



Sumber: kompas.id

**Judul Skripsi:**

**UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN EKONOMI DIGITAL MELALUI INDUSTRI ESPORT SEBAGAI BENTUK PEMENUHAN SDG TUJUAN 8 DI INDONESIA PERIODE 2019-2024**

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

**Nama : Rievan Rizky Putranto**

**NIM : 2010412010**



**PROGRAM STUDI S1 ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN  
JAKARTA 2023/2024**

**UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN  
EKONOMI DIGITAL MELALUI INDUSTRI ESPORT SEBAGAI  
BENTUK PEMENUHAN SDG TUJUAN 8 DI INDONESIA PERIODE  
2019-2024**

**GOVERNMENT INITIATIVES IN ADVANCING INDONESIA'S DIGITAL  
ECONOMY THROUGH THE ESPORTS INDUSTRY TO ACHIEVE SDG  
GOAL 8 (2019-2024)**

Oleh:

**Rievan Rizky Putranto**

**2010412010**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian**

**Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan  
Internasional**

**Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada  
Tanggal seperti tertera di bawah ini**

**Jakarta, 29 Juli 2024**

**Pembimbing Utama**



**Jati Satrio S. IP., M.A**



**Program Studi Hubungan Internasional  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Tahun 2024**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Rievan Rizky Putranto  
NIM : 2010412010  
Program Studi : Hubungan Internasional

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

Jakarta, Juli 2024

Yang menyatakan,



(Rievan Rizky Putranto)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN  
AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rievan Rizky Putranto  
NIM : 2010412010  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN EKONOMI  
DIGITAL MELALUI INDUSTRI ESPORT SEBAGAI BENTUK PEMENUHAN  
SDG TUJUAN 8 DI INDONESIA PERIODE 2019-2024**

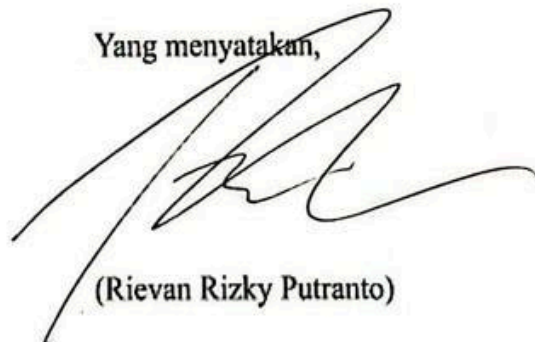
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 26 Juli 2024

Yang menyatakan,



(Rievan Rizky Putranto)

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

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

Nama : Rievan Rizky Putranto

NIM : 2010412010

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN EKONOMI DIGITAL MELALUI INDUSTRI ESPORT SEBAGAI BENTUK PEMENUHAN SDG TUJUAN 8 DI INDONESIA PERIODE 2019-2024

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 : 29 Juli 2024

Yang menyatakan,



(Rievan Rizky Putranto)

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Rievan Rizky Putranto

NIM : 2010412010

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : **Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Mengembangkan Ekonomi Digital Melalui Industri Esport Sebagai Bentuk Pemenuhan SDGs Tujuan 8 Di Indonesia Periode 2019-2024**

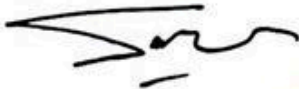
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Pembimbing I



Jati Satrio. S.IP., M.A

Penguji I



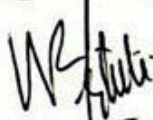
(Dr. Nurmasari Situmeang, M.Si)

Penguji II



(Laode Muhammad Fathun, M. HI)

Kepala Program Studi  
Hubungan Internasional



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

Ditetapkan di :

Jakarta

Tanggal Ujian : Senin, 8 Juli 2024

## **ABSTRAK**

### **Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Mengembangkan Ekonomi Digital Melalui Industri Esport Sebagai Bentuk Pemenuhan SDG Tujuan 8 Di Indonesia Periode 2019-2024**

Penelitian ini menganalisis upaya pemerintah Indonesia dalam mengembangkan ekonomi digital melalui industri esport untuk memenuhi Sustainable Development Goals (SDGs) Tujuan 8 pada periode 2019-2024. Fokus utama adalah peran Pengurus Besar Esports Indonesia (PB ESI) dalam implementasi program pengembangan industri esport. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Data diperoleh dari studi literatur, analisis dokumen resmi pemerintah dan PB ESI, serta wawancara dengan pemangku kepentingan terkait. Program-program yang dianalisis meliputi pembentukan regulasi, penyesuaian anggaran, pembangunan infrastruktur, penyelenggaraan turnamen, pengembangan platform esport, dan dukungan terhadap developer game. Analisis data menunjukkan bahwa upaya pemerintah melalui PB ESI berhasil mendukung beberapa target SDGs Tujuan 8, seperti Target 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, dan 8.9. Namun, target 8.7 dan 8.10 belum tercapai karena fokus program lebih terarah pada pengembangan industri dan ekonomi digital, tanpa menyentuh isu-isu sosial yang lebih luas. Penelitian ini menyarankan peningkatan implementasi dan pengawasan regulasi serta perluasan akses ke layanan keuangan untuk memastikan pencapaian SDGs Tujuan 8 secara holistik dan inklusif.

**Kata Kunci:** Esports, Ekonomi Digital, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG)

## **ABSTRACT**

### **Government Initiatives in Advancing Indonesia's Digital Economy Through the Esports Industry to Achieve SDG Goal 8 (2019-2024)**

This study analyzes the efforts of the Indonesian government in developing the digital economy through the esports industry to achieve Sustainable Development Goals (SDGs) Goal 8 during the period 2019-2024. The main focus is on the role of the Indonesian Esports Association (PB ESI) in implementing programs related to the development of the esports industry. The research employs a qualitative. Data were collected from literature studies, analysis of official documents from the government and PB ESI, and in-depth interviews with relevant stakeholders. The programs analyzed include the establishment of regulations, budget adjustments, infrastructure development, tournament organization, esports platform development, and support for game developers. Data analysis indicates that the government's efforts through PB ESI have successfully supported several targets of SDGs Goal 8, such as Targets 8.1, 8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, and 8.9. However, Targets 8.7 and 8.10 remain unmet due to the programs' focus on industry and digital economy development, without addressing broader social issues. This study recommends enhancing the implementation and supervision of regulations, expanding access to financial services, and providing training for the community. Additionally, collaboration between the public and private sectors is essential to create an environment that supports sustainable growth of the esports industry, ensuring that all aspects of SDGs Goal 8 can be achieved holistically and inclusively.

Keywords: Esports, Digital Economy, Sustainable Development Goals (SDG)



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur, penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang diberikan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi berjudul **“Upaya Pemerintah Indonesia Dalam Mengembangkan Ekonomi Digital Melalui Industri Esport Sebagai Bentuk Pemenuhan SDG Tujuan 8 Di Indonesia Periode 2019-2024”** ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta (UPNVJ).

Penulisan ini bukanlah hasil dari usaha yang dilakukan sendirian. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu saya, memberikan dukungan, motivasi, serta inspirasi dalam proses penulisan karya ini. Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Orang tua peneliti, Bapak Maryanto dan Ibu Maria Prihati yang selalu mengingatkan, memotivasi, memberikan subsidi, memberikan doa yang berlimpah, nasihat, serta kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yaitu Dr. S. Beki Istiyanto, S.Sos, M.Si.
3. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si., selaku Ketua Program Studi Hubungan Internasional FISIP UPN “Veteran” Jakarta dan seluruh jajaran dosen Hubungan Internasional yang telah memberikan masukan dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
4. Bapak Jati Satrio, S.IP, MA., sebagai dosen pembimbing skripsi penulis yang banyak memberikan bantuan, bimbingan, arahan, serta masukan dalam penyusunan skripsi sehingga menjadi karya ilmiah yang baik.
5. Yang terakhir dan tak lupa adalah teman-teman dari peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu proses penulisan secara teknis maupun non teknis sehingga penulisan ini berjalan lancar.

Semoga karya ini memberikan manfaat, wawasan, inspirasi bagi pembaca maupun pihak terkait yang dibahas. Terima kasih atas waktu dan tempat bagi pembaca yang sudah meluangkan waktunya untuk membaca penulisan ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	v
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	17
1.3. Tujuan Penelitian.....	17
1.4. Manfaat Penelitian.....	17
1.4.1 Manfaat Akademis.....	26
1.4.2 Manfaat Praktis.....	26
1.5. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Teori dan Konsep.....	21
2.1.1 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).....	26
2.1.2 Konsep Esport.....	30
2.2 Kerangka Pemikiran.....	35
2.2.1 Alur Pemikiran.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Objek Penelitian.....	36
3.2. Jenis Penelitian.....	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4. Sumber Data.....	39
3.5. Teknik Analisis Data.....	40
3.6. Tabel Rencana Waktu.....	42

BAB IV PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL & ESPORT DI INDONESIA  
43

4.1	Kondisi dan Penerapan SDGs di Indonesia.....	43
4.2	Kondisi dan Potensi Ekonomi Digital di Indonesia.....	48
4.3	Perkembangan dan Prestasi Esport Indonesia.....	52

BAB V UPAYA INDONESIA DALAM MENGEMBANGKAN ESPORT  
SEBAGAI BENTUK PEMENUHAN SDGS TUJUAN 8..... 57

5.1	Nilai Ekonomi Esport di Indonesia.....	57
5.2	Pembentukan Organisasi yang Mengurus Esport.....	55
5.5.1	IESPA .....	64
5.5.2	PB ESI.....	66
5.3	Struktur PB ESI untuk Pengembangan Esports Nasional.....	68
5.4	Pembentukan Program Peningkatan Ekosistem Esport.....	70
5.4.1	Pembentukan Regulasi yang berfokus pada Esport.....	72
5.4.2	Penyesuaian Anggaran yang berfokus kepada Esport.....	75
5.4.3	Pembangunan Fasilitas dan Infrastruktur .....	77
5.4.4	Pembentukan Tournament.....	79
5.4.5	Pembentukan Platform Perkembangan Esport.....	85
5.5	Dukungan untuk Pengembang Video <i>Games</i> .....	88
5.6	Menjadi bagian dalam Organisasi Esport Internasional.....	90
5.7	Hasil Upaya Pemerintah Indonesia sebagai Aktor Bagi Perkembangan Esports di Indonesia .....	92
5.8	Esport Sebagai Pemenuhan SDGs Tujuan 8 di Indonesia.....	94
5.9	Tantangan Pemerintah Indonesia dalam Mengembangkan Esport Indonesia.....	105

BAB VI KESIMPULAN.....102

6.1	Kesimpulan.....	102
6.2	Saran.....	104
6.2.1	Saran Praktis.....	104
6.2.3	Saran Akademis.....	105

DAFTAR PUSTAKA..... 106

Lampiran..... 121

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pertumbuhan Nilai Pendapatan Esport Global .....	4
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian .....	42
Tabel 4.2 Game Esport dan Genrenya .....	53
Tabel 5.1 Hubungan Program Insiasi dengan SDGs Tujuan 8.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Nilai dan Pertumbuhan PDB per Kapita Penduduk Indonesia (2013-2022).....	46
Gambar 4.2 Sektor dari Nilai PDB (2018-2022) .....	47
Gambar 5.1 Potensi Pasar Gaming Indonesia .....	56
Gambar 5.2 Pendapatan Industri Esports di Indonesia .....	57
Gambar 5.3 Jumlah Hadiah Uang Yang Dimenangkan Oleh Pemain Esport Indonesia .....	58
Gambar 5.4 Jumlah Pemain Professional Asal Indonesia yang Aktif Esports .....	60
Gambar 5.5 Jumlah Pemain Game Esport Indonesia.....	57
Gambar 5.6 Logo IESPA.....	63
Gambar 5.7 Logo PB ESI.....	66
Gambar 5.8 Program Utama Inovasi Ekosistem Esport PB ESI 2020 .....	70