

KEBIJAKAN INDONESIA TERHADAP PERKEMBANGAN OLAHRAGA ELEKTRONIK (E-SPORTS) DI DUNIA

Author: Eko Rizki Saputro

(Email: ekorizkisaputro@gmail.com)

Pembimbing: Faisyal Rani, S.IP., MA

Bibliografi: Buku (21), Jurnal (13), Sumber Lain (61)

Jurusan Hubungan

Internasional Fakultas Ilmu

Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang

Baru Pekanbaru 28294

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

Playing online games has now developed into a professional competition that is internationally recognized. Indonesia as an actor in the international world also cannot avoid the impact of the development of e-Sports. The development of e-Sports in Indonesia can open up good opportunities, but can also be a threat if it is not handled properly by the Indonesian government. Therefore, this study was made to find out what policies will be taken by the Indonesian government to deal with the development of e-Sports in the world.

This study uses a descriptive qualitative method, along with a Globalist perspective and the Concept of Foreign Policy by K.J Holsti. The use of a Globalist perspective is considered very relevant to the issues discussed by researchers, because basically the development of e-Sports is an issue of globalization. Then the concept of Foreign Policy is used to examine the policies taken by the Indonesian government in dealing with the development of e-Sports.

Based on the data that the authors collect, Indonesia has made a series of policies to deal with the development of e-Sports in the world. First, Indonesia formed an official body that regulates e-Sports in Indonesia, namely the Indonesia e-Sports Association (IeSPA). Second, Indonesia issued a Regulation of the Minister of Communication and Information on the Classification of Electronic Interactive Games. The three Indonesians are also developing digital infrastructure to support the development of e-Sports in Indonesia through the Palapa Ring and Base Transceiver Station projects. Finally, Indonesia is also developing an e-Sports ecosystem in Indonesia by providing support to Indonesian game developers, as well as organizing national and international tournaments.

Although the policies taken by the government are quite lagging behind other countries, the Indonesian government remains committed and makes efforts to support the development of e-Sports in Indonesia.

Key Words: Game Online, e-Sports, Indonesian Foreign Policy.

PENDAHULUAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebijakan pemerintah Indonesia terhadap perkembangan olahraga elektronik (*e-Sports*) di dunia. Kata *e-Sports* jika dirujuk dari kata *e-Mail* yang berarti surat menyurat secara elektronik, maka *e-Sports* berarti kompetisi olahraga yang dilakukan melalui perangkat elektronik. Sedangkan berdasarkan *Cambridge Dictionary*, *e-Sports* berarti sebuah kegiatan bermain *game* untuk tujuan berkompetisi, dengan menggunakan perangkat komputer yang terhubung pada jaringan internet untuk mendapatkan penghasilan, serta disaksikan orang lain secara langsung pada acara tertentu maupun melalui media internet. Perlu dicatat bahwa *e-Sports* tidaklah sama seperti olahraga semacam sepak bola ataupun olahraga lainnya, karena *e-Sports* lebih merupakan istilah umum untuk beberapa jenis *game online* yang dapat dimainkan secara kompetitif.

Game online dapat dikatakan merupakan salah satu produk yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat yaitu teknologi komputer dan internet. *Game online* menjadi sebuah tren baru yang banyak diminati masyarakat karena memungkinkan seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi dapat bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*) secara *online*. Kemudahan akses juga menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan *game online* semakin populer. Dimulai dari konsol yang populer di Amerika Serikat dan Jepang, kemudian banyaknya penyedia jasa penyewaan komputer yang terhubung dengan jaringan internet yang mulai populer di Korea Selatan, atau yang dalam

bahasa masyarakat Indonesia disebut warung internet (*warnet*). Bahkan saat ini sudah banyak *developer game* yang menyediakan *game* yang dapat diakses melalui telepon pintar (*smartphone*), sehingga akses untuk *game online* semakin mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Berkembangnya *game online* tidak dapat lepas dari perkembangan zaman dimana teknologi terus berkembang dengan pesat. Oleh karena itu laju pertumbuhannya dapat dikatakan mustahil untuk dibendung selama inovasi masih dilakukan oleh manusia. Inovasi jugalah yang kemudian memunculkan konsep *e-Sports* karena menghadirkan sebuah gagasan yang menjadikan bermain *game online* sebagai sebuah kompetisi.

Kompetisi bermain *game* sebenarnya sudah dimulai pada tahun 1972 di Amerika Serikat, dimana pada saat itu para mahasiswa Universitas Stanford bertanding *game Spacewar* untuk memperebutkan hadiah 1 tahun langganan gratis majalah *Rolling Stone*.¹ Saat itu akses terhadap perangkat komputer dan jaringan internet masih sangat terbatas, sehingga sangat masuk akal apabila saat ini kompetisi *game* dimana setiap orang di berbagai belahan dunia memiliki hak untuk ikut serta menjadi sangat diminati oleh para penggemar *game online*. Akses terhadap kedua teknologi tersebut pada faktanya juga semakin mudah dan selalu ditingkatkan kualitasnya oleh setiap negara karena dapat menunjang sektor lainnya. Oleh karena itu akan sangat sulit membendung laju perkembangan *e-Sports* karena perkembangannya beriringan dengan perkembangan teknologi.

Sebenarnya, belum ada literatur pasti tentang bagaimana sebuah *game* dapat dikategorikan sebagai *e-Sports*. Hal ini dikarenakan perkembangan *e-Sports*

¹Fadil, Arinal. (2017). *Berikut Ini Rangkuman Perkembangan Dan Sejarah E-Sports Dari Tahun 1972 Hingga Saat Ini*. Dalam [http://www.ligagame.tv/9-esports-news/555-](http://www.ligagame.tv/9-esports-news/555-berikut-ini-rangkuman-perkembangan-dan-sejarah-e-sports-dari-masa-ke-masa)

[berikut-ini-rangkuman-perkembangan-dan-sejarah-e-sports-dari-masa-ke-masa](http://www.ligagame.tv/9-esports-news/555-berikut-ini-rangkuman-perkembangan-dan-sejarah-e-sports-dari-masa-ke-masa). Diakses pada 14 Januari 2019

sendiri masih menghadirkan pro dan kontra bagi *stake-holder* keolahragaan. Disatu sisi, banyak yang setuju bahwa *e-Sports* adalah sebuah perkembangan digital dalam dunia olahraga yang layak dikompetisikan secara profesional, namun disisi lain masih banyak pula yang menganggap olahraga yang sebenarnya adalah olahraga tradisional seperti yang kita tahu sampai saat ini. Sebagai contoh, konfederasi olimpiade Jerman yaitu Deutschen Olympischen Sportbundes (DOSB), menyatakan bahwa *e-Sports* tidak akan pernah direkomendasikan dalam ajang olimpiade di Jerman.² DOSB menganggap bahwa *e-Sports* tidak memiliki korelasi sama sekali dengan olahraga pada umumnya. Sebaliknya, Menteri Digitalisasi Jerman Dorothee Bärb berpendapat bahwa *e-Sports* adalah olahraga dan akan mendukung perkembangan *e-Sports* di Jerman.³ Dalam kasus ini penulis menyimpulkan bahwa rekognisi *e-Sports* sebagai olahraga adalah berdasarkan perspektif para *stake-holder* keolahragaan pada suatu negara. Hal ini terkait apakah akan menerima perkembangan baru di era globalisasi atau mempertahankan nilai-nilai yang ada.

Berdasarkan data yang penulis kumpulkan dari banyaknya turnamen *e-Sports* yang sudah diselenggarakan sampai saat ini, setidaknya ada tiga faktor yang menjelaskan bagaimana sebuah *game* dapat dikategorikan sebagai *e-Sports*. Faktor yang pertama adalah kompetitif, sebuah faktor yang sudah pasti harus dimiliki sebuah *game* untuk dikategorikan sebagai *e-Sports* karena pada dasarnya salah satu nilai dasar dalam sebuah *sport* atau olahraga adalah berkompetisi untuk meraih kemenangan. Kemudian faktor yang kedua adalah popularitas. Sebuah *game* harus memiliki basis penggemar yang besar untuk dapat dikategorikan sebagai *e-Sports*. Hal ini berimplikasi pada dua hal, yaitu

ketersediaan *player* dan *audience*. Sebuah *event e-Sports* tidak dapat dijalankan tanpa terpenuhinya dua hal tersebut. Faktor yang terakhir adalah *support*. Sebuah *game* tidak dapat dikategorikan sebagai *e-Sports* tanpa adanya faktor *support*. Support dalam konteks ini adalah termasuk *publisher*, *governing body*, *event organizer*, sponsor, dan seluruh elemen yang membantu jalannya sebuah pertandingan *e-Sports*. Artinya, sebuah *game* harus memiliki sekelompok orang yang memiliki kepentingan dalam menjadikan *game* tersebut menjadi sebuah *sports*.

Dalam perkembangannya di Asia, istilah *e-Sports* semakin mendapat rekognisi oleh masyarakat Asia setelah diperkenalkannya *e-Sports* sebagai cabang olahraga baru pada *Asian Games* tahun 2018 lalu. *Asian Games* seperti menjadi media yang tepat untuk memperkenalkan *e-Sports* karena mendapat perhatian dan disiarkan di televisi nasional. Penulis beranggapan dengan diperkenalkannya *e-Sports* pada ajang *Asian Games* 2018 lalu, dapat diasumsikan bahwa perkembangan *e-Sports* yang ada pada tiap-tiap negara di Asia cukup pesat sehingga memutuskan *e-Sports* sebagai salah satu cabang yang layak dikompetisikan. Disamping itu penulis juga beranggapan bahwa isu *e-Sports* sangat relevan terhadap kajian hubungan internasional karena perkembangan teknologi yang menghadirkan sebuah budaya baru dalam kompetisi olahraga dapat dikatakan sangat erat kaitannya dengan globalisasi. Globalisasi dalam kajian hubungan internasional dapat dikaji melalui banyak aspek, namun dalam penelitian ini penulis ingin mengkaji respon Indonesia sebagai aktor yang terdampak oleh perkembangan *e-Sports* di dunia.

Kepentingan Indonesia dalam merespon perkembangan *e-Sports* di dunia dapat didasarkan pada potensi serta

² IVPL (2019) *Presiden Federasi Olimpiade Jerman: Esports Itu Tidak Ada! Dalam*

<https://ivpl.co.id/news/presiden-federasi-olimpiade-jerman/>. Diakses pada 29 Agustus 2020.

³ *Ibid*

kerugian yang dihadirkan oleh *e-Sports* sebagai salah satu isu globalisasi. Kedua hal tersebut sangat penting untuk dipertimbangkan karena Indonesia merupakan bagian dari masyarakat *global*, sekaligus aktor yang juga melakukan praktik hubungan internasional. Beberapa hal yang dapat di kategorikan sebagai potensi dalam perkembangan *e-Sports* di dunia yang layak dipertimbangkan adalah pertama, peminat *game online* di Indonesia dapat dikatakan sangat besar. Berdasarkan penelitian dari newzoo desember 2019, dari populasi pengguna internet di Indonesia 43.7 juta diantaranya adalah pemain game. 74% Pria dan 70% Wanita adalah pemain *Mobile Games*, kemudian 62% Pria dan 50% Wanita merupakan pemain *Consol Games*, serta 67% Pria dan 59% Wanita merupakan pemain *PC Games*.⁴ Minat ini apabila diarahkan dengan kebijakan yang tepat akan sangat menguntungkan bagi Indonesia, salah satunya dapat membuka lapangan pekerjaan baru seperti atlet *e-Sports* profesional misalnya.

KERANGKA TEORI

Perspektif Globalisme:

Globalisasi menyiratkan, pertama dan terutama, perluasan kegiatan sosial, politik dan ekonomi melintasi batas-batas sedemikian rupa sehingga peristiwa, keputusan, dan aktivitas di satu wilayah dunia dapat menjadi penting bagi individu dan komunitas di wilayah yang jauh di dunia. globe. Dalam pengertian ini, ia mewujudkan keterhubungan antarwilayah, perluasan jangkauan jaringan aktivitas dan kekuasaan sosial, dan kemungkinan tindakan dari kejauhan. Di luar ini, globalisasi menyiratkan bahwa hubungan lintas batas tidak hanya sesekali atau acak, tetapi lebih diatur sedemikian rupa

sehingga ada intensifikasi yang dapat dideteksi, atau semakin besarnya, dari keterkaitan, pola interaksi dan aliran yang melampaui masyarakat dan negara bagian penyusunnya. tatanan dunia. Lebih jauh lagi, perluasan dan intensitas keterhubungan global juga dapat menyiratkan percepatan interaksi dan proses global karena perkembangan sistem transportasi dan komunikasi di seluruh dunia meningkatkan kecepatan potensial penyebaran ide, barang, informasi, modal global dan manusia.⁵ Penulis beranggapan perspektif globalisme sangat relevan apabila digunakan dalam penelitian ini karena seperti yang telah dijelaskan di atas, perkembangan *e-Sports* sangat dipengaruhi perkembangan teknologi, serta penyebaran dan perluasannya memiliki dampak pada perkembangan ekonomi, sosial dan politik suatu negara.

Konsep Kebijakan Luar Negeri

Kebijakan luar negeri juga merupakan serangkaian sasaran bagaimana suatu negara berinteraksi dengan negara lain baik dibidang politik, ekonomi, sosial, dan militer. Untuk itu aktor-aktor negara melakukan berbagai macam kerjasama baik kerjasama yang bersifat bilateral, trilateral, regional, dan multilateral. Biasanya kebijakan luar negeri ini dapat dilakukan dengan berbagai cara namun terdapat tiga yang paling umum, yaitu melalui perang, perdamaian dan kerjasama ekonomi¹⁶.

K J Holsti mengeluarkan argumen bahwa kebijakan luar negeri adalah strategi atau rencana tindakan yang dibentuk oleh para pembuat keputusan suatu negara dalam menghadapi negara lain atau unit politik internasional lainnya dan dikendalikan untuk mencapai tujuan

⁴ Newzoo, Gamescom Asia. (2019). *Insights into the Indonesian Games Market*. Dalam <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/> Diakses pada 2 Januari 2020.

⁵Held, D., & McGrew, A. (2000). *The global transformations reader* (Vol. 13). Cambridge: Polity Press. Hal 67

nasional yang dituangkan dalam terminologi kepentingan nasional.⁶

Sesuai dengan tema yang penulis teliti, konsep ini diambil untuk membantu penulis mengidentifikasi respon Indonesia dalam menghadapi salah satu perkembangan global yang dalam penelitian ini yang disebut *e-Sports*.

Tingkat Analisa

Hubungan Internasional sebetulnya adalah hubungan antar berbagai kelompok kecil di berbagai negara. Artinya peristiwa internasional sebenarnya ditentukan bukan oleh individu, tetapi oleh kelompok kecil dan oleh organisasi, birokrasi, departemen, badan-badan pemerintahan dan sebagainya. Dengan demikian, untuk memahami hubungan internasional kita harus mempelajari perilaku kelompok-kelompok kecil dan organisasi-organisasi yang terlibat dalam hubungan internasional. Disini peneliti memakai level analisis kelompok dimana yang menjadi fokus utama adalah mempelajari perilaku kelompok-kelompok dan organisasi-organisasi yang terlibat di dalam hubungan internasional. apa yang terjadi dalam hubungan internasional merupakan akumulasi tindakan individu dalam kelompok atau organisasi tertentu. Sehingga, fenomena hubungan internasional lebih dilihat sebagai hubungan antar berbagai kelompok individu di berbagai negara. Untuk memahami hubungan internasional diperlukan pengkajian mengenai perilaku kelompok-kelompok individu dan organisasi-organisasi yang terlibat dalam hubungan internasional, seperti kabinet dalam pemerintahan, dewan penasehat

keamanan, organisasi birokrasi, departemen atau badan-badan pemerintahan, dan sebagainya.⁷

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Umum Perkembangan *e-Sports*

Game kompetitif diawali dengan ditemukannya sebuah algoritma baru pada 1940 yang di demonstrasikan kedalam sebuah game bernama *Nim*. *Nim* berasal dari sebuah algoritma komputer dimana dua variabel dapat di instruksikan untuk saling menghalangi ataupun saling mendahului satu sama lainnya. Oleh karena itu, *Nim* melahirkan sebuah permainan kompetitif dimana para pemain saling bersaing untuk mendapat kemenangan. *Nim* pertama kali ditampilkan di *Fair Westinghouse New York World* pada tahun 1940.⁸ Kemudian kembali ditampilkan pada *Trade Fair* di Berlin tahun 1951.⁹ Meskipun sudah mengandung unsur kompetitif, tujuan dibuatnya *Nim* pada saat itu adalah untuk mendemonstrasikan perkembangan teknologi, bukan untuk tujuan hiburan sehingga kurang tepat apabila merujuk pada deskripsi dari *e-Sports* masa kini.

Keterjangkauan komputer pribadi dan kemudahan akses bagi masyarakat luas berdampak positif pada pertumbuhan video game pada masa 1990an. Selain itu melalui konsol seperti PlayStation, Game Boy, dan lainnya, spektrum masyarakat yang dapat dijangkau oleh video game menjadi sangat luas. Permainan kompetitif juga mengalami dukungan signifikan akibat game berjenis multiplayer yang dilahirkan oleh teknologi internet dan LAN. *Game online* menjadi sebuah tren baru yang banyak diminati

⁶ Anak Agung Banyu Perwita, dan Yanyan Mochammad Yani, *Pengantar Ilmu Hubungan Internasional*, dalam repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24093/1/ATIK.pdf, Diakses pada 20 Agustus 2020.

⁷ O'Riordan, T. (Ed.). (2001). *Globalism, localism, and identity: fresh perspectives on the transition to sustainability*. Earthscan. Hlm. 185

⁸ Flesch, Rudolf. 1951. *The Art of Clear Thinking*. New York: Harper and Brothers Publishers.

⁹ Bowden, B.V. 1953. *Faster than Thought. A Symposium on Digital Computing Machines*. London: Sir Isaac Pitman & Sons. Hal 287

masyarakat karena memungkinkan seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi dapat bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*) secara *online*. Hal ini menjadi titik balik bagi perkembangan *e-Sports*, dan memunculkan banyak peluang-peluang baru.

Memberi label *video game* sebagai olahraga memang;ah topik perdebatan yang kontroversial.¹⁰ Di satu sisi beberapa orang menunjuk pada pertumbuhan popularitas *e-Sports* sebagai pembenaran untuk menyatakan beberapa game sebagai olahraga, di sisi lain lain berpendapat bahwa *video game* tidak akan pernah mencapai status olahraga yang sesungguhnya. Namun popularitas bukanlah satu-satunya alasan yang diidentifikasi. Beberapa orang berpendapat bahwa "perencanaan yang cermat, pengendalian waktu yang presisi, dan eksekusi yang rapi seharusnya menjadi apa yang mengklasifikasikan suatu aktivitas sebagai olahraga,¹¹ dan bahkan sebenarnya pengerahan tenaga fisik dan area bermain di luar ruangan bukanlah faktor utama yang harus diperlukan oleh semua olahraga baik yang tradisional atau non-tradisional.

Pada 2014, Kementerian Pemuda dan Olahraga Turki mulai mengeluarkan lisensi *e-Sports Player* untuk pemain bersertifikat profesional. Pada 2016, pemerintah Prancis mulai mengerjakan proyek untuk mengatur dan mengakui *e-Sports*. Dewan Permainan dan Hiburan Filipina mulai mengeluarkan lisensi atletik untuk pemain *e-Sports* Filipina yang dijamin oleh tim *e-Sports* profesional pada Juli 2017.¹² Untuk membantu mempromosikan *e-Sports*

sebagai olahraga yang sah, beberapa acara *e-Sports* telah diselenggarakan bersama dengan kompetisi olahraga yang lebih tradisional di level internasional. *Asian Indoor Games 2007* adalah kompetisi multi-olahraga terkenal pertama dimana *e-Sports* dapat masuk sebagai salah satu cabang dengan peraih medali resmi bersama dengan olahraga tradisional lainnya, dan edisi penerusnya *Asian Indoor and Martial Arts Games* selalu memasukkan *e-Sports* sebagai cabang dengan medali resmi atau acara pameran hingga saat ini. Selain itu, *Asian Games* yang merupakan kompetisi multi-olahraga tingkat atas Asia juga akan memasukkan esports sebagai ajang perebutan medali di edisi 2022. *E-Sports* seputar game seperti *Hearthstone*, *Starcraft II*, dan *League of Legends* dihadirkan sebagai ajang eksibisi di *Asian Games 2018* sebagai pendahuluan dari game 2022. *South East Asian Games 2019* bahkan mencakup enam ajang medali untuk *e-Sports*.

Kebijakan Pemerintah Indonesia Terhadap Perkembangan *E-Sports* di Dunia

Perkembangan *e-Sports* di Indonesia terbilang sangat cepat dalam beberapa waktu dekat ini. Banyak tim *e-Sports* Tanah Air yang berhasil meraih prestasi di turnamen internasional sejak 2018 lalu. Bahkan, di tahun 2020 tim-tim terbaik Indonesia telah berhasil mendapatkan gelar juara, seperti *MPL Invitational* pada Mei 2020 lalu.

Berbicara tentang sejarah *e-Sports* di Indonesia, tidak dapat lepas dari perkembangan [warung internet \(warnet\)](#)

¹⁰ Johan Cruyff Institute. (2017). *eSports, sport or business?*. Dalam <https://web.archive.org/web/20170918211929/https://johancruyffinstitute.com/en/blog-en/esports-sport-or-business/> ". Diakses pada 28 Agustus 2020.

¹¹ Andrew Groen (14 May 2013). "Why gamers in Asia are the world's best eSport athletes". PC World. Dalam <https://www.pcworld.com/article/2036844/why->

[gamers-in-asia-are-the-worlds-best-esport-athletes.html](#) Diakses pada 28 Agustus 2020.

¹² Sheldon, David (22 October 2017). "Philippines Officially Recognizes eSports As a Real Sport". Casino Org. dalam <https://www.casino.org/blog/philippines-officially-recognizes-esports-as-a-real-sport/> . Diakses pada 29 Agustus 2020.

yang biasa digunakan oleh sebagian besar orang untuk bermain *game online*. Hal ini menunjukkan bahwa *e-Sports* di Indonesia secara garis besar mendapatkan pengaruh dari Korea Selatan, bukan melalui konsol dan arcade yang populer di Jepang dan Amerika. *E-Sports* secara resmi muncul di Indonesia pada tahun 1999 yang ditandai dengan ikut serta kompetisi *game online*. Liga *Game* merupakan pelopor dari kompetisi *e-Sports* itu dan telah berhasil menyatukan para *gamers* di Indonesia.

Selain itu, sejak masuknya *e-Sports* kedalam salah satu cabang yang dikompetisikan dalam pesta olahraga *Asian Games* 2018 lalu, pemerintah Indonesia sepertinya mulai menaruh perhatian yang serius kepada perkembangan *e-Sports* di Indonesia. Presiden Jokowi pada masa kampanye tahun 2019 dalam debat capres ke lima yang berlangsung di Hotel Sultan sempat menyebutkan bahwa beliau akan mendukung perkembangan *e-Sports* di Indonesia. Presiden Jokowi pada masa kampanyenya berjanji akan membangun infrastruktur di sektor digital dengan membangun broadband berkecepatan tinggi dan palapa ring. Selain itu beliau juga berjanji akan mengembangkan ekosistem yang nyaman untuk mendukung perkembangan *e-Sports* di Indonesia.

Sangat menarik untuk diketahui bagaimana respon pemerintah Indonesia sebagai pembuat kebijakan atas perkembangan yang terjadi di masyarakat. Perkembangan *e-Sports* yang sangat pesat di kawasan Asia Tenggara menuntut pemerintah negara-negara tersebut membuat kebijakan yang responsif agar potensi dapat dimanfaatkan dengan baik, serta kerugian juga dapat dihindari. Berdasarkan data yang penulis telah kumpulkan, pemerintah Indonesia telah mengeluarkan beberapa bentuk respon berupa program-program dan komitmen dalam menanggapi dampak dari

perkembangan *e-Sports* yang terjadi di Indonesia. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut.

Pembentukan Badan Resmi E-Sports Indonesia

IeSPA merupakan asosiasi resmi yang dibentuk oleh pemerintah, yang bertugas untuk mengatur kegiatan *e-Sports* di Indonesia. IeSPA secara resmi dibentuk pada 11 April 2013 untuk menjadi representasi dari para stake holder di bidang *e-Sports* Indonesia. IeSPA secara resmi dikukuhkan pada 24 Juni 2014 oleh FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) bertempat di Gedung Serba Guna Senayan, Jakarta. Dengan Visi yang dimiliki IeSPA yaitu Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang *e-Sports*. IeSPA dalam kegiatannya melakukan hal – hal yang berkaitan untuk menyebarluaskan *e-Sports*¹³ seperti salah satunya yaitu dengan pembuatan turnamen – turnamen berskala nasional hingga internasional yang di dukung oleh pemerintah, serta melakukan sosialisasi seputar *e-Sports* kepada masyarakat umum di Indonesia. Selain telah didukung oleh FORMI, Pada November 2013, IeSPA diterima sebagai anggota IeSF (*International e-Sports Federations*) pada General Meeting IeSF di Bucharest, Romania. Dengan masuknya IeSPA sebagai anggota IeSF, IeSPA akan menjadi bagian dari asosiasi *e-Sports* dunia.

Merumuskan Regulasi Resmi e-Sports Indonesia

Dalam segi regulasi, masih banyak hal yang harus dirumuskan oleh pemerintah untuk menghadapi fenomena *e-Sports* di Indonesia. Membentuk undang-undang baru ataupun merevisi undang-undang yang ada akan memakan proses waktu yang lama. Namun hal tersebut merupakan hal yang wajar, karena merumuskan

¹³ Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia. (2013-2020) *Sejarah Perkembangan*. Dalam

<http://www.IeSPA.or.id/about.html> Diakses pada 21 Oktober 2020

perundang-undangan tidak dapat dilakukan dengan sembarangan dan terburu-buru. Pemerintah juga menyebutkan bahwa saat ini perumusan kebijakan masih pada tahap diskusi lintas instansi.¹⁴ Untuk mengantisipasi hal tersebut, pemerintah melakukan sebuah strategi yaitu dengan mengeluarkan Peraturan Menteri (Permen) untuk menghadapi fenomena *e-Sports* di Indonesia. Strategi tersebut direpresentasikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika yaitu dengan mengeluarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tanggal 20 Juli 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

Membangun Infrastruktur dan Ekosistem yang Mendukung Perkembangan *E-Sports* Indonesia

1. Pembangunan Infrastruktur Digital

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah merencanakan pembangunan infrastruktur telekomunikasi sekaligus memperkuat ekosistem digital. Bersamaan dengan hal tersebut, Kominfo juga berencana meningkatkan pengembangan dari segi sumber daya manusia (SDM) agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi. Beberapa perencanaan tersebut diantaranya adalah.

a. Melanjutkan Proyek Palapa Ring.

Proyek Palapa Ring adalah proyek pembangunan jaringan infrastruktur telekomunikasi serat optik yang akan menghubungkan seluruh wilayah Indonesia dalam jaringan internet. Palapa Ring diharapkan akan menyatukan Indonesia melalui pembangunan

jaringan serat optik sebagai tol informasi yang menghubungkan seluruh kabupaten/kota di Indonesia. Palapa Ring merupakan proyek kerjasama pemerintah badan usaha (KPBU) pertama dalam sektor telekomunikasi, dan menjadi proyek strategis nasional sesuai Peraturan Presiden Nomor 3 Tahun 2013. Penanggung jawab proyek kerja sama Palapa Ring itu adalah Menkominfo. Badan usaha pelaksana Palapa Ring untuk kawasan barat adalah PT Palapa Ring Barat sejak kerja sama ditandatangani pada 29 Februari 2016 untuk pelaksanaan proyek di lima kabupaten/kota. Krediturnya dilakukan oleh Bank Mandiri dan telah dimulai pelaksanaan masa konstruksi pada 11 Agustus 2016 dengan operasi komersial dijadwalkan pada Februari 2018 dan masa konsesi 15 tahun.

Selanjutnya, badan usaha pelaksana Palapa Ring untuk kawasan tengah adalah PT Len Telekomunikasi Indonesia sejak kerja sama ditandatangani pada 4 Maret 2016 untuk pelaksanaan proyek di 17 kabupaten/kota. Krediturnya IIF, BNI, SMI, dan telah dimulai pelaksanaan masa konstruksi pada 29 September 2016, dengan operasi komersial dijadwalkan pada Februari 2018 dan masa konsesi 15 tahun. Terakhir, badan usaha pelaksana Palapa Ring untuk kawasan timur adalah PT Palapa Timur Telekomunikasi sejak kerja sama ditandatangani pada 29 September 2016, untuk pelaksanaan proyek di 35 kabupaten/kota. Krediturnya belum ditentukan dan baru dijadwalkan konstruksi pada Maret 2017 dengan

¹⁴ Putri, Virgina Maulita. (2019). *Pemerintah Siapkan Payung Hukum Buat Gamer dan eSport*. Dalam [https://inet.detik.com/games-news/d-](https://inet.detik.com/games-news/d-4636470/pemerintah-siapkan-payung-hukum-buat-gamer-dan-esport)

[4636470/pemerintah-siapkan-payung-hukum-buat-gamer-dan-esport](https://inet.detik.com/games-news/d-4636470/pemerintah-siapkan-payung-hukum-buat-gamer-dan-esport) Diakses pada 28 Agustus 2020

operasi komersial dijadwalkan pada September 2018 dan masa konsesi 15 tahun.

b. Proyek Base Transceiver Station (BTS)

Selain proyek Palapa Ring, Kominfo sejak 2018 telah merencanakan proyek pembangunan Base Transceiver Station (BTS). BTS adalah sebuah infrastruktur telekomunikasi yang memfasilitasi komunikasi nirkabel antara peranti komunikasi dan jaringan operator. BTS mengirimkan dan menerima sinyal radio ke perangkat mobile dan mengkonversi sinyal-sinyal tersebut menjadi sinyal digital untuk selanjutnya dikirim ke terminal lainnya untuk proses sirkulasi pesan atau data. Pada tahun 2018 Kominfo menargetkan pembangunan BTS sebanyak 5000 unit dengan memprioritaskan daerah 3t (tertinggal, terdepan dan terluar). Badan yang bertanggung jawab pada proyek ini bernama Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informatika (BAKTI). Proyek ini dilaksanakan dengan skema bottom up, dimana titik lokasi pembangunan merupakan usulan dari pemerintah daerah (pemda) dengan menyediakan lahan hibah yang akan menjadi lokasi pembangunan BTS. Lalu BAKTI menyediakan infrastrukturnya.

Tahun 2021, Kominfo berencana untuk Kembali meningkatkan jumlah pembangunan BTS sebanyak 4.200 unit. Terkait desa atau kelurahan yang belum terakses oleh internet, jumlahnya masih mencapai 12.548 desa dan kelurahan, wilayah yang berada di Terdepan, Terluar, dan Tertinggal (3T) sebanyak 9.113

desa dan kelurahan, sedangkan yang non-3T ada 3.435 desa dan kelurahan. Tahun 2020 lalu BAKTI telah menyelesaikan pembangunan sebanyak 1.209 desa dan kelurahan. Sampai pada tahun 2022 BAKTI diharapkan dapat menyelesaikan pembangunan di 9.113 desa dan kelurahan.

Untuk merealisasikan perencanaan ini, Kominfo telah menyiapkan tiga skema pendanaan. Ketiga skema tersebut mencakup Universal Service Obligation (USO), Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP), dan Anggaran Pendapatan dan Pendapatan Belanja Negara (APBN). Dana USO berasal dari pelaku bisnis telekomunikasi dan disetorkan kepada pemerintah setiap kuartal. Besarannya adalah sebanyak 1.25 persen dari pendapatan kotor setiap operator seluler. Pembangunan infrastruktur digital ini bertujuan agar masyarakat Indonesia dapat menikmati akses internet yang memadai. Dengan semakin luasnya jangkauan internet yang disediakan pemerintah menyebabkan nilai akses masyarakat terhadap teknologi akan semakin tinggi, sehingga akan berdampak positif bagi perkembangan e-Sports di Indonesia.

2. Pembangunan Ekosistem E-Sports Indonesia

Selain membangun infrastruktur digital, pemerintah Indonesia juga berkomitmen untuk mendukung dan membangun ekosistem *e-Sports* di Indonesia. Pengembangan ekosistem *e-Sports* dilakukan oleh pemerintah dalam beberapa bentuk, yaitu dengan memberikan dukungan terhadap developer game, serta menyelenggarakan berbagai turnamen

untuk mengembangkan keterampilan atlet Indonesia.

a. Dukungan Terhadap Developer Game Indonesia.

Selain memiliki atlet *e-Sports* yang berprestasi, negara Indonesia ternyata juga memiliki pengembang video game yang telah dikenal sampai ke mancanegara. Salahsatunya adalah pengembang game Agate yang berasal dari Bandung. Agate berhasil meluncurkan game berjudul *Valthirian Arc: Hero School Story* dan meraih pemasukan sebesar satu juta USD.¹⁵ Keberhasilan yang dicapai oleh Agate menunjukkan bahwa Indonesia juga mampu bersaing dengan developer game asing yang menduduki lebih dari 90% pasar di Indonesia. Berdasarkan pencapaian ini, pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif berkomitmen untuk mendukung optimalisasi potensi gaming di Indonesia, dengan cara menghadirkan skema insentif serta menggelar berbagai acara seperti turnamen dan festival gaming.¹⁶

b. Penyelenggaraan Berbagai Turnamen E-Sports oleh Pemerintah

Selain mendukung pengembangan game di Indonesia, pemerintah juga menyelenggarakan beberapa turnamen dengan tujuan untuk mengenalkan *e-Sports* kepada masyarakat Indonesia sekaligus mengasah keterampilan para atlet *e-*

Sports Indonesia. Beberapa turnamen besar yang diadakan oleh pemerintah yaitu Piala Presiden *E-Sports* 2019, Piala Presiden *e-Sports* 2020, dan Indonesian Esports League University Series. Piala Presiden 2019 merupakan kompetisi esports sebagai kolaborasi dari Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA), Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMENKOMINFO), *Indonesia e-Sports Premier League* (IESPL), *Bank Central Asia* (BCA), dan *BliBli.com*. Kompetisi ini bertujuan untuk menemukan serta membina talenta baru di bidang esports agar dapat berprestasi di tingkat nasional maupun internasional.¹⁷ Piala Presiden 2019 mempertandingkan game *Mobile Legends: Bang Bang* dengan dua level yang dipertandingkan, yaitu regional dan profesional.

Pada tahun 2020, Piala Presiden kembali diadakan dengan mengkompetisikan *Free Fire* dan *Pro Evolution Soccer* sebagai cabang utama dengan format kompetisi yang sama seperti sebelumnya, yaitu sistem regional dan professional, namun kali ini terbuka untuk Asia Tenggara.¹⁸ *Free Fire* merupakan game yang dibuat oleh developer Garena yang mengusung genre *Battle Royale*. Dalam gelaran Piala Presiden Esports 2020 game ini diikuti oleh 12 tim terbaik dari Asia Tenggara. Piala Presiden Esports 2020 juga akan membawa *eFootball PES 2020*. Game terkenal dari KONAMI

¹⁵ Kemenparekraf. (2020). *Siaran Pers: Kemenparekraf Optimalkan Potensi Industri Gaming di Masa Pandemi*. Dalam <https://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/siaran-pers-kemenparekraf-optimalkan-potensi-industri-gaming-di-masa-pandemi/> Diakses pada 14 Februari 2021

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Piala Presiden. (2019). *Apa itu Piala Presiden?*. Dalam <https://pialapresidene-Sports.iespl.id/2019/tentang> Diakses pada 14 Februari 2021.

¹⁸ Piala Presiden. (2020). *Tentang*. Dalam <https://pialapresidene-Sports.iespl.id/2020/tentang> Diakses pada 14 Februari 2021.

tersebut akan diikuti oleh 10 tim terbaik se-Asia Tenggara dengan menggunakan sistem eliminasi.

Indonesia Esports League University Series merupakan sebuah inisiatif yang diprakarsai oleh MIX 360° *e-Sports* untuk mencari perwakilan resmi tiap kampus yang berpartisipasi. Bekerjasama dengan Indonesia *e-Sport* Association (IESPA). Kegiatan ini juga didukung oleh Kementrian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), Komite Olimpiade Indonesia (KOI), Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) dan *Asian Electronic e-Sports Federation* (AESF). Turnamen untuk atlet *e-Sports* amatir dari kampus-kampus pilihan terkemuka di berbagai daerah di Indonesia ini digelar untuk menumbuhkan talenta-talenta muda *e-Sports* di Indonesia. Lahirnya talenta baru tersebut diharapkan akan memperkaya ekosistem *e-Sports* Indonesia untuk menjadi lebih baik dan berkelanjutan.¹⁹

KESIMPULAN

E-Sports sebagai salah satu produk dari perkembangan teknologi yang ada menghadirkan berbagai macam dampak yang perlu disikapi oleh pemerintah. Namun ternyata pada sebagian besar negara di Asia Tenggara termasuk Indonesia, fenomena *e-Sports* tersebut dilihat sebagai peluang yang sangat prospektif. Potensi yang dapat dimanfaatkan dari perkembangan *e-Sports* sendiri sangat beragam, mulai dari ekonomi industri kreatif, lapangan pekerjaan, hingga ajang meraih prestasi. Namun hal tersebut kemudian menjadi tantangan bagi

pemerintah selaku pembuat kebijakan untuk dapat memaksimalkan potensi-potensi yang ada. Pemerintah tiap negara dituntut untuk membuat kebijakan yang responsif, agar perkembangan *e-Sports* dapat sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik. Negara-negara di Kawasan Asia Tenggara dalam hal ini telah melakukan upaya-upaya untuk merespon perkembangan *e-Sports* di negara mereka. Beberapa diantaranya adalah Malaysia, dengan *e-Sports plan* 2021-2025nya, Singapura dengan proyek *startup*nya, Vietnam dengan ekosistem Appota, serta negara Asia Tenggara lain dengan program unggulannya masing-masing. Indonesia dalam hal ini masih tertinggal dari negara-negara Asia Tenggara lainnya, karena belum memiliki kebijakan dan program yang spesifik mengenai pengembangan *e-Sports* dalam negeri. Meskipun demikian, pemerintah tetap berkomitmen untuk mendukung perkembangan *e-Sports* di Indonesia dengan cara menyiapkan regulasi tentang *e-Sports*, membangun infrastruktur teknologi dan membangun ekosistem *e-Sports* yang sementara ini dilakukan dengan mengadakan turnamen berskala nasional dan internasional.

¹⁹ IEL UNIVERSITY LEAGUE. (2019). *INDONESIA ESPORTS LEAGUE UNIVERSITY SERIES* 2019. Dalam <https://www.e->

[Sportsleague.id/league](https://sportsleague.id/league). Diakses pada 14 Februari 2021.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anderson, J. E. (2014). *Public policymaking*. Nelson Education.
- Baylis, J. (2020). *The globalization of world politics: An introduction to international relations*. Oxford university press, USA.
- Bhattacharjee, A. (2012). Social science research: Principles, methods, and practices.
- Bowden, B. V. (Ed.). (1953). *Faster than thought: a symposium on digital computing machines*. Pitman Publishing, Inc.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dal Yong, Jin. (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Flesch, R. (1951). *The art of clear thinking*.
- Flick, U. (2008). *Managing quality in qualitative research*. Sage.
- Held, D., & McGrew, A. (2000). *The global transformations reader* (Vol. 13). Cambridge: Polity Press.
- Hermawan, Y. (2007). Transformasi Isu dan Aktor di dalam Studi Hubungan Internasional: dari Realisme hingga Konstruktivisme". Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kane, M. (2008). *Game Boys: Triumph, Heartbreak, and the Quest for Cash in the Battleground of Competitive Videogaming*. Penguin.
- Mimi Ulfa, (2017) Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan

Tampan Pekanbaru. Skripsi Universitas Riau.

- Mochtar, M. O. (1994). Ilmu Hubungan Internasional: Disiplin dan Metodologi. Jakarta: LP3ES.
- Messier, M. A. (2010). The lessons eSports should learn from the recession. *Esports Yearbook 2013*, 14.
- O'Riordan, T. (Ed.). (2001). *Globalism, localism, and identity: fresh perspectives on the transition to sustainability*. Earthscan.
- Palmer, T. G. (2003). Globalization, cosmopolitanism, and personal identity. *Etica & Politica*, 2.
- Pena, T. P. (2006). Kamus Ilmiah Populer. Jakarta: Gitamedia Pres.
- Scholz, T. M., Scholz, T. M., & Barlow. (2019). *eSports is Business*. Springer International Publishing.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-Sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.
- Viotti, Paul R. dan Mark V. Kauppi. (1990) "International Relations Theory, Realism, Pluralism, Globalis", New York: MacMillan Publishing Company
- Viotti, Paul R. dan Mark V. Kauppi. (2012) "International relations and world politics"— 5th ed. New York: Pearson.

JURNAL

- Anak Agung Banyu Perwita, dan Yanyan Mochammad Yani, *Pengantar Ilmu Hubungan Internasional*, dalam repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/24093/1/ATIK.pdf, Diakses pada 20 Agustus 2020
- Beerkens, E., (2006) Globalisation: Definitions and Perspectives, h. 9.
- Palmer, T.G., 2003. Globalization,

- Cosmopolitanism, and Personal Identity.
http://www.units.it/etica/2003_2/PALMER.htm. Diakses pada 20 Agustus 2020
- Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.). (2010). *ESports Yearbook 2009*. BoD–Books on Demand. Vol.10 (6), pp.851-869
- Cifaldi, Frank. (2015) The Story of the First Nintendo World Championships. Diakses pada 20 Agustus 2020
<https://www.ign.com/articles/2015/05/13/thestory-of-the-first-nintendo-world-championships>.
- Djunaedi Achmad “Perumusan Permasalahan” UGM (2000) Dalam
http://rezafm.unsri.ac.id/userfiles/file/penulisan_teknik_karya_ilmiah/PerumusanMasalah_UGM.pdf, Diakses Pada 5 November 2019
- Dr. Suyud Warno Utomo, M.Si. *Pengertian, Ruang Lingkup Ekologi dan Ekosistem* dalam
<http://repository.ut.ac.id/4305/1/BIOL4215-M1.pdf>, Diakses Pada 5 November 2019
- Eric Beerkens *Globalisation: Definitions and Perspectives*, (2006) dalam
<https://www.semanticscholar.org/paper/Globalisation%3A-Definitions-andPerspectives-by-Eric/38c57353e2dc966fa01ed3ccadb442b9ab569c6>, Diakses pada 5 November 2019
- O’Neill, Patrick H. (2012) A History of Esports. Dalam
<https://github.com/hubwub/history-of-esports>. Diakses pada 23 Agustus 2020.
- Palmer, T.G., (2003) Globalization, Cosmopolitanism, and Personal Identity.
http://www.units.it/etica/2003_2/PALMER.htm. Diakses Pada 5 November 2019
- Saeri, M. (2012) “*Jurnal Transnasional: Teori Hubungan Internasional, sebuah Pendekatan Pradigmatik*”. Volume 1, Nomor 2
- Seppala, Timothy J. (2018) Video Game Records are Broken. Can Anyone Fix Them? Dalam
<https://www.engadget.com/2018/02/14/twin-galaxies-donkey-kong-dragster-records>. Diakses pada 20 Agustus 2020.
- Sheehan, Gavin. (2017) A Look Back at the Show ‘Starcade’ With the Creators. Dalam
<https://www.bleedingcool.com/2017/09/12/a-look-back-at-starcade-with-the-creators>. Diakses pada 20 Agustus 2020
- Sutrisno, Hadi. (1986) *Pokok – pokok Metodologi Penelitian*. Makalah yang tidak dipublikasikan, tertanggal 14 Desember 1986, ditulis di Yogyakarta. Dalam
http://rezafm.unsri.ac.id/userfiles/file/penulisan_teknik_karya_ilmiah/PerumusanMasalah_UGM.pdf, Diakses Pada 5 November 2019

SUMBER LAIN

- Abdi, Alfian Putra. (2019). *Signifikansi e-Sport Masuk Kurikulum ala Menpora yang Menuai Kritik*. Dalam
<https://tirto.id/dfmShttps://tirto.id/signifikansi-e-sport-masuk-kurikulum-ala-menpora-yang-menuai-kritik-dfmS> Diakses Pada 15 Februari 2021.
- Adanai. (2013). *Esports: A Brief History*. Dalam <http://adanai.com/esports>. Diakses pada 20 Agustus 2020
- Alternate. (2012). *ALTERNATE aTTaX!—ALTERNATE sein eSport-Clan*. Dalam
<https://blog.alternate.de/2012/07/10>

- [/alternatattax-alternate-und-sein-esport-clan](#). Diakses pada 23 Agustus 2020.
- Andrew Groen (14 May 2013). "Why gamers in Asia are the world's best eSport athletes". PC World. Dalam <https://www.pcworld.com/article/2036844/why-gamers-in-asia-are-the-worlds-best-esport-athletes.html> Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Appota. (2020). *About Us*, dalam <https://appota.com/about#aboutus> Diakses pada 12 Januari 2021
- Ashton, Graham. (2019). *Malaysia's Government Lays Out Five-Year Strategic Plan for Esports Development*. Dalam <https://esportsoobserver.com/malaysia-5year-esports-plan/>. Diakses pada 29 Agustus 2020.
- Associated Press. (2017). *Paris Olympic bid committee is open to esports on 2024 Olympic program*. Dalam http://www.espn.co.uk/olympics/story/_/id/20286757/paris-open-esports-competition-2024-summer-olympics Diakses pada 29 Agustus 2020
- Ausretrogamer. (2015). *The Atari \$50,000 World Championships Fiasco*. <http://www.ausretrogamer.com/tag/1980sgaming-tournaments>. Diakses pada 20 Agustus 2020.
- Bago, Paolo. (2017). *Philippine government to give esports players athletic licenses*. Dalam https://www.espn.com/esports/story/_/id/20123194/philippine-government-give-esports-players-athletic-licenses. Diakses pada 27 Agustus 2020.
- Budiansyah, Arif. (2020). *Miris! Pasar Game RI Rp 16 T, Lokal Cuma Kuasai 0,2%*. Dalam <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200213164303-37-137712/miris-pasar-game-ri-rp-16-t-lokal-cuma-kuasai-02>. Pada 14 Februari 2020
- Cifaldi, Frank. (2015). *The Story of the First Nintendo World Championships*. <https://www.ign.com/articles/2015/05/13/thestory-of-the-first-nintendo-world-championships>. Diakses pada 20 Agustus 2020
- Dominaco, Michael (20 July 2018). "Overwatch Players Involved In Talks With Olympic Committee To Discuss Esports Opportunities". IGN. Dalam <http://www.ign.com/articles/2018/07/20/overwatch-players-involved-in-talks-with-olympic-committee-to-discuss-esports-opportunities>. Diakses pada 29 Agustus 2020
- DPR.GO.ID. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 3 TAHUN 2005, TENTANG SISTEM KEOLAHRAGAAN NASIONAL. Dalam <https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/45.pdf> Diakses pada 15 Februari 2021.
- Elliott Rhys (2020). *Insights into Malaysia's Games Market and Its Gamers*. Dalam <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-malysias-games-market-and-its-gamers/> Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Elliott Rhys (2020). *The Philippines' Games Market: Data and Insights*. Dalam <https://newzoo.com/insights/articles/data-and-insights-on-the-philippines-games-market/> diakses pada 4 Juni 2020.
- Emanuel Maiberg (6 September 2014). "ESPN Says eSports isn't a Sport -- What Do You Think?" GameSpot.

- Dalam <http://www.gamespot.com/articles/espn-says-esports-isnt-a-sport-what-do-you-think/1100-6422148/> Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Esportsph (2019) *DICT Hosts Successful Esports Tournament*, Kalasag. Dalam <https://www.esportsph.com/dicts-hosts-successful-esports-tournament-kalasag/>. Diakses pada 4 Februari 2020.
- Fadil, Arinal. (2017). *Berikut Ini Rangkuman Perkembangan Dan Sejarah E-Sports Dari Tahun 1972 Hingga Saat Ini*. Dalam <http://www.ligagame.tv/9-esports-news/555-berikut-ini-rangkuman-perkembangan-dan-sejarah-e-Sports-dari-masa-ke-masa>. Diakses pada 14 Januari 2019
- Frisk, Adam (19 July 2018). "Video gaming as an Olympic sport? IOC hosting eSports forum to better understand competitive gaming". Global News. Dalam <https://globalnews.ca/news/4340744/esports-in-olympics/>. Diakses pada 29 Agustus 2020
- Gamestart Asia (2020). *Singapore Games Assosiasi (SGGA) Officially Launched to Provide Support for Gaming and e-Sports in Singapore*. Dalam <https://news.gamestart.asia/singapore-games-association-sgga-officially-launched-to-provide-support-for-gaming-and-esports-in-singapore/> Diakses pada 27 Agustus 2020.
- Gartner Glossary (2021). *Base Transceiver Station (BTS)*. Dalam <https://www.gartner.com/en/information-technology/glossary/bts-base-transceiver-station>. Diakses pada 15 Februari 2021.
- Haryanto, Agus Tri. (2020). *Kominfo Bangun 4.200 BTS Demi Desa Teraliri Internet di 2021*. Dalam https://kominfo.go.id/content/detail/31756/kominfo-bangun-4200-bts-demi-desa-teraliri-internet-di-2021/0/sorotan_media Diakses pada 14 Februari 2021.
- <https://esportsobserver.com/starcraft-ii-esports-essentials/> Diakses pada 23 Agustus 2020
- <https://news.gamestart.asia/singapore-games-association-sgga-officially-launched-to-provide-support-for-gaming-and-esports-in-singapore/> Diakses pada 29 Agustus 2020
- <https://www.bangkokpost.com/sports/1718499/new-sports-minister-commits-to-e-Sports> Diakses pada 20 Agustus 2020.
- <https://www.foi.gov.ph/requests/aglzfmVmb2ktcGhyHQsSB0Nvb3RlbnQiEEdBQj00MDU5Njk2NDAxNzQM>. Diakses pada 27 Agustus 2020.
- <https://www.lineups.com/esports/top-10-esports-games/> Diakses pada 29 Agustus 2020
- IEL UNIVERSITY LEAGUE. (2019). *INDONESIA ESPORTS LEAGUE UNIVERSITY SERIES 2019*. Dalam <https://www.e-Sportsleague.id/league>. Diakses pada 14 Februari 2021.
- Indri (2020) *Perkembangan Esports di Indonesia Sampai Tahun 2020*. Dalam <https://www.indoesports.com/news/esports-bisnis/perkembangan-esports-indonesia-sampai-tahun-2020>. Diakses pada 21 Oktober 2020.
- IVPL (2019) *Presiden Federasi Olimpiade Jerman: Esports Itu Tidak Ada!* Dalam <https://ivpl.co.id/news/presiden->

- [federasi-olimpiade-jerman/](#).
Diakses pada 29 Agustus 2020.
- Johan Cruyff Institute. (2017). *eSports, sport or business?*. Dalam <https://web.archive.org/web/20170918211929/https://johancruyffinstitute.com/en/blog-en/esports-sport-or-business/> ". Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Kemenparekraf. (2020). *Siaran Pers: Kemenparekraf Optimalkan Potensi Industri Gaming di Masa Pandemi*. Dalam <https://pedulicovid19.kemenparekraf.go.id/siaran-pers-kemenparekraf-optimalkan-potensi-industri-gaming-di-masa-pandemi/> Diakses pada 14 Februari 2021
- Kemkominfo. (2016). *Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tanggal 20 Juli 2016*. Dalam https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/540/t/peraturan+menteri+komunikasi+dan+informatika++nomor+11+tahun+2016+tanggal+20+juli+2016 Diakses pada 14 Februari 2021.
- Lingle, Samuel. (2016) *The Complicated Past (and Future) of Esports on TV*. Dalam <https://kernelmag.dailydot.com/issue-sections/headline-story/16083/eleague-esports-tv-history>. Diakses pada 23 Agustus 2020.
- Minh, Le Trong. (2019). *E-Sports opportunities in Vietnam*. Dalam <https://www.vir.com.vn/e-Sports-opportunities-in-vietnam-67357.html>. Diakses pada 12 Januari 2021.
- Morris, Chris (2018). "Video Games Won't Be Part of the Paris Olympics". Dalam <http://fortune.com/2018/12/10/olympics-video-games-paris-2024/> Diakses pada 29 Agustus 2020
- Mustofa, Ayyub. (2019). *SERBA-SERBI, POTENSI, DAN RISIKO INVESTASI DI INDUSTRI ESPORTS*. Dalam <https://hybrid.co.id/post/investasi-esports>. Diakses pada 25 Februari 2020
- Nakamura, Yuri; Furikawa, Yuki (10 July 2018). "You Can Now Officially Play Esports for Money in Japan". Bloomberg L.P. Dalam <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-07-10/this-139-year-old-company-has-a-plan-to-get-millennials-excited>. Diakses pada 29 Agustus 2020
- Newzoo, Gamescom Asia. (2019). *Insights into the Indonesian Games Market*. Dalam <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market/> Diakses pada 2 Januari 2020.
- Newzoo, Gamescom Asia. (2020). *Insights into the Singaporean Games Market*. Dalam <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-singaporean-games-market/>. Diakses pada 27 Agustus 2020
- Nguyen, Hai. (2018). *The Growing Popularity of E-Sports Gaming in Vietnam*. Dalam <https://www.expatsbets.com/vietnam/esports-gaming-popularity/> Diakses pada 12 Januari 2021
- Orland, Kyle (13 March 2018). "Violent video games not welcome for Olympic esports consideration". Ars Technica. Dalam <https://arstechnica.com/gaming/2018/03/olympic-committee-open-to-esports-but-only-without-violence/>. Diakses pada 29 Agustus 2020

- Parliament Q&A (2019). *Oral reply to PQ on e-Sports and video games*. dalam <https://www.mti.gov.sg/Newsroom/Parliamentary-Replies/2019/09/Oral-reply-to-PQ-on-esports-and-video-games>. Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia. (2013-2020) *Sejarah Perkembangan*. Dalam <http://www.IeSPA.or.id/about.html> Diakses pada 21 Oktober 2020
- Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia. (2013-2020) *Susunan Pengurus*. Dalam <http://www.IeSPA.or.id/about.html> Diakses pada 21 Oktober 2020
- Piala Presiden. (2019). *Apa itu Piala Presiden?*. Dalam <https://pialapresidene-Sports.iespl.id/2019/tentang> Diakses pada 14 Februari 2021.
- Piala Presiden. (2020). *Tentang*. Dalam <https://pialapresidene-Sports.iespl.id/2020/tentang> Diakses pada 14 Februari 2021.
- Putri, Virgina Maulita. (2019). *Pemerintah Siapkan Payung Hukum Buat Gamer dan eSport*. Dalam <https://inet.detik.com/games-news/d-4636470/pemerintah-siapkan-payung-hukum-buat-gamer-dan-esport> Diakses pada 28 Agustus 2020
- Rahmat, Bintang (2019). *IeSPA Catat 7 Aspek Penting Sebelum Pembentukan Regulasi*. Dalam <https://www.jawapos.com/sports/all-sports/12/03/2019/iespa-catat-7-aspek-penting-sebelum-pembentukan-regulasi/> Diakses pada 21 Oktober 2020
- Ramsey, Jared. (2020). *Top 10 eSports Games of 2020: Biggest Prizes & Viewership*. Dalam
- Shagrath. (2008) *Nvidia and ESWC Part Company*. Dalam [http://www.sk-gaming.com/content/20612-Nvidia and ESWC part company](http://www.sk-gaming.com/content/20612-Nvidia+and+ESWC+part+company) . Diakses pada 23 Agustus 2020
- Sheehan, Gavin. (2017) *A Look Back at the Show 'Starcade' With the Creators*. Dalam <https://www.bleedingcool.com/2017/09/12/a-look-back-at-starcade-with-the-creators>. . Diakses pada 20 Agustus 2020
- Sheldon, David (22 October 2017). "Philippines Officially Recognizes eSports As a Real Sport". Casino Org. dalam <https://www.casino.org/blog/philippines-officially-recognizes-esports-as-a-real-sport/> . Diakses pada 29 Agustus 2020.
- Statista Research Department. (2020). *Share of online game users among respondents in Vietnam in 2020*, dalam <https://www.statista.com/statistics/1117901/vietnam-share-of-online-gamers/> Diakses Pada 12 Januari 2021.
- Syrota, Lari. (2011) *eSports. A Short History of Nearly Everything*. Dalam <https://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearly-everything>. Diakses pada 23 Agustus 2020
- THE MINISTRY OF YOUTH AND SPORTS' ASPIRATION (2020) *STRATEGIC PLAN FOR ESPORTS DEVELOPMENT MINISTRY OF YOUTH AND SPORTS 2020-2025*. Dalam <http://www.kbs.gov.my/iklan-strategik-kbs.html?download=1084:strategic-plan-for-esports-development>. Diakses pada 28 Agustus 2020.

- Tunisah. (2019). 2019, *Seluruh Indonesia Terhubung Internet*. Dalam https://kominfo.go.id/content/detail/9231/2019-seluruh-indonesia-terhubung-internet/0/sorotan_media diakses pada 14 Februari 2021.
- Tuting, Kristine, (2019). *72% of SEA gamers spend up to US\$360 on games every year*. Dalam <https://www.oneesports.gg/industry-news/72-of-sea-gamers-spend-up-to-us360-on-games-every-year/> Pada 25 Februari 2020.
- Worrachaddejchai Dusida (2019). *New sports minister commits to e-Sports*. Dalam <https://www.bangkokpost.com/tech/1718499/new-sports-minister-commits-to-e-Sports>. Diakses pada 27 Agustus 2020.
- Yuliani, Ayu. (2018). *Kominfo Targetkan 5.000 BTS di Daerah Terpencil*. Dalam https://kominfo.go.id/content/detail/12458/kominfo-targetkan-5000-bts-di-daerah-terpencil/0/sorotan_media. Diakses pada 28 Agustus 2020.
- Zaccardi, Nick (2017). *"Esports event in PyeongChang before Olympics supported by IOC"*. NBC News. Dalam <http://olympics.nbcsports.com/2017/11/03/esports-pyeongchang-olympics-extreme-masters/> Diakses pada 29 Agustus 2020.