

ABSTRAK

E-sports, atau olahraga elektronik, telah menjadi fenomena global yang mencapai perkembangan signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Fenomena ini tidak hanya mempengaruhi dunia hiburan, tetapi juga menyentuh berbagai aspek kehidupan, termasuk hubungan internasional. Kawasan Asia Tenggara merupakan salah satu pusat pertumbuhan e-sports yang mencatat peningkatan popularitas yang pesat. Dengan hadir pada *Asian Games 2018* pada pertama kalinya yang merupakan platform olimpiade olahraga bermedali terkemuka di kawasan ini, studi kasus yang akan diteliti adalah pada periode 2018,2020,2022 dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana e-sports memengaruhi kerjasama di tingkat regional. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan teori diplomasi publik dan konsep kebijakan keputusan negara-negara. Penelitian ini menunjukkan bahwa permasalahan *E-Sports* yang dijadikan sebagai kompetisi resmi dalam event olahraga bermedali terbesar di Asia Tenggara. Permasalahan tersebut menghadirkan pertanyaan seberapa besar dampak dari kompetisi tersebut sampai-sampai dapat menjadi ajang kompetisi resmi? dan pengaruh yang dibawanya seperti Keputusan yang diambil oleh negara-negara kawasan, organisasi, dan Lembaga terkait untuk menjadikan *E-Sports* sebagai ajang kompetisi resmi dalam *Asian Games* di tahun 2018,2020,2022. Organisasi ASEAN akhirnya bekerjasama dengan federasi *E-Sports* dunia untuk membenahi dan mengembangkan *E-Sports* menjadi industri yang dapat memberikan rekognisi negara-negara kawasan dan dampak baik di sektor ekonomi, pariwisata, dan budaya. Adapun strategi ASEAN berupa penyelenggaraan perdana secara resmi kompetisi *E-Sports* pada *Asian Games 2018*. Strategi tersebut berhasil membawa dampak positif dalam sektor-sektor tersebut dan mempromosikan kompetisi tersebut.

Kata Kunci: *E-Sports*, *Asian Games*, Diplomasi Publik, Kebijakan Negara.

ABSTRACT

E-sports, or electronic sports, have become a global phenomenon that has achieved significant development in recent years. This phenomenon not only affects the world of entertainment, but also touches various aspects of life, including international relations. The Southeast Asia region is one of the growth centers for e-sports which has recorded a rapid increase in popularity. By attending the 2018 Asian Games for the first time, which is the leading medal sports Olympic platform in the region, the case studies that will be researched in the period 2018, 2020, 2022 can provide in-depth insight into how e-sports influences cooperation at the regional level. The method used is a qualitative method using public diplomacy theory and state policy concepts. This research shows that the problem of E-Sports being used as an official competition in sports events with the biggest medals in Southeast Asia. This problem raises the question of how big the impact of the competition is to the point that it can become an official competition event? and the influence it brings, such as the decision taken by regional countries, organizations and related institutions to make E-Sports an official competition event in the Asian Games in 2018, 2020, 2022. The ASEAN organization is finally collaborating with the world E-Sports federation to improve and develop E-Sports into an industry that can provide recognition to regional countries and have a good impact on the economic, tourism and cultural sectors. The ASEAN strategy is in the form of officially holding the first E-Sports competition at the 2018 Asian Games. This strategy has succeeded in having a positive impact on these sectors and promoting the competition.

Keywords: *E-Sports, Asian Games, Public Diplomacy, State Policy.*