

Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia

Birma Roberto Turnip¹, Alexandra Hukom²

Ekonomi Pembangunan, Universitas Palangka Raya

Korespondensi penulis: birmaroberto@gmail.com¹, alexandra.hukom@feb.upr.ac.id²

Abstract

This study discusses the impact of the development of esports industry on the economic growth in Indonesia. This study employs a qualitative approach with data collection techniques through in-depth literature review. The results of the study indicate that the development of esports industry contributes positively to Indonesia's economic growth through several aspects such as increased income, the opening of new job opportunities, increased tax revenue, and increased tourism. However, there are also several challenges faced in the development of esports industry such as the lack of clear regulations, minimal government support, and inadequate infrastructure. Therefore, this study recommends that the government increase regulations and support in the development of esports industry as well as increase investment in infrastructure that can support the development of this industry.

Keywords: Esports Industry Development, Economic Growth

Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan industri esports berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia melalui beberapa aspek seperti peningkatan pendapatan, terbukanya lapangan pekerjaan baru, peningkatan penerimaan pajak, dan peningkatan pariwisata. Namun, terdapat pula beberapa tantangan yang dihadapi dalam pengembangan industri esports seperti kurangnya regulasi yang jelas, minimnya dukungan pemerintah, dan kurangnya infrastruktur yang memadai. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar pemerintah meningkatkan regulasi dan dukungan dalam pengembangan industri esports serta meningkatkan investasi dalam infrastruktur yang dapat mendukung perkembangan industri ini.

Kata Kunci: Perkembangan Industri Esports, Pertumbuhan Ekonomi.

PENDAHULUAN

Industri esports merupakan salah satu industri yang berkembang pesat di dunia, termasuk di Indonesia. Esports adalah kompetisi permainan video yang diorganisir secara profesional dengan pemain dan tim yang bersaing dalam permainan video tertentu. Esports telah menjadi fenomena global yang menghasilkan pendapatan miliaran dolar dan melibatkan jutaan orang di seluruh dunia. Indonesia sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia dan tingkat penetrasi internet yang semakin tinggi juga tidak terkecuali dalam perkembangan industri esports. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya turnamen esports yang diadakan di Indonesia, serta semakin banyaknya tim esports Indonesia yang berhasil meraih prestasi di tingkat internasional. Pertumbuhan industri esports di Indonesia tidak hanya memberikan dampak positif pada bidang hiburan, tetapi juga pada perekonomian Indonesia. Industri esports dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru dan memberikan kontribusi yang signifikan pada pertumbuhan ekonomi. Selain itu, pengaruh industri esports juga dapat dirasakan pada industri kreatif seperti fashion, media, dan periklanan. Oleh karena itu, penting untuk meneliti pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan data dan fakta yang dapat digunakan sebagai acuan bagi pemerintah dan pelaku industri dalam memanfaatkan potensi esports sebagai salah satu sektor yang dapat membantu memperkuat perekonomian Indonesia. Penelitian tentang pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia juga akan memberikan informasi yang berguna bagi para investor dan pelaku industri yang ingin memanfaatkan potensi esports di Indonesia. Dengan mengetahui dampak positif dan negatif dari industri esports terhadap perekonomian Indonesia, investor dapat mengambil keputusan yang lebih tepat dalam menanamkan modalnya pada industri ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia serta mengevaluasi potensi esports sebagai salah satu sektor yang dapat membantu memperkuat perekonomian Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi yang berguna bagi para pelaku industri, investor, dan pemerintah dalam mengambil keputusan strategis dan memanfaatkan potensi esports sebagai salah satu sektor ekonomi yang dapat memberikan kontribusi signifikan pada pertumbuhan ekonomi Indonesia. Perkembangan industri esports di Indonesia memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia. Data menunjukkan bahwa Indonesia merupakan pasar

esports terbesar di Asia Tenggara dengan jumlah pemain mencapai 43,7 juta orang pada 2020. Selain itu, Indonesia menempati peringkat ke-16 dalam daftar negara dengan jumlah pengunjung terbanyak di platform streaming Twitch, dan pada tahun 2019, Indonesia menjadi tuan rumah ajang turnamen esports terbesar di Asia Tenggara, yaitu SEA Games 2019. Total hadiah dari turnamen esports di Indonesia pada tahun 2019 mencapai USD 1,4 juta dan industri esports di Indonesia diharapkan dapat memberikan kontribusi sebesar USD 4,4 miliar pada 2022. Selain itu, industri esports dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru dan memberikan dampak positif pada industri kreatif seperti fashion dan periklanan. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia sangat penting untuk dilakukan, untuk memahami bagaimana industri esports dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi Indonesia dan untuk mendorong pertumbuhan industri esports yang berkelanjutan di Indonesia.

Mengenai pengaruh perkembangan industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi adalah sebagai berikut: Penelitian oleh Setiawan dan Salim (2019) menunjukkan bahwa perkembangan industri esports di Indonesia memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi, terutama dalam hal peningkatan investasi, pendapatan, dan lapangan kerja. Penelitian ini juga menemukan bahwa industri esports dapat membantu mengembangkan sektor kreatif dan teknologi informasi di Indonesia. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan survei kepada 98 responden yang terdiri dari penggiat esports, pengusaha, serta pemerhati dan praktisi ekonomi kreatif di Indonesia. Selain itu, penelitian oleh Nurjanah, Sulistiyo, dan Kurniawan (2020) juga menunjukkan bahwa industri esports memiliki potensi besar untuk menjadi sumber pertumbuhan ekonomi yang signifikan di Indonesia, terutama melalui peningkatan investasi dan lapangan kerja. Penelitian ini juga menemukan bahwa industri esports dapat menjadi alat promosi Indonesia di tingkat internasional. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan survei kepada 72 responden yang terdiri dari penggiat esports, pengusaha, serta pemerhati dan praktisi ekonomi kreatif di Indonesia. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan industri esports memiliki dampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan dan Salim menyoroti pentingnya industri esports dalam mengembangkan sektor kreatif dan teknologi informasi di Indonesia, sementara

penelitian oleh Nurjanah, Sulistiyo, dan Kurniawan menyoroti potensi besar yang dimiliki oleh industri esports sebagai sumber pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

KERANGKA TEORI

1. Teori Stimulus-Response (S-R) - Teori ini mengatakan bahwa tindakan yang dilakukan oleh seseorang dipengaruhi oleh stimulus tertentu. Dalam esports, teori ini dapat digunakan untuk memahami respon pemain terhadap situasi tertentu dalam permainan, dan bagaimana pengaruhnya terhadap kinerja mereka.
2. Teori Kognitif - Teori ini menyatakan bahwa proses kognitif seperti persepsi, pemrosesan informasi, dan memori memainkan peran penting dalam perilaku seseorang. Dalam esports, teori ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana pemain memproses informasi dan mengambil keputusan dalam permainan.
3. Teori Belajar Sosial - Teori ini mengatakan bahwa manusia belajar dari pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Dalam esports, teori ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana pemain belajar dari pengalaman mereka sendiri dan dari pemain lain melalui latihan dan diskusi.
4. Teori Aliran - Teori ini menyatakan bahwa orang mencapai kebahagiaan dan kinerja yang lebih baik ketika mereka terlibat dalam aktivitas yang menantang, namun tidak terlalu sulit sehingga mereka merasa putus asa. Dalam esports, teori ini dapat digunakan untuk memahami bagaimana pemain mencapai keadaan flow ketika mereka terlibat dalam permainan yang menantang, tetapi masih dalam kendali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif dengan menggunakan studi literatur sebagai cara pengumpulan data dan informasi, serta analisis konten sebagai alat analisis, digunakan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai perkembangan industri esports di Indonesia dan pengaruhnya terhadap pertumbuhan ekonomi. Peneliti melakukan penelusuran dan analisis terhadap berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, artikel, dan dokumen-dokumen terkait lainnya untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada analisis konten sebagai metode yang efektif untuk memahami fenomena perkembangan industri esports dan dampaknya

terhadap pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

PEMBAHASAN

Industri esports di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat, ditandai dengan adanya pertandingan-pertandingan besar dan komunitas esports yang semakin banyak bermunculan. Potensi industri esports sebagai sumber pertumbuhan ekonomi cukup besar, dengan berbagai cara seperti penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hambatan dalam perkembangan industri esports di Indonesia, seperti regulasi yang belum jelas, infrastruktur yang masih kurang, serta tingginya biaya untuk mengikuti turnamen. Perkembangan industri esports di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Adanya pertandingan-pertandingan besar seperti Indonesia Games Championship (IGC), Indonesia Esports League (IEL), dan Mobile Legends: Bang Bang Professional League Indonesia (MPL-ID) serta komunitas esports yang semakin banyak bermunculan menunjukkan minat yang tinggi terhadap esports di Indonesia. Potensi industri esports sebagai sumber pertumbuhan ekonomi cukup besar. Keberhasilan tim EVOS LEGENDS di turnamen Mobile Legends World Championship (M1) tahun 2019 menjadi contoh sukses dalam industri esports di Indonesia yang dapat memperkuat potensi industri ini sebagai sumber pendapatan melalui penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Pengembangan industri esports juga dapat membuka lapangan pekerjaan baru dan menarik investasi baik dari dalam maupun luar negeri. Faktor pendukung dalam perkembangan industri esports di Indonesia antara lain dukungan dari pemerintah dan sponsor.

Dukungan dari Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam bentuk tim esports nasional dan infrastruktur jaringan internet yang lebih baik menjadi faktor pendukung dalam perkembangan industri esports. Selain itu, dukungan finansial dan promosi dari sponsor juga memberikan kontribusi penting dalam perkembangan industri ini. Namun, masih terdapat beberapa hambatan dalam perkembangan industri esports di Indonesia. Regulasi yang belum jelas menjadi salah satu hambatan utama, karena tanpa landasan hukum yang kuat, industri esports sulit berkembang secara optimal. Infrastruktur yang masih kurang, terutama terkait akses internet yang stabil dan cepat, juga menjadi hambatan dalam perkembangan industri ini. Selain itu, tingginya biaya untuk mengikuti turnamen juga dapat menjadi kendala bagi para pemain esports yang ingin berkompetisi secara profesional. Untuk

mengatasi hambatan-hambatan tersebut, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, pengusaha, komunitas esports, dan pemain untuk memperkuat regulasi, meningkatkan infrastruktur, serta mencari solusi untuk mengurangi biaya partisipasi dalam turnamen. Dengan dukungan yang kuat dan langkah-langkah strategis, industri esports di Indonesia memiliki potensi untuk terus berkembang dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi negara.

Pertumbuhan industri esports di Indonesia telah memiliki dampak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan sektor ekonomi kreatif di negara ini. Industri esports melibatkan berbagai jenis perusahaan, seperti produsen perangkat keras, pembuat perangkat lunak, dan penyedia layanan jaringan, yang memberikan kontribusi dalam peningkatan ekonomi kreatif di Indonesia. Selain itu, perkembangan industri esports juga menciptakan lapangan kerja baru bagi generasi muda yang memiliki minat dan bakat dalam dunia esports, mengurangi tingkat pengangguran, dan meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat. Industri esports juga menjadi sumber pemasukan bagi negara melalui pajak dan retribusi yang diterima dari penyelenggaraan turnamen atau kegiatan esports lainnya. Pendapatan dari industri esports dapat meningkatkan penerimaan negara dan digunakan untuk pembangunan infrastruktur serta pengembangan sektor lainnya. Selain itu, perkembangan industri esports juga berpotensi meningkatkan investasi di Indonesia dalam berbagai aspek seperti infrastruktur esports, perangkat keras, dan perangkat lunak, menciptakan lapangan kerja baru, dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi secara keseluruhan. Peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan, seperti penjualan perangkat gaming dan aksesoris, serta turnamen esports yang menarik wisatawan asing, juga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan sektor pariwisata Indonesia. Dengan mengambil tindakan seperti membuka lebih banyak lapangan kerja, meningkatkan pendidikan dan pelatihan, serta mengembangkan infrastruktur esports, pemerintah dan industri esports Indonesia dapat mempercepat pertumbuhan industri esports dan meningkatkan dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi negara ini, serta memperbaiki branding dan citra Indonesia di dunia internasional.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Industri esports di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dengan adanya pertandingan-pertandingan besar dan komunitas esports yang semakin banyak bermunculan. Potensi industri esports sebagai sumber pertumbuhan ekonomi cukup besar melalui penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Namun, masih terdapat hambatan seperti regulasi yang belum jelas, infrastruktur yang masih kurang, dan tingginya biaya untuk mengikuti turnamen. Dukungan dari pemerintah dan sponsor menjadi faktor pendukung, namun diperlukan upaya kolaboratif untuk mengatasi hambatan tersebut. Pertumbuhan industri esports di Indonesia memiliki dampak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dan sektor ekonomi kreatif, menciptakan lapangan kerja baru, dan menjadi sumber pemasukan bagi negara melalui pajak dan retribusi. Peluang bisnis yang dapat dimanfaatkan juga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan sektor pariwisata Indonesia. Dengan tindakan yang tepat, pemerintah dan industri esports dapat mempercepat pertumbuhan industri ini dan meningkatkan dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi negara serta memperbaiki branding dan citra Indonesia di dunia internasional.

Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk mengoptimalkan kontribusi industri esports terhadap pertumbuhan ekonomi:

1. Pemerintah harus mengeluarkan regulasi yang jelas dan mendukung untuk industri esports. Regulasi yang jelas akan mempermudah para pelaku industri dalam berinvestasi dan mengembangkan industri esports secara berkelanjutan.
2. Pemerintah sebaiknya meningkatkan dukungan dan peran aktifnya dalam mengembangkan industri esports. Salah satu bentuk dukungan yang dapat diberikan adalah dengan menyediakan fasilitas dan infrastruktur yang memadai, seperti pembangunan arena esports, pusat pelatihan, dan fasilitas teknologi yang diperlukan untuk para pelaku industri.

3. Peningkatan investasi dalam infrastruktur yang mendukung perkembangan industri esports, seperti jaringan internet yang cepat dan stabil, akan membantu meningkatkan kualitas turnamen esports, serta menarik minat para investor dan turis untuk menghadiri dan mengikuti acara-acara esports. Hal ini akan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi, khususnya pada sektor pariwisata.
4. Perlu dilakukan edukasi dan promosi yang lebih masif terkait industri esports kepada masyarakat umum. Kampanye promosi yang efektif dan edukasi yang tepat akan membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang potensi industri esports sebagai salah satu sektor yang menjanjikan dan membuka kesempatan bagi masyarakat yang berminat untuk terlibat dalam industri ini.
5. Para pelaku industri esports sebaiknya menjalin kemitraan dengan institusi-institusi pendidikan, seperti universitas dan sekolah vokasi, dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dalam industri esports. Hal ini akan membantu menciptakan lapangan pekerjaan baru dan meningkatkan kualitas SDM di industri ini, serta menghadirkan para profesional yang terampil dan terlatih dalam industri esports.

Dengan adanya regulasi yang jelas, dukungan pemerintah, investasi dalam infrastruktur, edukasi dan promosi yang efektif, serta kemitraan dengan institusi pendidikan, diharapkan industri esports dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, serta menciptakan lapangan kerja dan peluang investasi yang berkelanjutan.

REFERENSI

- Aditama, Y. R. (2019). Industry 4.0: Digital Transformation and Its Impact on the Creative Economy in Indonesia. *Journal of Business and Management Sciences*, 7(4), 128-133.
- Anwar, M. A., & Shahzad, F. (2021). Esports in South Asia: Challenges and Opportunities. *International Journal of Business and Management*, 16(3), 1-10.
- Ardi, R. (2020). Esports, dari Hobi Menjadi Industri yang Menjanjikan di Indonesia. *Investor Daily*.
- Budiarto, E. (2020). Esports: Antara Budaya Populer dan Industri Kreatif. *Komunikasi Bisnis Indonesia*, 10(2), 69-82.
- Gunawan, I. A. (2021). The Emergence of Indonesia's Esports Industry: The Future of Sports and Entertainment. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 3(1), 1-10.
- Indonesia Investment Coordinating Board. (2021). *Investment Realization Data by Sector, 2015-2020*.
- Jakarta Post. (2021). *Indonesia, the New Frontier of Esports*.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2021). *Potensi Ekonomi Kreatif Indonesia*.
- Kusuma, A. (2020). Esports di Indonesia: Potensi Besar yang Harus Digarap. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 157-170.
- Newzoo. (2021). *2021 Global Esports Market Report*.
- Nuryanti, W. (2020). Industri Esports di Indonesia: Prospek dan Tantangan. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 12(1), 15-25.
- PwC Indonesia. (2020). *Indonesia Entertainment and Media Outlook 2020-2024*.
- PwC Indonesia. (2021). *Outlook of Indonesia's Entertainment and Media Industry*.
- Sari, D. P., & Faiz, M. (2020). The Development of Esports Industry in Indonesia. *Journal of Business and Management*, 9(2), 163-171.