



**Universitas Katolik Parahyangan**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Program Sarjana**

*Terakreditasi Unggul*

*SK BAN-PT No. 2579/SK/BAN-PT//AK-ISK/S/IV/2022*

**Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Perizinan Tim**

**Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia**

Skripsi

Diajukan untuk Ujian Sidang Jenjang Sarjana

Program Studi Hubungan Internasional

Oleh

Erica

6091901040

Bandung

2023



**Universitas Katolik Parahyangan**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Program Sarjana**

*Terakreditasi Unggul*

*SK BAN-PT No. 2579/SK/BAN-PT//AK-ISK/S/IV/2022*

**Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Perizinan Tim**

**Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia**

Skripsi

Oleh

Erica

6091901040

Pembimbing

Mireille Marcia Karman S.Sos., M.Litt.

Bandung

2023

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan Hubungan Internasional  
Program Studi Hubungan Internasional Program Sarjana



**Tanda Pengesahan Skripsi**

Nama : Erica  
Nomor Pokok : 6091901040  
Judul : Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Perizinan Tim Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia.

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana  
Pada Selasa, 11 Juli 2023  
Dan dinyatakan **LULUS**

**Tim Penguji**

**Ketua sidang merangkap anggota**

Yulis Purwadi Hermawan, PH.D.

: 


**Sekretaris**

Mireille Marcia Karman, S.Sos., M.Litt.

: 

**Anggota**

Putu Agung Nara Indra Prima Satya, S.IP., M.Sc

: 

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

## DAFTAR REVISI SIDANG SKRIPSI

No	Bagian	Komentar	Revisi
1	Umum	Perjelas aktornya: langsung spesifik sebut klub-klub <i>e-sports</i> yang dibahas.	Judul diubah menjadi “Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Tim Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia.
		Judul bab tertulis di daftar isi.	Sudah ditambahkan.
		Judul sub-bab dibuat lebih menjelaskan.	Sudah diperbaiki di setiap sub-bab.
		Sumber gambar diberikan sumber yang lebih lengkap.	Ditambahkan footnote.
		Hapus gambar yang tidak perlu.	Gambar Presiden Zelensky dengan Presiden Joe Biden di Hapus.
2	BAB 1	Pertajam masalah anomali. Intervensi politik dalam olahraga bukan hal yang baru. Mungkin bisa menggarisbawahi bahwa intervensi politik dalam olahraga ini baru terjadi dalam <i>e-sports</i> .	Ditambahkan kalimat “dalam ranah politik, ranah kompetisi olahraga elektronik ini sebelumnya tidak memiliki kepentingan didalamnya akan tetapi, ternyata konflik yang melibatkan Rusia dan Ukraina ini ternyata memiliki pengaruh yang cukup besar dalam dunia <i>e-sports</i> .” Pada LBM di halaman 4.
		Detail-kan aktor dalam pembatasan masalah: asosiasi <i>e-sports</i> internasional, perusahaan game, klub <i>e-sports</i> Rusia. Perjelas wewenang dan cakupan aktivitas tiap aktor.	Aktor diperlengkap di pembatasan masalah dengan menambahkan kalimat “Penelitian ini dilakukan terhadap dua tim <i>e-sports</i> Rusia, yaitu Gambits Esport dan Virtus Pro, serta membahas pengaruh konflik Rusia-Ukraina yang terjadi pada tahun 2022 terhadap asosiasi <i>e-sports</i> internasional dan perusahaan <i>game</i> yang mempengaruhi perijinan organisasi Gambit Esports dan Virtus Pro.” Halaman 5.

		Masukkan paradigma HI dalam KP.	Ditambahkan mengenai <i>sports politics</i> dan <i>sports diplomacy</i> .
		Hapus kata 'akan'.	Kata ini telah dihapus.
		Bangun sistematika penulisan berdasarkan kerangka pemikiran.	Sudah diperbaiki dan mengubah kalimat di sistematika penulisan menjadi "Bab III membahas mengenai pengaruh politik olahraga dalam konflik Rusia dengan Ukraina terhadap perijinan tim Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia." Halaman 12.
3	BAB 2	Harus ada pembahasan infrastruktur politik <i>e-sports</i> internasional. Hal ini bisa menjelaskan wewenang dan hubungan tiap-tiap aktor.	Digabung dengan pembahasan regulasi ESL dan Blast Premiere di 2.2.3.
		Tambahkan pembahasan: Regulasi <i>e-sports</i> internasional seperti apa.	Dijelaskan pada 2.2.2 halaman 27.
		Jelaskan ESL dan Blast Premiere dan Electronic Arts dan otoritas mereka.	Dijelaskan pada 2.2.3 halaman 29.
4	BAB 3	Tidak perlu membahas konflik Rusia-Ukraina.	Pembahasan konflik Rusia-Ukraina tetap ada, tetapi dipersingkat di bab III.
		Peran ESL dan Blast Premiere dan Electronic Arts dalam politik olahraga.	Dijelaskan pada halaman 56.
		Perkuat argumen, jangan hanya data.	Sudah dilengkapi di bab III.
		Ceritakan tentang Gambit Esports dan Virtus Pro.	Dijelaskan pada Bab II halaman 41-44.
		Fokus pada hubungan antara penyelenggara dan klub <i>e-sports</i> di Rusia.	Dijelaskan pada halaman 56-66.
		Fokuskan bab ini untuk menjawab RQ.	Sudah dilengkapi.
		Cerita kerugian yang disebabkan dengan adanya pelarangan klub <i>e-sports</i> Rusia bermain (misal: ekonomi).	Dijelaskan pada 3.4 halaman 60-66.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Erica

NPM : 6091901040

Jurusan/Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

Judul : Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina terhadap

Perijinan Organisasi E-Sports Rusia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 11 Juni 2023



Erica

## ABSTRAK

Nama : Erica  
NPM : 6091901040  
Judul : Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina terhadap Perijinan Tim Gambit  
Esports dan Virtus Pro Rusia

---

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana isu politik dapat memberikan dampak bagi industri olahraga, dimana konflik yang terjadi di antara Rusia dan Ukraina mempengaruhi perijinan organisasi *e-sports* di Rusia pada tahun 2022 melalui politik olahraga. Rusia telah menjadi negara pertama di dunia yang meresmikan *e-sports* sebagai bagian dari olahraga nasional pada tahun 2001, sejak saat itu *e-sports* di Rusia telah berkembang secara pesat dalam dunia internasional, khususnya bagi tim Virtus Pro dan Gambit Esports. Konflik yang terjadi di antara Rusia dan Ukraina telah berlangsung sejak tahun 2014 dan dilanjutkan pada tahun 2022. Seiring dengan berjalannya konflik tersebut, industri *e-sports* di Rusia mulai terancam dan mengalami banyak perubahan. Banyaknya tekanan hingga sanksi yang diberikan, menaruh industri *e-sports* Rusia berada di ambang kegagalan. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan dari penelitian ini adalah: **“Bagaimana konflik Rusia-Ukraina mempengaruhi perkembangan Gambit Esports dan Virtus Pro di dunia *e-sports* pada tahun 2022?”** Untuk menjawab pertanyaan tersebut, penulis menggunakan teori *sports politic* oleh Barrie Houlihan. Teori politik olahraga digunakan untuk melihat intervensi negara dalam olahraga serta bagaimana olahraga menjadi bagian dari sistem dan organisasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menekankan studi deskriptif dengan menggunakan artikel jurnal, dokumen pemerintah, artikel media massa, *websites*, serta berita yang sesuai dengan perijinan organisasi *e-sports* terkait konflik Rusia-Ukraina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat intervensi negara dalam *e-sports* Rusia padahal organisasi *e-sports* ini tidak memiliki campur tangan dalam konflik yang terjadi di negaranya. Berbagai perusahaan *game* internasional pun memberikan sanksi kepada para atlet *e-sports* Rusia dan melarang mereka untuk berpartisipasi dalam ajang kompetisi *e-sports* internasional.

**Kata kunci:** *sports politics*, Rusia, Ukraina, *e-sports*, konflik, Gambit Esports, Virtus Pro

## ***ABSTRACT***

Name : Erica  
Student Number 6091901040  
Title : Impact of Russia-Ukraine Conflicts on Gambit  
Esports and Virtus Pro in Russia

---

This study aims to find out how political issues are able to affect the sports industry, wherein the focus lies on the Russian-Ukrainian conflict that is able to influence the permission given to Esports organizations in Russia on 2022 through sports politics. Russia became the first country in the world to make Esports an official recognizable national sport on 2001. Since then, Esports in Russia have flourished tremendously on the international world, specifically for teams like Virtus Pro and Gambit Esports. The conflict that happened between Russia and Ukraine have been on going since 2014. There was a brief pause, but it escalated back on 2022. With the ongoing conflict at hand, the Esports industry in Russia was susceptible and underwent a lot of changes. A lot of pressure was given and a few sanctions were issued successfully put Russia's Esports industry on the brink of failure. Pertaining to those matter, the focus of this study is **“How does the Russian-Ukrainian conflict affect the development of Gambit Esports and Virtus Pro on the E-sports world on 2022?”** To answe the question raised, the writer uses sports politic theory sparked by Barrie Houlihan. The sports politic theory is used to see the intervention of countries on sports and how sports is part of a system and organization. This study will also use a qualitative method and pinpoints a descriptive study with the use of journals, articles, government documents, websites and news that is related with organizational permissions of Esports in correlation with the Russian-Ukrainian conflict. The result of this study shows that there is indeed an intervention done by countries in Esports towards Russia. However, Esports organizations do not necessarily have the power to intervene with conflicts happening in a particular country. A lot of game developers internationally have raised sanctions towards the Esports athletes and teams in Russia. They have massly prohibited the teams to participate on international Esports events.

**Keywords:** sports politics, Russia, Ukraine, conflict, Gambit Esports, Virtus Pro



## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, atas berkat dan Rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Perizinan Tim Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia” dengan lancar dan tepat waktu. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh-pengaruh yang muncul akibat adanya agresi militer yang dilakukan oleh Rusia terhadap Ukraina terhadap para atlit dan organisasi olahraga elektronik yang berada di Rusia pada tahun 2022.

Penelitian ini juga dibuat dan ditujukan sebagai syarat untuk dapat memenuhi mata kuliah skripsi dan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana bagi mahasiswa Strata-I Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. Penulis juga berharap penelitian ini mampu memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai hubungan antara politik dengan olahraga yang dapat dilihat dalam konflik Rusia dan Ukraina dalam hubungannya dengan olahraga elektronik.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih sebanyak banyaknya kepada Mireille Marcia Karman, S.Sos, M.Litt. selaku dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan, kritik, serta saran kepada penulis selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak, khususnya kepada keluarga dan teman-teman yang telah mendukung serta membantu proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan adanya kritik ataupun saran yang dapat membangun penulis dalam menyempurnakan penelitian ini. Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan mohon maaf apabila terdapat hal-hal yang kurang berkenan bagi pembaca dalam penelitian ini.

Bandung, 11 Juni 2023

Penulis,

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari kontribusi sejumlah pihak yang terus mendukung dan mendampingi penulis selama proses pengerjaannya baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, kemampuan, berkat, dan kelancaran kepada peneliti dalam penyusunan penelitian dari awal sampai akhir.
2. Kedua orang tua dan kakak saya yang selalu memberikan dukungan baik materi maupun imateri kepada penulis sedari dini hingga saat ini. Terima kasih atau dukungan, doa, dan bimbingan yang selalu menyertai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan target yang penulis inginkan.
3. Ibu Mireille Marcia Karman, S.Sos, M.Litt selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan arahan pengerjaan skripsi kepada peneliti dengan baik. Terima kasih *Mbak* Mirei atas bimbingan, kritik, dan saran yang selalu diberikan sejak awal penulisan skripsi ini. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bimbingan dan bantuan *Mbak*.
4. Seluruh tenaga pengajar dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, terutama para dosen jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Universitas

Katolik Parahyangan. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama masa pembelajaran penulis.

5. Tesanca Anggara, selaku sahabat sejak kelas 10, terima kasih atas semangat dan dukungan yang selalu diberikan sejak awal penulisan skripsi ini.
6. Pretty Gabriella, selaku teman saya sejak SMA, terima kasih atas dorongan dan dukungan yang selalu diberikan sejak awal penulisan skripsi.
7. Izzy, terima kasih atas dukungan, semangat, dan bantuan yang selalu diberikan selama penulisan skripsi.
8. Teman-teman Valorant; Elys, Iman, Ko Nanda, Ka Yedi, dan yang lainnya yang selalu mendengarkan curhatan saya dalam kesulitan mengerjakan skripsi, serta telah mendukung, menyemangati, dan mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih banyak atas dukungan dan nasihat yang diberikan kepada penulis.

Kiranya Tuhan selalu memberikan berkat dan anugerah-Nya kepada seluruh pihak terkait, baik yang telah peneliti sebutkan diatas maupun yang belum disebutkan, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir dan perkuliahan. Peneliti berharap agar penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan. Terima kasih, Tuhan Yesus memberkati.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR SINGKATAN .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.2.1 Pembatasan Masalah.....	5
1.2.2 Perumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	6
1.3.2 Kegunaan Penelitian .....	6
1.4 Kajian Pustaka .....	7
1.5 Kerangka Teori.....	9
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	11
1.6.1 Metode Penelitian .....	11
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	12
1.7 Sistematika Pembahasan .....	12
BAB II Game Online dan <i>E-Sports</i> di Rusia .....	14
2.1 <i>Game Online dan Competitive Video Games</i> .....	14
2.2 <i>E-Sports</i> .....	16
2.2.1 <i>International E-Sports Federation (IESF)</i> .....	26

2.2.2 Aturan dan Regulasi E-Sports Internasional. ....	27
2.2.3 ESL dan Blast Premiere .....	29
2.3 E-Sports di Rusia.....	34
2.3.1 Russian Esports Federation (RESF).....	40
2.3.2 Gambit Esports dan Virtus Pro .....	41
<b>BAB III Pengaruh Konflik Rusia-Ukraina Terhadap Tim Gambit Esports dan Virtus Pro di Rusia .....</b>	<b>45</b>
3.1 Permulaan Konflik Rusia-Ukraina .....	45
3.2 Konflik Rusia-Ukraina Tahun 2022 .....	46
3.3.1 Intervensi Negara dalam Olahraga .....	51
3.3.2 Olahraga Sebagai Bagian dari Sistem dan Organisasi.....	55
3.4 Kondisi Tim Virtus Pro dan Gambit Esports Ketika Konflik Rusia- Ukraina Berlangsung Pada Tahun 2022 .....	60
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
BUKU.....	72
JURNAL.....	73
WEBSITE.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Kyedae Melakukan Siaran Langsung di Twitch .....	18
Gambar 2.2: Gebian Sebagai BA dari Onic Esports .....	19
Gambar 2.3: Caster yang Bertugas pada Sea Games Kamboja 2023.....	20
Gambar 2.4: Analyst Valorant Challengers Indonesia di Taman Anggrek, Jakarta .....	21
Gambar 2.5 Perkembangan Penonton Olahraga Elektronik.....	23
Gambar 2.6: Kemenangan Team Spirit pada The International 2021.....	25
Gambar 2.7: Kemenangan Team Liquid pada VALORANT Champions Tour EMEA League.....	26
Gambar 2.8: Jumlah Penonton Turnamen Olahraga Elektronik di Rusia .....	34
Gambar 3.1: Kemacetan di Kota Kyiv yang Terjadi Ketika Masyarakat Mencoba untuk Pergi Keluar dari Kota Tersebut .....	43
Gambar 3.2: Pesawat Antonov An-225 .....	45
Gambar 3.3: Negara-Negara Tujuan Pengungsi Ukraina.....	46
Gambar 3.4: Atlet Ukraina Memegang Tulisan “No War in Ukraine” .....	52
Gambar 3.5: Pakaian Anggota Gambit Esports yang Masih Mencantumkan Sponsor.....	58

## DAFTAR SINGKATAN

BA	: Brand Ambassador
CIS	: Commonwealth of Independent States
COC	: Clash of Clans
EFG	: ESL FaceIt Group
E-Sports	: Electronic Sports
IESPA	: Indonesian Esports Association
IESF	: International Esports Federation
IOC	: International Olympic Committee
LoL	: League of Legends
MOBA	: Multiplayer Online Battle Arena
PC	: Personal Computer
RESF	: Russian Esports Federations
UNHCR	: United Nations Refugee Agency
WEC	: World Esports Championships



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Istilah *e-sports* muncul dari *video games* yang merupakan permainan yang dapat dimainkan dengan *input device*, seperti *controller*, *keyboard*, atau *joystick*. Pada awalnya *video games* ini dimainkan sebagai salah satu bentuk hiburan bagi banyak orang, akan tetapi seiring berjalannya waktu para *player* ini mulai bermain secara kompetitif, lalu muncul berbagai turnamen yang diselenggarakan baik secara lokal maupun internasional. Dari turnamen-turnamen ini, muncul istilah *e-sports* atau olahraga elektronik yang merupakan suatu kegiatan dimana para pemain *video game* profesional berkompetisi dalam turnamen. Pada saat ini termasuk ke dalam kegiatan olahraga karena memiliki unsur kompetitif, sportifitas, dan juga prestasi bagi para pemainnya.

Sebelum *e-sports* ini belum dikenal secara mendalam oleh orang-orang, masih banyak masyarakat yang memiliki pandangan buruk mengenai game. Kegiatan bermain game ini pun akhirnya dianggap sebagai suatu hal yang membuang-buang waktu dan tidak memiliki dampak positif di kehidupan para pemainnya. Beberapa tahun kebelakang, khususnya sejak pandemi Covid-19 muncul, dunia *gaming* mulai menguasai masyarakat internasional tanpa memandang umur dan gender seseorang. Karena dunia *e-sports* ini mulai ramai, akhirnya persepsi buruk tentang para *gamers* pun perlahan menghilang. *E-sports* ini sekarang dikenal oleh masyarakat internasional sebagai tempat untuk ajang

meraih prestasi, bahkan tidak sedikit *gamers* yang menjadikan *video games* sebagai sumber penghasilan mereka dan menjadikan hal tersebut sebagai pekerjaan tetap. Pekerjaan yang dapat dilakukan dalam bermain game ini tidak hanya menjadi pemain profesional dari suatu tim *e-sports* saja, ada banyak *content creator* dan *streamers* yang muncul dari bermain game. Contohnya adalah video-video yang diunggah oleh para *gamers* melalui platform media sosial, seperti Tiktok, Youtube, Instagram, dan Twitter yang berisi rekaman mereka bermain game tersebut, serta para *streamers* yang melakukan siaran langsung saat mereka sedang bermain game, baik itu di Youtube, Twitch, Tiktok dan berbagai platform *live streaming* lainnya.

Terkait dengan karir dalam bidang *e-sports*, ada berbagai tim dari luar negeri yang cukup terkenal di dunia *e-sports* internasional. Berbagai organisasi dan atlet *e-sports* ini menjadi populer karena berbagai prestasi yang telah mereka raih pada ajang kompetisi olahraga elektronik internasional. Ada pun beberapa tim *e-sports* terbaik di dunia berdasarkan prestasi yang telah mereka raih, yaitu Virtus Pro, Team Spirit, Evil Geniuses, OG, dan Team Liquid.<sup>1</sup> Pada penelitian ini, saya akan berfokus pada tim *e-sports* yang berasal dari Rusia, yaitu Virtus Pro dan Gambit Esports.

Virtus Pro merupakan salah satu tim *e-sports* yang berasal dari Rusia dan sudah lama aktif di dunia *e-sports*, para *gamers* pasti mengenal tim ini karena telah terbentuk sejak tahun 2003 dan telah memenangkan berbagai turnamen besar yang diadakan secara internasional pada *game* Dota 2 dan Counter Strike: Global

---

<sup>1</sup> Petermeier,D, "The Best eSports Teams 2022," Ispo, 26 Agustus 2022, <https://www.ispo.com/en/trends/5-best-esports-teams-2022>

Offensive.<sup>2</sup> Tim ini termasuk dari *top 10 clubs* di dunia dalam jumlah uang yang telah mereka peroleh dari kemenangan berbagai turnamen, yaitu sebesar lebih dari 18 juta dollar.<sup>3</sup> Hingga saat ini, mereka memiliki tim dari 6 *game* berbeda (Dota 2, CS:GO, Rainbow Six Siege, PUBG MOBILE, Free Fire, dan Warface). Selanjutnya, Gambit Esport yang sebelumnya dikenal dengan nama Gambit Gaming, merupakan tim *e-sports* Rusia yang berdiri sejak tahun 2013 dan dimiliki oleh perusahaan telekomunikasi yaitu MTS.<sup>4</sup> Kedua tim ini merupakan tim besar yang telah dikenal di kalangan *gamers* internasional karena telah beberapa kali merebut gelar juara melawan tim-tim lainnya. Sayangnya, kesuksesan mereka harus tenggelam di tahun 2022 karena adanya konflik antara Rusia dan Ukraina.

Pada 24 Februari 2022, Rusia memulai invasi militer ke Ukraina, mereka melakukan serangan yang telah menyebabkan korban jiwa maupun korban luka terhadap warga sipil, serta menyebabkan kerusakan pada bangunan sipil, seperti rumah sakit, sekolah, dan juga rumah warga.<sup>5</sup> Terdapat beberapa serangan yang melanggar *laws of war* dan juga termasuk kepada *war crimes*. Lebih dari satu juta warga Ukraina meninggalkan tempat tinggal mereka dan mencari perlindungan di luar Ukraina.<sup>6</sup> Di Rusia, pihak berwenang telah memblokir akses beberapa situs media independen berdasarkan publikasinya mengenai perang, serta menutup beberapa *outlet* independen utama. Ribuan pengunjung rasa *anti-war* pun ditahan secara sewenang-wenang di Rusia selama minggu pertama perang terjadi.<sup>7</sup> Perang

---

<sup>2</sup> "About us," Virtus.pro, <https://virtus.pro/en/club/about>

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> "Gambit," Gambit, <https://gambit.gg/>

<sup>5</sup> "Russia-Ukraine War," Human Rights Watch, <https://www.hrw.org/tag/russia-ukraine-war>

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

yang terjadi ini telah menghancurkan Ukraina dan semakin mengisolasi Rusia dari Barat dan memicu ketidakamanan ekonomi di seluruh dunia.<sup>8</sup> Sejak invasi tersebut, harga bahan bakar fosil meningkat secara drastis, sementara biaya makanan pokok seperti gandum, menyebabkan orang-orang di Selatan menderita kelaparan. Uni Eropa, Amerika Serikat, dan negara sekutu lainnya pun mulai memberikan sanksi terhadap invasi yang dilakukan oleh Rusia.<sup>9</sup>

Dalam ranah politik, ranah kompetisi olahraga elektronik ini sebelumnya tidak memiliki kepentingan didalamnya akan tetapi, ternyata konflik yang melibatkan Rusia dan Ukraina ini ternyata memiliki pengaruh yang cukup besar dalam dunia *e-sports*. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk meneliti pengaruh dari konflik Rusia-Ukraina terhadap organisasi *e-sports* yang kini dilarang untuk berpartisipasi dalam berbagai turnamen internasional serta bagaimana nasib para pemain *game* profesional yang menjadikan *game* sebagai profesi utama mereka setelah adanya invasi yang dilakukan oleh Rusia terhadap Ukraina.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Konflik Rusia dan Ukraina ini menyebabkan terjadinya beberapa perubahan pada ajang kompetisi *e-sports* internasional, khususnya pada organisasi dan atlet yang berasal dari Rusia. Pada awal Maret 2022, ESL Pro League yang merupakan liga pertandingan dari *game* CS:GO (*Counter Strike: Global Offensive*), memberikan pernyataan resmi bahwa mereka telah memutuskan hubungannya dengan tim-tim *esports* Rusia sebagai bentuk

---

<sup>8</sup> Tung, N, "Russia Ukraine War," the New York Times, <https://www.nytimes.com/news-event/ukraine-russia>

<sup>9</sup> "War in Ukraine," DW, 27 September 2022, <https://www.dw.com/en/war-in-ukraine/t-60931789>

respon dari invasi yang dilakukan oleh Rusia terhadap Ukraina.<sup>10</sup> Mereka menyebutkan terdapat dua tim yang dilarang dari liga tersebut karena berkaitan dengan pemerintahan Rusia, yaitu Virtus Pro dan Gambit Esport. Pada tanggal 4 Maret 2022, Virtus Pro mengeluarkan pernyataan bahwa larangan yang diberikan terhadap mereka merupakan salah satu bentuk dari “cancel culture” dan membantah hubungan mereka dengan pemerintah Rusia. Konflik yang terjadi antara Rusia dan Ukraina ini menimbulkan berbagai kerugian juga bagi warga Rusia yang “tidak bersalah” karena mereka sebenarnya tidak ikut campur dengan urusan pemerintah, bahkan banyak warga Rusia yang melakukan unjuk rasa untuk menghentikan konflik tersebut karena mereka terkena imbasnya.

### **1.2.1 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan dan pelebaran pokok masalah, agar penelitian lebih terarah dan memudahkan pembahasan, sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Penelitian ini dilakukan terhadap dua tim *e-sports* Rusia, yaitu Gambits Esport dan Virtus Pro, serta membahas pengaruh konflik Rusia-Ukraina yang terjadi pada tahun 2022 terhadap asosiasi *e-sports* internasional dan perusahaan *game* yang mempengaruhi perijinan organisasi Gambit Esports dan Virtus Pro. Penulis memilih pembatasan waktu pada tahun 2022 karena pada tahun tersebut, Gambit Esports dan Virtus Pro mengalami permasalahan

---

<sup>10</sup> Murray, S, “Sanctiones Russian Esports Club Blames “Cancel Culture” For Its ESL Pro League Ban,” The Gamer, 4 Maret 2022, <https://www.thegamer.com/virtus-pro-russian-esports-esl-ban/>

perijinan, akan tetapi di akhir tahun 2022 mereka telah memutuskan untuk berganti nama, mengganti beberapa anggota pemainnya, dan tidak berkompetisi mewakili negara Rusia lagi. Penulis melihat adanya perubahan signifikan mengenai partisipasi tim *e-sports* Rusia pada tahun 2022.

### **1.2.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah *bagaimana konflik Rusia-Ukraina mempengaruhi perkembangan Gambit Esports dan Virtus Pro di dunia e-sport pada tahun 2022?*

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh konflik Rusia-Ukraina dalam dunia *e-sports* internasional, serta bagi pekerjaan masyarakat di Rusia, khususnya dalam bidang *e-sports*.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi pembacanya. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai sumbangan pemikiran bagi pemerintah, maupun manajemen pihak tim *e-sports* dalam menghadapi permasalahan yang dibahas oleh peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pemikiran untuk penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti-peneliti lainnya sebagai referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai konflik Rusia-Ukraina, khususnya dalam dunia *e-sports*. Selain itu, juga

dapat memberikan motivasi dan gambaran umum kepada pembaca dalam menentukan topik penelitian.

#### 1.4 Kajian Pustaka

Penulis membagi sumber yang dijadikan sebagai acuan ke dalam 2 bagian yang membahas *sports politics*. Bagian pertama akan membahas mengenai artikel yang berfokus pada *sports politic* yang menjelaskan bagaimana olahraga bisa masuk ke dalam dunia politik sehingga berperan sebagai alat diplomasi antar negara. Diplomasi yang dibentuk dari olahraga membuahkan hasil yang baik, khususnya bagi negara yang tengah mengalami konflik.

Judit Trunkos dan Bob Heere menjelaskan bahwa acara olahraga internasional telah menjadi jembatan bagi pemerintah dalam mempromosikan kerjasama *intercultural*.<sup>11</sup> Olimpiade telah menjadi alat diplomasi untuk mengembangkan hubungan antar negara sejak Olimpiade pada jaman Yunani kuno. Acara tersebut sangat berguna karena para penonton (masyarakat) dan pemerintahan (politisi elit) dapat dijangkau melalui cinta mereka dalam bidang olahraga. Pada saat Perang Dingin, acara olahraga bilateral sering diadakan untuk meningkatkan komunikasi di antara negara-negara yang bermusuhan. Salah satu contohnya adalah diplomasi ping-pong yang diadakan oleh Cina dan AS dan berhasil membuka komunikasi antar kedua pemerintahan sehingga akhirnya dapat mengembangkan hubungan bilateral kedua negara tersebut.

Mahdi Shariati Feizabadi, Fernando Delgado, dan Mohsen

---

<sup>11</sup> Judit Trunkos dan Bob Heere, "*Sport Diplomacy: A Review of How Sports Can Be Used To Improve International Relationship*," West Virginia University, 2017, [https://fitpublishing.com/sites/default/files/pages\\_from\\_sportdiplomacy-011317-bw20.pdf](https://fitpublishing.com/sites/default/files/pages_from_sportdiplomacy-011317-bw20.pdf)

Pormenati membahas bagaimana organisasi olahraga di Rusia mengalami permasalahan perijinan sebagai imbas dari perang yang terjadi di antara Rusia dan Ukraina. Berbagai organisasi olahraga internasional membatalkan pertandingan yang tadinya akan dilaksanakan di Rusia, organisasi olahraga di Rusia pun dilarang dan dikeluarkan dari pertandingan. Hal ini dilakukan karena olahraga dipandang sebagai kunci yang sangat penting dalam isu sosial, politik, dan internasional. Diplomasi olahraga yang terlibat dalam bidang politik internasional menunjukkan arena baru dalam interaksi politik dan manifestasi budaya. *The International Olympic Committee* (IOC) telah memberikan sanksi kepada Rusia dalam berbagai acara olahraga, ternyata hal ini mampu memainkan peran besar dalam mendukung atlet dan masyarakat Ukraina.

Berbeda dengan penulis sebelumnya, sumber terakhir menunjukkan bahwa olahraga di dalam politik tidak selalu berjalan mulus. Michal Marcin Kobierecki menjelaskan bahwa Korea Utara dan Korea Selatan telah menggunakan olahraga untuk mengejar komunikasi diplomatis dalam beberapa kali percobaan. Walaupun kedua negara Korea ini memiliki budaya dan etnis yang serupa, permusuhan mereka tetap mendominasi pemerintahan. Dalam konteks ini, diplomasi di antara kedua negara ini dapat dibandingkan dengan diplomasi ping-pong AS dengan Cina, dikarenakan masyarakat dari kedua negara tersebut terlihat siap untuk bekerja sama dalam melakukan terobosan pada hubungan bilateral negaranya. Namun, diplomasi antara Korea Utara dan Korea Selatan yang didsarakan oleh bidang olahraga ini rupanya memiliki hasil yang kurang baik, karena tujuan utama dari diplomasi tersebut adalah menyelesaikan



isu reunifikasi antar kedua negara dan hal tersebut dianggap mustahil.

Ketiga artikel diatas memberikan gambaran yang jelas dalam menjelaskan bagaimana olahraga dapat dikaitkan dengan politik dan nyatanya merupakan instrument penting bagi hubungan antar negara. Namun, ketiga artikel tersebut belum membahas mengenai *sports politics* dalam konflik Rusia dengan Ukraina dan bagaimana hal tersebut berkaitan dengan *e-sports*. Maka dari itu, peneliti ingin membahas bagaimana konflik Rusia dan Ukraina dapat mempengaruhi perijinan *e-sports* di Rusia.

### **1.5 Kerangka Teori**

Dalam memahami interaksi hubungan internasional dalam dunia *e-sports*, berbagai macam sudut pandang diperlukan untuk menginterpretasikan fenomena tersebut dengan berbagai cara. Penulis menggunakan teori *sports politic* untuk membangun pemahaman dasar mengenai posisi Rusia, Ukraina, dan *e-sports* dalam penelitian ini dan dimaksudkan untuk memperdalam penelitian dalam melihat keterlibatan Konflik Rusia dan Ukraina dalam dunia *e-sports* internasional.

Olahraga memegang peran penting dalam berbagai isu politik dan sosial, sehingga seringkali digunakan oleh para pemimpin negara untuk mengalihkan perhatian masyarakat terhadap berbagai isu yang ada di negara tersebut.<sup>12</sup> Politik olahraga selalu berhubungan dengan intervensi pemerintah dalam olahraga untuk mencapai tujuan politik. Pada awal perkembangan olahraga, pemerintah Eropa dan AS menganggap bahwa olahraga ini bukan suatu hal yang penting, sehingga mereka tidak menunjukkan dukungannya

---

<sup>12</sup> Jules Boykoff, "Toward a Theory of Sportswashing: Mega-Events, Soft Power, and Political Conflict," *Human Kinetics, Sociology of Sport Journal*, Vol. 39, No.4 (2022): hlm. 342, <https://doi.org/10.1123/ssj.2022-0095>

terhadap bidang olahraga.<sup>13</sup> Para promotor olahraga tidak menyangka bahwa saat ini kompetisi olahraga memiliki dampak yang besar dalam pendapat publik dan menjadi salah satu instrumen dari kebijakan internasional.

Saat ini dunia telah melihat bahwa olahraga telah memasuki dunia politik dalam berbagai tingkatan. Olahraga telah dijadikan salah satu sumber kunci oleh pemerintah dalam menjalankan agenda politik, seperti permasalahan dengan masyarakat generasi muda, konflik etnis dan agama, dan juga untuk memperbaiki *image* buruk suatu negara berdasarkan sejarahnya.<sup>14</sup> Negara 'BRICS' (Brazil, Russia, India, Cina, dan Afrika Selatan), sering menggunakan strategi ini. Houlihan menyatakan bahwa terdapat motif pemerintah dalam olahraga dan menjelaskan peran politik dalam olahraga, ia membahas 3 elemen penting dalam konsep politik olahraga<sup>15</sup>, yaitu:

1. Intervensi negara dalam olahraga

Terdapat dua aspek terkait dengan intervensi pemerintah dalam olahraga, yaitu sikap pemerintah yang sangat instrumental terhadap olahraga dan seluruh struktur administratif finansial yang dikelola oleh olahraga sudah diambil alih oleh pemerintah. Pemerintah memiliki kekuatan penuh dalam mengatur bidang olahraga yang ada di negara mereka. Negara telah mengambil peran dalam pembuatan kebijakan dan pelaksana kebijakan pada bidang olahraga.

2. Olahraga sebagai bagian dari sistem dan organisasi

Olahraga dapat berjalan dengan adanya organisasi yang mengatur sistem yang akan diterapkan dalam berjalannya olahraga

---

<sup>13</sup> Jim Riordan dan Arnd Kruger, "*The International Politics of Sport in the Twentieth Century*," Routledge, 1999, hlm. 9

<sup>14</sup> Jonathan Grix, "*Sport Politics: An Introduction*," Palgrave, 2016, hlm. 17-20.

<sup>15</sup> Spencer Harris dan Mathew Dowling, "*Managing Sport Across Borders*," Routledge, 2020, hlm. 103.

tersebut, karena jika tidak ada aturan yang diterapkan oleh sistem dari sebuah organisasi tersebut, masyarakat dapat melakukan olahraga dengan sesuka hati dan mengacaukan tujuan utama dari olahraga tersebut. Contohnya adalah olahraga elektronik Mobile Legends yang diatur oleh organisasi *Mobile Legends Professional League Indonesia* (MPL ID), mereka menciptakan sistem kompetisi yang terdiri dari 4 aturan, yaitu pembagian hasil dari pendapatan liga, keamanan finansial bagi para atlitnya, keamanan pekerjaan bagi tim, dan peluang komersialisasi.<sup>16</sup>

### 3. Olahraga sebagai bagian dari kehidupan sosial

Olahraga dapat dilakukan oleh semua orang dari berbagai kalangan usia, ras, agama, dan jenis kelamin. Hal ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi masyarakat internasional. Olahraga bukan hanya menjadi salah satu alat yang dapat digunakan secara politis, melainkan juga sebagai alat sosialisasi pembangunan karakter bagi masyarakat dan dapat dijadikan sebagai alat untuk perubahan sosial.

## **1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1.6.1 Metode Penelitian**

Pada penelitian ini, akan digunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif ini merupakan suatu pendekatan yang berguna untuk mengeksplorasi dan memahami makna perilaku individu atau pun kelompok yang dianggap sebagai sumber permasalahan. Data yang diambil melalui dokumen atau teks yang

---

<sup>16</sup> "Mobile Legends Umumkan Sistem Franchise Untuk MPL Season 4," Revival TV, 2019.  
<https://revivaltv.id/news/others/mobile-legends-umumkan-sistem-franchise-untuk-mpl-season-4>

selanjutnya dianalisis. Peneliti akan menggunakan studi kasus yang bertujuan untuk menyelidiki konflik antara Rusia dan Ukraina sehingga hal tersebut akan berpengaruh terhadap berjalannya organisasi *e-sports* yang berada di Rusia. Peneliti akan melakukan penelitian secara mendalam sehingga mendapatkan hasil mengenai bagaimana organisasi *e-sports* Rusia akan berjalan kedepannya.

### **1.6.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan akan menggunakan teknik primer dan sekunder. Data primer akan berupa dokumen dari pemerintah Rusia mengenai perijinan *e-sports*. Data sekunder akan mengumpulkan data yang bersumber dari artikel jurnal, video resmi, dan berita yang sesuai dengan perijinan organisasi *e-sports* terkait konflik Rusia-Ukraina.

### **1.7 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan pada penelitian ini akan terbagi menjadi empat bab. Pada Bab I adalah pendahuluan yang berisi gambaran awal mengenai topik penelitian. Bagian ini membahas latar belakang masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian literatur, kerangka pemikiran, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan sistematika pembahasan.

Bab II membahas sejarah singkat dari *game online* dan awal mula organisasi *e-sports*, serta perkembangannya di dunia internasional, dan organisasi *e-sports* di Rusia.

Bab III membahas mengenai pengaruh politik olahraga dalam konflik Rusia dengan Ukraina terhadap perijinan tim Gambit Esports dan Virtus Pro di

Rusia.

Bab IV merupakan bagian terakhir di penelitian ini dan akan berisi penutup yang berupa kesimpulan. Bagian ini ditarik oleh peneliti dari hasil jawaban rumusan masalah berdasarkan seluruh penelitian yang telah dilakukan