

## ABSTRAK

### PROSES PENGAKUAN *ESPORTS* SEBAGAI OLAHRAGA RESMI: PERBANDINGAN INDONESIA DAN MALAYSIA

Oleh

AGUNG DARMAJI

Pada tahun 2017, *esports* diakui sebagai olahraga internasional oleh *International Olympic Committee* (IOC). Menyusul pengakuan tersebut, organisasi *esports* internasional, *International Esports Federation* (IESF), mengambil langkah strategis untuk menyebarkan norma pengakuan *esports* ke negara anggotanya, termasuk Indonesia dan Malaysia. Kedua negara tersebut akhirnya mengakui *esports* setelah melalui berbagai upaya. Di Indonesia *esports* diakui mulai tahun 2018 dan mendapatkan kepastian hukum pada tahun 2022, sedangkan di Malaysia *esports* diakui mulai tahun 2014 dan mendapat kepastian hukum tahun 2020. Maka, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi dengan membandingkan antara proses di Indonesia dan Malaysia.

Penelitian ini menggunakan teori norma internasional dan konsep siklus hidup norma internasional. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan komparatif untuk mengidentifikasi dan membandingkan kemunculan, persebaran, dan internalisasi norma pengakuan *esports* di kedua negara. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari literatur buku, jurnal, dokumen dan *website* resmi yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Indonesia dan Malaysia menempuh jalur yang berbeda meskipun memiliki tujuan akhir untuk mengakui *esports*. Di Indonesia, pengakuan *esports* lebih dipengaruhi oleh aktor domestik yang proaktif, dengan peran sentral dari organisasi seperti IESPA dan dukungan pemerintah yang terbentuk kemudian. Sebaliknya, di Malaysia, pengakuan *esports* lebih dipengaruhi oleh keterlibatan internasional dan dukungan dari pemerintah Malaysia, yang kemudian diinternalisasi melalui kebijakan dan inisiatif yang didukung pemerintah.

Kata kunci: Indonesia, Malaysia, pengakuan *esports*, dan siklus hidup norma.

## **ABSTRACT**

### **THE RECOGNITION PROCESS OF ESPORTS AS AN OFFICIAL SPORT: A COMPARISON BETWEEN INDONESIA AND MALAYSIA**

**By**

**AGUNG DARMAJI**

In 2017, esports was recognized as an international sport by the International Olympic Committee (IOC). Following the recognition, the international esports organization, the International Esports Federation (IESF), took strategic steps to spread the norms of esports recognition to its member countries, including Indonesia and Malaysia. Both countries finally recognized esports after going through various efforts. In Indonesia, esports was recognized starting in 2018 and received legal certainty in 2022, while in Malaysia, esports was recognized starting in 2014 and received legal certainty in 2020. Therefore, this study aims to analyze the process of recognizing esports as an official sport by comparing the processes in Indonesia and Malaysia. This research employs the international norms theory and the concept of the international norm life cycle. A qualitative method with a comparative approach is utilized to identify and compare the emergence, dissemination, and internalization of the esports recognition norm in both countries. The data sources include books, journals, documents, and official websites to derive the research findings. The findings of this study indicate that Indonesia and Malaysia followed different pathways despite sharing the same ultimate goal of recognizing esports. In Indonesia, the recognition process was primarily driven by proactive domestic actors, particularly the central role of organizations like IESPA, with government support developing later. Conversely, in Malaysia, the recognition of esports was more influenced by international engagement and government support, which was subsequently internalized through government-supported policies and initiatives.

**Keywords:** esports recognition, Indonesia, Malaysia, and norm life cycle.