

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Diplomasi Publik Indonesia Melalui Kompetisi Esport ini sangat penting untuk dilakukan, karena dengan ditengahnya era Globalisasi serta berkembangnya teknologi, akan menciptakan hubungan antar negara lain semakin terbuka dan memiliki luas secara global, salah satunya kompetisi dalam Dunia Digital. Game Online merupakan salah satu menjadi target sebagai alat kompetisi melalui dunia digital dan kompetisi tersebut disebut sebagai eSport. Esport atau disebut juga Olahraga Elektronik, merupakan Acara Kompetisi yang bersaing melalui Permainan Video, ini bisa melibatkan seperti Turnamen, Liga, dan Acara – acara besar di dunia, dengan pemain berlomba memenangkan Hadiah seperti Uang Tunai, Gelar Kejuaraan, dan pengakuan dalam komunitas gaming (Setiawan, 2022).

E-Sport seperti yang singkatan dari Elektronik Sport merupakan kompetisi yang dilakukan melalui Perlawanan dalam Video Game yang memiliki alur Kompetitif, Esport terbagi menjadi beberapa *Jenis Genre* menurut The Game Haus, yaitu :

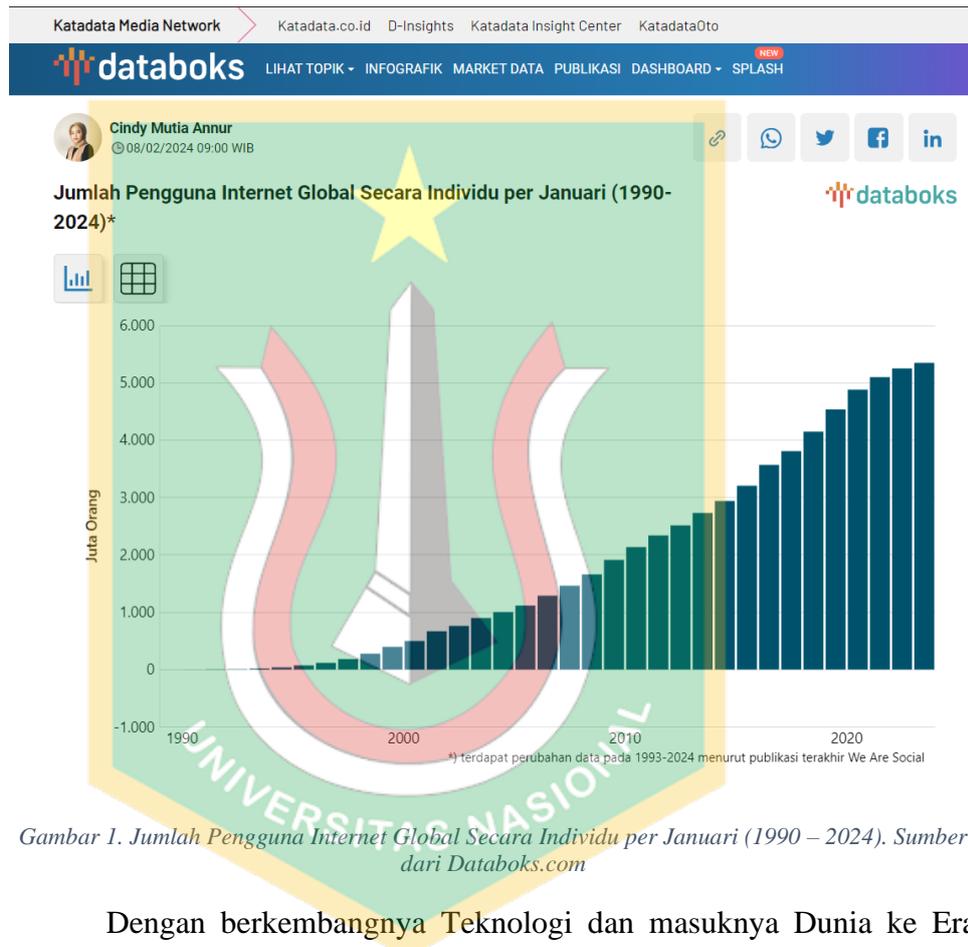
1. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), seperti Dota 2, League of Legends, dan Mobile Legends
2. RTS (*Real-Time Strategy*), seperti Starcraft
3. FPS (*First Person Shooter*), seperti *Counter Strike*, *Call of Duty*, dan *Battlefield*
4. *Fighting Games*, seperti *Tekken* dan *Mortal Kombat*
5. MMORPG (*Mass Multiplayer Online Role Playing Games*), seperti *Ragnarok* dan *Guild Wars*
6. *Sports*, game-game seperti *FIFA*, *eFootball (PES)*, *NBA 2K*, hingga *NFL Madden* (Medina, 2023).

Contoh esport dalam Genre MOBA yaitu Mobile Legends. Mobile Legends merupakan Video Game dari basis Smartphone yang paling populer di Asia Tenggara. Game ini melahirkan berbagai organisasi – organisasi atlet Indonesia yang terkenal seperti EVOS, ONIC, dan AURA. Game tersebut memiliki sifat kompetitif yang sangat sempurna untuk E-Sport karena Game Mobile Legends merupakan Game Online dan merupakan game yang bersifat PVP (Player vs Player) sehingga pemain bertanding dengan player lain dengan menghancurkan markas lawan. dalam E-Sport, sama seperti Kompetisi Olahraga, yang menang akan mendapatkan hadiah seperti Uang Tunai, dan seterusnya seperti yang dijelaskan sebelumnya (Setiawan, 2022).

Esports seperti yang kita kenal saat ini masih kurang terpakai, apalagi game kompetitif sudah ada sejak zaman Pong. Esports berakar pada tahun 1972, ketika dukungan domestik mulai menjadi hal yang umum (Winkie, 2019). Pada tahun 1980, kompetisi *Space Trespassers* nasional pertama diadakan dengan 10.000 anggota. Pada awal tahun 1990-an, kompetisi dan kompetisi *Road Warrior* dan *Mortal Kombat* berkembang menjadi terkenal setelah *GoldenEye* dan penembak orang pertama lainnya setelah dekade itu, yang membuka jalan bagi seri *Starcraft*, *Warcraft*, *Overwatch*, *Call of Duty* dan *Halo* (Esport.net, 2024). Maju cepat ke tahun 1998, kompetisi *Starcraft 2* yang luar biasa di PC menarik lebih dari 50 juta pengamat online, 17 juta di antaranya ambil bagian melalui Twitch. Saat tahun 2000-an bergulir, Esports mendapatkan energi yang nyata. Persaingan seperti *World Cyber Recreations* dan *Electronic Sports World Glass* memulai debutnya, diikuti dengan peluncuran *Major Alliance Gaming (MLG)* pada tahun 2002. Saat ini, *MLG* dianggap sebagai salah satu yang paling menonjol di dunia dalam Esports (Andita, 2021)

Acara Esports siaran pertama terjadi pada tahun 2006, *Corona 2 di USA Organize*. Broadcasting Esports tidak menunjukkan produktivitas hingga dimulainya *Jerk* pada tahun 2011, ditahun yang sama *Association of*

Legends memulai Kejuaraan Dunia. pada tahun 2013, acara tersebut terjual habis di *Staples Center* di Los Angeles dalam beberapa menit setelah tiket dijual. Pada tahun 2014, Amazon membeli *Jerk* dan *Alliance of Legends* menjadi salah satu game Esports paling populer yang masih asli hingga saat ini). (Southern Illinois University Edwardsville, 2024).



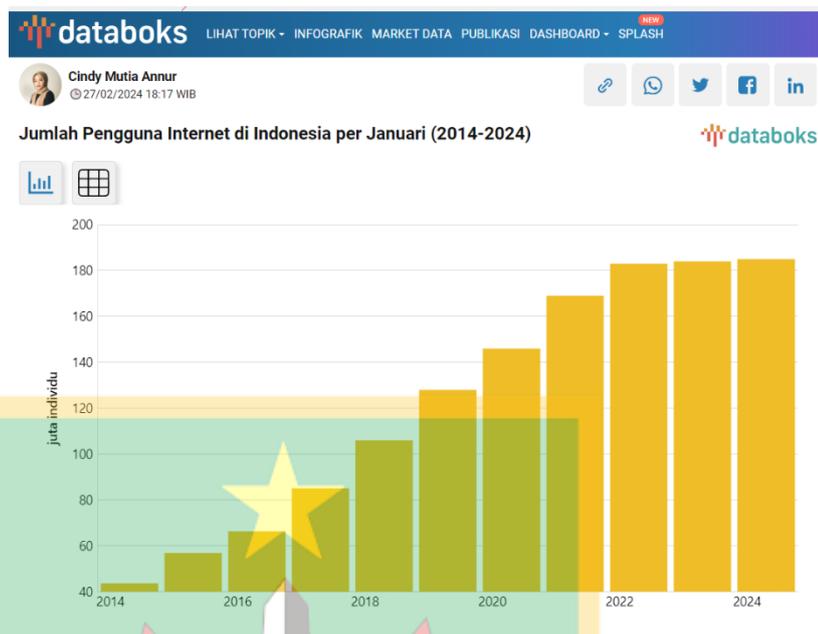
Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet Global Secara Individu per Januari (1990 – 2024). Sumber dari Databoks.com

Dengan berkembangnya Teknologi dan masuknya Dunia ke Era Globalisasi, Dunia semakin terbuka serta dengan adanya teknologi, Dunia masuk ke Era Informasi yang Dimana setiap individu di dunia dapat mendapatkan informasi dengan mudah hanya dengan membuka gadget, Komputer, Televisi, Radio, dan sebagainya. Menurut laporan terbaru dari We Are Social seperti di Gambar 1 diatas, pada Januari 2024, jumlah pengguna internet global mencapai 5,35 miliar orang atau 66,2% dari populasi dunia yang berjumlah 8,08 miliar orang. Ini menunjukkan

peningkatan 97 juta orang (1,8%) dibandingkan Januari tahun lalu yang mencapai 5,25 miliar pengguna (Mutiara, 2024).

Untuk game Valorant contohnya, data dari ActivePlayer mencatat bahwa pada Februari 2024, jumlah pemain global mencapai 25,4 juta, naik dari Januari. Namun, menurut data dari Tracker.gg, jumlah pemain di bulan Februari tercatat 13,4 juta, turun dari 18,3 juta pemain pada bulan Januari. Saat ini, per tanggal 14 Februari 2024 total pemain *Valorant* di seluruh dunia menyentuh level 23,9 juta dari 30 hari terakhir (14 Januari – 14 Februari 2024). Dilansir dari situs active player, total user aktif per harinya mencapai 650,892 user (Wranata, 2024). Tidak heran apabila Esport ini bisa digunakan sebagai alat Diplomasi karena dengan semakin populernya acara Esport dalam kalangan Generasi Z, serta jangkauannya yang global, membuat melakukan Diplomasi mencapai Audiens global dengan mudah. Ini bisa dilihat dalam Contoh acara Esport dalam SEA Games 2023, memperkenalkan Esport sebagai acara Kompetisi dengan berbagai games seperti Mobile Legend, PUBG, League of Legends, dan berbagai games lainnya (Wulandari, 2023).

Pada tahun 2019, Indonesia meraih berbagai gelar juara di kancah esports. Tim EVOS eSports memenangkan Free Fire World Championship di Thailand pada April. Pada Juni, tim ONIC eSports menjadi juara pertama di Mobile Legends South East Asia Championship di Filipina. Pada Juli, Bigetron eSports Red Aliens menjuarai PUBG Mobile Club Open – Fall Split Global Finals di Berlin. Di akhir tahun, EVOS eSports meraih kemenangan di Mobile Legends: Bang Bang World Championship (M1) di Malaysia. (Dafara, Putri, & Kawitri, 2024).



Gambar 2. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia per Januari (2014 – 2024). Sumber dari Databoks.com

Indonesia yang populasinya no 4 di dunia, memiliki potensi dalam perkembangan dalam atlet – atlet Esport karena dalam Era Globalisasi ini, Generasi Z lebih dependen kepada Teknologi yang canggih untuk mendapatkan Informasi serta hiburan. Dalam data dari Databoks di Gambar 2 diatas, Pengguna Internet di Indonesia pada Januari 2024 ada 185 juta individu pengguna internet di Indonesia, setara 66% dari total populasi nasional yang berjumlah 278 juta orang. Menurut data dari Databoks, Pengguna internet di Indonesia awal tahun ini tercatat bertambah sekitar 1,5 juta orang atau naik 0,8% dibanding Januari 2023 (year-on-year/yoy). dibanding Januari 2014, jumlahnya saat ini sudah bertambah sekitar 141,3 juta pengguna. Dalam 10 tahun belakangan, tingkat pertumbuhan paling tinggi tercatat pada Januari 2017, di mana jumlah pengguna internet nasional melonjak 28,4% (yoy). Sementara, pertumbuhan paling lambat tercatat pada Januari 2023 yang hanya naik 0,6% (yoy). Meski begitu, masih banyak penduduk Indonesia yang belum terkoneksi internet. Menurut We Are Social, jumlahnya mencapai 93,4 juta penduduk per awal 2024, paling banyak ke-7 secara global (Mutiara, 2024)

Dari Tahun 2019 sampai 2023, Indonesia sudah mencapai berbagai prestasi dalam Kompetisi E-Sport, yaitu:

Tahun 2019:

1. Piala Dunia Free Fire 2019: Tim EVOS Esports dari Indonesia berhasil menjadi juara dunia di turnamen Free Fire World Cup 2019 yang diselenggarakan di Bangkok, Thailand. Ini menjadi salah satu pencapaian besar Indonesia di kancah internasional.

(Hartini, 2019)

2. PUBG Mobile Club Open (PMCO) Fall Split Global Finals 2019: Tim Bigetron Red Aliens (BTR) menjadi juara dunia di turnamen ini yang diadakan di Kuala Lumpur, Malaysia. Ini adalah kemenangan besar pertama Indonesia di ajang global PUBG Mobile (Singh, 2019).

Tahun 2020:

1. PUBG Mobile World League (PMWL) East 2020: Tim Bigetron Red Aliens kembali menunjukkan dominasinya dengan memenangkan PMWL East 2020. Mereka mempertahankan status mereka sebagai salah satu tim terbaik di dunia (Fida, 2020).
2. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) M2 World Championship: Meskipun diadakan pada awal tahun 2021, persiapan dan pertandingan kualifikasi untuk turnamen ini dilakukan pada tahun 2020. Tim RRQ Hoshi berhasil meraih posisi ketiga, memperkuat posisi Indonesia sebagai kekuatan besar dalam eSports MLBB (Liquidpedia, 2021).

Tahun 2021:

1. Free Fire World Series 2021 Singapore: Tim EVOS Divine dari Indonesia berhasil mencapai posisi runner-up di ajang ini, menunjukkan konsistensi mereka di panggung internasional (Antaraneews, 2021).

2. SEA Games 2021 (diadakan pada tahun 2022 karena pandemi): Indonesia meraih beberapa medali di cabang eSports. Dalam kategori Mobile Legends, tim Indonesia meraih medali perak (Saputro, 2022).

Tahun 2022:

1. PUBG Mobile Global Championship (PMGC) 2022: Tim Alter Ego Limax berhasil masuk ke babak Grand Final, meskipun tidak meraih juara. Namun, ini menegaskan kehadiran Indonesia di turnamen global PUBG Mobile (Wiranata, 2022).
2. Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC) 2022: Tim RRQ Hoshi mencapai babak final dan menjadi runner-up. Ini menunjukkan bahwa Indonesia tetap menjadi salah satu kekuatan utama di Asia Tenggara dalam MLBB (Taufiq, 2022).

Tahun 2023:

1. Mobile Legends: Bang Bang M4 World Championship: Tim ONIC Esports memenangkan M4 World Championship di Peringkat ke 4, menjadikan mereka juara dunia MLBB tahun 2023. Ini adalah pencapaian besar bagi Indonesia, menunjukkan bahwa mereka masih menjadi kekuatan dominan di MLBB (Liquidpedia, M4 World Championship, 2022).
2. SEA Games 2023: Tim Indonesia kembali menunjukkan prestasi yang luar biasa di cabang eSports. Indonesia meraih medali emas dalam kategori Mobile Legends, mempertegas dominasi mereka di kawasan Asia Tenggara (Antara, 2023).

Dari data yang dikumpulkan diatas, dapat disimpulkan apabila Diplomasi melalui Esport ini, dapat berpengaruh begitu besar sampai ke dunia, apabila Indonesia dapat menggunakan Esport sebagai Diplomasi Publiknya, Indonesia dapat melakukan Pergerakan Diplomasinya dalam Skala Global dengan mudah. Dengan Diplomasi Publik ini juga sangat diminati oleh Generasi Z, sangat berpengaruh besar dalam kalangan muda. Oleh sebab itu, Penelitian ini ditujukan untuk melihat implikasi dari

Diplomasi Indonesia dalam menggunakan Esport sebagai Diplomasi Publiknya. Apabila Indonesia dapat menjadi tuan rumah untuk acara eSport, Indonesia dapat menggunakan keberlangsungan acara eSport ini untuk mempromosikan National Branding serta Kolaborasi antar negara di Kawasan Asia Tenggara dan cara ini memiliki makna yang sama dengan penjelasan dari Nicholas J. Cull mengenai diplomasi Publik yang Dimana target dari diplomasi public berupa sekumpulan orang yang memiliki kesukaan yang sama.

1.2 Rumusan Masalah

eSport menjadi cabang olahraga baru yang memiliki potensi yang besar, baik itu dalam Audiensi, Ekonomi, serta Diplomasi. Di Asia Tenggara Menurut laporan Newzoo, pasar eSports Asia Tenggara adalah salah satu yang berkembang pesat, dengan nilai pasar yang terus meningkat. Pada tahun 2023, diperkirakan bahwa pasar eSports Asia Tenggara bernilai lebih dari \$1 miliar USD. Saat ini, Liga Regional Asia Tenggara seperti MSC (Mobile Legend Bang Bang Southeast Asia Cup), dan pesta olahraga SEA Games, telah membuka Pertandingan di Asia Tenggara. Apabila dilihat dalam perspektif Hubungan Internasional, ini dapat Digunakan sebagai Diplomasi Publik antarnegara. Dengan ini, Peneliti ingin melihat apa Indonesia dapat menggunakan eSport sebagai Diplomasinya di Asia Tenggara. Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah penelitian, yaitu sebagai berikut :

2. Dengan Diplomasi Publik E-Sport ini dapat meningkatkan kerja diplomasi Indonesia antar negara lain di Asia Tenggara baik itu dalam bentuk Nation Branding maupun Kolaborasi antarnegara dan;
3. memberikan jawaban pada Esport dapat menjadi alat Diplomasi Indonesia di Asia Tenggara

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengambil pertanyaan inti dari penelitian yang akan penulis tulis, yaitu, Bagaimana Implementasi

Kompetisi Esport sebagai Diplomasi Publik Indonesia melalui Nation Branding sehingga mempengaruhi serta membangun pemahaman lintas negara antara Indonesia dengan negara – negara di Asia Tenggara?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian yang telah disampaikan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitasnya dari Diplomasi Indonesia melalui eSports di Asia Tenggara serta Dampaknya kepada Diplomasi Indonesia di Asia Tenggara.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan memberikan kontribusi dan konfirmasi dalam pengembangan teori Diplomasi Publik dari Nicholas J. Cull yang membandingkan Diplomasi publik lama dengan Diplomasi baru, menurutnya diplomasi lama merupakan diplomasi Upaya aktor internasional untuk melibatkan Masyarakat asing, sedangkan Diplomasi Publik baru, menurutnya Diplomasi Publik tidak hanya Aktor negara saja yang terlibat, tetapi Aktor non negara juga ikut berpartisipasi dalam berdiplomasi publik (Krisyudea, Penny, & Titah, 2024: 488).

1.6 Batasan Penelitian

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah peneliti hanya meneliti Esport menjadi alat Diplomasi Indonesia di Asia Tenggara, sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang, Dunia sudah masuk ke era Globalisasi sehingga dunia mulai semakin terbuka dan informasi – informasi sudah dapat didapat dengan mudah hanya dengan membuka dan mengetik berita yang diinginkannya dari Gadget. Dengan penjelasan itu, alat Elektronik seperti Komputer, Handphone, dan sebagainya dapat digunakan untuk menjadi alat Diplomasi negara karena area cakupan yang dapat sampai global dan mengenai ini, Indonesia dapat kesempatan ini sebagai alat Diplomasinya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis hanya menulis mengenai relevansi penelitian dari referensi, teori, dan penelitian terdahulu sebagai data penulis untuk memperkuat penelitian penulis

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan Metodologi, Metode Pengambilan Data, serta Aspek, Dimensi, dan Parameter yang akan digunakan oleh Penulis untuk menjelaskan dari mana asal dan alat yang digunakan oleh penulis untuk penelitian penulis

BAB 4 PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang hasil Penelitian, pembahasan, relevansi penelitian penulis mengenai Diplomasi Indonesia Melalui Kompetisi eSport di Asia Tenggara

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang Kesimpulan dari Penelitian Penulis.