



---

## **PROSES PENGAKUAN *E-SPORTS* SEBAGAI OLAHRAGA RESMI: PERBANDINGAN INDONESIA DAN MALAYSIA**

Agung Darmaji<sup>1</sup>, Hasbi Sidik<sup>2</sup>, Nibras Fadhlillah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Student of International Relations Study, <sup>2,3</sup>Lecturer of International Relations Study

\*Correspondent author: International Relations Study Programme, University of Lampung  
Email: [agung.darmaji.37@gmail.com](mailto:agung.darmaji.37@gmail.com)

---

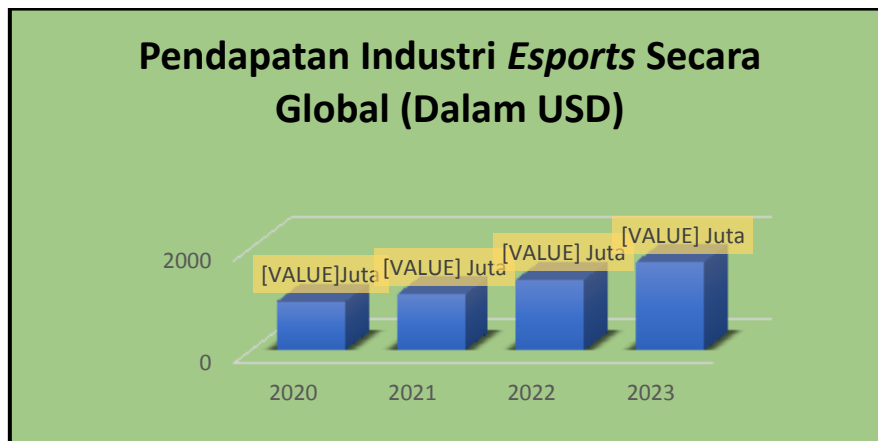
### ***ABSTRACT***

*In 2017, esports was recognized as an international sport by the International Olympic Committee (IOC). Following this recognition, the International Esports Federation (IESF), as the international governing body for esports, took strategic steps to disseminate the norm of esports recognition to its member states. Indonesia and Malaysia, as IESF member states, have recognized esports as an official sport in their respective countries. However, there is a time gap in the recognition process between the two countries. In Indonesia, esports gained recognition in 2018 and obtained legal certainty in 2022, while in Malaysia, esports was recognized in 2014 and received legal certainty in 2020. Thus, this study aims to analyze the process of recognizing esports as an official sport by comparing the approaches in Indonesia and Malaysia. This research employs the international norms theory and the concept of the international norm life cycle. A qualitative method with a comparative approach is utilized to identify and compare the emergence, dissemination, and internalization of the esports recognition norm in both countries. The data sources include books, journals, documents, and official websites to derive the research findings. The findings of this study indicate that Indonesia and Malaysia followed different pathways despite sharing the same ultimate goal of recognizing esports. In Indonesia, the recognition process was primarily driven by proactive domestic actors, particularly the central role of organizations like IESPA, with government support developing later. Conversely, in Malaysia, the recognition of esports was more influenced by international engagement and government support, which was subsequently internalized through government-supported policies and initiatives.*

**Key Word:** *Esports recognition, Indonesia, Malaysia*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan besar di pelbagai aspek kehidupan, tak terkecuali bidang olahraga. Perkembangan internet turut membuka era baru bagi olahraga di dunia digital dengan kemunculan *electronic sports (esports)* sebagai bentuk olahraga baru yang menggabungkan perangkat elektronik seperti komputer atau *smartphone* dengan *video* gim kompetitif (Murray dkk., 2020). *Esports* telah berkembang pesat sebagai olahraga global dan diterima luas oleh masyarakat internasional sebagaimana terlihat dari pertumbuhan pendapatan industri *esports* beberapa tahun terakhir (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Pendapatan *Esport* Secara Global Periode 2020-2023

Sumber: (Newzoo, 2024)

Menurut data yang dirilis oleh Newzoo, pendapatan industri *esports* global terus meningkat dari tahun ke tahun sejak 2020. Pada tahun 2020, industri ini berhasil mencatatkan pendapatan sebesar USD 947 juta, dan angka tersebut terus meningkat hingga mencapai USD 1,720 juta pada tahun 2023 (Newzoo, 2024). Peningkatan pendapatan ini mencerminkan popularitas *esports* yang semakin meluas dan mengukuhkan posisinya sebagai olahraga global yang diterima di masyarakat. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi industri *esports* dibutuhkanannya peran negara dalam pelaksanaannya. Negara berperan untuk memberikan kepastian hukum yang berfungsi untuk memantau dan mengatur ekosistem industri *esports* (Llorens, 2017).

*International Esports Federation (IESF)* adalah federasi *esports* internasional yang didirikan oleh asosiasi *esports* Korea Selatan bersama dengan asosiasi *esports* dari negara-negara lain, seperti Jerman, Denmark, dan Thailand. Federasi ini bertujuan untuk mempromosikan pengakuan *esports* di seluruh dunia, mengembangkan standar global untuk kompetisi *esports*, mendukung pertumbuhan *esports* sebagai olahraga resmi, dan memperkuat kolaborasi internasional dalam penyelenggaraan kompetisi dan pengembangan industri (World Esports IESF, 2023b).

Langkah strategis yang diambil oleh IESF untuk meningkatkan status *esports* adalah dengan mengupayakan pengakuan resmi dari *International Olympic Committee (IOC)*. Pengakuan dari IOC terhadap sebuah cabang olahraga tidak hanya memberikan legitimasi internasional, tetapi juga mengangkat status olahraga tersebut dalam kancah

global (IOC Media Relations, 2023). Pada bulan Oktober 2017, melalui KTT keenam IOC di Lausanne, Swiss, diputuskan bahwa *esports* dapat dikategorikan sebagai sebuah olahraga yang setara dengan olahraga tradisional. Keputusan ini didasarkan pada fakta bahwa persiapan dan intensitas latihan yang dilakukan oleh para atlet *esports* sebanding dengan atlet dalam olahraga tradisional (Townley & Townley, 2018). Pengakuan resmi dari IOC menjadi momentum penting bagi IESF untuk lebih intensif dalam menyebarkan isu pengakuan *esports* di tingkat nasional, terutama di negara-negara anggotanya. IESF menetapkan pengakuan nasional atas *esports* sebagai kewajiban bagi seluruh anggotanya, sebagaimana diatur dalam Pasal E Nomor 31 Poin B Statuta IESF. Pasal ini mewajibkan negara anggota untuk mengupayakan pengakuan *esports* melalui proses hukum yang berlaku di negara masing-masing. Pengakuan tersebut harus diperoleh dari otoritas yang berwenang, seperti kementerian olahraga nasional, komite olahraga nasional, atau lembaga lain yang relevan sesuai hukum setempat (World Esports IESF, 2023).

Sebagai bagian dari 50 negara anggota awal IESF, Indonesia dan Malaysia telah mengakui *esports* sebagai olahraga resmi di masing-masing negara (World Esports IESF, 2023b). Indonesia telah mengakui *esports* sebagai olahraga resmi sejak tahun 2018, tetapi baru mendapatkan kepastian hukum sebagai cabang olahraga prestasi pada tahun 2022 (PBESI, 2024b). Di sisi lain, Malaysia telah mengakui *esports* sejak tahun 2014, dengan kepastian hukum diperoleh pada tahun 2020 (MESF, 2024). Perbedaan lama waktu pengakuan antara Indonesia dan Malaysia menunjukkan adanya variasi dalam pendekatan dan pengadopsian norma *esports* yang disesuaikan dengan konteks kepentingan nasional masing-masing. Hal ini dapat dibandingkan melalui kebijakan dan program yang terbentuk, dampaknya kepada industri *esports* dan penggemar *esports*.

Di Indonesia, pengakuan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi tertuang dalam UU No. 11 Tahun 2022. Di dalam UU tersebut lebih tepatnya pada pasal 20 memberikan definisi *esports* sebagai olahraga yang bersifat kompetitif dan interaktif, menggunakan perangkat atau peralatan yang memanfaatkan teknologi elektronik. Pasal tersebut juga menjelaskan bahwa perangkat yang dimaksud meliputi komputer, laptop, konsol, simulator, dan gawai (Pemerintah Indonesia, 2022). Sementara itu, di Malaysia, pengakuan terhadap *esports* dituangkan dalam *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025*, sebuah dokumen kebijakan yang mendefinisikan *esports* sebagai bentuk kompetisi yang menggunakan video gim dengan *multiplayer* yang terorganisir, terutama bagi pemain profesional baik secara individu maupun tim (KBS, 2020). Dalam kedua kebijakan tersebut terdapat persamaan dalam memandang bahwa *esports* sebagai olahraga harus bersifat kompetitif, tetapi terlihat juga perbedaan fokus pengembangan *esports* dalam kebijakan tersebut. Di Indonesia berdasarkan kebijakan tersebut yang menjadi fokus pembahasan adalah pengklasifikasian *esports* sebagai olahraga prestasi, sedangkan di Malaysia pembangunan dan pelaksanaan *esports* harus terorganisir secara menyeluruh. Hal ini yang kemudian akan menyebabkan terjadinya perbedaan program inisiatif yang tercipta di masing-masing negara dalam mendukung pengembangan *esports*.

Di Malaysia, program inisiatif untuk mendukung kebijakan terkait *esports* lebih komprehensif melalui *Esports Integrated* (ESI). Pemerintah Malaysia melalui ESI bertujuan untuk menciptakan komunitas *esports* yang berkelanjutan dengan enam program inti, yaitu *platform*, *tournaments*, *events*, *advocacy*, *capacity building*, dan *hub*, yang masing-masing memiliki fokus yang berbeda, tetapi saling terkait untuk membangun ekosistem *esports* yang kuat (Esports Integrated, 2024b). Sementara di Indonesia, program inisiatif yang ada lebih banyak berupa dukungan untuk penyelenggaraan kompetisi *esports* melalui Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI).

Pemerintah Indonesia melalui PBESI, memberikan bantuan terhadap beberapa penyelenggaraan kompetisi nasional seperti Liga *Esports* Nasional, tetapi belum sekomprehensif inisiatif di Malaysia (PBESI, 2024a).

Dampak dari pembentukan kebijakan dan program inisiatif terkait *esports* mendorong pertumbuhan penggemar dan industri *esports* di masing-masing negara. Berdasarkan laporan Newzoo, Indonesia memiliki jumlah penggemar *esports* terbesar di kawasan Asia Tenggara, dengan lebih dari 52 juta penggemar pada tahun 2023. Sementara itu, di Malaysia memiliki jumlah penggemar *esports* yang mencapai 8,8 juta pada tahun yang sama (Newzoo, 2024). Kedua negara juga mencatatkan peningkatan pendapatan industri *esports* yang signifikan pasca pembentukan kebijakan *esports*. Di Indonesia, pendapatan industri *esports* meningkat dari USD 1,7 miliar pada tahun 2020 menjadi USD 2,8 miliar pada tahun 2023. Di Malaysia, pendapatan industri *esports* tumbuh dari USD 355 juta pada tahun 2020 menjadi USD 486 juta pada tahun 2023 (Newzoo, 2024).

Data pertumbuhan industri dan penggemar *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa terjadi pertumbuhan pasca pembentukan kebijakan *esports* di masing-masing negara. Berdasarkan pertumbuhan tersebut dapat ditelusuri bahwa terdapat perbedaan dalam pelaksanaan kebijakan *esports* di masing-masing negara. Di Indonesia kebijakan *esports* lebih terfokus pada pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi yang dikelola melalui Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Fokus ini terlihat dari penyelenggaraan kompetisi-kompetisi *esports* yang bertujuan untuk meningkatkan daya saing atlet *esports* di tingkat nasional maupun internasional. Hal ini mengindikasikan bahwa pelaksanaan kebijakan *esports* di Indonesia masih dalam tahap awal dan membutuhkan pengembangan yang lebih luas untuk menciptakan ekosistem yang berkelanjutan.

Sebaliknya di Malaysia pelaksanaan kebijakan *esports* lebih komprehensif dan terorganisir, didukung oleh strategi nasional melalui *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020–2025*. Program ESI menjadi elemen kunci dalam implementasi kebijakan tersebut, dengan enam program inti yang mencakup seluruh aspek ekosistem *esports*. Pendekatan ini memungkinkan Malaysia untuk tidak hanya memfasilitasi kompetisi tetapi juga meningkatkan kapasitas komunitas, membangun infrastruktur digital, dan menciptakan platform yang mendukung kolaborasi antara pemain, organisasi, dan pihak pemerintah. Fokus ini menunjukkan bahwa Malaysia memiliki strategi jangka panjang untuk menjadikan *esports* sebagai sektor yang tidak hanya kompetitif tetapi juga berkontribusi terhadap ekonomi kreatif. Dengan demikian pertumbuhan pendapatan dan penggemar *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa pertumbuhan di Indonesia lebih disebabkan oleh populasi yang lebih besar dan basis penggemar *esports* yang lebih dominan dibandingkan Malaysia. Namun, pertumbuhan industri *esports* Malaysia menunjukkan efisiensi dari pendekatan kebijakan yang lebih komprehensif.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf-paragraf sebelumnya membuat topik perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia menarik untuk diteliti. Hal ini dikarenakan, sebagai dua negara anggota awal IESF, Indonesia dan Malaysia telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk mengembangkan *esports* sebagai bagian dari kebijakan olahraga nasional. Namun, perbedaan dalam program inisiatif yang terbentuk menunjukkan bagaimana setiap negara merespons norma internasional yang dipromosikan oleh IESF akan menyesuaikannya dengan kepentingan nasional masing-masing. Perbedaan dalam komprehensivitas program inisiatif *esports* antara Malaysia dan Indonesia mencerminkan ada perbedaan proses pengakuan dalam penerimaan norma pengakuan *esports*. Hal ini menunjukkan adanya variasi dalam

proses pendekatan kedua negara dalam mengakui *esports* sebagai bagian dari olahraga resmi kedua negara.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan komparatif. Metode kualitatif komparatif didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan untuk memahami dan menganalisis fenomena sosial atau proses tertentu melalui perbandingan antara dua atau lebih kasus (Ragin, 2014). Peneliti memilih metode penelitian kualitatif komparatif bertujuan untuk membandingkan proses pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia dan Malaysia. Perbandingan tersebut didasari oleh konsep siklus hidup norma internasional yang memiliki tiga tahapan, yakni kemunculan norma, persebaran norma, dan internalisasi.

Penelitian ini menggunakan jenis data sekunder yang berupa studi dokumentasi dalam mengumpulkan data penelitian. Data sekunder memiliki pengertian sebagai data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sebelumnya telah dikumpulkan dan diproses oleh pihak lain (Creswell, 2018). Adapun, sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini berasal dari dokumen resmi milik IESF, IESPA dan MESF; *website* resmi, seperti <https://iesf.org>, [www.iespa.or.id](http://www.iespa.or.id) dan <https://mesf.gg/>; media sosial resmi milik IESF, IESPA dan MESF; dan jurnal ilmiah yang berhubungan dengan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia.

## **PEMBAHASAN**

Pada bab ini, penulis memaparkan hasil dan pembahasan yang telah penulis dapatkan. Penulis membagi pemaparan hasil dan pembahasan penelitian dalam beberapa sub bab. Peneliti akan membagi menjadi tiga bagian: bagian pertama membandingkan mengenai kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia; bagian kedua membandingkan persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia; dan bagian ketiga membandingkan internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Ketiga bahasan tersebut akan mendeskripsikan jawaban pertanyaan penelitian pada bab latar belakang masalah sebelumnya.

### **A. Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

#### **Analisis Kemunculan Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia**

Di Indonesia, kemunculan norma pengakuan *esports* dipicu oleh komunitas gim yang sering menyelenggarakan aktivitas *esports*. Adapun salah satu contohnya adalah penyelenggaraan *Indonesia Game Show* (IGS) pada tahun 2013. IGS adalah acara *esports* yang memadukan berbagai aktivitas *esports*, seperti kompetisi *esports*, pameran pengembang gim hingga *launching* gim baru di Indonesia (Anwari, 2013). Acara tersebut diikuti oleh berbagai aktor dalam ekosistem *esports*, seperti komunitas *esports*, pengembang gim hingga perusahaan *gaming gear*. Komunitas *esports* yang hadir pada acara IGS bertujuan untuk mengikuti kompetisi *esports* yang mempertandingkan berbagai gim, seperti *Counter Strike*, *PES*, *FIFA* dan *Dota II*. Perusahaan *gaming gear*, seperti Intel, Logitech dan *Micro-Star International* (MSI) hadir untuk memamerkan produk inovasi perusahaan mereka dalam aktivitas *gaming*. Pengembang gim, seperti Qeon dan Garena hadir untuk memperkenalkan gim mereka ke masyarakat umum (IGS, 2016).

IGS merupakan salah satu upaya memunculkan topik terkait *esports* di Indonesia. Meskipun demikian masih ada kekosongan akan organisasi yang dapat mengatur, mendukung dan mengembangkan ekosistem *esports* di Indonesia. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan akan organisasi yang dapat mengelola, memajukan dan mengembangkan ekosistem *esports* di Indonesia terbentuklah IESPA (IESPA, 2020a). Komunitas *esports* membentuk IESPA sebagai agen yang akan membawakan misi untuk meningkatkan legitimasi *esports* di Indonesia. Hal ini terlihat dari visi dimiliki oleh IESPA yang berorientasi untuk menjadikan *esports* sebagai olahraga yang berprestasi di Indonesia. Adapun untuk mencapai hal tersebut IESPA harus meningkatkan status *esports* di Indonesia menjadi olahraga prestasi melalui pengakuan resmi dari pemerintah Indonesia (IESPA, 2020b).

Strategi yang dilakukan oleh IESPA untuk mencapai pengakuan terhadap *esports* di Indonesia melibatkan berbagai inisiatif dan langkah strategis yang komprehensif. Pertama, IESPA memfokuskan diri pada penguatan institusional melalui pembentukan struktur organisasi yang solid dan transparan (IESPA, 2020c). Langkah ini melibatkan penyusunan regulasi dan standar operasional yang jelas untuk penyelenggaraan turnamen dan kompetisi, serta pengawasan ketat terhadap kepatuhan semua pihak yang terlibat dalam ekosistem *esports*. Dengan adanya struktur yang jelas dan aturan yang ketat, IESPA berupaya untuk menciptakan ekosistem *esports* yang profesional dan diakui oleh semua pemangku kepentingan, termasuk pemerintah dan masyarakat luas. Kedua, IESPA aktif melakukan advokasi kebijakan kepada pemerintah dan pemangku kepentingan lainnya. Organisasi ini secara aktif berdialog dengan Kementerian Pemuda dan Olahraga serta badan-badan terkait untuk mendorong pengakuan resmi *esports* sebagai cabang olahraga di Indonesia (IESPA, 2016a). Advokasi ini dilakukan dengan cara yang terstruktur, termasuk melalui pertemuan formal, penyampaian dokumen-dokumen resmi, dan partisipasi dalam forum-forum yang relevan. IESPA juga berusaha untuk menjalin kemitraan strategis dengan institusi-institusi lain yang dapat mendukung pengembangan *esports* di Indonesia.

Selain advokasi kebijakan, IESPA juga menerapkan strategi komunikasi dan publikasi yang efektif untuk meningkatkan visibilitas *esports* di Indonesia. Melalui pemanfaatan media sosial, situs web resmi, dan berbagai saluran komunikasi lainnya, IESPA menyebarkan informasi tentang kegiatan, turnamen, dan pencapaian *esports* di Indonesia (IESPA, 2024). Kampanye ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang *esports*, sekaligus mengubah persepsi negatif yang mungkin ada. Strategi komunikasi yang efektif ini menjadi salah satu kunci dalam membangun dukungan publik dan legitimasi terhadap *esports* sebagai olahraga resmi.

Pada tahap kemunculan norma di Indonesia, IESPA bertindak sebagai *norm entrepreneurs* yang berperan aktif dalam mempromosikan *esports* sebagai olahraga resmi. Sebagai *norm entrepreneurs*, IESPA melakukan *framing* untuk menciptakan dan memperkuat isu-isu terkait pengakuan *esports*. *Framing* adalah strategi penting yang digunakan oleh IESPA untuk membentuk persepsi publik dan menarik perhatian terhadap isu-isu pengakuan *esports* di Indonesia. Contoh konkret dari upaya *framing* ini dapat dilihat dalam penyelenggaraan *Pro League Tournament Season 1*, di mana gim yang dipertandingkan, *League of Legends* (IESPA, 2024). Kompetisi tersebut dipromosikan oleh IESPA sebagai kompetisi olahraga yang menekankan kerjasama tim, kemampuan motorik, dan kemampuan berpikir cepat. Melalui *framing* ini, IESPA berusaha untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat bahwa *esports* memiliki karakteristik yang sama dengan olahraga tradisional, dan dengan demikian layak mendapatkan pengakuan yang sama (IESPA, 2024).

### **Analisis Pemanfaatan *Organizational Platform* oleh IESPA**

IESPA juga memanfaatkan *organizational platform* untuk mendukung promosi norma pengakuan *esports* di Indonesia. Salah satu *platform* yang digunakan adalah IESF, organisasi *esports* internasional yang memberikan legitimasi dan dukungan global kepada para anggotanya (IESPA, 2020a). Melalui afiliasi dengan IESF, IESPA memperoleh berbagai keuntungan, termasuk legitimasi internasional, akses ke standar dan pedoman internasional, serta peningkatan visibilitas dan prestasi atlet *esports* Indonesia di panggung global. Dengan memanfaatkan IESF sebagai platform, IESPA dapat memperkuat posisi *esports* di Indonesia, serta memperluas pengaruhnya dalam komunitas internasional (World Esports IESF, 2023b).

*IESF Asian Championship 2014* adalah contoh konkret bagaimana IESPA memanfaatkan IESF sebagai *organizational platform* untuk mendukung pengakuan *esports* di Indonesia (IESPA, 2014). Partisipasi atlet *esports* Indonesia dalam acara internasional ini menciptakan *framing* bahwa *esports* merupakan aktivitas positif yang membawa dampak signifikan. Pertama, partisipasi dalam acara internasional seperti *IESF Asian Championship 2014* merupakan upaya untuk meningkatkan legitimasi *esports* sebagai olahraga resmi di mata masyarakat dan pemerintah Indonesia (IESPA, 2014). Keterlibatan dalam kompetisi yang diakui secara global menunjukkan bahwa *esports* memiliki struktur, aturan, dan standar yang sama dengan cabang olahraga lainnya. Hal ini memudahkan upaya advokasi IESPA untuk mendapatkan pengakuan resmi dari pemerintah, karena menunjukkan bahwa *esports* bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah olahraga kompetitif yang diakui di seluruh dunia.

Selain itu, keikutsertaan dalam kompetisi internasional ini memperlihatkan potensi dan prestasi atlet-atlet *esports* Indonesia di panggung dunia, yang membantu mengubah persepsi negatif tentang *esports* sebagai aktivitas yang tidak produktif menjadi sebuah kegiatan yang dapat menghasilkan prestasi dan kebanggaan nasional. Dengan demikian, pada tahapan kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia, IESPA bertindak sebagai *norm entrepreneurs* yang menggunakan IESF sebagai *organizational platform* untuk mempromosikan norma tersebut. Norma pengakuan *esports* mulai muncul ketika IESPA didirikan, seperti yang tercermin dalam visimisinya untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang berprestasi dalam bidang *esports*. Untuk mencapai tujuan ini, IESPA memanfaatkan IESF sebagai platform untuk mendapatkan dukungan berupa akses tenaga ahli, informasi mengenai standar pelaksanaan *esports*, serta media untuk membingkai profil *esports* Indonesia melalui aktivitas yang diselenggarakan oleh IESF.

### **Analisis Kemunculan Norma Pengakuan Esports di Malaysia**

Di sisi lain, kemunculan norma pengakuan *esports* di Malaysia menunjukkan pendekatan yang berbeda dengan di Indonesia. Norma pengakuan *esports* di Malaysia dipengaruhi oleh komunitas *esports* yang sedang berkembang dan kesempatan bagi Malaysia untuk menyelenggarakan kompetisi *esports* internasional di negaranya. Hal ini menarik perhatian IESF, yang kemudian mengundang Malaysia untuk bergabung dalam IESF Grand Final 2010 (World Esports IESF, 2010a). Delegasi komunitas *esports* Malaysia melihat adanya keuntungan dari bergabung dengan IESF, dan pada 7 Oktober 2010, mereka mengirimkan surat permohonan untuk menjadi anggota IESF. Pada akhir bulan Oktober, IESF mengadakan rapat umum dan menerima Malaysia sebagai anggota baru (World Esports IESF, 2010b).

Bergabungnya komunitas *esports* Malaysia ke dalam IESF membawa berbagai keuntungan, seperti akses informasi terkait *esports*, peluang pelatihan pengembangan *esports*, dan partisipasi dalam kompetisi internasional (World Esports IESF, 2023b). Keuntungan-keuntungan ini berkontribusi pada peningkatan popularitas komunitas

*esports* Malaysia, yang dapat dilihat dari prestasi para atlet *esports* Malaysia di berbagai kompetisi internasional. Misalnya, tim Malaysia memenangkan kompetisi The International 2012, meraih juara pertama pada gim Dota II di *Asian Cyber Games 2013*, dan mencapai semifinal *G-1 Champions League* (MyGameOn, 2018). Namun, bergabungnya komunitas *esports* Malaysia ke dalam IESF juga membawa sejumlah kewajiban, termasuk mempromosikan, mengembangkan, dan mengakui *esports* sebagai olahraga resmi di negara tersebut.

Pada tahapan kemunculan norma di Malaysia, IESF bertindak sebagai *norm entrepreneurs* yang mempromosikan norma pengakuan *esports*. Sebagai organisasi global yang mengatur dan mempromosikan *esports*, IESF melakukan berbagai tindakan untuk mendukung dan mempercepat pengakuan resmi *esports* di Malaysia. IESF mengadakan seminar, lokakarya, dan konferensi yang melibatkan pemangku kepentingan dari pemerintah, industri, dan komunitas *esports*, dengan tujuan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya *esports* sebagai olahraga yang sah (IESF, 2010). Melalui kegiatan-kegiatan ini, IESF memainkan peran penting dalam membentuk dan memperkuat norma pengakuan *esports* di Malaysia, mendorong adopsi regulasi yang menguntungkan, dan memfasilitasi integrasi *esports* ke dalam struktur olahraga resmi negara tersebut.

Sebagai *norm entrepreneurs*, IESF menggunakan berbagai strategi *framing* untuk merangsang diresmikannya *esports* di Malaysia. Salah satu contoh nyata adalah penyelenggaraan acara *The 1st IeSMoD (International e-Sports Meets of the Disabled) 2011 World Championship*, yang menyoroti inklusivitas dan potensi *esports* dalam memberdayakan individu dengan disabilitas, sekaligus memperkuat argumen bahwa *esports* dapat melibatkan dan menguntungkan semua lapisan masyarakat (IESF, 2011). Dalam acara tersebut, IESF mengundang Malaysia bersama dengan 30 negara lainnya untuk berpartisipasi dalam kegiatannya. Tujuan dilaksanakannya acara *The 1st IeSMoD* diungkapkan oleh Kim Jin Wook selaku sekretaris jenderal IESF yang menyatakan bahwa:

*“Since the e-sports activities are considered as positive as any sports activity for the disabled, this event will be the fine place for the communication among the disabled in the world”* (Kim Jin Wook dalam laporan berita (IESF, 2011))

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh Kim Jin Wook, dapat dipahami bahwa IESF berusaha untuk melakukan *framing esports* sebagai aktivitas yang positif. Berpartisipasinya Malaysia pada acara *The 1st IeSMoD* menyampaikan pesan kepada masyarakat Malaysia bahwa *esports* dapat dimainkan oleh siapa saja dari berbagai kelompok. Selain itu, IESF juga membantu dalam menyelenggarakan *Malaysia Esports League 2011* dengan tujuan untuk menunjukkan kemampuan lokal dan memberikan platform bagi pemain Malaysia untuk berkompetisi di tingkat nasional. Dengan adanya acara tersebut IESF membantu membentuk persepsi publik dan pemerintah tentang *esports* sebagai kegiatan yang serius dan bernilai tinggi (IESF, 2011).

Bantuan dari IESF tidak hanya terbatas pada akses terhadap acara *esports* global dan penyelenggaraan kegiatan *esports* nasional di Malaysia, tetapi juga mencakup dukungan dalam pembentukan organisasi *esports* nasional, yaitu *Esports Malaysia* (ESM). IESF memberikan pengakuan resmi terhadap ESM sebagai organisasi yang mewakili Malaysia dalam keanggotaan IESF pada tanggal 19 Desember 2011 (World Esports IESF, 2011). Meskipun telah diakui oleh IESF, ESM pada saat itu masih berstatus sebagai organisasi komunitas yang belum mendapatkan pengakuan dari pemerintah Malaysia. Untuk memperkuat posisi ESM dan meningkatkan legitimasi

*esports* di Malaysia, IESF memfasilitasi penyelenggaraan *the Malaysia Gaming Conference 2012* (World Esports IESF, 2012). Konferensi ini menjadi forum penting yang mempertemukan pemangku kepentingan dari industri, pemerintah, dan komunitas untuk mendiskusikan masa depan *esports* di Malaysia. Acara ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagi pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat *framing esports* sebagai sektor yang memerlukan dukungan resmi serta regulasi yang jelas dari pemerintah Malaysia. Upaya ini akhirnya membuahkan hasil, dan pada tanggal 4 Desember 2014, ESM secara resmi diakui sebagai organisasi *esports* nasional di bawah naungan *Pesuruhjaya Sukan Malaysia* (MESF, 2024).

### **Analisis Pemanfaatan *Organizational Platform* oleh IESF**

IESF secara efektif menggunakan ESM sebagai *organizational platform* untuk mempromosikan, mengatur, dan memperjuangkan pengakuan *esports* di Malaysia (MESF, 2024). Sebagai badan nasional yang diakui, ESM berfungsi sebagai perpanjangan tangan IESF di tingkat lokal, menerapkan standar dan praktik terbaik yang ditetapkan oleh IESF. ESM bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan turnamen nasional, mengembangkan program pelatihan dan pendidikan bagi pemain dan pelatih, serta mengadvokasi pengakuan resmi *esports* sebagai olahraga yang sah di Malaysia (MESF, 2024). Dengan dukungan dan arahan dari IESF, ESM berhasil membangun struktur regulasi yang kokoh, memfasilitasi kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan, dan meningkatkan kesadaran publik mengenai nilai dan potensi *esports*. Berbagai kegiatan dan inisiatif yang diatur oleh ESM membantu meningkatkan visibilitas dan legitimasi *esports* di mata pemerintah dan masyarakat Malaysia, yang pada akhirnya memperkuat posisi *esports* dalam ekosistem olahraga nasional (MESF, 2024).

### **Analisis Perbandingan Kemunculan Norma *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

Dengan demikian, dapat dilakukan perbandingan terkait kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia berdasarkan penjelasan sebelumnya. Pada tahapan kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia, IESPA berperan sebagai *norm entrepreneurs* yang memunculkan norma pengakuan *esports* melalui visi, misi, dan tujuan dibentuknya IESPA (IESPA, 2020b). Di sisi lain, di Malaysia, *norm entrepreneurs* yang berperan adalah IESF, mengingat komunitas *esports* di Malaysia lebih dahulu bergabung dengan IESF sebelum pembentukan organisasi nasional terkait *esports* (World Esports IESF, 2010b). Kemunculan norma pengakuan *esports* di Malaysia sangat dipengaruhi oleh kewajiban yang tertuang dalam statuta IESF, di mana setiap negara anggota harus memproses pengakuan resmi terhadap *esports* di negaranya masing-masing (World Esports IESF, 2023a).

Hal lain yang dapat dibandingkan dalam tahapan kemunculan norma adalah peran *norm entrepreneurs* dalam melakukan *framing* isu yang mereka bawa. *Framing* yang digunakan oleh IESPA sebagai *norm entrepreneurs* di Indonesia dan IESF sebagai *norm entrepreneurs* di Malaysia memiliki target yang sama, yaitu mengubah cara pandang masyarakat dan pemerintah terhadap *esports*. Kedua *norm entrepreneurs* ini menggunakan media yang sama dalam upaya *framing*, seperti melalui turnamen, seminar, dan *workshop*. Namun, terdapat perbedaan halus dalam pesan yang ingin disampaikan oleh masing-masing. IESPA, melalui *framing*-nya, berfokus untuk menunjukkan bahwa *esports* adalah kegiatan yang bermanfaat dan layak mendapatkan dukungan dari masyarakat dan pemerintah Indonesia (IESPA, 2024). Sebaliknya, IESF, dalam konteks Malaysia, lebih menekankan bahwa *esports* adalah kegiatan yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga pemerintah Malaysia perlu lebih memperhatikan pertumbuhan dan prestasi *esports* di negaranya (IESF, 2011).

Perbandingan kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia juga dapat dilihat dari penggunaan *organizational platform* oleh *norm entrepreneurs*. IESPA sebagai *norm entrepreneurs* di Indonesia menggunakan IESF sebagai *organizational platform*, sedangkan IESF sebagai *norm entrepreneurs* di Malaysia memanfaatkan ESM sebagai platformnya. Kedua *organizational platform* ini bertujuan untuk meningkatkan legitimasi *esports* di masing-masing negara, namun pendekatannya berbeda. IESPA menggunakan IESF untuk memperoleh dukungan tenaga ahli dan standar pelaksanaan *esports* (World Esports IESF, 2023b). Di sisi lain, IESF menggunakan ESM untuk mengadvokasi dan memfasilitasi kolaborasi antar pemangku kepentingan *esports* di Malaysia (MESF, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan *esports* di Indonesia lebih kepada informasi terkait pelaksanaan yang sesuai standar internasional, sementara di Malaysia, kebutuhan utamanya adalah aktor yang dapat memfasilitasi interaksi dan kerjasama antara berbagai pemangku kepentingan. Dengan demikian perbandingan kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia dapat diamati melalui tabel perbandingan di bawah ini:

**Tabel 1. Tabel Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

| Aspek                                           | Indonesia                                                                                                                                                         | Malaysia                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Norm Entrepreneurs</b>                       | IESPA ( <i>Indonesia eSports Association</i> )                                                                                                                    | IESF ( <i>International Esports Federation</i> )                                                                                                                               |
| <b>Framing Issue</b>                            | Menekankan bahwa <i>esports</i> adalah kegiatan yang bermanfaat dan layak mendapatkan dukungan dari masyarakat dan pemerintah.                                    | Menekankan bahwa <i>esports</i> adalah kegiatan yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, sehingga perlu perhatian lebih dari pemerintah Malaysia.                            |
| <b>Organizational Platform</b>                  | IESPA menggunakan IESF untuk mendapatkan dukungan tenaga ahli dan standarisasi pelaksanaan <i>esports</i> di Indonesia.                                           | IESF menggunakan ESM ( <i>Esports Malaysia</i> ) untuk mengadvokasi dan memfasilitasi kolaborasi antar pemangku kepentingan <i>esports</i> di Malaysia.                        |
| <b>Konteks Kemunculan</b>                       | Norma pengakuan <i>esports</i> muncul melalui pembentukan IESPA, yang bertujuan untuk meningkatkan legitimasi <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di Indonesia. | Norma pengakuan <i>esports</i> muncul setelah komunitas <i>esports</i> Malaysia bergabung dengan IESF, yang kemudian mengharuskan adanya pengakuan <i>esports</i> di Malaysia. |
| <b>Pendekatan dalam Organizational Platform</b> | IESPA berfokus pada akses informasi dan dukungan dari IESF terkait pelaksanaan <i>esports</i> .                                                                   | IESF menggunakan ESM untuk memastikan kolaborasi antar pemangku kepentingan dan advokasi terhadap pengakuan <i>esports</i> di Malaysia.                                        |
| <b>Tujuan Utama</b>                             | Meningkatkan status dan legitimasi <i>esports</i> sebagai olahraga resmi di Indonesia.                                                                            | Mendorong pemerintah Malaysia untuk lebih memperhatikan perkembangan dan prestasi <i>esports</i> di negara tersebut.                                                           |

Sumber: Diolah oleh peneliti

Berdasarkan pemaparan analisis pada kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia, peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait *norm entrepreneurs*, framing dan *organizational platform* yang digunakan. Peneliti memandang bahwa kemunculan norma di Indonesia pendekatan bottom-up

melalui pengorganisasian komunitas esports untuk secara bertahap melakukan pendekatan dengan pemerintah Indonesia agar meningkatkan status esports di Indonesia. Sedangkan di Malaysia kemunculan norma pengakuan esports lebih dipengaruhi oleh langkah top-down yang dimotori oleh komunitas esports yang secara langsung mendaftarkan diri ke IESF. Penerimaan Malaysia sebagai anggota IESF menjadi katalis awal bagi terbentuknya Esports Malaysia (ESM), yang kemudian diakui oleh pemerintah melalui naungan Pesuruhjaya Sukan Malaysia. Peneliti berpendapat bahwa perbedaan kemunculan norma mencerminkan bagaimana struktur aktor yang terlibat dan pendekatan dalam memperkenalkan norma memengaruhi waktu serta proses pengakuan esports. Temuan ini menunjukkan bahwa sementara Indonesia mengandalkan komunitas lokal untuk mendorong norma, Malaysia lebih memanfaatkan hubungan langsung dengan organisasi internasional dan dukungan pemerintah.

## **B. Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

### **Analisis Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia**

Di Indonesia, persebaran norma pengakuan *esports* dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti media komunikasi yang digunakan, acara-acara *esports* yang diselenggarakan, dan kolaborasi yang tercipta untuk mendukung penyebaran *esports*. Pada tahap ini, IESPA memanfaatkan berbagai media komunikasi, termasuk media sosial, saluran televisi, radio, dan *website* resmi yang dikelola oleh IESPA (IESPA, 2024). Setiap media ini menyebarkan pesan yang berbeda, menargetkan *audiens* yang berbeda pula. Di media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter, IESPA mempublikasikan rancangan dan laporan aktivitas *esports* di Indonesia, termasuk kompetisi, *talkshow*, seminar, dan pelatihan (IESPA, 2024). Di televisi, IESPA lebih menekankan pada edukasi publik tentang apa itu *esports*, bagaimana cara menjadi atlet *esports*, serta perkembangan *esports* di Indonesia. Melalui radio, IESPA mempromosikan agenda kegiatan yang akan diselenggarakan, seperti *IESF World Championship 2016* dan *TAFISA Games 2016*. Sementara itu, *website* IESPA berfungsi sebagai pusat dokumentasi kegiatan dan penyampaian pernyataan resmi dari IESPA (IESPA, 2020).

Selain itu, IESPA juga menyebarkan norma pengakuan *esports* melalui penyelenggaraan berbagai kegiatan *esports*, mulai dari level provinsi, nasional, hingga internasional. Pada tingkat provinsi dan nasional, persebaran norma dilakukan oleh 26 pengurus provinsi IESPA yang tersebar di seluruh Indonesia (IESPA, 2020). Kegiatan yang diselenggarakan mencakup kompetisi, *talkshow*, seminar, dan pelatihan. *Talkshow* dan seminar berperan penting dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang potensi dan manfaat *esports*, serta mengubah persepsi negatif tentang *esports* sebagai aktivitas yang tidak produktif. Sementara itu, pelatihan yang diselenggarakan memperkuat keterampilan teknis dan strategis para pemain, serta meningkatkan profesionalisme dalam ekosistem *esports* (IESPA, 2020). Pada tingkat internasional, IESPA lebih banyak menyelenggarakan kompetisi, seperti *IESF World Championship 2016*, *TAFISA Games*, *ASEAN Games 2018*, dan *IESF World Championship 2022* (IESPA, 2024). Partisipasi dalam dan penyelenggaraan kompetisi internasional ini membantu memperkuat keberadaan komunitas *esports* Indonesia di kancah global, sekaligus menunjukkan bahwa *esports* memiliki struktur dan aturan yang setara dengan olahraga tradisional.

Persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia juga melibatkan kolaborasi strategis antara IESPA, IESF dan pemerintah Indonesia. Ketika status *esports* di Indonesia meningkat dari sekadar aktivitas bermain gim menjadi olahraga rekreasi yang

lebih terstruktur, terjadi kolaborasi yang intensif antara IESPA dan berbagai lembaga pemerintah. Kolaborasi ini terlihat jelas dalam acara *TAFISA Games 2016* dan *IESF World Championship 2016* yang melibatkan IESPA, IESF, FORMI, Keminfo, Kemenpar, Kemlu, hingga Pemda DKI Jakarta (IESPA, 2024). Meskipun setiap aktor yang terlibat dalam kolaborasi ini memiliki kepentingan yang berbeda, aktor yang berkolaborasi dalam penyelenggaraan *TAFISA Games 2016* dan *IESF World Championship 2016* memiliki tujuan bersama, yaitu untuk memperkenalkan dan memperkuat posisi *esports* Indonesia di mata dunia internasional. IESPA bertujuan untuk menyebarkan norma pengakuan *esports* kepada pemerintah Indonesia, sementara IESF berusaha memberikan tekanan kepada pemerintah Indonesia dengan menunjukkan bahwa *esports* dapat menjadi bagian integral dari acara olahraga global yang diakui (IESPA, 2016b). Di sisi lain, pemerintah Indonesia, melalui berbagai kementerian dan lembaga, juga memiliki kepentingan masing-masing: Keminfo ingin mengumpulkan informasi terkait perkembangan *esports* di Indonesia, Kemenpar memanfaatkan acara tersebut untuk mempromosikan program *Wonderful Indonesia*, dan Pemda DKI Jakarta memperoleh citra positif dari keberhasilan penyelenggaraan acara *esports* internasional di wilayahnya (IESPA, 2024).

### **Analisis Dampak Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia**

Persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia tidak hanya berdampak pada sektor olahraga, tetapi juga memiliki implikasi yang lebih luas terhadap identitas nasional Indonesia dalam konteks global. Pada tahun 2018, peningkatan status *esports* menjadi olahraga prestasi di Indonesia menunjukkan komitmen serius negara ini terhadap perkembangan *esports*, sekaligus memperkuat citra Indonesia di kancah internasional (IESPA, 2020a). Adapun contoh lainnya adalah penyelenggaraan *IESF World Championship 2016* yang mengukuhkan posisi Indonesia sebagai negara yang mampu menyelenggarakan kompetisi *esports* bertaraf dunia, yang pada gilirannya meningkatkan identitas nasional di mata komunitas *esports* global (IESPA, 2016c).

Selain itu, dampak dari persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia juga terlihat dalam pertumbuhan ekonomi yang signifikan di sektor gim *online*. Data dari Katadata menunjukkan bahwa pada tahun 2018, Indonesia menjadi pasar gim terbesar di Asia Tenggara, dengan pendapatan industri gim mencapai Rp. 15,4 triliun, meningkat 25 persen dibandingkan tahun 2017 (Pusparisa, 2020). Selain itu, jumlah pemain *video* gim di Indonesia mencapai 43,7 juta pada tahun 2017, menandakan bahwa persebaran norma *esports* telah berkontribusi pada pertumbuhan pasar gim dan penggemar *esports* di Indonesia (Pusparisa, 2020).

### **Analisis Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Malaysia**

Di sisi lain, tahapan persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia dilakukan oleh *Esports Malaysia* (ESM) sebagai organisasi resmi yang mewakili komunitas *esports* di negara tersebut. Persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia dipengaruhi oleh penggunaan media komunikasi, penyelenggaraan acara-acara *esports*, dan kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak untuk mendukung pertumbuhan *esports*. ESM memanfaatkan berbagai media komunikasi untuk menyebarkan informasi terkait *esports*, termasuk media sosial, saluran televisi, dan situs web resmi yang dikelola oleh organisasi ini (MESF, 2024). Melalui media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, ESM menyampaikan pesan tentang rencana dan laporan kegiatan yang akan diselenggarakan, seperti kompetisi, *talkshow*, seminar, dan pelatihan. Penggunaan media sosial ini memungkinkan ESM menjangkau *audiens* yang luas dan beragam, serta membangun kesadaran masyarakat tentang *esports* (MESF, 2024). Selain itu, penyebaran melalui saluran televisi dilakukan dengan menyiarkan berbagai kompetisi

*esports*, baik di tingkat nasional maupun internasional. Penyiaran ini tidak hanya memberikan eksposur yang lebih besar bagi *esports* di Malaysia tetapi juga membantu mengubah persepsi publik mengenai *esports* sebagai olahraga kompetitif. Di samping itu, situs web resmi ESM berfungsi sebagai pusat informasi, menyediakan berita tentang aturan, regulasi, dan standar pelaksanaan kompetisi *esports* di Malaysia (MESF, 2016b).

Penyelenggaraan acara-acara *esports* oleh ESM juga menjadi mekanisme utama dalam persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia. ESM menyelenggarakan berbagai acara *esports*, seperti kompetisi, seminar, dan pelatihan, yang berperan penting dalam membangun legitimasi dan penerimaan *esports* sebagai olahraga resmi di negara tersebut. Beberapa kompetisi yang diselenggarakan oleh ESM antara lain *Playpark Esports*, *TLC Malaysia Summer*, dan *Asean Games Esports (AGES)* (MESF, 2024). Dampak dari penyelenggaraan kompetisi berhasil meningkatkan profil *esports* di Malaysia. Kompetisi-kompetisi seperti *Playpark Esports* dan *TLC Malaysia Summer* menyediakan platform bagi para pemain untuk menunjukkan keterampilan mereka, yang tidak hanya meningkatkan visibilitas *esports* tetapi juga menarik perhatian media, sponsor, dan publik. Salah satu pencapaian penting dalam peningkatan profil *esports* Malaysia terjadi melalui acara AGES, di mana acara ini berhasil menarik perhatian media besar dan sponsor, seperti *Friend Worldwide* dan *Telekom Malaysia Bhd* (MESF, 2016a). Dengan eksposur yang lebih besar, masyarakat Malaysia mulai melihat *esports* sebagai aktivitas kompetitif yang serius, bukan sekadar hiburan atau permainan biasa.

Selain itu, persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia juga dilakukan melalui kolaborasi yang melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah dan lembaga pendidikan. Salah satu kolaborasi penting yang tercipta adalah antara ESM dengan pemerintah Malaysia, khususnya Kementerian Belia dan Sukan (KBS). Kolaborasi ini terlihat dalam penyelenggaraan acara AGES dan perayaan Hari Olahraga Nasional 2018 (MESF, 2018). Dalam kolaborasi ini, KBS memberikan dukungan berupa bantuan fasilitas dan logistik untuk memastikan kelancaran acara, serta mengakui bahwa AGES merupakan acara resmi yang mendukung perkembangan *esports* di Malaysia. Serupa dengan AGES, pada perayaan Hari Olahraga Nasional 2018, kolaborasi antara KBS dan ESM ditandai dengan hadirnya tokoh-tokoh penting seperti Syed Saddiq, yang saat itu menjabat sebagai Menteri Belia dan Sukan, serta Perdana Menteri Malaysia, Tun Mahathir Mohamad. Kehadiran mereka dalam acara tersebut menunjukkan dukungan langsung dari pemerintah terhadap perkembangan *esports* di Malaysia (MESF, 2018).

### **Analisis Dampak Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Malaysia**

Dampak dari persebaran norma pengakuan *esports* yang dilakukan oleh ESM sangat signifikan. Berbagai kegiatan yang diselenggarakan oleh ESM, seperti kompetisi, seminar, dan pelatihan, telah berhasil mengubah persepsi publik dan meningkatkan legitimasi *esports* di Malaysia. Perubahan persepsi publik ini terlihat dari peningkatan jumlah pemain *video gim*, yang tumbuh dari 9,5 juta pada tahun 2016 menjadi 19,8 juta pada tahun 2019 (Abdullah dkk., 2022). Selain itu, legitimasi *esports* sebagai olahraga resmi di Malaysia juga semakin kuat, dengan partisipasi aktif pemerintah dalam mendukung perkembangan *esports* di negara ini. Hal ini terlihat dari dukungan pemerintah dalam bentuk fasilitas, logistik, serta kehadiran tokoh-tokoh penting dalam kegiatan-kegiatan *esports* (MESF, 2024). Lebih jauh lagi, dampak persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia juga berkontribusi pada pembentukan identitas nasional di komunitas *esports* internasional. Dengan terlibatnya pemerintah Malaysia, khususnya Kementerian Belia dan Sukan, serta dukungan dari tokoh-tokoh penting seperti Syed Saddiq dan Tun Mahathir Mohamad, Malaysia menunjukkan komitmen kuat dalam pengembangan *esports* sebagai bagian dari identitas nasionalnya (MESF, 2018).

## Analisis Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Berdasarkan penjelasan dari paragraf-paragraf sebelumnya, dapat dilakukan perbandingan antara persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Salah satu aspek utama yang dibandingkan adalah penggunaan media komunikasi oleh kedua negara tersebut, di mana baik Indonesia maupun Malaysia menggunakan media sosial, saluran televisi, dan radio untuk menyebarkan pesan terkait *esports*. IESPA di Indonesia dan ESM di Malaysia memanfaatkan media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram untuk menyebarkan informasi mengenai rencana, laporan, dan promosi kegiatan *esports*. Pesan yang disampaikan oleh kedua organisasi ini memiliki banyak kesamaan, terutama dalam hal penyebaran informasi terkait aktivitas *esports* yang ada di masing-masing negara. Selain itu, melalui saluran radio, baik IESPA maupun ESM berusaha mempromosikan berbagai acara *esports* yang akan datang. Namun, terdapat perbedaan dalam penggunaan saluran televisi, di mana IESPA lebih fokus pada penyebaran informasi mengenai cara menjadi atlet *esports* serta potensi *esports* di Indonesia (IESPA, 2024). ESM lebih aktif menampilkan kompetisi yang sedang berlangsung, baik di tingkat nasional maupun internasional, melalui siaran televisi (MESF, 2016b). Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun ada kesamaan dalam penggunaan media komunikasi, fokus dan strategi yang diterapkan oleh IESPA dan ESM dalam menyebarkan norma pengakuan *esports* sedikit berbeda, disesuaikan dengan konteks dan tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing organisasi.

Perbandingan selanjutnya dapat dilihat dari aktivitas *esports* yang diselenggarakan oleh IESPA dan ESM. Kedua organisasi ini memiliki jenis aktivitas yang serupa, seperti penyelenggaraan kompetisi, seminar, dan pelatihan. Di Indonesia, IESPA menyelenggarakan berbagai kompetisi mulai dari tingkat provinsi hingga internasional, termasuk *IESF World Championship 2016* dan *TAFISA Games 2016*, yang bertujuan untuk meningkatkan legitimasi *esports* dan menarik perhatian masyarakat serta pemerintah (IESPA, 2016c). Seminar dan pelatihan yang diadakan oleh IESPA berfokus pada edukasi dan peningkatan keterampilan para pemain serta pelatih, memperkuat profesionalisme dalam industri *esports*, dan mempromosikan *esports* sebagai olahraga yang sah (IESPA, 2024). Sementara itu, ESM di Malaysia juga menyelenggarakan kompetisi besar seperti *Playpark Esports*, *TLC Malaysia Summer*, dan *Asean Games Esports* (AGES), yang berhasil menarik minat dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk media dan sponsor (MESF, 2017). Seminar dan pelatihan yang diadakan oleh ESM lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan teknis dan pengetahuan di kalangan komunitas *esports*, yang pada gilirannya membantu membangun komunitas *esports* yang kuat dan berdaya saing tinggi (MESF, 2024). Melalui aktivitas-aktivitas ini, baik IESPA maupun ESM telah berhasil mempercepat persebaran norma pengakuan *esports* di negara masing-masing, mendapatkan dukungan dari pemerintah, serta meningkatkan visibilitas dan legitimasi *esports* di tingkat nasional dan internasional.

Perbandingan lebih lanjut dapat dilihat dari kolaborasi yang terjalin antara organisasi *esports* dan pemangku kepentingan di kedua negara. IESPA dan ESM menunjukkan kesamaan dalam aktor yang terlibat dalam kolaborasi mereka, yakni pemerintah dan institusi pendidikan. Namun, terdapat perbedaan dalam kepentingan yang ingin dicapai melalui kolaborasi ini. IESPA berkolaborasi dengan pemerintah Indonesia dengan tujuan utama untuk meningkatkan status *esports* sebagai olahraga yang diakui secara resmi di negara tersebut (IESPA, 2020b). Di sisi lain, ESM berkolaborasi dengan pemerintah Malaysia dengan tujuan untuk mendapatkan dukungan dan pengakuan sebagai organisasi *esports* yang sah di mata pemerintah

(MESF, 2024). Pemerintah Indonesia, dalam hal ini, memiliki kepentingan untuk mendapatkan informasi terkini terkait perkembangan *esports* di negara tersebut, sementara pemerintah Malaysia melakukan kolaborasi dengan ESM sebagai bagian dari tanggung jawab mereka setelah mengakui ESM sebagai organisasi resmi. Kolaborasi dengan institusi pendidikan juga merupakan aspek penting dalam persebaran norma pengakuan *esports* di kedua negara, di mana IESPA dan ESM bekerja sama dengan berbagai institusi untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan yang mendukung pertumbuhan *esports* sebagai bagian dari kurikulum dan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan demikian perbandingan persebaran norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia dapat diamati melalui tabel perbandingan di bawah ini:

**Tabel 2. Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

| Aspek                                                                     |                         | Indonesia                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Malaysia                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agen Sosialisasi                                                          |                         | IESPA                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | ESM                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Media Komunikasi                                                          | Media yang digunakan    | Media sosial (Facebook, Instagram, Twitter/X), Televisi dan Radio                                                                                                                                                                                                                                                | Media sosial (Facebook, Instagram, Twitter/X), Televisi dan Radio                                                                                                                                                                                                                                     |
|                                                                           | Pesan yang disampaikan  | <p>1. Pada media sosial dan radio IESPA menyampaikan pesan terkait rancangan, laporan maupun promosi kegiatan <i>esports</i> yang ada di masing-masing negara.</p> <p>2. Pada media televisi IESPA lebih menyebarkan cara-cara menjadi atlet <i>esports</i> atau seputar potensi <i>esports</i> di Indonesia</p> | <p>1. Pada media sosial dan radio ESM menyampaikan pesan terkait rancangan, laporan maupun promosi kegiatan <i>esports</i> yang ada di masing-masing negara.</p> <p>2. Pada media televisi ESM lebih aktif menampilkan kompetisi <i>esports</i> yang sedang berlangsung melalui saluran televisi.</p> |
| Aktivitas <i>esports</i> untuk menyebarkan norma pengakuan <i>esports</i> | Kegiatan yang dilakukan | Penyelenggaraan kompetisi, di antaranya <i>IESF World Championship 2016</i> dan <i>TAFISA Games 2016</i>                                                                                                                                                                                                         | ESM menyelenggarakan kompetisi besar seperti <i>Playpark Esports</i> , <i>TLC Malaysia Summer</i> , dan <i>Asean Games Esports (AGES)</i>                                                                                                                                                             |
|                                                                           | Dampak dari kegiatan    | <p>1. Perubahan persepsi publik tergambar dari peningkatan jumlah pemain <i>video</i> gim di Indonesia mencapai 43,7 juta pada tahun 2017.</p> <p>2. Mulai tumbuhnya minat pemerintah Indonesia terkait</p>                                                                                                      | <p>1. Perubahan persepsi publik tergambar dari peningkatan jumlah pemain <i>video</i> gim dari 9,5 juta pada 2016 menjadi 19,8 juta pada 2019</p> <p>2. Partisipasi aktif pemerintah Malaysia dalam mendukung</p>                                                                                     |

|                                                             |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                             |                                  | <i>esports</i> , terlihat dari audiensi dan kolaborasi Pemerintah Indonesia dengan IESPA.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | perkembangan <i>esports</i> di negaranya, seperti memberikan dukungan fasilitas, logistik, hingga hadir langsung dalam kegiatan-kegiatan <i>esports</i> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Tekanan Internasional</b>                                |                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempromosikan <i>esports</i> melalui penyelenggaraan <i>IESF World Championship 2016</i> di Jakarta</li> <li>2. Berpartisipasi dalam kompetisi tahunan IESF, seperti <i>IESF Asian Championship</i> dan <i>IESF World Championship</i></li> <li>3. Berpartisipasi dalam pelatihan IESF, seperti <i>International Esports Academy</i></li> <li>4. Menyampaikan Laporan Tahunan kepada sekretariat IESF</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berpartisipasi dalam kompetisi IESF, seperti <i>The 1st IeSMoD (International e-Sports Meets of the Disabled) 2011 World Championship</i>, <i>IESF World Championship</i> dan <i>IESF Asian Championship</i></li> <li>2. Berpartisipasi dalam kegiatan IESF, seperti <i>World Esports Summit</i></li> <li>3. Berpartisipasi dalam pelatihan IESF, seperti <i>International Esports Academy</i></li> <li>4. Menyampaikan Laporan Tahunan kepada sekretariat IESF</li> </ol> |
| <b>Kolaborasi untuk menyebarkan norma pengakuan esports</b> | <b>Kolaborasi yang tercipta</b>  | 1. Kolaborasi yang tercipta melalui acara <i>TAFISA Games 2016</i> dan <i>IESF World Championship 2016</i> yang melibatkan IESPA, IESF, FORMI, Keminfo, Kemenpar, Kemlu hingga Pemda DKI.                                                                                                                                                                                                                                                                  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kolaborasi yang tercipta pada pergelaran AGES, yakni antara ESM dengan Kementerian Belia dan Sukan.</li> <li>2. Perayaan hari olahraga nasional 2018 di Malaysia kolaborasi yang terjadi, yakni antara KBS dengan ESM</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                           |
|                                                             | <b>Kepentingan yang dimiliki</b> | IESPA melakukan kolaborasi dengan pemerintah Indonesia untuk meningkatkan status <i>esports</i> di Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | ESM melakukan kolaborasi dengan pemerintah Malaysia agar mendapatkan bantuan sebagai organisasi yang telah diakui.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

Sumber: Diolah oleh peneliti

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti menemukan bahwa persebaran yang dilakukan oleh IESPA dan ESM memiliki kemiripan dari media yang digunakan, aktivitas yang dilakukan dan kolaborasi yang terjadi. Akan tetapi, terjadi sedikit perbedaan dalam tekanan internasional yang dirasakan oleh Indonesia dibandingkan Malaysia. Temuan ini menunjukkan bahwa kedekatan antara IESPA ke IESF maupun ESM ke IESF dapat mempengaruhi tekanan yang terjadi dalam penyebaran norma pengakuan *esports*.

### C. Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

## Analisis Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia

Tahapan internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dimulai sejak tahun 2019, ketika pemerintah Indonesia mulai meresmikan beberapa organisasi *esports* di bawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). Di antara organisasi yang didirikan adalah *Asosiasi Video Game Indonesia* (AVGI) yang mewakili pengembang gim lokal, *Indonesia Esports Association* (IESPA) yang mewakili komunitas *esports* lokal, dan Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) yang menjadi induk organisasi *esports* di Indonesia (KOMINFO, 2019). Salah satu langkah penting dalam proses internalisasi ini terjadi pada 10 November 2020, ketika Komisi X DPR RI menyelenggarakan Rapat Dengar Pendapat (RDP) dan Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU) yang membahas Rancangan Undang-Undang (RUU) tentang Sistem Keolahragaan Nasional (Komisi X DPR RI, 2020). Dalam rapat tersebut, diputuskan bahwa diperlukan revisi terhadap Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) untuk mengakomodasi perkembangan olahraga, termasuk *esports*. Revisi tersebut akhirnya diselesaikan pada tahun 2022 dengan dirilisnya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022. UU ini menjelaskan ruang lingkup olahraga serta pengembangan dan pembinaan olahraga di Indonesia. Pasal 20 dalam UU Nomor 11 Tahun 2022 secara khusus menyatakan bahwa *esports* termasuk dalam kategori olahraga prestasi di Indonesia. Dalam pasal tersebut, *esports* didefinisikan sebagai 'olahraga berbasis teknologi' yang memiliki karakteristik kompetitif dan interaktif, menggunakan perantara perangkat dan/atau peralatan yang memanfaatkan teknologi elektronik (Pemerintah Indonesia, 2022).

Selain itu, internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia juga diwujudkan melalui kebijakan yang dikeluarkan oleh PBESI, yang menjadi badan resmi pengatur dan pengelola *esports* di Indonesia. Salah satu kebijakan penting adalah Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021, yang memuat berbagai aspek terkait pengembangan, regulasi, dan pembinaan *esports* di tingkat nasional (PBESI, 2021). Peraturan ini menjadi dasar hukum bagi seluruh aktor di ekosistem *esports* Indonesia, memberikan pedoman dan standar yang harus dipatuhi dalam pelaksanaan kegiatan *esports*. Pembentukan kebijakan ini menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia melalui PBESI tidak hanya mengakui *esports* sebagai olahraga prestasi tetapi juga berkomitmen untuk mengatur dan mengembangkannya secara sistematis (PBESI, 2021). UU Nomor 11 Tahun 2022 dan Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 bersama-sama membentuk kerangka hukum yang mendukung internalisasi norma *esports* di Indonesia, memastikan bahwa *esports* diakui dan dikelola dengan standar yang sesuai dengan perkembangan global.

Proses internalisasi norma *esports* di Indonesia juga dapat diamati melalui berbagai program yang diluncurkan oleh PBESI untuk merangsang pertumbuhan ekosistem *esports*. Salah satu program unggulan adalah Liga *Esports* Nasional, yang menyasar masyarakat umum dan pelajar sebagai peserta, menciptakan kompetisi yang merata dan inklusif di seluruh negeri (PBESI, 2024). Program ini tidak hanya mempromosikan *esports* di tingkat nasional, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk menemukan dan mengembangkan bakat-bakat baru di bidang *esports*. Selain itu, PBESI mendirikan Akademi Pelatihan yang bertujuan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan para *caster*, wasit, dan pelatih, dengan fokus pada peningkatan profesionalisme dan standar dalam industri *esports* (PBESI, 2024). PBESI juga berupaya mengintegrasikan *esports* ke dalam sistem pendidikan dengan memperkenalkan program ekstrakurikuler *esports* di sekolah menengah. Program ini tidak hanya mengajarkan teknik bermain tetapi juga menanamkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama tim, dan disiplin kepada para siswa (PBESI, 2024). Implementasi program-

program ini mencerminkan bagaimana internalisasi norma *esports* di Indonesia telah diterima dan diimplementasikan secara luas, menunjukkan komitmen PBESI dalam membangun dan memperkuat ekosistem *esports* sebagai bagian dari olahraga prestasi di tingkat nasional.

Antusiasme masyarakat Indonesia terhadap kebijakan dan program pemerintah dalam bidang *esports* menunjukkan respons yang sangat positif. Menurut laporan Newzoo, pendapatan industri *esports* di Indonesia mencapai USD 2,8 miliar pada tahun 2023, yang menunjukkan pertumbuhan pesat di sektor ini. Selain itu, jumlah penggemar *esports* di Indonesia juga meningkat pesat, dengan mencapai 52 juta penggemar pada tahun 2023 (Newzoo, 2024). Tingginya antusiasme ini mencerminkan bahwa kebijakan dan program yang diterapkan oleh pemerintah dan PBESI telah berhasil mendorong pertumbuhan ekosistem *esports* di Indonesia, sekaligus memperkuat posisi Indonesia sebagai salah satu negara dengan perkembangan *esports* yang signifikan di Asia Tenggara. Respons positif dari masyarakat menunjukkan bahwa internalisasi norma *esports* di Indonesia tidak hanya sekadar formalitas, tetapi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial dan budaya, serta memberikan kontribusi signifikan terhadap pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia.

### **Analisis Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Malaysia**

Disisi lain pemerintah Malaysia juga memberikan perhatian besar terhadap perkembangan *esports* di negaranya dengan membentuk berbagai kebijakan dan program yang mendukung pertumbuhan industri ini. Salah satu kebijakan pertama yang dikeluarkan adalah *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025*, sebuah dokumen perencanaan yang dirancang untuk mengembangkan ekosistem *esports* yang kompetitif dan berkelanjutan di Malaysia (impactintegrated, 2023). Kebijakan ini merupakan bagian dari inisiatif Kementerian Belia dan Sukan (KBS) untuk mengakselerasi perkembangan *esports* selama periode lima tahun, dari 2020 hingga 2025. Ada lima strategi prioritas yang ingin dicapai oleh KBS melalui *pelan strategik* ini, yaitu pengembangan atlet *esports*, pembentukan etika permainan dan *esports* yang bertanggung jawab, peningkatan akses infrastruktur *esports*, pembangunan ekosistem *esports* yang berkelanjutan, dan pelembagaan hukum serta tata kelola yang baik (KBS, 2020). Strategi-strategi ini mencerminkan komitmen pemerintah Malaysia untuk memastikan bahwa *esports* tumbuh dengan arah yang jelas dan terstruktur, serta mampu bersaing di tingkat internasional.

Implementasi dari kebijakan *Pelan Strategik* ini diwujudkan dalam bentuk panduan nasional yang disebut *National Esports Development Guideline* (NESDEG). NESDEG merupakan panduan yang dirancang untuk mengatur dan mengembangkan industri *esports* di Malaysia dengan pendekatan yang terstruktur dan berkelanjutan (KBS, 2023). Panduan ini dibuat untuk memastikan bahwa semua pemangku kepentingan dalam ekosistem *esports*, termasuk pemain, tim, pelatih, penyelenggara turnamen, sponsor, dan pemerintah, memiliki kerangka kerja yang komprehensif dalam menjalankan peran mereka. NESDEG mencakup berbagai aspek, mulai dari manajemen kontrak untuk pemain hingga tata kelola dalam penyelenggaraan acara *esports*, pemantauan dan perlindungan anak-anak, kode etik dan tata kelakuan *esports*, jalur karier, serta penerapan ilmu olahraga dan ilmu kedokteran dalam aktivitas *esports* (KBS, 2023). Dengan adanya NESDEG, pemerintah Malaysia berupaya untuk membangun landasan yang kuat bagi perkembangan *esports*, memastikan bahwa industri ini berkembang sesuai dengan standar internasional dan mematuhi prinsip-prinsip tata kelola yang baik.

Untuk mendukung kebijakan-kebijakan yang telah dibentuk, pemerintah Malaysia melalui *Impact Integrated*, sebuah agensi di bawah naungan KBS, meluncurkan program inisiatif yang disebut *Esports Integrated* (ESI). ESI dirancang sebagai katalisator untuk membangun ekosistem *esports* yang dinamis, inklusif, dan berkelanjutan di Malaysia (Esports Integrated, 2024). Program ini mencakup berbagai kegiatan dan inisiatif yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan industri *esports*, termasuk pengembangan bakat, pembangunan infrastruktur, pendidikan, serta kolaborasi dengan organisasi internasional dan lokal. Ada enam program inti yang dijalankan oleh ESI, yaitu *platform*, *tournaments*, *events*, *advocacy*, *capacity building*, dan *hub* (Esports Integrated, 2024). Masing-masing program memiliki peran strategis dalam mendukung tujuan pemerintah Malaysia untuk menjadikan *esports* sebagai salah satu pilar utama dalam industri kreatif dan digital negara.

ESI telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan ekosistem *esports* di Malaysia. Pada fungsi *platform*, ESI berhasil mengembangkan *esports tournaments engine*, sebuah platform yang berisi *database* pemain, sistem manajemen gim, hingga sistem manajemen kesehatan terpadu. Ini memungkinkan penyelenggaraan turnamen *esports* di Malaysia menjadi lebih terstruktur dan profesional (Esports Integrated, 2024a). Pada fungsi *tournaments*, ESI menciptakan *Malaysia Esports Circuit*, yang mengintegrasikan struktur turnamen, liga, dan kompetisi *esports* di Malaysia menjadi satu kesatuan yang lebih solid (Esports Integrated, 2024). Dalam fungsi *events*, ESI memberikan dukungan finansial melalui *Dana Esukan KBS* dengan alokasi dana sebesar RM 250,000 untuk mendukung acara-acara *esports*, serta mengadakan *Kembar Riu*, sebuah pameran yang menampilkan pengembang gim lokal dan aktivitas *esports* (Esports Integrated, 2024). Fungsi *capacity building* diwujudkan melalui *Pelatihan Kejuruan Terstruktur* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan para atlet, tim, dan aktor lainnya dalam ekosistem *esports*. Pelatihan ini difokuskan pada pengembangan *Core Skill Sets*, *General Skill Sets*, dan *Specialised Skill Sets*, yang diperlukan untuk meningkatkan profesionalisme dalam industri ini (Esports Integrated, 2024). Fungsi *hub* direalisasikan dengan pembentukan *Hub Esports*, sebuah pusat permainan dengan layanan lengkap yang dilengkapi dengan komputer *gaming* kelas atas untuk mendukung kegiatan bermain gim kasual maupun kompetitif (Esports Integrated, 2024). Terakhir, pada fungsi *advocacy*, ESI berhasil merumuskan kebijakan pelaksanaan *esports* yang tertuang dalam NESDEG (Esports Integrated, 2024).

Respons masyarakat Malaysia terhadap kebijakan dan program yang diluncurkan oleh pemerintah sangat positif dan antusias. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan dalam total pendapatan industri *esports* pada tahun 2023 di Malaysia, yang mencapai USD 486 juta (Newzoo, 2024). Angka ini menunjukkan kontribusi yang besar dari sektor *esports* terhadap perekonomian digital negara. Selain itu, jumlah penggemar *esports* di Malaysia juga mengalami peningkatan, dengan total mencapai 8,8 juta orang (Newzoo, 2024). Tingginya minat dan dukungan masyarakat terhadap *esports* menunjukkan bahwa kebijakan dan program pemerintah berhasil mendorong pertumbuhan industri ini, sekaligus memperkuat posisi Malaysia sebagai salah satu negara dengan ekosistem *esports* yang berkembang pesat di Asia Tenggara. Dukungan ini tidak hanya memperlihatkan keberhasilan internalisasi norma *esports* di Malaysia, tetapi juga memperkuat identitas nasional Malaysia dalam konteks perkembangan digital dan industri kreatif global.

### **Analisis Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

Proses internalisasi norma pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di Indonesia berjalan secara bertahap, dimulai dengan pengakuan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi melalui pembentukan kerangka hukum. Pada tahun 2022, Indonesia secara resmi mengakui *esports* melalui Undang-Undang No. 11 tahun 2022, di mana *esports* didefinisikan sebagai olahraga kompetitif berbasis teknologi elektronik. Sementara itu, internalisasi norma pengakuan *esports* di Malaysia lebih komprehensif dan terstruktur. Pengakuan *esports* di Malaysia dituangkan dalam *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025*, sebuah dokumen kebijakan strategis yang merinci visi pemerintah dalam memajukan *esports* sebagai industri yang diakui secara resmi. *Esports* di Malaysia tidak hanya diposisikan sebagai olahraga kompetitif, tetapi juga sebagai bagian dari industri hiburan dan ekonomi digital yang berkembang pesat.

Adapun untuk program inisiatif yang terbentuk, pemerintah Malaysia mendukung internalisasi norma ini diwujudkan melalui pembentukan program *Esports Integrated* (ESI), yang mencakup berbagai aspek penting dalam ekosistem *esports*, termasuk pengembangan platform, penyelenggaraan turnamen, promosi acara, advokasi, pembangunan kapasitas, dan penciptaan pusat komunitas *esports*. Pendekatan holistik ini menunjukkan bahwa Malaysia telah mencapai tahap internalisasi yang lebih maju dibandingkan dengan Indonesia. Norma *esports* telah diintegrasikan dalam kebijakan nasional, dengan dukungan yang kuat dari pemerintah dan sektor swasta untuk membangun ekosistem yang berkelanjutan. Di sisi lain, internalisasi norma di Indonesia belum sepenuhnya komprehensif dalam hal program inisiatif dan dukungan terhadap ekosistem *esports*. PBESI lebih fokus pada penyelenggaraan kompetisi *esports* nasional, seperti Liga *Esports* Nasional, namun belum ada langkah signifikan yang mencakup aspek-aspek lain seperti pengembangan infrastruktur, pemberdayaan talenta lokal, atau inisiatif mendukung pengembangan industri *esports* di luar kompetisi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun norma *esports* telah diakui secara formal, internalisasi norma ini masih terfokus pada pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi daripada upaya membangun ekosistem yang lebih luas.

Berdasarkan analisis di atas, perbedaan mendasar dalam internalisasi norma *esports* di Indonesia dan Malaysia dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dukungan kebijakan di Malaysia lebih terstruktur dan komprehensif, sementara di Indonesia, kebijakan masih terbatas pada pengakuan *esports* sebagai olahraga prestasi, tanpa inisiatif strategis yang mencakup seluruh ekosistem *esports*. Kedua, Malaysia telah membentuk inisiatif nasional melalui *Esports Integrated* yang mencakup berbagai program untuk mendukung komunitas, infrastruktur, dan ekonomi *esports*. Di sisi lain, di Indonesia, dukungan pemerintah masih terfokus pada penyelenggaraan kompetisi, dan inisiatif yang mendukung pengembangan ekosistem secara lebih luas belum berkembang dengan signifikan. Dalam konteks teori siklus hidup norma internasional Finnemore dan Sikkink, internalisasi norma di Malaysia sudah mencapai tahap stabilitas, di mana norma pengakuan *esports* tidak hanya diterima oleh negara tetapi juga diintegrasikan ke dalam kebijakan publik yang komprehensif. Sementara itu, internalisasi norma di Indonesia masih dalam tahap perkembangan, di mana meskipun ada pengakuan formal, implementasi kebijakan yang mendukung keberlanjutan ekosistem *esports* masih kurang terintegrasi. Dengan demikian perbandingan internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia dapat diamati melalui tabel perbandingan di bawah ini:

**Tabel 3. Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia**

| Aspek | Indonesia | Malaysia |
|-------|-----------|----------|
|-------|-----------|----------|

|                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Awal Internalisasi</b>                           | Dimulai tahun 2019, dengan peresmian AVGI, IESPA, dan PBESI oleh Kemenpora.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Dimulai dengan <i>Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025</i> oleh Kementerian Belia dan Sukan (KBS).                                                                                                                                                              |
| <b>Kebijakan Utama</b>                              | <p>1. UU No. 11 Tahun 2022 yang mengakui <i>esports</i> sebagai olahraga prestasi di Indonesia.</p> <p>2. Peraturan PBESI Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang pengembangan, regulasi, dan pembinaan <i>esports</i>.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                              | <p>1. <i>Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025</i> untuk membangun ekosistem <i>esports</i> yang kompetitif dan berkelanjutan.</p> <p>2. <i>National Esports Development Guideline (NESDEG)</i> sebagai panduan nasional untuk mengatur industri <i>esports</i>.</p> |
| <b>Pembentukan pengurus <i>esports</i> nasional</b> | Pengurus Besar <i>Esports</i> Indonesia (PBESI)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <i>Malaysia Esports Federation</i> (MESF)                                                                                                                                                                                                                                             |
|                                                     | <p>Persamaan:</p> <p>1. Keduanya merupakan organisasi nasional resmi yang mengatur, mengelola, dan mempromosikan <i>esports</i> di negara masing-masing.</p> <p>2. Kedua organisasi ini diakui oleh pemerintah masing-masing sebagai otoritas utama untuk <i>esports</i>.</p> <p>3. Keduanya sama-sama menjadi anggota dari federasi <i>esports</i> internasional seperti <i>International Esports Federation (IESF)</i>, yang membantu mereka terhubung dengan komunitas <i>esports</i> global.</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                     | PBESI adalah bagian dari struktur olahraga nasional Indonesia, berada di bawah naungan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | MESF berfungsi lebih independen tanpa afiliasi langsung dengan badan olahraga nasional yang setara dengan <i>Majlis Sukan Malaysia</i> .                                                                                                                                              |
| <b>Program dan Inisiatif Utama</b>                  | <p>1. Liga <i>Esports</i> Nasional yang mencakup masyarakat umum dan pelajar.</p> <p>2. Akademi Pelatihan untuk melatih <i>caster</i>, wasit, dan pelatih.</p> <p>3. Program ekstrakurikuler <i>esports</i> di sekolah menengah.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>1. Liga <i>Esports</i> Malaysia</p> <p>2. <i>Esports Integrated (ESI)</i> memiliki enam program yakni <i>platform</i>, <i>tournaments</i>, <i>events</i>, <i>advocacy</i>, <i>capacity building</i> dan <i>hub</i>.</p>                                                            |
| <b>Dampak</b>                                       | <p>1. Pendapatan industri <i>esports</i> mencapai USD 2,8 miliar pada tahun 2023.</p> <p>2. Ada 17 juta penggemar <i>esports</i> di Indonesia pada tahun 2023.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>1. Pendapatan industri <i>esports</i> mencapai USD 486 juta pada tahun 2023.</p> <p>2. Ada 8,8 juta penggemar <i>esports</i> di Malaysia pada tahun 2023.</p>                                                                                                                      |

|                           |                                                                                                                                                       |                                                                                                                                               |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Respons Masyarakat</b> | Tingkat antusiasme tinggi terhadap kebijakan dan program pemerintah, mencerminkan dukungan kuat dalam pengembangan ekosistem <i>esports</i> nasional. | Tingginya minat dan dukungan masyarakat, menunjukkan efektivitas kebijakan dan program pemerintah dalam mendorong perkembangan <i>esports</i> |
|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sumber: Diolah oleh peneliti

Berdasarkan pemaparan pada internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia, peneliti menemukan bahwa adanya waktu tunggu yang terjadi sebelum masuk ke tahap awal internalisasi norma. Di Indonesia pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi telah terjadi pada tahun 2018, yang di mana *esports* di akui sebagai olahraga prestasi. Akan tetapi, tahap awal pembuatan dasar hukum dimulai pada tahun 2019 yang diawali dengan pembentukan komite perancangan UU SKN. Sedangkan di Malaysia pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi sejak tahun 2014 dan memasuki tahap awal internalisasi pada tahun 2020 yang ditandai dengan perilsan *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik KBS 2020-2025* oleh Kementerian Belia dan Sukan (KBS).

Selain itu, peneliti menemukan juga terdapat perbedaan dalam internalisasi yang terjadi di kedua negara, di mana internalisasi norma di Indonesia lebih berfokus pada aspek kompetisi, seperti penyelenggaraan Liga *Esports* Nasional, dengan keterbatasan inisiatif untuk membangun ekosistem yang lebih luas. Sedangkan di Malaysia melalui ESI sebagai inisiatif kunci, membentuk berbagai program seperti program pengembangan kapasitas, platform digital, dan dukungan terhadap komunitas *esports*. Strategi ini memperlihatkan fokus pada penguatan ekosistem melalui kolaborasi lintas sektor, yang mencakup pendidikan, infrastruktur, dan pemberdayaan pemain serta penyelenggara. Perbandingan ini menunjukkan bahwa internalisasi norma di Indonesia lebih bertumpu pada legalitas dan kompetisi, sementara Malaysia mengadopsi pendekatan yang lebih strategis dan holistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan internalisasi norma tidak hanya ditentukan oleh kehadiran regulasi, tetapi juga oleh keterpaduan program yang melibatkan berbagai aktor untuk mendukung ekosistem *esports* secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan peneliti mengenai perbandingan proses pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia. Peneliti menemukan perbedaan dan persamaan dalam kemunculan, persebaran, dan internalisasi norma *esports* di kedua negara, yang dapat digambarkan dari beberapa poin berikut:

### 1. Perbandingan Kemunculan Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Kemunculan norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia menunjukkan pendekatan yang berbeda dalam proses awal pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi. Di Indonesia, peran penting dimainkan oleh *Indonesia Esports Association* (IESPA) yang bertindak sebagai *norm entrepreneur*. IESPA memperkenalkan visi untuk menjadikan *esports* sebagai cabang olahraga prestasi nasional, yang kemudian didukung oleh interaksi dengan pemerintah dan organisasi internasional seperti *International Esports Federation* (IESF). Proses ini menunjukkan adanya inisiatif dari dalam negeri, dengan aktor domestik yang memiliki peran sentral dalam mengarahkan pengakuan *esports* melalui strategi-strategi advokasi dan *lobbying*. Sebaliknya, di Malaysia, kemunculan norma pengakuan *esports* lebih dipengaruhi oleh keanggotaan komunitas *esports* Malaysia dalam IESF. Sebagai anggota IESF, komunitas ini terikat dengan kewajiban untuk mengupayakan

pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi di tingkat nasional. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan utama untuk pengakuan *esports* datang dari kewajiban internasional yang diterima melalui partisipasi dalam organisasi global, yang kemudian diadopsi di tingkat nasional melalui pembentukan *Esports Malaysia* (ESM). Pendekatan Malaysia lebih menunjukkan pengaruh dari struktur dan aturan internasional yang mendorong negara untuk mengakui *esports* secara formal.

## 2. Perbandingan Persebaran Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Dalam tahap persebaran norma, baik Indonesia maupun Malaysia menempuh jalur yang berbeda, meskipun keduanya melibatkan penggunaan media dan acara-acara *esports* untuk mempromosikan norma pengakuan ini. Di Indonesia, IESPA melakukan kampanye secara aktif melalui berbagai platform, termasuk kerja sama dengan media, penyelenggaraan kompetisi, serta sosialisasi yang melibatkan pemangku kepentingan di berbagai tingkatan. Rangkaian kegiatan ini diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan masyarakat terhadap *esports* sebagai olahraga resmi. Pada periode 2015-2016, terjadi peningkatan dalam partisipasi publik dan perhatian pemerintah terhadap *esports*, yang menjadi dasar bagi pengembangan lebih lanjut norma ini. Di Malaysia, persebaran norma pengakuan *esports* dilakukan melalui kerja sama antara *Esports Malaysia* (ESM) dengan perusahaan televisi, institusi pendidikan, dan partisipasi dalam acara internasional seperti *World Esports Summit*. ESM juga mendapatkan dukungan signifikan dari kementerian terkait, yang memfasilitasi penyelenggaraan acara besar seperti *Asean Games Esports* (AGES) 2016. Langkah-langkah ini mencerminkan pendekatan kolaboratif dan berbasis dukungan institusi, yang memperkuat posisi *esports* dalam lanskap olahraga nasional Malaysia. Dukungan dari pemerintah dan sektor swasta menjadi kunci dalam memperluas persebaran norma pengakuan *esports* di Malaysia.

## 3. Perbandingan Internalisasi Norma Pengakuan *Esports* di Indonesia dan Malaysia

Proses internalisasi norma pengakuan *esports* di Indonesia dan Malaysia juga memperlihatkan perbedaan yang mencolok, terutama dalam hal kebijakan dan institusionalisasi *esports*. Di Indonesia, internalisasi norma ini terefleksi melalui pembentukan kebijakan pemerintah, seperti UU No. 11 tahun 2022 yang memberikan pengakuan kepada *esports* sebagai olahraga prestasi, serta pembentukan organisasi pendukung seperti Asosiasi Video Games Indonesia (AVGI) dan Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI). Internalisasi norma ini didukung oleh program sosialisasi, pelatihan, dan penyelenggaraan kompetisi nasional yang terstruktur, yang semuanya bertujuan untuk memperkuat ekosistem *esports* di Indonesia. Di Malaysia, proses internalisasi norma pengakuan *esports* ditandai dengan pembentukan *Pelan Strategik Pembangunan Sukan Elektronik 2020-2025*, yang merupakan peta jalan strategis untuk pengembangan *esports* di negara tersebut. Pemerintah Malaysia juga mempromosikan status *Esports Malaysia* (ESM) menjadi federasi yang lebih formal, yaitu *Malaysia Esports Federation* (MESF), yang berfungsi sebagai badan pengatur utama untuk *esports*. Selain itu, inisiatif *Esports Integrated* (ESI) diperkenalkan sebagai program yang mendukung pengembangan industri *esports* melalui berbagai kegiatan seperti pelatihan, kompetisi, dan kerjasama dengan pihak internasional. Pendekatan Malaysia lebih fokus pada pembentukan kerangka kerja strategis yang komprehensif untuk mendukung pertumbuhan *esports*.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa meskipun ada kesamaan dalam hasil akhir pengakuan *esports* sebagai olahraga resmi, tetapi terdapat perbedaan. Jalur yang ditempuh oleh Indonesia dan Malaysia menunjukkan bahwa tidak ada pendekatan tunggal yang bisa diterapkan dalam semua konteks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y., Yaakob, M. A. Z., Bhari, A., Khalid, M., Faiz, M., & Yusof, M. (2022). E-SUKAN (Sukan Elektronik) Dalam Perspektif Islam. *INTERNATIONAL RESEARCH JOURNAL OF SHARIAH, MUAMALAT AND ISLAM (IRJSMI)*, Volume 4(Issue 10), 01–19. <https://doi.org/DOI:10.35631/IRJSMI.410001>
- Anwari, F. N. (2013, Juli 25). *Indonesia Game Show 2013, Pameran Game Terbesar di Indonesia Siap Digelar!* Duniaku. <https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/febrianto-nur-anwari/indonesia-game-show-2013-pameran-game-terbesar-di-indonesia-siap-digelar>
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (Fifth edition). SAGE Publications.
- Esports Insider. (2023, Juli 25). *Esports Around The World: South Korea - Esports Insider*. <https://esportsinsider.com/2023/07/esports-around-the-world-south-korea>
- Esports Integrated. (2024a). *Platform*. ESI. <https://esportsintegrated.com/platform/>
- Esports Integrated. (2024b). *What We Do*. ESI. <http://esportsintegrated.com/about-esi/>
- Finnemore, M., & Sikkink, K. (1998). International Norm Dynamics and Political Change. *International Organization*, 52(4), 887–917. <https://doi.org/10.1162/002081898550789>
- Florini, A. (1996). The Evolution of International Norms. *International Studies Quarterly*, 40(3), 161–189.
- IESF. (2010, Oktober 27). IESF General Meeting 2010. *Media Sosial: Facebook IESF*. <https://web.facebook.com/share/9MLtqj44qaCYPdiQ/>
- IESF. (2011, Mei 14). The 1st e-Sports Paralympics takes place in Korea. *IESF*. <https://iesf.org/the-1st-e-sports-paralympics-takes-place-in-korea/>
- IESPA. (2014, Juli 24). The 1st IeSF Asian Championship, Cebu, Philipines. *Media Sosial: Facebook IESPA*. <https://web.facebook.com/share/vk5RoqJoLeqGXg36/>
- IESPA. (2016a, Januari 6). Pengurus Nasional IESPA Melakukan Pertemuan Dengan Kementerian Pariwisata. *Media Sosial: Facebook IESPA*. <https://web.facebook.com/share/wTUiZqpjLLF9vrJx/>
- IESPA. (2016b, Januari 26). IESPA Kedatangan Tamu Dari International Esports Federation, Mr Alex Lim, Secretary General dan Leo Sa. *Media Sosial: Facebook IESPA*. <https://web.facebook.com/share/8da5amrh1AGR9oE6/>
- IESPA. (2016c, Oktober 6). *IESPA Selenggarakan Kejuaraan Dunia ke 8 di Jakarta*. <https://www.iespa.or.id/iespa-selenggarakan-kejuaraan-dunia-ke-8-di-jakarta/>

- IESPA. (2020a). *Sejarah Perkembangan – IESPA. Sejarah Perkembangan*. <https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>
- IESPA. (2020b). *Visi , Misi & Tujuan Pembentukan*. <https://www.iespa.or.id/visi-misi/>
- IESPA. (2020c, Juni). *Kode Etika Organisasi Perkumpulan IESPA*. Pengurus Nasional IESPA.
- IESPA. (2024, Agustus 28). *Media Sosial IESPA*. <https://web.facebook.com/iespaorg>
- IGS. (2016, Juli 11). *Indonesia Game Show* [Media Sosial: X IGS]. <https://x.com/indogameshow>
- impactintegrated. (2023, Juni 20). *KBS Launches the First Steps Towards a More Sustainable, Inclusive and Guided Development of the Malaysian Esports Industry through the National Esports Development Guideline (NESDEG)*. <https://impactintegrated.my/2023/06/20/kbs-launches-the-first-steps-towards-a-more-sustainable-inclusive-and-guided-development-of-the-malaysian-esports-industry-through-the-national-esports-development-guideline-nesdeg/>
- IOC Media Relations. (2023, Oktober 14). *IOC President announces plans to create Olympic Esports Games at opening of 141st IOC Session in Mumbai*. Olympics.com. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-president-announces-plans-to-create-olympic-esports-games-at-opening-of-141st-ioc-session-in-mumbai>
- KBS. (2020). *Strategic Plan For Esports Development Ministry Of Youth And Sports 2020-2025*. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia.
- KBS. (2023). *National Esports Development Guideline*. Kementerian Belia dan Sukan Malaysia.
- KOMINFO. (2019, Juli 17). *Kominfo Siap Gandeng AVGI Buat Aturan e-Sport*. Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. [http://content/detail/20010/kominfo-siap-gandeng-avgi-buat-aturan-e-sport/0/berita\\_satker](http://content/detail/20010/kominfo-siap-gandeng-avgi-buat-aturan-e-sport/0/berita_satker)
- Komisi X DPR RI. (2020). *Laporan Singkat Rapat Dengar Pendapat/Rapat Dengan Pendapat Umum Panitia Kerja RUU Sistem Keolahragaan Nasional Komisi X DPRI RI*. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia.
- Llorens, M. R. (2017). *eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. The Rise of a New Sports Practice, Sport, Ethics and Philosophy*. <https://doi.org/10.1080/17511321.2017.1318947>
- MESF. (2016a, Februari 3). *ASEAN Games for Esports (AGES) 2016 in Kuala Lumpur! Media Sosial: Facebook IESPA*. <https://web.facebook.com/share/v/Uer853WoF68Nm1Y6/>
- MESF. (2016b, April 27). *Astro Launches eGG, the First Esports and Gaming Entertainment Channel in the Region! Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/z4Au6KDMw45JtwCa/>
- MESF. (2017, Agustus 25). *In Light of the Issue Regarding the Participation of Players from TLC Malaysia Summer 2017 in the IESF World Championship 2017. Media Sosial: Facebook MESF*. <https://web.facebook.com/share/p/yqz7PhWzGxVuESZy/>

- MESF. (2018, Oktober 13). Full of Passion and Lots of Fun at Hari Sukan Negara 2018 Esports Arena! *Media Sosial: Facebook MESF*. <https://www.facebook.com/share/p/fK1Sm2nxz4SASD78/>
- MESF. (2024). *About Malaysia Electronic Sports Federation*. Malaysia Electronic Sports Federation. <https://mesf.gg/about-us>
- Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2020). eSports diplomacy: Towards a sustainable 'gold rush.' *Sport in Society*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>
- MyGameOn. (2018, Agustus 20). *10 Atlet Esports Malaysia Meraih Pendapatan Lebih Daripada Atlet Sukan Negara*. MyGameOn. <http://www.mygameon.my/posts/10-atlet-esports-malaysia-meraih-pendapatan-lebih-daripada-atlet-sukan-negara/>
- Newzoo. (2024, Mei 16). Last looks: The global games market in 2023. *Newzoo*. <https://newzoo.com/resources/blog/last-looks-the-global-games-market-in-2023>
- PBESI. (2021, Juni 1). *Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034/PB-ESI/B/VI/2021 Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports Di Indonesia*. Pengurus Besar Esports Indonesia.
- PBESI. (2024a). *Akademi Garudaku Sebagai Wadah Penyalurat Bakat di Bidang Esports (Ekstrakurikuler)*. Garudaku Komunitas Esports. <https://garudaku.com>
- PBESI. (2024b). *PBESI | Pengurus Besar Esports Indonesia*. <https://pbsesi.org/id>
- Pemerintah Indonesia. (2022, Maret 16). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 71.
- Pusparisa, A. W. Y., Yosepha. (2020, Februari 7). *Pro-Kontra eSports: Antara Olahraga dan Sekadar Hobi*. Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/infografik/5e9a495d72f08/pro-kontra-esports-antara-olahraga-dan-sekadar-hobi>
- Ragin, C. C. (2014). *The Comparative Method: Moving Beyond Qualitative and Quantitative Strategies*. University of California Press.
- Townley, S., & Townley, A. (2018, Februari). *eSport: Everything to play for*. WIPO - World Intellectual Property Organization. [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2018/01/article\\_0004.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2018/01/article_0004.html)
- Wendt, A. (1999). *Social Theory of International Politics*. CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.
- World Esports IESF. (2010a, Mei 5). Official eSports title for 2010 IeSF Grand Final. *IESF*. <https://iesf.org/official-esports-title-for-2010-iesf-geand-final/>
- World Esports IESF. (2010b, Oktober 7). What are the countries waiting for joining approval. *IESF*. <https://iesf.org/iesf-series2-what-are-the-countries-waiting-for-joining-approval/>
- World Esports IESF. (2011, Desember 18). 2011 Retrospect. *IESF*. <https://iesf.org/2011-retrospect/>
- World Esports IESF. (2012, Maret 21). [Malaysia] Spotgamers Gaming Conference 2012- Uniting The Gamers. *IESF*. <https://iesf.org/malaysia-spotgamers-gaming-conference-2012-uniting-the-gamers/>

- World Esports IESF. (2016, April 13). IeSF, Taking Its First Step Towards IOC Recognition. *IESF*. <https://iesf.org/iesf-taking-its-first-step-towards-ioc-recognition/>
- World Esports IESF. (2023a, August 28). *Statutes International Esports Federations* (International Esports Federation, 615, 6F, Suyeonggangbyeon-daero 140, Haeundae-gu, Busan, Korea). International Esports Federations. <http://iesf.org>
- World Esports IESF. (2023b, September). *About Us* [Laman Web]. IESF. <https://iesf.org/about-us/>
- Yucong Wu. (2019). *The possibility analysis of Esports becoming an Olympic sport*. University of Applied Sciences.