SKRIPSI

PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUSTRI *CREATIVE* INDONESIA

ANDI ASMAUL HUSNA

1810521022

PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS FAJAR

MAKASSAR

2022

SKRIPSI

PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUSTRI *CREATIVE* INDONESIA

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Hubungan
Internasional

ANDI ASMAUL HUSNA
1810521022

PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS FAJAR
MAKASSAR
2022

SKRIPSI

PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUTRI *CREATIVE* INDONESIA

disusun dan diajukan oleh

ANDI ASMAUL HUSNA
1810521022

telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan

Makassar, 8 September 2022

Pembimbing,

Achmad, S.IP.,M.Si
NIDN: 0919047402

Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial
Universitas Fajar

Andi Meganingratna, S.IP., M.Si.
NIDN: 0931108002

SKRIPSI

PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUSTRI *CREATIVE* INDONESIA

disusun dan diajukan oleh

ANDI ASMAUL HUSNA
1810521022

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi
pada tanggal **15 September 2022** dan
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,
TIM PENGUJI

No	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Achmad, S.IP., M.Si. NIDN: 0919047402	Ketua	1.
2.	Andi Meganingratna, S.IP., M.Si. NIDN: 0931108002	Sekretaris	2.
3.	Kardina, S.IP., M.A. NIDN: 0922068103	Anggota	3.
4.	Dr. Syamsul Asri, S.IP., M.Fil.I. NIDN: 0926028502	Anggota	4.

Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial
Universitas Fajar

Andi Meganingratna, S.IP., M.Si.
NIDN: 0931108002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Andi Asmaul Husna
NIM	: 1810521022
Program Studi	: Ilmu Hubungan Internasional

Dengan ini menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul **"PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUSTRI *CREATIVE* INDONESIA"** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepenjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU. No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Makassar, 15 September 2022

Yang membuat pernyataan,

Andi Asmaul Husna

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT. atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh *E-Sports* terhadap Industri *Creative* Indonesia". Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial Strata 1 (**S-1**) pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Fajar Makassar.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin bagi penulis untuk menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas petunjuk dan bimbingan yang telah penulis terima selama melakukan penyusunan skripsi ini kepada :

1. Bapak Dr. Mulyadi Hamid, S.E., M.Si selaku rektor Universitas Fajar Makassar dan Ibu Hj. Yusmanizar, S.SOS., M.I.KOM selaku dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu-ilmu Sosial Universitas Fajar Makassar.
2. Ibu Andi Meganingratna, S.IP.,M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Fajar Makassar dan Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasinya dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Achmad, S.IP., M.Si selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pencerahan serta meluangkan waktunya selama proses penyusunan skripsi ini.

4. Serta Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Hubungan Internasional yang telah memberikan dukungan dan ilmunya terima kasih.
5. Almarhumah Nenek terima kasih telah memberikan dukungan, semangat dan doa restu baik moral maupun materiil.
6. Serta kedua Orang tua terima kasih telah memberikan dukungan, semangat dan doa restu baik moral maupun materiil.
7. Teman-teman seperjuangan 2018 di Studi Ilmu Hubungan Internasional terima kasih telah memberikan semangat dan kebersamaannya selama 4 tahun ini.
8. Teman-teman tongkrongan di Warung kopi Deskot Bhayangkara terima kasih telah memberikan semangat, kebersamaan, masukan dan sarannya atas penyusunan skripsi ini.
9. Terima kasih juga untuk Kak Afika S.H.Int staff Program Studi Ilmu Hubungan Internasional telah membantu penulis mengarahkan dan memberikan informasi yang penulis tidak ketahui.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang akan membangun senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Makassar, September 2022

Penulis

ABSTRAK

PENGARUH *E-SPORTS* TERHADAP INDUSTRI *CREATIVE* INDONESIA

Andi Asmaul Husna
Achmad

E-Sports merupakan fenomena baru yang sedang tren di dunia, dan Indonesia sebagai negara berkembang ikut serta berpartisipasi. Penelitian ini melihat bagaimana pengaruh *E-Sports* global terhadap industri *creative* Indonesia. Oleh karena itu, dalam menjawab rumusan masalah diatas menggunakan konsep perdagangan internasional dan Industri kreatif, serta metode kuantitatif deskriftif. Maka hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan transaksi jual-beli pemain *E-Sports*, peningkatan keuntungan bagi pengembang *game*, dan peningkatan dalam Pendapatan Domestik Bruto (PDB) negara dan penyerapan tenaga kerja. Dengan adanya *E-Sports* ini belum terlalu signifikan namun bisa berpengaruh terhadap perekonomian Indonesia.

Kata kunci : *E-Sports, Industri kreatif, Video Game, Pengembang Game. PDB, Jual-beli pemain.*

ABSTRACT

E-Sports Impact on Indonesia's Creative Industry

Andi Asmaul Husna

Achmad

Indonesia, a developing nation, is participating in an emerging global trend known as e-sports. The global impact of E-Sports on Indonesia's creative sector is the subject of this study. As a result, we employ descriptive quantitative techniques in addition to the idea of international trade and creative industries in order to respond to the problem's formulation. As a result, this study's findings suggest that E-Sports players are conducting more buying and selling transactions, that game developers are making more money, and that employment and the country's gross domestic product (GDP) are growing. Although the existence of e-sports is insignificant, it may have an impact on the Indonesian economy.

Keywords : ***E-Sports, Creative Industry, Video Game, Developer Game, GDP, Transfer Player.***

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

HALAMAN JUDUL ..... **ii**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ..... **v**

PRAKATA ..... **vi**

ABSTRAK ..... **viii**

ABSTRACT ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 11

1.3 Tujuan Penelitian 12

1.4 Kegunaan Penelitian 12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **13**

2.1 Konsep dan Teori 13

2.1.1 Konsep Perdagangan Internasional 14

2.1.2 Industri Kreatif 18

BAB III METODE PENELITIAN **23**

3.1 Rancangan Penelitian 23

3.2 Kehadiran Peneliti 24

3.3 Lokasi Penelitian 24

3.4 Sumber Data 25

3.5 Teknik Pengumpulan Data 25

3.6 Analisis Data 26

3.7 Pengecekan Validitas Temuan 26
3.8 Tahap-tahap Penelitian 26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29
4.1 Industri *E-Sports* di kancah Global 29
4.1.1 Peningkatan Jual-beli Pemain 41
4.1.2 Peningkatan Keuntungan Pengembang Game 44
4.2 Industri *E-Sports* terhadap Perekonomian Indonesia 45
BAB V PENUTUP 63
5.1 Kesimpulan 63
5.2 Saran 64
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Global Games Market Tahun 2014-2016 38

Tabel 4.2 Pendapatan Industri *Game* di dunia menurut wilayah tahun 2014 40

Tabel 4.3 Pendapatan Industri *Game* luar di Indonesia 2014-2016 44

Tabel 4.4 Pertumbuhan Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Permainan Interaktif di Indonesia tahun 2014-2016 48

Tabel 4.5 Pertumbuhan Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016 50

Tabel 4.6 Ekspor Industri kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016 54

Tabel 4.7 Pertumbuhan Partisipasi Angkatan Kerja Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016 56

Tabel 4.8Pertumbuhan Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Terhadap Jumlah Pekerja Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Konten tentang *E-Sports* diwebsite IOC 31

Gambar 4.2 Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Permainan Interaktif di Indonesia tahun 2014-2016 dalam persen (%)..... 52

Gambar 4.3 Pertumbuhan Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Terhadap Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016 (%)..... 59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gagasan tentang rantai nilai global dan kemajuan teknologi yang pesat dapat mendorong globalisasi, dan globalisasi telah memperluas jangkauan pasar di luar batas negara. Dalam nada yang sama, bentuk lintas batas dari rantai nilai pasar produk[1]. Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, merupakan salah satu kontributor paling signifikan terhadap dampak globalisasi. Internet juga menciptakan pasar digital yang berkembang pesat saat memasuki zaman modern. Seiring dengan kehadirannya muncul pergeseran dalam produk dan jasa yang dijual[2]. Mungkin juga untuk menegaskan bahwa pasar digital pertama kali muncul selama perkembangan radio dan pemasaran berita melalui siaran radio[3]. Dengan berkembangnya teknologi internet menjadi sebuah terobosan baru untuk perubahan dalam kehidupan seperti perkembangan komunikasi yang sangat mudah dilakukan antara manusia untuk saling berhubungan, dan perkembangan sektor hiburan yang sering menjadi sarana utama untuk melepas stress.

Berdasarkan penelitian Faidilah Kurniawan menemukan bahwa salah satu dampak dari internet adalah dengan menyebarnya *video game* yang menjadi bagian dari ekonomi Asia Tenggara karena kemudahan akses dari game

[1] Martinrecords. 2017. "*Penting Untuk Diketahui, Sejarah Perkembangan Game dan Jenisnya".* http://www.martinrecords.com/game/penting-untuk-diketahui-sejarah-perkembangan-game-dan-jenisnya/ di akses pada 16 September 2022.
[2] https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/ diakses pada 16 September 2022.
[3] Newzoo. (2018). Insights into the Indonesian Games Market. https://www.Newzoo.com/insight-into-the-indonesian-games-market/ diakses pada 4 Agustus 2022.

dan pembelian game melalui perkembangan internet[4], *video game* akan terus tumbuh dan meningkatnya jumlah pemain akan ditunjang oleh penetrasi internet yang masif. Pasar digital telah menciptakan sejumlah pasar baru, termasuk industri game, selain menjadi lokasi baru untuk transaksi bisnis. Game konsol (PS4, Xbox, dan Nintendo Switch) awalnya mendominasi pasar game dan menjadi wajah video game[5]. Namun demikian, dengan pertumbuhan media digital dan akses internet yang lebih mudah. Pasar *video game* mulai bergeser ke format digital dan berkembang di luar konsol yang dimaksud. Selain konsol, game kini dapat dimainkan di PC, smartphone, dan tablet[6].

Sementara itu, *video game* juga menyediakan banyak peluang kerja dan iklan di *video game* efektif dalam mempromosikan layanan dan produk baik yang selaras dengan tersebut maupun produk lainnya yang ikut memasarkan *game* mereka melalui layanan iklan atau sponsorship yang disediakan oleh pengembang game[7]. Teknologi hiburan yang sangat diminati oleh masyarakat salah satunya adalah *video game*, perkembangan industri *video game* sangat pesat dalam beberapa tahun ini dan memberikan banyak dampak kepada proses interaksi di berbagai bidang di kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, dan interaksi antar individu. Adanya unsur audio, visual, nilai, dan norma yang dibawa oleh *video game* dapat berpengaruh besar kepada behavioral seseorang seperti,

---

[4] Faidillah Kurniawan. Jurnal Olahraga Prestasi, Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 15. 2019. Fakultas Ilmu Keolahragaan.

[5] Journal of Digital Humanities. 2012. "*Games and Historical Narratives".* http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/games-and-historical-narratives-by-jeremy-antley/ di akses pada 18 September 2022.

[6] Pusparisa, Y. 2020. "*Berapa Jumlah Pengguna Smartphone Dunia".* https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/20/berapa-jumlah-pengguna-smartphone-dunia di akses pada 18 September 2022.

[7] Hao Yoong Cheong, Woei Loon Choo, Chun Wai Lim, Tin Tin Ting, *Video Games adn Its Economy Impact in Southeast Asia Country*. Research gate https://www.researchgate.net/publication/313796379_Video_Games_and_Its_ di akses pada 19 September 2022.

kebiasaan untuk berbelanja perlengkapan *video game* (*micro-transaction*), kegiatan jual-beli *video game* yang dapat merambah ke wirausaha yang banyak ditemui ditoko *online*, pembentukan forum, dan komunitas untuk berdikusi, usaha, pengembangan game yang dapat diawali dari tingkat individual.

Aspek audio, visual, dan pengalaman yang ditawarkan ketika bermain *game* dapat memberikan gambaran bagi pemain untuk melihat dunia dari sudut pandang lain, melihat banyak kejadian yang digambarkan dengan perspektif-perspektif baru[8]. Unsur ini dapat membelokan orientasi seseorang untuk mencari pengalaman baru dan mempelajari hal melalui sudut pandang *video game*, kejadian ini dapat mengubah lapisan sosial masyarakat secara cepat dan berimbas secara tidak langsung kepada sosial-budaya negara dan memerlukan pengarahan dari negara[9] untuk meminimalisir sesuatu yang tidak diinginkan oleh negara seperti perubahan norma dan nilai yang diakui secara cepat, kebiasaan konsumtif untuk membeli game, serta kebiasaan lainnya.

Online games are games that are accessible to a large number of people[10], dimana perangkat yang digunakan pemain dapat dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Kalangan remaja atau milenial adalah target pasar *game online* yang cukup besar peminatnya. Banyaknya peminat ini dapat disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game online* yang disajikan para

---

[8] Felix Ciuta, Call of Duty : Playing Video Gamaes with IR, hlm. 197-215. Sage Journals. Millenium: Journal of Internasional Studies. Vol. 1. 2015. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0305829815601488. Diakses pada 12 Agustus 2022.

[9] Bainrbrige, W.S. 2010. "*The Kids are Alright: How to the Gamer Generation is Changing the Workplace".* (Alih Bahasa Suryaman, I.H) Nusantara, A.A (ed). Jakarta : PT. Grasindo.

[10] Kurniawan, F. 2019. "*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian".* Jurnal Olahraga Prestasi. Hlm. 61-66. https://www.jurnalolahraga.com/esport-dalam-fenomena-olahraga-kekinian. Diakses pada 12 Agustus 2022.

developer *game*. *E-Sports*, yang merupakan singkatan dari "*electronic sport*", adalah bentuk kompetitif dari *game online* yang telah muncul.

Studi akademis tentang permainan kompetitif membutuhkan definisi ilmiah tentang apa yang kita maksud ketika kita membahas tentang olahraga elektronik (*E-Sports*)[11]. Paling sering itu dianggap “permainan profesional” , cara berkompetitif dalam bermain *game* dalam lingkungan profesional. Wagner percaya bahwa definisi ini terlalu sempit dan harus didefinisikan ulang. Wagner menggambarkan *E-Sports* sebagai “Area kegiatan olahraga dimana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.”

E-Sports adalah olahraga yang bisa dimainkan oleh siapa saja karena siapa saja, bahkan penyandang disabilitas, bisa memainkannya. Dex Glenniza mengklaim bahwa perdebatan mengenai layak atau tidaknya *E-Sports* sebagai olahraga akhir-akhir ini mulai menuai kontroversi ide yang berbeda tentang apa arti "olahraga", menggunakan kata "olahraga" selalu menimbulkan perdebatan. Kata "olahraga" berasal dari kata Prancis Kuno "*dis-port*"[12]. Arti dari kata tersebut adalah "untuk menyenangkan diri sendiri" atau "untuk menghibur diri sendiri." Bermain juga merupakan ide utama di balik olahraga. Berdasarkan informasi yang disajikan di atas, permainan dapat dikategorikan sebagai olahraga.

---

[11] Jeremy Atley. 2018. *Gamers and Video Game Culture: An Introduction Counselors*. Journal Of Internasional Studies. Sage Journal: https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1066480716679809 diakses pada 10 Agustus 2022.

[12] Dex Glenniza. 2018. Bermain *Video Game* dan *esports* dengan Olahraga. https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-eSport-tak-sama-dengan-olahraga. Diakses pada 4 Oktober 2022.

Pengaruh *game* di zaman sekarang dapat merambah ke hubungan internasional karena dampak yang ditimbulkan melalui interaksi maupun konten dalam *game* yang membawa nilai dan norma tersendiri yang terkadang berada diluar nilai dan norma yang ada di negara lain dan membuat *game* menarik sehingga mudah diterima sebagai hal baru dalam sebuah negara[13]. Tak hanya itu, terdapat juga transaksi dalam konteks perdagangan internasional yang dilakukan oleh tim-tim *E-Sports* untuk memperkuat timnya. Transaksi perdagangan internasional pemain bukan hanya antar satu negara, terdapat juga transaksi dari tim luar negeri. Bukan hanya itu, terdapat keuntungan bagi pengembang *game* yang memperoleh keuntungan dari mendownload *game* itu. Serta pertandingan internasional yang bisa mempromosi citra suatu negara dalam memperoleh keuntungan dari citra tersebut.

Banyak organisasi telah muncul sebagai kompetisi *E-Sports* global berkembang setiap tahun. *E-Sports* telah menjadi olahraga yang dapat dipertandingkan di tingkat nasional dan internasional sebagian besar karena munculnya organisasi-organisasi ini. *IESF (International E-Sports Federation)* merupakan salah satu organisasi yang mendukung *E-Sports* untuk masuk dalam kategori olahraga resmi. Dan dibentuk pada 11 Agustus 2008 yang berpusat di Busan, Korea Selatan[14].

---

[13] Felix Ciuta, Call of Duty : Playing Video Games with IR, hlm. 197-215. Sage Journals. Millenium: Journal of Internasional Studies. Vol. 1. 2015. https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0305829815601488. Diakses pada 12 Agustus 2022.

[14] Henrikson, A. K. (2005). Niche diplomacy in the world public arena: The global „corners" of Canada and Norway. In The new public diplomacy (pp. 67-87). Palgrave Macmillan, London.

Di negara yang dulunya komputer sangat langka, kemajuan teknologi Indonesia saat ini sangat pesat[15], namun seiring dengan kemajuan teknologi perangkat elektronik seperti komputer, internet, dan telepon genggam (HP) sekarang ini semakin banyak kita jumpai benda-benda tersebut. Di mana tidak hanya individu tertentu tetapi juga anak di bawah umur diperbolehkan menggunakannya. Perkembangan teknologi saat ini telah menghasilkan banyak inovasi terbaru di dunia industri 4.0. Di antaranya, yang paling disambut baik adalah keberadaan industri *game* yang cukup terkenal yaitu *E-Sports*, yang dinilai pemerintah menawarkan peluang bagi perekonomian Indonesia, termasuk potensi devisa negara dan penyerapan tenaga kerja.

Pada awalnya, Indonesia memiliki pilihan *game online* yang terbatas, dan sekitar tahun 2002[16], akses internet masih terbatas, langka, dan mahal (gamer harus merogoh kocek sekitar Rp 9.000 per jam untuk menggunakan Telkomnet Instan). Oleh karena itu, mayoritas memilih bermain *game online* di warnet untuk menghemat uang.

Salah satu pasar baru yang potensial di Indonesia adalah industri *game* yang menjadi fokus ekonomi industri kreatif Indonesia[17]. Pasar industri *game* Indonesia memiliki banyak potensi yang belum dimanfaatkan dengan baik. Hal ini terbukti di Indonesia, di mana terdapat platform yang cukup besar untuk pasar *game* tetapi tidak ada pengembang game yang mampu memenuhi kebutuhan

---

[15] Bisnis Indonesia. 2014. "*Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia".* Penerbit: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
[16] *Ibid,.*
[17] Ekonomi Kompas, 2018. Potensi Industri Game Indonesia Rp. 11 Triliun, tapi Belum Tergarap. https://ekonomi.kompas.com/read/2018/03/21/061500826/potensi-industri-game-indonesia-rp-11-triliun-tapi-belum-tergarap diakses pada 10 Agustus 2022.

pasar dan menghasilkan produk yang signifikan output yang mewakili industri *game* Indonesia.

Dalam pidato kampanye pemilihan Presiden 2019-2024, Presiden Joko Widodo secara tegas akan menjanjikan pengembangan *E-Sports* karena pemerintah Indonesia harus merespon dan cepat tanggap dalam perubahan global yang terjadi[18]. Tentu dengan perubahan yang terjadi di global tersebut, pemerintah harus merespon dengan regulasi dan kebijakan yang tepat agar bisa memperoleh keuntungan dan meningkatkan kualitas dalam bermain *game* serta kemampuannya.

Di satu sisi ini sangat efektif dalam merangkul kaum milenial disisi lain harusnya substantial janji ini dapat memberikan kontribusi yang besar bagi kesejahteraan. Kemajuan industri *E-Sports* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi sebagai wadahnya bernama (*Indonesian E-Sports Association*) *IeSPA* yang secara resmi terbentuk pada tanggal 1 April 2013 dibawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembinaan. *IeSPA* juga merupakan anggota dari (*International E-Sports Federation*) *IeSF* [19].

Kegiatan *E-Sports* dikancah internasional dilandasi oleh Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Indonesia dan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Pelaksanaan *E-Sports* di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang

---

[18] https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200129072601-185-469642/menagih-janji-jokowi-kembangkan-esport-di-indonesia diakses pada 10 Agustus 2022.

[19] Republika. 2019. “Asosiasi olahraga Video Game Indonesia”. https://republika.co.id/berita/purn29414/asosiasi-olahraga-video-games-indonesia-resmi-terbentuk diakses pada 5 September 2022.

Pelaksanaan Kegiatan *E-Sports* di Indonesia[20] yang memperbolehkan dan akan berimplikasi pada nilai ekonomi pada aktor individu dan juga pemasukan terhadap negara.

Pemerintah pusat telah mencanangkan tahun 2009 sebagai Tahun Indonesia Kreatif[21]. Di tengah krisis global, deklarasi ini bertujuan untuk mengembangkan gelombang ekonomi keempat (kreatif), yang memiliki prospek menjanjikan. Selain itu, pemanfaatan industri kreatif dinilai mampu mempercepat pembangunan, membangun kemandirian ekonomi, dan mendorong pemerataan pembangunan. dengan memberikan kesempatan kerja bagi daerah untuk menggali, mengatur, dan mengelola sumber dayanya.

Ketimpangan dalam distribusi pendapatan tambahan akan dihasilkan dari pertumbuhan ekonomi tanpa tambahan kesempatan kerja. Ini akan mengarah pada lingkungan pertumbuhan ekonomi yang disertai dengan peningkatan kemiskinan. Output agregat (barang dan jasa) atau PDB (produk domestik bruto) hanya dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi dan kesempatan kerja. Pertumbuhan ekonomi, menurut ekonomi makro, adalah penambahan PDB, yang menghasilkan peningkatan Pendapatan Nasional.

E-Sports membuat kemajuan pesat di Indonesia, khususnya di industri kreatif. Kemajuan ini telah tumbuh dan muncul sebagai salah satu *focal point* dunia. Pencapaian $941 juta sebagai pasar terbesar di Asia-Pasifik adalah buktinya. Dengan 34 juta *gamer* dan populasi sekitar 52,6 juta pemain aktif[22]. Tidak hanya kita tidak boleh meremehkan nilai dari bermain *game* saat ini, tetapi

---

[20] Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia pdf.
[21] *Ibid,.*
[22] https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-e-sports-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja diakses pada 15 Agustus 2022.

ada juga peluang ekonomi yang terlihat sangat menjanjikan dan dapat membantu perekonomian masyarakat, dapat kita manfaatkan mulai dari profesional *player* seperti *youtuber game*, analis game, *cosplayer*, *caster game*, dan menjual kebutuhan dalam *game* tersebut agar akun game player bisa membuat tampilannya menarik.

Industri kreatif telah ada dan tumbuh menjadi sektor penghasil pendapatan yang signifikan di Indonesia. Fashion dan kecantikan, kuliner, hiburan, desain dan arsitektur, pariwisata, fotografi, elektronik dan radio, layanan komputer (perangkat lunak), permainan interaktif, penerbitan dan percetakan, dan industri kreatif lainnya hanyalah beberapa dari sekian banyak sektor industri di Indonesia.

Suatu kegiatan yang menciptakan nilai dengan menggunakan intelektual, bakat, ide, dan keterampilan yang orisinil disebut ekonomi kreatif. Di zaman sekarang ini, letak kekuatan ekonomi bukan lagi Sumber Daya Alam (SDA), tetapi Sumber Daya Manusia (SDM), khususnya gagasan, kreativitas, dan pengetahuan, agar mereka dapat memberikan kontribusi yang luar biasa terhadap perekonomian.agar memberikan kesempatan kepada kaum muda, atau milenial, untuk memanfaatkan ide-ide kreatif mereka dan memperluas pilihan pekerjaan dan pengalaman kerja mereka.

Pertumbuhan industri kreatif di Indonesia memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Game Online* semakin banyak dibicarakan oleh pemerintah, swasta dan pelakunya sendiri. Sektor ekonomi kreatif saat ini memang sudah sangat berkembang pesat, industri kreatif telah menyumbangkan

7% Produk Domestik Btuto (PDB)[23]. Pasar di Indonesia sangat besar. Setelah China, India, dan Amerika Serikat, Indonesia memiliki populasi terbesar keempat, dengan lebih dari 250 juta orang tinggal di sana. Industri kreatif Indonesia yang semakin berkembang berkontribusi terhadap perekonomian negara yang berkembang. Para pelaku game online serta pemerintah dan sektor swasta di Indonesia semakin membahas masalah ini. Pemerintah khususnya telah memberikan perhatian lebih pada.

Banyaknya turnamen-turnamen *E-Sports* juga membuktikan bahwa *E-Sports* semakin besar seiring waktu salah satunya adalah *The Internasional*, untuk pemain *Dota 2* mungkin tidak asing dengan turnamen ini bagi peminatnya. *The International* adalah turnamen terbesar di *Dota 2* dan juga paling bergengsi didunia. Diselenggarakan tiap tahun dan hadiah yang diberikan meningkat setiap tahunnya, misalnya saja ditahun pertama diselenggarakannya pada tahun 2011 total hadiah sebesar 1,6 juta USD[24].

Di Indonesia sendiri memliki turnamen tahunan yang diadakan oleh publisher game salah satunya PT Garena Indonesia yang mengadakan turnamen nasional yaitu PBNC (*Point Blank National Competition*), untuk kualifikasinya turnamen ini dilaksanakan dibeberapa kota yang ada di Indonesia dan tim yang menjuarai tingkat daerah tersebut berhak maju ke babak selanjutnya dan akan bertanding dengan para juara daerah lainnya. Perwakilan dari turnamen PBNC ini akan diikutsertakan di tingkat Internasional yaitu PBIC

---

[23] https://bisnis.tempo.co/amp/industri-kreatif-sumbang-rp-642-triliun-dari-total-pdb-ri diakses 17 Agustus 2022

[24] https://duniaku.net/2016/07/28/rekor-total-hadiah-dota2-international-2016-rp240-miliar diakses 16 Agustus 2022.

(*Point Blank International Competition*) dan akan membawa nama Indonesia untuk bertanding di ajang Internasional[25].

Namun seiring dengan perkembangan *E-Sports* ini tidak menghilangkan sosial-budaya masyarakat Indonesia dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat. *E-Sports* sendiri hanya sebagai wadah untuk peminatnya dalam melepaskan stress setelah bekerja seharian dan dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi yang menekuninya sebagai sebuah pekerjaan dalam meningkatkan kesejahteraan dalam kehidupan sehari-hari[26]. Seperti pemenuhan kebutuhan biaya hidup dalam jangka waktu hari, bulan dan tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam penelitian ini akan membahas tentang “Pengaruh *E-Sports* terhadap *Industri Creative* Indonesia“ sebagai salah satu sumber Ekonomi Kreatif yang baru di Indonesia. Industri *E-Sports* sudah sangat menjanjikan bagi para peminatnya dan bisa menjadi bisnis yang bisa memberikan dampak terhadap perekonomian di Indonesia.

Dengan perumusan masalah di atas maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah “**Bagaimana Pengaruh *E-Sports* global terhadap Industri *Creative* Indonesia**” ?

---

[25] https://www.merdeka.com/teknologi/grand-final-pbnc-2017-akan-jadi-sejarah-baru-esports-indonesia.html diakses 16 Agustus 2022

[26] da Silva, R. J. R., Rodrigues, R. G., & Leal, C. T. P. (2019). Gamification in management education: A systematic literature review. BAR - Brazilian Administration Review. https://doi.org/10.1590/1807- 7692bar2019180103 diakses pada 20 Agustus 2022.

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan peneliti adalah Menguraikan pengaruh *E-Sports* global terhadap Industri *Creative* Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Adapun hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran tentang konsep perdagangan internasional dan keunggulan komparatif sebagai sarana aktor hubungan internasional untuk melakukan kerjasama dan memenuhi kepentingan nasional suatu negara. Adapun dari konsep dan teori tersebut dapat memberikan informasi dan menjadi bahan kajian bagi para akademisi terkhususnya mahasiswa yang berada dalam sektor pendidikan baik itu program Studi Hubungan Internasional maupun diluar program tersebut.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memiliki kegunaan sebagai bahan pembelajaran bagi setiap orang yang ingin mengetahui atau mempelajari lebih menyeluruh tentang perdagangan industri *E-Sports* di Indonesia dan pengaruhnya terhadap perekonomian Indonesia. Fenomena ini masih baru dibahas dalam ilmu hubungan internasional, penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk melanjutkannya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep dan Teori

Oposisi utama terhadap perspektif realisme dalam studi hubungan internasional adalah liberalisme. Seperti halnya realisme, liberalisme lahir dari sebuah aliran pemikiran sejarah panjang yang menjadikan dirinya sebagai alternatif sejarah yang kuat. Sebuah tradisi optimisme yang berakar pada kepercayaan diri. kontrol, moderasi, dan kompromi demi perdamaian dan stabilitas adalah inti dari liberalisme.

Immanuel Kant adalah seorang filsuf abad ke-18 asal Jerman dan salah satu tokoh liberalis yang ide dasarnya adalah ketika hubungan internasional berinteraksi dengan cara yang menyerupai cara orang berinteraksi dalam masyarakat yang adil di mana aturan hukum adalah prinsip panduan, perdamaian dunia hanya dapat dicapai. Begitulah seharusnya interaksi antar negara: tidak ada negara yang dapat secara paksa atau sepihak ikut campur dalam konstitusi dan operasi pemerintah negara lain. Dalam masyarakat yang adil, penghormatan terhadap hukum menjadi jalan menuju perdamaian itu sendiri, seperti individu yang harus mengatur pola hubungan dengan orang lain[27].

Salah satu tokoh liberalisme klasik, gagasan Adam Smith terutama berfokus pada ekonomi. Adam Smith percaya bahwa prinsip fundamental liberalisme adalah pengakuan akan saling ketergantungan yang ada antara negara dan masyarakat serta di antara mereka. Negara meminimalkan konflik

[27] Jankowiak, *Internet Encyclopedia of Philosophy,* https://iep.utm.edu/kantview/#SH6c, diakses 14/05/2022.

yang memiliki potensi untuk meningkat menjadi perang karena saling ketergantungan ekonomi mereka[28].

Cara berpikir Adam Smith inilah yang ikut mewarnai perspektif liberalisme dalam hubungan internasional terutama dalam berhubungan dengan *interdependence liberalism*[29]. Harmoni kepentingan adalah mekanisme untuk mencegah perang, yang dianggap sebagai tindakan irasional, dan fondasi di mana negara-negara bekerja sama satu sama lain[30].

Dari penjelasan-penjelasan sebelumnya sangat jelas bahwa liberalisme lebih menekankan pada kemajuan, kerja sama, kebebasan, dan perdamaian. Akibat saling ketergantungan kerja sama, perang menjadi tindakan yang irasional. Alhasil, perdamaian jangka panjang yang diimpikan Immanuel Kant kini menjadi kenyataan yang dapat dicapai melalui kerjasama antar bangsa, dan sebagian besar masyarakat dapat merasakan manfaat dari kerjasama tersebut. Untuk mencapai kemajuan yang diinginkan, diperlukan lembaga internasional sebagai fasilitator.

2.1.1 Konsep Perdagangan Internasional

Yang dimaksud dengan "perdagangan internasional" adalah transaksi yang terjadi sesuai dengan kesepakatan antara dua pihak yang terlibat dalam perdagangan internasional dan negara lain atau pemerintahnya.

Perdagangan internasional dapat didefinisikan sebagai transaksi yang melibatkan pertukaran barang dan jasa antara subyek ekonomi suatu negara dan negara lain. Dasar-dasar perdagangan internasional, termasuk pergerakan

---

[28] Walter, Andrew Wyatt, (1996). *Adam Smith and the Liberal Tradition in Internasional Relations.* Dalam Ian Clark & Iver B. Neumann, *Classical Theories of Internasional Relations,* Macmillan Press, 143.
[29] Robert Jackson dan Georg Sorensen. 1999. *Pengantar Studi Hubungan Internasional.* Yogyakarta : Pustaka Belajar.
[30] Muller, Jerry Z.,, (1993), *Adam Smith in his Time and Ours, Designing Society,* Maxwell McMillan. Hal. 145. Penerbit: Princeton University Press.

barang dan jasa dan kebijakan yang ditujukan untuk mengatur arus perdagangan, serta dampaknya terhadap negara-negara yang terlibat, menjadi fokus teori perdagangan internasional. Teori perdagangan internasional juga menunjukkan manfaat yang diperoleh dari masing-masing negara. bangsa dapat berasal dari perdagangan internasional[31].

Mankiw menyatakan bahwa perdagangan antar negara di dunia berdasarkan keunggulan komparatif[32]. Karena sifat perdagangan yang spekulatif, semua negara berpartisipasi. Perusahaan dan negara terlibat dalam perdagangan internasional untuk tujuan menuai keuntungan dari perdagangan internasional itu sendiri; setidaknya, terlibat dalam perdagangan internasional memiliki beberapa manfaat. Keuntungan tersebut diantaranya :

1. Mendatangkan Devisa
2. Meningkatkan hubungan persahabatan
3. Memenuhi kebutuhan dalam negeri
4. Memaksimalkan produksi dalam negeri
5. Memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi

Menurut Budiono[33], Pada hakikatnya penawaran (ekspor) dan permintaan (impor) antar negara merupakan perdagangan internasional. Negara menerima mata uang asing sebagai pembayaran ekspor. Pembiayaan impor akan dilakukan dengan mata uang asing ini.

Teori perdagangan lainnya adalah teori Heckscher-Ohlin yang berisikan bahwa sebuah negara akan mengekspor komoditi yang produksinya lebih

[31] Salvatore, Dominic, 1997. *Ekonomi Internasional.* Ahli bahasa Drs. Haris Munandar. Edisi Kelima, Jakarta: PT. Erlangga.
[32] Mankiw, N. Gregory, dkk. 2013. *Pengantar Ekonomi Makro.* Edisi Asia-Volume 2. (Terj.) Biro Bahasa Alkemis. Jakarta : Salemba Empat.
[33] Boediono. 2016. *Ekonomi Indonesia: dalam lintas sejarah.* PT. Mizan Pustaka. Hal. 78-80.

banyak bisa menyerap dan relatif melimpah dan murah di negaranya[34]. Dalam waktu bersamaan negara akan mengimpor komoditi yang produksinya memerlukan sumber daya yang relatif langka dan mahal di negaranya. Selain itu, teorema pemerataan harga faktor, yang menunjukkan bagaimana perdagangan internasional mempengaruhi harga faktor produksi di negara-negara yang terlibat, dieksplorasi dan diprediksi.

Jika semua faktor produksi tenaga kerja dan modal digunakan sepenuhnya (pekerjaan penuh) sebelum dan sesudah perdagangan, maka harga faktor-faktor produksi itu sendiri akan bergerak ke arah yang diinginkan, seperti halnya tingkat bunga riil bagi pemilik modal. Menurut Hecksher -Teori Ohlin, perdagangan cenderung menurunkan tingkat bunga riil modal di negara-negara kaya tenaga kerja dengan kelangkaan modal dan cenderung menaikkan tingkat pendapatan atau upah pekerja. Negara-negara yang terlibat di dalamnya akan memperoleh keuntungan darinya.

Literatur yang menjadi referensi penelitian ini adalah jurnal yang berjudul "*The Video Game Industry: Explaining the Emergence of New Markets*"[35] Vol. 9 tahun 2011 yang ditulis oleh Quentin Cucuel dalam Otage Management Graduate Review*.* Industri *video game* pertama di Amerika Utara mengalami pertumbuhan yang luar biasa, dan jurnal ini secara umum membahas perkembangan industri *game* di Amerika Serikat sejak awal tahun 1970-an. era digital. Selain itu, ada asosiasi *video game* perusahaan besar dan badan evaluasi produk, yang masing-masing memainkan peran penting dalam industri

[34] Drs. Hilmi Rahman. 2021. Perdagangan Internasional dan Strategi Pengendalian Impor. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional. Jakarta Selatan. Hal. 7-8.
[35] Cucuel, Q. (2011). "*The Video Game Industry: Explaining the Emergence of New Markets".* Otago Management Graduate Review, vol. 9. Hal. 1-23. https://www.otagomanagementgraduate.com/Q-cucuel-the-video-game-industry-explaining-the-emergence-of-new-markets/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

game. Berbeda dengan penelitian ini, yang hanya membahas bagaimana pengaruh industri *E-Sports* global terhadap industri kreatif Indonesia.

Literatur kedua adalah skripsi Arafat jurusan Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin Makassar tahun 2011[36]. Judul yang diangkat adalah "Peran Diplomasi Sepak Bola dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Spanyol-Portugal". Penelitian Arafat mengungkapkan bahwa menjalin kerjasama di bidang sepak bola adalah strategi yang menggunakan diplomasi sepak bola untuk lebih meningkatkan hubungan bilateral Spanyol dan Portugal. Perpindahan pelatih dan pemain antar liga di kedua negara menunjukkan sifat kerja sama ini. Penelitian Arafat memiliki beberapa kesamaan, Arafat lebih kerjasama Spanyol-Portugal sedangkan penulis bagaimana pengaruh *E-Sports* global terhadap industri kreatif Indonesia.

Selanjutnya adalah Jurnal dari Ahmed Agung Faisal mahasiswa Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember dengan judul "Kebijakan Pemerintah China Dalam Industri Game Tahun 2000-2014"[37]. Temuan yang dipresentasikan dalam jurnal Ahmed menunjukkan bagaimana China mengembangkan kebijakan industri *game* yang dapat diterapkan oleh wilayah lain untuk meningkatkan industri *game* China. Administrasi Umum Pers dan Publikasi (*GAPP*), Kementerian Kebudayaan (*MOC*), dan Kementerian Perindustrian dan Teknologi Informasi (*MIIT*) juga didirikan oleh pemerintah sebagai lembaga yang mendorong kebijakan industri

[36] Arafat. "Peran Diplomasi Sepakbola dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Spanyol-Portugal". Skripsi: Fakultas Ilmu Soisal dan Ilmu Politik UNHAS. 2011.
[37] Ahmed Agung Faisal. Jurnal. 2019. "Kebijakan Pemerintah China Dalam Industri Game Tahun 2000-2014". Ilmu Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Jember.

game. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, bagaimana pengaruh industri *E-Sports* terhadap industri kreatif Indonesia.

2.1.2 Industri Kreatif

Industri kreatif didasarkan pada penggunaan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menghasilkan kekayaan dan peluang kerja dengan memberdayakan daya kreatif dan reaktif individu[38]. Industri yang menggunakan kreativitas, keterampilan, dan bakat, yang penting bagi semua orang.Industri kreatif terutama terdiri dari bakat, keahlian, dan kreativitas, yang semuanya memiliki potensi untuk meningkatkan masyarakat dengan memberikan kreasi intelektual[39].

Definisi industri kreatif berdasarkan United Kingdom, Department of Culture, Media and Sport (UK DCMS)[40] yang mendirikan *Creative Industries Task Force* dalam Departemen Perdagangan adalah ” *The term "creative industries" refers to those businesses that are based on individual talent, skill, and creativity and have the potential to generate wealth and create jobs through the exploitation of intellectual property and content* “. Sebagai industri berbasis kreativitas, keterampilan, dan bakat individu yang berpotensi menghasilkan kekayaan dan menciptakan lapangan kerja melalui eksploitasi kekayaan intelektual dan konten.

Kementerian Perdagangan Republik Indonesia menggunakan acuan ini, yang berarti bahwa industri kreatif di Indonesia didefinisikan sebagai industri

---

[38] Dinas Perdagangan Republik Indonesia, 2009:5. https://www.dinasperdagangan.com/industri-kreatif-indonesia/.

[39] Simatupang, T. M. 2007. Perkembangan Industri Kreatif. *Jurnal Institut Teknologi Bandung.* https://www.itb.com/perkembangan-industri-kreatif/. Diakses pada 17 Agustus 2022

[40] https://www.hestanto.web.id/ekonomi-kreatif/ diakses pada 21 Agustus 2022.

yang didasarkan pada penggunaan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kekayaan dan lapangan kerja dengan menciptakan dan menggunakan daya kreatif dan kreativitas individu[41].

Ekonomi kreatif, seperti yang didefinisikan oleh John Howkins dalam bukunya "Ekonomi Kreatif Bagaimana Orang Menghasilkan Uang Dari Ide", adalah kegiatan ekonomi yang dihasilkan dari pemrosesan ide sebagai input dan output[42].

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa Ekonomi Kreatif merupakan konsep ekonomi yang bertumpu pada gagasan inovasi dan ketersediaan sumber daya sebagai faktor produksi utama dalam menjalankan kegiatan ekonomi dan berfokus pada optimalisasi informasi dan kreativitas. proses teknologi tradisional ke modern, dari penggunaan sumber daya manusia ke penggunaan sumber daya alam, dan pergeseran industri dari manufaktur ke jasa yang sekarang menjadi industri kreatif.

Istilah "industri kreatif" secara umum mengacu pada berbagai kegiatan ekonomi yang melibatkan komersialisasi ide dan kreativitas. Industri kreatif adalah bisnis yang sangat mengandalkan kreativitas. Kegiatan ekonomi yang melibatkan penciptaan dan penerapan pengetahuan dan informasi juga termasuk dalam definisi industri kreatif. Industri kreatif, berbeda dengan yang lain, terdiri dari sejumlah bisnis berbeda yang bekerja sama untuk menghasilkan uang dari ide dan kekayaan intelektual..

---

[41] *Ibid.,* 4

[42] Prof. Dr. Faisal Afiff, SE.Spec.Lic. 2012. *Pilar-Pilar Ekonomi Kreatif.* Penerbit: Nulisbuku.com

Pada dasarnya, industri kreatif memiliki setidaknya empat karakteristik yaitu [43]:

a. Pertama, karena inovasi adalah standar mereka, industri kreatif terlibat dalam proses penciptaan nilai baru. Selain itu, mereka menawarkan banyak layanan inovatif ke pasar konsumen secara langsung. Karena peran penting mereka dalam proses sosial ekonomi yang dihasilkan dari adopsi baru ide, industri kreatif adalah bagian dari sistem inovasi. Oleh karena itu, industri kreatif harus dipahami sebagai bagian dari proses evolusi ekonomi karena mengalami tingkat inovasi yang lebih tinggi.
b. Kedua, produk yang paling inovatif membutuhkan pengetahuan dan kemampuan khusus. Akibatnya, industri kreatif harus menunjukkan konsentrasi yang tinggi di bidang atau sektor tertentu.
c. Ketiga, industri kreatif terlibat dalam infrastruktur pemerintah dan kelembagaan lainnya. Industri kreatif dapat dipengaruhi oleh pemerintah, dan sebaliknya.
d. Keempat, aglomerasi ekonomi dan urbanisasi menguntungkan industri kreatif. Namun demikian, konsentrasinya bervariasi dari satu sektor ke sektor lainnya.

Pada skripsi Handirini Paramita Dewi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Jurusan Ekonomi Pembangunan Universitas Sebelas Maret, 2017 yang berjudul "Dampak Perkembangan Industri *Game Online* Terhadap Pertumbuhan Ekonomi

[43] Mustaqim, Sidik Ali. " *Upaya Jepang Dalam Mempopulerkan Program Cool Japan sebagai Nation Branding".* Jurnal Ilmu Hubungan Internasional 6, No.4. 2018. Hal. 1405-1418.

Indonesia"[44]. Dalam skripsi ini penulis menumakan hasil bahwa, bagaimana dampak dari Industri *Game Online* terhadap Perekonomian Indonesia dan adanya proses perubahan teknologi dari tradisional ke modern, perubahan penggunaan sumber daya alam ke sumber daya manusia dan perubahan industri dari manufaktur menjadi jasa berkembang industri kreatif. Penelitian yang dilakukan Handirini dengan penulis sama-sama menggunakan konsep dan teori Industri Kreatif , namun penulis meneliti pengaruh *E-Sports* terhadap Industri Kreatif Indonesia.

Selanjutnya skripsi yang dilakukan oleh Jalud Arie Brahmantyo Prodi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, 2018 yang berjudul "Upaya Assosiasi dan MNC Dalam Menjadikan *E-Sports* Sebagai Olahraga Olimpiade[45]*".* Jalud Arie Brahmantyo menemukan dalam penelitian ini bahwa olahraga elektronik, atau *E-Sports*, sangat populer di kalangan anak muda, terutama di Korea Selatan, Cina, dan Amerika Serikat. Upaya yang dilakukan oleh asosiasi dan perusahaan multinasional di industri *E-Sports* untuk menjadikan *E-Sports* sebagai olahraga Olimpiade dari tahun 2000 hingga 2017 mengarah pada diskusi tentang *E-Sports* di KTT Olimpiade ke-6.

Penelitian yang dilakukan oleh Jalud Arie Brahmantyo berbeda dengan penelitian penulis. Penulis lebih pada Pengaruh *E-Sports* bukan pada upaya asosiasi dan MNC dalam menjadikan *E-Sports* sebagai Olahraga Olimpiade. Fokus penelitian penulis lebih kepada Pengaruh *E-Sports* dan bagaimana *E-Sports* mempengaruhi Industri Kreatif Indonesia terhadap perekonomian.

---

[44] Handirini Paramita Dewi. 2017. *" Dampak Perkembangan Industri Game Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia"* . Universitas Sebelas Maret.
[45] Jalud Arie Brahmantyo. 2018. "*Upaya Assosiasi dan MNC dalam Menjadikan E-Sports Sebagai Olahraga Olimpiade".* Universitas Jember.

Dalam skripsi karya Ryan Christian Salim dari Universitas Hasanuddin Makassar pada tahun 2016 ini[46], Peneliti membahas rencana implementasi *Cool Japan* agar industri kreatif di Jepang berkembang secara internasional dan berkontribusi pada perluasan ekonomi Jepang. Menurut penelitian Ryan, budaya populer yang mengandung nilai budaya Jepang memperluas industri kreatif Jepang melalui *Cool Japan*. Ekspansi ekspor-impor Jepang, FDI (*Foreign Direct Investment*), dan PDB (Produk Domestik Bruto) dipengaruhi oleh strategi yang dilakukan Jepang untuk berekspansi ke sektor hiburan. Penelitian Ryan berbeda dengan penelitian penulis karena penulis menggunakan industri kreatif Indonesia dalam *E-Sports* untuk mengkaji dampak ekonomi Indonesia.

[46] Ryan Christian Salim. 2016. " *Strategi Cool Japan Initiative Dalam Ekspansi Industri Kreatif Jepang" ,* Skripsi. Universitas Hasanuddin.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penulis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasikannya selain memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang suatu gejala berdasarkan data yang ada[47].

Data kuantitatif diperoleh melalui literature atau tulisan ilmiah dalam melihat permasalahan yang peneliti dibahas, dan data kuantitatif berbasis time series digunakan dalam penelitian ini. Metode kuantitatif yang paling umum digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data masa lalu yang telah dikategorikan menggunakan teknik yang tepat dan sumber data yang dapat diandalkan adalah teknik time series. telah digunakan dalam berbagai penelitian seperti penganggaran, analisis pasar saham, studi investasi logistik, dan analisis ekonomi.[48].

Dalam penelitian ini, pendekatan dekskriftif akan digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan mengenai Produk Domestik Bruto (PDB) dan ekonomi kreatif. Deskriptif adalah penelitian yang bermaksud membuat penjelasan mengenai situasi-situasi atau fenomena[49]. Penjelasan mengenai situasi dan fenomena adalah menggambarkan tentang situasi dan kejadian yang

[47] Narbuko, K., & Achmadi, H.A. (2003), *Metodologi Penelitian.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
[48] Gosasang, V., Chandraprakaikul, W., & Kiattisin, S. 2011. *A Comparison of Traditional and Container Throught.* Bangkok. *Asian Jurnal of Shipping and Logistics.* Hlm. 463-482. Research Gate: https://reseachgate.com/a-comparison-of-traditional-and-container-throught. Diakses pada 15 Agustus 2022.
[49] Sumadi Suryabrata. 2013. "*Metode Penelitian"* . Jakarta : Rajagrafindo Persada. Hal. 76

dialami masyarakat atas sesuatu yang telah mereka alami serta bagaimana fenomena ini memberikan dampak bagi masyarakat yang berada di sekitar kejadian tersebut.

3.2 Kehadiran Peneliti

Pada penelitian kuantitatif deskriptif, kehadiran peneliti bertindak sebagai pengumpul data penelitian yang terkait. Data-data yang dikumpulkanpun berkaitan dengan Pengaruh *E-Sports* terhadap Industri *Creative* Indonesia. Kehadiran peneliti pastinya sangat penting agar penelitian dapat berjalan, sebagaimana salah satu dari ciri pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati dan mengumpulkan data melalui referensi-referensi yang dapat dipercaya.

3.3 Lokasi Penelitian

Sebagai upaya mendukung program pemerintah dalam memutus penyebaran virus Covid-19 dengan penerapan *sosial distancing,* maka peneliti dalam melakukan penelitian hanya melakukan melalui media *online.* Untuk kebutuhan literature penulis memanfaatkan teknologi yang ada dalam mengakses media sebagai berikut :

1) Perpustakaan Universitas Fajar
2) Perpustakaan Universitas Hasanuddin
3) Perpustakaan Online
4) Website resmi Badan Pusat Statistik Indonesia
5) Badan Ekonomi Kreatif Indonesia

3.4 Sumber Data

Untuk mencapai tujuan peneliti memerlukan data terkait pembahasan yang cukup akurat. Data sendiri merupakan sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap suatu obyek kajian. Data dapat memberikan gambaran tentang suatu fenomena.

Jenis metode penelitian yang digunakan penulis ialah deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang menggunakan deskriptif kuantitatif adalah bertujuan untuk mengamati, menjelaskan dan menyimpulkan berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan. Dengan mengumpulkan jenis data sekunder, yang mana data ini diperoleh dari jurnal-jurnal ilmiah, buku, laporan, dan dokumen yang berkaitan dengan obyek penelitian, serta data yang diperoleh dari website terpercaya.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data sekunder sebagai patokan data terkait permasalahan yang penulis bahas. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak lain yang bersifat saling melengkapi dan data sekunder ini dapat berupa dokumen-dokumen yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam data sekunder ini peneliti memperoleh dari Badan Pusat Statistik Indonesia dan Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (Bekraf).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data *Library Research* atau studi literatur yaitu pengumpulan data dari sejumlah literatur seperti buku Teori Hubungan Internasional, jurnal ilmiah, artikel, serta

surat kabar elektronik berita yang membahas tentang pengaruh industri *E-Sports* terhadap perekonomian Indonesia.

3.6 Analisis Data

Data yang diperoleh dari data sekunder yang didapatkan, akan disusun dan disajikan serta di analisis dengan menggunakan deskriptif kuantitatif dimana peneliti mengolah kembali data yang telah didapatkan dan dipaparkan kemudian dianalisis dan dinarasikan sesuai dengan mekanisme penulisan skripsi.

3.7 Pengecekan Validitas Data

Validitas data perlu diperiksa agar data yang diperoleh dalam penelitian dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validittas data kredibilitas data. Kredibilitas hasil penelitian akan menunjukkan seberapa jauh kebenaran hasil penelitian dapat dipercaya. Dalam penelitian kredibilitasnya menggunakan teknik-teknik tertentu. Dalam penelitian ini untukk mengecek keabsahan data maka penulis menggunakan teknik triangulasi (menggunakan beberapa sumber, metode dan teori).

3.8 Tahap-tahap Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang sejarah awal dari judul yang peneliti angkat yang berjudul Pengaruh *E-Sports* terhadap *Industri Creative* Indonesia dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum untuk pembaca agar paham bagaimana pengaruh *E-Sports* ini terhadap Industri Creative Indonesia.

BAB II TINJAUAN PUSTAKAN

Pada bab ini penulis memaparkan tinjauan pustaka atau landasan teori yang akan menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan peneliti yang tercantum pada rumusan masalah yang sesuai dengan pembahasan dan judul penelitian penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Penulis menjelaskan dalam bab ini bagaimana peneliti suatu disiplin ilmu akan menggunakan seperangkat aturan, kegiatan, dan prosedur untuk menghasilkan karya ilmiah asli sebagai metode penelitian. Penulis penelitian ini ingin belajar, yang merupakan kebutuhan dasar manusia. Rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, analisis data, validitas data, dan tahapan penelitian merupakan bagian dari metode penelitian bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan memaparkan hasil penelitian yang akan memaparkan tentang rumusan masalah dari pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah ini. Dari rumusan masalah ini akan dikembangkan menjadi hasil penelitian yang mengangkat judul Pengaruh *E-Sports* terhadap *Industri Creative* Indonesia.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis memberikan kesimpulan beserta saran dari keseluruhan bab-bab yang ada dalam skripsi ini, peneliti akan memberikan

beberapa saran yang positif dalam skripsi ini, penulis akan memberikan saran yang mudah dipahami oleh pembaca.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Industri *E-Sports* Di Kancah Global

Kompetisi *video game Olimpiade Intergalactic Spacewar*, yang diadakan pada tahun 1972 di Universitas Stanford dan menawarkan hadiah gratis berlangganan Rolling Stone selama satu tahun, yang populer pada saat itu, menandai dimulainya *E-Sports*. Kemudian, satu per satu, kompetisi berdasarkan permainan yang sama muncul. Atari mengadakan kompetisi *Space Invander* terbesar yang pernah ada di tahun 1980-an, dengan sekitar 10.000 peserta[50].

Di era 90an, seiring perkembangan teknologi internet kompetisi *game* ikut berkembang[51], yang diikuti dengan munculnya organisasi atau perusahaan yang memiliki visi untuk menjadikan kompetisi *game* sebagai sebuah industri baru, yaitu industri *E-Sports.* Memasuki tahun 2000an, perkembangan *E-Sports* menjadi semakin pesat sampai akhirnya *E-Sports* berkembang seperti saat ini di masyarakat, serta jumlah hadiahnya yang menggiurkan bernilai ribuan dollar.

Memasuki era 2000an, perkembangan *E-Sports* menjadi semakin pesat. Pada tahun tersebut juga mulai tercipta kompetisi dan organisasi *E-Sports* besar[52]. Beberapa nama seperti *World Cyber Games, Intel Extreme Masters, Major League Gaming,* tercipta pada era 2000an. Sampai akhirnya kini menjadi

[50] Restika, Ria. 2018. Apa itu Esports?. https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/. Diakses pada 1 September 2022.
[51] *Ibid,.*
[52] *Ibid,.*

E-Sports seperti saat ini yang sedang berlangsung di dunia, termasuk Indonesia. Kompetisi *Dota 2* dengan hadiah berjuta-juta dollar Amerika, kompetisi *League of Legends* yang dikelola amat professional sehingga terlihat seperti olahraga sungguhan, sehingga ragam *game* seakan tak mau kalah ingin turut terjun menjadi bagian dari *E-Sports* tersebut.

Pertumbuhan *E-Sports* secara global sangat pesat, begitu pula dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih[53], penggemar *E-Sports* semakin bertambah, terbukti dengan menjamurnya turnamen-turnamen di seluruh dunia. Setiap tahun, sejumlah *developer game* asing mulai meningkatkan kualitas turnamen *E-Sports* dengan menambah jumlah hadiah atau membuat turnamen itu sendiri semakin banyak. terstruktur. Sponsorship turnamen *E-Sports* bisa menjadi bisnis yang menjanjikan, dan *gamer* yang serius tentu memiliki keuntungan tersendiri. Karena banyaknya jumlah penonton di satu turnamen *E-Sports* menunjukkan bahwa *E-Sports* dapat memberikan keuntungan tersendiri oleh banyak pihak, Olahraga saat ini menjadi salah satu industri yang menjanjikan.

Masih banyak orang yang percaya bahwa bermain *game* hanya membuang-buang waktu dan uang, dan *E-Sports* bukan hanya tentang bermain *game*[54], sebenarnya bermain *game* memiliki banyak manfaat, apalagi jika sudah memasuki dunia profesional. *Gamer* bisa memberikan kamu pengalaman *traveling* ke negara lain untuk bertanding di turnamen dan juga bisa mengharumkan nama Indonesia di kompetisi internasional. Selain itu, *E-Sports*

---

[53] Kominfo. 2018. "*Kembangkan E-Sports , Dorong Kreatifitas Milenial". https://www.kominfo.go.id/content/detail/13636/kembangkan-e-sport-dorong-kreatifitas-milenial/0/berita_satker.* Diakses pada 30 Agustus 2022.

[54] Malliet, S. Dan de Meyer, G. 2005. "*The History of the Video Game".* The MIT Press. Camabrige.

saat ini menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan di Hangzhou, China, Asian Games 2022[55], OCA (Dewan Olimpiade Asia) dan AliSports, yang merupakan bagian dari Alibaba Sports Group dan berasal dari perusahaan *e-commerce* besar Tiongkok, adalah yang pertama kali membawa *E-Sports* ke divisi olahraga Asian Games.

IOC (*International Olympic Committee*) secara khusus memasukan tentang *E-Sports* di bagian situs webnya yang berbicara tentang betapa populernya *E-Sports*, dengan lebih dari 400 juta orang menontonnya pada 2019. Selain itu, IOC menegaskan bahwa pemain *E-Sports* termasuk dalam generasi atlet yang sebelumnya diakui. Dengan meningkatnya penonton yang begitu pesat akan menumbuhkan peluang bagi perusahaan untuk mendapatkan visibilitas pada target audiens yaitu milenial/kaum remaja. Menerapkan iklan dan merek sponsor dalam satu perusahaan industri *E-Sports* tentu akan meningkatkan pemasukan juga[56].

Gambar 4.1 Konten tentang *E-Sports* diwebsite IOC[57]

[55] Kominfo. 2019. "Piala Presiden Esports 2019 Siap Digelar". https://www.kominfo.go.id/content/detail/17113/piala-presiden-esports-2019-siap-digelar/0/sorotan_media diakses pada 26 Agustus 2022.
[56] International Olympic Committee, https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series. Diakses pada 26 Agustus 2022.
[57] International Olympic Committee, https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series. Diakses pada 26 Agustus 2022.

Sumber : IOC (*International Olympic Committe*)

Turnamen *E-Sports* di seluruh dunia menarik jumlah penggemar dan pemirsa yang terus meningkat. Banyak gamer yang menonton turnamen secara langsung melalui live streaming di *YouTube* dan *Twitch*. Saat ini, sejumlah besar gamer profesional di seluruh dunia memanfaatkan sejumlah platform streaming seperti *YouTube* dan *Twitch* untuk menunjukkan kemampuan bermain *game* mereka dan memberikan informasi tentang permainan dan bagaimana menjadi pemain profesional.

Nilai dan *insight* yang dibawa oleh game tertanam dalam sebuah individu yang merupakan aktor dalam lapisan masyarakat dan bagian dari penyusun hubungan antar masyarakat yang memiliki kecenderungan untuk membawa nilai dan norma menuju ke ranah lainnya melalui proses interaksi[58]. Dengan adanya internet, *barrier* komunikasi antar individu terhilangkan (bagi individu yang saling terkoneksi) dan memiliki kecenderungan untuk menembus batasan negara melalui platform-platform yang dapat berupa media sosial, forum komunitas, media massa yang terkoneksi internet dan men-cover issue tersebut, dengan mudah nilai dan *insight* dari sebuah game akan berpindah dari individu ke individu yang saling terkoneksi dalam jaringan menembus batasan negara menuju satu identitas yaitu *gamer.*

Jika sebelumnya aktifitas bermain *game* hanya sekedar hiburan diakhir pekan atau setelah bekerja, sekarang sudah menjadi profesi yang bisa dikatakan sangat menjanjikan karena sudah menjadi profesi setara atlet profesional. Yang lebih menarik adalah genre *game* yang dimainkan sangat bermacam mulai dari

[58] GameLevelOne. (2016). "*Indonesia is where all the mobile gaming action is*". https://www.gamelevelone.com/indonesia-is-where-all-the-mobile-gaming-action-is. diakses pada 27 Agustus 2022.

Real Time Strategy (RTS), First Person Shooter (FPS), Role Playing Game (RPG), Life Simulation Game, Vehicle Simulation, Action, Adventure, Game dari petualangan, dari *game smartphone* sampai *game* komputer dan *game* konsol[59]. Permainan dari masing-masing *gamer* di Indonesia, bahkan didunia sangat besar. *E-Sports* merupakan peluang bisnis yang sangat besar. Selain menjadi pekerjaan yang menjanjikan untuk para pemainnya, juga menjanjikan bagi semua pelaku yang masuk dalam ruang lingkup *E-Sports.* Sebagai contoh, *professional gamer* , pembuat acara atau turnamen, *Cosplayer,* bahkan merupakan salah satu ladang bisnis untuk para investor dalam negeri maupun luar negeri.

Indonesia adalah tempat lahirnya *E-Sports* berkat kemudahan akses teknologi mutakhir. Dimulai dengan semakin berkembangnya *game* dan *gadget* di Indonesia dan diakhiri dengan kecepatan akses internet yang terus meningkat. Selain itu, banyaknya *game-supporting* perangkat berkembang pesat. Apalagi sekarang *smartphone* dilengkapi dengan fitur khusus *game*, hampir semua orang Indonesia memiliki kesempatan untuk menjadi gamer profesional[*60*]*.* Karena banyaknya kompetisi, industri *E-Sports* dipandang menjanjikan. Untuk event besar, hadiahnya juga tidak sedikit. Pendapatan seorang gamer profesional juga akan meningkat jika sebuah tim dianggap memiliki reputasi dan prestasi yang baik di bidangnya. jajaran profesional. Tawaran kerjasama dari sejumlah brand dan bisnis menjadi keuntungan lainnya.

---

[59] Rhode, M., Langlotz, A. C. H., & Whaley, C. (2008). Video Games Industry Overview: An Analysis of the Current Market and Future Growth Trends. In Holger Langlotz. http://holgerlanglotz.de/downloads/BU4510_VideoGamesIndustry_LanglotzEtAl.p diakses pada 29 Agustus 2022.

[60] Newzoo. 2017. "*The Indonesian Gamer 2017".* https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Game_M. Diakses pada 30 Agustus 2022

E-Sports memang tidak selamanya terpaku hanya pada satu *game* saja, *game* yang dikompetisikan mengikuti *game-game* yang sedang terkenal atau populer di kalangan *gamer* contohnya *Dota2, League of Legends, Point Blank, CS:GO, Arena of Valor, Overwatch, Taken, Player Unknown Battlegrounds,* dan masih banyak lagi. *Dota2* , *League of Legends* dan *Arena of Valor* merupakan sebuah permainan pertarungan yang dimainkan 2 team yang berisi 5 pemain untuk tim kiri disebut "*Radiant*" dan 5 pemain untuk tim kanan disebut "*Dire*"[61] . Setiap tim memiliki satu bangunan markas yang disebut "*Ancient*" , dan setiap tim akan berusaha menghancurkan bangunan markas tersebut. Tim yang berhasil menghancurkan bangunan markas musuh akan dinyatakan sebagai pemenang.

Perubahan yang dialami oleh Indonesia dengan munculnya *gamer* merambah ke ranah pemudanya yang mulai mengalami kecanduan melalui observasi penulis di warnet-warnet yang datanya tidak penulis cantumkan karena sudah merupakan rahasia umum yang merambah sampai ranah universitas dan lanjutannya. Fenomena ini tidak berhenti pada tingkat kecanduan melainkan beberapa individu ataupun kelompok di Indonesia melihat peluang dalam *game* dan menjadikannya sebuah komoditas seperti *E-Sports , merchandising*, dan jasa yang dapat mendukung akses dari kelancaran video *game*. Salah satu tim Indonesia, misalnya, adalah tim NXL yang berlaga di game *CS:GO* dan bisa dibilang salah satu tim *E-Sports* tersukses di Indonesia. Divisi *Counter-Strike Global Offensive* (GO) telah memenangkan berbagai turnamen nasional dan internasional, termasuk gelar Raja Asia selama dua tahun berturut-turut.

Tentu dengan prestasi tersebut membuat team *E-Sports* Indonesia tidak bisa dipandang sebelah mata dan mampu menjadi salah satu pesaing di dunia.

---

[61] *Ibid,.*

CS:GO sendiri merupakan *game* dengan genre perang yang dipertandingkan 5v5 dimana salah satu team yang bisa mencapai point yang telah ditentukan akan dinyatakan sebagai pemenangnya. Tak hanya team NXL , Indonesia mempunyai beberapa team besar lainnya, seperti Boom ID, Evos, RRQ, dan masih banyak lagi team lainnya yang sudah memiliki prestasi di Indonesia hingga di skala Internasional[62]. Indonesia menempati urutan ke 17 dengan 82 juta pemain *game* yang menghabiskan 1.1 juta dolar untuk bermain *game* saja[63].

Tak hanya team *E-Sports* besar saja , namun waktu sekarang ini terdapat turnamen yang diselenggarakan antar sekolah dengan hadiah puluhan juta rupiah. Contohnya turnamen yang diselenggarakan oleh salah satu *publisher game* Garena Indonesia ini membawa dampak positif dengan minat para siswa dan siswi sangat besar, serta pandangan masyarakat tentang *E-Sports* yang selama ini dianggap suatu kegiatan yang menghabiskan waktu menjadi suatu kegiatan yang bermanfaat, menghasilkan dan berprestasi bisa membawa nama Indonesia diluar sana.

Motif pelaku ekonomi yang ingin mencari untung bertemu dengan kepraktisan dan kemudahan *game* menjadi sebuah sektor baru dalam ekonomi yang diperhitungkan yaitu industri *E-Sports,* dimana seseorang tidak menawarkan jasa seperti *calling billing* untuk mengisi *steam wallet* atau menjadi atlet *E-Sports* yang membela tim yang disponsori oleh berbagai macam produkk yang bertujuan untuk mengiklankan produknya dan mencari konsumen dari sektor *gamer* maupun media *value* dari kompetisi-kompetisi *E-Sports* yang

---

[62] M. Faisal. 2018. "*Geliat E-Sports di Indonesia".* https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378*.* Diakses pada 30 Agustus 2022.

[63] IDN Times. 2019. "25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia, Indonesia Nomor Berapa ya?". https://www.idntimes.com/tech/games/lutfia-afifah/25-negara-dengan-jumlah-penggila-game-terbanyak-di-dunia-c1c2/full diakses pada 30 Agustus 2022.

dengan cepat akan mengiklankan produk mereka sesuai dengan jangkauan acara tersebut. Maka dari itu industri *game* tidak bisa dipandang sebelah mata lagi oleh pemerintahan Indonesia karena berantai yang dibawa oleh *game* dapat sampai individu yang akan membawa nilai dan *insight* dari sebuah *game* ke individu lainnya dan cenderung saling mempengaruhi.

E-Sports tidak hanya untuk dimainkan, tapi juga mendatangkan penonton yang luar biasa yang dimeriahkan dengan penampilan *cosplayer game* populer[64]. Bermain *video game* dulunya merupakan cara yang menyenangkan untuk melepas penat di akhir pekan atau setelah bekerja, tetapi sekarang menjadi pekerjaan, seperti menjadi seorang atlet profesional. Hadiahnya berkisar dari jutaan dolar hingga ratusan ribu. Pertumbuhan *E-Sports* setiap tahun, orang berbondong-bondong menjadi gamer profesional dan banyaknya pertandingan bulanan atau tahunan.

Kemajuan *E-Sports* di Indonesia ditandai dengan dibentuknya sebuah organisasi yang bernama IeSPA (*Indonesian E-Sports Association*) pada 1 April 2013[65], di bawah pembinaan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina. IeSPA juga merupakan anggota *International E-Sports Federation*. sebagai wadah para gamers resmi pemerintah untuk mendukung pertumbuhan *E-Sports* di Indonesia.

Kementerian mewakili pemerintah Indonesia akhirnya memutuskan bahwa *Indonesia E-Sports Association* (IeSPA) secara resmi telah bergabung

---

[64] Audi E. Prasetyo. 2017. "*Penonton E-Sports lebih banyak dari Olahraga Tradisional".* https://www.ggwp.id/penonton-eSport-di-atas-olahraga/ . diakses pada 12 Agustus 2022

[65] F. Firdan Rastama. 2018. "*Strategi IESPA (Indonesia e-Sports Association) dalam Mengkampanyekan e-Sports di Indonesia".* Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.

dalam struktur negara ini[66]. Gamer kompetitif dapat lebih yakin bahwa pemerintah akan memberikan lebih banyak dukungan untuk hobi mereka atau bahkan profesi, bagi sebagian orang dengan tujuan resmi IeSPA. IeSPA sendiri adalah agar Indonesia menjadi bangsa yang unggul dan disegani dalam *E-Sports*.

Beberapa target jangka pendek dan jangka panjang organisasi *game* kompetitif yang didukung oleh *Lyto, Garena, Megaxus,* dan *Techno Solution* (perusahaan pengembang game luar) ini mencakup ke pengadaan kompetisi yang diadakan secara resmi, meningkatkan prestasi tim *game* anak bangsa dan menghilangkan budaya tidak berpendidikan yang biasanya diasosiasikan dengan gamer kompetitif yang biasanya bermain di *game center* atau warnet[67]. Dengan adanya pengakuan dari pemerintah ini, potensi agar *E-Sports* bisa masuk ke ajang olahraga seperti SEA *Games* pun semakin terbuka.

Tentunya dengan menjadi profesional player dalam industri *E-Sports* kita akan mendapatkan fasilitas yang disediakan oleh manajemen team *E-Sports* tersebut[68], seperti rumah (*GH / Gaming House*) yang mana rumah ini akan dipergunakan sebagai tempat pemain tinggal sekaligus tempat berlatih dan *streaming.* Bukan hanya tempat tinggal, transportasi pun disediakan demi kemudahan pemain pulang dan pergi dari lokasi turnamen, semua ditanggung oleh pihak team *E-Sports.* Selain itu, manajemen juga memberikan gaji perbulan

---

[66] Republika. 2019. “Asosiasi olahraga Video Game Indonesia”. https://republika.co.id/berita/purn29414/asosiasi-olahraga-video-games-indonesia-resmi-terbentuk diakses pada 5 September 2022.

[67] Kominfo. 2018. “Kembangkan e-Sport, Dorong Kreatifitas Milenial”. https://www.kominfo.go.id/content/detail/13636/kembangkan-e-sport-dorong-kreatifitas-milenial/0/berita_satker diakses pada 5 September 2022.

[68] Annur, C. M. (2019, April 17). Putaran Bisnis Esports Rp 9,8 Triliun, Peran Gim Lokal Masih Minim. https://katadata.co.id/berita/2019/04/17/potensi-esports-rp-98-triliun-rudiantara-dorong-industri-gim-lokal diakses pada 1 September 2022.

(berkisar Rp 1,5 juta hingga Rp 20 juta per bulan)[69], alokasi dana untuk *voucher game* (5% dari gaji mereka untuk membiayai akun *game* mereka agar akun terlihat keren), serta bonus berupa uang atau hadiah yang menarik kepada *professional player* jika memenangkan suatu turnamen. Untuk pembagian bonus saat memenangkan satu pertandingkan diatur oleh timnya, sebab dalam tim banyak pihak yang terlibat, seperti yang punya tim, manager, pelatih, *crew* dan pemain.

Tabel 4.1 Global Games Market Tahun 2014-2016[70]

Nama Barang	Jumlah Per Tahun		
	2014	2015	2016
Tablet	$6,5 juta	$9,4 juta	$9,8 juta
Mobile Phone	$15,2 juta	$20,6 juta	$27,1 juta
PC/MAC	$7,4 juta	$27,1 juta	$26,7 juta

Sumber : Newzoo, Global Market. Data telah diolah

Penetrasi pasar yang dilakukan oleh pengembang luar membuat fenomena kecanduan *game* karena konten dan strategi yang mereka lakukan bertemu dengan permintaan dari pasar yaitu masyarakat Indonesia yang ingin sesuatu baru maupun simulasi untuk menguji ketangkasan mereka dalam melakukan suatu yang baru. Pengembang *game* memiliki sebuah influencer dalam konten *video game* mereka melalui apa yang mereka sajikan kepada audiens yang tepat yaitu orang yang minat dalam bermain *game.*

[69] *Ibid,.*
[70] Newzoo, Global Market Games, https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37. Diakses pada 1 September 2022.

Adanya kontruksi yang coba dibangun oleh game mengenai pilihan game dan referensi seseorang mengenai sebuah game memperdalam pengaruh game pada tingkat analisa individu, dimana sebuah *game* yang akan dicoba mengkontruksikan bahwasanya game itu adalah *game* yang lebih cocok untuk dimainkan ketimbang *game* lain dengan genre yang sama maupun terhadap kompetitornya berbeda sehingga terjadi persaingan yaitu merilis konten-konten yang menarik dan mencoba mengetahui pasar lebih dalam dan melakukan promosi-promosi yang kemudian mengubah ketertarikan menjadi rasa senang yang berlapis-lapis pada tiap konten yang ditawarkan, mulai dari layout antarmuka game, pilihan karakter, kustomisasi, dan promo-promo pembelian dalam game dan menganalisi bagaimana cara bermain *game* yang baik dan benar agar bisa menang.

Kerugian dari kecanduan di dua segi yaitu ekonomi dan waktu dapat berdampak kepada sebuah kerugian yang berjangka panjang apabila tidak dialihkan dengan sebuah langkah baru yang belum pernah di tempuh masyarakat Indonesia. Perlunya langkah baru ini adalah dengan mengalihkan kecanduan dalam *game* menjadi sebuah hobi yang produktif dalam artian menghasilkan keuntungan bagi individu dengan cara membuat kebijakan yang mengatur *game* lokal agar bisa bersaing dalam pasar Indonesia dan mengubah mental orang yang kecanduan *game* menjadi atlet *game E-Sports* yang kompetitif.

Tabel. 4.2 Pendapatan Industri *Game* di dunia menurut wilayah Tahun 2014[71]

Wilayah	Pendapatan pasar *game* (dalam juta)	%
Amerika Latin	$3,2 juta	4%
Amerika Utara	$22,2 juta	27%
Asia-Pasifik	$36,8 juta	45%
Eropa dan Timur Tengah & Afrika	$19,1 juta	24%
Total	$81,5 juta	

Sumber: Newzoo Global Market Report

Jika melihat tabel 4.2 , Asia-Pasifik merupakan wilayah terbesar di dunia berdasarkan pendapatan *developer dan publisher* dari produk *video game,* dengan total pendapatan sebesar $36,8 juta. Tiongkok sejauh ini menjadi pendorong utama di dalam industri *video game* global[72]. Sebagai negara dengan pengembang *game* mendominasi di dunia.

Namun, dalam hal ini tidak setiap orang melakukan pengeluaran terhadap *game* yang mereka mainkan, hal ini menunjukkan adanya tendensi dari seseorang untuk mengeluarkan sejumlah uang dalam jumlah besar untuk membeli produk *game* maupun konten di dalamnya dan peristiwa ini sangatlah merugikan Indonesia sebagai negara apabila terjadi pada anak dibawah umur yang diasumsikan harus dihindarkan dari perilaku konsumtif sejak dini terhadap jual-beli dalam *game* yang dimainkan.

[71] Newzoo Global Market Report 2014. https://Newzoo.com/global-market-report-2014/ diakes pada 2 September 2022.

[72] https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2014/ diakses pada 24 Agustus 2022

Pemasukan besar yang didapat oleh industri *game* luar dan behavioral yang merambah ke Indonesia itu sendiri terhadap gencarnya penetrasi produk maupun jasa *game* dari luar negeri, *counter-mechanism* tersebut dapat berupa regulasi yang ketat maupun produk dan jasa yang mengimbangi game dari luar sehingga nilai dan *insight* dari pengembang Indonesia dapat mengimbangi produk *game* luar.

4.1.1 Peningkatan Transaksi Jual-Beli Pemain *E-Sports*

Transaksi jual beli pemain bukanlah tindak perdagangan manusia atau orang (*human trafficking*) sebab tidak ada unsur eksploitasi didalamnya. Para pemain secara sukarela mengikatkan diri mereka masing-masing dalam kontrak antara pemain dengan tim *E-Sports* itu dengan sebuah kontrak dengan jangka waktu tertentu.

Ada kesamaan dengan olahraga tradisional yang dapat melakukan transaksi jual-beli pemain, namun industri *E-Sports* juga melakukan jual-beli pemain untuk memperkuat tim masing-masing[73]. Tentu dengan transfer pemain tersebut juga bisa menguntungkan bagi tim, negara pun akan menerima keuntungan dari transaksi jual-beli pemain tersebut dengan memperoleh devisa bagi negara ketika pemain dari Indonesia ditransfer ke tim luar negeri misalnya. Apalagi jikalau pemain yang ditransfer tersebut bisa membawa tim menjuarai turnamen-turnamen di negara tempatnya bermain, tentu akan membuat citra para pemain Indonesia bagus. Dan akan jadi rebutan tim-tim luar negeri lainnya. Berita transfer yang mengejutkan pertama kali diberitakan oleh media China Lanxiong Sports, jumlah angka transfer pemain mencapai $1 juta untuk pemain

[73] Hudrasyah, H. Briantono, N. Dkk. 2019. "*Marketing Strategy for Game Developer Based on Micro and Macro Environment in Indonesia".* Journal of Global Business and Social Entrepreneurship. Vol. 5. Hal. 78-92.

yang dikenal sebagai legenda Lee Sang-hyeok (dengan Nick Game Faker) dipublikasikan kepada publik sebab jumlah nominal transfernya yang fantastis pada tahun 2014 lalu[74]. Tentu itu masih terbilang sangat kecil dibanding jumlah transfer daerah negara-negara Eropa dan Amerika, contohnya pada tahun 2015 salah satu pemain China di transfer dengan nominal $7,85 juta yaitu Jian Zi-Hao (dengan Nick Game Uzi).

Demikian untuk pemain Indonesia yang sudah dikenal dunia karena kemahirannya bermain *game* yakni M.Adriansyah Jusuf (Nick Game MEAT) salah pemain Indonesia yang berkarier di *game console* genre *fight* Tekken. Beberapa kali menjuarai turnamen-turnamen internasional dengan membawa nama Indonesia dikancah global[75], serta menjadi pemain *Tekken* di ajang *SEA Games* mewakili Indonesia pada tahun 2019. Selanjutnya ada pemain Indonesia yang dibeli tim dari negara luar yakni Kenny Deo (*Nick Game* Xepher) yang mahir dalam bermain *game Dota 2* , dan sudah dikenal dunia karena berhasil menjuarai *ONE ESPORTS Dota 2 SEA League*. Ada juga dari genre *game First Person Shooter CS:GO* yakni Hansel Ferdinand (*Nick Game* BnTeT) pemain Indonesia yang bermain di salah satu tim Amerika Serikat yaitu tim Gen.G. Terakhir pemain dengan genre yang sama *First Person Shooter game Point Blank* yakni Yulius (*Nick Game* NextJack) berhasil mengharumkan nama Indonesia di turnamen dunia PBIC di tahun 2017, *NextJack* juga dikenal sebagai sang dewa sniper yang sangat ditakuti pemain luar negeri saat berhadapan di turnamen-turnamen lainnya diadakan. Dengan deretan pemain asal Indonesia

---

[74] https://esports.id/other/news/2018/02/58d4d1e7b1e97b258c9ed0b37e02d087/lao-shuai-cetak-rekor-transfer-pemain-termahal-di-mobile-esports diakses pada 20 September 2022.

[75] https://duniagames.co.id/discover/article/10-pro-player-indonesia-yang-mendunia diakses pada 20 September 2022.

yang telah disebutkan tadi, maka bisa dikatakan Indonesia dengan pemain yang memiliki kualitas bermain *game* sangat bagus sehingga bisa menarik tim luar untuk membeli atau mentransfernya agar bisa memperkuat tim.

Bukan cuma hanya transaksi jual-beli pemain yang bisa menguntungkan, namun dengan mewakili Indonesia di turnamen internasional juga bisa menguntungkan negara[76]. Sebab dengan membawa nama Indonesia di turnamen internasional bisa membawa citra Indonesia terhadap dunia bahwa Indonesia juga memiliki potensi untuk bersaing di kancah global sebagai negara berkembang, mampu bersaing dengan negara-negara maju juga salah satu kelebihan yang Indonesia bisa perlihatkan pada dunia. Dapat menjuarai turnamen internasional bisa jadi cara untuk memperlihatkan pada dunia bahwa Indonesia pun sudah mumpuni dalam industri *E-Sports* ini , yang mana *E-Sports* hanya ada negara maju yang menjadi dominasi karena negara maju sudah sangat mapan dalam industri ini. Baik dari jaringan internet maupun peralatan yang sangat canggih.

Jadi fenomena *E-Sports* ini akan menjadi sebuah peluang baru untuk bisa bersaing dengan negara maju dalam teknologi dan sumber daya manusia. Dengan adanya beberapa nama pemain yang telah diakui oleh dunia, maka *E-Sports* Indonesia tidak bisa dianggap sepele lagi dan akan menjadi negara berkembang yang mampu bersaing di turnamen internasional kedepannya. Dengan tidak dianggap sebelah mata lagi oleh negara maju, tentu Indonesia akan dikenal negara lain dengan kualitas pemain *E-Sports*nya yang sangat perlu diperhitungkan.

---

[76] *Ibid,.*

4.1.2 Peningkatan Keuntungan Pengembang *Game*

Game Developer atau pengembang *game* adalah seorang atau perusahaan pengembang software yang mempunyai keahlian pada bidang pembuatan *game.* Adapun tugas utama dari *game developer* adalah merancang sebuah *game*. Terlepas dari kenyataan bahwa ia menghadapi banyak persaingan, industri pengembangan game menawarkan lebih banyak peluang daripada industri lain, menjadikannya menantang tetapi menyenangkan.

Tabel. 4.3 Pendapatan Industri *Game* luar di Indonesia 2014-2016[77]

Tahun	Keuntungan Industri *game*	Pengeluaran pemain
2014	$181 juta	$5,3
2015	$321,1 juta	$10,2
2016	$704,4 juta	$12,4

Sumber : Newzoo, Global Market Publishers. Data telah diolah

Dari tahun 2014 menuju 2016 industri *game* mendapat keuntungan yang besar dalam pasar Indonesia, dari 181 juta dollar menjadi 704,4 juta dollar atau terjadi kenaikan menjadi hampir 400% dari jumlah pendapatan awal dari industri *game* luar[78]. Sementara itu jumlah pengguna *video games* sendiri mengalami peningkatan dari 13,4% menjadi 21,8%[79]. Apabila kita hitung, di tahun 2014 dengan jumlah pendapatan sebesar 181 juta dollar mewakili sejumlah pemain yang berjumlah 34 juta jiwa, apabila di rata-rata maka kita akan mendapatkan

---

[77] Newzoo Global Market Publishers. https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo.global-games-market-report-2014/ diakses pada 24 Agustus 2022.

[78] Hao Yoong Cheong, Woei Loon Choo, Chun Wai Lim, Tin Tin Ting, Videos Games and Its Economy Impact Southeast Asia Country. Research gate https://www.researchgate.net/publication/313796379_Video_Games_and_Its_ di akses pada 19 September 2022.

[79] https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/ diakses pada 1 September 2022.

sebuah pengeluaran sebesar 5,3 dollar per individu per tahun. Sedangkan pada tahun 2016 pendapatan mencapai 704 juta dollar dengan jumlah pemain sebesar 56,7 juta jiwa, maka apabila kita hitung pengeluaran per individu per tahun mencapai 12,4 dollar per tahun[80]. Terjadi kenaikan konsumsi dari tiap individu per tahun mencapai 100% dari 2014 hingga 2016, namun perhitungan ini hanya menyimpulkan apabila setiap orang di Indonesia yang termasuk *gamers* yang berjumlah 56,7 juta jiwa mengeluarkan uang sebesar 12,4 dollar maka akan terjadi pengeluaran sebesar 704 juta dollar kepada industri *game* global.

Jika melihat data diatas, mengaitkan dengan teori perdagangan yang peneliti gunakan telah terjadi perdagangan yang bisa menguntungkan dua pihak yaitu *publisher* atau pengembang *game* dengan Indonesia (masyarakat Indonesia). Sebab dengan menginstall *game* dapat memberikan keuntungan kepada pengembang *game* .

4.2 Industri *E-Sports* global terhadap Industri *Creative* Indonesia

Indonesia saat ini tengah memasuki evolusi baru dalam perekonomiannya[81], yakni, pertumbuhan ekonomi kreatif, yang membuka wacana baru bagi pemerintah sebagai pemilik kebijakan dan masyarakat, yang diharapkan menjadi pelaku usaha dalam pengembangan ekonomi kreatif. Memanfaatkan ide, gagasan, bakat atau talenta, dan kreativitas merupakan contoh cadangan sumber daya yang tidak hanya dapat diperbarui tetapi juga tidak terbatas.

---

[80] Techjury, Video Games Revenue Report. https://techjury.net/stats-about/video-game-revenue/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

[81] Galih, Bayu. 2012. "*Tren Berubah, Ini Tantangan Industri Game di Indonesia"*. http:teknologi.news.viva.co.id/newsread358003-tren-berubah-ini-tantangan-industri-game-di- Indonesia. Diakses pada 12 Agustus 2022.

Pemanfaatan kreativitas dan penciptaan inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju[82]. Bukannya bersaing hanya pada harga atau kualitas produk di pasar global, industri harus bersaing melalui inovasi, imajinasi, dan kreativitas. Indonesia tahu bahwa industri kreatif adalah sumber pendapatan baru yang perlu dikembangkan lebih lanjut dalam perekonomian negara. Periklanan, arsitektur, pasar barang dan seni, kerajinan, desain, pakaian, video, film, dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan pencetakan, komputer dan perangkat lunak, televisi dan radio, serta penelitian dan pengembangan kuliner hanyalah 15 dari 15 subsektor yang termasuk dalam kategori industri kreatif, menurut Kementerian Perdagangan.

Sumber daya manusia (SDM) orang-orang yang dipekerjakan oleh suatu organisasi untuk bergerak, berpikir, dan merencanakan untuk mencapai tujuan organisasi adalah fondasi Ekonomi Kreatif. Sumber daya yang digunakan dalam proses pembuatan barang dan jasa pokok. Bahkan, Potensi tidak ada batasannya karena pada dasarnya kemajuan sektor ekonomi kreatif bergantung pada kreativitas masing-masing individu.

Pada era digital ini bisnis berbasis ekonomi kreatif mendapatkan momentum baru[83]. Terutama yang berkaitan dengan pemasaran dan pengenalan produk. Saluran digital akan memudahkan untuk mengidentifikasi produk, memungkinkan pihak yang berkepentingan untuk dengan mudah terhubung dengan produsen. Jangkauan pemasaran juga melampaui negara dan wilayah.

---

[82] Indonesia Investments. 2016. “Indonesia’s Online Gaming Industry Dominated by Foreign Games”. https://www.indonesia-investments.com/id/news/todays-headlines/indonesia-s-online-gaming-industry-dominated-by-foreign-games/item6422 diakses pada 26 September 2022.

[83] *Ibid,.*

Potensi pasar yang luas yang terus berkembang sesuai dengan sifat konsumen game interaktif dan ketersediaan sumber daya alam sebagai bahan baku industri kreatif game interaktif merupakan contoh komponen edukasi dan kebutuhan pengembangan emosional game interaktif.

Indonesia berharap dapat bersaing secara global dengan ekonomi kreatif atau industri kreatif ini, yang berfokus pada penciptaan barang dan jasa dengan menggunakan keahlian dan peningkatan bakat dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual. Pertumbuhan ekonomi kreatif Indonesia akan terkonsentrasi khususnya pada setiap subsektor industri kreatif.

Kesejahteraan ekonomi Indonesia dipandang sebagai prioritas yang semakin meningkat bagi industri kreatif. Industri kreatif cukup besar memberikan kontribusi yang signifikan baik bagi pendapatan nasional maupun daerah[84], oleh karena itu, wajar jika pemerintah sangat concern terhadap sektor kreatif ini. Ekonomi kreatif sendiri berkaitan dengan isu-isu terkait kreativitas manusia yang berpotensi menghasilkan keuntungan bagi individu, organisasi, atau perusahaan game interaktif.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Indonesia dan Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Pelaksanaan *E-Sports* di Indonesia telah diatur dalam Peraturan Pengurus Besar *E-Sports* Indonesia Nomor 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan *E-Sports* di Indonesia[85]. Bahwa olahraga *E-Sports* di Indonesia telah berkembang dengan

[84] Antara, & Yanuar, Y. 2019. “Industri Gaming di Indonesia Tumbuh 40 Persen”. Tempo. https://tekno.tempo.co/read/1189858/industri-gaming-di-indonesia-tumbuh-40 persen/full&view=ok diakses 8 September 2022.
[85] Peraturan PB ESI pdf.

pesat dan memiliki ekosistem yang besar, sehingga perlu mengatur terkait standarisasi pemain dan atlet profesional, pembinaan dan pengembangan *E-Sports,* Tim, Liga dan Turnamen *E-Sports* , vendor penyelenggara, hak siar dan media, dan sponsor *E-Sports.*

Industri kreatif Indonesia sebenarnya sedang berkembang. Jika masyarakat sadar akan pentingnya era industri kreatif, tidak menutup kemungkinan akan terus meningkat. Industri kreatif sendiri merupakan kumpulan kegiatan ekonomi yang muncul dari usaha seseorang. menggunakan keterampilan, kemampuan, dan bakatnya untuk memberi manfaat bagi banyak orang dan memberikan lapangan pekerjaan. Tidak dapat dipungkiri bahwa industri kreatif menyumbang dana yang cukup besar baik bagi pendapatan nasional maupun daerah, sehingga wajar jika pemerintah sangat peduli dengan industri kreatif ini. Industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan perekonomian Indonesia.

Tabel 4.4 Pertumbuhan Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Permainan Interaktif di Indonesia tahun 2014-2016[86]

Tahun	PDB Permainan Interaktif (dalam miliar)	Pertumbuhan (%)
2014	12.45	14,85
2015	15.12	21,45
2016	18.67	23,48

Sumber : Badan Pusat Statistik Indonesia, data sudah diolah

[86] Badan Pusat Statistik PDB Permainan Interaktif Indonesia tahun 2014-2016. https://www.bps.com/pdb-permainan-interaktif-indonesia/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

Ekonomi suatu bangsa diyakini dapat dibangkitkan melalui ekonomi kreatif. Ekonomi kreatif merupakan program yang bertujuan untuk meningkatkan perekonomian sektor riil dalam skala nasional, sesuai dengan program Kementerian Dalam Negeri (Kemendag) Republik Indonesia.Kegiatan program ini dimaksudkan untuk membantu Indonesia bersaing dengan negara-negara lain, terutama mengingat era perdagangan bebas yang akan dihadapi Indonesia dengan negara-negara ASEAN lainnya.

Dunia telah memasuki gelombang keempat era industri, atau industri ekonomi kreatif, saat ini. Negara-negara maju telah lama menyadari bahwa industri harus semakin mengandalkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang inovatif daripada dominasi industri. Industri kreatif subsektor permainan interaktif telah mampu memberikan sumbangan kepada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional secara signifikan pada tahun 2016 yaitu sebesar 23,48 persen[87].

Konsep ekonomi kreatif era ekonomi baru menekankan pada kreativitas dan informasi dengan bertumpu pada gagasan dan bekal pengetahuan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai sektor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Dari era pertanian hingga era industri dan informasi, struktur perekonomian global mengalami perubahan yang cepat sejalan dengan pertumbuhan ekonomi. Dahulunya berbasis Sumber Daya Alam (SDA) sekarang berbasis Sumber Daya Manusia.

---

[87] Kominfo. 2019. "*Gelar Kompetisi Esports, Pemerintah Targetkan Gamers Tanah Air Berkelas Dunia".* https://www.kominfo.go.id/content/detail/16056/gelar-kompetisi-esport-pemerintah-targetkan-gamers-tanah-air-berkelas-dunia/0/berita_satker diakses pada 7 September 2022.

Toffler (1980) dalam teorinya melakukan pembagian gelombang peradaban ekonomi kedalam tiga gelombang[88]. Gelombang pertama ekonomi pertanian adalah gelombang pertama. Kedua, gelombang ekonomi industri. Gelombang ekonomi informasi adalah gelombang ketiga. Kemudian, diharapkan gelombang keempat adalah ekonomi kreatif, yang fokus pada ide-ide inovatif dan kreatif. Industri kreatif dari segi ekspor, meningkat rata-rata 4,63 persen per tahun dari tahun 2014 hingga tahun 2016.

Pada era digital ini bisnis berbasis ekonomi kreatif mendapatkan momentum baru[89]. Terutama yang berkaitan dengan pemasaran dan pengenalan produk. Saluran digital akan memudahkan identifikasi produk, memungkinkan pihak yang berkepentingan untuk dengan mudah terhubung dengan produsen. Jangkauan pemasaran juga melampaui batas negara.

Karena menciptakan nilai tambah di setiap rantai nilai kreasi, produksi, distribusi, monetisasi, apresiasi, dan terakhir studi industri ini mulai tumbuh dan berkembang. Nilai tambah yang muncul di setiap rantai nilai adalah tandanya.

Tabel 4.5 Pertumbuhan Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016[90]

Tahun	PDB Ekonomi Kreatif (dalam Triliun)	Pertumbuhan (%)
2014	812,68	3,59
2015	852,24	4,87
2016	898,57	5,44

[88] Alvin Toffler. 1980. *The Third Wave.* Penerbit Penguin Book, Inggris.
[89] *Ibid,*.
[90] Badan Pusat Statistik PDB Ekonomi Kreatif Indonesia 2014-2016. https://www.bps.com/pdb-ekonomi-kreatif-indonesia/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

Sumber : Badan Pusat Statistik Indonesia, data telah diolah.

Menurut statistik ekonomi kreatif 2016, antara tahun 2011 dan 2015, PDB ekonomi kreatif meningkat 9,1% per tahun, dari 537,79 triliun menjadi 852,24 triliun. Sebaliknya, Amerika Serikat menyumbang 31,72 persen dari ekspor komoditas kreatif pada tahun 2015, diikuti oleh Jepang (6,74%) dan Taiwan (4,99%)[91].

Minat dan semangat pekerja muda usia produktif mendorong pesatnya pertumbuhan ekonomi kreatif. Bahkan hingga saat ini, pekerja muda dan orang produktif berbondong-bondong ke industri ini untuk mencari pekerjaan dan peluang usaha. Di Indonesia, ekonomi kreatif berkembang dan berkembang menjadi sektor ekonomi yang berperan peran ekonomi strategis. Ekonomi kreatif pada tahun 2014 berkontribusi 3,59 persen terhadap Pendapatan Domestik Bruto (PDB) nasional. Ekonomi kreatif pada tahun 2015 berkontribusi 4,87 persen terhadap Pendapatan Domestik Bruto (PDB) nasional. Ekonomi kreatif tahun 2016 berkontribusi 5,44 persen terhadap Pendapatan Domestik Bruto (PDB) nasional.

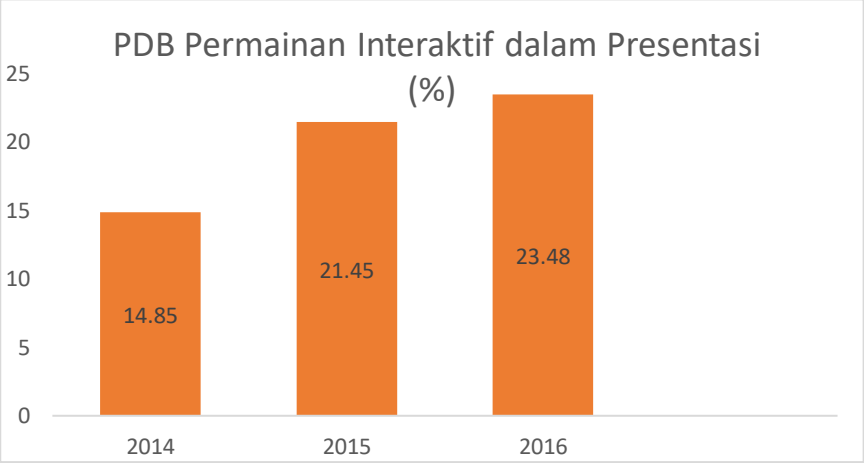
Karena didukung oleh sumber daya yang tidak habis-habisnya, ekonomi kreatif masih memiliki potensi dan potensi untuk menjadi penggerak baru dalam peningkatan perekonomian nasional di masa mendatang. Insan kreatif yang mampu terus berkembang dan memberi nilai tambah merupakan sumber daya utama. Selain itu, dengan terciptanya lingkungan yang kondusif diharapkan dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi baik secara ekonomi maupun non ekonomi.

---

[91] Techjury. 2019. "*How Much is the Gaming Industry Worth".* https://techjury.net/stats-about/video-game-revenue/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

Kesejahteraan ekonomi Indonesia dipandang sebagai prioritas yang semakin meningkat bagi industri kreatif. Karena industri kreatif memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap pendapatan nasional dan daerah, pemerintah tentu prihatin dengan sektor ini. Industri kreatif Indonesia justru berkembang. Sadar akan pentingnya era industri kreatif, tidak menutup kemungkinan akan terus meningkat. Industri kreatif sendiri merupakan kumpulan kegiatan ekonomi yang dimungkinkan dengan menggunakan keterampilan dan bakat seseorang untuk menghasilkan kekayaan dan lapangan kerja bagi banyak individu.

Gambar 4.2 Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Permainan Interaktif di Indonesia tahun 2014-2016 dalam persen (%)[92]



Sumber : Badan Pusat Statistik Permainan Interaktif Indonesia

Industri kreatif subsektor permainan interaktif telah mampu memberikan sumbangan kepada Produk Domestik Bruto (PDB) nasional secara signifikan pada tahun 2016 yaitu sebesar 23,48 persen.

[92] *Ibid,.*

Seiring perkembangan teknologi informasi dan perkembangan zaman, pengembangan *game* mempunyai prospek yang luar biasa. Industri permainan (*game*) di Indonesia potensial untuk berkembang, meskipun saat ini kontribusinya masih kecil terhadap pertumbuhan ekonomi, tetapi industri ini memiliki potensi yang besar untuk berkembang. Industri *game online* yang merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif saat ini memang sudah sangat berkembang pesat, bahkan sepanjang tahun 2011 saja industri kreatif telah menyumbangkan tujuh persen Produk Domestik Bruto (PDB)[93]. Pencapaian tersebut, menempatkan sektor ekonomi kreatif pada urutan ketujuh menyumbangkan PDB terbesar.

Industri *E-Sports* pada dasarnya terdiri dari sebuah permainan di mana banyak orang berpartisipasi dalam proses bermain untuk mendorong kreativitas. Tentu, ini sejalan dengan titik tekanan industri kreatif, yang didefinisikan sebagai industri yang terlibat dalam proses mengubah ide atau kekayaan intelektual menjadi sesuatu yang bernilai ekonomi tinggi. Sebagai salah satu dari lima belas subsektor ekonomi kreatif di Indonesia, subsektor permainan interaktif didorong oleh fakta bahwa industri e-sports dapat digunakan sebagai komoditas kreatif.

Fakta bahwa *E-Sports* telah memasuki olahraga Asian *Games* menunjukkan bahwa popularitas global *E-Sports* semakin meningkat, dan banyak orang mengantisipasi kemeriahan pertandingan *E-Sports* di Asian *Games*. *The International*, yang mungkin akrab dengan *Dota2*, adalah salah satu dari banyak turnamen *E-Sports* yang menunjukkan popularitas olahraga yang semakin

[93] Kominfo. 2019. “Gelar Kompetisi Esport, Pemerintah Targetkan Gamers Tanah Air Berkelas Dunia”. https://www.kominfo.go.id/content/detail/16056/gelar-kompetisi-esport-pemerintah-targetkan-gamers-tanah-air-berkelas-dunia/0/berita_satker diakses pada 7 September 2022.

meningkat dari waktu ke waktu. International adalah turnamen *Dota2* paling bergengsi dan terbesar di dunia.

Tabel 4.6 Ekspor Industri kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016[94]

Tahun	Ekspor Industri Kreatif (dalam juta)	Pertumbuhan (%)
2014	6.193.035	14,85
2015	7.219.348	21,45
2016	8.457.826	23,48

Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia. Data telah diolah

Ekspor sebagai motor penggerak bagi pertumbuhan ekonomi, di mana ekspor dapat memperluas pasar, dapat mendorong mengalirnya modal dan akan menghasilkan devisa negara. Ekspor merupakan faktor penyebab naiknya pertumbuhan ekonomi, syarat utama ekspor adalah menciptakan iklim yang dapat membawa terjadinya proses pertumbuhan ekonomi dalam negeri yang berkesinambungan.

Pada tabel 4.6 Nilai impor *E-Sports* mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun 2014 sampai 2016 dengan rata-rata 19,93%. Dalam ajang INAICTA (*Indonesian ICT Award*) itu, terlihat kategori pengembangan industri game termasuk pengakuan pengembang game. Melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika, pemerintah telah mengupayakan joint equipment untuk mendorong pelaku industri berbagi biaya, sehingga meningkatkan daya saing. dan menurunkan kebutuhan modal. Hal ini disebabkan tingginya biaya perangkat lunak dan perangkat keras komputer yang mahal.

[94] Badan Pusat Statistik Ekspor Industri Kreatif Indonesia 2014-2016. https://www.bps.com/ekspor-industri-kreatif-indonesia/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

E-Sports di Indonesia memang tidak bisa berkembang dan berubah secara pesat, karena memang ada proses-proses yang dilalui untuk mempersiapkan *E-Sports* Indonesia menjadi lebih baik lagi, seperti memberikan pelatihan kepada para pemain, memberikan fasilitas yang memadai kepada para pemain, karena memang belum semua manajemen yang ada di Indonesia sudah maju seperti manajemen yang ada di luar negeri, memiliki pendapatan pasti, latihan yang konsisten, perilaku yang baik untuk setiap pemainnya, serta mempersiapkan mental untuk juara.

Banyaknya peminat *E-Sports* di Indonesia membuat para investor dan para sponsor tertarik untuk terjun ke dunia *E-Sports* , dengan begitu banyak turnamen yang bisa diselenggarakan tiap tahunnya. Selain itu, dengan banyaknya peminat mendorong para *gamers* untuk bisa menguasai bahasa asing terutama bahasa Inggris dan Mandarin untuk bisa berkomunikasi secara *online* dengan para *gamers* yang berada diluar negeri.

Sehingga dapat membangkitkan dan memanfaatkan daya kreatif dan kreativitas individu, industri kreatif berkontribusi terhadap kesejahteraan dan lapangan kerja, serta berpotensi menumbuhkan inovasi dan kreativitas di antara para pelaku industri dalam penciptaan produk-produk terkini.

Industri kreatif Indonesia berkembang dengan sangat pesat. Pemetaan industri kreatif Kementerian Perdagangan tahun 2007 mengungkapkan bahwa kontribusi industri kreatif terhadap perekonomian Indonesia dapat dilihat dalam lima indikator utama: PDB, penyerapan tenaga kerja, jumlah perusahaan, ekspor,

dan pertumbuhan ekonomi. berdampak pada sektor lainnya[95]. Industri kreatif diyakini mempunyai kontribusi signifikan untuk meningkatkan perekonomian suatu bangsa. Indonesia berusaha mengembangkan industri berbasis industri kreatif karena mampu menyumbang pemasukan negara melalui Pendapatan Domestik Bruto (PDB).

Pemerintah meluncurkan cetak biru pertumbuhan ekonomi kreatif menyusul realisasi kontribusi signifikan negara yang dibuat oleh ekonomi kreatif. *Game* interaktif adalah salah satu subsektor industri kreatif. Meskipun *game* interaktif tumbuh pesat di banyak negara, Indonesia belum melihat fenomena ini. *Game* interaktif bidang yang relatif baru memiliki potensi, tantangan, dan hambatan yang harus dikelola dengan baik. Dalam setiap langkah rantai nilai kreasi, produksi, distribusi, monetisasi, dan apresiasi interaktif Indonesia industri *game* memiliki nilai tambah. Salah satu indikasi bahwa industri ini mulai berkembang adalah nilai tambah yang terdapat pada setiap rantai nilai.

Tabel 4.7 Pertumbuhan Partisipasi Angkatan Kerja Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016[96]

Tahun	Jumlah Penduduk Bekerja Disektor Ekonomi Kreatif	Jumlah penduduk Angkatan kerja	Pertumbuhan (%)
2014	15.905.395 jiwa	74.508.217 jiwa	21,35
2015	15.917.573 jiwa	84.966.207 jiwa	18,73

[95] Departemen Perdagangan tahun 2007 pdf. https://www.dinasperdagangan.com/kontribusi-industri-kreatif-pada-perekonomian/ diakses pada 12 Agustus 2022.

[96] Badan Pusat Statistik Pertumbuhan Pertisipasi Angkatan Kerja Sektor Ekonomi kreatif Indonesia 2014-2016. https://www.bps.com/pertumbuhan-partisipasi-angkatan-kerja-sektor-ekonomi-kreatif/ . Diakses pada 12 Agustus 2022.

2016	15.949.590 jiwa	101.216.841 jiwa	15,76

Sumber : Badan Pusat Statistik Indonesia, data telah diolah.

Melihat tabel 4.7 Industri kreatif mampu menyerap tenaga kerja 15.905.395 pekerja di Indonesia dengan tingkat partisipasi tenaga kerja mencapai 21,35% pada tahun 2014. Pada tahun 2015 mampu menyerap tenaga kerja 15.917.573 pekerja di Indonesia dengan tingkat partisipasi kerja 18,73%. Industri kreatif mampu menyerap tenaga kerja 15.949.590 pekerja di Indonesia dengan tingkat partisipasi tenaga kerja mencapai 15,76% pada tahun 2016.

Kebijakan yang mempertimbangkan baik kondisi internal maupun eksternal diperlukan agar pertumbuhan ekonomi yang positif dapat terjadi. Pertumbuhan ini harus mampu menghasilkan jumlah, produktivitas, dan efisiensi lapangan kerja yang setinggi-tingginya. Pemanfaatan kreativitas dan produksi inovasi melalui perkembangan teknologi yang semakin maju kini lebih menentukan nilai ekonomis suatu produk atau jasa daripada bahan baku atau sistem produksi.

Output agregat (barang dan jasa) atau PDB (produk domestik bruto) hanya dapat ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi dan kesempatan kerja. Ekonomi Makro mendefinisikan pertumbuhan ekonomi sebagai peningkatan Pendapatan Nasional yang disertai dengan peningkatan Produk Domestik Bruto (PDB). Pemerintah Indonesia menyadari bahwa harapan bagi kebangkitan, persaingan, dan keunggulan perekonomian Indonesia dalam perekonomian global adalah ekonomi kreatif yang menitikberatkan pada penciptaan barang dan jasa dengan menggunakan keahlian, bakat, dan kreativitas sebagai kekayaan intelektual.

Tabel 4.8 Pertumbuhan Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Terhadap Jumlah Pekerja Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016[97]

Tahun	Jumlah Penduduk Bekerja Subsektor Permainan Interaktif	Jumlah Penduduk Bekerja Disektor Ekonomi Kreatif	Pertumbuhan (%)
2014	24.167 jiwa	15.905.395 jiwa	0,15
2015	27.549 jiwa	15.917.573 jiwa	0,17
2016	29.327 jiwa	15.949.590 jiwa	0,18

Sumber : Badan Pusat Statistik Indonesia, data telah diolah.

Industri kreatif di Indonesia berkembang pesat. Industri kreatif yang terus berkembang memberikan kontribusi bagi pendapatan negara sebagian. Kementerian Perdagangan RI mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang muncul dari pemanfaatan daya kreatif dan daya cipta individu untuk menghasilkan dan memanfaatkan kemakmuran dan kesempatan kerja.

Tidak hanya di negara berkembang seperti Indonesia, tetapi di seluruh dunia, industri kreatif memainkan peran ekonomi yang signifikan. Hal ini tidak dapat dipisahkan karena industri kreatif berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi global. Sebagai sumber daya utama yang menggerakkan perekonomian, tingkat kreativitas sangat terkait ke industri kreatif.

[97] Badan Pusat Statistik Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Indonesia 2014-2016. https://www.bps.com/pekerja-subsektor-permainan-interaktif-indonesia/. Diakses pada 12 Agustus 2022.

Gambar 4.3 Pertumbuhan Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Terhadap Sektor Ekonomi Kreatif di Indonesia Tahun 2014-2016[98].

Sumber : BPS Pertumbuhan Pekerja Permainan Interaktif

Jika dilihat dari Gambar 4.3 kita bisa melihat bagaimana pengaruh *E-Sports* terhadap penyerapan tenaga kerja yang bisa dibilang masih kurang, namun hal ini tentu masih awal dari pengaruhnya terhadap penyerapan tenaga kerjar. Pada tahun 2014 penyerapan tenaga kerja pada industri *E-Sports* 0,15% atau sekitar 24.167 orang. Tahun 2015 meningkat dalam penyerapan tenaga kerja 0,17% atau sekitar 27.549 orang. Dan pada tahun 2016 bertambah lagi menjadi 0,18% atau sekitar 29.327 orang. Sehingga bisa disimpulkan bahwa peningkatan penyerapan tenaga kerja dari tahun 2014-2016 itu rata-rata 0,1% dan dengan ini membantu mengurangi jumlah pengganggguran di Indonesia.

Barang-barang kreatif dapat dibuat dari permainan interaktif. Sebagai salah satu dari lima belas subsektor ekonomi kreatif di Indonesia, hal ini mendorong berkembangnya permainan interaktif[99]. Kemudian menciptakan lapangan kerja baru di Indonesia. Sebagai hasil dari peluang wirausaha industri

[98] *Ibid,.*
[99] *Ibid,.*

kreatif, industri kreatif yang berkembang juga dapat menjadi pusat ekonomi rakyat dalam menghadapi persaingan pasar global.

Jadi setelah dipaparkan hasil diatas, maka penulis bisa menarik beberapa poin penting dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh *E-Sports* terhadap Industri *Creative* Indonesia“. Adapun penelitian ini merupakan tahun awal populernya bagi industri *E-Sports* di Indonesia dan belum menjadi suatu yang menarik pemerintah, sebab *E-Sports* ini masih awam bagi yang tidak mengetahuinya dan sangat populer bagi peminatnya yang mendominasi adalah kaum milenial serta adapun beberapa dari kaum anak-anak dibawah umur dan orang tua (menarik menyaksikan pertandingan yang sajikan melalui platform streaming). Fenomena ini sangat populer didunia, apalagi negara maju yang dominan melakukan pertandingan *E-Sports* sebab negara maju mumpuni dalam memfasilitasi turnamen *E-Sports* ini dengan peralatan canggih maupun jaringan internet yang sangat pesat.

Bagi negara berkembang seperti Indonesia[100], ini merupakan fenomena baru bagi pemerintah soalnya hanya tidak disangka dengan bermain *game* seseorang bisa memperoleh keuntungan dan menjadi pekerjaan bagi yang menekuninya. Untuk tahun awal populernya *E-Sports* di Indonesia masih belum terlalu signifikan dalam mempengaruhi perekonomian negara Indonesia, namun bisa menyebabkan penyerapan tenaga kerja untuk bermain *game*. Dengan populernya *E-Sports* ini dikalangan kaum milenial sehingga pemerintah membentuk organisasi yang dapat mewadahinya, terbentuknya IeSPa (*Indonesian E-Sports Association*) secara resmi dibentuk pada 1 April 2013

[100] Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. Jurnal Komunikasi, 1(5), 443–454.

dibawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) sebagai pembina. *E-Sports* ini pun masuk dalam kategori Ekonomi Kreatif Indonesia dengan kategori permainan interaktif.

Kemudian penulis memperoleh data dari pengaruh *E-Sports* terhadap Ekonomi kreatif Indonesia dilihat dari Pendapatan Domestik Bruto (PDB), pada tahun 2014 PDB untuk Permainan Interaktif sebesar 12,45 Miliar. Selanjutnya pada tahun 2015 meningkat menjadi sebesar 15,12 miliar. Dan pada tahun 2016 meningkat menjadi 18.67 miliar. Jadi bisa dilihat bahwa fenomena *E-Sports* ini bisa menjadi pengaruh terhadap ekonomi kreatif Indonesia meskipun belum terlalu dikelola dengan baik oleh pemerintah.

Bukan hanya Pendapatan Domestik Bruto (PDB) ada juga pengaruh dalam penyerapan tenaga kerja. Sesuai data yang diperoleh oleh penulis dari Badan Pusat Statistik Indonesia, pada tahun 2014 orang yang bekerja dalam subsektor Permainan Interaktif sebesar 24.176 jiwa atau 0,15% dalam penyerapan tenaga kerja. Selanjutnya pada 2015 meningkat menjadi 27.549 jiwa atau 0,17% penyerapan tenaga kerja. Dan pada tahun 2016 meningkat lagi menjadi sebesar 29.327 jiwa atau 0,18% orang yang bekerja dalam subsektor Permainan Interaktif Ekonomi Kreatif Indonesia. Jadi bisa disimpulkan bahwa dalam fenomena *E-Sports* ini menyebabkan terjadinya peningkatan dalam penyerapan tenaga kerja yang memungkinkan masyarakat memperoleh kesejahteraan dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Jadi peneliti bisa menyimpulkan bahwa, ada pengaruh yang diberikan oleh *E-Sports* ini terhadap industri *creative* Indonesia meski belum terlalu

signifikan pada Pendapatan Domestik Bruto (PDB) Indonesia dan ada penyerapan tenaga kerja dalam fenomena ini bagi masyarakat Indonesia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan interpretasi data pada bab sebelumnya, mengenai pengaruh *E-Sports* terhadap Ekonomi Kreatif Indonesia , maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Fenoma *E-Sports* di Indonesia sendiri masih banyak yang belum mengetahuinya, namun untuk masyarakat yang menekuninya dapat melihat bahwa fenomena ini sangat bermanfaat bagi mereka yang hanya bermain *game* bisa memberikan keuntungan tersendiri. Adanya *E-Sports* memberikan keuntungan kepada pemain, pengembang *game,* sponsor, tim *E-Sports* , dan semua pihak yang terlibat dalam perekonomian *E-Sports.* Ada *developer game* independen berdiri dan berkembang di Indonesia, dimana fenomena ini sendiri tidak terjadi dibeberapa negara berkembang. Hal ini perlu menjadi perhatian bersama, bahwa sebenarnya ada komoditas yang potensial yang dapat digali dari masyarakat Indonesia dalam memajukan perekonomian dan kesejahteraan.

Adanya pengaruh terhadap Pendapatan Domestik Bruto (PDB) dalam ekonomi kreatif subsektor permainan Interaktif bisa menjadi pertimbangan pemerintah Indonesia untuk bisa melirik fenomena *E-Sports* ini. Penyerapan tenaga kerja yang terjadi setelah adanya *E-Sports* ini bisa dibilang masih belum terlalu signifikan, namun peneliti percaya kedepannya pasti akan menjadi suatu yang akan diperhitungkan oleh pemerintah untuk mengelolanya dengan baik. Ibarat dua sisi mata uang yang bertolak belakang, adanya perkembangan industri kreatif *game online* selain berpengaruh terhadap perekonomian

Indonesia juga memilki dampak negatif, seperti adanya kecanduan bagi para pengguna *game.*

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas perlu kiranya dilakukan penyempurnaan antara lain :

1. Untuk menumbuhkan perekonomian Indonesia lebih jauh, pemerintah dan para pelaku industri game lokal harus bekerja sama untuk mengembangkan industri ini. Selain itu, pengembang game dapat mengembangkan game berkualitas tinggi yang tidak hanya memberikan hiburan bagi para gamer tetapi juga peluang pendidikan.
2. kurangnya keterlibatan pemerintah dalam pengembangan industri game. Padahal, industri kreatif di sektor ini niscaya akan meningkatkan perekonomian Indonesia jika pemerintah memberikan dukungan dalam bentuk dana yang dikeluarkan, seperti yang dilakukan di negara maju.
3. Bukan hanya pada bantuan untuk pengembang *game* dalam negeri, kualitas pemain *E-Sports* butuh juga sebuah wadah pelatihan untuk bisa meningkatkan kemampuannya dalam bermain *game* agar bisa menjadi suatu tolak ukur untuk bisa bersaing dengan negara lain di turnamen internasional dengan membawa nama Indonesia dan membanggakan serta memberi citra bagus di mata negara lain di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

Bainbrige, W.S. 2010. "*The Kids are Alright: How to the Gamer Generation is Changing the Workplace".* (Alih Bahasa Suryaman, I.H) Nusantara, A.A (ed). Jakarta : PT. Grasindo.

Bisnis Indonesia. 2014. "*Sejarah Perkembangan Industri Game di Indonesia".*

Boediono. 2016. "*Ekonomi Indonesia: dalam lintas sejarah".* PT. Mizan Pustaka.

Hady, Handy. 2009. *"Ekonomi Internasional Teori dan Kebijakan Perdagangan Internasional",* Ghalia Indonesia, Bogor.

Mankiw, N. Gregory, dkk. 2013. "*Pengantar Ekonomi Makro".* Edisi Asia-Volume 2. (Terj.) Biro Bahasa Alkemis. Jakarta : Salemba Empat.

Muller, Jerry Z. (1993), "*Adam Smith in his Time and Ours, Designing Society",* Maxwell McMillan.

Narbuko, K., & Achmadi, H.A. (2003), "*Metodologi Penelitian".* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Robert Jackson dan Georg Sorensen. (1999). "*Pengantar Studi Hubungan Internasional".* Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Salvatore, Dominic. (1997). "*Ekonomi Internasional".* Ahli bahasa Drs. Haris Munandar. Edisi Kelima, Jakarta: PT. Erlangga.

Sumadi Suryabrata. (2013). "*Metode Penelitian"* . Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Walter, Andrew Wyatt. (1996). *Adam Smith and the Liberal Tradition in Internasional Relations.* Dalam Ian Clark & Iver B. Neumann, *Classical Theories of Internasional Relations,* Macmillan Press.

DOKUMEN :

Badan Pusat Statistik Ekspor Ekspor Industri Kreatif Indonesia 2014-2016.

Badan Pusat Statistik Pertumbuhan Pertisipasi Angkatan Kerja Sektor Ekonomi kreatif Indonesia 2014-2016.

Badan Pusat Statistik Pekerja Subsektor Permainan Interaktif Indonesia 2014-2016.

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia pdf.

JURNAL :

Ahmed Agung Faisal. 2019. Jurnal. "Kebijakan Pemerintah China Dalam Industri Game Tahun 2000-2014". Ilmu Hubungan Internasional. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Jember.

Anthony Khoo. 2012. *More or Less : Democracy and New Media .*

Audi E. Prasetyo. 2017. "*Penonton E-Sports lebih banyak dari Olahraga Tradisional".* https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/ .

Cucuel, Q. 2011. "*The Video Game Industry: Explaining the Emergence of New Markets".* Otago Management Graduate Review.

da Silva, R. J. R., Rodrigues, R. G., & Leal, C. T. P. 2019. Gamification in management education: A systematic literature review. BAR - Brazilian Administration Review. https://doi.org/10.1590/1807- 7692bar2019180103 diakses pada 20 Agustus 2022.

Dex Glenniza. 2018. Bermain *Video Game* dan *esports* dengan Olahraga. https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-

game-dan-eSport-tak-sama-dengan-olahraga. Diakses pada 4 Oktober 2022.

Drs. Hilmi Rahman. 2021. Perdagangan Internasional dan Strategi Pengendalian Impor. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional. Jakarta Selatan.

Dunne, Tim. 2001. "*Liberalism"*, dalam John Baylis & Steve Smith, *The Globalization of World Politics, An introduction to international relations,* 2nd edition, Oxford University Press.

Elvira, V. 2021. "*Industri Game dan E-Sport punya Pasar Potensi di Indonesia".* https://industri.kontan.co.id/news/industri-game-dan-esports-punya-pasar-potensial-di-indonesia.

Galih, Bayu. 2012. "*Tren Berubah, Ini Tantangan Industri Game di Indonesia"*. http:teknologi.news.viva.co.id newsread358003-tren-berubah- -ini-tantangan-industri-game-di- Indonesia.

Gosasang, V., Chandraprakaikul, W., & Kiattisin, S. 2011. *A Comparison of Traditional and Container Throught.* Bangkok. *Asian Jurnal of Shipping and Logistics.*

Journal of Digital Humanities. 2012. "*Games and Historical Narratives".* http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/games-and-historical-narratives-by-jeremy-antley/.

Kominfo. 2019. "*Gelar Kompetisi Esports, Pemerintah Targetkan Gamers Tanah Air Berkelas Dunia".*

Kurniawan, F. 2019. "*E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian".* Jurnal Olahraga Prestasi. https://www.jurnalolahraga.com/esport-dalam-fenomena-olahraga-kekinian. Diakses pada 12 Agustus 2022.

M. Faisal. 2018. "*Geliat E-Sports di Indonesia".* https://kumparan.com/@kumparansport/sejarah-eSports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378. Diakses pada 30 Agustus 2022.

Malliet, S. Dan de Meyer, G. 2005. "*The History of the Video Game".* The MIT Press. Camabrige. https://www.semanticscholar.org/paper/the-history-of-video-game-malliet-meyer/.

Martinrecords. 2017. "*Penting Untuk Diketahui, Sejarah Perkembangan Game dan Jenisnya".* http://www.martinrecords.com/game/penting-untuk-diketahui-sejarah-perkembangan-game-dan-jenisnya/ .

Mustaqim, Sidik Ali. 2018. " *Upaya Jepang Dalam Mempopulerkan Program Cool Japan sebagai Nation Branding".* E-Jurnal Ilmu Hubungan Internasional 6, No.4.

Prof. Dr. Faisal Afiff, SE.Spec.Lic. 2012. *Pilar-Pilar Ekonomi Kreatif.* http://www.feb.unpad.ac.id/id/arsip-fakultas-ekonomi-unpad/opini/2198-pilar-pilar-ekonomi-kreatif.

Pusparisa, Y. 2020. "*Berapa Jumlah Pengguna Smartphone Dunia".* https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/20/berapa-jumlah-pengguna-smartphone-dunia.

Restika, Ria. 2018. Apa itu Esports?. https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/.

Simatupang, T. M. 2007. Perkembangan Industri Kreatif. *Jurnal Institut Teknologi Bandung.*

Techjury. 2019. "*How Much is the Gaming Industry Worth".* https://techjury.net/stats-about/gaming-industry-worth/.

Techjury. 2019. Video Games Revenue Report. https://techjury.net/stats-about/video-game-revenue/.

SKRIPSI :

Arafat. 2011. "Peran Diplomasi Sepakbola dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Spanyol-Portugal". Skripsi: Fakultas Ilmu Soisal dan Ilmu Politik UNHAS.

Felix Ciuta. 2016. "*Call of Duty : Playing Video Gamaes with IR*". https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0305829815601488.

Firdan Rastama Faherty. 2018. "*Strategi IeSPA (Indonesia e-sports Association) dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia".* Skripsi. Universitas Islam Indonesia.

Handirini Paramita Dewi. 2017. *" Dampak Perkembangan Industri Game Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia"* . Skripsi. Universitas Sebelas Maret.

Hao Yoong Cheong, Woei Loon Choo, Chun Wai Lim, Tin Tin Ting. 2017. "*Video Games and Its Economy Impact in Southeast Asia Country"*. https://www.researchgate.net/publication/313796379_Video_Games_and_Its_Economy_Impact_in_Southeast_Asia_Country.

Jalud Arie Brahmantyo. 2018. "*Upaya Assosiasi dan MNC dalam Menjadikan E-Sports Sebagai Olahraga Olimpiade".* Skripsi. Universitas Jember.

Ryan Christian Salim. 2016. " *Strategi Cool Japan Initiative Dalam Ekspansi Industri Kreatif Jepang" ,* Skripsi. Universitas Hasanuddin.

WEBSITE :

International Olympic Committee, https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series. Diakses pada 26 Agustus 2022.

https://www.tribunnews.com/techno/2020/01/15/industri-e-sports-membawa-angin-segar-untuk-ekonomi-dan-penyerapan-tenaga-kerja diakses pada 15 Agustus 2022.

https://bisnis.tempo.co/amp/industri-kreatif-sumbang-rp-642-triliun-dari-total-pdb-ri. diakses 17 Agustus 2022.

https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/ diakses 16 September 2022.

https://duniaku.net/2016/07/28/rekor-total-hadiah-dota2-international-2016-rp240-miliar diakses 16 Agustus 2022.

Jankowiak, *Internet Encyclopedia of Philosophy,* https://iep.utm.edu/kantview/#SH6c, diakses 14/05/2022.

https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2014/ diakses pada 24 Agustus 2022.

Kominfo. 2018. "*Kembangkan E-Sports , Dorong Kreatifitas Milenial".* https://www.kominfo.go.id/content/detail/13636/kembangkan-e-sport-dorong-kreatifitas-milenial/0/berita_satker. Diakses pada 30 Agustus 2022.

Newzoo. 2017. "*The Indonesian Gamer 2017".* https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2019_Free_Global_Game_M. Diakses pada 30 Agustus 2022.

Newzoo, Global Market Games, https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37. Diakses pada 1 September 2022.

Www.merdeka.com/teknologi/grand-final—pbnc-2017-akan-jadi-sejarah-baru-esports-Indonesia.html diakses 16 Agustus 2022.