

**UPAYA PEMANFAATAN *E-SPORT* SEBAGAI *DIPLOMASI PUBLIK*
INDONESIA 2019-2022**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**

Oleh:

MOCHAMAD FARHAN

18323152

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

UPAYA PEMANFAATAN *E-SPORT* SEBAGAI *DIPLOMASI PUBLIK*

INDONESIA 2019-2022

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi sebagian dari syarat guna memperoleh

Derajat Sarjana S1 Hubungan Internasional



Oleh:

MOCHAMAD FARHAN

18323152

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN
UPAYA PEMANFAATAN E-SPORT SEBAGAI DIPLOMASI PUBLIK
INDONESIA 2019-2022

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Prodi Hubungan Internasional
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat dalam memperoleh
derajat Sarjana S1 Hubungan Internasional



Mengesahkan

Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Ketua Program Studi



Dewan Penguji

- 1 Hangga Fathana, S.IP., B.Int.St., M.A.
- 2 Enggar Furi Herdianto, S.I.P., M.A.
- 3 Hasbi Aswar, S.IP., M.A., Ph.D.

Tanda Tangan

Pernyataan Integritas Akademik

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya ilmiah independen saya sendiri, dan bahwa semua materi dari karya orang lain (dalam buku, artikel, esai, disertasi, dan di internet) telah dinyatakan, serta kutipan dan parafrase diindikasikan dengan jelas.

Tidak ada materi selain yang digunakan selain yang termuat. Saya telah membaca dan memahami peraturan dan prosedur universitas terkait plagiarisme.

Memberikan pernyataan yang tidak benar dianggap sebagai pelanggaran integritas akademik.

Jumat, 7 Juni 2024,



Mochamad Farhan

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
Pernyataan Integritas Akademik	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR/GRAFIK/TABEL/DIAGRAM	vii
DAFTAR SINGKATAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Cakupan penelitian	9
1.5 Tinjauan Pustaka	9
1.6 Kerangka Pemikiran	11
1.7 Argumen Sementara	14
1.8 Metode Penelitian	15
<i>1.8.1 Jenis Penelitian</i>	15
<i>1.8.2 Subjek dan Objek Penelitian</i>	15
<i>1.8.3 Metode Pengumpulan Data</i>	15
<i>1.8.4 Proses Penelitian</i>	15
1.9 Sistematika Pembahasan	16
BAB 2	17
KONTEKS E-SPORT DI INDONESIA	17
2.1 Sejarah Perkembangan Esport di Indonesia	17
2.2 Pemanfaatan Esport sebagai Diplomasi Publik di Indonesia	21
2.3 Kebijakan Presiden Joko Widodo mengenai ESport di Indonesia	24
BAB 3	28
DIPLOMASI PUBLIK INDONESIA DENGAN MEMANFAATKAN ESPORT MELALUI TIGA DIMENSI	28
3.1 Manajemen Berita	28

3.2 Komunikasi Strategis	42
3.3 Pembangunan Hubungan	44
BAB 4	49
PENUTUP	49
4.1 Kesimpulan.....	49
4.2 Rekomendasi	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR GAMBAR/GRAFIK/TABEL/DIAGRAM

Tabel 1. Ringkasan Analisis	41
--	-----------

DAFTAR SINGKATAN

AeSF	Federasi Elektronik Sport Asia
BEKRAF	Badan Ekonomi Kreatif
EMTEK	Elang Mahkota Teknologi
EO	Event Organizer
FORMI	Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia
IESF	Federasi Esports Internasional
IeSPA	<i>Indonesia Esport Association</i>
ISP	<i>Internet Service Provider</i>
KAOI	Komite Olimpiade Indonesia
Kemenko PMK Kebudayaan	Kementerian Koordinasi Bidang Pembangunan Manusia & Kultur
Kemendikpora	Kementerian Pemuda dan Olahraga
Kemendikbud	Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Kemendikbud Kemendikbud	Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
Kominfo	Kementerian Informasi dan Komunikasi
KSP	Kantor Staf Presiden
MPL ID	<i>Mobile Legends Professional League Indonesia</i>
MSC	<i>Bang Bang Southeast Asia Cup</i>
OGA	<i>Online Gamers Association</i>
PELATNAS	Pemusatan Latihan Nasional
PC	<i>League of Legends</i>
PON	Pekan Olahraga Nasional
PMPL	PUBG Mobile World League
PwC	<i>Price waterhouse Coopers</i>
RRQ	<i>Rex Regum Qeon</i>
SEAEF	<i>The Southeast Asian Esports Federation</i>
SME	<i>Sport Mega Event</i>
WCG	<i>World Cyber Games</i>
WWCD	<i>Winner Winner Chicken Dinners</i>

ABSTRAK

Munculnya E-Sport pertama kali adalah dengan diadakannya kompetisi game pada tahun 1972. E-Sport mulai ada dan menjadi semakin populer di Indonesia ketika Liga Game. E-Sport saat ini berkembang pesat di Indonesia berkat sejumlah tim lokal yang telah meraih kesuksesan di kompetisi E-Sport internasional. Maka wajar jika E-Sport berkembang dengan memanfaatkan teknologi dan informasi untuk mendorong diplomasi publik Indonesia. Pemerintah telah berinvestasi dalam pengembangannya untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi negara. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori Public Diplomacy oleh Mark Leonard. Dalam pelaksanaan diplomasi publik, terdapat beberapa strategi yang diuraikan oleh Mark dengan fokus pada tiga dimensi utama, yaitu manajemen berita, komunikasi strategis, dan pembangunan hubungan. Argumen penulis bahwa, Industri Game mengalami dinamika yang luar biasa dengan adanya perkembangan teknologi. Namun, pergeseran paling mencolok adalah ketika game online dijadikan sebagai alat diplomasi publik oleh beberapa negara. Penggunaan game online sebagai instrumen diplomasi publik menjadi peluang yang sangat menguntungkan jika dapat dimanfaatkan dengan efektif oleh setiap negara. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa, Perkembangan Esport di Indonesia berlangsung naik turun hingga pada 2018, akan tetapi saat ini, Esport telah berkembang cukup pesat di Indonesia melalui dimensi diplomasi publik, Manajemen berita melalui website pemerintah dan artikel berita. Kerjasama pemerintah dan pendanaan untuk mendukung Esport sebagai komunikasi strategis. Dan beberapa perusahaan di Indonesia yang menjadi sponsor utama E-Sport sebagai pembangunan hubungan.

Kata Kunci: E-Sport, Indonesia, Diplomasi Publik

ABSTRACT

The first appearance of E-Sport was with the holding of a gaming competition in 1972. E-Sport began to exist and became increasingly popular in Indonesia during the Game League. E-Sport is currently growing rapidly in Indonesia thanks to a number of local teams who have achieved success in international E-Sport competitions. So it is natural that E-Sport develops by utilizing technology and information to encourage Indonesian public diplomacy. The government has invested in its development to support the growth of the creative economy and contribute to the country's economic development. In this research, the author uses the Public Diplomacy theory by Mark Leonard. In implementing public diplomacy, there are several strategies outlined by Mark with a focus on three main dimensions, namely news management, strategic communication and relationship building. The author's argument is that the gaming industry is experiencing extraordinary dynamics with technological developments. However, the most striking shift is when online games are used as a public diplomacy tool by several countries. The use of online games as an instrument of public diplomacy is a very profitable opportunity if it can be utilized effectively by each country. The research results show that the development of esports in Indonesia has been up and down until 2018, but currently, esports has developed quite rapidly in Indonesia through the dimensions of public diplomacy, news management through government websites and news articles. Government cooperation and funding to support Esports as strategic communication. And several companies in Indonesia are the main sponsors of E-Sport to build relationships.

Keywords: E-Sport, Indonesia, Public Diplomacy

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, kemajuan teknologi mendorong berkembangnya globalisasi dan melahirkan jangkauan pasar yang telah melintasi batas negara, salah satu faktor yang paling utama dalam globalisasi itu adalah kemajuan teknologi informasi yakni internet. Dengan adanya internet juga mendatangkan sebuah pasar digital yang berkembang dengan signifikan dalam memasuki zaman modern dan juga diikuti dengan transformasi bentuk dan jasa yang diberikan. Pasar digital pertama kali muncul pada saat ditemukannya radio dan pemasaran berita dari siaran radio. Perkembangan internet saat ini terbilang semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai golongan masyarakat. Indonesia sendiri memiliki pengguna internet sebanyak 55 juta orang pada akhir tahun 2011. Game online dapat dikatakan sebagai salah satu produk yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, khususnya teknologi komputer dan internet. Karena kemampuannya untuk bermain dengan beberapa orang secara bersamaan dari berbagai lokasi (*multiplayer*), game online telah menjadi tren baru yang mendapatkan popularitas luas di kalangan masyarakat umum. Popularitas game online juga sebagian besar disebabkan oleh kemudahan akses, yang merupakan salah satu faktor terpenting (Mulachela, Rizki, and Wahyudin 2020).

Manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan untuk bertahan hidup. Dalam teori keperawatan Virginia Henderson mengatakan bahwa kebutuhan dasar

manusia salah satunya adalah bermain atau berkreasi (Potter & Perry, 2006). Bagi remaja dan dewasa muda, kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi adalah bermain, karena dapat me-*refresh* fisik maupun psikis sehingga dapat melepaskan rasa lelah dan bosan, juga dapat memberikan semangat baru (Nakita 2001).

Sejarah munculnya E-sport pertama kali adalah diadakannya kompetisi game. Kompetisi game pertama kali ada pada tahun 1972 yang mana pada tahun tersebut sangat amat jarang adanya computer, jaringan internet dan juga video game. Saat itu kompetisi game muncul pada 19 Oktober 1972, dan diadakan di Universitas Stanford. Ketika itu para murid diundang ke dalam sebuah perlombaan yang bernama *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk game bernama *Spacewar*. Pada saat itu kompetisi yang dikenal sebagai E-sport yang pertama kali ada tersebut berhadiah langganan majalah *Rolling Stone* selama satu tahun (Kurniawan et al., 2019).

E-Sport mulai ada dan menjadi semakin populer di Indonesia ketika Liga Game, atau grup serupa yang ada di media sosial dan memiliki tujuan untuk mengumpulkan para gamer tanah air, saat pertama kali muncul. Sejak kompetisi game online pertama kali diadakan pada tahun 1999, Liga Game telah menjadi pionir dalam perkembangan E-sport di Indonesia. Hasilnya, pertumbuhan E-sports di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang semakin cepat, dan menyebabkan peningkatan jumlah game online baru yang muncul namun belum diklasifikasikan sebagai E-sports. Hal ini terjadi dan menyebabkan peningkatan minat terhadap E-sports di kalangan masyarakat umum. E-Sport saat ini berkembang pesat di Indonesia berkat sejumlah tim lokal yang telah meraih

kesuksesan di kompetisi E-Sport internasional (Akbar Priono, 2020). Esports pada dasarnya adalah bentuk olahraga elektronik yang menggabungkan unsur teknologi. Dalam Esports, individu terlibat dalam kegiatan olahraga yang mencakup pengembangan dan pelatihan keterampilan mental atau fisik yang terfokus pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Ini melibatkan permainan video yang bersifat kompetitif, menggunakan media digital sebagai wadah untuk bersaing, dengan avatar yang diwakili di layar. Esports dapat dijelaskan sebagai olahraga permainan interaktif dan kompetitif yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti komputer, konsol, ponsel, dan sejenisnya (Wahyuni 2020).

Sejak Juli 2019 menurut data dari datarepotral.com, E-sports memiliki peminat mencapai 1 milyar orang yang dihitung secara online. Data ini memiliki peningkatan sebesar 50% dari 2018. Dari data tersebut para penikmat E-sport memiliki umur dari 16 hingga 24 tahun. Berdasarkan dari kategori wilayah sendiri, para penikmat konten E-sports sekitar 40% berasal dari Indonesia. 1 milyar orang yang menikmati E-sports membuktikan bahwa, Esports memang merupakan suatu hal yang terkenal dan semakin meningkat popularitasnya. Sementara itu dari E-sports sendiri memiliki angka 26% atau sekitar 65 juta penduduk Indonesia yang gemar terhadap E-sports. Ini bisa membuktikan jika peningkatan E-sports yang banyak digemari oleh anak muda merupakan suatu ketertarikan yang terjadi akibat adanya migrasi dan proses dari mengikuti arus millennials yang mencari hiburan lain ke E-sports (Rifki 2019).

E-sport saat ini sedang banyak diminati oleh masyarakat, khususnya generasi milenial. Beberapa tim E-sports Tanah Air pun sempat tampil apik di ajang kontes E-sports internasional. Pemerintah juga berkontribusi dalam pertumbuhan e-sports di Indonesia dengan menjadi tuan rumah *event* E-sport internasional, yaitu Piala Presiden e-sports 2019. Melihat tumbuhnya E-sports di Indonesia, maka wajar jika sektor olahraga berkembang dengan memanfaatkan teknologi dan informasi untuk mendorong kemajuan olahraga nasional (DPR RI 2020). Olahraga dengan ekosistemnya dijadikan sumber diplomasi publik untuk tujuan nasional dan internasional. Oleh karena itu, negara harus mendidik warganya, khususnya anak-anak muda, pentingnya berpartisipasi dalam berbagai inisiatif yang serius. Saat ini, jenis olahraga terorganisir yang paling terkenal di dunia adalah olahraga elektronik, disebut juga olahraga virtual, kompetisi video game terorganisir, atau E-sports (Wahyuni, 2020).

Data dari *Global Games Market* tahun 2021 melaporkan jika negara Indonesia berada di posisi peringkat 17 untuk kategori pasar game terbesar yang memiliki peningkatan yang cepat dan dengan data ini membuktikan jika Industri E-sports merupakan suatu yang akan terus berkembang di negara Indonesia. Dalam laporan dari data Indonesia *E-sports Industry Outlook 2021* semakin menguatkan fakta bahwa, E-sports berkembang pesat di Indonesia. Data dari *Evos E-sports* menyebutkan jika terdapat 43 % jumlah gamers di Indonesia yang berkontribusi dari jumlah 274,5 juta gamers di Asia Tenggara dan Indonesia juga turut berkontribusi menyokong pendapatan sekitar USD 2,08 miliar atau 30 triliun Rupiah (Hidayah 2022).

Perusahaan game, Moonton memiliki tujuan untuk mengatasi kesenjangan akses digital di wilayah Indonesia yang kurang terjangkau. Moonton juga mengadakan sebuah program Kerjasama dengan Garudaku Akademi yang menghasilkan program Moonton Cares, Membina Sang Legenda. Azwin Nugraha selaku *Manager Public Relations dan Communications* Moonton Indonesia menyebutkan juga bahwa dalam program ini terdapat 210 siswa dari tujuh sekolah di Jawa Timur tepatnya program ini dimulai pertama di Malang yang mengikuti program ini. Dimana program ini akan difasilitasi berupa Pembinaan E-sports yang nantinya ini akan menjadi sebuah pelajaran dan kesempatan untuk mereka yang tergabung dalam program ini. Peluang ini akan membuka kesempatan bagi mereka yang berminat ke dalam Industri E-sports. Moonton Games terhitung dari 2018 telah memberikan pengaruh baik dalam industri E-sports yakni telah menciptakan banyak dan ratusan atlet yang mengikuti kegiatan kejuaraan E-sports dengan Tingkat tinggi melalui *Mobile Legends: Bang Bang Professional League* dan Kompetisi *Development League* Indonesia. Pencapaian yang mereka dapatkan adalah Indonesia mendapatkan medali perak di kegiatan tingkat *Sea Games* tahun 2019 dan 2020 (Hidayah 2022).

E-sport telah diakui sebagai alat yang potensial untuk diplomasi public Indonesia. Pemerintah telah berinvestasi dalam pengembangannya untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif dan berkontribusi pada pembangunan ekonomi negara (Mulachela, Rizki, and Wahyudin 2020). Generasi muda dipandang sebagai pilar utama dalam upaya ini, dan berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan dukungan terhadap E-sports melalui program sosialisasi. Keterlibatan Indonesia dalam organisasi E-sports internasional, seperti

Federasi Esports Internasional (IESF), juga telah dilihat sebagai cara untuk meningkatkan diplomasi publik dan posisi negara dalam industri E-sports global. Beberapa contoh kegiatan diplomasi E-sports di Indonesia antara lain adalah pembentukan ESI sebagai badan yang mengatur E-sports, keterlibatan Indonesia dalam organisasi E-sports internasional, dan program sosialisasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan dukungan terhadap E-sports di kalangan generasi muda (Rachman et al. 2020).

Pada tahun 2023, Pengurus Besar E-sports Indonesia (PBESI) berdedikasi menjadikan ajang internasional, termasuk kompetisi dan *summit*, yang bertujuan untuk memajukan reputasi Indonesia di kancah global melalui E-sport. Acara internasional yang diselenggarakan di Indonesia, termasuk turnamen dan *summit*, sejalan dengan visi, tujuan, dan rancangan besar PBESI untuk mempercepat pertumbuhan E-sports di Indonesia. Hal ini turut mengangkat Indonesia menjadi salah satu kekuatan E-Sports dunia. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa Indonesia menggunakan Esports sebagai alat diplomasi publik (Dicky Prastya 2023).

Diplomasi publik yang dilakukan di tingkat global yaitu oleh negara Tiongkok dan Korea Selatan. Aktor negara yang paling berpengaruh yang menerapkan ESport dalam diplomasi publik terdiri dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Tiongkok, Asosiasi Industri Budaya dan Hiburan Tiongkok serta Komite Teknis Nasional untuk Standarisasi Budaya Internet. Dimana ESport diidentifikasi sebagai aset budaya. ESport melibatkan sejumlah besar pemangku kepentingan non-negara. kota-kota Tiongkok dan pemerintah setempat secara

independen menciptakan strategi ESport yang bertujuan untuk menjadikan ibu kota ESport dengan cara mengundang investor dan turis internasional. Diplomasi publik juga dilakukan melalui pemain dan organisasi esports yang meraih kesuksesan internasional dengan membawa bendera Tiongkok. Selain itu, Tiongkok juga menggunakan berbagai cara dalam diplomasi publik sektor ESport, seperti nilai-nilai eksplisit. Dimana misalnya, konten ESport berhubungan dengan sejarah Tiongkok untuk meningkatkan pandangan tentang Tiongkok secara internasional. Karakteristik industri esports mengharuskan aktor negara untuk melibatkan pemangku kepentingan seperti Tencent untuk bersama-sama menciptakan konten permainan video yang sesuai dengan nilai eksplisit. Kemudian organisasi dan pemain ESport bertindak sebagai diplomat publik yang mempromosikan judul-judul baru dan mempromosikan Tiongkok dengan memenangkan turnamen internasional. Ini merupakan upaya diplomasi publik yang dilakukan oleh pemerintah Tiongkok dalam sektor ESport (Farrand 2023). Selain itu, Korea Selatan merupakan salah satu negara yang progresif dalam mendukung ESport melalui industri kreatif dan forum terbuka. Korea Selatan juga menggunakan media dan publik dalam menyebarkan nilai dan ideologi mengenai ESport.

Keberadaan olahraga, kemampuan atlet dan segala manfaat ekosistemnya mampu menjadi sumber diplomasi publik bagi negara. Diplomasi publik mengacu pada kemampuan untuk membentuk preferensi pihak atau negara lain melalui daya tarik, bukan paksaan (Joseph S. Nye, 2004). Dalam kaitannya dengan olahraga, olahraga populer dapat memainkan peran penting dalam mengkomunikasikan cita-cita nasional dan dunia suatu negara, mengungkapkan kebijakan negara dan budaya

keunggulan yang dimiliki di dalam negeri dan internasional (Nye, Bill, and Lane 2011).

Olahraga dapat digunakan secara formal maupun informal sebagai alat diplomasi publik di tingkat internasional dan nasional, dalam konteks membangun citra dan membangun platform dialog dan kepercayaan. Perdamaian dan pembangunan bangsa dapat dicapai melalui olahraga (Nygård & Gates, 2013). Hal ini terutama berlaku untuk olahraga di kompetisi internasional, yang merupakan sarana sekaligus tujuan diplomasi publik suatu negara. Dalam kompetisi internasional, para pemain E-sports tidak hanya berperan sebagai aktor saja, namun juga berperan sebagai perwakilan atau duta negaranya (Grix & Houlihan, 2015). Prestasi dan kemenangannya membuka jalan bagi kemenangan internasional lainnya bagi negara yang diwakilinya. Oleh karena itu, E-sports yang merupakan olahraga yang menawarkan banyak manfaat berpotensi menjadi diplomasi publik bagi negara (Rachman et al., 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan membahas bagaimana upaya memanfaatkan E-Sports sebagai *Diplomasi Publik* Indonesia (2019-2022)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk menganalisa dan mengetahui bagaimana Upaya memanfaatkan *E-Sport* sebagai *Diplomasi publik* Indonesia pada tahun 2019-2022.

1.4 Cakupan penelitian

Penelitian ini berfokus pada diplomasi publik Indonesia melalui E-Sport. Hal ini dikarenakan E-Sport Indonesia sangat berpotensi sebagai diplomasi public untuk Indonesia karena pada tahun 2019-2022 E-Sport Indonesia telah menjuarai ajang perlombaan untuk skala internasional. Oleh karena itu E-Sport dianggap bisa menjadi diplomasi publik Indonesia. Kemudian pada tahun 2020 pemerintah Indonesia menunjukkan keseriusan E-Sport sebagai diplomasi publik Indonesia dengan dibuatnya organisasi yang menaungi E-Sport dibawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

1.5 Tinjauan Pustaka

Kajian terkait E-Sport telah banyak dikaji oleh beberapa peneliti terdahulu salah satunya artikel yang ditulis oleh Rachman (2020), dalam jurnal yang berjudul *“E-Sport sebagai sumber soft power Indonesia: Sosialisasi kepada anak muda”* menjelaskan bagaimana tahapan dan hasil dari upaya sosialisasi terhadap generasi muda mengenai olahraga dan peran soft power Indonesia. Hasil dari proses sosialisasi menunjukkan bahwa siswa yang menjadi subjek penelitian menyatakan persetujuan dan pemahaman mengenai pentingnya olahraga sebagai alat soft power Indonesia. Meskipun demikian, mereka belum sepenuhnya siap untuk terlibat secara penuh dalam dunia esports, walaupun bersedia mendukung perkembangan soft power Indonesia melalui sektor tersebut. Temuan dari seluruh proses sosialisasi menunjukkan adanya kesenjangan antara tingkat persetujuan terhadap pengetahuan yang diperoleh dan kesiapan mereka untuk mengimplementasikan atau menjadi bagian dari harapan sosialisasi dan visi negara.

Penelitian selanjutnya yang berjudul “Perancangan Video Iklan PT. *Stream Gaming* Sebagai Upaya Meningkatkan Esport di Kota Medan” tahun (2022) yang ditulis oleh Sandi Permadani dan Irwansyah. Penelitian ini membahas mengenai Esport yang masih kurang mendapatkan perhatian seperti fasilitas yang memadai untuk meningkatkan dan membantu masyarakat yang ingin mengenal Esport. Penelitian ini mengambil kasus di Kota Medan yang dimana Esport tidak berkembang secara pesat di kota tersebut dikarenakan masih belum ada perhatian lebih dari pemerintah untuk Esport. Artikel tersebut menjelaskan jika masih banyak masyarakat yang menggunakan dan memandang Esport hanya sebagai permainan namun banyak dari masyarakat setuju bahwa Esport memiliki manfaat yang hebat untuk perkembangan Kota Medan. Artikel tersebut juga menjelaskan perlu usaha yang lebih dalam meningkatkan Esport seperti yang disebutkan dalam artikel tersebut yakni melalui PT. *Stream Gaming* sebagai wadah untuk meningkatkan Esport dengan promosi – promosi mengenai Esport yang tujuan dari PT. *Stream Gaming* ini sendiri adalah memberikan pengetahuan masyarakat dalam memanfaatkan Esport sebagai hal untuk mengembangkan bakat dan potensi untuk masyarakat (Permadani and Irwansyah 2022).

Artikel lainnya ditulis oleh Eko Rizki Saputro tahun (2021) yang berjudul “Kebijakan Indonesia terhadap Perkembangan Olahraga Elektronik (E-Sports) di Dunia”. Dalam artikel tersebut penulis menjelaskan bagaimana olahraga elektronik atau Esport ini berkembang secara pesat dengan mengikuti perkembangan teknologi di dunia yang dibuktikan dari banyaknya kegiatan atau acara kompetisi Esport di berbagai dunia. Penulis juga menjelaskan jika fenomena Esport sendiri membuat negara Indonesia juga membuka perhatian lebih ke olahraga elektronik

ini dengan berbagai respon atau kebijakan negara terhadap Esport seperti membentuk IeSPA sebagai badan yang mengatur Esport dan juga bertujuan untuk membuat negara Indonesia juga terkenal di dunia dalam Esport. Kebijakan negara Indonesia lakukan dalam Esport adalah membentuk peraturan tentang Esport dan memberikan dukungan berupa proyek yang bisa mendukung Esports di negara Indonesia dan membangun ekosistem Esport yakni terlihat Ketika pemerintah mengadakan acara resmi untuk Esport yang dimana kebijakan Indonesia ini bertujuan untuk memanfaatkan Esport dengan baik dalam memperkenalkan Indonesia di dunia Internasional (Saputro 2021).

1.6 Kerangka Pemikiran

Buku yang berjudul "*Public Diplomacy*" yang ditulis oleh Mark Leonard memiliki definisi mengenai *public diplomacy* bahwa untuk membangun hubungan dengan negara lain melalui budaya, masyarakat, dan kebutuhan yang sampai ke masyarakat internasional sehingga ini juga bisa untuk membuat citra yang baik dari suatu negara kepada negara lain yang bisa disebut juga dengan Diplomasi Publik (Leonard, 2002). Menurut mark juga ada 3 dimensi utama dari penerapan diplomasi publik agar berhasil yakni manajemen berita, komunikasi strategis, dan pembangunan hubungan (Ibid, 2002).

Dalam pelaksanaan diplomasi publik, terdapat beberapa strategi yang diuraikan oleh Mark (Mark Leonard 2002), dalam bukunya "*Public Diplomacy*," dengan fokus pada tiga dimensi utama, yaitu manajemen berita, komunikasi strategis, dan pembangunan hubungan. Mark Leonard menyatakan bahwa kemajuan teknologi dan era globalisasi yang terus berkembang mempermudah

pelaksanaan diplomasi publik pada zaman ini. Adapun tiga dimensi tersebut sebagai berikut:

1. **Manajemen Berita:** Mark mengamati bahwa penyebaran berita memiliki dampak yang signifikan dalam pelaksanaan diplomasi publik, terutama di era globalisasi di mana berita dapat diakses oleh masyarakat secara domestik maupun internasional. Mark juga menekankan bahwa pada saat ini, tidak mungkin masyarakat asing tidak mengetahui berita domestik suatu negara. Agar berita tersebut disampaikan dengan akurat, banyak pemerintahan menggunakan *website* dan situs resmi sebagai media pemberitaan. Manajemen berita menjadi hal pertama agar penerapan diplomasi publik berhasil yang dimana berita menjadi sebuah sumber penting dalam pelaksanaan diplomasi yakni lebih tepatnya melalui media. Hal tersebut dikarenakan media adalah sebuah alat untuk mempercepat penyebaran informasi dengan cepat dan tidak memiliki batas. Penerapan diplomasi melalui hal ini juga dapat dilakukan secara *offline* dan *online* yang nantinya akan disesuaikan dengan kepentingan nasional.
2. **Komunikasi Strategis:** Konsep komunikasi strategis bertujuan membentuk persepsi menyeluruh tentang suatu negara tanpa membedakan institusi yang terlibat dalam berbagai bidang seperti politik, perdagangan, pariwisata, investasi, dan hubungan budaya. Pembentukan persepsi terhadap suatu negara tidak hanya bergantung pada satu bidang saja, melainkan melibatkan kerjasama antar bidang untuk mencapai tujuan bersama dalam membangun citra positif negara. Penerapan diplomasi melalui hal ini dilakukan dengan cara melalui kampanye politik yang dimana dalam kampanye ini bertujuan

untuk mempengaruhi publik baik itu individu, organisasi, perusahaan dan lainnya dengan mempromosikan hal positif negara.

3. **Pembangunan Hubungan:** Dimensi terakhir, yaitu pembangunan hubungan, juga memiliki peran penting dalam pelaksanaan diplomasi publik. Pembangunan hubungan diperlukan untuk menganalisis kebutuhan negara-negara yang sedang melaksanakan diplomasi publik. Dengan terjalinnya hubungan antara negara atau antar aktor, diharapkan dapat mencapai tujuan dari negara-negara yang terlibat dalam diplomasi publik tersebut. Secara umum, hasil yang diharapkan adalah pembentukan reputasi positif secara internasional dengan menggunakan publik asing sebagai mediumnya. Dimana strategi ini bertujuan untuk membuat hubungan dalam diplomasi baik itu secara nasional dan internasional. Strategi Pembangunan tidak hanya dilakukan dan dibentuk dengan tujuan untuk membangun hubungan saja, namun ini bertujuan untuk membantu langkah-langkah selanjutnya bagi para pelaku diplomasi dalam mencapai tujuan dari diplomasi Publik. Strategi ini dapat dilihat oleh para pelaku aktor yang melakukan pertukaran pelajar, beasiswa, seminar dan konferensi dan aktivitas yang bertujuan untuk diplomasi publik.

Dengan demikian, dalam penelitian ini dengan menggunakan tiga dimensi diplomasi publik menurut Mark Leonard, penulis akan mencoba untuk menganalisis upaya memanfaatkan E-sport sebagai diplomasi publik Indonesia baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dengan melihat bagaimana bentuk hubungan diplomatik yang dilakukan oleh Indonesia melalui E-sport untuk memenuhi kepentingan negara, serta bagaimana proses diplomasi ini berlangsung.

1.7 Argumen Sementara

Industri Game mengalami dinamika yang luar biasa dengan adanya perkembangan teknologi. Namun, pergeseran paling mencolok adalah ketika game online dijadikan sebagai alat diplomasi publik oleh beberapa negara. Hal ini tidak terjadi tanpa alasan, mengingat jumlah pengguna game yang terus meningkat setiap tahunnya seiring dengan meningkatnya kesadaran kolektif. Ada tiga dimensi *public diplomacy* menurut Leonard, yaitu manajemen berita, komunikasi strategis, dan pembangunan hubungan. Manajemen berita menjadi hal pertama agar penerapan diplomasi publik berhasil. Dalam pelaksanaan diplomasi melalui media sebagai alat untuk mempercepat penyebaran informasi dengan cepat. Kemenangan E-sport Indonesia yang disebarakan melalui media dan berita menjadi salah satu daya tarik di dunia internasional. Kemudian, komunikasi strategis bertujuan membentuk persepsi menyeluruh tentang suatu negara tanpa membedakan institusi yang terlibat dalam berbagai bidang. Dalam hal ini, bidang yang difokuskan adalah E-sport Indonesia. Serta, pembangunan hubungan merupakan pembentukan reputasi positif secara internasional dengan menggunakan publik asing sebagai mediumnya. Dimana strategi ini bertujuan untuk membuat hubungan dalam diplomasi baik itu secara nasional dan internasional. Penggunaan game online sebagai instrumen diplomasi publik menjadi peluang yang sangat menguntungkan jika dapat dimanfaatkan dengan efektif oleh setiap negara.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pembahasan secara deskriptif. Melalui penelitian kualitatif ini, penulis akan menganalisis peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam sumber literatur. Maka dari itu, metode ini dipilih sebagai cara untuk menjawab topik terkait Upaya pemanfaatan E-sport sebagai bentuk Diplomasi Publik bagi Indonesia.

1.8.2 Subjek dan Objek Penelitian

penelitian ini menjelaskan subjek penelitian adalah Esport sebagai diplomasi public Indonesia sedangkan objek penelitian adalah Negara Indonesia yang memanfaatkan Esport sebagai diplomasi publik Indonesia.

1.8.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu data sekunder. Data sekunder merupakan data yang didapat melalui berita isu yang sejenis, buku, jurnal, artikel serta laporan berupa fakta dan literatur lainnya seperti website internet yang dapat digunakan untuk menunjang penelitian ini serta memberikan proses pemahaman yang mendalam.

1.8.4 Proses Penelitian

Penelitian ini dimulai dari proses pengumpulan data-data yang relevan dengan penelitian, seperti jurnal, buku, artikel ilmiah, laporan yang diperoleh dari internet. Setelah melakukan pengumpulan data, penulis akan memilah data-data

yang didapatkan untuk mendapatkan data yang lebih spesifik dengan penelitian. Jika data yang didapatkan sudah spesifik, penulis akan menyajikan data data yang diperoleh dalam bentuk bab dan sub bab. Terakhir Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memilih sumber- sumber yang paling berkaitan dan relevan dengan judul penelitian. Terakhir, penulis akan membuat hipotesis sementara dari data-data yang telah diuraikan. Sehingga, hipotesis tersebut nantinya akan diperkuat dengan data-data berikutnya.

1.9 Sistematika Pembahasan

Secara sistematis, penelitian ini akan diuraikan menjadi empat bab, sebagai berikut:

Bab pertama, akan membahas pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, cakupan penelitian, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, kajian pustaka dan metodologi.

Bab kedua menjelaskan mengenai Sejarah dan perkembangan esport di Indonesia serta menguraikan prestasi esport Indonesia di kancah internasional sehingga menjadi pengaruh diplomasi publik Indonesia. Beberapa aspek tersebut digunakan dengan tujuan untuk memahami konteks secara detail pada bagian analisis di bab III.

Bab ketiga penulis akan menguraikan analisis Upaya memanfaatkan Esport sebagai diplomasi publik Indonesia menggunakan teori Diplomasi Publik menurut Mark Leonard.

Bab keempat penulis akan menguraikan kesimpulan dan juga menjadi penutup pada penelitian ini.

BAB 2

KONTEKS E-SPORT DI INDONESIA

Saat ini Esport tidak hanya menjadi sekadar permainan video game maupun game online. Akan tetapi, Esport dapat menjadi olahraga online yang bermanfaat bagi diplomasi publik Indonesia. Apalagi Esport mendapat dukungan dari kalangan generasi muda karena sebagian besar peminat Esport adalah generasi muda. Sehingga, Esport dapat membangun bangsa dan meningkatkan *branding* Indonesia di kancah internasional.

Esport terus berkembang menjadi fenomena global yang populer, bahkan setiap tahun pengguna game online semakin bertambah. Salah satunya di dorong oleh pendapatan dari game online yang tidak hanya sebagai hobi, namun juga dapat dijadikan profesi (Reitman, et al. 2019). Terlebih pada masa Covid-19, Esport mengalami pertumbuhan yang positif dan meningkat. Hal ini dikarenakan, adanya kebijakan pembatasan aktivitas. Sehingga masyarakat menjalankan aktivitas secara online. Namun, Esport tetap berjalan meskipun di tengah Covid-19 (Wahyuni 2020).

2.1 Sejarah Perkembangan Esport di Indonesia

Salah satu jenis olahraga yang populer saat ini dan diakui sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan adalah olahraga elektronik, atau olahraga virtual, atau kompetisi permainan video terorganisir, atau *cybersport*, yang kemudian disepakati dengan sebutan Esport (Jenny, et al. 2016). Istilah Esport pertama kali diciptakan dalam *Online Gamers Association* (OGA) pada tahun 1999 (Hutchins 2008). Awalnya, Esport merupakan game elektronik yang menggunakan computer

personal. Namun seiring perkembangan globalisasi dan revolusi industri 4.0 hingga penggunaan *mobile smartphone* yang mengandalkan teknologi informasi digital, Esport menjadi salah satu industri alternatif penting, seperti diplomasi publik Indonesia di ranah internasional (Kretchmar 2005).

Kemunculan internet pada tahun 1983 telah mendorong Indonesia lebih dekat dengan dunia game online. Di mana, teknologi jaringan memungkinkan setiap individu untuk mengakses game di berbagai negara dalam satu waktu. Akan tetapi, penggunaan internet secara masif di Indonesia baru dimulai pada tahun 1995, ketika IndoNet muncul sebagai *Internet Service Provider (ISP)* komersial pertama di Indonesia (Gaudiosi 2012). Sedangkan pada tahun 1988, game online telah berkembang secara global. Di mana, game yang dipertandingkan dalam skala besar dan melibatkan banyak individu maupun negara masuk ke dalam kategori Esport. Perkembangan internet di Indonesia diikuti dengan munculnya Warung Internet (Warung) yang memudahkan setiap individu untuk bermain game online melalui sebuah *computer* (Kurniawan 2019).

Esport di Indonesia didirikan oleh lima orang, yaitu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin Richard, Permana, dan Terry. Lima orang ini membentuk organisasi Esport pada tahun 2013 dengan nama Indonesia Esport *Association (IeSPA)* yang diperluas hingga ke 12 Provinsi, termasuk Papua Barat (Nyoman and Widiyanto 2020). Menurut Ketua Indonesia Esport *Association (IeSPA)*, Eddy Lim media sosial, seperti Facebook hingga perkembangan sosial media lainnya justru sebagai *platform* untuk mengumpulkan para gamers di Indonesia, hingga berbagai negara. Eddy Lim juga merupakan pendiri Ligagame sebagai pionir kemunculan Esport di Indonesia, ketika mengadakan kompetisi game online pertama pada tahun

1999 (Akbar 2017). Ligagame menyelenggarakan kompetisi Esport secara terbatas untuk komunitas *gamers* yang merupakan anggota Ligagame. *Event* Esport dalam skala besar yang pertama kali di laksanakan di Indonesia adalah Liga Jakarta pada tahun 2001. Saat itu Liga Jakarta mempertandingkan *game Counter-Strike* (CS 1.6). Ligagame semakin berkembang dan terpromosikan sejak munculnya Warnet di awal tahun 2000-an. Sehingga pada tahun 2001 Ligagame diresmikan dan melakukan kompetisi dua game online, yaitu *Quake II* dan *Starcraft* (Kurniawan 2019).

Pada tahun 2002, Ligagame menjadi pintu masuk pertama bagi kompetisi game internasional di Indonesia. Di mana Indonesia menjadi *Event Organizer* (EO) dalam kejuaraan *World Cyber Games* (WCG). Ini juga merupakan tahun pertama Indonesia mengirimkan atlet Esport ke luar negeri (Faisal 2018). Pada saat itu, game online sudah berkembang dengan pesat, seperti *FIFA World Cup*, *Age of Empires II*, *Counter-Strike*, hingga *Starcraft: Brood War*. Dari sini, perkembangan Esport di Indonesia berlangsung naik turun hingga pada 2018 dilaksanakannya *Games Championship* yang diikuti lebih dari 9.000 peserta dan dihadiri lebih dari 13 ribu penonton (Glenniza 2018). Meskipun Indonesia mengalami pasang surut dalam perkembangan teknologi dan Esport. Akan tetapi saat ini, Esport telah berkembang cukup pesat di Indonesia.

Pada tahun 2000-an pemain Esport Indonesia mulai bergabung dengan komunitas internasional, bahkan para pemain mulai mengikuti kompetisi Esport berskala internasional yang dinamakan *World Cyber Games* (WCG) yang diselenggarakan di Indonesia. Kompetisi ini menjadi peluang bagi para pemain Esport untuk menunjukkan kebolehannya di kancah internasional (Aditya 2019).

Kemudian, pada tahun 2018 Esport dipertandingkan secara resmi di Asian Games yang meliputi enam kategori, yaitu *Arena of Valor*, *Pro Evolution Soccer (PSE)*, *League of Legends*, *Clash Royale*, *Hearthstone*, *Starcraft 2*. Selain itu, permainan Esport memberikan dampak baik dalam perekonomian menurut Newzoo *Global Esport Market Report* pada tahun 2018 dan diikuti dengan tahun selanjutnya (Nyoman and Widiyanto 2020).

Indonesia juga membentuk organisasi Esport yang bernama AVGI pada Juli 2019. Organisasi ini merupakan lembaga independen dan mitra resmi pemerintah yang berada di bawah Kementerian Komunikasi dan Informatika. Setelah itu, Indonesia juga membentuk FEI pada Oktober 2019 yang merupakan lembaga independen yang ditujukan untuk membina, mengembangkan, dan menjamin rasa aman untuk industri Esport Indonesia (Federasi Esports Indonesia 2019). Selanjutnya Indonesia juga membentuk PB Esport pada tahun 2019 dan pada tahun 2020 Indonesia menyelenggarakan pelantikan pengurus. PB Esport bertujuan untuk mengembangkan dan mempromosikan ekosistem Esport dan membawa Indonesia untuk memimpin Esport di kawasan Asia (PB *Esports* Indonesia 2020). Adapun PB Esport berada dibawah KONI dan mendapat dukungan langsung dari pemerintah Indonesia. Serta menjadi salah satu lembaga yang merupakan badan resmi pemerintah di sektor Esport (Indonesia *Esports Association* 2020).

Esport berkembang semakin pesat seiring berlalunya waktu, baik di tingkat nasional dan internasional (Espada, et al. 2012). Esport telah diselenggarakan di berbagai negara, serta budaya Esport telah berkembang yang diadakan secara profesional dan semi-profesional Selain itu Esport juga membantu pertumbuhan perekonomian negara.

2.2 Pemanfaatan Esport sebagai Diplomasi Publik di Indonesia

Negara dapat memanfaatkan Esport sebagai sumber diplomasi publik dengan tujuan nasional dan internasional. Sehingga, negara perlu untuk memberdayakan bangsa, generasi muda untuk menekuni Esport sebagai bentuk dukungan terhadap diplomasi publik Indonesia di ranah internasional. Esport dimanfaatkan untuk para atlet, pegiat, dan seluruh pihak yang terlibat untuk menciptakan lapangan kerja, serta sebagai pilihan karir yang berpenghasilan dengan nominal yang luar biasa (Baltezarevic and Baltezarevic 2018). Esport juga dimanfaatkan untuk meningkatkan interaksi sosial dan emosional secara online dan mempromosikan inklusi kohesi sosial (Huk 2019).

Esport bermanfaat sebagai omset dan aset dari industri kreatif dan hiburan. Hal ini dikarenakan Esport berkaitan dengan bisnis yang menghasilkan keuntungan (Silva, Rodrigues and Leal 2019). Esport dapat memainkan peran penting dengan mengkomunikasikan nilai-nilai nasional dan internasional suatu negara. Selain itu, Esport juga dapat mengekspor kebijakan negara secara nasional dan juga internasional. Esport dapat digunakan sebagai alat dalam diplomasi publik, baik secara formal maupun informal. Ini bertujuan untuk membentuk citra negara dan membangun dialog (Nygard and Gates 2013). Salah satu kegiatan Esport adalah *Sport Mega Event* (SME) yang dapat membangun bangsa dan dijadikan sebagai alat diplomasi publik bagi negara penyelenggara (Grix and Brannagan 2015). Atlet SME tidak hanya berperan sebagai pelaku dalam kompetisi namun juga perwakilan bagi negaranya. Kemenangan atlet menjadi jalan bagi negara ke ranah internasional. Menurut analisis game elektronik dunia, Newzoo Esport pada tahun 2019 memiliki banyak peminat, yaitu sebesar 454 juta dengan nilai pertumbuhan hingga 15%.

Bahkan prediksinya pasar Esport akan mencapai \$1,8 miliar pada tahun 2021 (Newzoo 2018). Sehingga Esport berkontribusi terhadap perekonomian dan pendapatan suatu negara.

Asian Games pada tahun 2018 telah membuka potensi untuk Esport tahun 2019. Menurut Newzoo jumlah pemain Esport Indonesia mencapai 43,7 juta dan menjadi sangat tinggi. Bahkan pendapatan Indonesia melalui Esport mencapai \$941 juta (Newzoo 2018). Hal ini mendorong pemerintah Indonesia untuk meletakkan perhatian lebih besar terhadap Esport. Karena Indonesia memiliki SDM generasi mudah yang berpotensi untuk mengembangkan Esport. Sehingga, dapat mewujudkan Esport Indonesia nasional yang berstandar internasional dan berkontribusi bagi perekonomian digital Indonesia. Indonesia dapat menjadikan Esport sebagai sarana untuk mencapai tujuan nasional dan internasional (Rachman, et al. 2020). Bahkan Indonesia melakukan investasi sebagai regulator dan fasilitator dalam Esport nasional, seperti pada Turnamen Esport Piala Presiden, kemudian pada Kejuaraan Esport Remaja Nasional, dan 2019 IEC *University Series*.

Dukungan lainnya dari pemerintah Indonesia terhadap Esport adalah dengan mengembangkan atlet Esport yang terhimpun dalam IeSPA. Organisasi ini bertujuan untuk mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dalam bidang Esport di ranah internasional. Indonesia juga telah menunjukkan kebolehan atletnya dalam beberapa kompetisi internasional, seperti *Recca Esport*, *NXL*, hingga *CS:GO* yang mendapatkan juara di turnamen Esport (Kurniawan 2019).

Tahun 2020 Kementerian Pemuda dan Olahraga menyelenggarakan kompetisi Esports tingkat nasional, yaitu Piala Menpora Esports 2020 yang bertujuan untuk mencari atlet baru, seperti SMP, SMA, hingga mahasiswa/I.

Kompetisi ini berhasil menjaring 14 ribu atlet muda dengan 2.048 tim (Triyadi 2020). Keberadaan lembaga-lembaga tersebut di satu sisi dapat memperkuat posisi Esports dalam keolahragaan nasional. Pada tahun 2019 Esports kembali menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan di *Sea Games*. Ada enam game yang dipertandingkan dalam *event* dua tahunan tersebut, yaitu Mobile Legends, Bang Bang, Arena of Valor, Dota 2, Starcraft, dan Hearthstone. Di *Sea Games* ini, Esports tidak lagi sebagai cabang olahraga eksibisi, namun sebagai cabang olahraga prestasi pada umumnya. Indonesia berhasil meraih dua medali perak dari Mobile Legends dan Arena of Valor (Wahyuni 2020).

Prestasi lain yang berhasil diraih pemain Esports nasional di kompetisi internasional yaitu, rangking 8 besar dalam IESF *World Championship* pada tahun 2019. Kemudian juara dunia PUBG *Mobile Club Open Fall & Mobile Legends Bang Bang M1* tahun 2019, serta juara *Mobile Legends Southeast Asia Cup* 2019. Berbagai pencapaian prestasi atlet Esports telah mendorong Indonesia untuk melaksanakan diplomasi publik. Bahkan, Piala Presiden Esports 2019 merupakan dukungan pemerintah terhadap Esports. Kompetisi ini diselenggarakan IESPL bersama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kantor Staf Presiden (KSP), dan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) (Wahyuni 2020).

Pada Agustus 2020 KONI secara resmi mengakui Esports sebagai cabang olahraga prestasi di tingkat nasional dalam Rapat Kerja Nasional KONI Pusat tanggal 25-27 Agustus 2020 (Primus 2020). Hal ini dikarenakan, Esport merupakan olahraga yang menggunakan kecepatan, ketangkasan, dan strategi. Esports juga sudah banyak dipertandingkan dalam beberapa kompetisi internasional. Bahkan,

Esports memenuhi unsur-unsur cabang olahraga prestasi yang sesuai dengan Undang- Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (Primus 2020).

Esport juga mendapat dukungan dari pihak swasta, seperti Super Soccer, Vidio sebagai official OTT Platform dan Bukalapak sebagai official e-commerce partner yang bekerja sama menyelenggarakan IEL University Super Series Season 3 pada Oktober-Mei 2020. Penyelenggaraan kompetisi di tengah Covid-19 juga menunjukkan bahwa Esports mampu bertahan di masa pandemi. Sehingga Esport mampu menjadikan Indonesia untuk melakukan diplomasi publik dengan memanfaatkan Esport sebagai cabang olahraga nasional (Wahyuni 2020).

2.3 Kebijakan Presiden Joko Widodo mengenai ESport di Indonesia

Presiden Joko Widodo saat kampanye pemilihan presiden pada tahun 2019-2024 secara tegas menjanjikan bahwa Ia akan mengembangkan ESport dan industri gaming. Menurut Presiden Jokowi, Indonesia harus cepat tanggap dan responsif terhadap perubahan global. Sehingga pemerintah membangun infrastruktur digital dengan kecepatan tinggi dan anak-anak muda Indonesia memiliki infrastruktur dalam mengembangkan profesi sebagai gamers (Gunawan, Hidayatullah and Hidayat 2021).

Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan menindaklanjuti janji presiden bersama dengan KSP dan Kemenpora melalui pengisian format laporan yang telah disiapkan sebagai Langkah awal. Selain dengan menyelenggarakan event ESport, Presiden Jokowi juga menyiapkan kebijakan yang dapat mengarahkan segala potensi ESport dan industri gaming

untuk kemajuan Indonesia, baik dalam konteks kebanggaan dengan capaian prestasi, maupun optimalisasi dampak industri gaming bagi kesejahteraan masyarakat. Presiden Jokowi telah mendukung ESport melalui empat aspek penting, yaitu: (Gunawan, Hidayatullah and Hidayat 2021)

1. Keorganisasian/Kelembagaan
2. SDM/Pemain ESport yang berprestasi
3. Kompetisi yang konsisten dan dikelola secara profesional
4. Dukungan pemerintah, merupakan pengakuan terhadap ESport itu sendiri sebagai olahraga yang harus difasilitasi oleh pemerintah untuk membawa nama baik Indonesia di dunia internasional

Secara keorganisasian, esport sudah diwadahi dengan Pengurus Besar ESport Indonesia (PBESI) yang sudah resmi terdaftar sebagai anggota baru KONI pada tahun 2020. Indonesia juga memiliki 2 organisasi yang menjadi wadah bagi para atlet ESport Indonesia, yaitu Indonesia Esports Association (IESPA) yang untuk mewadahi para atlet di kompetisi level internasional. Serta, Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia (AVGI) dengan tujuan menjadi wadah pemain ESport Indonesia. Kemenpora sebagai lembaga yang bertanggung jawab terhadap pembinaan olahraga tanah air sudah mulai memfasilitasi persiapan dan kepesertaan perwakilan Indonesia sebagaimana olahraga lainnya, mulai sejak pertandingan eksebisi di Asian Games pada tahun 2018. Bahkan Kemenpora sudah mulai menyelenggarakan 2 event ESport secara resmi di tingkat nasional tahun 2020 dengan animo yang begitu besar dari masyarakat. Ini artinya ESport sudah didukung Pemerintah tidak sekedar diakui (Gunawan, Hidayatullah and Hidayat 2021).

Kebijakan pengembangan ESport di Indonesia, yaitu: (Gunawan, Hidayatullah and Hidayat 2021).

1. ESport sebagai cabang olahraga sudah didukung oleh kebijakan yang ada dan diakui serta diberikan fasilitas oleh pemerintah dalam pembinaannya, sehingga memberikan kebijakan secara khusus terkait pengembangan esport sebagai cabang olahraga tidak diperlukan, karena ESport masuk kedalam cabang olahraga yang sudah dapat difasilitasi dan bahkan sudah terdadar di KONI.
2. Pengembangan Industri Gaming harus ditangani sebagai komoditas industri yang menjanjikan keuntungan ekonomi yang besar. Oleh karena itu harus dengan paket kebijakan ekonomi yang komprehensif yang dapat memberikan keuntungan bagi negara sekaligus mampu merangsang pertumbuhan industri gaming.

Sebagai pengambil kebijakan, Kemenpora mendukung visi misi itu dengan mendorong olahraga menuju industri sehingga kemandirian olahraga bisa tercipta. Kepala Bagian Hukum dan Sekretaris Deputy IV Bidang Peningkatan Prestasi Kemenpora, DR Yusup Suparman menyimpulkan bahwa Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (UU SKN) beserta Peraturan Pelaksananya harus segera direvisi. Tujuan UU SKN tidak lagi menghambat tetapi menjawab tantangan dan kebutuhan global yang bergerak cepat menuju terciptanya industri olahraga (Ariandono 2019).

Kemenpora perlu melakukan komparasi untuk mengkaji lebih detail dalam perspektif olahraga menuju kemandirian dengan pengembangan Industri olahraga sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 10

Tahun 2015 tentang Pembinaan Pengembangan Industri Olahraga. Pengembangan esports dalam kerangka sistem keolahragaan harus dimaknai sebagai upaya mendongkrak dan mengakselerasi kemandekan dan sumbatan kemandirian olahraga yang selama ini menjadi beban pemerintah dengan konsep olahraga menuju industri yang menciptakan kemandirian yang pada akhirnya kesejahteraan pelaku dan komunitas masyarakat Indonesia. Presiden Jokowi juga terus membangun infrastruktur digital guna mendukung perkembangan ESport di Indonesia (Ariandono 2019).

BAB 3

DIPLOMASI PUBLIK INDONESIA DENGAN MEMANFAATKAN ESPORT MELALUI TIGA DIMENSI

Dalam pelaksanaan Diplomasi Publik, terdapat beberapa strategi yang diuraikan oleh Mark (Mark Leonard 2002), dalam bukunya "*Public Diplomacy*" dengan fokus pada tiga dimensi utama, yaitu Manajemen Berita, Komunikasi Strategis, dan Pembangunan Hubungan. Mark Leonard menyatakan bahwa kemajuan teknologi dan era globalisasi yang terus berkembang mempermudah pelaksanaan diplomasi publik pada zaman ini. Adapun tiga dimensi tersebut sebagai berikut:

3.1 Manajemen Berita

Mark mengamati bahwa penyebaran berita memiliki dampak yang signifikan dalam pelaksanaan diplomasi publik. Hal ini dikarenakan, berita dapat diakses oleh masyarakat secara domestik maupun internasional. Mark juga menekankan bahwa saat ini tidak mungkin masyarakat asing tidak mengetahui berita domestik suatu negara. Agar berita tersebut disampaikan dengan akurat, banyak pemerintahan menggunakan website sebagai media pemberitaan. Manajemen berita menjadi hal pertama agar penerapan diplomasi publik berhasil. Berita menjadi sebuah sumber penting dalam pelaksanaan diplomasi melalui media. Hal ini dikarenakan media adalah sebuah alat untuk mempercepat penyebaran informasi dengan cepat dan tidak memiliki batas. Penerapan diplomasi melalui hal ini juga dapat dilakukan secara offline dan online yang nantinya akan disesuaikan dengan kepentingan nasional (Mark Leonard 2002).

Manajemen berita melalui *website* pemerintah Indonesia dalam melaksanakan diplomasi publik mengenai Esport, yaitu Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), Kementerian Informasi (Kominfo), dan Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud). Saat ini cabang olahraga Esport mulai berkembang hingga di ranah internasional, seperti dengan diadakannya cabang olahraga Esport di *Asian Games* tahun 2018 dan menjadi cabang olahraga resmi di *SEA Games* pada tahun 2019. Bahkan atlet Esport juga menunjukkan prestasi dengan perolehan perunggu, perak, hingga emas dalam turnamen tersebut (Pertiwi 2017).

Di era digitalisasi 4.0 saat ini telah banyak ragam industri Indonesia yang disukai oleh masyarakat, salah satunya adalah industri Esport. Esport yang merupakan olahraga game online menjadi fenomena yang terus berkembang di berbagai kalangan, hingga merambah ke perusahaan-perusahaan besar. Perkembangan ESport di Indonesia dari tahun ke tahun semakin pesat. Hal ini dikarenakan semakin hari, semakin banyak orang yang menggemari game online (Glenniza 2018).

Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) Indonesia mendorong perkembangan Esport sebagai industri olahraga nasional. Sehingga, industri olahraga nasional mampu bersaing dengan game luar negeri. Esport berkembang pesat dengan peminat dan kompetisi yang semakin tinggi, seperti kompetisi di multi event. Kemenpora sebagai instansi pemerintah mengatakan bahwa Esport memiliki persamaan hak untuk mengikuti *training camp* dan kompetisi yang sama dengan cabang lain. Sehingga pemerintah memfasilitasi infrastruktur dan edukasi untuk

mendukung pengembangan Esport. Pemerintah Indonesia ingin menempatkan Esport sebagai prestasi dan industri dalam cabang olahraga nasional karena pasar yang tinggi (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia 2022).

Pemerintah Indonesia menggelar turnamen resmi, yaitu Piala Presiden ESport. Kepala Staf Kepresidenan Dr. Moeldoko mengatakan bahwa Presiden Joko Widodo melihat adanya potensi besar pada ESport setelah gelaran Asian Games 2018 (Kincir 2019). Piala Presiden Esports 2019 akan digelar di sejumlah daerah dengan Mobile Legends sebagai cabang tunggal. Turnamen ini diadakan sebagai upaya aktif pemerintah untuk mencari bakat dan talenta esports di seluruh penjuru negeri untuk dipersiapkan agar bisa berprestasi di kancah internasional. Adapun pemerintah menggunakan provider luar negeri dalam Piala Presiden. Ini merupakan bentuk dari diplomasi publik. Adapun 6 cabang game yang dipertandingkan antara lain eFotball PES, Free Fire, Lokapala (game lokal), Mobile Legends, PUBG Mobile dan MPL Gaming (Assifa 2021).

Turnamen ini juga memperlihatkan bagaimana pemerintah tidak hanya menggelar pertandingan gim yang di produksi oleh developer luar negeri namun juga menggelar pertandingan gim yang di produksi oleh developer dalam negeri. Melalui surat kabar nasional, Antara News pemerintah Indonesia mengupayakan diplomasi publik melalui artikel berita dalam bahasa Inggris agar dapat diakses oleh seluruh masyarakat internasional. Pemerintah Indonesia juga mengupayakan diplomasi publik melalui manajemen berita melalui website resmi pemerintah, yaitu Sekretariat Kabinet RI mengenai Piala Presiden.

Pemerintah Indonesia menyelenggarakan Piala Presiden, kompetisi gamer online terbesar yang diadakan pada bulan Januari hingga Maret. Presiden Jokowi

mengakui banyak masyarakat Indonesia yang memiliki minat dan bakat besar di bidang esports dan Pemerintah merangkulnya dengan memberikan bantuan pembangunan manusia, ekonomi, dan infrastruktur. Presiden IESPL Giring Ganesha menjelaskan, Presiden Jokowi sendiri yang mengusulkan kompetisi ini dan menginginkan berkembangnya ekosistem Esports (Office of Assistant to Deputy Cabinet Secretary R 2019). Pemerintah Indonesia sudah melakukan banyak upaya dalam mengembangkan ekosistem ESport di Indonesia antara lain (Putra, Putri and Resen 2024):

1. Memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang ESport. Melalui IeSPA untuk memberikan berbagai sosialisasi kepada masyarakat Indonesia. Pemerintah juga sudah membuat website resmi untuk memberikan informasi seputar ESport di Indonesia.
2. Pemerintah dari tahun 2019-2021 secara rutin menggelar pertandingan eSport salah satunya bernama Piala Presiden.
3. Pembentukan dan peresmian PBESI menjadi bukti jika pemerintah sangat ingin ekosistem ESport di Indonesia ini berkembang. Visi misi dari PBESI memperlihatkan jika Pemerintah Indonesia ingin menjadi negara yang terbaik dalam hal ESport di kawasan Asia.
4. Indonesia dipilih sebagai tuan rumah ajang ESport tingkat internasional, seperti IESF 14TH World Championship 2022 dan Final PUBG Mobile Global Championship 2022.

Melalui website Kemenparekraf, pemerintah Indonesia merilis pemberitaan mengenai *Sea Games 2022* yang akan dilaksanakan pada 12-23 Mei di Vietnam. Dimana Indonesia mengirimkan tim ESport dengan atlet andalan Indonesia.

Pengiriman tim Esport dilakukan melalui tahapan seleksi yang ketat sehingga terpilih 66 atlet Esport yang akan mewakili Indonesia. Adapun Kemenparekraf melakukan publikasi data mengenai cabang olahraga Esport beserta dengan nama atlet. Beberapa jenis Esport yang akan ditandingkan di Vietnam, yaitu Arena of Valor dengan 7 atlet terbaik. Kemudian Mobile Legends dengan 6 atlet terbaik. Selanjutnya PUBG Mobile dengan 10 atlet terbaik. *CrossFire* dengan 7 atlet terbaik, *League of Legends* (PC) dengan 7 atlet terbaik, FIFA Online 4 dengan 4 atlet terbaik, *Free Fire* dengan 10 atlet terbaik, hingga *Wild Rift* dengan 6 atlet terbaik. Keseluruhan merupakan atlet unggulan Indonesia yang telah menunjukkan banyak prestasi di kancah internasional. Sehingga dipersiapkan untuk ajang *Sea Games 2022* di Vietnam (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2022).

Esport memiliki peluang untuk mendorong industri kreatif. Hal ini dikarenakan pencapaian tim Esport di Indonesia telah membuka lapangan pekerjaan dalam perputaran ekonomi. Data dari Indonesia Esport *Premier League* (IESPL) Indonesia menempati peringkat ke-12 sebagai pasar gaming internasional. Bahkan gaming Indonesia telah memberikan pendapatan yang besar terutama di masa pandemi Covid-19. Beberapa Esport yang banyak memberikan prestasi, seperti EVOS, ONIC, *Rex Regum Qeon* (RRQ), *Bigetron*, dan BOOM. Beberapa prestasi EVOS seperti juara *Mobile Legends Professional League* Indonesia (MPL ID) season 7 tahun 2021 dan season 4 tahun 2019, juara dunia *Mobile Legends M1 World Championship* tahun 2019, juara 1 *Free Fire World Cup* tahun 2019. Selain itu, EVOS Divine menjadi salah satu tim esport yang mewakili Indonesia dalam final *Free Fire World Series 2021* Singapore. Kemudian prestasi ONIC seperti *Bang Bang Southeast Asia Cup* (MSC) tahun 2019, juara *Mobile Legends Mytel*

International Championship tahun 2020, dan juara *Mobile Legends: Bang Bang All Star* tahun 2019 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia 2019).

Selanjutnya *Rex Regum Qeon* (RRQ) menjadi tim esport terbaik ketiga di dunia versi *Total Cross Platform Action* pada tahun 2020. RRQ berhasil memenangkan 4 penghargaan dalam ajang *Mobile Legends Bang Bang All Star Awards* pada tahun 2020. Kemudian *Bigetron* berhasil menjadi tim profesional *PUBG Mobile* terbaik di Indonesia berkat menjuarai *PUBG Mobile World League* (PMPL) pada tahun 2020. Dan BOOM memiliki lebih dari 100 *achievement*. BOOM berhasil menjuarai *ESL SEA Championship* tahun 2020 dan peringkat ke-4 dalam turnamen *StarLadder DOTA 2* tahun 2020. Data yang dipublikasikan oleh Kemenparekraf menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan industri *gaming* dan kepopuleran Esport di Indonesia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Tim Esport Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia 2019).

Esports Summit merupakan perayaan tahunan ekosistem Esports Indonesia yang diprakarsai oleh Pengurus Besar E-sports Indonesia dan melibatkan semua pemangku e-sport Indonesia mulai dari game publisher, pengembang gim, pro-team, atlet, *influencer*, brand, komunitas, media, dan gim lokal serta indie tanah air. Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Sandiaga Salahuddin Uno mendukung penyelenggaraan “*Indonesia Esports Summit 2022: Bali 14th World Esports Championship*” yang akan dilaksanakan di Bali pada 2-11 Desember 2022. *Esport Summit* mendatangkan 120 negara dengan 700 atlet yang akan bertanding secara offline di Bali. Penyelenggaraan *Esport Summit* secara langsung berpartisipasi dalam pencapaian

target 1,1 juta lapangan kerja di 2022. Esport *Summit* menjadi bukti nyata perkembangan Esport di Indonesia. Bahkan, Esport tidak hanya menjadi komunitas akan tetapi juga berkembang menjadi sebuah *lifestyle* dan *culture* bagi generasi milenial. Kemenparekraf akan terus mengembangkan ekosistem Esport terutama mengenai game anak bangsa. Esports *Summit* akan menjadi landasan bagi Indonesia di masa depan sebagai salah satu pusat dan barometer Esport dunia (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2022).

Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara menilai Esport tidak kalah penting dibandingkan cabang olahraga laini. Pemerintah akan berupaya untuk membangun akses internet cepat di seluruh Indonesia. Hal ini bertujuan agar Esports bisa berkembang dan menghasilkan atlet-atlet yang berprestasi. Sehingga, menjelang perhelatan SEA *Games* tahun 2019 yang akan dilaksanakan di Filipina, pemerintah menggelar turnamen perdana Piala Presiden Esport pada tahun 2019. Turnamen Piala Presiden Esport 2019 merupakan langkah Federasi ESports Indonesia (IeSPA) untuk persiapan pelatnas atlet SEA Games 2019 dan *Olympic Games* 2020. Piala Presiden ESports 2019 sendiri adalah edisi perdana kompetisi ESports yang melibatkan beberapa kementerian atau pihak pemerintah (Kominfo 2019).

Kementerian Komunikasi menjadi salah satu pihak yang terlibat dalam industri Esport. Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), serta Kantor Staf Presiden (KSP), dan Kominfo bekerjasama untuk terlibat dalam kompetisi Piala Presiden tahun 2019. Ferdinandus Setu, Plt Kepala Biro Humas Kemenkominfo RI menyebutkan bahwa, selama kompetisi Esport mengikuti regulasi dan berdampak positif akan membantu yang

dibutuhkan. Regulasi tersebut berupa kategori game berdasarkan umur pemain (Kominfo 2019).

Kementerian Koordinasi Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK) bersama dengan kementerian dan lembaga lainnya yang terkait, mengadakan Rapat Koordinasi Teknis Pemenuhan Janji Presiden Pengembangan Esports dan Industri *Gaming*. Pengembangan Esports merupakan salah satu janji presiden yang tercantum di dalam Program Prioritas Nasional. Pemerintah juga telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana pembinaan prestasi cabang olahraga Esports untuk mengikuti multi *event* olahraga internasional yang dilakukan oleh Kemenpora. Serta telah dilaksanakan event turnamen Esport tingkat nasional oleh Kemenpora. Pengembangan Esport akan dilakukan melalui pemantauan setiap 3 bulan sekali dengan melakukan *monitoring* serta evaluasi. Salah satu dukungan pemerintah terhadap Esport adalah melalui naskah akademi Desain Besar Olahraga Nasional yang memuat kebijakan tentang pengembangan Esports. Pemerintah juga akan menjalin kerja sama dengan pihak swasta dan BUMN dalam penyelenggaraan *event* Esports baik di tingkat nasional maupun internasional (Kemenko PMK 2021).

Kini, pemerintah telah menyediakan wadah bagi para atlet Esport untuk semakin mengembangkan dirinya agar bisa membawa prestasi. Untuk memastikan program pengembangan Esport dan industri *gaming* berjalan baik. Kemenko PMK menggelar Rakornis Pemenuhan Janji Presiden “*Mengembangkan ESport dan Industri Gaming Untuk Menjadi Salah Satu Modal Bangsa*”. Kemenko PMK dalam peran koordinasi, sinkronisasi, dan pengendalian menjadi koordinator bersama Kantor Staf Presiden dalam memastikan pengembangan Esport dan industri gaming

berjalan baik. Kemenpora rutin menggelar kompetisi Esport sebagai wadah meningkatkan prestasi atlet. Seperti *event* Esports terbesar se-Indonesia *Free Fire Pelajar Road to Menpora Virtual Esports* dengan melibatkan 3000 tim dari 15.000 peserta pelajar dari seluruh Indonesia yang berlangsung hingga 16 Agustus 2020 secara virtual. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah melakukan Pembinaan Industri *Gaming*, Fasilitasi *Game Developer*, dan Perluasan Pasar Lokal maupun Luar Negeri (Kemenko PMK, Kemenko PMK Pastikan Program Pengembangan ESport dan Industri Gaming Berjalan Baik 2020).

Selain melalui pemberitaan *website* pemerintah, manajemen berita juga dilakukan melalui artikel berita baik yang bersumber resmi maupun independent. Indonesia merupakan pasar *gaming* terbesar di Asia Tenggara dengan perkembangan Esport yang cukup masif. Hal ini dikarenakan pemerintah Indonesia mendukung perkembangan Esport domestik. Bahkan Indonesia juga berpeluang untuk menjadi pemain kunci di industri *gaming*. Hal ini dikarenakan tingginya jumlah studio gaming baik yang memiliki skala besar maupun independent. Melalui google play, google mencatat bahwa terdapat lebih dari 10.000 pengembang game Indonesia dan 150 juta masyarakat Indonesia mengunjungi google play setiap bulan untuk mencari aplikasi game. Berdasarkan laporan eConomy SEA 2022, media online Indonesia seperti on-demand, musik, game, dan iklan digital diproyeksikan mencapai nilai barang dagangan kotor (GMV) sebesar US\$6,4 miliar pada tahun 2022 dengan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 19% antara tahun 2022. Berdasarkan laporan tersebut, terdapat 34% masyarakat Indonesia bermain game sekali dalam seminggu, dan 13% menghabiskan lebih dari satu jam per hari untuk bermain game (Muthiariny 2022).

Indonesia menjadi yang terdepan dalam sektor game *online*. Menurut Sandiaga Uno data dari kantor Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memperlihatkan bahwa sektor aplikasi dan game *online* memberikan kontribusi signifikan sebesar Rp 31,25 triliun (\$2 miliar) terhadap produk domestik bruto dan menciptakan lebih dari 140.000 lapangan kerja pada tahun 2021. Bahkan Indonesia sebagai salah satu pengguna game *online* terbesar dengan 3,4 miliar unduhan game online pada tahun 2022 (Kure 2024).

Dalam pelaksanaan Piala Presiden Esport 2019 di Kompleks Olahraga Gelora Bung Karno, Jakarta tim ONIC menjadi juara dan membawa pulang hadiah utama yang bernilai 400 juta rupiah. Menurut Menteri Olahraga, Imam Nahrawi mengatakan bahwa seluruh pemenang akan terus mempersiapkan diri agar dapat berkompetisi di Asian Games Tenggara pada tahun 2019 yang akan dilaksanakan di Filipina. Piala Presiden merupakan turnamen Esport pertama yang diselenggarakan oleh Indonesia. Turnamen Esport ini mendapat dukungan dari Kantor Staf Presiden, Kementerian Pemuda dan Olahraga, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan Badan Ekonomi Kreatif. Pemerintah Indonesia terus melakukan pengembangan infrastruktur internet di luar pulau Jawa sehingga turnamen tidak hanya dilaksanakan di kota-kota besar. Akan tetapi, juga dapat dilakukan di daerah-daerah. Selain itu, pemerintah juga mendukung pengembangan game lokal agar dapat berkompetisi di ranah internasional (Nugraha 2019).

Beberapa media internasional melakukan peliputan terhadap kompetisi ESport di Indonesia. Hal ini merupakan salah satu bentuk diplomasi publik yang diupayakan oleh pemerintah Indonesia, agar ESport Indonesia dikenal oleh masyarakat internasional. Salah satu berita internasional yang meliput mengenai ESport Indonesia adalah Digital Trans Asia.

Indonesia memiliki basis penggemar yang besar terhadap beberapa game, seperti Free Fire, PUBG Mobile, Dota, dan Mobile Legends: Bang Bang. Popularitas game ini sepertinya semakin meningkat karena tingginya kepemilikan smartphone di Indonesia. Indonesia terbukti memiliki potensi dan kekuatan mobile sports. Tiga medali emas dan dua medali perak menjadi bukti prestasi tim esports Indonesia. Sedangkan, keterlibatan pemerintah dalam ESports di Indonesia Dimana pada tahun 2020, Kementerian Pemuda dan Olahraga dan Dewan Olahraga Indonesia resmi menjadikan ESports sebagai salah satu cabang olahraga. Keputusan ini memberikan kemudahan bagi tim ESports untuk mengikuti kompetisi yang diadakan di Asia dan dunia. Keputusan ini juga disusul dengan pembentukan Pengurus Pusat ESports Indonesia (Digital Trans Asia 2022)

Pada tahun 2020, didirikanlah ESI ESports Indonesia yang berada di bawah pengawasan Komite Olahraga Nasional Indonesia dan PBESI atau Pengurus Besar Esports Indonesia Esports Indonesia. ESI diresmikan untuk membantu memasukkan ESports ke dalam kurikulum sekolah di Indonesia. Selanjutnya pada tahun 2022, PBESI meluncurkan Garudaku Esports Academy di Indonesia. Ini adalah proyek sebagai kegiatan ekstrakurikuler untuk siswa sekolah menengah dan universitas di Indonesia. Garudaku Esports Academy memberikan materi

pembelajaran dan pelatihan yang komprehensif. Proyek tersebut juga memiliki kerjasama dengan Moonton sebagai developer Mobile Legends dan juga dengan organisasi ESports seperti Evos ESports. Akademi ini juga menyediakan program sertifikasi bagi pelajar Indonesia yang ingin mendapatkan lisensi sebagai pelatih ekstrakurikuler di Akademi Garudaku ESports. Serta, ada banyak turnamen ESport besar yang diadakan di Indonesia (Digital Trans Asia 2022).

Upaya pemerintah Indonesia dalam melakukan pemberitaan ESport ke luar negeri adalah melalui manajemen berita dengan menggunakan website resmi maupun surat kabar nasional. Salah satu media informasi yang merilis pemberitaan mengenai ESport di Indonesia adalah Voi. Melalui laman resminya, media informasi ini menyampaikan bahwa, Indonesia menjadi tuan rumah dalam Kejuaraan ESport Dunia ke-14. Ini merupakan kegiatan Indonesia Esport Summit 2022 yang berlangsung pada 2-11 Desember di Bali dengan total hadiah sebesar US\$500.000. Terdapat lebih dari 700 atlet yang akan berkompetisi dalam enam jenis pertandingan. Acara ini juga akan berkontribusi terhadap program pemerintah untuk menciptakan 1,1 juta lapangan kerja pada tahun 2022. Hal ini dikarenakan penyelenggaraan esport melibatkan banyak pemangku kepentingan, seperti pengembang game, penerbit game, atlet, influencer, tim profesional, hingga media massa. Kemenparekraf mengatakan bahwa Indonesia memiliki potensi untuk mengembangkan game buatan anak bangsa melalui dukungan yang diberikan antar pemerintah agar dapat bersaing secara global (Ghifari 2022).

Selain itu, media informasi Voi juga merilis bahwa, Pada 20 Agustus 2023 Pengurus Besar ESport Indonesia (PBESI) dengan resmi melepas atlit ESport timnas untuk mengikuti turnamen dunia IESF di Rumania. Dalam turnamen ini

Indonesia akan mengikuti lima jenis pertandingan, yaitu CE:GO putra, MLBB, Signed 7, e-football, dan DOTA. Kejuaraan ini diikuti oleh 140 negara dimana Indonesia memberangkatkan sebanyak 18 atlet dan 11 pelatih. Selain itu Indonesia juga memberangkatkan Ketua Badan Timnas IESF, Wakil Ketua Timnas IESF, Manajer Timnas, Wakil Manajer, dan Tim Pendukung. Melalui pelepasan resmi ini pemerintah mengharapkan dukungan masyarakat dalam kompetisi tersebut (Voi 2023).

Salah satu surat kabar nasional yang mempublikasikan pemberitaan mengenai ESport Indonesia dalam Bahasa Inggris adalah The Jakarta Globe. Surat kabar nasional ini dapat diakses oleh Masyarakat internasional. The Jakarta Globe merilis pemberitaan mengenai Piala Axis yang dilaksanakn oleh Kemenpora bersama dengan Indonesia ESport *Premier League* (IESPL), pada 17 Agustus – 13 Oktober 2020. The Jakarta Globe merilis mengenai sponsor resmi dalam Piala Axis, seperti Samsung. Dalam Piala Axis, pemerintah Indonesia menggunakan provider luar negeri sebagai ESport, yaitu Mobil Legend yang dilaksanakan secara online akibat pandemi Covid-19. Selain pemberitaan mengenai Piala Axis, The Jakarta Globe juga merilis berita mengenai kompetisi lain yang dilaksanakan oleh Kemenpora pada tahun 2019, yaitu Youth National ESport Championship. Kompetisi ini juga menggunakan provider luar negeri, yaitu Free Fire dan Arena of Valor (The Jakarta Globe 2019).

Acara UniPin SEACA 2021 yang dimulai pada 19- 21 November secara online telah selesai dilaksanakan. Enam belas tim esports Asia Tenggara berkompetisi dan menunjukkan skill terbaiknya di game *PUBG Mobile* (PUBGM) melalui sistem ranking. SEACA MAJOR merupakan babak final dari rangkaian

UniPin SEACA 2021 yang telah dilaksanakan sejak awal Juni melalui babak kualifikasi di enam negara. Total hadiah yang disediakan selama seluruh seri UniPin SEACA musim ini bernilai USD33,000. Tim BOOM Esports berhasil menjadi juara kategori publik setelah mengungguli 15 tim lainnya dengan perolehan poin akhir sebesar 132 poin. BOOM Esports juga memperoleh dua *Winner Winner Chicken Dinners* (WWCD) (Sports by Philippines 2021).

Beberapa berita artikel yang dipublish oleh pihak resmi maupun independent telah banyak merilis tentang kemenangan-kemenangan para atlet dalam kompetisi esport. Di dalam informasi yang disampaikan, pihak media juga menyebutkan nama-nama atlet yang memenangkan kompetisi dalam persaingan dengan tim esport negara lain. Serta pihak media juga mempublikasikan rentetan kemenangan para atlet (Lutan 1991). Hal ini menjadi salah satu strategi diplomasi publik Indonesia melalui artikel berita agar dapat diakses oleh masyarakat internasional.

Manajemen berita dalam diplomasi publik Indonesia di sektor Esport dapat dilihat melalui dua arah, yaitu website pemerintah dan artikel berita. Adapun website pemerintah meliputi Kemenpora, Kemenparekraf, Kominfo, dan Kemenko PMK. Serta artikel berita nasional meliputi Tempo dan The Jakarta Post. Artikel berita internasional meliputi Sport by Philippines. Dan artike berita independent meliputi website Jakarta Globe dan Voi. Dimana keseluruhan ini membawa kepentingan diplomasi publik Indonesia dalam sektor Esport.

3.2 Komunikasi Strategis

Konsep komunikasi strategis bertujuan membentuk persepsi menyeluruh tentang suatu negara tanpa membedakan institusi yang terlibat dalam berbagai bidang seperti politik, perdagangan, pariwisata, investasi, dan hubungan budaya. Pembentukan persepsi terhadap suatu negara tidak hanya bergantung pada satu bidang saja, melainkan melibatkan kerjasama antar bidang untuk mencapai tujuan bersama dalam membangun citra positif negara. Penerapan diplomasi melalui hal ini dilakukan dengan cara melalui kampanye politik yang dimana dalam kampanye ini bertujuan untuk mempengaruhi publik baik itu individu, organisasi, perusahaan dan lainnya dengan mempromosikan hal positif negara (Mark Leonard 2002).

Instansi pemerintah yang mendukung penyelenggaraan ESport Indonesia, yaitu Kantor Staf Presiden, Kominfo, Kemenpora, Badan Ekonomi Kreatif, dan IESPL. Keseluruhan instansi ini melakukan kerja sama dalam penyelenggaraan Piala Presiden 2019. Piala Presiden merupakan momentum yang memperlihatkan bahwa, Esport telah diakui oleh pemerintah melalui dukungan empat lembaga kementerian. Bahkan Tenaga Ahli Madya Kedeputian II Kantor Staf Presiden, Abraham Wirotomo menjelaskan penyelenggaraan boothcamp untuk mendukung anak bangsa dalam meningkatkan Esport (Dennys 2019). Piala Presiden mendapatkan pendanaan sebagai bentuk dari kerjasama. Total dana sponsor senilai 52 miliar dimana 46 miliar berasal dari Elang Mahkota Teknologi (EMTEK) sebagai sponsor utama dan 6 miliar dari sponsor lainnya (Kominfo, Piala Presiden Esports 2019 Siap Digelar 2019).

Kerjasama Esport Piala Presiden tidak hanya terbatas dari pendanaan akan tetapi PSSI menandatangani MoU dengan *Price waterhouse Coopers* (PwC) pada

Februari 2019. PwC merupakan perusahaan auditor keuangan publik yang bekerjasama dengan pemerintah Indonesia untuk melakukan audit secara profesional dan terbuka dalam penyelenggaraan Piala Presiden. Hal ini bertujuan untuk menjaga akuntabilitas dan kepercayaan publik, serta untuk membuktikan transparansi keuangan dalam penyelenggaraan Piala Presiden (PSSI 2019). Upaya instansi pemerintah dalam mengkampanyekan kompetisi Piala Presiden 2019 adalah melalui manajemen berita dengan mempublikasikan informasi dan laporan kompetisi Piala Preside di laman website resmi instansi, seperti Kemenpora dan Kominfo.

Instansi lain yang melakukan kerja sama untuk penyelenggaraan ESport adalah Kemenpora bersama dengan Komite Olimpiade Indonesia (KAOI), Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI), dan IESPA. Kompetisi tersebut adalah IEL University Series merupakan turnamen Esport tingkat universitas di Indonesia yang berlangsung pada 27-28 April. Turnamen ini juga disahkan oleh Federasi Elektronik Sport Asia (AeSF). Turnamen ini mempertemukan delapan tim dari enam universitas dengan total hadiah 1 Miliar. Ketua Umum Asosiasi Esport Indonesia, Eddy Lim mengapresiasi IEL *University Series*. Menurut Lim turnamen tersebut merupakan kompetisi Esport resmi pertama untuk meningkatkan universitas di Indonesia (Yuslianson, Sukses Digelar, IEL University Series 2019 Lahirkan Tim Esports Terbaik 2019).

Presiden IESF menyampaikan apresiasi kepada PBESI mengenai dedikasi yang diperlihatkan selama persiapan IESF 14th World Esports Championships. PBESI menyediakan kebutuhan dengan semaksimal mungkin untuk mempersiapkan kompetisi tersebut. Persiapan itu dimulai dari koordinasi dengan

negara peserta, persiapan, akomodasi, dan penyesuaian lainnya yang mendukung Indonesia sebagai tuan rumah. Di bawah naungan PBESI ekosistem esport Indonesia telah melibatkan beberapa elemen dan tertata dengan cukup baik, melalui infrastruktur hingga pembentukan federasi esport nasional (Damar 2019). Upaya pemerintah Indonesia dalam mengkampanyekan kompetisi ESport ke ranah internasional yaitu dengan menggunakan website pemerintah maupun surat kabar nasional.

Komunikasi strategis dalam diplomasi publik Indonesia telah mendorong Esport sebagai salah satu ekosistem yang lebih dikenal oleh masyarakat nasional maupun internasional. Komunikasi strategis telah membentuk persepsi dari penerapan diplomasi publik melalui bentuk kerjasama dan pendanaan dalam berbagai turnamen. Sehingga pemerintah sebagai aktor negara memiliki peran dalam diplomasi publik mempromosikan esport ke masyarakat internasional.

3.3 Pembangunan Hubungan

Pembangunan hubungan juga memiliki peran penting dalam pelaksanaan diplomasi publik. Pembangunan hubungan diperlukan untuk menganalisis kebutuhan negara-negara yang sedang melaksanakan diplomasi publik. Dengan terjalinnya hubungan antarnegara atau antar aktor, diharapkan dapat mencapai tujuan dari negara-negara yang terlibat dalam diplomasi publik tersebut. Secara umum, hasil yang diharapkan adalah pembentukan reputasi positif secara internasional dengan menggunakan publik asing sebagai mediumnya. Dimana strategi ini bertujuan untuk membuat hubungan dalam diplomasi baik itu secara nasional dan internasional. Strategi Pembangunan tidak hanya dilakukan dan

dibentuk dengan tujuan untuk membangun hubungan saja, namun ini bertujuan untuk membantu langkah-langkah selanjutnya bagi para pelaku diplomasi dalam mencapai tujuan dari diplomasi Publik. Strategi ini dapat dilihat oleh dari para pelaku aktor yang melakukan pertukaran pelajar, beasiswa, seminar dan konferensi dan aktivitas yang bertujuan untuk diplomasi publik (Mark Leonard 2002).

Beberapa perusahaan di Indonesia yang menjadi sponsor utama esport adalah Acer Predator, ASUS ROG, Logitech, dan Razer. Perusahaan smartphone juga menjadi sponsor yang aktif dalam ekosistem esport, seperti Xiaomi dan Samsung. Salah satu perbankan yang aktif mendukung esport adalah BCA. BCA pernah menjadi salah satu sponsor dalam turnamen Piala Presiden. Selain itu perbankan seperti BNI juga menjadi sponsor dalam turnamen *Ladies Series MLBB* pada tahun 2021. Hal ini telah membentuk reputasi positif Indonesia di ranah internasional (Amalia 2021).

Sejumlah asosiasi esport di Asia Tenggara membentuk *The Southeast Asian Esports Federation* (SEAEF) pada 6 Oktober 2021. Bangkok dipilih sebagai pusat kantor sekretariat untuk membangun struktur organisasi, pemerintahan, dan tata kelola pengembangan wilayah. SEAEF dibentuk untuk membina hubungan dengan pemangku kepentingan dalam ranah internasional. Selain itu, SEAEF juga akan menjadi tuan rumah turnamen pertamanya SEAEF Dota 2 *Championship* pada 16-20 November 2021 dengan total uang hadiah sebesar USD 35.000 atau sekitar Rp 500 juta. Ini merupakan salah satu pembangunan hubungan dalam diplomasi publik Indonesia (Yuslianson 2021).

Dalam mensukseskan ESport Indonesia, pemerintah melakukan kerja sama dengan berbagai perusahaan yang mendukung penyelenggaraan ESport. Dalam

Piala Presiden 2020, pemerintah Indonesia melakukan kerja sama dengan Samsung, perusahaan Korea Selatan. Dalam mendukung kompetisi Piala Presiden, Samsung menyediakan beberapa perangkat, seperti tiga smartphone mulai dari Galaxy A80, Galaxy A51, dan Galaxy A71. Ketiga smartphone itu sudah lolos uji kualitas untuk menjadi smartphone resmi Piala Presiden Esports 2020 dan digunakan para atlet untuk memainkan game Free Fire. Selain mendapatkan sponsor smartphone dari Samsung, pemerintah Indonesia juga bekerjasama dengan Bank Central Asia (BCA) dan Blibli.com. Kedua menjadi sponsor dalam Piala Presiden dengan dana sponsor mencapai Rp 1,5 miliar (Kumparan 2020).

Selain itu, kerjasama pemerintah Indonesia dengan perusahaan Samsung adalah dengan mendirikan *Samsung Galaxy Academy*. Akademi ini bertujuan untuk mencari generasi baru ESports di Indonesia. Akademi ini membawa para pemain casual untuk dilatih oleh pelatih profesional (pro coach) yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk menggunakan fasilitas gaming melalui Samsung Galaxy A54 dan A34, serta kesempatan untuk berkompetisi dengan para Pro Player. Akademi ini juga bertujuan untuk mendorong pertumbuhan industri ESport di Indonesia (Vedhitya 2023). Melalui PT. ESport Star Indonesia (ESI), pemerintah Indonesia membangun kerja sama dengan menandatangani perjanjian kerja sama dengan PT. Monster *Entertainment* Indonesia (Moonton) pada Juli 2021. Penandatanganan perjanjian kerja sama ini bertujuan untuk melahirkan Bintang-bintang ESport Indonesia yang dapat bersaing secara nasional dan internasional. Serta untuk menciptakan ekosistem ESport MLBB yang lebih kuat dan berkelanjutan di seluruh masyarakat Indonesia (Imaduddin and Jaya 2021).

Selain itu, tim ESport Indonesia telah banyak melakukan kerja sama secara internasional, seperti tim ladies Mobile Legends: Bang Bang, yaitu Bigerton Era dikontrak dalam kerja sama oleh pemerintah Prancis dan bergabung dengan Team Vitality. Kemudian, tim Aura Fire Indonesia diakuisisi oleh Team Liquid asal Belanda. Serta, GPX Basreng yang merupakan tim ESport asal Indonesia juga resmi bergabung dengan Team Falcons asal Arab Saudi (F. Aditya 2024). *International ESport Federation* (IESF) membangun kerja sama dengan Federasi ESport Asia (AESF) pada Maret 2020. Kerja sama ini bertujuan untuk mendorong persatuan dalam ekosistem ESports, serta pengakuan dari AESF terhadap IESF sebagai satu-satunya federasi ESports internasional. Selain itu, IESF juga bekerja sama dengan *World Esports Consortium* (WESCO). Kerja sama ini bertujuan untuk mendorong persatuan di dalam ekosistem industri ESports. IESF menjadi asosiasi ESport internasional tertua dan yang paling berpengaruh di dunia. IESF punya 63 negara dari seluruh dunia yang menjadi anggota, termasuk Indonesia lewat *Indonesia Esports Association* (IESPA) (Priono 2020).

Tabel 1. Ringkasan Analisis

Variabel	Poin Analisa
<p style="text-align: center;">Manajemen Berita</p>	<p><i>Website:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kementerian Pemuda dan Olahraga b. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif c. Kementerian Informasi dan Informatika d. Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan
	<p><i>Artikel Berita:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Tempo</i> b. <i>The Jakarta Post</i> c. <i>Sport by Philippines</i> d. <i>Jakarta Globe dan Voi</i>
<p style="text-align: center;">Komunikasi Strategis</p>	<p><i>Kerjasama Turnamen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. Piala Presiden 2019 bekerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif, Kantor Staf Presiden, Kemenpora, Kominfo, dan IESPL b. <i>IEL University Series 27-28 April.</i> c. Pemusatan Latihan Nasional (PELATNAS) yang diselenggarakan oleh PBESI untuk persiapan multi event di Asia Tenggara pada <i>SEA Games 2021.</i>
	<p><i>Pendanaan Turnamen</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. Piala Presiden sponsor senilai 46 miliar dari Elang Mahkota Teknologi (EMTEK).
<p style="text-align: center;">Pembangunan Hubungan</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Sponsor utama esport adalah Acer Predator, ASUS ROG, Logitech, dan Razer.
	<ul style="list-style-type: none"> b. Perusahaan smartphone, seperti Xiaomi dan Samsung.
	<ul style="list-style-type: none"> c. Perbankan yang aktif mendukung E-Sport adalah BCA dan BNI dalam turnamen <i>Ladies Series MLBB</i> pada tahun 2021.
	<ul style="list-style-type: none"> d. <i>Samsung Galaxy Gaming Academy</i> adalah akademi yang bertujuan untuk mencari generasi baru E-Sport di Indonesia.

BAB 4

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah menguraikan dan mengupayakan analisis terhadap rumusan masalah, yaitu bagaimana upaya pemanfaatan E-Sport dalam diplomasi publik Indonesia tahun 2019-2022. Istilah Esport pertama kali diciptakan dalam *Online Gamers Association (OGA)* pada tahun 1999. Esport di Indonesia didirikan oleh lima orang, yaitu Eddy Lim, Prana Adisapoetra, Erwin Richard, Permana, dan Terry. Lima orang ini membentuk organisasi Esport pada tahun 2013 dengan nama *Indonesia Esport Association (IeSPA)*. *Event* Esport dalam skala besar yang pertama kali di laksanakan di Indonesia adalah Liga Jakarta pada tahun 2001. Kemudian, pada tahun 2018 Esport dipertandingkan secara resmi di Asian Games yang meliputi enam kategori.

Dalam Bab 3 penulis melakukan analisa di mana, negara dapat memanfaatkan Esport sebagai sumber diplomasi publik dengan tujuan nasional dan internasional. Indonesia melakukan investasi sebagai regulator dan fasilitator dalam Esport nasional, seperti pada Turnamen Esport Piala Presiden, kemudian pada Kejuaraan Esport Remaja Nasional, dan 2019 IEC *University Series*. Esport juga mendapat dukungan dari pihak swasta, seperti Super Soccer, Vidio sebagai official OTT Platform dan Bukalapak sebagai official e-commerce partner yang bekerja sama pada tahun 2020.

Manajemen berita melalui website pemerintah Indonesia dalam melaksanakan diplomasi publik mengenai Esport, yaitu Kemenpora,

Kemenparekraf, Kominfo, dan Kemenko PMK. Kemenpora Indonesia mendorong perkembangan Esport sebagai industri olahraga nasional. Melalui website Kemenparekraf, pemerintah Indonesia merilis pemberitaan mengenai *Sea Games* 2022. Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara menilai Esport tidak kalah penting dibandingkan cabang olahraga lain. Pemerintah akan berupaya untuk membangun akses internet cepat di seluruh Indonesia. Kemenko PMK bersama dengan kementerian dan lembaga lainnya, mengadakan Rapat Koordinasi Teknis Pemenuhan Janji Presiden Pengembangan Esports dan Industri *Gaming*. Selain melalui pemberitaan website pemerintah, manajemen berita juga dilakukan melalui artikel berita baik yang bersumber resmi maupun independent. Beberapa berita artikel yang dipublish telah banyak merilis tentang kemenangan-kemenangan para atlet dalam kompetisi Esport.

Salah satu bentuk dari kerjasama pemerintah dan pendanaan untuk mendukung Esport sebagai diplomasi publik domestik, yaitu dengan menyelenggarakan kegiatan Esport merupakan dimensi komunikasi strategis. Esport telah diakui oleh pemerintah melalui dukungan empat lembaga kementerian. Piala Presiden mendapatkan pendanaan sebagai bentuk dari kerjasama. Total dana sponsor senilai 52 miliar dimana 46 miliar. Kerjasama Esport Piala Presiden tidak hanya terbatas dari pendanaan akan tetapi PSSI menandatangani MoU dengan *Price waterhouse Coopers* (PwC) pada Februari 2019. Komunikasi strategis dalam diplomasi publik Indonesia telah mendorong Esport sebagai salah satu ekosistem yang lebih dikenal oleh masyarakat nasional maupun internasional.

Beberapa perusahaan di Indonesia yang menjadi sponsor utama esport adalah Acer Predator, ASUS ROG, Logitech, dan Razer. Perusahaan smartphone

juga menjadi sponsor yang aktif dalam ekosistem esport, seperti Xiaomi dan Samsung. Ini merupakan upaya dari dimensi pembangunan hubungan. Sejumlah asosiasi esport di Asia Tenggara membentuk *The Southeast Asian Esports Federation* (SEAEF) pada 6 Oktober 2021. Bangkok dipilih sebagai pusat kantor sekretariat untuk membangun struktur organisasi, pemerintahan, dan tata kelola pengembangan wilayah. SEAEF dibentuk untuk membina hubungan dengan pemangku kepentingan dalam ranah internasional.

Perkembangan Esport di Indonesia berlangsung naik turun hingga pada 2018, akan tetapi saat ini, Esport telah berkembang cukup pesat di Indonesia.

4.2 Rekomendasi

Penelitian ini akan menjadi penting, sehingga peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih dalam mengenai pengaruh E-Sport Indonesia sebagai Upaya diplomasi publik yang dilakukan oleh Indonesia dalam sektor olahraga. Selain itu, sehubungan dengan penelitian ini mengambil objek yang terbatas, hanya pada cabang olahraga E-Sport dan turnamen dalam kurun waktu 2019-2022, maka penelitian selanjutnya dapat mengambil objek dan cakupan tahun penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Schumpeter, Joseph. 2003. *Capitalism, Socialism and Democracy*. 43.
- Permadani, Sandi, and Irwansyah. 2022. "Perancangan Video Iklan PT. Stream Gaming Sebagai Upaya Meningkatkan Esport di Kota Medan." *Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR) Vol.1, No. 4* 883-904.
- Saputro, Eko Rizki. 2021. "Kebijakan Indonesia terhadap Perkembangan Olahraga Elektronik (E-Sports) di Dunia." *Jurnal Online Mahasiswa*.
- Rifki, Billy. 2019. *1 Milyar Orang Di Dunia Nonton Esports, Indonesia Berapa Banyak?* Agustus 8.
<https://esports.id/other/news/2019/08/7c78335a8924215ea5c22fda1aac7b75/1-milyar-orang-di-dunia-nonton-esports-indonesia-berapa-banyak>.
- Hidayah, Ayyi. 2022. *Esport Indonesia Peringkat 17 Dunia, Sumbang Rp 30 T Setahun*. November 20.
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221120065129-37-389569/esport-indonesia-peringkat-17-dunia-sumbang-rp-30-t-setahun>.
- Jenny, Seth E., R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper, and Tracy W. Olrich. 2016. "Virtual (ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"." *Sample Our Sports and Leisure Journals, Vol. 69, Issue 1* 1-18.
- Hutchins, Brett. 2008. "Signs of meta-change in second modernity: The growth of e-sport and the World Cyber Games." *New Media and Society, 10 (6)* 851-869.
- Kurniawan, Faidillah. 2019. "Esport dalam Fenomena Olahraga Kekinian." *Jurnal Olahraga Prestasi (JORPRES) Vol. 15 (2)* 61-66.
- Glenniza, Dex. 2018. *Bermain Video Game dan Esport dengan Olahraga*. Sport, Jakarta: Detik.
- Baltezarevic, Radoslav, and Borivoje Baltezarevic. 2018. "The Impact of Video Game on The eSports Formation." *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport, 16 (1)* 137-147.
- Huk, Tomasz. 2019. "The social context of the benefits achieved in eSport." *New Educational Review, 55 (1)* 160-169.
- Silva, Rui, Ricardo Gouveia Rodrigues, and Carmem Leal. 2019. "Gamification in management education: A systematic literature review." *BAR - Brazilian Administration, 16 (2)*.
- Nygard, Havard Mogleiv, and Scott Gates. 2013. "Soft power at home and abroad: Sport diplomacy, politics and peace-building." *International Area Studies Review, Vol. 16, Issue 3*.
- Grix, Jonathan, and Paul Michael Brannagan. 2015. "Interrogating States' Soft Power Strategies: A Case Study of Sports Mega- Events in Brazil and the UK." *Global Society, 29 (3)*.
- Newzoo. 2018. "Insights into the Indonesian Games Market."
- Rachman, Junita Budi, Savitry Adityani, Dadan Suryadipura, Bima Prawira Utama, Bunga Aprilia, Ariyadi Suherman, and Kevin Alfaizi. 2020. "Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda."

- CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 1 2621-7961.
- Nyoman, Carles Wali, and Widiyanto. 2020. "Aksiologi Esport sebagai Olahraga Non Fisik di Indonesia." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, Vol. 6, No. 3 640-656.
- Espada, Jordan Pascual, Ruben Gonzalez Crespo, Oscar Sanjuan, and B. Cristina Pelayo Garcia-Bustelo. 2012. "Extensible architecture for context-aware mobile web applications." *Expert Systems with Applications*, 39(10) 9686–9694.
- Wahyuni, Dinar. 2020. "Tantangan dan Peluang Esport dalam Keolahragaan Nasional ." *Kajian: Vol. 25, No. 4* 341 - 353.
- Aditya, Randi. 2019. *Mengenal Sejarah Olahraga eSports di Indonesia*.
- Federasi Esports Indonesia. 2019. *Federasi Esports Indonesia*.
- PB Esports Indonesia. 2020. *Urgensi Masuknya Esports Dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. RDPU Komisi X dengan PB Esports Indonesia, Jakarta: PB Esports Indonesia.
- Indonesia Esports Association. 2020. *Masukan dalam Revisi Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2015 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. RDPU Komisi X dengan Indonesia Esports Association, Jakarta: Indonesia Esports Association.
- Triyadi, Bogie. 2020. *Piala Menpora Esports 2020 Resmi Dimulai, Diikuti Lebih dari 14 Ribu Atlet Muda*. <https://www.liputan6.com/bola/read/4333263/piala-menpora-esports-2020-resmi-dimulai-diikuti-lebih-dari-14-ribu-atlet-muda>.
- Primus, Josephus. 2020. *Esports Jadi Olahraga Prestasi, Ini Harapan KONI*. <https://www.kompas.com/sports/read/2020/08/27/19562788/esports-jadi-olahraga-prestasi-ini-harapan-koni>.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. 2022. *Kemenpora RI Dukung Piala Presiden Esport 2022 Menjadi Kuat Dalam Perkembangan Industri Olahraga Indonesia*. Agustus 10. <https://www.kemenpora.go.id/detail/2425/kemenpora-ri-dukung-piala-presiden-esport-2022-menjadi-kuat-dalam-perkembangan-industri-olahraga-indonesia>.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. 2022. *Deretan Atlet dan Tim eSport Indonesia di Sea Games 2022*. April 13. <https://www.kemendparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/deretan-atlet-dan-tim-esport-indonesia-di-sea-games-2022>.
- . 2019. *Tim Esport Terbaik Indonesia, Lngganan Juara Dunia*. <https://kemendparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-lngganan-juara-dunia>.
- . 2022. *Siaran Pers: Mendparekraf Dukung Penyelenggaraan Indonesia Esports Summit 2022 di Bali*. Agustus 30. <https://www.kemendparekraf.go.id/berita/siaran-pers-mendparekraf-dukung-penyelenggaraan-indonesia-esports-summit-2022-di-bali>.
- Kominfo. 2019. *Jelang SEA Games 2019 Filipina, Pemerintah Gelar Turnamen Piala Presiden Esport 2019*. Januari 30.

- <https://aptika.kominfo.go.id/2019/01/jelang-sea-games-2019-filipina-pemerintah-gelar-turnamen-piala-presiden-esport-2019/>.
- . 2019. *Kominfo: 'Kami Dukung Penuh eSports Indonesia Asalkan Regulasi Dipatuhi'*. Maret 13. https://m.kominfo.go.id/content/detail/17086/kominfo-kami-dukung-penuh-esports-indonesia-asalkan-regulasi-dipatuhi/0/sorotan_media.
- Kemenko PMK. 2021. *Pemerintah Dukung E-Sports dan Industri Gaming*. Maret 30. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>.
- . 2020. *Kemenko PMK Pastikan Program Pengembangan ESport dan Industri Gaming Berjalan Baik*. September 3. <https://www.kemenkopmk.go.id/kemenko-pmk-pastikan-program-pengembangan-esport-dan-industri-gaming-berjalan-baik>.
- Kure, Emmanuel. 2024. *Indonesia Leads Southeast Asia in Online and Mobile Gaming*. Januari 19. <https://jakartaglobe.id/tech/indonesia-leads-southeast-asia-in-online-and-mobile-gaming#:~:text=Indonesia%20has%20emerged%20as%20the,job%20opportunities%20within%20the%20sector>.
- Muthiariny, Dewi Elvia. 2022. *Indonesia Has Potential to Be King of Gaming Industry Driven by eSports: Google*. Desember 14. <https://en.tempo.co/read/1668012/indonesia-has-potential-to-be-king-of-gaming-industry-driven-by-esports-google>.
- Nugraha, Ricky Mohammad. 2019. *President Cup, PSSI: Pure Sport Tournament, No Political Agenda*. Februari 20. <https://en.tempo.co/read/1177566/president-cup-pssi-pure-sport-tournament-no-political-agenda>.
- The Jakarta Globe . 2019. *Team ONIC Wins 2019 Esports President's Cup*. April 1. <https://jakartaglobe.id/lifestyle/team-onic-wins-2019-esports-presidents-cup>.
- Ghifari, Deni. 2022. *Indonesia to host first outdoor World Esports Championship in Bali*. Agustus 30. <https://www.thejakartapost.com/business/2022/08/30/indonesia-to-host-first-outdoor-world-esports-championship-in-bali.html>.
- Voi. 2023. *PBESI Departs 18 Indonesian Esports Athletes To IESF 15th World Championship 2023 Romania*. Agustus 20. <https://voi.id/en/sports/303110>.
- Sports by Philippines. 2021. *UniPin SEACA MAJOR 2021 & SEA Cosplay Competition officially concludes*. November 24. <https://sportsbytes.com.ph/2021/11/24/unipin-seaca-major-2021-sea-cosplay-competition-officially-concludes/>.
- Dennys, Ferril. 2019. *Ini Jumlah Total Dana Sponsor Piala Presiden 2019*. April 13. <https://bola.kompas.com/read/2019/04/13/10000018/ini-jumlah-total-dana-sponsor-piala-presiden-2019>.
- Kominfo. 2019. *Piala Presiden Esports 2019 Siap Digelar*. Maret 14. https://www.kominfo.go.id/content/detail/17113/piala-presiden-esports-2019-siap-digelar/0/sorotan_media.
- PSSI. 2019. *PricewaterhouseCoopers Auditor Piala Presiden 2019*. Februari 27. <https://www.pssi.org/news/pricewaterhousecoopers-auditor-piala-presiden-2019>.

- Yuslianson. 2019. *Sukses Digelar, IEL University Series 2019 Lahirkan Tim Esports Terbaik*. April 30. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3953657/sukses-digelar-iel-university-series-2019-lahirkan-tim-esports-terbaik?page=3>.
- Rizki, Alfa. 2022. *Kunjungi Pelatnas Esports Sea Games 2021, Menpora semangati dan tantang atlet kibarkan sang Merah Putih*. Maret 7. <https://www.oneesports.id/seputar-game/pelatnas-esports-sea-games-2021/>.
- Damar, Agustinus Mario. 2019. *Federasi Esports Indonesia Terbentuk, Siap Bawa Ekosistem Berkembang*. Oktober 9. Presiden IESF menyampaikan apresiasi kepada PBESI mengenai dedikasi yang diperlihatkan selama persiapan IESF 14th World Esports Championships. PBESI menyediakan kebutuhan dengan semaksimal mungkin untuk mempersiapkan kompetisi tersebut. Persiapan itu dimu.
- Amalia, Ellavie Ichlasa. 2021. *Tren Esports Sponsorship di Asia Tenggara*. Juli 19. <https://hybrid.co.id/post/esports-sponsorship-asia-tenggara>.
- Yuslianson. 2021. *Asosiasi Esports se-Asia Tenggara Bentuk SEAEF*. November 12. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4708986/asosiasi-esports-se-asia-tenggara-bentuk-seaef>.
- Kumparan. 2020. *Lirik Gamer, Samsung Jadi Sponsor Piala Presiden Esports 2020*. Januari 27. <https://kumparan.com/kumparantech/lirik-gamer-samsung-jadi-sponsor-piala-presiden-esports-2020-1sixFMoMxB3>.
- Vedhitya, Mavellyno. 2023. *Misi Samsung untuk Memajukan Industri Esports di Indonesia*. Mei 25. <https://www.marketeers.com/misi-samsung-untuk-memajukan-industri-esports-di-indonesia/>.
- Reitman, Jason G., Maria J. Anderson-Coto, Je Seok Lee, and Minerva Wu. 2019. "Esports Research: A Literature Review." *Games and Culture* 15 (1).
- Kretchmar, R. Scott. 2005. *Practical Philosophy of Sport and Physical Activity*. Human Kinetics, Champaign, IL.
- Gaudiosi, John. 2012. Oktober 8. Team Evil Geniuses Manager Anna Prosser Believes More Female Gamers Will Turn Pro.
- Akbar, Muhammad. 2017. Sejarah ESport. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>.
- Faisal, M. 2018. Geliat ESport di Indonesia. <https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. 2017. Menakar Potensi eSport di Indonesia. <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia>.
- Glenniza, Dex. 2018. Bermain Video game dan eSport dengan Olahraga. <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-eSport-tak-sama-dengan-olahraga>.
- Lutan, Rusli. 1991. *Manusia dan Olahraga*. Bandung: ITB dan IKIP Bandung.: Seri Bahan Kuliah Olahraga ITB.