



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A
SK BAN-PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**Perkembangan eSport di Mata Internasional dan
Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di
Indonesia**

Skripsi

Oleh
Raden Muhammad Satria Putra
2010330288

Bandung
2017



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A
SK BAN-PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2014

**“Perkembangan eSport di Mata Internasional dan
Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di
Indonesia”**

Skripsi

Oleh
Raden Muhammad Satria Putra
2010330288

Pembimbing
Yulius Purwadi Hermawan, Ph.D.

Bandung
2017

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Raden Muhammad Satria Putra
Nomor Pokok : 2010330288
Judul : "Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia"

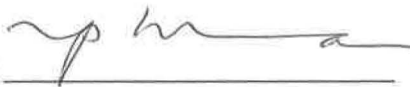
Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Senin, 7 Agustus 2017
Dan dinyatakan **LULUS**



Tim Penguji

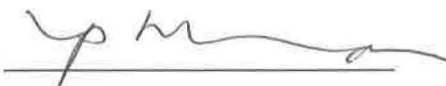
Ketua sidang merangkap anggota

Yulius Purwadi Hermawan, Ph.D

: 

Sekretaris

Yulius Purwadi Hermawan, Ph.D

: 

Anggota

1. Giandi Kartasmita, M.A.

: 

2. Idil Syawfi, M.Si.

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si



Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : R. Muhammad Satria.P
NPM : 2010330288
Jurusan/Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Judul : "Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia"

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah 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 Agustus 2017



Raden Muhammad Satria Putra

ABSTRAK

Nama : R. Muhammad Satria P.

NPM : 2010330288

Judul : “Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan perkembangan eSport dan juga pengaruhnya di mata dunia. eSport yang sudah mengalami banyak kemajuan sejak pertama kali kemunculannya hingga saat ini masih dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat di dunia khususnya Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki pertanyaan **“Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Apa Pengaruhnya terhadap Masyarakat Indonesia?”**.

Pertanyaan penelitian tersebut memakai teori liberalisme sosiologis dimana teori ini menolak pandangan yang menganggap bahwa di studi Hubungan Internasional tidak hanya mengenal pemerintah Negara yang berdaulat sebagai aktor tunggal, melainkan aktor – aktor lain seperti individu, kelompok, dan masyarakat swasta serta adanya hubungan saling ketergantungan di antara actor – actor tersebut sehingga muncul sikap kooperatif.

Di akhir penelitian, penulis menemukan bahwa industri eSport di dunia dan Indonesia semakin maju dan akan menjadi lebih kompetitif. Meskipun Indonesia masih tertinggal dari negara – negara tempat eSport berkembang pesat, namun kemajuan eSport di Indonesia sudah mulai terlihat. Banyaknya peminat eSport di Indonesia, turut membantu perkembangannya di Indonesia, hal tersebut akan mendukung suatu proyek dimana pengembangan potensi pemain lokal sehingga menghasilkan bibit – bibit pemain terbaik dari Indonesia. Dengan adanya proyek ini, akan menjadi wadah pemain lokal dari Indonesia untuk berkompetisi dalam skala nasional maupun internasional, dimana tujuan lainnya adalah sebagai rekreasi untuk pecinta eSport di Indonesia.

Kata kunci : eSport, berkembang, kompetisi, tenaga kerja (atlet), dunia, Indonesia

ABSTRACT

Name : R. Muhammad Satria P.

NPM : 2010330288

Title : “Development of eSport in the Global Scale and the Recognition also Its Influence towards Indonesian’s People.”

*This research aims to describe the development of eSport and the influence through the world’s eye. eSport which has so many improvements since the first of its appearance still underestimated by most of the people. Therefore, this research has a research question **“Development of eSport in the Global Scale and the Recognition also Its Influence towards Indonesian’s People?”***

This research question was answered by using liberalism sociologist theory. This theory rejects the view that the study of International Relations not only recognizes the government of a sovereign State as a sole actor, but other actors such as individuals, groups, and private societies as well as the interdependence of relations among actors so as to emerge a cooperative attitude.

In the end of the research, researcher found that eSport industry in the world and Indonesia progresses and will become more competitive. Although Indonesia still left behind with the other countries where eSport is growing rapidly, but eSport progress in Indonesia has started to be seen. The large number of eSport enthusiasts in Indonesia, contributing to its development in Indonesia, will support a project where the potential development of local players to produce the best player seeds from Indonesia. With this project, it will be a place for local players from Indonesia to compete in national and international scale, where the other goal is as recreation for eSport lovers in Indonesia.

Key words : eSport, develop, competition, athlete, global, Indonesia

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan penyertaan dan pembimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian akhir yang berjudul:

“Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”

Pada penelitian akhir ini, penulis menggambarkan perkembangan e-sport yang di mata dunia dan Indonesia. Penelitian ini dibuat guna memenuhi persyaratan akademik yang harus dipenuhi dalam menempuh Program Strata-1 Jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. Selain itu, penulis juga berharap agar penelitian akhir ini mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan Ilmu Hubungan Internasional terutama yang memiliki fokus pada e-sport, mengingat perkembangannya yang begitu menarik perhatian khalayak dunia.

Dalam penelitian akhir ini yang disadari oleh penulis masih belum sempurna dengan berbagai kekurangan yang ada. Mengingat hal tersebut, agar penelitian ini, penelitian lain dan penelitian yang disusun oleh penulis ke depannya dapat lebih berkembang dengan baik, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang akan diberikan. Akhir kata, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat baik dalam masa perkuliahan hingga proses akhir penyelesaian penulisan penelitian ini terkhusus kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu menyertai

penulis dalam setiap proses yang ada, istri dan anak penulis yang sebentar lagi akan lahir ke dunia ini, Ayah penulis dan Ibu yang sudah terlebih dahulu dipanggil ke surga, dan kakak – kakak yang selalu memberikan dukungan dalam setiap keadaan, kepada Bapak Yulius Purwadi Hermawan, Drs., MA., Ph.D. (Mas Pur), selaku dosen pembimbing sekaligus dosen yang banyak memberikan pembelajaran dan juga bantuan berarti bagi penulis selama proses perkuliahan, seluruh sahabat, teman-teman seperjuangan sejak semester awal baik yang di jurusan Hubungan Internasional maupun jurusan lainnya yang memberikan warna dalam jenjang kehidupan ini, serta tidak lupa para sahabat di bangku menengah atas SMA Taruna Bakti, Bandung.

Bandung, 11 Agustus 2017

Penulis,

R. Muhammad Satria P.

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar gambar.....	vii
Daftar lampiran.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.2.1 Pembatasan Masalah.....	7
1.2.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
1.3.1 Tujuan Penelitian	8
1.3.2 Kegunaan Penelitian	8
1.4 Kajian Literatur	8
1.5 Kerangka Pemikiran.....	12
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	23
1.6.1 Metode Penelitian	23
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	23
1.7 Sistematika Pembahasan.....	24
BAB II PERKEMBANGAN eSPORT	25
2.1 Konsep, Ruang Lingkup, Fasilitas, dan Jenis Umum Olahraga	25
2.1.1 Konsep Olahraga.....	25
2.1.2 Ruang lingkup Olahraga	25
2.1.3 Fasilitas Olahraga.....	26
2.1.4 Jenis Fasilitas Olahraga.....	27

2.2 Game On-Line	30
2.2.1 Konsep Game On-Line	30
2.2.2 Sejarah Game On-Line	31
2.2.3.Jenis-jenis Game On-Line.....	33
2.3 eSport	36
2.3.1Definisi eSport	36
2.4 Perkembangan eSport.....	40
2.5 Dampak Global eSport.....	47
BAB III Pengaruh eSport di Indonesia	51
3.1 Perkembangan eSport di Indonesia.....	51
3.2 eSport Sebagai Profesi	61
3.3 Dukungan Pemerintah Via IeSPA	65
3.4 Turnamen eSport di Indonesia	67
3.5 Diagram dan penjelasan hubungan eSport dengan MNC	72
Bab IV KESIMPULAN.....	74
Daftar Pustaka.....	76
Lampiran.....	80

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.3.1 Gambar Suasana Kompetisi eSport	37
GAMBAR 2.4 Jumlah Hadiah Utama Pada Turnamen eSport	41
GAMBAR 3.1 Pengguna Internet di Indonesia.....	55
GAMBAR 3.1 Penetrasi berdasarkan Wilayah Pengguna Internet Di Indonesia.	56
GAMBAR 3.1 Yang Dilakukan Masyarakat Ketika Menggunakan Internet.....	57
GAMBAR 3.2 Total Pendapatan eSport Secara Global.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara dengan

ATLIT ESPORT INDONESIA

ADIT ROSENDA – TEAM EVOS (DOTA)

MAHASISWA UNPAR 2010 JURUSAN IT

Lampiran 2. Wawancara dengan

PEMILIK WARNET DIGITAL MANSION

HARVEY BUDIANTO

MAHASISWA UNPAR 2006 JURUSAN MATEMATIKA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan kebutuhan akan informasi semakin bertambah. Kebutuhan informasi yang akurat, cepat dan mudah menjadi pilihan yang dianggap efisien oleh masyarakat. Untuk itu, penggunaan teknologi berbasis web dijadikan salahsatu pilihan untuk memenuhi kebutuhan informasi karena dianggap lebih mudah dan terstruktur. Dengan banyaknya kebutuhan akan informasi tersebut, kemudian banyak bermunculan media-media yang menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.¹

Manusia memiliki kebutuhan dasar untuk bertahan hidup. Salah satu kebutuhan dasar dalam teori keperawatan Virginia Handerson adalah bermain atau berekreasi.² Bagi remaja dan dewasa muda, bermain merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya terpenuhi karena dapat memberikan kesegaran baik secara fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa lelah dan bosan serta memperoleh semangat yang baru.³ Perkembangan internet saat ini semakin pesat dan menarik pengguna dari berbagai kalangan masyarakat. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 55 juta orang pada akhir tahun 2011. Besar pertumbuhan penggunaan internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan

¹ Yee, Nicholas.(2002). Ariadne Understanding MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) Addiction.

² Potter & Perry (2006), *Where Everybody Knows Your Screen Name Games as Third Place*. Journal of Computer Mediated Communication, 11(4), 885-909.

³ Nakita (2001), *The First Treatment Model for Internet Addiction*. Journal of Cognitive Psychotherapy, 25(4), 304-312.

penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 16.1% per tahun. Jumlah pengguna internet ini akan terus bertambah seiring dengan semakin murah dan mudahnya koneksi internet, tersebarnya jaringan, serta juga semakin tersedianya peralatan komputer, handphone, hingga iPhone, dan BlackBerry.

Internet yang semula dirancang untuk menjadi sistem komunikasi militer telah berkembang menjadi penghubung banyak komputer sekaligus ke dalam sebuah jaringan.⁴ Jejaring internet tidak hanya bersifat menghubungkan, melainkan juga dapat menjadi perangkap bagi penggunanya. Internet sangatlah menarik karena memuat warna, gerakan, suara, ketidakterbatasan informasi, dan kesegaran respon. Dibanding televisi yang juga memiliki efek mencandu, internet memiliki kelebihan karena sifat yang tidak terbatasnya waktu akses, interaktif, menantang, dan sangat variatif. Ketertarikan seseorang terhadap internet banyak bergantung kepada kepentingan, minat, dan kepribadian setiap individu seperti ketertarikan pada game online.

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.⁵ Umumnya jaringan yang digunakan untuk bermain adalah Internet. Kalangan remaja merupakan pangsa pasar game online yang berjumlah cukup besar. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain game online.⁶ Banyaknya peminat permainan ini dapat disebabkan oleh semakin

⁴ Groothuis, (1997), *Online Game Addiction Among Adolescents: Motivation and Prevention Factors*. European Journal of Information System, 21, 321-340.

⁵ Adams & Rollings, (2010), *Development of the Game Addiction Inventory for Adults (GAIA)*. Addiction Research and Theory, 1-15.

⁶ Jones, (2003), *The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman*. E-societas, 1(2), 1-120.

baiknya mutu dan kualitas game online yang ada sekarang ini. Salah satu cabang dari online game ini berkembang menjadi permainan yang bersifat kompetitif, yang sering disebut eSport (electronic sport).

eSport merupakan singkatan dari Electronic Sport. Electronic artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. Sport artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengertian Electronic dan Sport mengalami pergeseran. Dalam hal ini yang dimaksud dengan Electronic adalah Electronic Device, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Sport artinya suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Sehingga Electronic Sport, yang disingkat eSport memiliki arti umum: suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. eSport Community Center yaitu suatu fasilitas untuk mewadahi komunitas eSport dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, berolahraga dengan video game, sosialisasi antar gamer, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi eSport.⁷

Teknologi dalam dunia eSport terus berkembang dan mulai populer untuk kompetisi dengan munculnya video game berjudul Counter Strike pada tahun 1999. Perkembangan dalam teknologi komputer dan internet juga semain

⁷ Yuwono, G. T. (2014). *Phoenix E-Sport Arena Siap Bantu Kembangkan E-Sport di Indonesia*. Diakses pada 30 Juli 2017 dari <http://www.jagatreview.com/2014/08/phoenix-e-sport-arena-siap-bantu-kembangkan-e-sport-di-indonesia>

mendukung kegiatan eSport. Di Indonesia munculnya video game Ragnarok Online dari LYTO secara cepat menjadi eSport favorit dan berbagai warnet berubah fungsi tidak hanya sebagai tempat untuk menjelajah internet tetapi sekaligus menjadi tempat bermain video game. Tetapi karena keterbatasan teknologi komputer dan internet, banyak video game yang membutuhkan teknologi tinggi tidak dapat masuk ke Indonesia.⁸

Dalam perkembangan eSport, Asia Tenggara menunjukkan kenaikan yang sangat signifikan. Asiasoft mencatat sudah memiliki 40 juta ID di Asia Tenggara dari 28 jenis *games* yang mereka publikasikan. Dan perkembangan eSport di Indonesia bisa dibilang sangat pesat, seperti salah satu kutipan artikel yang dilansir oleh REPUBLIKA.CO.ID “Direktur Pelaksana PT Megaxus Infotech, Eva Muliawati kepada pers di Jakarta, Jumat mengatakan, pesatnya pertumbuhan pasar game online itu terlihat dari jumlah pengguna (*user*) yang saat ini mencapai 6,5 juta orang atau naik 500 ribu orang. Pada tahun lalu (2010) para pengguna *online game* nasional hanya sekitar enam juta orang.”⁹

Kini pada tahun 2017 di Indonesia telah terdapat berbagai teknologi yang mendukung kegiatan eSport fisik dan non fisik. Untuk eSport non fisik, telah tersedia jaringan internet yang cepat dan reliable sehingga koneksi permainan dapat terjadi tanpa gangguan dan permainan yang membutuhkan jalur internet cepat telah dapat digunakan. Selain itu teknologi komputer juga terus meningkat dan saat ini berbagai teknologi komputer yang ada di luar negeri telah ada di

⁸ Ibid, hal 7.

⁹ Wulandari, R. (2015). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di Warnet Lorong Cempak Dalam Kelurahan, Ilir Palembang*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang, 133, 123-145.

Indonesia sehingga dapat mengakomodasi berbagai video game yang membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi.¹⁰

Video game yang digunakan untuk kegiatan eSport non fisik memerlukan komputer yang dapat mengakomodasi ketangkasan non fisik pemain sehingga diperlukan perangkat komputer yang cepat, tepat, dan nyaman. Monitor diperlukan yang memiliki response time sangat rendah (4 milidetik), Keyboard yang nyaman, Headset multichannel, Mouse presisi tinggi dan memiliki tombol pintas, dan spesifikasi komputer yang sesuai.¹¹

Perkembangan eSport di Indonesia, dibandingkan dengan negara – negara lain, masih terbelang rendah dan kurang mendapat pengakuan. Walau demikian, setidaknya pengakuan telah didapat melalui dibentuknya Indonesia eSport Association (IeSPA) oleh Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) yang berada di bawah Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora). Kementerian, mewakili pemerintah Indonesia akhirnya memutuskan bahwa Indonesia eSport Association (IeSPA) secara resmi telah tergabung dalam badan negara ini.

Dengan resminya IeSPA di mata pemerintah, para gamer kompetitif bisa lebih yakin hobi (atau bahkan profesi untuk beberapa orang) mereka ini akan mendapatkan dukungan lebih dari pemerintah. Visi dari IeSPA sendiri adalah mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dan disegani di bidang eSport.

¹⁰ *ibid.*, hal. 4.

¹¹ Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta. Diakses pada 22 Maret 2016 dari <http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/view/27>

Beberapa target jangka pendek dan jangka panjang organisasi game kompetitif yang didukung oleh Lyto, Garena, Megaxus, dan Techno Solution ini mencakup ke pengadaan kompetisi yang diadakan secara reguler, menghilangkan budaya tidak terdidik yang biasa melekat di kalangan gamer kompetitif yang biasa bermain di game center atau warnet, serta meningkatkan prestasi tim game anak bangsa. Selain itu, dengan adanya dukungan pemerintah, IeSPA akan berusaha untuk bisa menjadi tuan rumah IeSF (International e-Sport Federation) World Championship setidaknya pada tahun 2016. Ambisi mereka tidak berhenti di situ saja. Dengan adanya pengakuan pemerintah ini, potensi agar eSport bisa masuk ke ajang olahraga seperti SEA Games pun semakin terbuka.

1.2 Identifikasi Masalah

IeSPA (Indonesia eSports Association) atau Asosiasi eSports Indonesia dimulai dari sebuah ide dan gagasan terinspirasi dari perkembangan industri eSport di dunia yang berkembang dengan pesat sejak tahun 2000-an. Kegiatan gaming yang awalnya hanya sekedar hobi berkembang menjadi sebuah industri yang menjanjikan bagi seluruh stakeholders didalamnya.

Pentingnya sebuah asosiasi yang mewadahi komunitas dan stakeholders lainnya menjadi sangat penting saat ini. Di beberapa negara yang industri eSport nya sudah maju seperti Swedia, Taiwan, China, Korea, Singapore, asosiasi eSport di negara tersebut sepenuhnya didukung oleh pemerintah negara melalui berbagai kementerian. Oleh karena fakta tersebut, IeSPA didirikan dan sepenuhnya kami merasa perlu mencari dukungan dari pemerintah, dalam hal ini Kementerian

Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) sebagai pelindung melalui FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina.

IeSPA paling tepat berada dibawah FORMI dikarenakan bidang eSports merupakan salah satu kegiatan rekreasi bagi masyarakat. IeSPA kedepannya akan menjadi wadah resmi satu-satunya bagi komunitas dan stakeholders di bidang eSports, yang diakui dan dilindungi oleh pemerintah untuk memajukan industri eSports di Indonesia melalui penyelenggaraan event pertandingan, workshop, seminar, dan lain – lain.

Selain telah didukung oleh FORMI, IeSPA saat ini juga telah menjadi anggota IeSF (International eSports Federation). Setiap ada event dan pertemuan yang diadakan oleh IeSF, IeSPA akan diikutsertakan dan bisa berpartisipasi dengan mengirimkan delegasi untuk mengikuti cabang-cabang eSports yang dipertandingkan secara internasional.

1.2.1 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan difokuskan perkembangan eSport global dan di Indonesia, serta pengaruh yang ditimbulkan pada masyarakat, dengan jangka waktu Tahun 2000 sampai dengan 2016.

1.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disusun, penulis mengambil fokus langkah-langkah Indonesia dalam mengakomodir kepentingan dan perkembangan eSport, dengan perumusan masalah yang berupa: **“Perkembangan**

eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia”

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perkembangannya eSport di Indonesia.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini untuk memberikan suatu pengetahuan kepada pembaca terkait perkembangan eSport yang terjadi dalam negeri, dan luar negeri serta yang berdampak positif. Selain itu juga, penelitian ini dapat berguna sebagai referensi bagi mahasiswa studi Ilmu Hubungan Internasional yang tertarik dengan informasi mengenai kebijakan dalam negeri Indonesia terhadap isu non politis.

1.4 Kajian Literatur

Pada kajian literatur dari Julio, Analisis Skill Dan Ability Karakter Pada Game Online Dota2 eSport, Badung, Bali Desember 2015¹²

Kajian ini membahas Game Dota2 adalah salah satu game online yang sangat terkenal dikalangan anak muda dan menjadi salah satu game online dengan jumlah pemain yang cukup banyak diseluruh dunia dan Indonesia khususnya. Namun game dota2 memiliki tingkat kesulitan yang tinggi jika ingin memainkannya terutama bagi pemain pemula. Meskipun tingkat kesulitan

¹² Julio, Analisis Skill Dan Ability Karakter Pada Game Online Dota2 Esport, Badung, Bali Desember 2015, Universitas Udayana Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur (Reguler)

memainkan game Dota2 tinggi, sementara jumlah peminat yang hendak memainkan game tersebut juga terus meningkat, tapi masih belum ada penelitian yang berusaha mengkaji dan membahas bagaimana tingkat kesulitan memainkan game Dota2 tersebut terutama bagaimana ketrampilan (skill) dan kemampuan (ability) dari masing-masing tokoh yang ada dalam game tersebut. Melalui metode deskriptif analisis, penelitian ini berusaha menganalisa game online Dota2 terutama skill dan ability dari tokoh-tokoh yang ada dalam game tersebut. Tujuannya adalah memberi pemahaman terkait bagaimana memainkan game tersebut dan bagaimana kemampuan masing-masing karakter yang ada dalam game Dota2 tersebut. Hasil yang penelitian ini menunjukkan bahwa game online Dota2 memiliki sepuluh karakter kunci yang memiliki ketrampilan dan kemampuan berbeda-beda. Masing-masing karakter memiliki empat level skill. Masing-masing karakter tersebut juga memiliki perilaku yang berbeda ketika menghadapi lawan yaitu ada yang bersikap agresif dan ada juga yang cenderung bertahan saja. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada pengguna game online Dota2 sehingga dapat membantu mereka memainkan dan mengalahkan karakter-karakter dalam game Dota2 tersebut.

Lalu penelitian dari Setiaji, dan Stefani Virilia, yang membahas Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game*

Dewasa Awal Di Jakarta Barat, Jurnal Psikologi Psibernetika Vol. 9 No. 2 Oktober 2016¹³

Game online adalah permainan yang digemari oleh banyak kalangan usia mulai dari anak-anak hingga dewasa awal. Permainan game online dapat memicu kecanduan yang bisa menimbulkan dampak seperti penarikan diri, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal dan bahkan dapat mengarah pada gangguan psikologis. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada pemain *game* dewasa awal. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan termasuk ke dalam jenis penelitian korelasional. Responden dalam penelitian ini adalah pemain *game online* di warnet Jakarta Barat, yang berjumlah 342 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal dengan $r = -0.367$ ($p < 0.05$). Pemain game dewasa awal memiliki kecanduan terhadap permainan tersebut karena menjadikan game online sebagai pelarian dari masalah yang sedang mereka hadapi. Hal negatif yang dapat ditimbulkan dari bermain game adalah lupa waktu dan tidak menjalani kewajiban seperti kuliah terabaikan, tugas tidak dikerjakan. Namun tidak semua orang yang bermain game mendapatkan dampak yang negative, semua kembali kepada setiap individu tersebut, meskipun mereka hobi bermain game masih banyak pula yang berhasil dalam bidang akademik.

¹³ Setiaji, dan Stefani Virilia, Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal Di Jakarta Barat, Jurnal Psikologi Psibernetika Vol. 9 No. 2 Oktober 2016

Yang terakhir adalah jurnal dari Muhammad Abdul Basith Asyakur, yaitu Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas *Gaming* Surabaya, Volume 4 Nomer 3 (2017) ; Character : Jurnal Psikologi Pendidikan.¹⁴

Game Online merupakan jenis permainan yang sangat digemari oleh beragam kalangan, termasuk salah satunya di Indonesia. Jenis *game online* yang sangat digemari saat ini adalah *game online* dengan jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang membutuhkan kerjasama dalam tim untuk memperoleh kemenangan. Tren permainan baru ini memunculkan fenomena permasalahan baru yaitu munculnya kecenderungan agresivitas pada pemain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas *gaming* Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Subjek penelitian ini berjumlah 80 anggota yang tergabung dalam anggota komunitas *gaming* Surabaya. Penelitian ini menggunakan instrumen skala intensitas bermain *game online* dan skala kecenderungan agresivitas yang dianalisis menggunakan korelasi *product moment*. Hasil analisis uji *Product Moment* menunjukkan hasil korelasi sebesar 0,608 dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p > 0,05$), artinya menunjukkan bahwa hipotesis “ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas *gaming* Surabaya” diterima.

¹⁴ Muhammad Abdul Basith Asyakur, Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas *Gaming* Surabaya, Volume 4 Nomer 3 (2017) ; Character : Jurnal Psikologi Pendidikan

1.5 Kerangka Pemikiran

Di dalam memahami interaksi hubungan internasional, diperlukan berbagai macam perspektif yang mampu mengintepretasikan sebuah fenomena dengan cara yang berbeda-beda. Salah satu di antaranya adalah teori Media, Budaya dan Masyarakat. Teori media selalu berhubungan dengan budaya dan juga masyarakat yang berarti bahwa Media dapat merubah atau mempengaruhi suatu budaya didalam masyarakat.

Komunikasi Massa sebagai proses penyebarannya di masyarakat, media memberikan persepsi dan definisi dalam realitas sosial di dalam kehidupan masyarakat. Dapat diakui bahwa saat ini masyarakat di seluruh dunia saat ini memiliki ketergantungan terhadap media, media memiliki peran dalam setiap kehidupan masyarakat pada kehidupan sehari hari. Media berkembang dalam masyarakat dan memunculkan suatu nilai nilai baru dan juga ide di dalam masyarakat.

McQuail menggambarkan persepsi atas peran media yaitu :¹⁵

1. Sebagai jendela untuk melihat suatu peristiwa.
2. Sebagai cermin dari suatu kejadian yang merefleksikan keyakinan
3. Sebagai saringan, yakni memilih sesuatu berdasarkan kedekatan emosi dan pengalaman hidup.
4. Sebagai petunjuk terhadap suatu peristiwa yang masih menjadi teka-teki.
5. Sebagai forum, yaitu dengan mempresentasikan suatu informasi kepada audience denngan mendapat respon langsung seperti seminar.

¹⁵ <https://www.slideshare.net/reneeshable/teori-media-dan-teori-kemasyarakatan>

6. Sebagai penyebar informasi.
7. Sebagai teman bicara, membicarakan sesuatu dalam bentuk perbincangan
Tanya jawab seperti talkshow.

Tipe-tipe teori media-masyarakat

1. Teori makro yang berisi tentang hubungan antara media dengan institusi sosial lainnya. Yang menitik beratkan pada keberadaan media yang berdiri sendiri.
2. Teori yang fokus terhadap institusi dan organisasi media dan bagaimana mereka menginterpretasi dan membawa tugas yang telah diberikan, khususnya pada kondisi perubahan teknologi dan kompetisi untuk sumberdaya dan dukungan.
3. Teori yang memfokuskan terhadap perspektif dan kebutuhan audience, serta sebagai konsekuensi dari penggunaan media untuk pengalaman sosial.

Teori-teori tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Isu utama dari teori media :

1. Kekuasaan dan ketidaksamaan (*power and inequality*)
2. Identitas dan integrasi sosial (*social integration and identity*)
3. Perubahan dan perkembangan sosial (*social change and development*)
4. Ruang dan waktu (*space and time*)¹⁶

¹⁶ Ibid hlm 12

Kekuasaan dan ketidak samaan (*power and inequality*)

- Menarik dan mengarahkan perhatian publik.
- Pendekatan dalam permasalahan opini dan kepercayaan.
- Mempengaruhi perilaku secara sengaja atau tidak
- Mendefinisikan realitas.
- Memberikan status dan legitimasi.
- Informasi ekstensif dan cepat namun selektif.
- Lebih terjangkau oleh kekuasaan ekonomi dan politik.

Identitas dan Integritas Sosial (*social integration and identity*)

- Dampak media terhadap masyarakat dapat terjadi secara centripetal dan centrifugal. Dampak centripetal artinya adalah pembentukan kesatuan, kelas , hubungan dan integrasi sosial. Sedangkan dampak centrifugal adalah rangsangan terhadap perubahan sosial, kebebasan, individualism dan perpecahan.

Perubahan dan Perkembangan Sosial (*social change and development*)

Terdapat tiga element penting yaitu :

- Teknologi komunikasi ,format dan isi dari media.
- Perubahan didalam masyarakat.
- Distribusi diantara opini-opini, kepercayaan, nilai-nilai, dan kebiasaan didalam masyarakat.

Ruang dan waktu (*space and time*)

- Penghilangan jarak.¹⁷

¹⁷ Ibid hlm 12

- Ruang virtual sebagai perluasan dari ruang realitas.¹⁸
- Media sebagai memori kolektif.
- Memperluas jurang pemisah antara transmisi teknik dengan kapasitas resepsi manusia.
- Delokalisasi dan detemporalisasi media.

Hubungan media dan masyarakat dipengaruhi dimensi ruang dan waktu. Karena sebuah peristiwa dapat terjadi di berbagai tempat kapan saja. Hal inilah yang direkam media untuk disampaikan kepada masyarakat. Sehingga ada kejadian kapanpun, dimanapun dan apapun dapat diketahui oleh masyarakat.

MEDIA – TEORI KEMASYRAKATAN I : MASYARAKAT MASSA

Teori ini menekankan ketergantungan timbal balik antar institusi yang memegang kekuasaan dan integrasi media terhadap faktor sosial dan otoritas. Dengan demikian isi media cenderung melayani kepentingan pemegang kekuasaan politik dan ekonomi. Namun demikian media tetap memiliki kecenderungan untuk membantu public bebas dalam menerima keberadaannya sebagaimana adanya.

Teori masyarakat massa memberi kedudukan terhormat kepada media sebagai penggerak dan pengaman teori masyarakat massa. Teori ini juga menyuguhkan pandangan tentang dunia, semacam lingkungan semua (*pseudo-environment*) yang disatu pihak merupakan sarana untuk memanipulasi orang,

¹⁸ Ibid hlm 12

tetapi di sisi lain merupakan alat bantu bagi ketenangan masyarakat dalam kondisi yang sulit.

MEDIA-TEORI KEMASYARAKATAN II : MARXISME

Media merupakan alat produksi yang disesuaikan dengan tipe umum industri kapitalis beserta faktor produksi dan hubungan produksinya. Media cenderung dikuasai oleh kelas kapitalis, yang penanganannya dilaksanakan baik secara nasional maupun internasional untuk memenuhi kepentingan kelas sosial tersebut. Para kapitalis melakukan hal tersebut dengan mengeksploitasi pekerja budaya dan konsumen secara material demi memperoleh keuntungan yang berlebihan. Para kapitalis tersebut bekerja secara ideologis dengan menyebarkan ide dan cara pandang kelas penguasa, yang menolak ide lain yang dianggap berkemungkinan untuk menciptakan perubahan atau mengarah kearah kesadaran kelas pekerja akan kepentingannya.

MEDIA-TEORI KEMASYARAKATAN III : FUNGSIONALISME

Menurut teori ini media berperan atau berfungsi dalam pengembangan masyarakat, karena media adalah bagian dari sistem yang ada di masyarakat. Fungsi utama dari komunikasi dalam masyarakat, menurut Laswell (1948), adalah pengawasan lingkungan, korelasi bagian dari masyarakat dalam menanggapi lingkungan, dan transmisi warisan budaya. Wright (1960) mengembangkan skema dasar untuk menggambarkan banyak efek media dan menambahkan hiburan didalam media . Fungsi ini dapat menjadi bagian dari budaya yang ditransmisikan

¹⁹tetapi memiliki aspek lain – yang memberikan relaksasi pahala, visual dan pengurangan ketegangan, yang membuat ini lebih mudah bagi orang-orang untuk mengatasi masalah kehidupan dan bagi masyarakat untuk menghindari kerusakan (Mendelsohn,1966). Dengan menambah item kelima, mobilisasi dirancang untuk mengaplikasikan luasnya komunikasi massa untuk propaganda politik dan komersial.

Fungsi media dalam masyarakat :

1. Informasi :

- Menyediakan informasi mengenai kejadian dan kondisi masyarakat dan dunia.
- Indikator relasi kekuasaan.
- Memfasilitasi inovasi, adaptasi dan proses.

2. Korelasi

- penjelasan, interpretasi ,dan komentar terhadap arti kejadian dan informasi.
- menyediakan dukungan terhadap otoritas dan norma yang mapan.
- alat sosialisasi.
- koordinator dari aktivitas yang terpisah
- membangun consensus.
- menyusun pesan prioritas dan menandai status relatif dari masyarakat

3. Kontinuitas

¹⁹ Ibid hlm 12

-mengekspresikan budaya dominan, mengakui subkultur, dan mengembangkan budaya baru.

- membangun dan merawat nilai-nilai bersama.

4. Entertainment.

-menyediakan hiburan, pengalihan dan sebagai alat relaksasi.

-mengurangi tensi sosial.

5. Mobilisasi.

-Kampanye untuk tujuan obyektif dalam politik, perang, ekonomi, pembangunan, pekerjaan, dan terkadang masalah agama.

Fungsi penting media bagi masyarakat adalah :

- 1) Integrasi dan kerjasama.
- 2) Rezim, kontrol dan stabilitas.
- 3) Adaptasi terhadap perubahan.
- 4) Mobilisasi.
- 5) Manajemen tensi sosial.
- 6) Kesenambungan budaya dan nilai-nilai sosial.²⁰

MEDIA – TEORI KEMASYARAKATAN IV : KRITIK POLITIK-EKONOMI

Dalam teori ini, media sebagai alat politik penguasa ekonomi dan terdiri dari beberapa sisi yaitu :

²⁰ Ibid hlm 12

- 1) Logika ekonomi dan kontrolnya telah ditentukan.
- 2) Struktur media cenderung dikonsentrasikan pada suatu hal.
- 3) Integrasi media global dibangun.
- 4) Isi media dan khalayak dimodifikasikan.
- 5) Keberagaman media berkurang.
- 6) Oposisi dan “suara” alternatif dimarginalisasikan.
- 7) Kepentingan privat/swasta/perorangan mengalahkan kepentingan publik.

Riwayat komunikasi teknologi menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi dapat mempercepat suatu temuan atau ide. Sejarah menunjukkan adanya pergeseran dari waktu ke waktu dimana setiap teknologi baru memiliki jangkauan yang lebih luas. Komunikasi realitas lebih kearah untuk menyebrangi batas waktu dan ruang.

Teknologi dalam media.

- 1) Teknologi komunikasi adalah fundamental bagi masyarakat.
- 2) Setiap teknologi memiliki bias ke bentuk komunikasi tertentu.
- 3) Penemuan teknologi baru dan penerapan teknologinya berpengaruh terhadap perubahan sosial.
- 4) Revolusi komunikasi menyebabkan revolusi sosial dalam masyarakat.²¹

²¹ Ibid hlm 12

MEDIA – TEORI KEMASYARAKATAN V : INFORMASI MASYARAKAT

Pada teori ini, masyarakat menganggap informasi sebagai sumberdaya, dan produk paling berharga. Produksi dan penyebaran informasi besar-besaran didukung oleh kemajuan teknologi. Kemudian muncul dorongan teknologi media baru terhadap masyarakat informasi yang ditandai oleh :

- 1) Dominasi kerja informasi.
- 2) Besar dan mempercepat arus informasi.
- 3) Masalah informasi yang berlebihan.
- 4) Integrasi dan konvergensi kegiatan.
- 5) Pertumbuhan dan interkoneksi jaringan.
- 6) Kecenderungan globalisasi.
- 7) Ketergantungan pada sistem yang kompleks.
- 8) Hilangnya privasi.
- 9) Mengurangi keterbatasan waktu dan ruang.²²

Selain teori MBM tersebut penulis pun akan menggunakan istilah MNC dalam penulisan skripsi ini karena keterlibatan mereka dalam perkembangan eSport.

²² Ibid hlm 12

PENGETIAN PERUSAHAAN MULTINASIONAL / MULTINATIONAL CORPORATION

Banyaknya karakter dari Multinational Corporation (MNC) membuat sulit sekali mendapatkan definisi yang dapat mencakup semua kriteria dari MNC tersebut. Untuk lebih jelasnya kita defisinikan MNC sebagai berikut:

“Perusahaan Multinasional (Multinational Corporation) adalah suatu perusahaan yang kegiatan bisnisnya bersifat internasional dan lokasi produksinya terletak dibeberapa negara.”

Cabang MNC di luar negeri tidak hanya dimiliki oleh MNC induk, tapi kegiatan atau operasionalnya dari Cabang MNC juga diawasi oleh MNC induk.

Contoh Perusahaan Multinasional / MNC adalah sebagai berikut :



ALASAN MUNCULNYA PERUSAHAAN MULTINASIONAL (MULTINATIONAL CORPORATION)

Alasan kenapa MNC muncul mungkin sangat banyak sekali, tapi secara umum disebabkan karena adanya perbedaan biaya produksi pada setiap negara yang bisa dimanfaatkan secara efisien untuk mengambil keuntungan dari perbedaan biaya tersebut.

Misalnya : Negara Indonesia tenaga kerjanya murah, maka oleh perusahaan MNC negara Indonesia bisa dijadikan MNC Cabang dikarenakan hal tersebut, dimana selisih dari biaya produksi tersebut merupakan keuntungan dari MNC. Atau juga bisa dikatakan latar belakang munculnya MNC adalah sbb:

1. MNC adalah perusahaan yang menghasilkan dan menjual barang & jasa lebih dari 1 negara.
2. MNC terdiri dari perusahaan induk yang punya 5 – 6 cabang perusahaan di luar negeri.
3. MNC mempunyai interaksi strategis antar unit perusahaan
4. MNC diramalkan muncul oleh Adam Smith dan David Ricardo dengan “Doctrin of Comparative Advantage”
5. MNC mengasumsikan mobilitas barang & jasa serta menekan efisiensi

Mungkin juga disebabkan karena suatu negara berlebihan dalam memproduksi di dalam negeri, sehingga perusahaan tersebut mengeksportnya ke luar negeri atau sebaliknya kalau negara tidak bisa memproduksi atau memerlukan biaya banyak jika memproduksi suatu barang, mereka lebih baik membeli atau mengimpor dari luar negeri dengan biaya yang lebih rendah dan pembayaran yang lebih panjang jangka waktunya.

1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih sebagai tindak lanjut dari tujuan penelitian ini yakni menggambarkan upaya yang tidak membutuhkan pendekatan kuantitatif. Metode kualitatif ialah suatu pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna perilaku individu maupun kelompok yang dianggap sebagai sumber permasalahan sosial atau manusia. Umumnya penelitian ini disusun dalam sebuah penelitian induktif mulai dari hal yang mendetil hingga ke suatu hal yang lebih umum dengan berfokus pada makna individual dan kemudian peneliti menginterpretasikan data.²³ Penelitian dengan metode ini menitikberatkan pada kemampuan integratif dan analitis peneliti dalam konteks sosial data tersebut dikumpulkan.²⁴ Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif. Jenis penelitian deskriptif melakukan observasi dan dokumentasi yang mendetil mengenai suatu fenomena. Dalam jenis penelitian ini biasanya meliputi pertanyaan mengenai apa, kapan, dan di mana fenomena yang diteliti tersebut terjadi.²⁵

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan observasi yaitu berupa teknik pengumpulan data secara mengobservasi aktivitas

²³ John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (California: SAGE Publications, 2013), hal.4.

²⁴ Anol Bhattacharjee, *Social Science Research: Principles, Methods, and Practices*, University of South Florida, hal.113, diakses melalui http://scholarcommons.usf.edu/oa_textbooks/3 pada 4 September 2015.

²⁵ Anol Bhattacharjee, Anol Bhattacharjee, *Experience Human Development*. New York: McGraw Hill, Inc.

yang sedang berlangsung beserta subyek – subyek yang terlibat dalam aktivitas yang diteliti oleh penulis dengan mengumpulkan data- data yang bersumber dari jurnal, Organisasi eSport dan perspektif dari masyarakat di Indonesia.²⁶

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini akan terbagi menjadi empat bab. Di dalam Bab I ini terdapat penjelasan mendasar mengenai penelitian ini yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian literatur, kerangka pemikiran, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, dan sistematika pembahasannya.

Bab II membahas mengenai sejarah singkat permainan online, dan perkembangannya menjadi eSport, juga perkembangannya di seluruh dunia.

Bab III membahas mengenai pengaruh eSport di dalam masyarakat Indonesia mencakup bagaimana munculnya fenomena e-Sport dan perkembangannya di Indonesia.

Bab IV yang merupakan bagian terakhir dari penelitian ini menjadi penjelasan kesimpulan yang telah ditarik oleh penulis dari hasil jawaban rumusan masalah yang berdasarkan dari seluruh penelitian ini.

²⁶ Uwe Flick, *Managing Quality in Qualitative Research* (London: Sage Publications, 2007).