

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Skripsi ini bertujuan untuk meneliti bagaimana kontribusi *esports* terhadap perekonomian nasional dan sebagai instrumen diplomasi digital Indonesia. Yang biasanya dipandang sebelah mata, ternyata melalui *game online*, para aktor dapat bekerja sama dan menunjukkan kapasitasnya dalam kancah internasional. Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah memunculkan banyaknya bentuk hiburan yang baru untuk berbagai kalangan, salah satunya adalah *esports*. *Esports* atau olahraga elektronik merupakan sebuah kompetisi *game online* yang seringkali dilakukan di tingkat profesional (Gunawan, 2025). *Esports* melibatkan pemain yang berkompetisi di depan audiens yang bisa berupa penonton langsung di tempat atau melalui siaran langsung. Bukan hanya sekedar permainan, *esports* sudah menjadi industri global yang melibatkan jutaan pemain, penonton, sponsor, dan investor. Pada tahun 2024, pasar *esports* global diperkirakan mencapai USD 2,13 miliar atau setara dengan Rp 35 triliun (Grand View Research, 2025).

Dalam satu dekade terakhir, *esports* mengalami transformasi signifikan dari sekedar aktivitas hiburan digital menjadi industri global yang memiliki dimensi budaya, ekonomi, dan politik. Popularitas *esports* tidak hanya tercermin dari jumlah pemain dan penonton, tetapi juga dari keterlibatan negara, korporasi global, dan komunitas transnasional dalam membentuk ekosistem kompetitif lintas batas. Perkembangan teknologi telah membuat *esports* yang awalnya hanya sekedar hobi menjadi sebuah industri besar yang terorganisir dengan pemain dan penonton yang

makin banyak. Dengan begitu, industri ini mempunyai prospek tinggi untuk terus berkembang dan menjadi industri yang berdampak besar dalam beberapa tahun mendatang.

Namun, dalam kajian hubungan internasional dan diplomasi, *esports* masih kerap diposisikan semata-mata sebagai fenomena ekonomi kreatif atau industri hiburan, bukan sebagai instrumen diplomasi budaya digital. Padahal, *esports* memproduksi simbol, identitas, dan representasi nasional yang dikonsumsi secara luas oleh publik internasional, khususnya generasi muda di kawasan Asia Tenggara. Indonesia menempati posisi strategis dalam ekosistem *esports* Asia Tenggara, baik dari sisi jumlah pemain, basis penggemar, maupun prestasi tim dan atlet profesional. Keberhasilan gim *Mobile Legends: Bang Bang* sebagai salah satu gim *esports* paling dominan di kawasan ini menghadirkan ruang baru bagi Indonesia untuk membangun citra nasional (nation branding) melalui budaya populer digital.

Di sisi lain, pertumbuhan *esports* di Indonesia juga diklaim berkontribusi terhadap penguatan sektor ekonomi kreatif melalui penciptaan lapangan kerja, industri pendukung, sponsorship, dan penyelenggaraan event berskala regional hingga internasional. Berdasarkan kondisi tersebut, terdapat kebutuhan akademik untuk mengkaji *esports* tidak hanya sebagai fenomena industri, tetapi juga sebagai praktik diplomasi budaya digital yang berkontribusi terhadap pembentukan nation branding Indonesia, sekaligus menelaah dampak ekonomi yang dihasilkan oleh ekosistem *esports* terhadap sektor ekonomi kreatif nasional. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut melalui studi kasus *Mobile Legends: Bang Bang* dalam konteks Indonesia dan Asia Tenggara pada periode 2018–2026.

Saat ini, *esports* merupakan industri bernilai miliaran dolar dengan jangkauan global. Beberapa contoh turnamen-turnamen besar dalam *esports* seperti *League of Legends World Championship* atau *Fortnite World Cup* memenuhi arena, menarik jumlah penonton yang menyaingi olahraga tradisional, dan menawarkan total hadiah jutaan dolar. Universitas-universitas mulai menawarkan beasiswa *esports*, sementara media arus utama dan investor semakin memperhatikan industri ini. Atlet *esports* kini menjadi selebritas global dengan pendapatan dan pengaruh yang signifikan. Tim-tim *esports* sudah banyak membuat *franchise*, lengkap dengan fasilitas pelatihan, pelatih, dan *merchandise*. Lebih lanjut, kebangkitan game digital telah membuka pintu bagi audiens yang lebih luas dan menjadikan *esports* benar-benar universal di zaman modern ini.

Jika ingin melihat ke masa depan, tidak ditemukan tanda-tanda bahwa pertumbuhan *esports* akan melambat, malah diperkirakan akan semakin naik. Teknologi yang sedang berkembang menghadirkan kemungkinan-kemungkinan baru yang menarik untuk permainan kompetitif. Seiring industri ini semakin matang, banyak orang akan melihat integrasi lebih lanjut dengan olahraga tradisional dan budaya arus utama, hak-hak pemain dan peluang karier yang lebih kuat, dan bahkan potensi inklusi dalam olimpiade. Perjalanan *esports* adalah bukti kekuatan semangat, komunitas, dan inovasi. Dari awal yang sederhana hingga statusnya sebagai kekuatan global, *esports* telah mengubah lanskap permainan kompetitif selamanya. Dengan ini, *esports* terlihat sangat siap untuk menjadi salah satu industri yang paling menarik dan menguntungkan di dunia.

Melihat dari sisi ekonomi, industri *esports* telah memberikan kontribusi yang cukup besar. Pertumbuhan ekosistem ini mendorong lahirnya peluang bisnis baru, seperti penyelenggaraan turnamen, *sponsorship*, media digital, hingga penciptaan lapangan kerja di sektor kreatif. Nilai industri *esports* di kawasan Asia Tenggara terus mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tahun 2023, pasar *game* di Asia Tenggara menghasilkan pendapatan sebesar 5,1 miliar USD dan terus berlanjut sampai pada angka 5,5 miliar USD pada tahun 2024 (Crichton-Stuart, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa *esports* tidak hanya penting dalam konteks budaya, tetapi juga relevan bagi pembangunan ekonomi negara,

Salah satu *game* yang cukup ramai dan menonjol dalam industri ini adalah *Mobile Legends Bang Bang* atau biasa disingkat MLBB. *Mobile Legends* merupakan *game* berbasis multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. *Mobile Legends* sendiri memiliki basis penggemar yang sangat besar di Asia Tenggara, khususnya di Indonesia, Filipina, dan Myanmar. Berbeda dengan *game* PC yang membutuhkan perangkat mahal, *Mobile Legends* dapat dimainkan dengan smartphone spesifikasi menengah yang cocok untuk kebanyakan masyarakat Asia Tenggara. Bahkan laporan data industri menunjukkan bahwa Asia Tenggara menyumbang sebagian besar pengguna aktif harian dari *game Mobile Legends* secara global. Hal ini membuktikan bahwa *Mobile Legends* tidak hanya sekedar permainan, melainkan bagian dari gaya hidup digital anak muda di kawasan.

Kepopuleran *Mobile Legends* semakin menguat ketika Moonton membangun ekosistem kompetitif yang terstruktur melalui *Mobile Legends Professional League*

(MPL) di beberapa negara, termasuk Indonesia dan Filipina. MPL kemudian berkembang menjadi salah satu liga *esports* terbesar di dunia, dengan jutaan penonton yang menyaksikan secara daring maupun luring. Selain MPL, turnamen internasional seperti *Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC)* juga menjadi ajang yang mempertemukan tim-tim terbaik dari berbagai negara ASEAN.

Kehadiran turnamen ini tidak hanya memperkuat posisi *Mobile Legends* sebagai game terpopuler, tetapi juga menjadikannya media interaksi lintas negara di kawasan Asia Tenggara. Melihat perkembangannya yang begitu pesat, *Mobile Legends* dipandang bukan semata-mata sebagai game populer saja, melainkan sebagai fenomena transnasional yang menyatukan masyarakat Asia Tenggara melalui budaya digital, kompetisi, dan identitas kolektif yang baru. Fenomena ini membuka ruang untuk melihat bagaimana sebuah budaya populer bisa dimanfaatkan sebagai instrument diplomasi budaya dan *soft power* dalam kawasan.

*Mobile Legends* sendiri memiliki arti penting sebagai instrumen baru diplomasi budaya dan *soft power* Indonesia di kawasan Asia Tenggara. Joseph Nye (2004) mendefinisikan *soft power* sebagai kemampuan sebuah negara dalam mempengaruhi pihak lain yang tidak hanya melalui kekuatan militer saja (*hard power*), melainkan bisa melalui daya tarik budaya, nilai, dan kebijakan. *Mobile Legends* yang merupakan game terpopuler di Asia Tenggara dengan basis komunitas yang sangat besar serta puluhan juta pemain ini telah menjadi saluran budaya digital generasi muda yang memungkinkan interaksi lintas negara secara lebih dekat dan egaliter. Dengan begitu, *Mobile legends* sendiri dapat dipandang sebagai instrument *soft power* baru Indonesia karena game ini tidak semata-mata

hanya menjadi ajang hiburan digital, tetapi juga membangun citra positif Indonesia melalui berbagai macam prestasi tim profesional, penyelenggaraan turnamen internasional, serta partisipasi tim pada ajang olahraga multilateral seperti SEA Games. Keikutsertaan tim *esports* Indonesia pada beberapa ajang internasional bergengsi ini dapat meningkatkan *nation branding* sekaligus memperkuat pengaruh Indonesia di kawasan.

Teori ekonomi kreatif John Howkins (2001) menekankan bahwa kreativitas dan inovasi dapat menjadi sumber utama pertumbuhan ekonomi. Dalam konteks Indonesia, *esports* dapat dipandang sebagai salah satu bentuk nyata dari ekonomi kreatif yang memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan ekonomi nasional. Industri ini membuka peluang kerja baru, mulai dari atlet profesional, caster, konten kreator, hingga penyelenggara turnamen dan *developer game*. Selain itu, ekosistem *esports* juga mendorong perputaran ekonomi melalui sponsorship, hak siar, penjualan merchandise, hingga pariwisata yang terhubung dengan event berskala internasional. Dengan semakin kuatnya infrastruktur digital dan jumlah pemain yang terus meningkat, *esports* berpotensi menjadi sektor unggulan ekonomi kreatif yang tidak hanya berkontribusi pada PDB nasional, tetapi juga memperkuat posisi Indonesia di kancah Asia Tenggara sebagai pusat pertumbuhan industri digital kreatif.

Bagi Indonesia, *esports* memberikan peluang strategis untuk membangun citra positif melalui prestasi tim *esports* profesional seperti ONIC Esports, RRQ Hoshi, dan EVOS Esports yang mendominasi turnamen internasional seperti *M-Series World Championship* dan *Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC)*.

Keberhasilan tim Indonesia dalam ajang tersebut menjadikan Indonesia dikenal sebagai salah satu pusat kekuatan *Mobile Legends* dunia. Selain itu, keikutsertaan *Mobile Legends* sebagai cabang olahraga resmi di SEA Games 2019, 2021, dan 2023, menunjukkan bahwa *esports* telah diakui sebagai bagian dari diplomasi olahraga sekaligus diplomasi budaya di tingkat kawasan.

Dukungan pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) serta pengakuan *esports* sebagai bagian dari industri kreatif digital menegaskan peran negara dalam memanfaatkan fenomena ini sebagai sumber *soft power*. Kemenparekraf sendiri mempunyai target untuk mengembangkan dan mempromosikan ekosistem *esports* yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin *esports* di kawasan. Dengan demikian, *Mobile Legends* tidak hanya menjadi sarana kompetisi atau hiburan, tetapi juga alat diplomasi budaya modern yang mampu memperluas pengaruh Indonesia, mempererat hubungan antarnegara (khususnya ASEAN), serta memperkuat posisi Indonesia dalam percaturan budaya populer di Asia Tenggara.

Penelitian ini menunjukkan bagaimana sebuah *game online* seperti *Mobile Legends* bisa bertransformasi menjadi peluang instrumen *soft power* yang sebelumnya lebih sering dikaitkan dengan budaya tradisional seperti music, film, atau olahraga konvensional. Hal ini tentunya menggambarkan dinamika baru hubungan antarnegara di era digital, dimana interaksi budaya populer menjadi faktor penting dalam memperkuat kerja sama kawasan. Selain itu, penelitian ini memperluas kajian Hubungan Internasional dengan menghadirkan *esports* sebagai fenomena baru didalam studi diplomasi budaya dan *soft power*. Hingga saat ini,

masih belum banyak penelitian mengenai *esports* dalam konteks hubungan internasional, sehingga skripsi ini dapat berkontribusi dalam mengisi literatur akademik.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang sudah ditulis diatas, dirumuskan pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana *esports Mobile Legends: Bang Bang* dapat menjadi peluang instrumen dan memberikan dampak *soft power* bagi Indonesia dalam kurun waktu 2018 – 2026)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memahami bagaimana *esports* di Indonesia dapat menjadi peluang instrumen dan memberikan dampak *soft power* bagi Indonesia dalam kurun waktu 2018 – 2026 :

1. Menganalisis peran *esports* (MLBB) sebagai instrumen dan memberikan dampak *soft power* bagi Indonesia dalam kurun waktu 2018 – 2026.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam mengasah kemampuan berpikir kritis serta analitis dalam memahami fenomena hubungan internasional yang sifatnya kontemporer, yakni *esports*. Tak hanya itu, manfaat lain dari penelitian yang dilakukan oleh penulis akan diuraikan lagi ke dalam dua bagian, yakni manfaat praktis dan manfaat akademis:

#### **1.4.1 Manfaat Akademis**

Manfaat akademis dari penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya literatur kajian Hubungan Internasional, khususnya dalam bidang diplomasi budaya digital, *soft power*, dan ekonomi kreatif. Mengingat masih terbatasnya penelitian yang membahas *esports* sebagai fenomena hubungan internasional, penelitian ini diharapkan mampu mengisi kesenjangan literatur tersebut dengan memberikan perspektif baru yang relevan terhadap dinamika global kontemporer.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pemerintah Indonesia dalam merumuskan strategi diplomasi budaya yang lebih adaptif terhadap perkembangan digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran bagi pelaku industri *esports* dan sektor ekonomi kreatif mengenai potensi dan kontribusi *esports* terhadap perekonomian nasional. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi organisasi seperti Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI), Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, serta Kementerian Luar Negeri dalam memanfaatkan *esports* sebagai sarana *nation branding* dan diplomasi budaya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab utama. Bab pertama berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab kedua membahas tinjauan pustaka dan kerangka teori, hipotesis, metode-metode penelitian yang meliputi ruang lingkup penelitian, tipe penelitian, sumber dan teknik pengumpulan

data, teknik validasi data, dan teknik analisis data. Bab ketiga akan berfokus pada analisis temuan penelitian. Dalam Bab tiga akan dibahas mengenai *Mobile Legends* itu sendiri dan bagaimana lingkungannya di Asia Tenggara. Bab keempat akan menganalisis secara mendalam bagaimana *esports* khususnya *game* yang sangat ramai, yakni *Mobile Legends* dapat berfungsi sebagai instrument diplomasi budaya digital yang memperkuat *nation branding* Indonesia di kawasan Asia Tenggara. Pembahasan akan dimulai dari bagaimana *esports* menjadi sarana untuk pelebaran ekspansi komunitas, diplomasi public lewat hero *Mobile Legends* dan bagaimana *esports* dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia. Terakhir ada bab kelima yang berisi kesimpulan dari seluruh penelitian dan rekomendasi penelitian.

