



DAMPAK *E-SPORTS* TERHADAP KERJASAMA KAWASAN REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: KEIKUTSERTAAN ASIA TENGGARA PADA *ASIAN GAMES* 2018,2020,2022

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Hubungan Internasional



Nama: Muhammad Azel Phrabuedirja

NIM:1910412115

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL ILMU SOSIAL DAN POLITIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

DAMPAK *E-SPORTS* TERHADAP KERJASAMA REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: *ASIAN GAMES* 2018,2020,2022



SKRIPSI

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional

Disusun Oleh:

Muhammad Azel Phrabuedirja

1910412115

Dosen Pengampu:

1. Laode Muhammad Fathun, M.HI.

2. Jati Satrio, S.IP.MA

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS
PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Muhammad Azel Phrabuedirja
NIM : 1910412115
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bilama di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 07 Mei 2024

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature written over it. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', 'METER TITIK', and 'DEALX183461072'.

Muhammad Azel Phrabuedirja

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Azel Phrabuedirja

NIM : 1910412115

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Judul Skripsi : **IMPLIKASI E-SPORTS TERHADAP KERJASAMA REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: ASIAN GAMES 2018,2020,2022**

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 07 Mei 2024

Yang menyatakan,



Muhammad Azel Phrabuedirja

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Azel Phrabuedirja

NIM 1910412115

Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Judul Skripsi : **DAMPAK E-SPORTS TERHADAP KERJASAMA REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: ASIAN GAMES 2018,2020,2022**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Pembimbing I



Penguji I

(Laode M Fathun, M.HI)

Penguji II



Kepala Program Studi
Hubungan Internasional



Dr. Mansur, M.Si.



Jati Satrio, S.IP., M.A

Wiwiek Rukmi Dwi
Astuti, S.IP., M.Si

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 hadirnya 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 kompetisis 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.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir penelitian skripsi dengan judul “DAMPAK E-SPORTS TERHADAP KERJASAMA REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: ASIAN GAMES 2018,2020,2022”. Penelitian ini ditulis untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dan tersusun dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar- besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia, petunjuk, kesehatan, kesempatan serta kemudahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Sudrajat Dirja dan Ibu Woro Nani, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama penulis menempuh pendidikan sarjana hingga penyusunan penelitian skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Semoga melalui penelitian skripsi ini Bapak dan Ibu dapat bangga.
3. Bapak Dr. S. Bakti Istiyanto, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si. selaku Kepala Program Studi Hubungan Internasional.
5. Dosen pembimbing akademik penulis Bapak M. Chairil Akbar Setiawan, S.IP. yang sejak awal penulis berkuliah selalu membantu segala urusan akademik dan

administrasi.

6. Bapak Laode M Fathun, M.HI dan Jati Satrio, S.IP ., selaku dosen pembimbing pertama dan kedua penulis yang dengan sabar membantu, mengarahkan dan mendorong proses penulisan penelitian skripsi ini.
7. Bapak Dr. Mansur, M.Si. selaku dosen penguji penelitian penulis yang memberikan saran, kritik dan masukan kepada penulis dalam penelitian skripsi ini.
8. Tiara Azzahra, Mama Raden Nino Nurhasanah, dan keluarga yang tiada hentinya membantu dan memberikan dukungan kepada penulis pada psikis dan juga mental hingga sidang akhir ini, terima kasih telah menemani dan mendukung penulis untuk menyelesaikan studi Hubungan Internasional terutama menjadi peran penting sebagai rumah.
9. Jordhan Hursepuny, Yoggie Permana, Kujang Fredy, dan Ahmad Fikri yang telah menemani penulis sejak 2022, terima kasih telah memberikan banyak dukungan, dorongan, semangat, dan bantuan yang berharga bagi penulis sertaselalu bersedia untuk mendengarkan segala keluh kesah penulis tentang segala hal selama penulis menjalankan studi Hubungan Internasional hingga penelitian skripsi ini.
10. Sahabat Penulis sejak SMA yaitu Rendy Ramadhana dan Alif Rifqi, meskipun telah memiliki kesibukan masing-masing namun selalu menyempatkan waktu untuk memberikan dukungan dan menyempatkan waktu untuk bertemu dan penulis berterimakasih akan hal itu.
11. Spotify, YouTube, TikTok, dan Instagram yang telah menemani penulis motivasi secara audiovisual melalui hiburan yang ada untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu

persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian hingga akhir.

13. Terakhir, kepada diri penulis sendiri Muhammad Azel Phrabuedirja yang selalu berjuang dan tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	7
1.3 TUJUAN PENELITIAN	7
1.4 MANFAAT PENELITIAN	7
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 DIPLOMASI PUBLIK.....	19
2.2 <i>SPORTS DIPLOMACY</i> DALAM DIPLOMASI PUBLIK	21

2.3 KERANGKA PEMIKIRAN.....	24
2.4 ASUMSI PENELITIAN.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 OBJEK PENELITIAN	31
3.2 JENIS PENELITIAN	31
3.3 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	31
3.4 SUMBER DATA	32
3.5 TEKNIK ANALISIS DATA	32
3.6 TABEL RENCANA WAKTU	33
BAB IV DINAMIKA INDUSTRI E-SPORTS DARI TAHUN KE TAHUN DAN PERESMIANNYA MENGUNAKAN ANALISIS EVENT ASIAN GAMES 2018,2020,2022.....	37
4.1 DINAMIKA INDUSTRI E-SPORTS DARI TAHUN KE TAHUN.....	37
4.2 PERESMIAN E-SPORTS SEBAGAI SALAH SATU CABANG OLAHRAGA DI EVENT ASIAN GAMES	45
BAB V DAMPAK E-SPORTS DI KAWASAN ASIA TENGGERA MENGGUNAKAN ANALISIS EVENT ASIAN GAMES 2018-2022.....	58
5.1 HUBUNGAN SEKTOR YANG TERDAMPAK DAN DINAMIKA YANG TERJADI.....	58
5.2 DAMPAK E-SPORTS PADA SEKTOR EKONOMI	60

5.3 DAMPAK E-SPORTS PADA SEKTOR PARIWISATA	62
5.4 DAMPAK E-SPORTS PADA SEKTOR BUDAYA.....	65
5.5 DAMPAK E-SPORTS PADA SEKTOR PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MASYARAKAT.....	68
BAB VI PENUTUP	73
6.1 KESIMPULAN	73
6.2 SARAN PRAKTIS	74
6.3 SARAN TEORITIS.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
RIWAYAT HIDUP	79
LAMPIRAN.....	80
LAMPIRAN 1. FORM A2 KONTRAK PENULISAN SKRIPSI.....	80
LAMPIRAN 2. FORM A2 KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	81
LAMPIRAN 3. LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	82
LAMPIRAN 4 LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI.....	83
LAMPIRAN 5 KEIKUTSERTAAN PENGALAMAN KEHIDUPAN KAMPUS MAHASISWA BARU	86

Daftar Gambar

Gambar 1.1	Pendapatan global pasar gaming tahun 2020	4
Gambar 2.1	Pemain dan audiens E-Sports dunia tahun 2011-2020.....	4
Gambar 3.1	Melejitnya kepopuleran E-Sports di Asia Tenggara.....	5
Gambar 4.5	Chart penonton YouTube Asian Games 2018.....	59