

ABSTRAK

**UPAYA INDONESIA *E-SPORTS* ASSOCIATION (IESPA) DALAM
MENGEMBANGKAN *E-SPORTS* INDONESIA MELALUI *MOBILE
LEGENDS* DI ASIA TENGGARA TAHUN 2013 – 2023**

Oleh

ROSSANDA AMELIA

E-sports merupakan olahraga elektronik yang sudah meluas di kawasan internasional. Di Indonesia juga *E-sports* sudah masuk secara perlahan, tetapi banyaknya hambatan dan tantangan yang membuat Indonesia sedikit mengalami ketertinggalan. Hal tersebut membuat Eddy Lim yang merupakan founder Ligagame dan rekan-rekannya untuk melebarkan sayap untuk permainan *game* di Indonesia dan membentuk sebuah organisasi pertama yang menjadi wadah dalam menaungi *E-sports*, yaitu Indonesia *E-sports* Association (IESPA). Dikarenakan pada saat ini banyak sekali video *game* yang dimainkan, maka akan difokuskan menggunakan video *game Mobile Legends* pada pembahasan ini. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana upaya yang dilakukan IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia.

Teori dan konsep yang digunakan adalah teori diplomasi publik dan konsep tiga strategi lapisan diplomasi publik. Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui studi literatur dan studi dokumentasi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berasal dari berbagai dokumen resmi, jurnal-jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan melalui laman resmi IESPA, IESF, PBESI, WCG, dan Montoon.

Hasil dari penelitian ini IESPA sudah melakukan upaya dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia. Upaya yang dilakukan IESPA di Asia Tenggara, yaitu (a) IESPA bergabung dalam forum nasional, Asia, dan Internasional, (b) IESPA menggelar kompetisi *Mobile Legends* di Indonesia, dan (c) IESPA mengikutsertakan tim Indonesia dalam berbagai kompetisi *Mobile Legends* di Asia Tenggara. Dengan ini ada beberapa atlet *E-sports* Indonesia yang sudah berkarir di luar negeri, yaitu sebagai *coach*, analis, dan pengisi *role*.

Kata kunci: Asia Tenggara, atlet, Diplomasi Publik, *E-sports*, IESPA, *Mobile Legends*

ABSTRACT

INDONESIA E-SPORTS ASSOCIATION (IESPA) EFFORTS IN DEVELOPING INDONESIAN E-SPORTS THROUGH MOBILE LEGENDS IN SOUTHEAST ASIA 2013 – 2023

By

ROSSANDA AMELIA

E-sports is an electronic sport that has spread internationally. In Indonesia, E-sports has also entered slowly, but many obstacles and challenges have made Indonesia lag behind. This made Eddy Lim, the founder of Ligagame, and his colleagues spread their wings for gaming in Indonesia and form the first organization to become a forum for hosting E-sports, namely the Indonesia E-sports Association (IESPA). Because currently there are so many video games being played, the focus will be on using the Mobile Legends video game in this discussion. This study aims to see how IESPA's efforts are in developing Indonesian E-sports. The theory and concept used are public diplomacy theory and the concept of three layers of public diplomacy strategies. The type of research used is descriptive qualitative using data collection methods through literature studies and documentation studies. The type of data used in this study is secondary data from various official documents, scientific journals, previous research, and through the official pages of IESPA, IESF, PBESI, WCG, and Montoon. The results of this study IESPA has made efforts to develop Indonesian E-sports. Efforts made by IESPA in Southeast Asia, namely (a) IESPA joins national, Asian, and international forums, (b) IESPA holds Mobile Legends competitions in Indonesia, and (c) IESPA includes Indonesian teams in various Mobile Legends competitions in Southeast Asia. With this, there are several Indonesian E-sports athletes who have had careers abroad, namely as coaches, analysts, and role fillers.

Keywords: *Southeast Asia, athletes, Public Diplomacy, E-sports, IESPA, Mobile Legends*