
Upaya Diplomasi Publik Dalam Mengembangkan Ekosistem eSports Indonesia Tahun 2014-2022

Putu Krisyudea Dafara Putra¹⁾, Penny Kurnia Putri²⁾, Putu Titah Kawitri Resen³⁾

^{1,2,3)} Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan upaya diplomasi publik Indonesia dalam mengembangkan ekosistem eSports Indonesia tahun 2014-2022 memakai metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan kerangka pemikiran konsep diplomasi publik. eSports yang awalnya berasal dari Amerika Serikat berkembang masuk ke negara-negara lain tak terkecuali Indonesia. eSports di Indonesia awalnya tidak mendapat perhatian dari pemerintah perlahan bertransformasi menjadi salah satu bidang yang mendapatkan perhatian dari pemerintah. Indonesia dalam ekosistem eSports terlihat sudah siap dengan bidang baru tersebut dikarenakan negara tergolong sudah memiliki aspek-aspek yang bisa membangun ekosistem eSports semakin berkembang seperti layanan internet, tim eSports, *publisher/developer* gim, serta komunitas penikmat eSports itu sendiri. Terkait dengan perkembangannya yang sangat pesat, perkembangan eSports tentu memerlukan dukungan dari pemerintah, dan dengan hal itu Pemerintah Indonesia yang melihat potensi ini kemudian melakukan upaya-upaya untuk lebih mengembangkan ekosistem eSports yang telah ada antara lain meresmikan IeSPA, melakukan sosialisasi tentang eSports, mengadakan pertandingan eSports, membentuk PBESI serta membentuk akademi eSports.

Kata-kunci: Diplomasi Publik, eSports, Indonesia

Abstract

This research aims to describe Indonesia's public diplomacy efforts in developing Indonesia's eSports ecosystem in 2014-2022 using qualitative research methods. This study uses the framework of the concept of public diplomacy. eSports, which originally came from the United States, has expanded to other countries, not Indonesia. eSports in Indonesia initially did not receive attention from the government, but slowly transformed into one of the areas that received attention from the government. Indonesia in the eSports ecosystem looks ready for this new field because the country is classified as having aspects that can build an eSports ecosystem that continues to grow, such as internet services, team eSports, game publishers/developers, and the eSports connoisseur community itself. In relation to its very rapid development, the development of eSports certainly requires support from the government, and with that The Indonesian government seeing this potential then made efforts to further develop the existing eSports ecosystem, including inaugurating IeSPA, conducting socialization about eSports, holding eSports matches, establishing PBESI and establishing an eSports academy.

Keywords: Public Diplomacy, eSports, Indonesia.

Kontak Penulis

Putu Krisyudea Dafara Putra

Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Udayana

Bali, Indonesia, 80226

Telp: +62 859 3532 6236

E-mail: dafaraputra@gmail.com

PENDAHULUAN

Tahun 2019 adalah tahun Indonesia sangat berprestasi dalam bidang eSports. Sejumlah gelar juara yang berhasil diraih para atlet Indonesia di berbagai ajang kompetisi *mobile gaming* (gim daring), tentu menjadi hal yang membanggakan dan mengharumkan nama negara. Setidaknya ada beberapa gelar juara yang berhasil diraih oleh tim Indonesia pada saat itu. Pertama, ada tim EVOS eSports yang sukses menjadi juara *Free Fire World Championship* (FFWC) yang diselenggarakan di Thailand pada bulan April 2019. Pada bulan Juni 2019, tim ONIC eSports berhasil menjadi juara pertama di *Mobile Legends South East Asia Championship* (MSC) yang diselenggarakan di Filipina. Satu bulan kemudian, *Bigetron eSports Red Aliens* berhasil menjuarai *PUBG (Player Unknown Battlegrounds) Mobile Club Open* (PMCO) – *Fall Split Global Finals* yang diselenggarakan di Berlin, Jerman. Di akhir tahun pada bulan Desember 2019, EVOS eSports berhasil meraih kemenangan di kompetisi *Mobile Legends: Bang Bang World Championship* (M1) yang diselenggarakan di Malaysia (Esports.ID, 2020).

E-Sports merupakan singkatan dari *electronic sports* atau olahraga elektronik. Kata *electronic* dapat diartikan sebagai suatu hal yang dioperasikan menggunakan sarana yang berjalan atas dasar elektrika. Sedangkan *sports* ialah sebuah aktivitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh perseorangan ataupun tim yang saling berkompetisi untuk sebuah *entertainment* atau hiburan. Aktivitas eSports dan olahraga konvensional memiliki kesamaan, yaitu sama-sama dituntut memiliki strategi untuk menang. Perbedaannya adalah jika olahraga konvensional lebih banyak menggunakan fisik, sedangkan eSports lebih mengedepankan otak sebagai kekuatan utamanya (Kane, 2017: 2).

Konsep menyerupai eSports diperkenalkan pertama kali pada tahun 1972,

yakni ketika sekelompok mahasiswa dari Universitas Stanford mengikuti sebuah perlombaan video gim berlabel *Intergalactic Spacewar Olympic*. Pada saat itu, Universitas Stanford memiliki laboratorium komputer yang cukup canggih (di dunia) untuk menjalankan permainan '*Spacewar*'. Kini, layaknya olahraga konvensional, eSports sudah hadir di universitas untuk mencari atau telah menerima pengakuan dan status kelembagaan sosial. Seperti di Korea, Universitas Korea Selatan mengklasifikasikan *gamers* profesional sebagai atlet tradisional, sedangkan di Amerika Serikat universitas dan perguruan tinggi mulai menawarkan beasiswa akademik dan atletik kepada pemain eSports (Funk, 2017: 4).

Memasuki era 90-an, teknologi komputer dan internet mulai berkembang secara perlahan. Hal ini kemudian semakin mendukung kehadiran eSports di dunia, baik bagi pengguna maupun pengembang permainannya, dan dalam beberapa tahun terakhir, eSports mengalami pertumbuhan yang pesat seiring dengan kemudahan akses internet dalam jangkauan *smartphone* sebagai sarana eSports itu sendiri, selain komputer pribadi maupun konsol. *Smartphone* sendiri sekarang menjadi sarana yang paling mudah dalam industri eSports khususnya di Indonesia.

Di Indonesia, potensi yang sangat besar dalam dunia eSports telah mampu menghasilkan total \$1,1 Milyar pada tahun 2018 bagi industri gim dunia. Dalam hal tersebut mayoritas pemain Indonesia (94%) rela mengeluarkan sejumlah uang untuk membeli barang virtual (*diamond/token*) dalam sebuah permainan (Newzoo, 2019). Selain itu, pemain gim di Indonesia juga sebagian besar menggunakan *smartphone* untuk bermain gim. Maka dari itu, di Indonesia gim *mobile/smartphone* lebih cepat tumbuh dibanding dengan perangkat elektronik lainnya, seperti komputer pribadi maupun konsol. Kemudahan untuk mengakses permainan pada *smartphone*,

membuat Indonesia menjadi salah satu negara yang menjanjikan di pasar eSports Asia, khususnya pasar eSports *mobile*.

Tidak semua gim dapat dikatakan sebagai eSports. Terdapat beberapa aspek yang disyaratkan agar sebuah permainan dapat dikategorikan sebagai olahraga elektronik atau eSports. Syarat sebuah permainan bisa dikategorikan sebagai eSports, diantaranya; memiliki unsur kompetitif (menang-kalah); melibatkan banyak pemain dengan mengedepankan teknik, keahlian, pengambilan keputusan, serta mentalitas (strategi); memiliki titik awal atau karakter yang seimbang (1 lawan 1 atau 3 lawan 3, dst.); memiliki tujuan kemenangan, seperti harus menghancurkan markas, menjadi pemain terakhir, dan lain sebagainya (Funk, 2017: 3). Oleh karena itu, keberadaan eSports bukan hanya sebatas bermain saja, melainkan telah dianggap sebagai suatu kegiatan olahraga yang dilakukan oleh para profesional.

Layaknya olahraga pada umumnya, eSports juga memiliki ajang kejuaraan dunia dengan jumlah peminat dan penonton yang semakin besar seiring waktu. Penonton bisa langsung datang ke tempat turnamen maupun secara daring melalui kanal media sosial seperti Facebook, Youtube, Twitch, dll. Turnamen eSports juga melibatkan seorang komentator dan analis untuk menjelaskan jalannya pertandingan.

Di Indonesia, kehadiran eSports mulanya sekedar dirasakan oleh pegiat dan penggemar permainan itu sendiri. eSports di Indonesia awalnya hanya sebatas pertandingan di warung-warung internet dengan memainkan gim *Counter Strike*. Dari awal perkembangan tersebut akhirnya kini eSports semakin mendapat pengakuan industri sebagai hiburan olahraga, dan telah dilembagakan dengan pembentukan badan pengatur nasional dan internasional.

Pengelolaan eSports di suatu negara jika dijalankan dengan baik bisa menguntungkan. Di Indonesia, prospek perkembangan eSports saat ini bisa sangat menjanjikan. Sebagai negara dengan perkembangan eSports yang pesat, Indonesia memiliki kemampuan untuk lebih maju dalam sektor tersebut. Banyaknya pemain berbakat, memiliki tim eSports yang berprestasi serta tingginya antusiasme penikmat eSports secara keseluruhan mampu untuk mendukung perkembangan tersebut. Investasi dalam bidang eSports biasanya berupa pengelolaan ekosistem tim eSports, pemain profesional (*pro player*), dan penyelenggaraan turnamen. Dengan adanya investasi maupun sponsor yang masuk ke ranah eSports Indonesia, banyak keuntungan yang bisa diperoleh khususnya dalam hal ekonomi, seperti dibukanya lapangan pekerjaan di suatu turnamen hingga pendapatan pajak bagi negara.

Literatur pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*ESports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian*," oleh Faidillah Kurniawan. Dalam tulisannya, Kurniawan beranggapan jika fenomena eSports saat ini sedang sangat tenar. eSports sebagai sebuah sektor olahraga yang memanfaatkan gim sebagai latar kompetitif utamanya. Disamping itu, dijelaskan juga eSports adalah olahraga digital terorganisir dengan pelatihan khusus, seperti pemain sepak bola profesional, bulu tangkis, ataupun basket. Kurniawan juga menjelaskan perkembangan eSports dalam negeri dengan skema 'Liga Game' yang saat itu menjadi pionir bagi kemunculan eSports di Indonesia pada tahun 1999. Dijelaskan pula bahwa eSports di Indonesia memiliki fondasi yang kuat untuk terus berkembang. Atlet-atlet eSports Indonesia sudah berhimpun dalam IeSPA dibawah naungan FORMI yang bertujuan untuk menjadikan Indonesia negara yang dominan dan disegani di bidang eSports internasional.

Tulisan dari Kurniawan membantu peneliti dalam mengidentifikasi transformasi

eSports yang kini menjadi perhatian penting bagi Pemerintah Indonesia. Dari awal munculnya Liga Game, terdapat kendala dalam mewujudkan agar eSports mau dilirik oleh pemerintah. Karena di awal perkembangannya, negara sedang dalam masa transisi dalam bidang politik. Minimnya fasilitas dan terbatasnya jangkauan informasi merupakan salah satu hambatan dalam upaya memperkenalkan dan mengajak pemain gim untuk berkompetisi, pun juga dalam upaya untuk memperkenalkannya kepada pemerintah. Namun seiring berjalannya waktu, antusiasme masyarakat terhadap eSports membuat pemerintah akhirnya mengetahui keberadaan bidang ini dan mulai mau merangkul dan memberi perhatian untuk skema olahraga yang modern ini. Selain itu, dukungan dari komunitas maupun organisasi diperlukan agar ekosistem eSports ini berjalan dengan baik dan membantu masyarakat yang belum paham akan bidang ini untuk memahami potensi-potensi yang ada di dalam dunia eSports.

Literatur kedua yang digunakan dalam penelitian ini berjudul berjudul *"Pemanfaatan Diplomasi Publik oleh Indonesia dalam Krisis Covid-19,"* dari Jessica Martha. Martha menjelaskan diplomasi publik adalah proses komunikasi antara pemerintah dan khalayak asing dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman tentang gagasan, nilai, norma, dan budaya negara serta tujuan dan kebijakan negaranya. Dalam diplomasi publik, komunikasi tidak terbatas pada pemimpin atau pejabat pemerintah, tetapi juga melibatkan publik. Kegiatan diplomasi publik dilakukan guna menciptakan opini publik yang positif dari publik asing agar memperlancar pencapaian kebijakan luar negeri suatu negara. Martha menulis, diplomasi publik dapat digunakan Indonesia sebagai cara untuk memahami krisis dan kemungkinan yang mungkin muncul pasca peristiwa Covid-19. Pemerintah Indonesia dapat mengumpulkan informasi tentang pengalaman negara dan

organisasi lain yang menghadapi pandemi Covid-19. Dari semua informasi yang diperoleh, pemerintah dapat mengidentifikasi solusi untuk menangani krisis Covid-19 di Indonesia.

Tulisan Martha membantu peneliti untuk memahami bagaimana diplomasi publik digunakan dalam hal-hal tertentu. Dalam pelaksanaan diplomasi publik. Konsep ini dimanfaatkan untuk menciptakan suatu pemahaman tertentu, seperti potensi, dampak dan kemungkinan apa yang sekiranya terjadi dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, dalam diplomasi publik diperlukan sebuah komunikasi maupun kerja sama dengan aktor negara maupun non-negara. Berjalannya komunikasi nantinya akan membantu pemerintah dalam mewujudkan tujuan apa yang ingin dicapai. Dalam berkomunikasi, diperlukan sebuah kredibilitas yang baik agar kerja sama yang dilakukan berjalan dengan baik. Diplomasi publik saat ini tidak hanya bertumpu kepada satu aktor saja, namun aktor lain juga dibutuhkan demi tercapainya tujuan dari dilaksanakannya sebuah diplomasi publik.

Kedua tulisan tersebut kemudian menjadi acuan Peneliti dalam menjawab upaya Pemerintah Indonesia dalam mengembangkan ekosistem eSports di Indonesia. Tulisan Kurniawan (2019) menjadi acuan Peneliti terkait perkembangan eSports yang pada awalnya hanya di Amerika Serikat, hingga kini perkembangannya sudah meluas hingga ke Indonesia. Hal lain yang Peneliti dapat dari tulisan pertama ialah transformasi eSports yang menjadi perhatian penting bagi Pemerintah Indonesia. Selain itu, dukungan dari komunitas maupun sebuah organisasi ternyata diperlukan agar ekosistem eSports ini berjalan dengan baik. Tulisan kedua oleh Martha (2020) menjadi acuan Peneliti bahwa diplomasi publik dimanfaatkan oleh negara untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pun juga dalam pelaksanaannya, diplomasi publik memerlukan sebuah kerja sama dari aktor negara dengan non-negara.

Selanjutnya, untuk menganalisis upaya yang dilakukan Pemerintah Indonesia dalam mengembangkan ekosistem eSports tanah air, penulis menggunakan konsep diplomasi publik milik Nicolas J. Cull. Secara umum, diplomasi publik merupakan sebuah upaya untuk memengaruhi pandangan individu maupun negara terhadap negara lainnya. Diplomasi publik tidak hanya dilakukan oleh pemerintah namun peran individu ataupun kelompok sanggup untuk memengaruhi jalannya diplomasi publik. Diplomasi publik sendiri diperuntukkan menjadi salah satu strategi yang memiliki maksud dalam membentuk persepsi negara Indonesia.

Nicholas J. Cull dalam bukunya yang berjudul *Public Diplomacy: Lessons from the Past* mendefinisikan publik diplomasi dengan cara membandingkan publik diplomasi lama dengan publik diplomasi baru. Diplomasi publik lama menurut Cull merupakan upaya aktor internasional untuk mengelola lingkungan internasional yang melibatkan masyarakat asing. Di sisi lain, diplomasi publik baru adalah diplomasi publik lama yang memiliki perbedaan karakteristik, mulai dari identitas aktor yang hanya tidak bertumpu pada negara namun aktor non negara juga dapat berpartisipasi dalam pelaksanaan diplomasi publik. Lingkungan teknologi yang berubah saat ini menggunakan teknologi yang lebih baik seperti contohnya internet. Lingkungan media yang kini dapat mengaburkan berita dalam negeri dan luar negeri. Sumber pendekatan yang sekarang mengedepankan pertumbuhan dari merek perusahaan daripada pertumbuhan dari advokasi politik. Terminologi yang berubah dari gambaran internasional ke *soft power* dan *nation branding*. Struktur peran yang saat ini ke arah horizontal dan difasilitasi oleh aktor dan peran alami diplomasi publik baru mengarah ke pembentukan hubungan. Namun hanya satu yang tidak berubah dari diplomasi publik lama

maupun baru ialah tujuan utamanya untuk manajemen lingkungan internasional.

METODE

Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah penelitian dengan cara menjabarkan dan berasal dari pengumpulan data langsung dan tidak langsung. Selain itu, penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang mencari solusi atas masalah yang ada berdasarkan data, menyajikannya, menganalisis dan menafsirkannya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan upaya diplomasi publik dalam mengembangkan ekosistem eSports di Indonesia. Dalam menjabarkan penelitian, peneliti pertama melakukan pengumpulan data yang sesuai dengan penelitian, kemudian menganalisis data yang telah dikumpulkan, lalu menyajikan data dengan narasi untuk menunjukkan perkembangan eSports di Indonesia hingga upaya-upaya yang dilakukan Pemerintah Indonesia dalam usahanya untuk mengembangkan ekosistem tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan eSports di Indonesia

Keberadaan eSports atau yang lebih dikenal dengan olahraga elektronik muncul berkat adanya perkembangan dan peradaban teknologi dalam kehidupan umat manusia. Perkembangan teknologi yang semakin maju pada awalnya lebih difokuskan untuk kemajuan dalam bidang komunikasi maupun bidang-bidang lain yang mengarah kepada pekerjaan untuk pemenuhan kebutuhan namun pada akhirnya juga melahirkan perubahan di dalam olahraga.

Perkembangan dari gim daring yang pada akhirnya melahirkan eSports ataupun olahraga elektronik ini sebenarnya dimulai dari tahun 1970, dimana kehadirannya muncul dan menjadi permainan dari masyarakat. Pada masa

ini sebenarnya sudah banyak bermunculan berbagai gamers yang menjadi inspirasi untuk munculnya berbagai *gamers* lain saat ini. Namun pada masa ini perkembangan baru berada di wilayah Amerika Serikat.

Olahraga elektronik ataupun eSports merupakan salah satu budaya yang berkembang dengan pesat dan lebih dikenal sejak tahun 2018 berkat kehadirannya sebagai salah satu cabang olahraga pada gelaran Asian Games tahun 2018. Akan tetapi sebenarnya kehadiran dari eSports ataupun budaya eSports telah berkembang dari sebuah kompetisi gim di mana ini tepatnya terjadi sejak tahun 1972. Walaupun sebenarnya pada masa ini keberadaan dari komputer atau penggunaan teknologi masih sangat jarang dan internet belum maju seperti sekarang. Keberadaan dari kompetisi gim yang mana melahirkan adanya budaya eSports ini pertama kali dilakukan di Universitas Stanford dengan nama *Intergalactic Spacewar Olympic* (Kurniawan, 2019: 62).

Internet mulai masuk dan berkembang pesat ditengah kehidupan dan peradaban umat manusia sejak tahun 90-an. Mulai dari sinilah bermunculan berbagai aplikasi yang bisa dimainkan ataupun berbagai *platform* bermain gim daring yang pada akhirnya semakin meningkatkan kompetisi dalam dunia gim. Awalnya memang keberadaan daripada olahraga elektronik yang berbasis daripada permainan gim ini belum terlalu mendapat perhatian besar dari sebagian masyarakat. Namun pada akhirnya muncul sebuah kompetisi besar seperti *Nintendo World Championship* pada tahun 90-an yang akhirnya mengubah citra daripada gim daring (Kurniawan, 2019: 62).

Kemudian beralih kepada tahun 2000-an mulai muncul berbagai gim yang semakin menarik minat para pemain ataupun penggunanya. Kemudian selanjutnya olahraga elektronik ataupun eSports ini mulai memasuki berbagai *World Cup* yang menjadikannya resmi

sebagai salah satu cabang olahraga. Kemudian semenjak adanya pandemi Covid-19 ataupun olahraga elektronik semakin berkembang dan diakui bahkan berbagai negara semakin gencar dan giat untuk mengembangkan kekuatan eSports mereka. Hal tersebut dapat terjadi karena keberadaan daripada eSports dianggap potensi yang tinggi untuk melahirkan berbagai prestasi kepada sebuah negara.

Pada tahun 1999 sebenarnya telah dilakukan pertama kali kompetisi gim daring di Indonesia secara resmi, yaitu liga gim *StarCraft* dan *Quake II*. Inilah yang menjadikan cikal-bakal bagi terbitnya ataupun masuknya gim daring ke Indonesia. Karena mulai dari saat ini bermunculan berbagai gim-gim daring yang baru dimana anak-anak ataupun remaja semakin tinggi minatnya terhadap penggunaan dan permainan gim daring (KumparanSport, 2018).

Namun sebelumnya jika kita melihat lebih terdahulu Indonesia telah kedatangan gim daring ataupun cikal bakal eSports pada tahun 1989. Namun pada masa ini belum populer sehingga lebih banyak diakui pada tahun 1999. Terkait bagaimana sebenarnya gim daring ataupun kedatangan daripada eSports dimulai setiap tahun 1989 dapat dibuktikan dari bagaimana kompetisi *Super Mario Bros* yang dilaksanakan di salah satu mall yang berada di wilayah kota Surabaya. Perkembangan eSports di Indonesia dirasa cukup cepat dan sangat pesat mengingat bagaimana kondisi Indonesia saat itu masih meraba-raba soal teknologi ditambah pula perkembangan internet di Indonesia juga belum maksimal (KumparanSport, 2018).

Perkembangan pada masuknya eSports ataupun olahraga elektronik di Indonesia mulai kembali besar semenjak tahun 2000-an. Pada masa ini sudah mulai berkembang internet dengan lebih pesat dan sejak saat ini mulai bermunculan berbagai gim jenis baru yang

memungkinkan untuk dimainkan secara daring dengan bantuan internet.

Pada tahun 2002 dilaksanakan sebuah turnamen gim ataupun eSports lain yang bernama *World Cyber Game*. Berbeda dengan sebelumnya gim yang dikompetisikan atau menjadi bagian dari perlombaan pada turnamen kali ini memang cukup banyak di mana diantaranya ada *Age of Empire 2*, *Brood War*, *Counter Strike*, *FIFA Worldcup* dan *Starcraft*. Saat ini sudah terlihat baik bagaimana sejak awal mula masuk sejak tahun 90-an sampai awal tahun 2000-an kita dapat melihat bahwa sebenarnya perkembangan di Indonesia sudah sangat pesat sejak awal masuk hingga terlihat dari bagaimana keberadaan berbagai kompetisi yang dijalankan (Kurniawan, 2019).

Perkembangan eSports di Indonesia sebenarnya tidak lepas dari adanya kemajuan teknologi yang muncul berkat adanya globalisasi. Hal ini juga terjadi bagi negara-negara lain di mana sebenarnya internet adalah kunci utama dari lahirnya eSports di tiap-tiap negara sehingga pada akhirnya dijadikan sebagai sebuah cabang olahraga secara resmi. Perkembangan eSports atau olahraga elektronik yang ada di Indonesia memang semakin pesat semenjak adanya globalisasi dan internet sehingga sampai kini Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki kekuatan dari segi olahraga elektronik atau eSports yang cukup baik.

Perkembangan industri gim daring yang mengarah kepada eSports Indonesia sejak tahun 2018 mulai memasuki masa kejayaan. Dilaksanakannya GESC Indonesia *minor* pada tahun 2018 Silam. Turnamen ini menggelar pertandingan gim DOTA 2 (*Defense of The Ancients 2*) dengan total hadiah yang menakjubkan yakni senilai 300.000 US Dollar atau setara dengan 4 miliar rupiah. Dengan jumlah yang sangat fantastis ini menjadikan minat terhadap gim daring dan eSports di Indonesia semakin tinggi. Kemudian pula ada

pertandingan lain yang disusul setahun kemudian oleh turnamen Piala Presiden eSports yang mempertandingkan *Mobile Legends: Bang Bang*. Kemudian sejak saat itu mulai banyak sekali bermunculan berbagai kompetisi gim lainnya yang semakin meningkatkan minat masyarakat Indonesia.

Sejak Asian Games yang terjadi pada tahun 2018 di mana menjadikan eSports resmi sebagai salah satu bidang olahraga yang ada maka ini menjadikan minat untuk bermain gim daring serta eSports menjadi semakin tinggi. Perkembangan kemampuan masyarakat Indonesia serta bagaimana perkembangan dari eSports di Indonesia yang semakin pesat juga didukung oleh bagaimana kehadiran dari wabah virus Covid-19 sejak tahun 2020 sampai kini tahun 2022.

Perkembangan eSports yang ada di Indonesia juga terlepas dari bagaimana dukungan yang diberikan oleh pemerintah. Sebenarnya perkembangan dan upaya pemerintah di wilayah Indonesia untuk bidang eSports telah dimulai sejak tahun 2000-an. Namun kemudian perkembangan ini belum secara maksimal hingga akhirnya terus berlanjut dan secara pasti perkembangan dimulai pada tahun 2014 hingga saat ini Tahun 2022 masih terus mengalami pembaruan sehingga menjadikannya sebagai sebuah perkembangan yang memiliki progres yang positif.

Tujuan dari pengembangan ekosistem eSports ini ialah untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang penuh dengan atlet eSports yang berbakat dan untuk memperoleh prestasi di dunia internasional. Pun juga pengembangan ini jika dilihat dari tujuan rasional dan tujuan utamanya ialah untuk mendatangkan keuntungan dalam bidang ekonomi.

Upaya-upaya Pemerintah Indonesia Dalam Mengembangkan Ekosistem eSports Tahun 2014-2022

Masuknya olahraga elektronik ataupun eSports ke Indonesia terjadi sejak tahun 1989 untuk pertandingan gim namun lebih dikenal dan diakui pada tahun 1999. Keberadaannya menuai berbagai pro dan kontra ditengah masyarakat terkait bagaimana dampak positif dan negatif dari adanya gim daring serta kompetisi dari gim daring yang ada di Indonesia. Sehingga di sini sejak tahun 2014 Pemerintah Indonesia sebenarnya sudah membentuk upaya ataupun sebuah upaya yang mana bertujuan untuk meningkatkan kekuatan ataupun keterampilan dari olahraga elektronik Indonesia yang nantinya akan dijadikan secara resmi sebagai atlet.

1. Meresmikan IeSPA (Indonesia eSports Association)

Pada tahun 2014 pemerintah telah meresmikan IeSPA (*Indonesia eSports Association*). Organisasi ini sebenarnya sudah berdiri di tanggal 19 Desember 2012 yang setelah itu disahkan dalam akte pendirian pada tanggal 1 April 2013. IeSPA bukan merupakan organisasi yang dibentuk oleh pemerintah namun di sini para pendiri organisasi ini merupakan mereka yang memiliki minat tinggi terhadap gim daring serta olahraga elektronik ataupun eSports. Pemerintah Indonesia meresmikan kepada organisasi ini dan dijadikan sebagai wadah bagi keberadaan olahraga elektronik di Indonesia di bawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga.

Sejalan dengan tujuan pemerintah untuk memajukan industri eSports di Indonesia. Visi IeSPA adalah menjadikan Indonesia negara yang dominan dan disegani di bidang eSports. IeSPA juga memiliki 3 misi dalam pembentukannya, antara lain: Mendorong terciptanya jiwa kompetitif yang sehat yaitu mengedepankan moral dan nilai-nilai luhur olimpiade: *Friendship*, *Respect* dan *Excellent* bagi

warga negara Indonesia di bidang eSports; Menciptakan hubungan yang kuat dan saling menguntungkan antar pemangku kepentingan di bidang Esports; Mendorong perkembangan masyarakat dan industri eSports di Indonesia; Membangun ekosistem eSports nasional berbasis pendidikan untuk membentuk sumber daya manusia Indonesia yang sehat, bugar, bahagia, dan kompeten; Berpartisipasi aktif dalam pengembangan eSports di tingkat regional dan global (IeSPA, 2014).

Dalam hal ini pemerintah juga tidak melakukan berbagai upaya secara besar-besaran ataupun upaya yang memiliki dampak besar di mana hanya meresmikan organisasi IeSPA (Indonesia eSports Association) saja. Peresmian ini menjadi kunci dari bagaimana lahirnya sebuah wadah bagi para gamers di Indonesia yang pada masa kini dapat kita ketahui terdapat beberapa atlet yang mendalami bidang olahraga elektronik.

2. Memberikan Sosialisasi Kepada Masyarakat Mengenai eSports

Berdasarkan hal juga ini maka organisasi yang telah dibentuk dan diresmikan pada bagian sebelumnya yaitu IeSPA bertugas untuk memberikan berbagai sosialisasi kepada masyarakat Indonesia. Sosialisasi yang dilakukan bertujuan untuk mengajak para masyarakat Indonesia untuk meningkatkan minat terkait penggunaan ataupun tergabung di dalam eSports.

Promosi yang dilakukan ini terlihat dari bagaimana dilakukan campaign, workshop, seminar serta lomba-lomba dalam tingkat nasional untuk menarik minat dari masyarakat Indonesia. Namun pada tahun ini sendiri sebenarnya belum ada perubahan signifikan terkait bagaimana perkembangan teknologi untuk olahraga elektronik. Namun di sini bisa terlihat dari bagaimana sosialisasi serta berbagai program yang dijalankan memang memiliki manfaat lebih ataupun memberikan dampak

positif terkait minat para masyarakat Indonesia terhadap olahraga elektronik yang ada. Inti dari sosialisasi yang dilakukan tidak lain adalah untuk membangun hubungan antar Pemerintah dan masyarakat yang menjadi penikmat eSports maupun yang belum mengerti tentang eSports (Putra, 2017).

3. Menggelar Pertandingan eSports

Keberadaan dari minat yang sangat tinggi dan kemudian pula didukung oleh berbagai kompetisi dan diselenggarakan baik dalam tingkat nasional maupun tingkat internasional mendapat dukungan penuh dari Pemerintah Indonesia. Pemerintah Indonesia di sini mendukung penuh adanya gerakan untuk mensukseskan olahraga elektronik mengingat bagaimana dunia digital bisa memberikan dampak besar terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.

Pasca gelaran Asian Games 2018, di tahun 2019-2021 pemerintah menggelar turnamen resmi yang dinamakan PPE (Piala Presiden eSports). Dikutip dari kincir.com, (2022) Kepala Staf Kepresidenan Dr. Moeldoko mengatakan bahwa Presiden Joko Widodo melihat adanya potensi besar pada eSports. *“Setelah gelaran Asian Games 2018, Presiden Joko Widodo menaruh perhatian besar pada eSports dan melihat adanya potensi besar dari industri ini demi kemajuan Indonesia”* (Kincir, 2019).

4. Membentuk PBESI (Pengurus Besar eSports Indonesia)

Pada tahun 2020 Pemerintah Indonesia secara resmi membentuk sebuah wadah untuk menaungi serta menjadi tempat untuk pelatihan dan perkumpulan para gamers di Indonesia untuk terus mendalami bidang gaming yang memiliki potensi tinggi. Organisasi yang didirikan di sini adalah PBESI. PBESI merupakan singkatan dari Pengurus Besar eSports Indonesia di mana ini menaungi segala hal tentang olahraga elektronik yang ada di

Indonesia dan menjadi wadah bagi para gamers maupun para atlet eSports yang ada. Dalam prosesnya, PBESI di dukung oleh 21 tim eSports yang ada di Indonesia.

PBESI mempunyai visi untuk memajukan dan mempromosikan kosistem eSports yang solid dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin eSports di kawasan Asia. Selain itu PBESI juga memiliki misi untuk memajukan perkembangan eSports di Indonesia seraya membuat Indonesia sebagai inti eSports di Asia yang paling aktif dan menarik (PBESI, 2020).

5. Program Pelatihan dan Pembentukan Akademi eSports

Dalam melanjutkan upaya dalam mengembangkan ekosistem eSports di Indonesia, Pemerintah menjadi membentuk program akademi Garudaku yang menjadi salah satu upaya nyata dalam upaya mencetak atlet eSports yang berkompeten. Akademi eSports Garudaku ini merupakan sebuah ekstrakurikuler gres di dalam sekolah. Program akademi ini dapat di ikuti oleh siswa dari sekolah yang sudah bekerjasama dengan Garudaku untuk pengadaan ekstrakurikuler tersebut. Dalam akademi itu sendiri, materi yang di pelajari dibagi menjadi tiga macam yaitu 20% keahlian umum, 30% strategi permainan dan 50% praktek ditambah dengan catatan dan evaluasi. Akademi ini juga mengikutsertakan pengembangan *soft skill* seperti *leadership*, nutrisi dan kesehatan, media sosial serta melatih kerjasama untuk penyempurnaan pelatihan para pelajar (Esports.ID, 2022).

Hasil Diplomasi Publik Bagi Perkembangan eSports Indonesia

Upaya-upaya yang dilakukan pemerintah dalam mengembangkan ekosistem eSports di Indonesia dari tahun ke tahun membawa hasil yang positif bagi eSports tanah air dan luar negeri. Upaya yang dilakukan

Pemerintah Indonesia dalam mengembangkan eSports juga dianggap mampu meningkatkan citra negara di level internasional. Ini dapat dibuktikan dengan terpilihnya Indonesia sebagai tuan rumah ajang eSports tingkat internasional, seperti IESF 14TH *World Championship 2022*, M4 *Mobile Legends: Bang Bang World Championship 2023* dan Final *PUBG Mobile Global Championship 2022*. Kepercayaan publik internasional untuk menggelar turnamen eSports internasional di Indonesia, sekaligus mengonfirmasi keberhasilan tujuan rasional dan utama Indonesia dalam mengembangkan ekosistem eSports, serta berkontribusi mendukung pencapaian sektor ekonomi negara.

PENUTUP

Pemerintah Indonesia sudah melakukan banyak upaya dalam mengembangkan ekosistem eSports di Indonesia antara lain:

1. Meresmikan IeSPA. Pada tahun 2013, Pemerintah Indonesia meresmikan IeSPA sebagai organisasi yang mewadahi penikmat olahraga elektronik di Indonesia. Keberadaan IeSPA ini juga kemudian menjadi wadah bagi Pemerintah untuk terus memajukan bidang eSports yang ada di wilayah Indonesia.
2. Memberikan sosialisasi kepada masyarakat tentang eSports. Melalui IeSPA, organisasi ini bertugas untuk memberikan berbagai sosialisasi kepada masyarakat Indonesia. Dalam memberikan sosialisasi tentunya IeSPA dibantu oleh pihak lain khususnya media daring. Selain melalui IeSPA, pemerintah juga sudah membuat website resmi untuk memberikan informasi seputar eSports di Indonesia.
3. Menggelar pertandingan eSports. Pemerintah dari tahun 2019-2021 secara rutin menggelar pertandingan eSports salah satunya bernama Piala Presiden eSports. Acara ini sukses menarik minat maupun antusias masyarakat dalam bidang eSports.
4. Pembentukan dan peresmian PBESI. Pembentukan PBESI menjadi bukti kuat jika pemerintah sangat ingin ekosistem eSports di Indonesia ini berkembang. PBESI memiliki kewajiban untuk menaungi segala hal tentang olahraga elektronik yang ada di Indonesia dan menjadi wadah bagi para gamers maupun para atlet eSports yang ada. Selain itu, visi misi dari PBESI memperlihatkan jika Pemerintah Indonesia ingin menjadi negara yang terbaik dalam hal eSports di kawasan Asia.
5. Program pelatihan dan akademi eSports. Jika dilihat dari pelaksanaan SEA Games, memang sudah semestinya Pemerintah mendanai dan memfasilitasi program pelatihan dalam upaya mencetak atlet eSports yang unggul. Selain itu program akademi untuk sekolah-sekolah sangatlah bagus, jika di lihat dari segi usia tentu saja anak-anak usia sekolah sangatlah bisa berkembang di bidang eSports selaras dengan ilmu maupun pengetahuan tentang eSports yang semakin berkembang.

Tujuan dari pengembangan ekosistem eSports ini adalah untuk membuat Indonesia menjadi negara yang penuh dengan atlet eSports yang berbakat dan untuk memperoleh prestasi di dunia internasional. Selain itu upaya pengembangan ekosistem eSports ini adalah untuk mendatangkan keuntungan dalam bidang ekonomi. Hasil dari upaya pengembangan ekosistem eSports tersebut dapat dibuktikan dengan berhasilnya tim atlet cabang olahraga eSports Indonesia menjadi runner up pada perolehan medali SEA Games 2021. Selain itu Indonesia juga dipilih sebagai tuan rumah ajang eSports tingkat internasional,

seperti IESF 14TH *World Championship 2022*, M4 *Mobile Legends: Bang Bang World Championship 2023* dan Final *PUBG Mobile Global Championship 2022*.

Daftar Pustaka

- ____ (2019, August 4). Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menuju Panggung Dunia | kumparan.com. Retrieved February 5, 2022, from <https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>
- About Atari – Atari®. (n.d.). Retrieved May 20, 2022, from <https://atari.com/pages/about>
- Baker, C. (2016, May 25). Stewart Brand Recalls First ‘Spacewar’ Video Game Tournament – Rolling Stone. RollingStones. Retrieved April 27, 2021, from <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>
- Cull, N. J., & Sadlier, D. J. (Darlene J. (2009). *Public diplomacy: lessons from the past* (N. J. Cull (ed.)). Figueora Press.
- Darma, S. (2019, January 28). Gandeng IESPL, Pemerintah Indonesia Gelar Piala Presiden Esports 2019 - KINCIR.com. Retrieved June 4, 2022, from <https://www.kincir.com/game/mobile-game/piala-presiden-esports-2019-2IWTgIv2K29h>
- F, R. F. (2021, August 19). PBESI Resmi Luncurkan Platform Garudaku, Apa Saja Fungsinya? - Semua Halaman - Grid Games. Retrieved June 15, 2022, from <https://games.grid.id/read/152846911/pbesi-resmi-luncurkan-platform-garudaku-apa-saja-fungsinya?page=all>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. In *Sport Management Review* (Vol. 21, Issue 1, pp. 7–13). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- IESPA. (2022, February 12). Sah! IESPA Resmi Menginduk ke PBESI – IESPA. Retrieved June 4, 2022, from <https://www.iespa.or.id/sah-iespa-resmi-menginduk-ke-pbesi/>
- Insights into the Indonesian Games Market | Newzoo. (2019, December 20). Retrieved June 1, 2021, from <https://newzoo.com/insights/infographics/insights-into-the-indonesian-games-market>
- Kane, D., & Spradley, B. D. (2022). Recognizing ESports as a Sport. U.S Sports Academy, May, 1–10.
- Khair, A. (2021, November 3). Kominfo Bahas Perkembangan Esports Lewat Program-Program Krusial Pemerintah - KINCIR.com. Retrieved June 4, 2022, from <https://www.kincir.com/game/mobile-game/kominfo-bahas-perkembangan-esports-lewat-program-pemerintah-bwZtqyxQdD45>
- Kompas.com. (2021, September 15). Piala Presiden Esports 2021 Digelar Oktober, Ini 6 Game yang Dipertandingkan Halaman all - Kompas.com. Retrieved August 4, 2021, from <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/15/18330077/piala-presiden-esports-2021-digelar-oktober-ini-6-game-yang-dipertandingkan?page=all>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- KumparanSPORT. (2018, August 4). Bagaimana Cara Sebuah Game Masuk Kategori eSports? | kumparan.com. Retrieved September 11, 2021, from <https://kumparan.com/kumparansport/bagaiman-a-cara-sebuah-game-masuk-kategori-esports-1533295225512257371>
- Kuncorojati, C. (2019, September 9). Piala Presiden Esports 2020 Kembali Segera Dilaksanakan? Retrieved May 11, 2022, from <https://m.medcom.id/teknologi/esports/yKXGLA0k-piala-presiden-esports-2020-kembali-segera-dilaksanakan>
- Martha, J. (2020). Pemamfaatan Diplomasi Publik oleh Indonesia Dalam Krisis Covid-19. *Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional*, 121–130.
- Martini. (2021, October 21). Resmi! Indonesia Jadi Tuan Rumah IESF Esports World Championship 2022 - INDOSPORT. INDOSPORT. Retrieved September 15, 2022, from <https://www.indosport.com/esports/20211121/resmi-indonesia-jadi-tuan-rumah-iesf-esports-world-championship-2022/terima-kasih-noc-indonesia>
- PBESI | Pengurus Besar Esports Indonesia. (n.d.). PBESI. Retrieved June 21, 2022, from <https://pbesi.org/en>
- Priono, A. (2020, April 22). Hybrid.co.id | Sejarah Esports Counter-Strike Indonesia: Warnet, WCG, Hingga Panggung Internasional. Retrieved June 22, 2021, from <https://hybrid.co.id/post/sejarah-esports-counter-strike-indonesia>
- Putra, R. M. S. (2017). Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya

- Terhadap Masyarakat di Indonesia. Universitas Katolik Parahyangan, 38–41.
- Rastama Fahrety, F. (2018). STRATEGI IESPA (INDONESIA E-SPORTS ASSOCIATION) DALAM MENINGKATKAN E-SPORTS DI INDONESIA. In Yogyakarta.
- RevivalTV. (2017, June 21). Dunia eSports Mobile Game (Bagian 1) - Akankah Menjadi Industri yang Menarik? | Berita - RevivalTV. Retrieved June 18, 2021, from <https://revivaltv.id/news/others/industri-esports-game-mobile>
- RevivalTV. (2017, October 23). #INDOPRIDE! RRQ ENDEAVOUR Berhasil Menjuarai PBIC 2017 | Berita - RevivalTV. Retrieved May 22, 2022 <https://revivaltv.id/news/others/rrq-endeavour-juara-pbic-2017>
- Rifky, B. (2022, March 25). Esports ID | Luncurkan Akademi Esports Garudaku, Tiga Game Ini Jadi Fokus Utama. Retrieved June 20, 2022, from <https://esports.id/other/news/2022/03/0eac690d7059a8de4b48e90f14510391/luncurkan-akademi-esports-garudaku-tiga-game-ini-jadi-fokus-utama>
- Samosir, H. M. (2018, November 3). 3 Upaya yang Dapat Dilakukan Pemerintah untuk Perkembangan Esports Indonesia - Esportsnesia. Retrieved June 10, 2021, from <https://esportsnesia.com/fokus/3-upaya-pemerintah-indonesia-esports/>
- Saputro, P. (2022, August 15). Indonesia Jadi Tuan Rumah PUBG Mobile Global Championship 2022. DetikInet. Retrieved September 15, 2022, from <https://inet.detik.com/games-news/d-6235593/indonesia-jadi-tuan-rumah-pubg-mobile-global-championship-2022>
- Saut, V. (2022, August 21). Moonton Umumkan Indonesia Tuan Rumah M4 World Championship. LIGAGAME. Retrieved September 15, 2022, from <https://www.ligagame.tv/mlbb/moonton-umumkan-indonesia-tuan-rumah-m4-world-championship>
- Seanry, Y. (2017, September 17). Terbukti! Penonton Esport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional! Retrieved March 11, 2022, from <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/penonton-esport-di-atas-olahraga>
- Selamat Datang di GarudaKu Indonesia. (n.d.). GARUDAKU. Retrieved June 20, 2022, from <https://garudaku.com/>
- Septiyani, A. (2019, March 28). Ada Apa Aja Sih di Final Piala Presiden eSports 2019? Ini Bocorannya - Semua Halaman - Grid Games. Retrieved June 16, 2022, from <https://games.grid.id/read/151679756/ada-apa-aja-sih-di-final-piala-presiden-esports-2019-ini-bocorannya?page=all>
- Sibarani, J. (2020, August 26). Mantap, Indonesia Resmi Akui Esports Sebagai Cabang Olahraga Prestasi! Retrieved June 17, 2022, from <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/esports-cabang-olahraga-prestasi>
- Soejatno, E. (n.d.). Esports ID | Bergelimang Prestasi, Ini 5 Tim Indonesia Terbaik Versi Esports.ID. Retrieved August 10, 2021, from <https://esports.id/other/news/2020/01/690bb330e5e7e3e07867fafc4d32ec82/bergelimang-prestasi-ini-5-tim-indonesia-terbaik-versi-esportsid>
- Tentang - Piala Presiden Esports 2020 - IESPL. (2020). Retrieved June 4, 2022, from <https://pialapresidenesports.iespl.id/2020/tentang>
- Tentang - Piala Presiden Esports 2021 - KINCIR.com. (2021). Retrieved August 4, 2022, from <https://pialapresidenesports.kincir.com/2021/tentang>
- Tentang IESPL. (2019). Retrieved June 4, 2022, from <https://pialapresidenesports.iespl.id/2019/tentang>
- VERO, & Lab, D. (2022). GAMING DAN ESPORTS DI INDONESIA: ARENA BARU UNTUK BRAND.
- Wisera, Y. (2014, May 19). Pemerintah Konfirmasi Dukungannya Pada Perkembangan eSport di Indonesia | DailySocial.id. Retrieved June 21, 2021, from <https://dailysocial.id/post/pemerintah-konfirmasi-dukungannya-pada-perkembangan-esport-di-indonesia>
- Yasmin, Y. (2020). Apakah PB Esports Indonesia Bisa Menjamin Masa Depan Atlet Esports? UPSTATION MEDIA. Retrieved January 11, 2022, from <https://www.upstation.asia/pb-esports-indonesia-menjamin-masa-depan-atlit-esports/>