

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

(Skripsi)

Oleh

**AGUNG DARMAJI
NPM 2016071058**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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.

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

Oleh

AGUNG DARMAJI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUBUNGAN INTERNASIONAL

Pada

**Jurusan Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

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

Nama Mahasiswa : **Agung Darmaji**

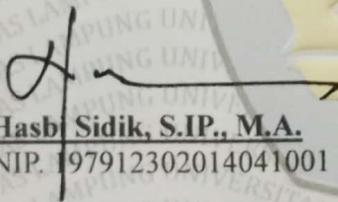
Nomor Pokok Mahasiswa : **2016071058**

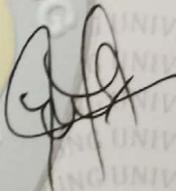
Jurusan : **Hubungan Internasional**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

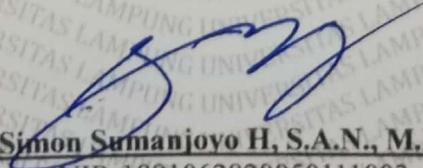
MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**


Hasbi Sidik, S.IP., M.A.
NIP. 197912302014041001


Nibras Fadhlillah, S.I.P., M.Si.
NIP. 199312032022032010

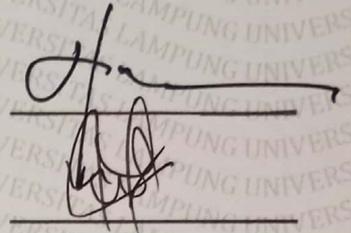
2. **Ketua Jurusan Hubungan Internasional**


Simon Sumanjoyo H, S.A.N., M.PA.
NIP. 1981062820050111003

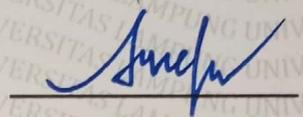
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Hasbi Sidik, S.IP., M.A.**

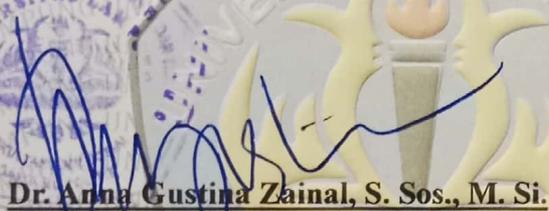


Sekretaris : **Nibras Fadhlillah, S.I.P., M.Si.**



Penguji Utama : **Dr. Arie Fitria, S.IP., MT., DEA.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Dr. Anna Gustina Zainal, S. Sos., M. Si.

NIP. 197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 November 2024

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelarakademik (sarjana), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan komisi pembimbing dan penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan sebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 17 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Agung Darmaji

NPM. 2016071058

RIWAYAT HIDUP



Penulis memiliki nama lengkap Agung Darmaji lahir di kota Jakarta pada tanggal 05 Juni 2001 yang merupakan anak dari pasangan bapak Baron Sitompul dan ibu Sunarti. Penulis mulai menempuh pendidikan formal di Taman Kanak-kanak (TK) Merpati, Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kapuk 01 Pagi, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 248 Jakarta, dan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 111 Jakarta. Pada tahun 2020, penulis diterima sebagai mahasiswa S1 pada jurusan Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur reguler (SBMPTN). Selama masa perkuliahan, penulis aktif mengikuti kegiatan perkuliahan akademik, seperti penelitian bersama dosen HI Unila pada proyek riset MBKM dengan judul *"Perbandingan Respons Pemerintah Terhadap Persebaran Korean Wave Melalui Media Digital: Kajian di Beberapa Negara Kawasan Asia dan Amerika"*. Selain itu, penulis juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan, seperti Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Universitas Lampung sebagai Legislator Muda Komisi III tahun 2020-2021, Himpunan Mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional (HMJ-HI) sebagai anggota Divisi *External Relations Business Development (ERBD)* tahun 2021-2022 dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Penelitian Unila sebagai anggota Departemen Riset dan Penalaran 2021-2023. Penulis juga aktif dalam berbagai kegiatan luar kampus, seperti *Co-Creation on Research of Entrepreneurship Program (CoRE)* yang diselenggarakan oleh Institut Teknologi Bandung (ITB) tahun 2022, Lampung *Leadership Forum* sebagai anggota Hubungan Masyarakat (Humas) tahun 2023, dan Festival Kebangsaan Unila sebagai *Liaison Officer (LO)* tahun 2023. Peneliti juga mendapat beberapa pencapaian selama kuliah, di antaranya Juara 2 Lomba *International Infographic Competition* yang diselenggarakan HIMAKESJA Universitas Sebelas Maret, Finalis Lomba *Bunfest Digital Marketing* Dinas Perkebunan tahun 2023, dan Juara Favorit *Digital Marketing* yang diselenggarakan MDP Universitas Multi Data Palembang tahun 2023.

MOTTO

“Ketika ibu dan ayah berbahagia aku telah merasakan hidup di surga tanpa harus merasakan proses kematian terlebih dahulu”

(Mohammad Abdurrachman)

“Dream isn't something you see in your sleep, but dream is something that doesn't let you to sleep”.

(Cristiano Ronaldo)

“Ambil tanggung jawab dalam hidup dan lindungilah harapan mereka!”

(Benedetta)

SANWACANA

Puja dan puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala limpahan karunia, taufik, hidayah, serta izin-Nya, penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Proses Pengakuan Esports sebagai Olahraga Resmi: Perbandingan Indonesia dan Malaysia*”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan, dan untuk memperoleh gelar sarjana Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial, dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Penulis menyadari banyak bantuan, doa, dukungan, serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Sehingga pada kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Anna Gustina Zainal, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
2. Bapak Simon Sumanjoyo Hutagalung, S.A.N., M.PA. selaku Ketua Jurusan Hubungan Internasional, Universitas Lampung.
3. Madam Prof. Dr. Ari Darmastuti, M.A., selaku Ketua Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung periode 2018-2022.
4. Mas Fahmi Tarumanegara, M.S.i, M.B.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan serta dukungan selama perkuliahan.
5. Bang Hasbi Sidik, S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing Utama Skripsi, yang senantiasa selama ini memberikan masukan, motivasi, arahan skripsi, serta selalu sabar dalam membantu menyelesaikan tugas akhir skripsi. Terima kasih banyak atas waktu, tenaga, bimbingan, arahan, saran, masukan dan semangat yang senantiasa bang Hasbi Sidik berikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Semoga bang Hasbi Sidik sekeluarga selalu dalam keadaan sehat, dan lancar selalu urusannya.
6. Mbak Nibras Fadhilillah, S.IP., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Pendamping Skripsi, yang selalu membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan penulis seputar perkuliahan dan skripsi. Terima kasih

banyak atas waktu, tenaga, bimbingan, semoga mbak Nibras sekeluarga sehat, dan lancar selalu urusannya.

7. Ibu Dr. Arie Fitria, S.IP., MT., DEA., selaku Dosen Penguji Skripsi, yang telah memberikan arahan, wawasan baru, nasihat, dan motivasi agar skripsi penulis lebih baik dan bermanfaat ke depannya.
8. Seluruh dosen, dan staf Hubungan Internasional yang telah banyak memberikan waktu, ilmu, dan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga penulisan skripsi.
9. Kepada Ibuku Sunarti yang telah sabar mendidikku sedari kecil, tak pernah kenal lelah dan senantiasa bersabar mendukung, mendoakan dalam setiap sujud, semoga Allah balas itu semua dengan balasan terbaik. Semoga apa yang diharapkan dan didoakan terwujud, menjadi manusia seutuhnya dengan bermanfaat, peduli, dan sukses dunia akhirat.
10. Kepada Bapakku Baron Sitompul, yang senantiasa tak pernah jemu mendoakan, mendukung sepenuh hati, tak kenal waktu untuk mendidik, dan membimbingku. Semoga kelak diriku bisa menjadi perantara dan warisan terbaik untuk keluarga, dan semoga Allah senantiasa melindungi, dan Allah balas dengan ganjaran terbaik.
11. Teruntuk kakak dan adik-adikku, Mbak Ayu, Arthur dan Happy, terima kasih selalu memberikan bantuan, penghibur, semangat, doa, serta dukungan secara moril maupun materiel. Semoga apa yang kalian berikan bisa kembali kepada kalian dengan balasan yang terbaik.
12. Kepada Mas Adi dan Mbak Widya selaku pemilik kos Wisma Timur terima kasih telah menerima dan memperlakukan saya dengan baik selama berada di kos.
13. Terima kasih untuk Aksa selaku teman yang selalu bertukar pikiran dengan saya dan memberikan berbagai sudut pandang yang unik dan menarik. Semoga kita dapat mencapai kesuksesan bersama dan melahirkan berbagai gagasan yang inovasi dan bernilai di masa depan.

14. Teruntuk seluruh rekan, teman, sahabat, seperjuangan Hubungan Internasional 2020. Terima kasih banyak telah menjadi cerita dalam hidup saya, telah banyak memberikan motivasi kepada saya, dan telah menginspirasi saya banyak hal.
15. Terima kasih kepada kelompok terbaikku “Misuh” yang terdiri dari M. Aji Mahesa, Jeni Amilin, Oky Purnama Putri dan Rizka Komala Dewi, yang telah kooperatif dan kolaboratif selama masa perkuliahan.
16. Terima kasih kepada teman-teman “Wisma Timur” yang terdiri dari Ahmad Izzul Haqie, Aji Mahesa, Ferdy Irawan, Rizki Fadillah dan Daffa Muhammad yang telah menemani keseharian saya selama penyusunan skripsi.

Bandar Lampung, 17 Desember 2024

Penulis,

Agung Darmaji

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR SINGKATAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Teori dan Konsep.....	13
2.2.1 Teori Norma Internasional	13
2.2.2 Konsep Siklus Hidup Norma Internasional	15
2.3 Kerangka Pemikiran.....	17
III. METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Tipe Penelitian	19
3.2 Fokus Penelitian.....	20
3.3 Jenis dan Sumber Data	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data	21
3.5 Teknik Analisis Data	22
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Pengakuan <i>Esports</i> sebagai Olahraga Internasional	24
4.2 Proses Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	27
4.2.1 Kemunculan Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	28
4.2.2 Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	31
4.2.3 Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	40
4.3 Proses Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	44
4.3.1 Kemunculan Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	45
4.3.2 Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	48
4.3.3 Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	53
4.4 Perbandingan Proses Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	57

4.4.1	Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	58
4.4.1.1	Analisis Kemunculan <i>Norm Entrepreneurs</i> di Indonesia.....	58
4.4.1.2	Analisis Pemanfaatan <i>Organizational Platform</i> oleh IESPA.....	60
4.4.1.3	Analisis Kemunculan <i>Norm Entrepreneurs</i> di Malaysia.....	62
4.4.1.4	Analisis Pemanfaatan <i>Organizational Platform</i> oleh IESF.....	64
4.4.1.4	Analisis Perbandingan Kemunculan Norma <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	65
4.4.2	Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	67
4.4.2.1	Analisis Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	68
4.4.2.2	Analisis Dampak Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	69
4.4.2.3	Analisis Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	70
4.4.2.4	Analisis Dampak Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	72
4.4.2.5	Analisis Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	72
4.4.3	Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	76
4.4.3.1	Analisis Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia.....	76
4.4.3.2	Analisis Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Malaysia.....	78
4.4.3.3	Analisis Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia.....	81
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
5.1	Simpulan.....	85
5.2	Saran.....	88
	DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Komparasi Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 4.1 Runtutan Pertemuan IESPA dengan Pemerintah Indonesia.....	34
Tabel 4.2 Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia	66
Tabel 4.3 Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia	74
Tabel 4.4 Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan <i>Esports</i> di Indonesia dan Malaysia	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Pendapatan <i>Esport</i> Secara Global Periode 2020-2023.....	1
Gambar 2.1 Siklus Hidup Norma Internasional.....	15
Gambar 2.2 Siklus Hidup Norma Internasional.....	18
Gambar 4.1 Pendapatan Pasar Gim Indonesia Tahun 2017	38
Gambar 4.2 Perkembangan Indikator TIK di Indonesia 2014-2018.....	39
Gambar 4.3 Pendapatan Industri Video Gim di Malaysia.....	51
Gambar 4.4 Pengguna Internet di Malaysia Tahun 2012-2020.....	52

DAFTAR SINGKATAN

AeSF	: <i>Asian Electronic Sports Federation</i>
AGES	: <i>Asean Games Esports</i>
AVGI	: Asosiasi Video Games Indonesia
BPS	: Badan Pusat Statistik
<i>Esports</i>	: <i>Electronic Sports</i>
ESM	: <i>Esports Malaysia</i>
ESI	: <i>Esports Integrated</i>
FORMI	: Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia
FORNAS	: Festival Olahraga Rekreasi Nasional
IESF	: <i>International Esports Federation</i>
IESPA	: <i>Indonesia Esports Association</i>
IOC	: <i>International Olympic Committee</i>
Kemenpora	: Kementerian Pemuda dan Olahraga
KONI	: Komite Olahraga Nasional Indonesia
PBESI	: Pengurus Besar <i>Esports</i> Indonesia
PDB	: Produk Domestik Bruto
Rakernas	: Rapat Kerja Nasional
USD	: United States Dollar
WCG	: <i>World Cyber Games</i>

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar di pelbagai aspek kehidupan, tak terkecuali bidang olahraga. Perkembangan internet turut membuka era baru bagi olahraga di dunia digital dengan kemunculan *electronic sports* (*esports*) sebagai bentuk olahraga baru yang menggabungkan perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone* dengan *video* gim kompetitif (Murray dkk., 2020). *Esports* telah berkembang pesat sebagai olahraga global dan diterima luas oleh masyarakat internasional sebagaimana terlihat dari pertumbuhan pendapatan industri *esports* beberapa tahun terakhir (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Pendapatan *Esport* Secara Global Periode 2020-2023
Sumber: (Newzoo, 2024)

Menurut data yang dirilis oleh Newzoo, pendapatan industri *esports* global terus meningkat dari tahun ke tahun sejak 2020. Pada tahun 2020, industri ini berhasil mencatatkan pendapatan sebesar USD 947 juta, dan angka tersebut terus meningkat hingga mencapai USD 1,720 juta pada tahun 2023 (Newzoo, 2024). Peningkatan pendapatan ini mencerminkan popularitas *esports* yang semakin meluas dan mengukuhkan posisinya sebagai olahraga global yang diterima di masyarakat. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi industri *esports* dibutuhkan peran negara dalam pelaksanaannya. Negara berperan untuk memberikan kepastian hukum yang berfungsi untuk memantau dan mengatur ekosistem industri *esports* (Llorens, 2017).

Korea Selatan adalah negara yang pertama kali mengakui *esports* sebagai olahraga yang sah serta pekerjaan yang resmi pada tahun 2000 (Esports Insider, 2023). Korea Selatan memainkan peran penting dalam membentuk dan memopuler *esports* di dunia dengan menciptakan struktur kompetisi dan organisasi *esports* internasional. *International Esports Federation* (IESF) adalah federasi *esports* internasional yang didirikan oleh asosiasi *esports* Korea Selatan bersama dengan asosiasi *esports* dari negara-negara lain, seperti Jerman, Denmark, dan Thailand. Federasi ini bertujuan untuk mempromosikan pengakuan *esports* di seluruh dunia, mengembangkan standar global untuk kompetisi *esports*, mendukung pertumbuhan *esports* sebagai olahraga resmi, dan memperkuat kolaborasi internasional dalam penyelenggaraan kompetisi dan pengembangan industri (World Esports IESF, 2023c).

Langkah strategis yang diambil oleh IESF untuk meningkatkan status *esports* adalah dengan mengupayakan pengakuan resmi dari *International Olympic Committee* (IOC). Pengakuan dari IOC terhadap sebuah cabang olahraga tidak hanya memberikan legitimasi internasional, tetapi juga mengangkat status olahraga tersebut dalam kancah global (IOC Media Relations, 2023). Dalam konteks *esports*, upaya ini sudah mulai dilakukan IESF sejak tahun 2016, dengan melakukan konsultasi awal kepada IOC mengenai kemungkinan dimasukkannya *esports* ke dalam Olimpiade. Namun, saat IESF mengirimkan surat resmi kepada IOC terkait hal tersebut, proposal itu ditolak oleh dewan eksekutif IOC pada akhir tahun 2016 (World Esports IESF, 2016). Meskipun ada penolakan di awal, perdebatan

mengenai status *esports* sebagai olahraga terus berkembang, terutama pada tahun 2017. Salah satu isu utama yang muncul adalah apakah *esports* dapat dikategorikan sebagai olahraga atau hanya sekadar kompetisi *video gim* (Yucong Wu, 2019). Akhirnya, pada bulan Oktober 2017 melalui KTT keenam IOC di Lausanne, Swiss, diputuskan bahwa *esports* dapat dikategorikan sebagai sebuah olahraga yang setara dengan olahraga tradisional. Keputusan ini didasarkan pada fakta bahwa persiapan dan intensitas latihan yang dilakukan oleh para atlet *esports* sebanding dengan atlet dalam olahraga tradisional (Townley & Townley, 2018).

Pengakuan resmi dari IOC menjadi momentum penting bagi IESF untuk lebih intensif dalam menyebarkan isu pengakuan *esports* di tingkat nasional, terutama di negara-negara anggotanya. IESF menetapkan pengakuan nasional atas *esports* sebagai kewajiban bagi seluruh anggotanya, sebagaimana diatur dalam Pasal E Nomor 31 Poin B Statuta IESF. Pasal ini mewajibkan negara anggota untuk mengupayakan pengakuan *esports* melalui proses hukum yang berlaku di negara masing-masing. Pengakuan tersebut harus diperoleh dari otoritas yang berwenang, seperti kementerian olahraga nasional, komite olahraga nasional, atau lembaga lain yang relevan sesuai hukum setempat (World Esports IESF, 2023).

Sebagai bagian dari 50 negara anggota awal IESF, Indonesia dan Malaysia telah mengakui *esports* sebagai olahraga resmi di masing-masing negara (World Esports IESF, 2023c). Indonesia telah mengakui *esports* sebagai olahraga resmi sejak tahun 2018, tetapi baru mendapatkan kepastian hukum sebagai cabang olahraga prestasi pada tahun 2022 (PBESI, 2024b). Di sisi lain, Malaysia telah mengakui *esports* sejak tahun 2014, dengan kepastian hukum diperoleh pada tahun 2020 (MESF, 2024). Perbedaan lama waktu pengakuan antara Indonesia dan Malaysia menunjukkan adanya variasi dalam pendekatan dan pengadopsian norma *esports* yang disesuaikan dengan konteks kepentingan nasional masing-masing. Hal ini dapat dibandingkan melalui kebijakan dan program yang terbentuk, dampaknya kepada industri *esports* dan penggemar *esports*.

Di Indonesia, pengakuan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi tertuang dalam UU No. 11 Tahun 2022. Di dalam UU tersebut lebih tepatnya pada pasal 20 memberikan definisi *esports* sebagai olahraga yang bersifat kompetitif dan interaktif, menggunakan perangkat atau peralatan yang memanfaatkan teknologi

elektronik. Pasal tersebut juga menjelaskan bahwa perangkat yang dimaksud meliputi komputer, laptop, konsol, simulator, dan gawai (Pemerintah Indonesia, 2022). Sementara itu, di Malaysia, pengakuan terhadap *esports* dituangkan dalam *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025*, sebuah dokumen kebijakan yang mendefinisikan *esports* sebagai bentuk kompetisi yang menggunakan video gim dengan *multiplayer* yang terorganisir, terutama bagi pemain profesional baik secara individu maupun tim (KBS, 2020). Dalam kedua kebijakan tersebut terdapat persamaan dalam memandang bahwa *esports* sebagai olahraga harus bersifat kompetitif, tetapi terlihat juga perbedaan fokus pengembangan *esports* dalam kebijakan tersebut. Di Indonesia berdasarkan kebijakan tersebut yang menjadi fokus pembahasan adalah pengklasifikasian *esports* sebagai olahraga prestasi, sedangkan di Malaysia pembangunan dan pelaksanaan *esports* harus terorganisir secara menyeluruh. Hal ini yang kemudian akan menyebabkan terjadinya perbedaan program inisiatif yang tercipta di masing-masing negara dalam mendukung pengembangan *esports*.

Di Malaysia, program inisiatif untuk mendukung kebijakan terkait *esports* lebih komprehensif melalui *Esports Integrated* (ESI). Pemerintah Malaysia melalui ESI bertujuan untuk menciptakan komunitas *esports* yang berkelanjutan dengan enam program inti, yaitu *platform*, *tournaments*, *events*, *advocacy*, *capacity building*, dan *hub*, yang masing-masing memiliki fokus yang berbeda, tetapi saling terkait untuk membangun ekosistem *esports* yang kuat (Esports Integrated, 2024g). Sementara di Indonesia, program inisiatif yang ada lebih banyak berupa dukungan untuk penyelenggaraan kompetisi *esports* melalui Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Pemerintah Indonesia melalui PBESI, memberikan bantuan terhadap beberapa penyelenggaraan kompetisi nasional seperti Liga *Esports* Nasional, tetapi belum sekomprehensif inisiatif di Malaysia (PBESI, 2024a).

Dampak dari pembentukan kebijakan dan program inisiatif terkait *esports* mendorong pertumbuhan penggemar dan industri *esports* di masing-masing negara. Berdasarkan laporan Newzoo, Indonesia memiliki jumlah penggemar *esports* terbesar di kawasan Asia Tenggara, dengan lebih dari 52 juta penggemar pada tahun 2023. Sementara itu, di Malaysia memiliki jumlah penggemar *esports* yang mencapai 8,8 juta pada tahun yang sama (Newzoo, 2024). Kedua negara juga

mencatatkan peningkatan pendapatan industri *esports* yang signifikan pasca pembentukan kebijakan *esports*. Di Indonesia, pendapatan industri *esports* meningkat dari USD 1,7 miliar pada tahun 2020 menjadi USD 2,8 miliar pada tahun 2023. Di Malaysia, pendapatan industri *esports* tumbuh dari USD 355 juta pada tahun 2020 menjadi USD 486 juta pada tahun 2023 (Newzoo, 2024).

Data pertumbuhan industri dan penggemar *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa terjadi pertumbuhan pasca pembentukan kebijakan *esports* di masing-masing negara. Berdasarkan pertumbuhan tersebut dapat ditelusuri bahwa terdapat perbedaan dalam pelaksanaan kebijakan *esports* di masing-masing negara. Di Indonesia kebijakan *esports* lebih terfokus pada pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi yang dikelola melalui Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Fokus ini terlihat dari penyelenggaraan kompetisi-kompetisi *esports* yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing atlet *esports* di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan kebijakan *esports* di Indonesia masih dalam tahap awal dan membutuhkan pengembangan yang lebih luas untuk menciptakan ekosistem yang berkelanjutan.

Sebaliknya di Malaysia pelaksanaan kebijakan *esports* lebih komprehensif dan terorganisir, didukung oleh strategi nasional melalui *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020–2025*. Program ESI menjadi elemen kunci dalam implementasi kebijakan tersebut, dengan enam program inti yang mencakup seluruh aspek ekosistem *esports*. Pendekatan ini memungkinkan Malaysia untuk tidak hanya memfasilitasi kompetisi tetapi juga meningkatkan kapasitas komunitas, membangun infrastruktur digital, dan menciptakan platform yang mendukung kolaborasi antara pemain, organisasi, dan pihak pemerintah. Fokus ini menunjukkan bahwa Malaysia memiliki strategi jangka panjang untuk menjadikan *esports* sebagai sektor yang tidak hanya kompetitif tetapi juga berkontribusi terhadap ekonomi kreatif. Dengan demikian pertumbuhan pendapatan dan penggemar *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa pertumbuhan di Indonesia lebih disebabkan oleh populasi yang lebih besar dan basis penggemar *esports* yang lebih dominan dibandingkan Malaysia. Namun, pertumbuhan industri

esports Malaysia menunjukkan efisiensi dari pendekatan kebijakan yang lebih komprehensif.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf-paragraf sebelumnya membuat topik perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia menarik untuk diteliti. Hal ini dikarenakan, sebagai dua negara anggota awal IESF, Indonesia dan Malaysia telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk mengembangkan *esports* sebagai bagian dari kebijakan olahraga nasional. Namun, perbedaan dalam program inisiatif yang terbentuk menunjukkan bagaimana setiap negara merespons norma internasional yang dipromosikan oleh IESF akan menyesuaikannya dengan kepentingan nasional masing-masing. Di Indonesia, dukungan pemerintah terhadap pengembangan *esports* masih berfokus pada pengembangan kompetisi, sementara di Malaysia, dukungan tersebut lebih luas dan sistematis, mencakup pengembangan kapasitas dan industri secara keseluruhan melalui berbagai inisiatif yang dikelola oleh ESI.

Perbedaan dalam komprehensivitas program inisiatif *esports* antara Malaysia dan Indonesia mencerminkan ada perbedaan proses pengakuan dalam penerimaan norma pengakuan *esports*. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam proses pendekatan kedua negara dalam mengakui *esports* sebagai bagian dari olahraga resmi kedua negara. Dengan demikian, penelitian ini akan berfokus dalam membandingkan proses kedua negara dalam mengakui *esports* sebagai olahraga resmi, serta bagaimana norma pengakuan *esports* diinternalisasi tingkat nasional di Indonesia dan Malaysia.

1.2 Rumusan Masalah

IESF sebagai federasi *esports* internasional menyebarkan norma pengakuan *esports* kepada seluruh negara anggotanya. Dalam statuta IESF pasal E Nomor 31 Poin B mewajibkan negara anggota untuk mengupayakan pengakuan *esports* melalui proses hukum yang berlaku di negara masing-masing. Indonesia dan Malaysia merupakan negara anggota IESF yang telah memberikan pengakuan resmi terhadap *esports* sebagai olahraga. Meskipun demikian, terdapat perbedaan yang cukup

signifikan terkait *output* dari pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Pemerintah Malaysia membentuk program inisiatif yang komprehensif untuk mendukung pelaksanaan *esports* di negaranya. Sementara itu, pemerintah Indonesia belum cukup komprehensif dalam membentuk program inisiatif karena masih sebatas bantuan untuk penyelenggaraan kompetisi. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan proses penerimaan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan dalam latar belakang penelitian, peneliti menarik rumusan masalah, yaitu: “*Bagaimana perbandingan proses pengakuan esports sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menjelaskan pengakuan *esports* sebagai olahraga internasional
2. Menjelaskan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia
3. Menjelaskan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Malaysia
4. Membandingkan proses pengakuan *esports* yang terjadi di Indonesia dan Malaysia

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat berupa wawasan dan informasi kajian yang berkaitan dengan perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa memberikan referensi tambahan dalam studi hubungan internasional terkait proses pengakuan *esports*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu sebagai acuan untuk menambah informasi yang relevan dengan topik penelitian yang dibahas, yakni proses pengakuan *esports*. Penulis menggunakan lima penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam topik, objek maupun subjek penelitian yang diteliti. Berikut ini lima penelitian yang dinilai penulis dapat di-jadikan acuan dalam penyusunan penelitian.

Penelitian pertama oleh Llorens (2017) yang membahas tentang peran *World Esports Association* (WESA) dan IESF dalam membela dan mewakili para atlet *esports* terhadap berbagai masalah yang muncul terkait kontrak, tim dan penyiar. Selain itu, penelitian Llorens juga membahas tentang protes terhadap pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Amerika Serikat. Llorens menggunakan teori *modern sports* dan *international federation*. Metodologi yang digunakan ialah kualitatif deskriptif melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur buku, dokumen, dan jurnal. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pengakuan yang diberikan oleh Amerika Serikat dan dukungannya terhadap *esports* memberikan implikasi penting terkait infrastruktur dan kebijakan publik bagi para atlet gim. Penelitian yang dilakukan oleh Llorens memiliki perbedaan dengan penelitian ini pada objek penelitian yang dibahas. Penelitian Llorens membahas tentang peran federasi *esports* internasional dalam membantu permasalahan dan pengakuan *esports* di Amerika Serikat sedangkan penelitian ini akan membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia.

Penelitian kedua oleh Simon dan David (2020) yang membahas tentang perdebatan kelayakan *esports* sebagai olahraga dan sejauh mana kesesuaiannya dengan nilai-nilai olimpiade. Penelitian tersebut juga membahas tentang potensi perubahan kebijakan yang dilakukan oleh *policy entrepreneurs*. Simon dan David menggunakan teori *Actor-Network Theory* dan *Multiple Streams Framework*. Metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur buku, jurnal, dokumen, dan surat kabar. Hasil dari penelitian Simon dan David menunjukkan bahwa bagi para *policy entrepreneurs* bergabungnya *esports* ke dalam olimpiade akan berdampak positif karena akan meningkatkan teknologi masuk ke dalam struktur olahraga dan budaya masyarakat. Perbedaan antara penelitian Simon dan David dengan penelitian ini terletak pada penggunaan teori dan konsep yang dipakai.

Penelitian ketiga oleh Yucong Wu (2019) yang membahas tentang potensi masuk *esports* dalam pergelaran olimpiade. Penelitian tersebut menjabarkan faktor-faktor masuknya *esports* dalam olimpiade, seperti popularitas, komersialisasi, penerimaan sosial dan lain sebagainya. Yucong Wu menggunakan teori *electronic games* dan *esports*. Metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa pengakuan terhadap *esports* dan popularitas *esports* di masyarakat menjadi faktor penting dalam masuknya *esports* ke dalam olimpiade. Perbedaan antara penelitian Yucong Wu dengan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan di mana penelitian Yucong Wu menggunakan konsep *electronic games*, dan *esports* dalam menjelaskan penelitiannya sedangkan penelitian ini akan menggunakan teori siklus hidup norma internasional.

Penelitian keempat oleh Hertantyo (2015) yang membahas tentang proses pengakuan *esports* dalam sistem internasional. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemajuan pengakuan dalam *esports* dipengaruhi oleh pendapat masyarakat mengenai *esports* itu sendiri. Hasil dari penelitian Hertantyo menunjukan bahwa ketika Amerika Serikat memberikan pengakuan kepada *esports* sebagai olahraga resmi nasional. Pengakuan tersebut memberikan dampak dalam sistem internasional yang di mana banyak negara mulai mengembangkan dan mengakui *esports*. Hertantyo menggunakan teori konstruktivisme, norma internasional dan siklus hidup norma. Metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif.

Perbedaan antara penelitian Hertantyo dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian, yakni penelitian Hertantyo membahas proses pengakuan *esports* di Amerika Serikat dan sistem internasional sedangkan penelitian ini membandingkan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia.

Penelitian kelima oleh Summerly (2021) yang membahas tentang proses pelebagaan *esport* menjadi sebuah organisasi internasional. Penelitian tersebut membandingkan proses dan faktor pelebagaan olahraga tradisional dengan *esport*. Dalam penelitiannya terdapat tiga gelombang proses pelebagaan *esport*, yakni kemunculan komunitas dan penggemar amatir dari sebuah gim, proses institusionalisasi dan profesionalisasi dari sebuah olahraga dan penyebarluasan kompetisi *esport* melalui media sebagai sebuah produk hiburan. Summerly menggunakan teori *The Institutionalization Process*. Metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian Summerly menunjukkan bahwa proses pelebagaan *esport* dengan olahraga tradisional memiliki banyak kesamaan. Akan tetapi, organisasi *esport* internasional yang terbentuk harus lebih memperhatikan peran pengembang gim dalam proses komersialisasi agar tidak terjadinya dominasi kompetisi yang diselenggarakan oleh pengembang gim. Penelitian yang dilakukan oleh Summerly memiliki perbedaan dengan penelitian ini, penelitian Summerly memiliki fokus penelitian dalam membandingkan proses pelebagaan *esport* dengan olahraga tradisional, sedangkan penelitian ini berfokus pada membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia.

Dari penjelasan kelima penelitian di atas terdapat beberapa perbedaan dan persamaan tentang teori dan konsep yang digunakan, objek dan subjek penelitian, fokus penelitian, serta pembaharuan dari topik pengakuan *esports*. Selengkapnya perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya dapat dilihat dari tabel 2.1 tentang komparasi penelitian terdahulu, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Komparasi Penelitian Terdahulu

Aspek Komparasi	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4	Penelitian 5
Peneliti dan Judul Penelitian	Mariona Rosell Llorens, "Esport Gaming: The Rise of a New Sports Era Praticce"	Simon Pack dan David Hedlund, "Inclusion of Electronic Sports in the Olympic Games for the Right (or Wrong) Reasons"	Yucong Wu, "The Possibility of Esports Becoming an Olympic Sports"	Ilham Hertantyo, "The Process of Electronic Sport Recognition in International Scale"	Rory K. Summerly, "The Future of Esports Institutions: A Comparative Analysis of "Late-Twentieth-Century Sports" and Esports Institutions"
Tujuan Penelitian	Menganalisis peran federasi esports dalam mengatasi masalah dan membantu proses pengakuan esports di Amerika Serikat	Menguraikan perdebatan tentang kelayakan esports sebagai olahraga yang sah serta dapat diikutsertakan dalam olimpiade melalui lensa <i>policy entrepreneurs</i>	Menganalisis popularitas dan pengakuan sosial dari esports dan menjelaskan potensi esports untuk masuk dalam olimpiade	Menguraikan kemajuan pengakuan dalam esports yang dipengaruhi oleh bagaimana pendapat masyarakat mengenai esports	Menganalisis komparatif antara pelembagaan olahraga tradisional dengan esports
Teori/ Konsep dan Metodologi	Teori yang digunakan ialah <i>modern sports</i> dan <i>international federation</i> sedangkan metodologi yang digunakan ialah kualitatif deskriptif melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur buku, dokumen dan jurnal yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian	Teori yang digunakan ialah <i>Actor-Network Theory</i> dan <i>Multiple Streams Framework</i> sedangkan metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur buku, jurnal, dokumen dan surat kabar yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian	Teori yang digunakan ialah <i>electronic games</i> dan esports sedangkan metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data sekunder yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian	Teori yang digunakan ialah konstruktivisme, norma internasional dan siklus hidup norma, sedangkan metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data sekunder yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian	Teori yang digunakan ialah <i>The Institutionalization Process</i> sedangkan metodologi yang digunakan ialah metode kualitatif deskriptif, melalui pengumpulan data sekunder berupa literatur buku, jurnal, dokumen dan surat kabar yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Kerangka kerja institusional menyebabkan federasi <i>esports</i> dapat menyelesaikan berbagai isu yang muncul dalam industri <i>esports</i>. Akan tetapi, hal tersebut dapat dilaksanakan jika federasi <i>esports</i> memiliki anggota yang mengakui <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di negaranya.</p>	<p>Bergabungnya <i>esports</i> ke dalam olimpiade berpotensi menjadi peluang bagi negara pemangku kepentingan untuk menggunakan <i>soft power</i> saat mereka bersaing untuk mendapatkan legitimasi dan citra baik. Bagi para <i>policy entrepreneurs</i> bergabungnya <i>esports</i> ke dalam olimpiade akan berdampak positif</p>	<p>Pengakuan terhadap <i>esports</i> dan popularitas <i>esports</i> di masyarakat menjadi faktor penting dalam masuknya <i>esports</i> ke dalam olimpiade.</p>	<p>Pengakuan <i>esports</i> di Amerika Serikat memberikan dampak yang besar dalam mempengaruhi pengakuan <i>esports</i> di sistem internasional. Hal ini dikarenakan selepas Amerika Serikat mengakui <i>esports</i> banyak negara yang ikut mengakui <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di negaranya.</p>	<p>Proses pelebagaan <i>esports</i> dengan olahraga tradisional memiliki banyak kesamaan, akan tetapi organisasi <i>esports</i> internasional yang terbentuk menekan peran pengembang <i>game</i> dalam proses komersialisasi agar tidak terjadinya dominasi kompetisi yang diselenggarakan oleh pengembang <i>game</i></p>
<p>Perbedaan Penelitian</p>	<p>Penelitian Llorens membahas tentang peran federasi <i>esports</i> internasional dalam membantu permasalahan dan pengakuan <i>esports</i> di Amerika Serikat sedangkan penelitian ini akan membandingkan proses pengakuan <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia.</p>	<p>Penelitian Simon dan David menggunakan <i>Actor-Network Theory</i> dan <i>Multiple Streams Framework</i> sedangkan penelitian ini menggunakan teori siklus hidup norma internasional.</p>	<p>Penelitian Yucong Wu menggunakan konsep <i>electronic games</i> dan <i>esports</i> dalam penelitiannya sedangkan penelitian ini akan menggunakan teori siklus hidup norma internasional</p>	<p>Perbedaan antara penelitian Hertantyo dengan penelitian ini terletak pada objek penelitiannya, yang di mana penelitian Hertantyo membahas proses pengakuan <i>esports</i> di Amerika Serikat dan sistem internasional sedangkan penelitian ini membandingkan proses pengakuan <i>esports</i> di Indonesia dan Malaysia</p>	<p>Penelitian Summerly memiliki fokus penelitian dalam membandingkan proses pelebagaan <i>esports</i> dengan olahraga tradisional sedangkan penelitian ini berfokus membandingkan proses pengakuan <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia.</p>

Persamaan Penelitian	Persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada topik penelitian yang membahas tentang pengakuan <i>esports</i> .	Persamaan dari topik penelitian yang membahas tentang pengakuan <i>esports</i> .	Persamaan dalam menjelaskan pengakuan <i>esports</i> di dunia internasional	Persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada konsep yang digunakan yakni konsep siklus hidup norma internasional.	Persamaan antara kedua penelitian ini terletak pada objek penelitian yang membandingkan <i>esports</i>
----------------------	---	--	---	--	--

Sumber: Diolah oleh peneliti

Berdasarkan kelima penelitian terdahulu terdapat persamaan terkait topik penelitian yang membahas mengenai proses pengakuan *esports*. Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai wawasan tambahan dan bahan referensi untuk melakukan pembaruan penelitian. Perbedaan atau pembaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus penelitian yang membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Penelitian ini lebih spesifik membandingkan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia berdasarkan kemunculan, persebaran, dan internalisasi yang terjadi.

2.2 Landasan Teori dan Konsep

2.2.1 Teori Norma Internasional

Teori norma internasional dalam studi hubungan internasional mulai muncul pada tahun 1980-an. Gagasan utama teori norma internasional berasal dari aliran konstruktivisme. Salah satu tokoh yang berkontribusi dalam perkembangan teori norma internasional adalah Alexander Wendt yang berpandangan bahwa ide dan norma memiliki peran penting dalam membentuk perilaku negara. Dalam pandangan tersebut norma internasional dapat dipahami sebagai entitas yang tidak dapat muncul secara mandiri, melainkan hasil dari proses pembentukan sosial di antara aktor-aktor internasional (Wendt, 1999). Dengan demikian, norma internasional memengaruhi cara aktor-aktor dalam berinteraksi terhadap situasi internasional, serta membentuk pola perilaku dalam sistem internasional.

Martha Finnemore dan Kathryn Sikkink berkolaborasi dalam mendefinisikan dan mengamati bagaimana norma-norma internasional dapat memengaruhi perubahan perilaku aktor internasional. Finnemore dan Sikkink mendefinisikan norma internasional sebagai standar perilaku yang diakui secara umum oleh masyarakat internasional (Finnemore & Sikkink, 1998). Definisi yang diberikan oleh Finnemore dan Sikkink memberikan pemahaman bahwa norma memiliki kaitan erat dengan pembenaran terhadap apa yang seharusnya dilakukan atau apa yang menjadi kebenaran dan dapat diterima secara masif oleh aktor internasional. Dalam upaya memahami norma internasional sebagai standar perilaku, perlu diperhatikan bahwa standar tersebut tercipta karena ada pengakuan bersama. Pengakuan yang mewakili norma tersebut didasari oleh keyakinan yang dimiliki oleh aktor-aktor internasional dalam membenarkan suatu nilai baik atau buruk sehingga mereka memberikan kekuasaannya kepada norma tersebut.

Florini menyoroti lebih lanjut mengenai norma internasional dengan berpendapat bahwa karakteristik yang paling penting dalam norma internasional yakni adanya suatu aturan yang harus dipatuhi dan telah disahkan. Florini lebih lanjut menekankan bahwa norma dipatuhi bukan karena ditegakkan tapi karena dianggap sah dan diterima oleh aktor internasional (Florini, 1996). Oleh karena itu, perkembangan norma internasional mengalami dinamika perubahan dalam memandang apakah norma tersebut masih dianggap layak dan diterima atau sebaliknya, serta perlu ditekankan bahwa norma internasional melibatkan negara-negara dalam mematuhi aturan yang telah disahkan.

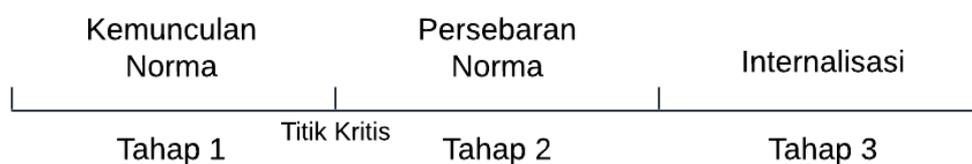
Definisi norma internasional yang telah dijelaskan oleh Alexander Wendt, Finnemore dan Sikkink, serta Florini dinilai cocok untuk digunakan dalam menganalisis fenomena yang diteliti oleh peneliti. Definisi Alexander Wendt, yang menekankan bahwa norma terbentuk melalui interaksi sosial antar aktor internasional, dapat dimanfaatkan peneliti untuk menjelaskan bagaimana IESF sebagai federasi *esports* internasional, seperti IESF mewadahi interaksi antara negara anggota. Interaksi ini menjadi kunci dalam membangun kesepahaman dan memfasilitasi pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi. Finnemore dan Sikkink, menekankan pentingnya aturan yang diterima oleh komunitas internasional, yang relevan untuk menggambarkan peran IESF dalam menetapkan aturan yang harus

dipatuhi negara anggota. Dalam konteks penelitian ini, aturan yang diterima, seperti kewajiban memproses pengakuan *esports*, menjadi bentuk implementasi norma dalam lingkup internasional. Florini, yang menyoroti norma sebagai standar perilaku yang mengatur hubungan antar aktor internasional, membantu peneliti memahami bagaimana statuta IESF dijadikan pedoman oleh negara-negara anggota untuk membangun kebijakan *esports*.

Oleh karena itu, kemiripan antara fenomena penelitian yang dibahas dengan teori norma internasional menjadikan dasar peneliti menggunakan teori tersebut. Untuk mendapatkan pendekatan yang lebih logis dari pertanyaan penelitian yang diangkat, peneliti menggunakan konsep siklus hidup norma internasional. Dalam konsep tersebut peneliti akan mendapatkan instrumen yang membantu peneliti dalam mengumpulkan data untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia.

2.2.2 Konsep Siklus Hidup Norma Internasional

Norma internasional dapat berubah dari waktu ke waktu tergantung pada masyarakat yang meyakini. Finnemore dan Sikkink mengembangkan kerangka teoritis yang menjelaskan bagaimana norma internasional menyebar, dipertahankan, dilemahkan atau diubah dalam masyarakat internasional. Hal tersebut dikenal sebagai konsep siklus hidup norma internasional. Konsep siklus hidup norma internasional terbagi menjadi tiga tahapan, yakni kemunculan norma, persebaran norma, dan Internalisasi (Finnemore & Sikkink, 1998).



Gambar 2.1 Siklus Hidup Norma Internasional

Sumber: (Finnemore & Sikkink, 1998)

Tahap pertama dari konsep siklus hidup norma internasional adalah kemunculan norma. Tahapan ini ditandai dengan munculnya norma baru atau perubahan signifikan dari norma-norma yang sudah ada. Kemunculan norma memiliki dua

komponen penting dalam prosesnya yakni *norm entrepreneur* dan *organizational platform* (Finnemore & Sikkink, 1998). *Norm entrepreneur* berperan sebagai aktor yang memunculkan suatu isu melalui slogan atau bahasa yang menginterpretasikan isu tersebut. Isu yang telah di re-interpretasi tersebut dikenal sebagai *framing*, yang di bertujuan untuk membentuk pemahaman publik agar sesuai dengan kepentingan *norm entrepreneur*. Adapun komponen kedua dari tahapan ini, yaitu *organizational platform* berfungsi sebagai platform organisasi yang mempromosikan norma secara khusus. Biasanya *norm entrepreneur* yang memiliki kepentingan akan membentuk platform organisasi khusus atau bekerja sama dengan organisasi internasional untuk mempromosikan kepentingannya. *Norm entrepreneur* akan melaksanakan tahapan selanjutnya jika situasi norma yang dipromosikan telah dilembagakan dalam serangkaian aturan dalam organisasi internasional (Finnemore & Sikkink, 1998).

Tahapan selanjutnya ketika norma berhasil dilembagakan adalah melakukan persuasi kepada negara-negara agar mengadopsi norma baru dan tahapan ini disebut sebagai *tipping point*. *Tipping point* merupakan tahapan yang berada di antara tahapan satu dan tahapan dua. Tercapainya tahapan *tipping point* dapat dilihat dari banyaknya negara yang mulai mengadopsi norma tanpa ada tekanan domestik. Menurut Finnemore dan Sikkink (1998) tercapainya tahapan *tipping point* dapat dilihat pada dua situasi yang terbentuk, yaitu: (1) *tipping point* yang terjadi jika sepertiga negara yang berada dalam sistem internasional telah mengadopsi norma baru yang ditawarkan. (2) *tipping point* yang terjadi apabila negara telah berkompromi dalam mengadopsi norma tanpa adanya penerimaan secara substansial atau dikenal dengan *critical state*.

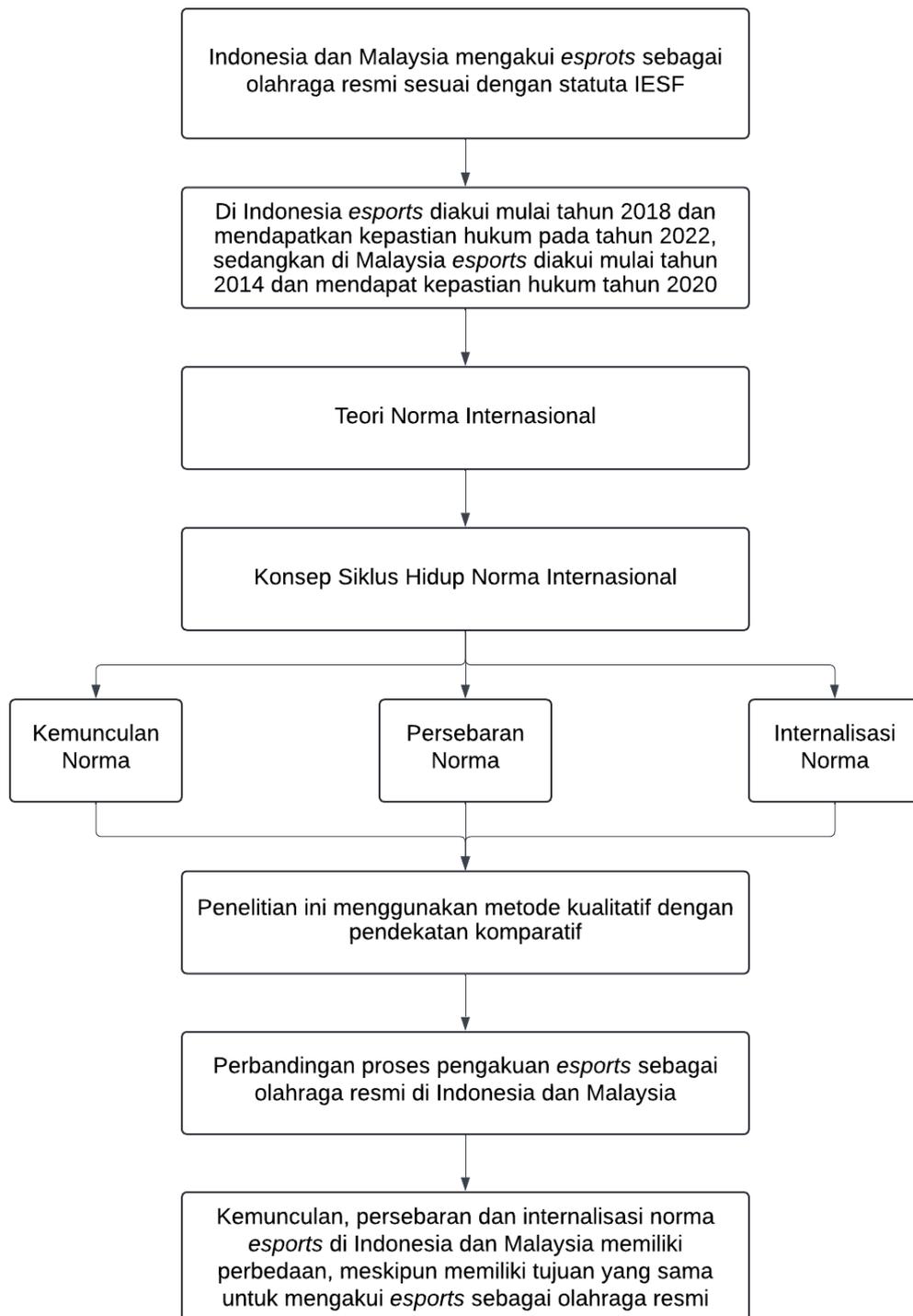
Tahapan kedua dalam konsep siklus hidup norma internasional adalah persebaran norma. Persebaran yang terjadi di tahapan kedua memiliki pendekatan yang berbeda dengan tahapan *tipping point*. Jika *tipping point* dilihat dari banyaknya negara yang mulai mengadopsi sebuah norma tanpa tekanan domestik, *norm cascade* merupakan tahap ini persebaran norma yang dilakukan melalui tekanan. Ketika tahap *norm cascade* berlangsung, tekanan yang berasal dari pengaruh internasional atau regional akan menjadi lebih penting dibandingkan dengan politik domestik. Mekanisme utama dalam tahapan ini adalah melalui sosialisasi internasional secara aktif yang dilakukan oleh jaringan *norm*

entrepreneur dan organisasi internasional. Ada dua metode yang dapat dilakukan oleh agen sosialisasi dalam menyebarkan norma tersebut. Pertama adalah dengan menekan target untuk mengadopsi norma melalui kebijakan dan hukum yang baru. Kedua yakni dengan cara memonitor pemenuhan terhadap standar internasional (Finnemore & Sikkink, 1998).

Tahap ketiga dalam konsep siklus hidup norma internasional adalah internalisasi, di mana norma telah disosialisasikan dan diterima oleh masyarakat internasional. Pada tahap ini, norma tidak lagi menjadi subjek perdebatan di tingkat komunitas internasional karena telah dianggap sebagai bagian dari perilaku dan kebiasaan yang mapan. Mekanisme utama internalisasi terjadi melalui adaptasi perilaku dan kebiasaan aktor internasional yang secara perlahan menginternalisasi norma tersebut. Proses ini menciptakan perubahan signifikan dalam pola pikir dan tindakan aktor internasional, sehingga mendorong apa yang disebut sebagai “persuasi diri” terhadap norma baru (Finnemore & Sikkink, 1998). Dalam konteks penelitian ini, instrumen yang disediakan oleh konsep siklus hidup norma internasional membantu peneliti menganalisis proses pengakuan *esports*. Instrumen ini menjadi panduan untuk membandingkan internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia secara sistematis dan terarah.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pada bagian kerangka pemikiran, peneliti menjelaskan alur penelitian melalui kerangka berpikir. Untuk menjawab rumusan masalah dari bagaimana perbandingan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Teori yang digunakan adalah teori siklus hidup norma internasional yang di mana teori ini berfungsi sebagai landasan berpikir dalam menggambarkan instrumen penelitian yang membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah dari perbandingan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Oleh karena itu, alur penelitian yang akan membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Siklus Hidup Norma Internasional

Sumber: diolah oleh peneliti

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan komparatif. Metode kualitatif komparatif didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk memahami dan menganalisis fenomena sosial atau proses tertentu melalui perbandingan antara dua atau lebih kasus (Ragin, 2014). Metode penelitian kualitatif komparatif membantu peneliti dalam membandingkan fenomena secara terstruktur dalam upaya menjawab rumusan masalah. Selain itu, penelitian kualitatif komparatif berguna untuk mengidentifikasi konteks yang di bandingkan dengan memperhatikan relevansi masing-masing konteks. Data yang diperoleh sesuai dengan konteks yang dibandingkan oleh peneliti.

Peneliti memilih metode penelitian kualitatif komparatif bertujuan untuk membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Perbandingan tersebut didasari oleh konsep siklus hidup norma internasional yang memiliki tiga tahapan, yakni kemunculan norma, persebaran norma, dan internalisasi. Masing-masing dari tahapan tersebut memunculkan konteks yang menjadi perbandingan dalam proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Adapun konteks yang dibandingkan dalam tahapan kemunculan norma adalah *norm entrepreneurs*, *framing* isu, *organizational platform* dan pendekatannya, konteks kemunculan dan tujuan utama. Pada tahapan persebaran norma konteks yang dibandingkan adalah agen sosialisasi, media komunikasi, aktivitas penyebaran norma, tekanan internasional, dan identitas nasional yang terbentuk. Pada tahapan internalisasi konteks yang dibandingkan adalah awal internalisasi, kebijakan utama, pembentukan pengurus

esports, program inisiatif dan dampaknya. Oleh karena itu, tipe penelitian ini dianggap sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti.

3.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini menggunakan fokus penelitian untuk memberikan batasan dalam mengumpulkan informasi agar tidak terjadinya perluasan pada objek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Penelitian ini lebih mendalam membahas tentang proses pengakuan *esports* yang akan dibatasi pada *norm emergence* (kemunculan norma), *norm cascade* (persebaran norma) dan *internalization*. Dengan demikian fokus penelitian ini akan mempermudah penulis dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan topik penelitian.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan jenis data sekunder yang berupa studi dokumentasi dalam mengumpulkan data penelitian. Data sekunder memiliki pengertian sebagai data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sebelumnya telah dikumpulkan dan diproses oleh pihak lain (Creswell, 2018). Bryman berpendapat bahwa studi dokumen dapat bersumber dari berbagai sumber, seperti dokumen resmi negara, laporan, organisasi, jurnal, dan publikasi, serta sumber referensi online yang kredibel (Bryman, 2012). Adapun, sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini berasal dari dokumen resmi milik IESF, IESPA dan MESF; *website* resmi, seperti <https://iesf.org>, www.iespa.or.id dan <https://mesf.gg/>; media sosial resmi milik IESF, IESPA dan MESF; dan jurnal ilmiah yang berhubungan dengan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yakni studi pustaka. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengumpulkan data melalui buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah dan media-media resmi yang relevan dengan objek penelitian. Peneliti juga menerapkan teknik pengumpulan data melalui studi dokumen. Peneliti menganalisis dokumen resmi, website resmi, dan media sosial terkait untuk mendapatkan informasi dan data yang relevan dengan objek penelitian yang diangkat (Creswell, 2018). Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang berkaitan dengan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Adapun, teknik pengumpulan datanya berasal dari:

1. Studi dokumen didapat melalui dokumen dan situs resmi dari IESF (<https://iesf.org>), IESPA (www.iespa.or.id) dan MESF (<https://mesf.gg/>) dan lembaga resmi lainnya yang berkaitan dengan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Peneliti mendapatkan hasil mengenai proses kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia melalui situs resmi IESPA dan media sosial IESPA, peneliti mendapatkan hasil mengenai proses persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia melalui situs resmi IESPA, media sosial IESPA, situs resmi IESF, laporan rapat pemerintah Indonesia, peneliti mendapatkan proses internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia melalui situs resmi PBESI, Kementerian dan laporan rapat rancangan Undang-undang, Peneliti mendapatkan hasil kemunculan norma pengakuan *esports* di Malaysia melalui situs resmi IESF, situs resmi MESF dan media sosial MESF, peneliti mendapatkan hasil persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia melalui situs resmi IESF, situs resmi MESF, situs resmi Kementerian dan media sosial MESF, peneliti mendapatkan hasil proses internalisasi norma pengakuan *esports* di Malaysia melalui situs resmi Kementerian, situs resmi ESI, situs resmi MESF dan media sosial MESF.
2. Studi pustaka didapat melalui beberapa buku dan jurnal yang berkaitan dengan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Adapun akses untuk mendapatkan buku dan jurnal melalui

www.scholar.google.co.id, <https://www.mcmc.gov.my>, www.bps.go.id/id dan beberapa sumber lainnya yang membantu peneliti dalam menjawab rumusan masalah.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan di mana setelahnya peneliti akan menginterpretasikan data tersebut dengan teori atau konsep terkait yang diakhiri dengan penarikan kesimpulan (Creswell, 2018). Dengan demikian dapat dipahami bahwa teknik analisis data sangat penting untuk mengolah data yang tersedia sehingga terciptanya informasi yang jelas dan terstruktur. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang mencakup beberapa tahapan sebagai berikut (Miles dkk., 2014):

1. Tahapan Kondensasi Data

Pada tahapan ini peneliti akan memadatkan data dengan cara memilih, meringkas dan memfokuskan data pada hal-hal yang relevan dengan objek penelitian. Tahapan kondensasi data membantu peneliti dalam mengumpulkan, memilih dan menyeleksi data yang relevan dan digunakan sebagai informasi umum. Adapun, kondensasi data pada penelitian ini, meliputi:

1. Peneliti membaca kemudian menyimpulkan hasil pada penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan referensi penulis untuk menulis penelitian ini.
2. Peneliti mengumpulkan berbagai sumber informasi serta data terkait topik penelitian yang peneliti bahas dari berbagai sumber, seperti situs resmi dan media sosial IESF, IESPA dan MESF. Peneliti kemudian mengelompokkan data dan informasi sesuai dengan kelompoknya.

2. Tahapan Penyajian Data

Pada tahapan ini data yang telah dipadatkan menjadi terorganisir dan terkompresi sehingga penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan lebih kritis. Data yang disajikan kemungkinan akan berbentuk uraian, gambar dan tabel yang relevan dengan topik penelitian. Adapun penyajian data yang peneliti gunakan seperti:

1. Data gambar yang mendukung penelitian dari berbagai sumber, seperti pendapatan industri gim di Indonesia dan Malaysia, jumlah pengguna internet yang bermain gim di Indonesia dan Malaysia.
2. Data berupa tabel komparasi pada tahapan kemunculan, persebaran dan internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia.
3. Data berupa teks yang meliputi angka, kutipan media sosial, jurnal, dan pernyataan dari pihak terkait.

3. Tahapan Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik sebuah kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan dengan tujuan melihat hasil dari penelitian yang dilakukan. Selain itu pada tahapan ini, kesimpulan yang terbentuk secara ringkas menjadi jawaban dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disusun. Adapun gambaran kesimpulan yang dijelaskan pada hasil penelitian ini adalah kedua negara menempuh jalur yang berbeda meskipun memiliki tujuan akhir yang serupa. 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 dorongan dari kewajiban yang diterima sebagai anggota IESF, yang kemudian diinternalisasi melalui kebijakan dan inisiatif yang didukung pemerintah.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan peneliti mengenai perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Peneliti menemukan perbedaan dan persamaan dalam kemunculan, persebaran, dan internalisasi norma *esports* di kedua negara, yang dapat digambarkan dari beberapa poin berikut:

1. Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan pendekatan yang berbeda dalam proses awal pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi. Di Indonesia, peran penting dimainkan oleh *Indonesia Esports Association* (IESPA) yang bertindak sebagai *norm entrepreneur*. IESPA memperkenalkan visi untuk menjadikan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi nasional, yang kemudian didukung oleh interaksi dengan pemerintah dan organisasi internasional seperti *International Esports Federation* (IESF). Proses ini menunjukkan adanya inisiatif dari dalam negeri, dengan aktor domestik yang memiliki peran sentral dalam mengarahkan pengakuan *esports* melalui strategi-strategi advokasi dan *lobbying*. Sebaliknya, di Malaysia, kemunculan norma pengakuan *esports* lebih dipengaruhi oleh keanggotaan komunitas *esports* Malaysia dalam IESF. Sebagai anggota IESF, komunitas ini terikat dengan kewajiban untuk mengupayakan pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di tingkat nasional. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan utama untuk pengakuan *esports* datang dari kewajiban internasional yang diterima melalui partisipasi dalam organisasi global, yang kemudian diadopsi di tingkat nasional melalui pembentukan *Esports Malaysia* (ESM). Pendekatan Malaysia lebih menunjukkan pengaruh dari struktur dan aturan internasional yang mendorong negara untuk mengakui *esports* secara formal.

2. Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Dalam tahap persebaran norma, baik Indonesia maupun Malaysia menempuh jalur yang berbeda, meskipun keduanya melibatkan penggunaan media dan acara-acara *esports* untuk mempromosikan norma pengakuan ini. Di Indonesia, IESPA melakukan kampanye secara aktif melalui berbagai platform, termasuk kerja sama dengan media, penyelenggaraan kompetisi, serta sosialisasi yang melibatkan pemangku kepentingan di berbagai tingkatan. Rangkaian kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan masyarakat terhadap *esports* sebagai olahraga resmi. Pada periode 2015-2016, terjadi peningkatan dalam partisipasi publik dan perhatian pemerintah terhadap *esports*, yang menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut norma ini. Di Malaysia, persebaran norma pengakuan *esports* dilakukan melalui kerja sama antara *Esports Malaysia* (ESM) dengan perusahaan televisi, institusi pendidikan, dan partisipasi dalam acara internasional seperti *World Esports Summit*. ESM juga mendapatkan dukungan signifikan dari kementerian terkait, yang memfasilitasi penyelenggaraan acara besar seperti *Asean Games Esports* (AGES) 2016. Langkah-langkah ini mencerminkan pendekatan kolaboratif dan berbasis dukungan institusi, yang memperkuat posisi *esports* dalam lanskap olahraga nasional Malaysia. Dukungan dari pemerintah dan sektor swasta menjadi kunci dalam memperluas persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia.

3. Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Proses internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia juga memperlihatkan perbedaan yang mencolok, terutama dalam hal kebijakan dan institusionalisasi *esports*. Di Indonesia, internalisasi norma ini terefleksi melalui pembentukan kebijakan pemerintah, seperti UU No. 11 tahun 2022 yang memberikan pengakuan kepada *esports* sebagai olahraga prestasi, serta pembentukan organisasi pendukung seperti Asosiasi *Video Games* Indonesia (AVGI) dan Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Internalisasi norma

ini didukung oleh program sosialisasi, pelatihan, dan penyelenggaraan kompetisi nasional yang terstruktur, yang semuanya bertujuan untuk memperkuat ekosistem *esports* di Indonesia. Di Malaysia, proses internalisasi norma pengakuan *esports* ditandai dengan pembentukan *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025*, yang merupakan peta jalan strategis untuk pengembangan *esports* di negara tersebut. Pemerintah Malaysia juga mempromosikan status *Esports Malaysia* (ESM) menjadi federasi yang lebih formal, yaitu *Malaysia Esports Federation* (MESF), yang berfungsi sebagai badan pengatur utama untuk *esports*. Selain itu, inisiatif *Esports Integrated* (ESI) diperkenalkan sebagai program yang mendukung pengembangan industri *esports* melalui berbagai kegiatan seperti pelatihan, kompetisi, dan kerjasama dengan pihak internasional. Pendekatan Malaysia lebih fokus pada pembentukan kerangka kerja strategis yang komprehensif untuk mendukung pertumbuhan *esports*.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun ada kesamaan dalam hasil akhir pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi, tetapi terdapat perbedaan. Jalur yang ditempuh oleh Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa tidak ada pendekatan tunggal yang bisa diterapkan dalam semua konteks. Jika dibandingkan dalam tahapan kemunculan norma pengakuan *esports*, di Indonesia kemunculannya lebih di sebabkan oleh aktor domestik, seperti IESPA. Adapun di Malaysia kemunculannya lebih di sebabkan oleh aktor internasional, seperti IESF. Pada tahapan persebaran norma perbandingan *esports*, perbedaan yang terlihat adalah tekanan internasional yang diterima oleh Indonesia dan Malaysia. Indonesia mendapatkan tekanan yang lebih dari IESF, contohnya adalah kedatangan Presiden IESF dalam rangka pelaksanaan *IESF World Championship 2016*. Sementara itu, tekanan yang dialami oleh Malaysia sebatas kewajiban untuk melakukan laporan tahunan kegiatan kepada IESF. Pada tahapan internalisasi norma pengakuan *esports*, perbedaan yang muncul adalah fokus internalisasi di Indonesia dan Malaysia. Di Indonesia berfokus pada aspek kompetisi, seperti penyelenggaraan Liga *Esports* Nasional, sedangkan di Malaysia internalisasi berfokus pada pengembangan ekosistem *esports* secara menyeluruh, seperti pembuatan program *Esports Integrated* (ESI).

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang bagi pengembangan lebih lanjut terkait pengakuan *esports* dalam perspektif Hubungan Internasional karena isu dalam penelitian ini melibatkan dinamika norma internasional, dan interaksi antara organisasi internasional dan negara. Meskipun penelitian ini telah membahas proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia, masih terdapat ruang untuk kajian lebih mendalam mengenai negara-negara lain yang memiliki pendekatan berbeda terhadap *esports*. Misalnya, beberapa negara seperti Vietnam dan Iran memiliki kebijakan yang lebih ketat dan cenderung membatasi perkembangan *esports*. Vietnam menerapkan regulasi ketat terkait jam bermain *video* gim bagi anak di bawah umur, yang berdampak langsung pada perkembangan *esports* di negara tersebut. Sementara itu, Iran memiliki kebijakan yang melarang sejumlah gim tertentu yang dianggap tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya setempat. Selain itu, peneliti juga memandang bahwa ada kemungkinan untuk mengkaji peran *esports* menggunakan pendekatan *sports diplomacy*. Dengan demikian, diharapkan penelitian di masa mendatang dapat memperkaya literatur akademik dalam studi Hubungan Internasional terkait norma pengakuan olahraga baru, khususnya *esports*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Yaakob, M. A. Z., Bhari, A., Khalid, M., Faiz, M., & Yusof, M. (2022). E-SUKAN (Sukan Elektronik) Dalam Perspektif Islam. *INTERNATIONAL RESEARCH JOURNAL OF SHARIAH, MUAMALAT AND ISLAM (IRJSMI)*, Volume 4(Issue 10), 01–19. <https://doi.org/DOI:10.35631/IRJSMI.410001>
- Anwari, F. N. (2013, Juli 25). *Indonesia Game Show 2013, Pameran Game Terbesar di Indonesia Siap Digelar!* Duniaku. <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/febrianto-nur-anwari/indonesia-game-show-2013-pameran-game-terbesar-di-indonesia-siap-digelar>
- BPS. (2019). *Indeks Pembangunan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi 2018* (06320.1904; hlm. 1–94). Badan Pusat Statistik.
- Bryman, A. (2012). *Social Research Methods 4th Edition*. Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Fifth edition). SAGE Publications.
- Esports Earnings. (2024). *Top 100 Tournament Results for Malaysia*. Esports Earnings. <https://www.esportsearnings.com/countries/my/results-top-100>
- Esports Insider. (2023, Juli 25). *Esports Around The World: South Korea - Esports Insider*. <https://esportsinsider.com/2023/07/esports-around-the-world-south-korea>
- Esports Integrated. (2024a). *Advocacy*. ESI. <https://esportsintegrated.com/advocacy/>
- Esports Integrated. (2024b). *Capacity Building*. ESI. <https://esportsintegrated.com/capacity-building/>
- Esports Integrated. (2024c). *ESI HUB. ESI*. <https://esportsintegrated.com/esi-hub/>
- Esports Integrated. (2024d). *Events*. ESI. <https://esportsintegrated.com/events/>
- Esports Integrated. (2024e). *Platform*. ESI. <https://esportsintegrated.com/platform/>
- Esports Integrated. (2024f). *Tournaments*. ESI. <https://esportsintegrated.com/tournaments/>

- Esports Integrated. (2024g). What We Do. *ESI*. <http://esportsintegrated.com/about-esi/>
- Esports Academy ID. (2022, Februari 16). *Gandeng KONI Pusat, EAID Luncurkan Esport untuk Semua*. Esports Academy ID. <https://esportsacademy.id/blog/gandeng-koni-pusat-eaid-luncurkan-esport-untuk-semua/read>
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 1(5), 443–455.
- Finnemore, M., & Sikkink, K. (1998). International Norm Dynamics and Political Change. *International Organization*, 52(4), 887–917. <https://doi.org/10.1162/002081898550789>
- Florini, A. (1996). The Evolution of International Norms. *International Studies Quarterly*, 40(3), 161–189.
- IESF. (2010, Oktober 27). IESF General Meeting 2010. *Media Sosial: Facebook IESF*. <https://web.facebook.com/share/9MLtqj44qaCYPdiQ/>
- IESF. (2011, Mei 14). The 1st e-Sports Paralympics takes place in Korea. *IESF*. <https://iesf.org/the-1st-e-sports-paralympics-takes-place-in-korea/>
- IESF. (2016, Maret 30). IESF Announced The Establishment Of International Esports Academy. *Media Sosial: Facebook IESF*. https://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fiesf.com%2Fbbs%2Fboard.php%3Fbo_table%3Diesf_notice%26wr_id%3D120&h=AT378HZtKW664hxa3K-1gxvw8K_60IqtBPVRKFFie5PTopAEIvzSnuGW0lvK1DzJoc2E2kdOk-h1h5ZCeofSvATrgAxz9gkxhqvs0yUK5RgkylxXC32DegG8hemfeJejdOR&s=1
- IESF. (2017, Agustus). *IESF Competition Regulations*. International Esports Federations.
- IESPA. (2014a, Juni 17). *Azam Aljabar Nafari dan Rene Michael Halim Masuk Sshort List Pemain Pelatnas 2014*. https://web.facebook.com/iespaorg/posts/530247280431695/?_rdc=1&_rd
r

- IESPA. (2014b, Juni 26). *Rapat Pleno dan Rapat Kerja Terbatas PN.FORMI dan Induk-induk Organisasi*.
<https://web.facebook.com/photo?fbid=921202174572289&set=pcb.921202224572284>
- IESPA. (2014c, Juli 14). *Surat Keputusan Tentang Anggota FORMI untuk Asosiasi Olahraga Elektronik Indonesia (IESPA)*.
<https://web.facebook.com/photo/?fbid=544646835658406&set=a.420533051403119>
- IESPA. (2014d, Juli 24). The 1st IeSF Asian Championship, Cebu, Philipines.
Media Sosial: Facebook IESPA.
<https://web.facebook.com/share/vk5R0qJoLeqGXg36/>
- IESPA. (2016a, Januari 6). Pengurus Nasional IESPA Melakukan Pertemuan Dengan Kementerian Pariwisata. *Media Sosial: Facebook IESPA*.
<https://web.facebook.com/share/wTUiZqpjLLF9vrJx/>
- IESPA. (2016b, Januari 26). IESPA Kedatangan Tamu Dari International Esports Federation, Mr Alex Lim, Secretary General dan Leo Sa. *Media Sosial: Facebook IESPA*.
<https://web.facebook.com/share/8da5amrh1AGR9oE6/>
- IESPA. (2016c, April 26). IESPA Secara Resmi Mengajukan Permohonan Untuk Bergabung Dengan Komite Olahraga Nasional Indonesia. *Media Sosial: Facebook IESPA*.
<https://web.facebook.com/share/p/r2pgzqR4Rj8t17oq/>
- IESPA. (2016d, Oktober 6). *IESPA Selenggarakan Kejuaraan Dunia ke 8 di Jakarta*.
<https://www.iespa.or.id/iespa-selenggarakan-kejuaraan-dunia-ke-8-di-jakarta/>
- IESPA. (2019, Oktober 18). IESPA Mengumumkan Komite Wasit Esports Nasional. *Media Sosial: Facebook IESPA*.
<https://web.facebook.com/share/p/gPRbzVpNHQzJW3tg/>
- IESPA. (2020a). Sejarah Perkembangan – IESPA. *Sejarah Perkembangan*.
<https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- IESPA. (2020b). *Visi , Misi & Tujuan Pembentukan*.
<https://www.iespa.or.id/visi-misi/>
- IESPA. (2020c, Juni). *Kode Etika Organisasi Perkumpulan IESPA*. Pengurus Nasional IESPA.

- IESPA. (2024, Agustus 28). *Media Sosial IESPA*.
<https://web.facebook.com/iespaorg>
- IGS. (2016, Juli 11). *Indonesia Game Show* [Media Sosial: X IGS].
<https://x.com/indogameshow>
- impactintegrated. (2023, Juni 20). *KBS Launches the First Steps Towards a More Sustainable, Inclusive and Guided Development of the Malaysian Esports Industry through the National Esports Development Guideline (NESDEG)*.
<https://impactintegrated.my/2023/06/20/kbs-launches-the-first-steps-towards-a-more-sustainable-inclusive-and-guided-development-of-the-malaysian-esports-industry-through-the-national-esports-development-guideline-nesdeg/>
- IOC Media Relations. (2023, Oktober 14). *IOC President announces plans to create Olympic Esports Games at opening of 141st IOC Session in Mumbai*. Olympics.com. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-president-announces-plans-to-create-olympic-esports-games-at-opening-of-141st-ioc-session-in-mumbai>
- KBS. (2020). *Strategic Plan For Esports Development Ministry Of Youth And Sports 2020-2025*. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia.
- KBS. (2023). *National Esports Development Guideline*. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia.
- KEMENPORA. (2022, Maret 16). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan*. Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press.
- KOMINFO. (2019a, Juli 16). *Pelantikan Asosiasi Olahraga Video Game Seluruh Indonesi (AVGI)*. Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. http://content/detail/19997/pelantikan-asosiasi-olahraga-video-game-seluruh-indonesi-avgi/0/media_gallery
- KOMINFO. (2019b, Juli 17). *Kominfo Siap Gandeng AVGI Buat Aturan e-Sport*. Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.

http://content/detail/20010/kominfo-siap-gandeng-avgi-buat-aturan-e-sport/0/berita_satker

- Komisi X DPR RI. (2020). *Laporan Singkat Rapat Dengar Pendapat/Rapat Dengan Pendapat Umum Panitia Kerja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPRI RI*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>
- lowyat. (2010, Oktober 1). *IeSF 2010 Grand Final: Malaysia Qualifiers*.
<https://forum.lowyat.net/topic/1583517/all>
- Levy, S. (1984). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. O'Reilly Books.
- Lim, M. (2018). Dis/Connection: The Co-evolution of Sociocultural and Material Infrastructures of the Internet in Indonesia. *Cornell University Press, Number 105*, 155–172. <https://doi.org/10.1353/ind.2018.0006>
- Liquipedia. (2009, Oktober). *World Cyber Games 2009—Malaysia*. Liquipedia Warcraft.
https://liquipedia.net/warcraft/World_Cyber_Games/2009/Malaysia
- Llorens, M. R. (2017). eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *The Rise of a New Sports Practice, Sport, Ethics and Philosophy*.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- MCMC. (2020). *Internet Users Survey 2020*. Malaysian Communications and Multimedia Commission.
<https://www.mcmc.gov.my/skmmgovmy/media/General/pdf/IUS-2020-Report.pdf>
- MESF. (2015, September 29). Malaysian Gamers Gathering. *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/7gRZXC1BdTm151V2/>
- MESF. (2016a, Februari 3). ASEAN Games for Esports (AGES) 2016 in Kuala Lumpur! *Media Sosial: Facebook IESPA*.
<https://web.facebook.com/share/v/Uer853WoF68Nm1Y6/>

- MESF. (2016b, April 27). Astro Launches eGG, the First Esports and Gaming Entertainment Channel in the Region! *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/z4Au6KDMw45JtwCa/>
- MESF. (2017, Agustus 25). In Light of the Issue Regarding the Participation of Players from TLC Malaysia Summer 2017 in the IESF World Championship 2017. *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/p/yqz7PhWzGxVuESZy/>
- MESF. (2018, Oktober 13). Full of Passion and Lots of Fun at Hari Sukan Negara 2018 Esports Arena! *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://www.facebook.com/share/p/fK1Sm2nxz4SASD78/>
- MESF. (2023, Maret 31). Liga eMAS Season 1. *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/p/YLWHM5t1mQSWhsas/>
- MESF. (2024). *About Malaysia Electronic Sports Federation*. Malaysia Electronic Sports Federation. <https://mesf.gg/about-us>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2020). eSports diplomacy: Towards a sustainable ‘gold rush.’ *Sport in Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>
- MyGameOn. (2018, Agustus 20). *10 Atlet Esports Malaysia Meraih Pendapatan Lebih Daripada Atlet Sukan Negara*. MyGameOn. <http://www.mygameon.my/posts/10-atlet-esports-malaysia-meraih-pendapatan-lebih-daripada-atlet-sukan-negara/>
- Newzoo. (2024, Mei 16). Last looks: The global games market in 2023. *Newzoo*. <https://newzoo.com/resources/blog/last-looks-the-global-games-market-in-2023>
- PBESI. (2021, Juni 1). *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia*. Pengurus Besar Esports Indonesia.
- PBESI. (2024a). *Akademi Garudaku Sebagai Wadah Penyalurat Bakat di Bidang Esports (Ekstrakurikuler)*. Garudaku Komunitas Esports. <https://garudaku.com>

- PBESI. (2024b). *PBESI | Pengurus Besar Esports Indonesia*. <https://pbsesi.org/id>
- Pemerintah Indonesia. (2022, Maret 16). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 71.
- Pusparisa, A. W. Y., Yosepha. (2020, Februari 7). *Pro-Kontra eSports: Antara Olahraga dan Sekadar Hobi*. Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/infografik/5e9a495d72f08/pro-kontra-esports-antara-olahraga-dan-sekadar-hobi>
- Ragin, C. C. (2014). *The Comparative Method: Moving Beyond Qualitative and Quantitative Strategies*. University of California Press.
- Rifky, B. (2022, Agustus 8). *Sejarah IESF World Esports Championship Dari Pertama Sampai Bali!*
- Statista. (2024). *Video Games—Malaysia*. Statista. <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/malaysia>
- Townley, S., & Townley, A. (2018, Februari). *eSport: Everything to play for*. WIPO - World Intellectual Property Organization. https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2018/01/article_0004.html
- UpStation. (2020, November 6). *PB Esports Menggelar Kompetisi Esports Tingkat Sekolah Menengah Se-Jabodetabek*. [upstations.asia](https://www.upstation.asia/pb-esports-akan-menggelar-kompetisi-esports-tingkat-sma-se-jabodetabek/). <https://www.upstation.asia/pb-esports-akan-menggelar-kompetisi-esports-tingkat-sma-se-jabodetabek/>
- Wendt, A. (1999). *Social Theory of International Politics*. CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.
- World Bank. (2024). *Individuals using the Internet (% of population)—Malaysia*. World Bank Open Data. <https://data.worldbank.org>
- World Esports IESF. (2010a, Mei 5). *Official eSports title for 2010 IeSF Grand Final*. *IESF*. <https://iesf.org/official-esports-title-for-2010-iesf-geand-final/>
- World Esports IESF. (2010b, Oktober 7). *What are the countries waiting for joining approval*. *IESF*. <https://iesf.org/iesf-series2-what-are-the-countries-waiting-for-joining-approval/>

- World Esports IESF. (2011, Desember 18). 2011 Retrospect. *IESF*.
<https://iesf.org/2011-retrospect/>
- World Esports IESF. (2012, Maret 21). [Malaysia] Spotgamers Gaming Conference 2012- Uniting The Gamers. *IESF*. <https://iesf.org/malaysia-spotgamers-gaming-conference-2012-uniting-the-gamers/>
- World Esports IESF. (2016, April 13). IeSF, Taking Its First Step Towards IOC Recognition. *IESF*. <https://iesf.org/iesf-taking-its-first-step-towards-ioc-recognition/>
- World Esports IESF. (2023a). World Esports Summit 2023. *IESF*.
<https://iesf.org/world-esports-summit/>
- World Esports IESF. (2023b, Agustus 28). *Statutes International Esports Federations* (International Esports Federation, 615, 6F, Suyeonggangbyeon-daero 140, Haeundae-gu, Busan, Korea). International Esports Federations. <http://iesf.org>
- World Esports IESF. (2023c, September). *About Us* [Laman Web]. IESF.
<https://iesf.org/about-us/>
- Yucong Wu. (2019). *The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport*. University of Applied Sciences.
- Zheng, L. W. (2023). Gamer's Acceptance Model Of Esports—The Role Of Gratification And Service Mechanisms. *Universiti Tungku Abdul Rahman*, 1–151.