

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

(Skripsi)

Oleh

ROSSANDA AMELIA

NPM 1916071014



**JURUSAN HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG**

2025

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*

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

**Oleh
ROSSANDA AMELIA**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUBUNGAN INTERNASIONAL**

Pada

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



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

: **Upaya Indonesia E-sports Associations (IESPA)
Dalam Mengembangkan E-sports Indonesia
Melalui Mobile Legends di Asia Tenggara
Tahun 2013—2023**

Nama Mahasiswa

: **Rossanda Amelia**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1916071014

Jurusan

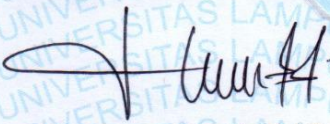
: Hubungan Internasional

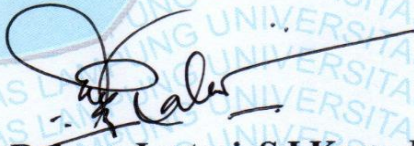
Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

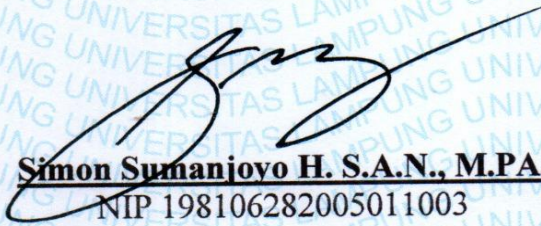


1. Komisi Pembimbing


Tety Rachmawati, S.IP., M.A.
NIP. 199203092019032020


Rahayu Lestari, S.I.Kom., M.A.
NIP. 198902152022032005

2. Ketua Jurusan Hubungan Internasional

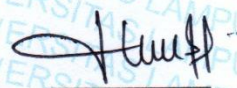

Simon Sumanjoyo H. S.A.N., M.P.A.
NIP 198106282005011003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Tety Rachmawati, S.IP., M.A.



Sekretaris

: Rahayu Lestari, S.I.Kom., M.A.



Penguji Utama

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



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, M.Si

NIP. 197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Februari 2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (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.

Bandarlampung, 18 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Rossanda Amelia

1916071014

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Rossanda Amelia, dilahirkan di Bandar Lampung pada hari Kamis tanggal 07 Maret 2002 dari pasangan Bapak Anwar dan Ibu Darmawati. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di MI Madrasah Masyariqul Anwar Palapa Bandar Lampung pada tahun 2013, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di MTS Madrasah Masyariqul Anwar Palapa Bandar Lampung pada tahun 2016, dan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMAN 3 Bandar Lampung pada tahun 2019.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Hubungan Internasional melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif dalam mengikuti kegiatan akademik maupun non-akademik seperti, mengikuti organisasi UKM Bidang Seni Universitas Lampung. Pada tahun 2020 bergabung dengan PT Imy Food and Beverages sebagai *admin staff*. Pada tahun 2021 mengikuti kompetisi *Mobile Legends* dengan meraih peringkat 2. Pada tahun 2022, penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan selama 2 (dua) bulan di Kantor Imigrasi Kelas I TPI Bandar Lampung. Dan menjadi *admin staff* tepatnya di *food court* Mal Boemi Kedaton pada 2023, serta menjadi *freelance* penjahit dalam proses *finishing*, dan penulis juga aktif dalam berbisnis dalam berjualan kue, parcel lebaran, serta pempek.

MOTO

Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanya mimpi yang tertunda. Jika kamu gagal, jangan khawatir karena mimpi-mimpi lainnya bisa diciptakan.

-Windah Basudara

“Procaffeinating: The tendency to not start anything until you’ve had a cup of coffee.”

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta kesabaran sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Diri Sendiri

Terimakasih karena tidak memilih untuk menyerah, tetap berjuang, telah mampu berkomitmen dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya diri saya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucap atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat anugerah, rahmat, dan hidayah-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul **“Upaya Indonesia *E-sports* Association (IESPA) dalam Mengembangkan *E-sports* Indonesia Melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara Tahun 2013 — 2023”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Hubungan Internasional di Universitas Lampung. Penulis tidak lupa bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai bantuan, doa, serta semangat yang diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis. Maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT., karena atas rahmat dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Anna Gustina Zainal, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
3. Bapak Simon Sumanjoyo Hutagalung, S.A.N., M.P.A., selaku Ketua Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung;
4. Mba Tety Rachmawati, S.IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama Skripsi, yang senantiasa memberikan nasihat, masukan, serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi;
5. Mba Rahayu Lestari, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Pembimbing Pendamping Skripsi, yang selalu membimbing dengan sabar dan membantu penulis di setiap menemukan kesulitan dalam penulisan skripsi;
6. Bang Hasbi Sidik, S.IP., M.A., selaku Dosen Penguji Skripsi, yang telah memberikan banyak bantuan, masukan, motivasi, dan juga saran yang membangun agar skripsi penulis dapat lebih baik lagi;
7. Seluruh dosen dan staf Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung, yang telah banyak memberikan ilmu, waktu, dan bantuannya kepada penulis

selama masa perkuliahan berlangsung hingga penulisan skripsi, dan senantiasa mendorong agar menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna di kehidupan bermasyarakat;

8. Adik penulis yaitu Luisa Diana Rossy yang selalu menemani, memberikan semangat dan dukungan, serta doa di setiap perjalanan penulis dalam menjalani kehidupan yang baik,
9. Keluarga Penulis: Papah, Mamah, Datuk, Nenek, Bunbun, Kak Bagus dan Acot yang tidak bosannya memberikan semangat, serta doa di setiap perjalanan penulis, motivasi serta nasihat untuk menjalani kehidupan yang baik dan juga segala materi yang diberikan kepada penulis untuk menggapai cita-cita dan meraih gelar sarjana Hubungan Internasional di Universitas Lampung;
10. Rendi Radika Martha, terimakasih telah mendampingi dalam segala hal, senantiasa mendengarkan keluh kesah dan cerita penulis, memberikan motivasi dan kekuatan agar tidak menyerah, serta membantu dan memberikan dukungan.
11. Teman terdekat penulis selama perkuliahan, Emilia, Cici, Lani, Juan, Hayyu, Hammam, Fita, Sherin dan Evelyn yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, menemani penulis selama masa perkuliahan maupun saat skripsian dan terimakasih telah menjadi tempat berkeluh kesah.
12. Teman-teman Hubungan Internasional angkatan 2019, terima kasih atas kebersamaan, kekompakan dan persahabatan yang terjalin selama ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut andil dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
14. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Bandarlampung, 18 Februari 2025

Rossanda Amelia
1916071014

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	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2 Landasan Teori	23
2.2.1 Teori Diplomasi Publik	24
2.2.2 Konsep Tiga Strategi Lapisan Diplomasi Publik.....	27
2.3 Kerangka Pemikiran	29
III. METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Fokus Penelitian	31
3.3 Sumber Data Penelitian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5 Teknik Analisis Data	34
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Perkembangan Indonesia <i>E-sports</i> Association (IESPA).....	36

4.2 Menganalisis Upaya IESPA Dalam Mengembangkan <i>E-sports</i>	
Indonesia.....	49
4.2.1 Menganalisis Upaya IESPA Dalam Mengembangkan <i>E-sports</i>	
Indonesia di Indonesia	49
4.2.1.1 IESPA Mengkampanyekan <i>E-sports</i> ke Masyarakat Indonesia.....	49
4.2.1.2 IESPA Mengembangkan Desa Kreatif <i>E-sports</i>	50
4.2.1.3 Kolaborasi IESPA dan LPDUK Untuk Mengelola Dana <i>E-sports</i>	52
4.2.1.4 IESPA Melakukan Kerjasama dengan Media <i>E-sports</i>	53
4.2.1.5 IESPA Menggelar Pelatihan Nasional Untuk Para Atlet <i>E-sports</i>	53
4.2.2 Menganalisis Upaya IESPA Dalam Mengembangkan <i>E-sports</i>	
Indonesia di Asia Tenggara	57
4.2.2.1 IESPA Bergabung dalam Forum Nasional, Asia dan Internasional	57
4.2.2.2 IESPA Menggelar Kompetisi <i>Mobile Legends</i> di Indonesia	59
4.2.2.3 IESPA Mengikutsertakan Tim Indonesia Dalam Berbagai Kompetisi <i>Mobile Legends</i> di Asia Tenggara	70
V. SIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Simpulan.....	81
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Rangkuman Hasil <i>Literature Review</i>	17
Tabel 4.1 Tim IESF 14th <i>World E-sports Championship</i>	61
Tabel 4.2 Hasil Pertandingan <i>Mobile Legends</i> IESF 14th <i>World E-sports Championship</i> 2022	62
Tabel 4.3 Peserta Pasrtisipan M4 <i>World Championship</i>	64
Tabel 4.4 Jadwal Kompetisi M4 <i>World Championship</i>	65
Tabel 4.5 Hasil Kompetisi <i>Group Stage</i> M4 <i>World Championship</i>	65
Tabel 4.6 Hasil Kompetisi <i>KNOCKOUTS/PLAYOFF</i> M4 <i>World Championship</i>	67
Tabel 4.7 Urutan Pemenang M4 <i>World Championship</i>	68
Tabel 4.8 Daftar Atlet <i>E-sports</i> Indonesia yang Berkarir di Luar Negeri	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Mobile Legends</i> di Kawasan Asia	6
Gambar 1.2 Mengembangkan Unduhan <i>Game Mobile Legends</i> 2016-2019	9
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 4.1 <i>Website</i> Resmi IESPA	46
Gambar 4.2 Instagram Resmi IESPA	47
Gambar 4.3 Facebook Resmi IESPA	48
Gambar 4.4. Twitter Resmi IESPA	48
Gambar 4.5 Pelatnas <i>Mobile Legends</i> untuk <i>SEA Games</i> 2021	55
Gambar 4.6 Atlet <i>E-sports</i> Indonesia yang Lolos Pelatihan Nasional <i>SEA Games</i> 2021	56
Gambar 4.7 Hasil Pertandingan <i>Mobile Legends</i> IESF 14th <i>World E-sports</i> <i>Championship</i> 2022	62
Gambar 4.8 Hasil Keseluruhan Kompetisi M4 <i>World Championship</i>	68
Gambar 4.9 Hasil Kompetisi M1 <i>Worldwide Championship</i>	71
Gambar 4.10 Hasil Kompetisi M2 <i>Worldwide Championship</i>	72
Gambar 4.11 Hasil Kompetisi M3 <i>Worldwide Championship</i>	74
Gambar 4.12 Hasil Kompetisi M4 <i>Worldwide Championship</i>	75
Gambar 4.13 Hasil Kompetisi M5 <i>Worldwide Championship</i>	77

DAFTAR SINGKATAN

IESPA	: Indonesia <i>E-sports</i> Association
PBESI	: Pengurus Besar <i>E-sports</i> Indonesia
IESF	: International <i>E-sports</i> Federation
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
ISP	: <i>Internet Service Provider</i>
CS	: <i>Counter Strike</i>
EO	: <i>Event Organizer</i>
WCG	: <i>World Cyber Games</i>
ICM	: <i>International Cyber Marketing</i>
FORMI	: Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia
KOI	: Komite Olimpiade Indonesia
AESP	: Asia <i>E-sports</i> Federation
IOC	: International Olympic Committee
SEAGF	: Southeast Asian Games Federation
MIC	: <i>Mobile Legends Intercity Championship</i>
MPL	: <i>Mobile Legends Profesional League</i>
MSC	: <i>Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup</i>
MSL	: <i>Mobile Legends League</i>
ADKI	: Asosiasi Desa Kreatif Indonesia
MENKOMINFO	: Menteri Komunikasi dan Informatika
KEMENKRAF	: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
IGDX	: <i>Indonesian Game Developer Exchange</i>
LPDUK	: Lembaga Pengelola Dana dan Usaha Keolahragaan
MoU	: <i>Memorandum of Understanding</i>

APBN	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara
APDB	: Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah
PKS	: Perjanjian Kerjasama
FOPI	: Federasi Olahraga Pentaque
PELATNAS	: Pelatihan Nasional
KEJURNAS	: Kejuaraan Nasional
EGM	: <i>Extraordinary General Meeting</i>
GAISF	: <i>Global Association International E-sports Federation</i>
AML	: <i>Axis Mobile Legends League</i>

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *E-sports* dapat diartikan sebagai olahraga elektronik melalui berbagai *video game* yang kemudian dipertandingkan dengan multipemain yang dipertontonkan. Menurut filsuf olahraga, Dennis Hemphill (2005) mengatakan *E-sports* adalah olahraga yang bertema permainan komputer yang melibatkan aktivitas fisik manusia dan keterampilannya secara digital dengan perangkat elektronik (Hemphill, 2005).

Sedangkan menurut Federasi *E-sports* International (IESF), *E-sports* adalah olahraga kompetitif yang dilakukan dalam lingkungan virtual dimana kemampuan fisik dan mental dilakukan untuk mencapai kemenangan melalui aturan yang berlaku (IESF, 2022). Serta Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam artikelnya yang berjudul “Pemerintah Dukung *E-sports* dan Industri *Gaming*”, menyatakan bahwa *E-sports* adalah bidang olahraga yang memanfaatkan *video game* secara kompetitif (KEMENDIKBUD, 2021).

Munculnya *video game* ini di mulai pada tahun 1962, ilmuwan komputer yang bernama Steve Russel dan rekan-rekannya menciptakan satu *game* yang bernama *Spacewar* (Bellis, 2019). *Spacewar* ini menjadi sangat populer, oleh karena itu Universitas Stanford kemudian menggelar kompetisi pada 1972 lalu. Turnamen *Spacewar* tersebut dijuluki dengan “*Intergalactic Spacewar Olympics*” dan menjadi kompetisi *game* pertama di dunia (Arialdi, 2017).

Pada tahun 1978, Atari membuat *game* arcade baru yang bernama *Space Invaders* (Ensiklopedia Dunia, 2016). Pada tahun yang sama *game* ini menggelar kompetisi yang dijuluki *Space Invaders Championship*. Turnamen tersebut

merupakan awal kompetisi besar di dunia dan berhasil menarik minat banyak *gamers* dengan jumlah peserta mencapai 10.000 orang yang ikut berkompetisi. Respon yang diberikan para *gamers* yaitu respon positif sehingga menjadikan video *game* banyak dilirik oleh banyak negara dan mendorong untuk diadakannya kompetisi yang berkelanjutan. Tidak hanya di Amerika Serikat, kompetisi video *game* banyak diselenggarakan di beberapa negara (McIntosh).

Demam yang semakin melanda kompetisi video *game* ini membuat semakin berkembang pesat pada tahun 1990an. Pada era tersebut banyak *game* PC yang diciptakan dengan memanfaatkan konektivitas internet. Hal ini memungkinkan para *gamers* dari berbagai negara dapat bergabung dalam server *game* terbuka dan melakukan kompetisi online meskipun terpisah jarak yang jauh.

Game pertama yang muncul menggunakan *metaserver* yaitu *Netrek*. *Netrek* menjadi pijakan selanjutnya dari kehadiran kompetisi *game* di dunia (Kelly, 1993). Game tersebut menjadi cikal bakal pada *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dapat dimainkan lebih dari 16 pemain dalam waktu yang bersamaan secara online. Kemudian kompetisi *game* berkembang sangat pesat yang membuka peluang untuk menjadi profesi yang cukup menjanjikan. Para *gamers* mulai menciptakan organisasi dan tergabung serta memiliki visi untuk mengembangkan kompetisi *game* ini dijadikan sebuah industri baru yang dikenal dengan industri *E-sports*. *E-sports* atau olahraga elektronika adalah sebuah cabang olahraga yang dilakukan menggunakan *Personal Computer* (PC), *mobile smartphone*, dan *konsol portable*.

E-sports muncul di Indonesia mengikuti penetrasi internet. IndoNet hadir sebagai *Internet Service Provider* (ISP) komersial pertama di Indonesia pada tahun 1994 (Teniwut, 2022). Indonesia dapat dikatakan dalam tahap merangkak untuk menerima *E-sports*, dikarenakan pada awal ditemukannya teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukung lainnya. Ketika *game* pertama dikenalkan di era 1960-an, Indonesia tengah berada dalam masa transisi dari kepemimpinan Ir. Soekarno ke Soeharto (Danang, 2021).

Pada tahun 1999, Ligagame mulai mengadakan kompetisi *E-sports* yang terbatas untuk komunitas *gamers* yang merupakan anggota forum liga *game*. Namun dalam pelaksanaannya, event *E-sports* berbentuk kompetisi yang banyak diminati para *gamers* (CNNIndonesia, 2022). Ligagame ini menggelar kompetisi setiap tahunnya dengan jumlah peserta yang semakin banyak. Dalam keadaan negara Indonesia sedang dalam masa transisi politik pada saat itu, Eddy Lim yang merupakan founder Ligagame dan rekan-rekannya untuk melebarkan sayap permainan *game* di Indonesia. Banyak hambatan yang melanda, tidak hanya tentang penolakan dalam upaya yang dilakukan di Ligagame. Kurangnya fasilitas dan minimnya jangkauan informasi menjadikan Eddy harus terjun langsung untuk memperkenalkan, mempromosikan dan mengajak pemain *game* untuk ikut serta dalam kompetisi. Ligagame kemudian menyelenggarakan event *E-sports* skala besar pertama di Indonesia yang bernama Liga Jakarta pada tahun 2001. Saat itu Liga Jakarta mempertandingkan *game Counter Strike* versi 1.6 (CS 1.6) (Wahyuni, 2020).

Upaya yang dilakukan Eddy dan rekan rekannya tidak sia-sia, pada tahun 2000, Indo Game menjadi pintu pertama untuk masuknya kompetisi *game* berskala internasional di Indonesia dengan menjadi *Event Organizer* (EO) kejuaraan *World Cyber Games* (WCG). Pada saat itu, WCG yang diselenggarakan oleh *International Cyber Marketing* (ICM) menjadi suatu jalan dan petunjuk bagi pemain *E-sports* nasional untuk bertanding di kompetisi internasional (Vit, 2017). Kompetisi ini pertama kali diikuti oleh 17 negara dan 174 partisipan yang bertanding. WCG menjadi kompetisi *E-sports* terbesar di Indonesia pada saat itu.

Dengan skala yang lebih besar, *game* online yang dimainkan pun semakin banyak bermunculan. Bertepatan pada tahun 2002 juga tercatat berlangsungnya Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan banyak sekali *game* online yang dipertandingkan (Zulkifli, 2020). Dari sini, perkembangan *E-sports* Indonesia mengalami naik turun, yang dikarenakan banyak *game* online yang bermunculan. Banyak *game* baru yang rilis menjadikan animo terhadap masyarakat, karena tidak semua *game* online termasuk dalam *E-sports*. Hal tersebut menjadikan kurangnya minat terhadap *game* online. Minimnya fasilitas juga merupakan suatu hambatan

yang dirasakan oleh para *gamers* di Indonesia, ditambah dengan adanya asumsi bahwa bermain video *game* hanya dianggap sesuatu yang negatif karena dapat menimbulkan efek ketagihan dan lupa waktu bagi pemainnya. Hal tersebut menyebabkan *E-sports* Indonesia mengalami sedikit ketertinggalan dari kancah internasional.

Banyaknya tantangan dan hambatan tersebut menjadikan *E-sports* Indonesia dapat dikatakan mengalami kemunduran. Hal tersebut lagi-lagi menjadikan Eddy dan para rekannya mengambil tindakan. Pada tahun 2012, Prana Adisapoetra memberikan ide untuk membentuk suatu wadah bagi para *gamers* di Indonesia sebagai suatu jalan penghubung antara komunitas dengan pemerintah untuk menyalurkan apresiasi kepada para *gamers* yang telah meraih prestasi untuk Indonesia (Rizal, 2021). Hal tersebut dikemukakan pada sebuah forum online komunitas *gamers*. Eddy Lim, Erwin, dan Richard Permana bersedia untuk melakukan pertemuan supaya ide tersebut dapat terealisasi (IESPA, 2013).

Proses penyatuan ide dan visi selama 4 bulan, dan sesuai dengan akta notaris pendirian dan berstatus badan hukum melalui pengesahan Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, maka Indonesia *E-sports* Association atau dapat kita sebut IESPA secara resmi berdiri pada 1 April 2013. Indonesia *E-sports* Association (IESPA) adalah sebuah organisasi pertama yang menjadi wadah dalam menaungi *E-sports* Indonesia. IESPA tidak hanya sebagai wadah untuk *E-sports*, IESPA juga ingin mewujudkan visi nya yaitu “Terwujudnya Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang *E-sports*” (IESPA, 2013). IESPA dapat dikatakan sebagai aktor negara Indonesia dalam mengembangkan citra Indonesia melalui *E-sports*.

Awal mula IESPA mengembangkan *E-sports* sebagai cabang olahraga resmi melalui platform Olahraga Rekreasi. Hal itu pun ditandai dengan bergabungnya IESPA ke Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). Menurut UU Nomor 3 Tahun 2005, Pasal 1 Ayat 25, yang berbunyi “Induk Organisasi Olahraga adalah organisasi yang membina, mengembangkan, dan mengkoordinasikan satu cabang olahraga atau gabungan organisasi cabang olahraga yang merupakan anggota federasi cabang olahraga internasional yang

bersangkutan”. Bahwasannya sebuah organisasi olahraga sah disebut sebagai induk organisasi jika merupakan anggota cabang federasi internasional yang bersangkutan, hal itulah yang membuat FORMI memberikan bantuan dan dukungan kepada IESPA supaya mengajukan diri untuk bergabung pada - International *E-sports* Federation (IESF). Pada General Meeting IESF di akhir tahun 2013 yang dilaksanakan di Romania, IESPA secara resmi diterima sebagai anggota tetap di International *E-sports* Federation (IESF). Indonesia secara resmi bergabung dengan 46 negara anggota lainnya di IESF (IESPA, Sejarah Perkembangan IESPA, 2013).

Transisi *E-sports* dari Olahraga Rekreasi menjadi Olahraga Prestasi terjadi pada tahun 2018, saat diumumkannya *E-sports* akan dipertandingkan pada Asian Games 2018 sebagai Demonstration Event (Kurniawan, 2019). Pada Februari 2018, IESPA diterima sebagai anggota tetap Komite Olimpiade Indonesia (KOI) melalui Rapat Anggota KOI. Pada tahun yang sama, IESPA diterima sebagai anggota tetap Asia *E-sports* Federation (AESF) (IESPA, Sejarah Perkembangan IESPA, 2013). Pada ajang *E-sports Demonstration Event Asian Games 2018*, IESPA Bersama KOI, INASGOC, dan AESF secara bahu membahu bekerjasama dalam menyukseskan acara tersebut.

Terlepas dengan berdirinya IESPA sebagai wadah *E-sports* tentu saja tidak mudah untuk memajukan *E-sports* Indonesia. Tetap saja banyak hambatan dan tantangan yang harus dihadapi sama halnya sebelum didirikannya IESPA. Mulai dari minimnya informasi mengenai *E-sports*, fasilitas yang tidak memadai, kurangnya minat masyarakat karena masyarakat masih memandang bahwa bermain video *game* hanya sebuah hobi untuk mengisi waktu luang yang dapat menyebabkan kecanduan. Banyaknya video *game* yang rilis juga menjadi salah satu hambatan bagi IESPA, karena para atlet pasti akan dilema untuk memilih video *game* mana yang akan ditekuni (Kurniawan, 2019).

Banyaknya video *game* yang digelar pada kompetisi, yaitu salah satunya video *game* yang bernama *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah permainan video *game* seluler bergenre *Multiplayer Online Battle Area* (MOBA) yang diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance (Bhatiya,

2021). *Mobile Legends* dirilis pada tahun 2016, yang semakin populer di seluruh dunia dan membuat *game* ini telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta pemain (Ensiklopedia Dunia, 2019).

Menurut data dari Escharts, *Mobile Legends* menjadi *E-sports game* mobile paling populer di Asia Tenggara dan berhasil mengalahkan judul-judul besar lainnya. Di industri *E-sports* kini kita tidak bisa lagi meremehkan genre *game* mobile. Pasalnya, sektor ini sudah mendapatkan perhatian yang tinggi serta memperlihatkan perkembangan yang pesat. Dari segi jumlah kompetisi bahkan sampai kepopuleran kompetisi yang digelar. Salah satunya adalah *Mobile Legends* yang dinobatkan *Esports Chart* sebagai *game* paling populer di Asia Tenggara (Khair, 2021).



Gambar 1.1 *Mobile Legends* di Kawasan Asia

Sumber: (Khair, 2021)

Dari data yang dimuat, posisi *game* yang diciptakan oleh Moonton tersebut menempati peringkat teratas di kalangan *game-game E-sports mobile*. Dalam wilayah Asia Tenggara, kompetisi MPL adalah yang paling banyak ditonton oleh penggemar *E-sports* dan Indonesia tercatat menjadi penyumbang angka penonton terbanyak. Tidak hanya di Indonesia, empat negara yang telah memiliki kompetisi

MPL juga mampu berkontribusi atas tingginya jumlah minat penggemar *E-sports Mobile Legends*. Myanmar, Malaysia, Filipina, dan Singapura adalah negara yang juga memperoleh pencapaian tinggi dari segi popularitas *E-sports Mobile Legends* tersebut (Khair, 2021).

Mobile Legends dapat mempertahankan kepopulerannya pun dikarenakan salah satunya Moonton sering mengadakan kompetisi-kompetisi bergengsi seperti *Mobile Legends Professional League*, *Mobile Legends Southeast Asia Cup*, hingga yang paling bergengsi dan terbesar yaitu *M World Championship* (eraspace.com, 2023). Banyaknya kompetisi *Mobile Legends* yang digelar untuk mengadu kemampuan dari tim-tim *E-sports* profesional. Turnamen menjadi ajang untuk mendukung persaingan yang sehat dan memelihara sportivitas. Kompetisi *Mobile Legends* juga menyediakan hadiah berupa uang dengan nilai yang sangat fantastis. Oleh karena itu, tidak heran jika para player berlomba-lomba untuk menunjukkan skill mereka demi menjadi yang terbaik.

Adapun berbagai macam kompetisi yang diselenggarakan, baik tingkat nasional maupun internasional. Inilah beberapa kompetisi besar *Mobile Legends*, yaitu:

1. *Mobile Legends Intercity Championship* (MIC)

Mobile Legends Intercity Championship diadakan oleh Moonton, selaku pengembang *Mobile Legends* untuk jadi ajang khusus pemain amatir *Mobile legends*. Moonton memberikan kesempatan bagi para pemain yang masih amatir untuk menunjukkan skill mereka di MIC.

2. *Mobile Legends Profesional League* Indonesia (MPL ID)

Mobile Legends Profesional League Indonesia (MPL ID) adalah kejuaraan tingkat nasional *Mobile Legends* di Indonesia. MPL ID adalah liga utama *Mobile Legends* yang diselenggarakan Moonton untuk penggemar esports di Indonesia. MPL ID sudah diselenggarakan sejak tahun 2018. Kejuaraan nasional ini tentu menyediakan hadiah dengan nominal uang yang tidak sedikit. MPL ID tentu selalu menarik perhatian player *Mobile Legends* di tanah air karena menghadirkan para pro-player Indonesia yang siap bersaing.

3. *MPL Invitational*

MPL Invitational adalah kompetisi *Mobile Legends* tingkat asia tenggara yang diselenggarakan dengan mengundang tim-tim esports dari beberapa negara untuk di pertarungkan. Selain di Indonesia, beberapa negara Asia Tenggara lainnya juga menggelar MPL tingkat nasional di negara mereka. Negara-negara itu kemudian bertemu di MPL Invitational.

4. *Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup (MSC)*

Mobile Legends: Bang Bang Southeast Asia Cup atau MSC adalah kejuaraan *Mobile Legends* terbesar di tingkat Asia Tenggara. Sesuai namanya, kompetisi ini hanya melibatkan player professional *Mobile Legends* dari negara-negara di Asia Tenggara. Kompetisi MSC ini yang menjadi cikal bakal diselenggarakannya kompetisi *Mobile Legends* tingkat dunia yaitu MLBB World Championship.

5. *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) World Championship*

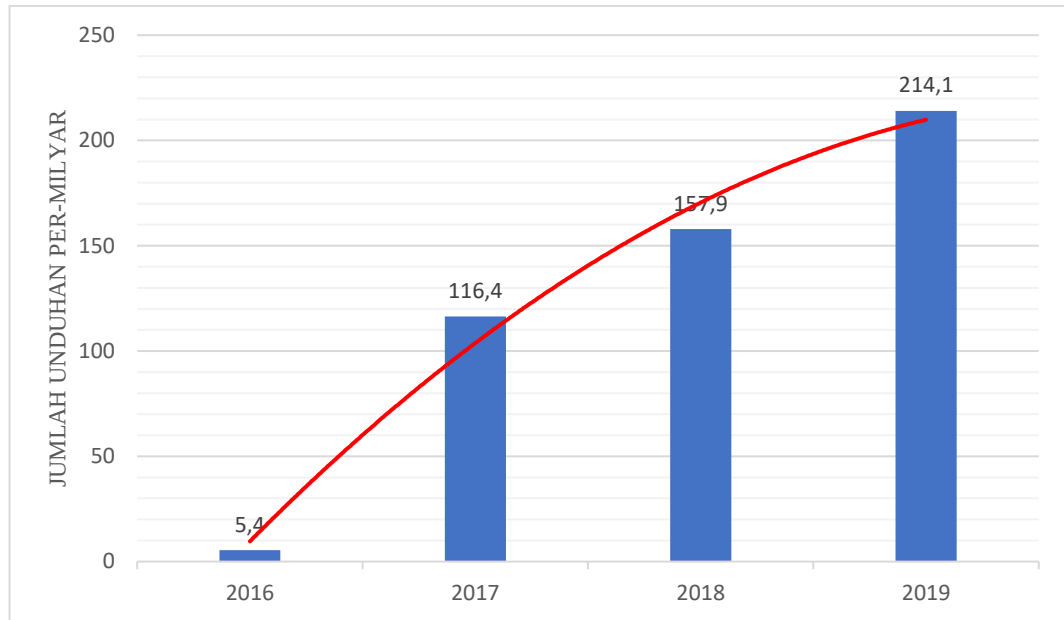
Mobile Legends World Championship adalah kejuaraan tingkat dunia *Mobile Legends*. Kejuaraan terbesar *Mobile Legends* ini melibatkan pemain profesional dari seluruh dunia. *Mobile Legends World Championship* pertama kali diadakan pada tahun 2019. Ini merupakan upaya Moonton untuk mendukung perkembangan industri esports.

6. *Mobile Star League (MSL) Mobile Legends*

Mobile Star League adalah kompetisi yang mengundang tim-tim profesional dari negara-negara di Asia Tenggara. MSL *Mobile Legends* diselenggarakan oleh perusahaan asal Malaysia, Seth & Merv Productions. *Mobile Star League* berformat liga yang secara khusus mengundang sejumlah tim profesional dari negara-negara di Asia Tenggara. Kompetisi ini diselenggarakan sejak tahun 2018.

Tentunya ini sangat berpengaruh terhadap kepopuleran *Mobile Legends* itu sendiri karena *game* ini memang dari awal didesain agar bisa berkompetisi di ajang *E-sports*. Selain itu, apabila Moonton masih sering mengadakan kompetisi bergengsi untuk *Mobile Legends*, berarti hal ini menandakan bahwa *game* tersebut

masih hidup dan masih banyak pemainnya. Hal tersebut menjadikan IESPA untuk memajukan *E-sports* Indonesia melalui *game Mobile Legends*.



Gambar 1.2 Perkembangan Unduhan Game *Mobile Legends* 2016-2019

Sumber: (Kallani, 2021) diolah oleh penulis

Dari awal perilisan hingga kini, *Mobile Legends* menjadi *game* kompetitif yang paling populer di internasional termasuk Indonesia. Walaupun setiap tahunnya banyak bermunculan *game* MOBA lainnya, tetapi *Mobile Legends* masih menjadi yang terpopuler diantara yang lainnya. *Mobile Legends* dapat mempertahankan kepopulerannya pun dikarenakan salah satunya Moonton sering mengadakan kompetisi-kompetisi bergengsi seperti *Mobile Legends Professional League*, *Mobile Legends Southeast Asia Cup*, hingga yang paling bergengsi dan terbesar yaitu *M World Championship* (eraspace.com, 2023).

Tentunya ini sangat berpengaruh terhadap kepopuleran *Mobile Legends* itu sendiri karena *game* ini memang dari awal didesain agar bisa berkompetisi di ajang *E-sports*. Selain itu, apabila Moonton masih sering mengadakan kompetisi bergengsi untuk *Mobile Legends*, berarti hal ini menandakan bahwa *game* tersebut

masih hidup dan masih banyak pemainnya. Hal tersebut menjadikan IESPA untuk memajukan *E-sports* Indonesia melalui *game Mobile Legends*.

Untuk memajukan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends*, IESPA merekrut pemain *game Mobile Legends* yang seterusnya akan dilatih sampai mereka menjadi *Pro Player*. Dengan terciptanya *pro player* ini, tentu saja menjadikan Indonesia memiliki kontingen-kontingen yang akan diikutsertakan di setiap ajang kompetisi *E-sports Mobile Legends* di kawasan nasional bahkan sampai asia tenggara.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya Indonesia *E-sports* Association (IESPA) dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends*, dimana banyak sekali langkah-langkah yang harus dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

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. Mereka pun membentuk sebuah organisasi pertama yang menjadi wadah dalam menaungi *E-sports*.

Indonesia *E-sports* Association (IESPA) adalah sebuah organisasi pertama yang menjadi wadah dalam menaungi *E-sports* Indonesia. IESPA tidak hanya sebagai wadah untuk *E-sports*, IESPA juga ingin mewujudkan visi nya yaitu “Terwujudnya Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang *E-sports*” (IESPA, 2013). IESPA dapat dikatakan sebagai aktor negara Indonesia pada tahap mengembangkan dan memajukan citra Indonesia melalui *E-sports*.

Terlepas dengan berdirinya IESPA sebagai wadah *E-sports* tentu saja tidak mudah untuk memajukan *E-sports* Indonesia. Tetap saja banyak hambatan dan tantangan yang harus dihadapi sama halnya sebelum didirikannya IESPA. Mulai dari minimnya informasi mengenai *E-sports*, fasilitas yang tidak memadai, kurangnya minat masyarakat karena masyarakat masih memandang bahwa bermain video *game* hanya sebuah hobi untuk mengisi waktu luang yang dapat menyebabkan kecanduan. Banyaknya video *game* yang rilis juga menjadi salah satu hambatan bagi IESPA, karena para atlet pasti akan dilema untuk memilih video *game* mana yang akan ditekuni.

Banyaknya video *game* yang digelar pada kompetisi, yaitu salah satunya video *game* yang bernama *Mobile Legends*. *Mobile Legends* adalah permainan video *game* seluler bergenre *Multiplayer Online Battle Area* (MOBA) yang diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance (Bhatiya, 2021). *Mobile Legends* dirilis pada tahun 2016, yang semakin populer di seluruh dunia dan membuat *game* ini telah melampaui 1 miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta pemain (Ensiklopedia Dunia, 2019).

Dalam *E-sports* banyak sekali video *game* yang dipertandingkan. Tetapi *game* yang bernama *Mobile Legends* sangat mendominasi dalam *E-sports* di kawasan internasional. Karena video *game* ini sangat populer dibanding video *game* lainnya. Alasannya yaitu karena *Mobile Legends* sering mengadakan kompetisi besar yang dihadiri oleh berbagai negara. Oleh sebab itu, tidak heran kalau *Mobile Legends* sangat mendominasi untuk dijadikan sebagai bahan pertandingan *E-sports*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti sudah merumuskan beberapa permasalahan mengenai *E-sports* Indonesia. Peneliti melakukan penelitian yang akan menjawab dari permasalahan yang terjadi, dengan penelitian yang berjudul “Bagaimana Upaya Indonesia *E-sports* Association (IESPA) dalam Mengembangkan *E-sports* Indonesia Melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara Tahun 2013 – 2023?”

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah didapat, maka penulis berharap dapat menyajikan tujuan penelitiannya, yaitu:

1. Mengeksplorasi perkembangan IESPA.
2. Menganalisis upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara pada 2013 – 2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembang ilmu pengetahuan di bidang ilmu Hubungan Internasional.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dalam dunia kepustakaan ilmu Hubungan Internasional tentang *E-sports* yang berada di Indonesia.
3. Untuk mengetahui aktor negara dalam pengembangan dalam bidang *E-sports*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, peneliti memanfaatkan tinjauan pustaka untuk membantu dalam mengidentifikasi sebuah topik yang diangkat, mendukung metodologi, memberikan suatu kerangka berpikir, dan mengubah arah penelitian. Pada bagian ini peneliti menerangkan tiga bagian. Pertama, memaparkan dan menjelaskan mengenai penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan *literature review* yang berkaitan langsung dengan penelitian yang akan atau sedang dilakukan, namun tema yang peneliti ambil belum banyak dibahas oleh peneliti lain secara spesifik. Dengan demikian, peneliti akan menggunakan dan mereview lima penelitian terdahulu yang memiliki koneksi dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Kedua, teori dan konsep yang akan digunakan yaitu, teori diplomasi publik dan tiga konsep lapisan diplomasi publik. Lalu yang ketiga, mengenai kerangka berpikir digunakan peneliti untuk menjelaskan bagaimana upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara.

2.1 Peneliti Terdahulu

Penelitian pertama, merupakan penelitian yang dilakukan oleh Fiqri Fauzi yang berjudul “Peran Indonesia *E-sports* Association (IESPA) Melalui *E-sports Mobile Legends* Dalam Meningkatkan *Nation Branding* Indonesia di Kawasan Asia Tenggara” pada tahun 2022. Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data-data akurat melalui website resmi IESPA, Montoon, IESF, artikel kritik, ulasan, dan lain sebagainya, selanjutnya data ini dikumpulkan dan hasil dari data ini dianalisis menggunakan

teori diplomasi yang disertai konsep *nation branding*. Hasil dari penelitian ini adalah peran IESPA membantu perkembangan *E-sports* di Indonesia khususnya *game Mobile Legends* dengan melakukan kerjasama dengan media, komunitas dan pemerintah. Kerjasama ini bertujuan untuk mengangkat potensi dari para *gamers* Mobile Legend yang ada di Indonesia untuk nantinya sebagai ajang penyeleksian atlet yang diberangkatkan untuk *SEA games*. Berdasarkan analisis yang di dapat oleh penulis, dalam meningkatkan *Nation Branding* Indonesia, IESPA bisa dikatakan berhasil dengan membawa medali perak di *SEA games* dan banyak tim *E-sports* dari Indonesia yang mendapatkan sponsor dari brand luar. Hal ini merupakan hal yang positif bagi citra bangsa Indonesia di dunia khususnya kawasan Asia Tenggara (Fauzi, 2022).

Kedua, merupakan penelitian yang dilakukan oleh Jalud Arie Brahmanto yang berjudul “Upaya Asosiasi dan MNC Dalam Menjadikan *E-sports* Sebagai Olahraga Olimpiade” pada tahun 2018. Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu data-data yang digunakan diambil dari pernyataan-pernyataan resmi organisasi-organisasi internasional. Data yang digunakan juga diambil dari media-media internasional terkait perkembangan *E-sports* di seluruh dunia. Analisa perkembangan *E-sports* di seluruh dunia terutama negara-negara benua Asia mempunyai kaitan dengan upaya asosiasi-asosiasi dan perusahaan-perusahaan industri *E-sports* dalam memenuhi kriteria olahraga olimpiade *International Olympic Committee* (IOC). Salah satu kriteria olahraga olimpiade adalah adanya tingkat popularitas yang tinggi (Brahmanto, 2018).

Peneliti menyimpulkan bahwa asosiasi *E-sports* memiliki peran yang penting untuk mewadahi para komunitas dan atlet-atlet. Sedangkan perusahaan akan menjadi salah satu faktor pendukung dimana akan menjadi sponsor terhadap event yang akan berlangsung. Asosiasi dan perusahaan yang bergerak di bidang *E-sports* berupaya untuk menjadikan *E-sports* menjadi salah satu olahraga olimpiade dengan cara meyakinkan para negara yang menjadi tuan rumah olimpiade. Upaya dari asosiasi dan perusahaan ini membuahkan respon dari *International Olympic Commite* (IOC), bahwa IOC membahas persoalan *E-sports* ini ke dalam KTT

olimpiade ke-6 dimana mereka akan melakukan investigasi lebih dalam terhadap asosiasi, perusahaan dan atlet-atlet di bidang *E-sports* (Brahmanto, 2018).

Ketiga, merupakan penelitian yang dilakukan oleh I Made Oka Adinata yang berjudul “Penerapan *Soft Diplomacy* Indonesia Melalui Penyelenggaraan *E-sports* (Studi Kasus Indonesia *Esports Summit*; IESF *World Championship* 2022 di Bali)” pada tahun 2023. Dalam penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk menjelaskan penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan acara IeSF *World Championship* dan Indonesia *E-sports Summit* yang diadakan pada tahun 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, dan dalam mengumpulkan data menggunakan teknik studi dokumentasi dan literatur. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik data Hubberman Miles yaitu melakukan kondensasi data, penyajian data, dan pengambilan serta verifikasi kesimpulan (Adinata, 2023).

Hasil penelitian, terdapat empat poin penerapan *soft diplomacy* Indonesia pada acara yaitu pertama persiapan dan pelaksanaan IESF *World E-sports Championship* dan Indonesia *E-sports Summit* 2022, kedua strategi media dan promosi Indonesia terhadap pelaksanaan acara *E-sports*, ketiga kerja sama pemerintah Indonesia, komunitas *E-sports* Indonesia dan usaha lokal Indonesia, keempat konten budaya Indonesia yang ditunjukan di acara IESF *World E-sports Championship* dan Indonesia *E-sports Summit* (Adinata, 2023).

Keempat, merupakan penelitian yang dilakukan oleh Junita Budi Rachman, Dkk, yang berjudul “*E-sports* Sebagai Sumber *Soft Power* Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda” pada tahun 2020. Meneliti dan menyimpulkan bahwa, pemerintah republik Indonesia sedang menaruh perhatiannya kepada esports. *E-sports* dianggap bagian dari industri kreatif dan hiburan yang sedang dikembangkan untuk mendukung pembangunan nasional. Indonesia memiliki sumber daya manusia yang berpotensi dari anak-anak mudanya. Yang dimana anak-anak muda ini tidak hanya sebagai konsumen dan target bisnis, tetapi sebagai pencipta dan aktor *E-sports*. Melalui mereka, *E-sports* nasional akan berkembang dan juga memberikan berkontribusi pada ekonomi digital Indonesia. berhubungan dengan

menemukan sumber *soft power* baru, Indonesia mengharapkan *E-sports* nasional nya sebagai sarana dan tujuan prestasi internasional (Rachman, 2020).

Dalam upaya merealisasikan hal ini, pemerintah berinvestasi sebagai regulator dan fasilitator terhadap kegiatan *E-sports* di negaranya, yang termasuk mengeluarkan peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Umum Game Interaktif Elektronik, dan tampil di berbagai kompetisi *E-sports*, seperti kompetisi piala Presiden, kejuaraan *National Youth Esports 9 Championship* dan Seri Universitas IEC 2019. Dengan ini, arah dan manfaat *E-sports* untuk bangsa Indonesia, peningkatan dan pengembangannya diperlukan upaya secara khusus membangun pilar utamanya, dimana generasi pemain muda *E-sports* Indonesia yang berbakat dan juga memiliki kualitas internasional. Hal lain yang perlu dilakukan adalah menghilangkan semua stigma sikap negatif terhadap video game atau *E-sports*, dengan cara menginspirasi mereka untuk mendukung perkembangan esports di tanah air. *E-sports* memberikan manfaat positif bagi individu, kolektif individu atau lembaga dan bangsa. Bagi Indonesia, manfaat *E-sports* berpotensi untuk menjadi sumber *soft power* (Rachman, 2020).

Kelima, merupakan penelitian yang ditulis oleh Raden Muhammad Satria Putra yang berjudul “Perkembangan *E-sports* di Mata Internasional dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia” tahun 2017. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan perkembangan *E-sports* di Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan Teori Media, Budaya dan Masyarakat, dengan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu perkembangan *E-sports* di Indonesia akan semakin maju, dari segi jumlah pelaku bisnis yang siap menggelar kompetisi gim dalam skala nasional maupun internasional, dalam perkembangan *E-sports* juga didukung oleh adanya daya beli para *Gamer* yang terus meningkat, lalu adanya pihak MNC sebagai sponsor menunjukan bahwa Indonesia dapat menjadi pasar potensial sehingga semakin banyak hadirnya sponsor dan kompetisi yang diadakan. Dukungan oleh pemerintah melalui IESPA juga semakin meningkatkan semangat para atlet untuk menunjukan kemampuan dalam kompetisi internasional (Putra, 2017).

Table 2.1 Rangkuman Hasil *Literature Review*

Keterangan	Nama, Judul, dan Tahun Penelitian	Tujuan Penelitian	Teori/Konsep, Sumber Data dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	1	2	3	4
Peneliti 1	Fiqri Fauzi, Peran Indonesia <i>E-sports Association</i> (IESPA) Melalui <i>E-sports Mobile Legends</i> Dalam Meningkatkan <i>Nation Branding</i> Indonesia di Kawasan Asia Tenggara, (2022).	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang bagaimana peran yang diberikan IESPA dan apa tujuan dari IESPA terhadap perkembangan e-sport <i>Mobile Legends</i> di Indonesia dalam meningkatkan <i>Nation Branding</i> Indonesia di Kawasan Asia Tenggara.	Teori diplomasi publik dan konsep <i>nation branding</i> , primer dan sekunder, kualitatif deskriptif	Hasil dari penelitian ini adalah peran IESPA membantu perkembangan <i>E-sports</i> di Indonesia khususnya <i>game Mobile Legends</i> dengan melakukan kerjasama dengan media, komunitas dan pemerintah. Kerjasama ini bertujuan untuk mengangkat potensi dari para <i>gamers Mobile Legends</i> yang ada di Indonesia untuk nantinya sebagai ajang penyeleksian atlet yang diberangkatkan untuk <i>SEA games</i> .

				Berdasarkan analisis yang di dapat oleh penulis, dalam meningkatkan Nation Branding Indonesia, IESPA bisa dikatakan berhasil dengan membawa medali perak di <i>SEA games</i> dan banyak tim <i>E-sports</i> dari Indonesia yang mendapatkan sponsor dari brand luar. Hal ini merupakan hal yang positif bagi citra bangsa Indonesia di dunia khususnya kawasan Asia Tenggara.
	1	2	3	4
Peneliti 2	Jalud Arie Brahmanto, Upaya Asosiasi dan MNC Dalam Menjadikan <i>E-sports</i> Sebagai	Tujuan penelitian ditujukan untuk menganalisis upaya asosiasi dan MNC dalam menjadikan <i>E-</i>	Diplomasi, sekunder, kualitatif deskriptif	Peneliti menyimpulkan bahwa asosiasi <i>E-sports</i> memiliki peran yang penting untuk mewadahi para komunitas dan atlet-atlet. Sedangkan

	Olahraga Olimpiade, (2018)	<i>sports</i> sebagai olahraga Olimpiade dengan memenuhi kriteria-kriteria yang dikeluarkan International Olympic Committee (IOC). Keduanya memiliki metode dan alasan yang berbeda, namun pada praktiknya tetap dapat dipandang sebagai upaya		perusahaan akan menjadi salah satu faktor pendukung dimana akan menjadi sponsor terhadap event yang akan berlangsung. Asosiasi dan perusahaan yang bergerak di bidang <i>E-sports</i> berupaya untuk menjadikan <i>E-sports</i> menjadi salah satu olahraga olimpiade dengan cara meyakinkan para negara yang menjadi tuan rumah olimpiade. Upaya dari asosiasi dan perusahaan ini membuahkan respon dari <i>International Olympic Committee</i> (IOC), bahwa IOC akan membahas persoalan <i>E-sports</i> ini kedalam KTT olimpiade ke-6 dimana mereka akan melakukan investigasi lebih
--	----------------------------	---	--	--

				dalam terhadap asosiasi, perusahaan dan atlet-atlet di bidang <i>E-sports</i> .
	1	2	3	4
Peneliti 3	I Made Oka Adinata yang berjudul “Penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia Melalui Penyelenggaraan <i>E-sports</i> (Studi Kasus Indonesia <i>Esports Summit</i> ; IESF <i>World Championship</i> 2022 di Bali), (2023)	Tujuan penelitian untuk menjelaskan penerapan <i>soft diplomacy</i> Indonesia melalui penyelenggaraan acara IeSF <i>World Championship</i> dan Indonesia <i>E-sports Summit</i> yang diadakan pada tahun 2022.	<i>Soft Diplomacy</i> , Metode Kualitatif, Data Sekunder	Hasil penelitian, terdapat empat poin penerapan <i>soft diplomacy</i> Indonesia pada acara yaitu pertama persiapan dan pelaksanaan IESF <i>World E-sports Championship</i> dan Indonesia <i>E-sports Summit</i> 2022, kedua strategi media dan promosi Indonesia terhadap pelaksanaan acara <i>E-sports</i> , ketiga kerja sama pemerintah Indonesia, komunitas <i>E-sports</i> Indonesia dan usaha lokal Indonesia, keempat konten budaya Indonesia yang ditunjukkan di acara IESF <i>World E-sports Championship</i>

				dan Indonesia <i>E-sports Summit</i>
	1	2	3	4
Peneliti 4	Junita Budi Rachman, Dkk, <i>E-sports</i> Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda, (2020)	Tujuan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan dan membahas mengenai proses dan hasil sosialisasi terhadap anak muda mengenai <i>E-sports</i> dan <i>soft power</i> Indonesia. Legasi Asian Games 2018 memunculkan esports sebagai sumber baru yang dapat mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif sekaligus berpotensi	<i>Soft Power</i> , Sosialisasi, Kuesioner	Pemerintah republik Indonesia sedang menaruh perhatiannya kepada <i>E-sports</i> . <i>E-sports</i> dianggap bagian dari industri kreatif dan hiburan yang sedang dikembangkan untuk mendukung pembangunan nasional. Indonesia memiliki Sumber daya manusia yang berpotensi dari anak-anak mudanya. Yang dimana anak-anak muda ini tidak hanya sebagai konsumen dan target bisnis, tetapi sebagai pencipta dan aktor <i>E-sports</i> . Melalui mereka, <i>E-sports</i> nasional akan berkembang dan juga memberikan berkontribusi pada

		sebagai sumber <i>soft power</i> negara Indonesia.		ekonomi digital Indonesia berhubungan dengan menemukan sumber <i>soft power</i> baru, Indonesia mengharapkan <i>E-sports</i> nasionalnya sebagai sarana dan tujuan prestasi internasional
	1	2	3	4
Peneliti 5	Raden Muhammad Satria Putra, Perkembangan <i>E-sports</i> di Mata Internasional dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia, (2017).	Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan perkembangan <i>E-sports</i> di Indonesia.	Teori Media, Budaya dan Masyarakat, Metode Kualitatif	Hasil penelitian ini yaitu perkembangan <i>E-sports</i> di Indonesia akan semakin maju, dari segi jumlah pelaku bisnis yang siap menggelar kompetisi gim dalam skala nasional maupun internasional, dalam perkembangan <i>E-sports</i> juga didukung oleh adanya daya beli para Gamer yang terus meningkat, lalu adanya pihak MNC sebagai sponsor

				menunjukkan bahwa Indonesia dapat menjadi pasar potensial sehingga semakin banyak hadirnya sponsor dan kompetisi yang diadakan. Dukungan oleh pemerintah melalui IESPA juga semakin meningkatkan semangat para atlet untuk menunjukkan kemampuan dalam kompetisi internasional
--	--	--	--	--

Sumber: Diolah Oleh Penulis

2.2 Landasan Teori dan Konsep

Teori memiliki fungsi yang sangat penting dalam penelitian, yaitu memberikan kerangka konseptual yang terstruktur dan koheren, sehingga peneliti dapat memahami fenomena yang diteliti dalam perspektif yang benar. Menurut (Creswell, 2014) Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Sedangkan, menurut Erwan dan Dyah teori adalah serangkaian konsep yang memiliki hubungan sistematis untuk menjelaskan suatu fenomena sosial tertentu (Erwan, 2007). Lebih lanjut beliau mengatakan bahwa

teori merupakan salah satu hal yang paling fundamental yang harus dipahami seorang peneliti ketika ia melakukan penelitian karena dari teori-teori yang ada peneliti dapat menemukan dan merumuskan permasalahan sosial yang diamatinya secara sistematis untuk selanjutnya dikembangkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis penelitian.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori diplomasi publik yang disertai dengan konsep tiga lapisan diplomasi publik untuk mengetahui upaya yang dilakukan oleh IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara.

2.2.1 Teori Diplomasi Publik

Diplomasi publik yakni sebuah istilah yang mencakup tindakan aktor-aktor yang dimaksudkan untuk mempromosikan hubungan baik antar negara (Peterson, 2014). Dalam sejarah untuk pertama kalinya penggunaan istilah diplomasi publik digunakan oleh Edmond Gullion seorang Diplomat Amerika Serikat ketika dia menulis tentang pengaruh opini publik mengenai perumusan dan pelaksanaan keputusan dalam membuat kebijakan luar negeri pada tahun 1965. Pada awalnya diplomasi publik berwujud kepada apa yang harus menjadi tugas dan tanggung jawab bagi seorang diplomat kepada masyarakat (Pigman G. A., 2010).

Gullion menggunakan istilah ini untuk menekankan bahwa pelatihan diplomat Amerika harus menyertakan sebuah modul tentang apa yang disebut dalam tradisi Wilsonian, diplomasi publik. Ekspresi diplomasi publik dibuat kembali untuk menunjuk kegiatan para diplomat sejak lama disebut propaganda atau informasi, yaitu praktik diplomatik yang ditujukan untuk bertindak langsung pada masyarakat dan tidak lagi pada pemerintah saja. Kegiatan ini telah sangat berkembang dari Perang Dunia Pertama (Pigman G. A., 2010).

Terdapat dua definisi yang digunakan oleh Signitzer dari Coombs (1992) dalam memahami diplomasi publik yakni sebagai cara suatu pemerintah, kelompok,

dan individu dapat secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi keputusan politik luar negeri dari pemerintah lain. Mereka mengartikan bahwa diplomasi public dapat memperluas bidang kegiatan diplomasi. Kegiatan diplomasi ini dapat mengenai isu-isu yang sangat beragam dari ranah *high politics*, yaitu dalam aspek kehidupan sehari-hari, lingkup tertutup pemerintah, aktor diplomasi, dan kelompok sasaran baru yakni individu, kelompok dan institusi berbeda yang bergabung dalam kegiatan komunikasi internasional dan antar budaya yang memiliki pengaruh terhadap hubungan politik antar negara. Berdasarkan referensi diatas, semua pihak dapat menjadi aktor diplomasi.

Diplomasi olahraga jatuh dalam kawasan diplomasi publik. Menurut Nye, terdapat tiga dimensi dari diplomasi publik. Yang pertama yakni komunikasi harian yang melibatkan penjelasan mengenai konteks keputusan kebijakan domestik maupun luar negeri. Dalam era internet dengan membanjirnya informasi, dimensi ini penting dalam menekankan dan menjelaskan posisi pemerintah terutama dalam persiapan menghadapi krisis dimana komunikasi yang digencarkan pemerintah diharapkan menjadi yang utama dibanding konten yang muncul yang berseberangan dengan nilai-nilai negara (Nye, *Soft Power: the Means to Success in World Politic*, 2004).

Dimensi kedua adalah komunikasi strategis yang mengembangkan seperangkat tema sederhana, sebagaimana yang ada dalam kampanye politik atau iklan. Kampanye ini mencanangkan acara simbolis atau komunikasi matematis pada sepanjang tahun tertentu untuk menciptakan merek dari tema sentral atau untuk meningkatkan kebijakan tertentu dari pemerintah. Dimensi ketiga dari diplomasi publik adalah membangun hubungan jangka panjang yang kekal dengan tokoh-tokoh kunci selama bertahun-tahun atau bahkan dekade, baik melalui beasiswa, pertukaran, pelatihan, seminar, konferensi, maupun akses terhadap media (Nye, *Soft Power: the Means to Success in World Politic*, 2004). Barry Sanders dalam *Sport as Public Diplomacy* melihat bahwa olahraga merupakan media kuat dan besar dalam penyebaran informasi, reputasi, serta hubungan internasional yang mana merupakan inti dari diplomasi publik. Besaran dari audiens global serta tingkat ketertarikan mereka terhadap olahraga melebihi subjek lainnya juga

termasuk dalam masalah politik. Sifat dari olahraga sendiri dalam mencari keunggulan dalam kompetisi membawa pesannya tersendiri. Selain itu olahraga pun menjadi kendaraan dalam menyebarkan pesan. Suatu strategi diplomasi publik yang terencana mampu mengkapitalkan kesempatan yang diberikan oleh olahraga (Sanders, 2011).

Murray melihat bahwa diplomasi olahraga sendiri melibatkan aktivitas representatif dan diplomasi yang dilakukan oleh orang-orang olahraga (misalnya pemain, pengurus organisasi atau asosiasi olahraga, atau penyelenggara acara olahraga hingga penonton dan penikmat olahraga sendiri) sebagai perwakilan atau sesuai dengan pembuat kebijakan (Murray, 2011). Praktik ini difasilitasi oleh diplomasi tradisional dan menggunakan orang-orang dalam olahraga dan acara olahraga untuk membentuk dan menginformasikan suatu citra yang dapat diterima baik oleh masyarakat dan internasional, untuk membentuk persepsi yang kondusif dalam mendukung tujuan luar negeri pemerintah terkait.

Murray melihat terdapat enam alasan yang menyebabkan olahraga semakin diakui dalam diplomasi. Pertama dari perubahan lingkungan internasional yang memaksa diplomasi untuk beradaptasi dan bereksperimen (Murray, 2011). Kedua karena olahraga dan organisasi olahraga semakin meningkat daya tarik dan pengikutnya. Ketiga, masyarakat yang sudah lelah dengan kekerasan perang lebih memilih parade *soft power*. Keempat, olahraga telah menjadi bagian dari kehidupan modern dan memiliki penonton berskala global dalam media. Kelima, olahraga memiliki nilai representasi bagus bagi suatu negara. Keenam, antara olahraga dan diplomasi memang telah semakin terafiliasi dengan adanya globalisasi. Terakhir, diplomasi olahraga ini menjadi cara halus untuk menunjukkan perubahan kebijakan luar negeri antara negara yang saling mengasingkan (Murray, 2011).

2.2.2 Konsep Tiga Strategi Lapisan Diplomasi Publik

Berkaitan dengan rumusan masalah penelitian, maka diperlukan konsep strategi dalam mengkaji diplomasi publik untuk mengetahui serta menganalisa strategi-strategi apa saja yang dipakai, dan bagaimana para aktor dalam menerapkannya serta apa dampak yang ditimbulkan dari tindakan yang mereka lakukan. Sejauh ini terdapat ahli yang mengemukakan konsep mengenai strategi diplomasi publik ialah Geoffrey Cowan. Cowan mengatakan ada 3 strategi yang dapat digunakan dalam diplomasi publik, yaitu lapisan monolog (monologue), lapisan dialog (dialogue) dan serta lapisan kolaborasi (collaboration) (Arsenault, 2008).

Melihat konsep dari Cowan yang mengkombinasikan semua strategi dalam setiap lapisan komunikasi maka peneliti berpendapat bahwa cocok digunakan dalam penelitian ini. Dengan alasan yang pertama, monolog yakni dapat diartikan sebagai komunikasi satu arah, yang mana berfungsi ketika bangsa ingin masyarakat dunia untuk memahami dimana bangsa itu berdiri, tidak ada strategi yang lebih baik selain hal-hal yang diperoleh langsung dari pemerintah, seperti pernyataan atau dokumen. Strategi komunikasi monolog dapat berupa pidato, slogan, proklamasi, siaran pers, publikasi internet, editorial atau tajuk rencana dan kampanye tentang perdamaian atau bangsanya (Arsenault, 2008).

Bentuk strategi monolog juga meliputi karya-karya budaya: seperti buku, musik dan film hingga karya seni visual seperti logo, maskot, dan emblem. Komunikasi satu arah ini umumnya ditransmisikan secara transnasional pada jarak waktu yang berbeda-beda, seperti pada setiap hari, jam atau bahkan menit ke menit. Akan tetapi, peran monolog dalam diplomasi publik memiliki kelemahan yang cukup fatal, karena komunikasi satu arah tidak memberikan kesempatan untuk mendengarkan atau memperkenalkan adanya balasan dari publik, baik itu berupa masukan maupun tanggapan kritik. Komunikasi satu arah terbilang penting, terutama ketika sedang kritis serta bermanfaat dalam penjelasan sehari-hari perihal kebijakan pemerintah, Di samping itu, komunikasi satu arah bisa juga membantu

dalam membangun kredibilitas, seperti media-media massa milik negara yang telah melakukan siaran bertahun-tahun dan sudah mencapai tingkat global dengan laporan-laporannya yang jujur, bahkan ketika menggambarkan fakta-fakta memalukan mengenai bangsa atau pemerintah yang mensponsori mereka (Arsenault, 2008).

Kedua, dialog adalah komunikasi dua arah, yang mana pemerintah atau aktor-aktor non negara lainnya menyediakan suatu wadah bagi publik untuk terlibat dalam diskusi dan debat dengan mereka. Komunikasi dialog ini semakin lama semakin banyak digunakan, khususnya dialog lintas nasional untuk menciptakan sebuah ranah publik internasional, percakapan budaya atau membantu dialog antar peradaban berkembang. Dalam konteks diplomasi publik, dialog mengacu pada segudang situasi, di mana ide-ide dan saling ditukarkan serta sifat komunikasinya timbal balik (Arsenault, 2008).

Terdapat beberapa bentuk dan tingkat dialog, yang diantaranya adalah pertukaran ide dan informasi dalam konferensi resmi yang dihadiri oleh para elit, dalam konferensi akademis atau profesional, call in di acara bincang-bincang dan situs jaringan interaktif, seperti ruang obrol online. Martin Buber membagi dialog menjadi dua, yakni dialog teknis dan dialog sejati (Arsenault, 2008). Dialog teknis adalah dialog yang mana pertukaran ide serta informasi dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi kepentingan saja dan dialog sejatinya adalah dialog, di mana partisipan secara terbuka serta rela terlibat dalam pertukaran tersebut yang tujuan satu-satunya hanya untuk membangun hubungan dengan meminimalisir perasaan mengendalikan atau mendominasi.

Menurut Burber, dialog sejati terjadi ketika kedua pihak memasuki sebuah hubungan dengan rasa saling menghormati dan kesediaan untuk mendengarkan serta memandang interaksi mereka sebagai tujuan hubungan tersebut. Kedua dialog ini tentu sangat berguna dalam mempercepat tercapainya tujuan diplomasi publik, karena tindakan-tindakan ini bisa menjadi dasar terwujudnya ikatan yang lebih dalam. Terakhir adalah kolaborasi, yang artinya ialah upaya-upaya yang mengutamakan partisipasi lintas nasional di dalam sebuah usaha atau proyek bersama untuk meraih tujuan bersama (Arsenault, 2008).

2.3 Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir ini, peneliti akan memaparkan suatu bentuk pemikiran mengenai *E-sports* di Indonesia. Untuk menyesuaikan kemajuan zaman terutama pada bidang *E-sports*. Untuk memajukan Indonesia pada bidang *E-sports* ini tentu saja tidak mudah banyak hambatan yang akan dilalui, oleh sebab itu dibutuhkan aktor penggerak dan pendukungnya. Aktor tersebut adalah IESPA. Dengan menggunakan teori diplomasi publik, IESPA akan merancang upaya – upaya yang akan dilakukan untuk kemajuan *E-sports* Indonesia. *E-sports* melalui *Mobile Legends* akan dijadikan sebagai acuan dalam kegiatan ini. *Mobile Legends* dipilih oleh peneliti dikarenakan salah satu video *game* terpopuler di Asia Tenggara. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, berikut ini adalah Kerangka Berpikir yang akan menjelaskan alur penelitian ini:

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran



Sumber: Diolah oleh penulis

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, yang termasuk didalamnya: (a) Jenis Penelitian, (b) Fokus penelitian, (c) Jenis dan Sumber Data, (d) Teknik Pengumpulan Data, dan (e) Teknik Analisis Data.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengartikan data. Penelitian kualitatif juga merupakan penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena: apa yang terjadi, mengapa terjadi, dan bagaimana terjadinya? Artinya riset kualitatif berbasis pada konsep *going exploring* yang melibatkan *in-depth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus tunggal (Chariri, 2009). Sejalan dengan Denzin & Lincoln (1994) penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Lincoln, 1994). Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka.

Penelitian dengan metode kualitatif juga menjelaskan suatu fenomena sosial dan hubungan antar manusia yang nantinya dapat dievaluasi (Brunt, 2017). Menurut Neuman, penelitian dengan metode kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan atau menemukan secara detail hasil penelitian dengan

akurasi yang tinggi menentukan atau menemukan data baru yang berkaitan dengan peneliti terdahulu, menciptakan serangkaian kategori atau tipe klasifikasi, mengklasifikasi urutan tahapan atau langkah, mendokumentasikan proses atau mekanisme sebab-akibat, dan memberikan laporan berdasarkan latar belakang atau situasi (Neuman, 2014).

Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk memaparkan bagaimana upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara pada 2013-2023. Hal tersebut dikarenakan selaras dengan dua tujuan utama penelitian kualitatif, yaitu menggambarkan dan mengungkapkan (*to describe and explore*) dan menggambarkan dan menjelaskan (*to describe and explain*). Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai itulah maka penelitian kualitatif menggunakan instrumen pengumpulan data yang sesuai dengan tujuannya (Pujileksono, 2016).

3.2 Fokus Penelitian

Fokus memberikan batasan pada suatu studi dan batasan dalam pengumpulan data, sehingga dengan batasan ini peneliti akan lebih fokus dalam memahami masalah - masalah yang menjadi tujuan penelitian. Dengan demikian menurut Moleong, fokus penelitian dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif juga membatasi peneliti agar memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan (Moelong, 2017). Spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya, ataupun suatu potret kehidupan merupakan fokus dalam pembahasan dalam metode studi kasus.

Fokus dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara tahun 2013 – 2023. Alasan peneliti memilih tahun 2013 – 2023, yaitu karena pada saat 2013 baru berdirinya organisasi IESPA yang dijadikan sebagai wadah *E-sports* dan tentu saja tidak mudah bagi IESPA dalam mengembangkan *E-*

sports Indonesia pasti adanya hambatan dan tantangan yang dihadapi hingga 2023. Untuk menghadapi hambatan dan tantangan tersebut, IESPA sebagai aktor utama akan memberikan upayanya pada mengembangkan *E-sports* Indonesia di Asia Tenggara.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Penulis menggunakan jenis data sekunder (tidak langsung). Pengertian data sekunder menurut Bryman adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data dan biasanya data tersebut sudah tersedia sebelumnya yang dapat dikumpulkan melalui website resmi internasional dan departemen pemerintahan (Bryman, 2016). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diambil melalui berbagai dokumen resmi, jurnal-jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan melalui laman resmi IESPA, IESF, PBESI, WCG, dan Montoon.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data, penulis menggunakan studi literature dan studi dokumentasi.

1. Studi literatur

Teknik ini dilakukan dengan cara menelusuri kepustakaan yang berisi tentang teori-teori dari karya ilmiah yang sudah diterbitkan atau belum diterbitkan berupa *hard copy* atau *soft copy*, seperti pada buku buku (*e-book*), makalah, penelitian terdahulu, jurnal online, dan lain sebagainya. Menurut Creswell menyatakan bahwa studi literatur adalah ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku, dan dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan.

Jenis data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari studi literatur (Creswell, 2014).

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

Sedangkan menurut Danial dan Warsiah, Studi Literatur adalah merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku, majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian (Wasriah, 2009). Pentingnya studi literature karena datanya bersifat tetap, autentik, mudah ditemukan, dan dapat dipertanggungjawabkan karena data literatur tersebut memiliki keabsahan dan telah melalui prosedur penelitian yang standar. Studi literatur sebagai teknik dalam penelitian untuk memperoleh data digunakan karena:

- a) Data yang didapat berbentuk teori-teori yang mendukung kegiatan penelitian
- b) Data yang didapat nanti digunakan untuk melakukan verifikasi kualitas teori yang ditemukan dari hasil penelitian
- c) Autentik data dari studi literatur dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik studi literatur ini bersumber pada buku, laporan penelitian, jurnal ilmiah, dan catatan lain, berusaha mencari sumber-sumber teori yang relevan sesuai dengan topik dan permasalahan penelitian yang telah ditetapkan sehingga penelitian yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

2. Studi Dokumentasi

Teknik studi dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana peneliti mengumpulkan dan mempelajari data atau informasi yang diperlukan melalui dokumen - dokumen penting yang tersimpan (Zuldafrial, 2012). Sedangkan menurut Creswell studi dokumen adalah sebagai alat pelengkap yang digunakan

sebagai sumber penelitian, biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya lainnya. Sumber yang berbentuk tulisan dapat berupa peraturan kebijakan, *report*, karya sastra, transkrip, dan lain yang sejenisnya. Sedangkan yang berbentuk gambar, dapat berupa gambar hidup, foto, sketksa, lukisan, dan lain sebagainya (Creswell, 2014). Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa teknik studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang membutuhkan dokumen-dokumen yang berkenaan penelitian untuk dianalisis.

3.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan, terdapat tiga tahapan dalam melakukan analisis data kualitatif yaitu (Miles, 2014).

1. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang valid. Kondensasi data merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengorganisasi data sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi. Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasi dengan berbagai cara; seleksi, ringkasan, penggolongan, dan bahkan ke dalam angka-angka. Pada tahap ini dilakukan pemilihan tentang relevan tidaknya antara data dengan tujuan penelitian. Informasi dari lapangan sebagai bahan mentah diringkas, disusun lebih sistematis, serta ditonjolkan pokok-pokok yang penting sehingga lebih mudah dikendalikan.

2. Penyajian Data

Dalam penyajian data bisa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik, dan tabel. Tujuan dari penyajian data ialah untuk menggabungkan informasi sehingga bisa menggambarkan keadaan yang terjadi. Peneliti tidak kesusahan dalam menguasai informasi baik dengan semua atau tugas-tugas tertentu dari hasil penelitian, untuk itu peneliti membuat suatu naratif, matrik atau grafik guna memudahkan dalam menguasai informasi data tersebut. Dengan demikian peneliti bisa memiliki penguasaan terhadap data serta tidak terpuruk pada kesimpulan dari informasi yang membosankan. Data yang disajikan dalam penelitian ini ialah data dalam bentuk kata-kata dan tabel. Untuk mempermudah penulis dalam menyajikan data dan informasi terkait upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara pada 2013 - 2023.

3. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subjek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut lebih tepat dan objektif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini, penulis akan memberikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, sekaligus menjawab atas pertanyaan penelitian. Pada bab sebelumnya, penulis telah membahas dan menganalisis upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara. Penulis juga akan memberikan saran kepada IESPA dan peneliti-peneliti selanjutnya yang berfokus pada kajian internasional, terutama berfokus pada isu diplomasi.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan oleh penulis pada bagian pembahasan, maka upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara baik dalam lingkup nasional maupun internasional sudah dapat dikatakan cukup banyak tindakan yang dilakukan oleh IESPA. Sebab yang telah kita ketahui bahwa *E-sports* Indonesia sebelumnya mengalami kemunduran. Sebagai mana yang telah penulis jelaskan pada bab latar belakang, yaitu dengan skala yang lebih besar *game* online yang dimainkan semakin banyak bermunculan. Hal ini menjadikan *E-sports* Indonesia mengalami naik turun, banyaknya *game* online yang baru rilis menjadikan animo terhadap masyarakat, karena tidak semua *game* online masuk ke dalam *E-sports*. Oleh karena itu, minat terhadap *game* online menjadi berkurang.

Minimnya fasilitas juga merupakan suatu hambatan yang dirasakan oleh para *gamers* Indonesia, ditambah dengan adanya asumsi bahwa bermain *game*

online hanya dianggap suatu tindakan yang negatif karena dapat menimbulkan efek ketagihan dan lupa waktu bagi pemainnya. Hal ini juga yang menjadikan penyebab *E-sports* Indonesia mengalami sedikit ketertinggalan dari kancah internasional. Dengan adanya beberapa faktor yang menjadikan *E-sports* Indonesia mengalami ketertinggalan, Indonesia membutuhkan suatu organisasi yang dapat dijadikan wadah bagi *E-sports*. Pada tahun 2012, Prana Adisapoetra memberikan ide untuk membentuk suatu wadah bagi *E-sports* Indonesia sebagai suatu jalan penghubung antara komunitas dengan pemerintah untuk menyalurkan apresiasi kepada para *gamers* yang telah meraih prestasi untuk Indonesia. Lalu, tepat pada 1 April 2013, Indonesia *E-sports* Association (IESPA) resmi didirikan dan disahkan dengan akta notaris pendirian dan berstatus badan hukum melalui pengesahan Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. IESPA menjadi organisasi pertama yang menajadi wadah dalam menaungi *E-sports* Indonesia. IESPA ingin memajukan citra Indonesia melalui *E-sports*. Awal mula IESPA mengembangkan *E-sports* Indonesia adalah menjadikan *E-sports* sebagai cabang olahraga resmi melalui platform Olahraga Rekreasi. Hal ini ditandai dengan IESPA bergabung ke Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). Lalu, FORMI memberikan bantuan dan dukungan kepada IESPA supaya mengajukan diri untuk bergabung pada International *E-sports* Federation (IESF). Pada General Meeting IESF yang dilaksanakan di Romania, IESPA secara resmi diterima sebagai anggota tetap bersama dengan bersama 46 negara anggota lainnya.

Transisi *E-sports* dari Olahraga Rekreasi menjasi Olahraga Prestasi terjadi pada tahun 2018, saat diumumkannya *E-sports* akan dipertandingkan di Asian Games 2018 sebagai Demonstrasi Event. Dikarenakan banyaknya video *game* yang digelar pada kompetisi, yaitu salah satunya *game* bernama *Mobile Legends*. *Mobile Legends* diterbitkan dan dikembangkan pada tahun 2016 oleh perusahaan yang bernama Montoon, anak perusahaan dari BytDance. Diawal perilsan *Mobile Legends* sangat populer di seluruh dunia dan membuat *game* ini telah melampaui 1 miliar kali unduhan dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta pemain. Hal tersebut menjadikan *Mobile Legends* sangat berpotensi untuk dijadikan video *game* sebagai alat untuk memajukan *E-sports* Indonesia.

Upaya yang dilakukan IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia sudah banyak dilakukan, sebagaimana yang telah penulis paparkan pada bab sebelumnya. Upaya IESPA ini ada dua kategori, yaitu upaya IESPA dalam negeri dan luar negeri. Upaya IESPA dalam negeri, yaitu IESPA mengkampanyekan *E-sports* ke masyarakat Indonesia, IESPA mengembangkan desa kreatif *E-sports*, IESPA dan LPDUK kolaborasi untuk mengelola dana *E-sports*, IESPA melakukan lobby ke pemerintah Indonesia, IESPA bekerjasama dengan media *E-sports*, IESPA melatih atlet *E-sports* melalui Pelatnas. Adapun upaya IESPA di luar negeri, yaitu IESPA bergabung dengan forum Nasional, Asia, dan Internasional, IESPA menggelar kompetisi *Mobile Legends* di Indonesia, IESPA mengikutsertakan tim Indonesia dalam Kompetisi besar.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori diplomasi publik dan tiga lapisan konsep strategi diplomasi publik. Dikarenakan pasalnya upaya-upaya yang dilakukan IESPA ini tertuju kepada khalayak publik. Diplomasi publik ini dilakukan karena banyaknya komunikasi untuk menyalurkan ide dan bertukar pendapat dengan satu tujuannya adalah untuk membangun hubungan luar negeri. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan mengenai upaya IESPA dalam mengembangkan *e-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara, secara keseluruhan sudah menjawab pertanyaan penelitian dan sekaligus menjawab tujuan penelitian. Karena upaya yang dilakukan IESPA dalam mengembangkan *e-sports* Indonesia ini membuahkan hasil, yaitu banyaknya atlet Indonesia yang berkarir di luar negeri. Tidak bisa dipungkiri untuk saat ini, bahwa *e-sports* dapat dijadikan alat sebagai berdiplomasi. Dikarenakan *E-sports* juga sudah menjadi bagian olahraga berprestasi yang dipertandingkan dan untuk saat ini banyak sekali minat pada bidang *e-sports* ini. *E-sports* dapat dikatakan sebagai olahraga yang telah menjadi bagian dari kehidupan modern dan memiliki penonton berskala global dalam media.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap upaya IESPA dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia melalui *Mobile Legends* di Asia Tenggara, maka diperoleh beberapa saran yang nantinya akan menjadi pertimbangan, yaitu sebagai berikut:

IESPA telah melakukan banyak upaya dalam mengembangkan *E-sports* Indonesia ini, tetapi penulis akan memberikan saran supaya IESPA dapat lebih maksimal dan dapat terus berkembang dengan baik.

- a. Diharapkan seluruh provinsi di Indonesia memiliki perwakilan staff dari IESPA. Sehingga dapat membuka lowongan pekerjaan melalui *E-sports*.
- b. Melakukan seleksi atlet tiap provinsi, jadi setiap provinsi memiliki perwakilan atlet *E-sports*.
- c. Diharapkan IESPA dapat melakukan pengunjungan pada seluruh provinsi.

Selain saran yang ditujukan kepada IESPA, namun juga terdapat saran yang dapat dilakukan oleh penulis-penulis selanjutnya, terkhusus Hubungan Internasional ataupun yang tertarik dengan *E-sports*. Adapun saran yang diajukan oleh penulis adalah dengan memberikan pembaruan, seperti menemukan beberapa hal yang berkaitan dengan *E-sports* Indonesia, yaitu tidak berfokus *Mobile Legends* saja, namun berfokus pada *E-sports* lainnya seperti PUBG, Free Fire, DOTA, dan lain sebagai, serta melakukan riset lebih di luar jangkauan Asia. Selain itu juga, lebih berfokus pada studi Hubungan Internasional, dengan menambahkan arah kerjasama dan negara-negara yang menjadi subjek Hubungan Internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I. M. (2023). Penerapan Soft Diplomacy Indonesia Melalui Penyelenggaraan E-sports (Study Kasus Indonesia Esports Summit; IESF World Championship 2022 di Bali. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/76864/1/1>
- Arialdi, A. (2017). *Berikut Ini Rangkuman Perkembangan Dan Sejarah E-sports Dari Tahun 1972 Hingga Saat Ini*. Retrieved September 12, 2023, from <https://www.ligagame.tv/business-and-tournaments/berikut-ini-rangkuman-perkembangan-dan-sejarah-e-sports-dari-masa-ke-masa>
- Arsenault, G. C. (2008). Moving from Monologue to Dialogue to Collaboration. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*. doi:<http://dx.doi.org/10.1177/0002716207311863>
- Asfar, Y. (2022, Desember 12). *Daftar Tim IESF World Championship 2022*. Retrieved Agustus 01, 2023, from <https://hybrid.co.id/post/daftar-juara-iesf-world-championship-2022/>
- Bellis, M. (2019). *The History of Spacewar: The First Computer Game*. Retrieved September 10, 2023, from <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>
- Bhatiya, R. (2021, Desember). MLBB Developers Talk About Their Journey And The Roadmap For The Future 5 Years.
- Brahmanto, J. A. (2018). Upaya Asosiasi dan MNC Dalam Menjadikan E-sports Sebagai Olahraga Olimpiade. Retrieved Juni 10 2023, from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88047>

- Brunt. (2017). *Research Methods in Tourism, Hospitality & Events Maagement*. doi:<https://doi.org/10.4135/9781036211547.n9>
- Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. New York: Oxford University Press.
- Chariri, A. (2009). *Landasan filsafat dan metode penelitian kualitatif*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- CNNIndonesia. (2022). *Ketika Esports Tak Lagi Dipandang Sebelah Mata*. Retrieved September 15, 2023, from <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220215205443-178-759638/ketika-esports-tak-lagi-dipandang-sebelah-mata>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: Sage Publication.
- Danang, M. (2021). *Supersemar, Transisi Kekuasaan Soekarno kepada Soeharto*. Retrieved September 15, 2023, from Kompas Pedia: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/supersemar-transisi-kekuasaan-soekarno-kepada-soeharto>
- Ensiklopedia Dunia. (2016). *Space Invaders*. Retrieved September 13, 2023, from https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Space_Invaders
- Ensiklopedia Dunia. (2019). *Mobile Legends : Bang Bang*. Retrieved Juni 12, 2023, from https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang
- Ensiklopedia Dunia. (2019). *Mobile Legends :Bang Bang*.
- eraspace.com. (2023). *Alasan Game Mobile Legends Masih Terus Populer di Indonesia*. Retrieved Agustus 10, 2023, from <https://eraspace.com/artikel/post/alasan-game-mobile-legends-masih-terus-populer-di-indonesia>
- Erwan, D. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Administrasi Publik dan Masalah - Masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media.

- Faherty, F. R. (2018). Strategi IESPA (Indonesia E-sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-sports di Indonesia. *Jurnal Akhir*, 78. Retrieved Agustus 11, 2023, from <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/9745/13321091%20Skripsi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Fauzi, F. (2022). Peran Indonesia E-sports Association (IESPA) Melalui E-sports Mobile Legends Dalam Meningkatkan Nation Branding Indonesia di Kawasan Asia Tenggara. Retrieved Agustus 11, 2023, from <http://repository.unpas.ac.id/60271/>
- Gates, H. M. (2013, September 18). Soft Power at home and abroad: Sports diplomacy, politics, and peace-building. 16. doi:<https://doi.org/10.1177/2233865913502971>
- GGWP.ID. (2022, Maret 10). Retrieved Agustus 15, 2023, from Roaster Timnas Mobile Legends SEA Games 2021 Vietnam: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/roster-sea-games-mobile-legends-2021>
- Hemphill, D. (2005). Journal of the Philosophy of Sports. *Cybersport*, 195-207. doi:10.1080/00948705.2005.9714682
- IESF, W. E. (2022). *Everything you need to know about IESF*. iesf.org. Retrieved 9 10, 2023, from <https://iesf.org/everything-you-need-to-know-about-iesf/>
- IESPA. (2013). *Sejarah Perkembangan IESPA*. Retrieved September 16, 2023, from iespa.or.id: <https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- IESPA. (2013). *visi, misi, tujuan IESPA*. Retrieved September 16, 2023, from iespa.or.id: <https://www.iespa.or.id/visi-misi/>
- IESPA. (2022, Februari 24). Retrieved July 1, 2023, from <https://www.iespa.or.id/sebanyak-120-atlet-dan-10-pelatih-esports-dipanggil-masuk-pelatanas-sea-games-2021/>

- Juliyah. (2016, Mei 27). *Indonesia Siap Gelar Tafisa Worls Sports 2016*. Retrieved Agustus 15, 2023, from InfoPublik: <https://infopublik.id/kategori/nasional-sosial-budaya/158398/indonesia-siap-gelar-tafisa-world-sport-2016?show=#:~:text=Jakarta%2C%20InfoPublik%20%2D%20The%206th%20Tafisa%20World,Indonesia%20pada%20%20sampai%2012%20Oktober%20mendatang>.
- Kelly, K. (1993). *The First Online Sports Game*. Retrieved September 14, 2023, from <https://www.wired.com/1993/06/netrek/>
- KEMENKO PMK. (2021). *Pemerintah Dukung E-sports dan Industri Gaming*. Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kemenko PMK. Retrieved September 10, 2023, from <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>
- Khair, A. (2021, November 9). *King Of SEA! Mobile Legends Jadi Game Paling Populer di Asia Tenggara*. Retrieved Juni 8, 2023, from kincir.com: <https://kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-jadi-game-paling-populer-di-asia-tenggara-nndbdij0mdui/>
- Kurniawan. (2019). E-sports dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 4. Retrieved September 16, 2023, from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509/12954>
- Lincoln, N. K. (1994). *Hanbook of qualitative research*. Bandung: Sage Publications, Inc.
- liquipedia. (2017). Retrieved Juni 9, 2023, from MLBB Southeast Asia Cup 2017: <https://liquipedia.net/mobilelegends/MSL/2017>
- liquipedia. (2019). *M1 World Championship*. Retrieved Juni 8, 2023, from M1 World Championship: https://liquipedia.net/mobilelegends/M1_World_Championship

- Liquipedia. (2021). Retrieved from M3 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M3_World_Championship
- Liquipedia. (2021). Retrieved Juni 8, 2023, from M2 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M2_World_Championship
- Liquipedia. (2021). Retrieved Juni 8, 2023, from M3 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M3_World_Championship
- liquipedia. (2022). Retrieved Juni 8, 2023, from M4 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M4_World_Championship
- Liquipedia. (2022). Retrieved Juni 8, 2023, from M4 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M4_World_Championship
- Liquipedia. (2023). Retrieved Juni 8, 2023, from M5 World Championship:
https://liquipedia.net/mobilelegends/M5_World_Championship
- McIntosh, J. (n.d.). *When Did Esports Start and How It Changed Competitive Gaming*. ggcircuit. Retrieved September 14, 2023, from
<https://blog.ggcircuit.com/when-did-esports-start-and-how-it-changed-competitive-gaming>
- Miles, M. B. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. California: SAGE Publications.
- Moelong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Murray, S. (2011). Sports-Diplomacy: a hybrid of two halves. *Cultural Diplomacy*. 8. doi:<http://dx.doi.org/10.1080/09592296.2012.706544>
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. England: Pearson.
- Nye, J. S. (2004). *Soft Power: the Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs.

- Nye, J. S. (2011). *The Future of Power*. New York: Public Affairs.
- Peterson, P. M. (2014). *Diplomacy and Education: A Changing Global Landscape*.
INTERNATIONAL HIGHER EDUCATION.
doi:<http://dx.doi.org/10.6017/ihe.2014.75.5410>
- Pigman, G. A. (2010). *Contemporary diplomacy : representation and communication in a globalized world*. Cambridge: UK : Politiy.
- Prasetyo, A. E. (2018, Agustus 13). *MSC Grand Final 2017*. Retrieved Agustus 8, 2023, from ggwp.id: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/msc-grand-final-2017-indonesia>
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Putra, R. M. (2017). Perkembangan E-sports di Mata Internasional dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia. Retrieved Agustus 9, 2023, from <http://hdl.handle.net/123456789/5575>
- Rachman, J. B. (2020, Juni 30). E-sports Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda.
doi:<https://doi.org/10.31960/caradde.v3i1.462>
- Ramadhan, R. (2022, Desember 5). Retrieved September 1, 2023, from Jadwal IESF World Championship MLBB: https://www.vcgamers.com/news/jadwal-iesf-world-championship-2022-mlbb/#google_vignette
- Rifki, B. (2018, juli 23). Mobile Legends hanya laku di Indonesia? Ini faktanya. p. 2. Retrieved Agustus 10, 2023, from <https://esports.merahputih.com/mobile-legends/news/2018/07/6d9cb7de5e8ac30bd5e8734bc96a35c1/mobile-legends-cuma-laku-di-indonesia-ini-fakta-sebenarnya>
- Rifky, B. (202). *Indonesia Dukung Nagara ASEAN jadi Anggota Penuh IESF*. Retrieved September 18, 2023, from esports.id:

<https://esports.id/other/news/2020/11/99b410aa504a6f67da128d333896ecd4/indonesia-dukung-negara-asean-jadi-anggota-penuh-iesf>

Rizal. (2021, April 2019). *Sejarah Perkembangan asosiasi IESPA*. Retrieved September 16, 2023, from excellentcom.id: <https://www.excellentcom.id/sejarah-perkembangan-asosiasi-iespa/>

Sanders, B. (2011, Agustus 31). Sport as Public Diplomacy. Retrieved Agustus 20, 2023, from <https://uscpublicdiplomacy.org/blog/sport-public-diplomacy>

Suhirwandi, I. (2022, Januari 15). *Badan Timnas E-sports Seleksi Pelatih Untuk SEA Gmes*. Retrieved Agustus 21, 2023, from antarnews.com: <https://www.antaraneews.com/berita/2644577/badan-tim-nasional-esport-seleksi-pelatih-untuk-pelatnas-sea-games>

Surbakri, C. W. (2023, Januari 16). Retrieved September 18, 2023, from Jadwal Playoff M4 World Championship: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/jadwal-playoff-m4-world-championship-hasil/>

Teniwut, M. (2022). *Sejarah Internet*. Retrieved September 15, 2023, from <https://mediaindonesia.com/teknologi/531578/sejarah-internet- kapan-mulai-masuk-indonesia>

Utomo, R. M. (2016, Oktober 19). *IESF World Championship 2016 Bermasalah, IESPA Minta Maaf*. Retrieved September 21, 2023, from medcom.id: <https://www.medcom.id/teknologi/game/eN47EpOK-iesf-world-championship-2016-bermasalah-iespa-minta-maaf>.

Vit, B. (2017). *Berbicara Soal Esports, Sudah Tahu Sejarah Esports Ini Belum?* ggwp.id. Retrieved September 16, 2023, from <https://ggwp.id/media/hiburan/viral/sejarah-esports-2>

Wahyuni, D. (2020). Tantangan Dan Peluang Esports Dalam Keolahragaan Nasional. *Penlitian*. Retrieved September 16, 2023, from https://kc.umn.ac.id/17786/6/BAB_II.pdf

Wasriah, D. d. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.

Wiranata, C. (2022, Desember 11). *Jadwal IESF World Championship 2022 MLBB*. Retrieved September 23, 2023, from <https://www.oneesports.id/mobile-legends/jadwal-iesf-world-esports-championship-2022/>

Zuldafrial. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Yuman Pustaka.

Zulkifli, N. R. (2020). Perancangan Esports Stadium Dengan Pendekatan HI-Tech Di Yogyakarta. *Tugas Akhir*, 7. Retrieved September 16, 2023, from <http://etheses.uin-malang.ac.id/25209/1/15660011.pdf>