

**STRATEGI PEMERINTAH KOREA SELATAN DALAM MENJADIKAN  
KOREA SELATAN SEBAGAI PUSAT *ESPORTS* (*ELECTRONIC SPORTS*)  
DUNIA TAHUN 2013 – 2018**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Politik,  
Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi Dan Ilmu Sosial,  
Universitas Bakrie**



**RIZA FITRI RAHMAWATI**

**1151004014**

**PROGRAM STUDI ILMU POLITIK  
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS BAKRIE  
JAKARTA  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas akhiri ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar.**

**Nama : Riza Fitri Rahmawati**

**NIM : 1151004014**

**Tanda Tangan : **

**Tanggal : 4 Agustus 2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Riza Fitri Rahmawati  
NIM : 1151004014  
Pogram Studi : Ilmu Politik  
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Judul Skripsi : Strategi Pemerintah Korea Selatan Dalam Menjadikan Korea Selatan Sebagai Pusat *Esports (Electronic Sports)* Dunia Tahun 2013-2018

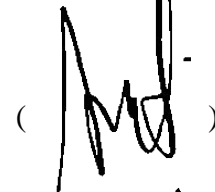
**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Politik pada Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.**

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Aditya Batara Gunawan S.Sos., M.Litt



Penguji I : M. Tri Andika Kurniawan S.Sos., MA



Penguji II : Prof. Rusadi Kantaprawira



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 4 Agustus 2021

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “ Strategi Pemerintah Korea Selatan Dalam Menjadikan Korea Selatan Sebagai Pusat *Esports (Electronic Sports)* Dunia Tahun 2013 – 2018 ini dengan baik.

Selama proses penulisan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada.

1. Penulis ingin memanjatkan doa dan syukur kepada Allah SWT, atas rahmat, berkah, kemudahan dan ridha-Nya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Orang tua dan keluarga atas segala doa, dukungan dan kepercayaan yang telah di berikan kepada penulis. Karena tanpa peranan mereka, penulis tidak akan sanggup menghadapi segala macam ujian kehidupan.
3. Bapak Aditya Batara Gunawan S.Sos, M.Litt selaku kepala Program Studi Ilmu Politik dan dosen pembimbing. Beliau adalah pembimbing yang sangat baik dan mampu memahami setiap kendala yang dihadapi penulis. Sedari kehidupan masih normal, pandemi, sampai *new normal*, sungguh berkesan sekali saat-saat penulisan skripsi ini. Terima kasih banyak atas bimbingan dan waktunya selama ini Pak, walaupun saat penulisan skripsi ini tidak dapat bertatap muka secara langsung, namun Pak Adit tetap menjadi dosen dan pembimbing terbaik.
4. Bapak Badariddin, S.Sos., M.Sc., M.A selaku pembimbing akademik, yang senantiasa memberikan bimbingan sejak pertama kali penulis memasuki dunia perkuliahan. Beliau yang selalu percaya dan mendorong penulis untuk tidak menyerah. Terima kasih Pak Badar, tanpa beliau mungkin saya tidak akan mampu menyelesaikan studi ini.
5. Bapak M. Tri Andika Kurniawan S.Sos., M.A selaku pembahas skripsi, terima kasih sudah memberikan banyak masukan dalam penyusunan skripsi ini dan selalu menginspirasi mahasiswanya untuk melakukan hal-hal terbaik.

6. Prof. Rusadi Kantaprawira selaku pembahas skripsi, terima kasih sudah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini dan selalu mendukung mahasiswanya selama perkuliahan.
7. Terima kasih penulis ucapkan kepada seluruh dosen Ilmu Politik Universitas Bakrie atas ilmu yang telah diberikan dan selalu mendukung seluruh mahasiswa untuk menyelesaikan studi.
8. Kepada sahabat terbaik, civil socialita (Finas, Dito, Khairul, Tiara, Neni, Reyka, dan Ratih), Geng mentas (Icha, Dhieya, Aisyah, dan Fika), 4 season (Wiwin, Nofia, dan Laras), Jong Un Girls (Ranggi dan Mely). Terima kasih atas segalanya yang telah diberikan kepada penulis, karena mereka memberikan warna dalam kehidupan penulis.
9. Kepada teman-teman Ilmu Politik 2015 dan 2016 Universitas Bakrie, yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
10. Riza Fitri Rahmawati, seperti penggalan lirik dari lagu *Rise (League of Legends)*, "Prove yourself and rise". Terima kasih untuk tidak menyerah dan terus berusaha walaupun banyak sekali rintangan, namun mampu bertahan dan bangkit lagi.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan, penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca. Semoga tugas akhir ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 4 Agustus 2021

Riza Fitri Rahmawati

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademi Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Riza Fitri Rahmawati  
NIM : 1151004014  
Program Studi : Ilmu Politik  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Judul Tugas : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Royalti noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“STRATEGI PEMERINTAH KOREA SELATAN DALAM MENJADIKAN KOREA SELATAN SEBAGAI PUSAT *ESPORTS (ELECTRONIC SPORTS)* DUNIA TAHUN 2013-2018”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi tersebut selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 4 Agustus 2021

Yang menyatakan



( Riza Fitri Rahmawati )

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>2</b>
Latar Belakang.....	2
Rumusan Masalah.....	11
Batasan Masalah .....	11
Tujuan Penelitian .....	12
Manfaat penulisan .....	12
Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II.....</b>	<b>14</b>
<b>KERANGKA TEORI .....</b>	<b>14</b>
2.1 Liberalisme Sebagai Paradigma Teoritik .....	14
2.2 Diplomasi Publik .....	16
2.3 2.3 Sumber Daya Soft Power .....	17
2.4 Agenda Setting dan Attraction Sebagai Instrumen Soft Power .....	21
2.5 Nation Branding Sebagai Luaran Dari Soft Power .....	25
2.6 Kerangka Pemikiran .....	27
<b>BAB III.....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>

3.1	Metode Penelitian .....	28
3.2	Jenis Penelitian .....	28
3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.4	Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5	Teknik Pengolahan Data.....	30
<b>BAB IV .....</b>		<b>31</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>		<b>31</b>
4.1	Upaya Pemerintah Korea Selatan dalam Pengembangan <i>ESports</i> .....	31
4.1.1	Kebijakan Pengembangan Internet di Korea Selatan.....	31
4.1.2	Asosiasi <i>eSports</i> di Korea Selatan.....	41
4.1.3	<i>ESports</i> Sebagai Bagian Dari Budaya Populer Korea Selatan .....	46
4.1.4	<i>ESports</i> sebagai Olahraga .....	50
4.1.5	Undang-undang promosi <i>eSports</i> .....	53
4.2	<i>ESports</i> Sebagai Bentuk <i>Soft Power</i> Korea Selatan di Tingkat Global .....	70
4.2.1	Upaya <i>Agenda Setting</i> Pemerintah Korea Selatan Terkait <i>ESports</i> di Tingkat Global .....	70
4.2.2	Upaya <i>Attraction</i> Pemerintah Korea Selatan terkait <i>ESports</i> di Tingkat Global.....	83
4.3	Penguatan <i>Nation Branding</i> Korea Selatan Sebagai Pusat <i>ESports</i> Dunia .....	94
<b>BAB V .....</b>		<b>108</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>		<b>108</b>
5.1	Kesimpulan .....	108
5.2	Saran .....	109

#### DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Pengguna Internet di Korea Selatan Tahun 2018.....	35
Gambar 4.2.1	Busan <i>ESports</i> Arena.....	74
Gambar 4.2.3	Nexon Arena.....	85



Gambar 4.2.4 PC bang.....	86
Gambar 4.2.4 Snack Bar di Pc Bang.....	87
Gambar 4.2.1 Global Game Exhibition G-STAR 2018.....	89
Gambar 4.2.3 Game Dolympic.....	91
Gambar 4.2.4 Game Dolympic.....	92
Gambar 4.3 LoL World Championship 2018.....	101
Gambar 4.3.2 10 Turnamen eSports dengan Jumlah Hadiah Terbanyak.....	96
Gambar 4.3.4 Pangsa Pasar Games Domestik Berdasarkan Bidang .....	99

#### DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Pendapatan Korea Selatan dari Online Games.....	8
Grafik 4.3.1 Nilai Industri eSports Korea Selatan Tahun 2019 berdasarkan Segmen ....	95
Grafik 4.3.3 Ukuran Total dan Tingkat Peryumbuhan Pangsa Pasar Games Domestik ...	98

#### DAFTAR TABEL

Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	28
Tabel 4.2 10 besar perusahaan dengan penjualan tertinggi tahun 2018.....	72
Tabel 4.2.2.2 KeSPA Cup.....	88

## DAFTAR SINGKATAN

AeSF	: Asian eSports Federation
AI	: <i>Artificial Intelliegence</i>
AR	: Augmented Reality
GAISF	: Global Assosiation of International Sports Federation
HAGOC	: Hangzhou Organising Committee
IeSF	: International eSports Federation
IOC	: International Olympic Committee
KCC	: Korea Culture Center
KeSPA	: Korea Esports Association
KOCCA	: Korea Creative Content Agency
KOFICE	: Korea Foundation for Interantional Culture Exchange
LCK	: League of Legend Champions Korea
LoL	: <i>League of Legend</i>
NOC	: National Olympic Committee
OCA	: Olympic Council of Asia
VR	: Virtual Reality
WADA	: World Anti Doping Agency

**STRATEGI PEMERINTAH KOREA SELATAN DALAM MENJADIKAN  
KOREA SELATAN SEBAGAI PUSAT *ESPORTS* (*ELECTRONIC SPORTS*)  
DUNIA TAHUN 2013 – 2018**

**Riza Fitri Rahmawati<sup>1</sup>**

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui strategi Korea Selatan dalam menjadikan Korea Selatan sebagai pusat *eSports* pada tahun 2013—2018. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi apa saja yang dilakukan oleh Korea Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder melalui studi kepustakaan seperti buku, jurnal, dan website yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini strategi yang dilakukan oleh Korea Selatan dalam menjadikan Korea Selatan sebagai pusat *eSports* dunia, menjadikan Korea Selatan mendominasi *eSports* di Dunia, dan mendapatkan julukan *Mecca of eSports*.

Kata Kunci : Strategi, Korea Selatan, *eSports*

---

<sup>1</sup> Mahasiswi Program Studi Ilmu Politik Universitas Bakrie

**STRATEGI PEMERINTAH KOREA SELATAN DALAM MENJADIKAN  
KOREA SELATAN SEBAGAI PUSAT *ESPORTS* (*ELECTRONIC SPORTS*)  
DUNIA TAHUN 2013 – 2018**

**Riza Fitri Rahmawati<sup>2</sup>**

---

**ABSTRACT**

*This Study was conducted to determine South Korea's strategy in making South Korea an eSports center in 2013-2018. The purpose of this study is to describe what strategies are carried out by South Korea. This research is a qualitative research with a case study approach. Sources of data in this study using secondary data through literature studies such as books, journals, and websites related to the center of world eSports, making South Korea dominate eSports in the world.*

*Keyword: Strategy, South Korea, eSports*

---

<sup>2</sup> Mahasiswi Ilmu Politik Universitas Bakrie