisi selesai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa

keterikatan antaraktor masih bersifat sementara dan belum sepenuhnya membentuk sistem pembinaan yang terintegrasi.

Dengan demikian, permasalahan pembinaan *E-Sport* di Kabupaten Karawang tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan anggaran, tetapi juga dengan belum optimalnya hubungan dan pembagian peran antaraktor dalam jaringan. Keterbatasan SDM menyebabkan terjadinya rangkap peran, sementara keterbatasan fasilitas dan dukungan operasional membuat atlet dan pelatih masih bergantung pada sumber daya pribadi. Oleh karena itu, diperlukan penguatan koordinasi dan komunikasi antaraktor, pembagian tugas yang lebih jelas, peningkatan kapasitas SDM organisasi, dukungan anggaran yang lebih berkelanjutan, serta penyediaan fasilitas dan perangkat latihan yang memadai. Upaya tersebut diperlukan agar jaringan pembinaan *E-Sport* dapat berkembang dari pola yang berorientasi pada kompetisi menjadi jaringan pembinaan yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Gunawan, A. H. dan A. H. (2021). *PENGEMBANGAN E-SPORT DAN INDUSTRI GAMING MENGGUNAKAN ANALISIS SWOT*. 2(4).
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game design, third edition*.
- Bagus Kurnia Robbani, Lalu Wiresapta Karyadi, R. R. (2025). PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME ONLINE SMARTPHONE DENGAN SISTEM MICROTRANSACTION DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MATARAM. 100 | *Seminar Nasional Sosiologi* |, 6, 2025.
- Bnet.id. (2025). *Sukses Besar! Elite E-Sports Tournament Vol. 2 Resmi Ditutup dengan Pertarungan Panas MLBB Karawang*. <https://bnet.id/elite-esport-tournament-vol-2/>
- Daniel Fernando Halomoan Situmorang, Zainal Abidin, R. K. (2023). *Komunikasi Persuasif Esi Dalam Membangun Minat Menjadi Pemain Profesional Esports di Kabupaten Karawang*. 9(April), 92–102.
- Faidillah Kurniawan. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Kambo, G. A., & Rusli, A. M. (2026). *Analysis of the Political Process in Formulating Youth and Sports Development Policies in Maros Regency*. 7(1), 1097–1106.
- Karawangkab.go.id. (2025). *35 Atlet Esport Karawang Siap Ikuti Kualifikasi Porprov Jawa Barat*. <https://karawangkab.go.id/berita/35-atlet-esport-karawang-siap-ikuti-kualifikasi-porprov-jawa-barat>
- Kemenpora. (2023). *No Title Tinjau Pelatnas Esports SEA Games 2023 Kamboja, Menpora Dito Yakini Para Atlet Bisa Berikan yang Terbaik untuk Indonesia*. <https://www.kemenpora.go.id/detail/3368/tinjau-pelatnas-esports-sea-games-2023-kamboja-menpora-dito-yakin-para-atlet-bisa-berikan-yang-terbaik-untuk-indonesia>
- Nickerson, C. (2025). *Latour's Actor Network Theory*. <https://www.simplypsychology.org/actor-network-theory.html>
- Nur Pratama, L. A., Suwarlan, E., & Nursetiawan, I. (2024a). Pengembangan Komunitas Elektronik Sport di Kabupaten Ciamis. *Journal of Indonesian Rural and Regional Government*, 8(1), LAYOUTING. <https://doi.org/10.47431/jirreg.v8i1.379>
- Nur Pratama, L. A., Suwarlan, E., & Nursetiawan, I. (2024b). Pengembangan Komunitas Elektronik

- Sport di Kabupaten Ciamis. *Journal of Indonesian Rural and Regional Government*, 8(1), LAYOUTING. <https://doi.org/10.47431/jirreg.v8i1.379>
- Reynaldi, A., Amin, M. J., & Saleh, M. H. (2021). Pembinaan Atlet *E-Sport* Oleh IeSPA (Indonesian *E-Sport* Assosiaction) Samarinda Development of ESport Athletes by IeSPA (Indonesia ESport Association) Samarinda. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 9(4), 140–146.
- Siti Nurhidayah, T. Y. (2023). *Jejaring Aktor Dalam Implementasi Kebijakan Pemberian Penghargaan Bagi Pemuda Berprestasi*.
- Twohelp, Z. (2022). *KONI Karawang Diminta Serius Garap Cabor E-Sport*. Prasati Jabar.Co.Id. <https://prasastijabar.co.id/koni-karawang-diminta-serius-garap-cabor-E-Sport/>