
**PENGEMBANGAN *E-SPORT* DI INDONESIA, PELUANG,
TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS
*MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL)***

Oleh:

Arista Maulida Roziana Putri¹

Mudji Kuswinarno²

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: aristamaulida05@gmail.com

Abstract. *E-sports has become a rapidly growing global phenomenon, generating billions of dollars in revenue and creating numerous new job opportunities. In Indonesia, the e-sports industry is experiencing rapid growth, particularly in the MOBA game category, such as Mobile Legends: Bang Bang. This study explores the development of the e-sports industry in Indonesia through a case study of the Mobile Legends Professional League (MPL), one of the most popular e-sports leagues in the country. The article discusses the opportunities and challenges faced by Indonesia's e-sports industry and its impact on economic growth and youth talent development. With support from the government, communities, and sponsors, MPL has made significant contributions to the growth of e-sports in Indonesia, both nationally and internationally. This research also highlights the future of the e-sports industry in Indonesia and its potential to continue growing as part of the creative economy.*

Keywords: *E-sports Development, Opportunities, Challenges, Future Of The Industry.*

Abstrak. *E-sport telah menjadi fenomena global yang tumbuh pesat, menghasilkan pendapatan miliaran dolar dan menciptakan berbagai lapangan pekerjaan baru. Di Indonesia, industri e-sport berkembang pesat, terutama dalam kategori game MOBA*

PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL)

seperti Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini mengeksplorasi perkembangan industri *e-sport* di Indonesia melalui studi kasus *Mobile Legends Professional League* (MPL), yang merupakan salah satu liga *e-sport* paling populer di negara ini. Artikel ini membahas peluang dan tantangan yang dihadapi industri *e-sport* Indonesia serta dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi dan pengembangan bakat anak muda. Dengan dukungan dari pemerintah, komunitas, dan sponsor, MPL telah memberikan kontribusi besar bagi perkembangan *e-sport* di Indonesia, baik di tingkat nasional maupun internasional. Penelitian ini juga menyoroti masa depan industri *e-sport* di Indonesia dan potensinya untuk terus berkembang sebagai bagian dari ekonomi kreatif.

Kata Kunci: Pengembangan *E-sport*, Peluang, Tantangan, Masa Depan Industri.

LATAR BELAKANG

E-sport merupakan singkatan dari Electronic Sport yaitu bentuk kompetisi yang melibatkan video game. Cabang olahraga ini yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media penyelenggaraannya. *E-sport* telah menjadi fenomena global yang menghasilkan pendapatan yang cukup besar hingga milyaran dolar, dan melibatkan jutaan orang di seluruh dunia. Perkembangan *e-sport* sangat pesat sehingga membuka kesempatan kerja baru dan memberikan dampak yang berarti pada masa depan industri *e-sport*. Dalam *e-sport* bersaing dalam berbagai jenis game, seperti MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *First-Person Shooter* dan game strategi. *E-sport* sering kali diadakan dalam turnamen atau liga yang dapat disiarkan langsung melalui streaming online sehingga penonton dapat mengikuti pertandingan secara langsung dan menyaksikan pertandingan antara tim atau pemain profesional.

Indonesia sebagai negara dengan populasi terbesar keempat di dunia dan tingkat penetrasi internet yang semakin tinggi juga tidak terkecuali dalam perkembangan industri *e-sport* (Birna et al., 2023). Industri *e-sport* yang paling populer pada masa sekarang yaitu cabang MOBA salah satunya Mobile Legends Bang Bang yang kerap sekali mengadakan berbagai macam turnamen pada liga yang diselenggarakan. Dengan banyaknya minat dan bakat anak muda yang antusias menekuni dunia *e-sport* ini di bentuklah turnamen liga besar yang menjadi salah satu tournament *e-sport* paling populer yang menarik perhatian jutaan penggemar game di seluruh negeri. *Mobile Legends Profesional League* (MPL) merupakan kompetisi *e-sport* yang mempertemukan tim-tim

terbaik dari seluruh Indonesia untuk bersaing dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, yang merupakan sebuah permainan video MOBA yang diproduksi serta dipublikasikan oleh Moonton (Jurnal et al., 2024). MPL diselenggarakan secara rutin di setiap seasonnya, terdiri dari 9 tim besar yang akan memperebutkan gelar tahta “Sang Raja Galaxy”. MPL Season ganjil biasanya diselenggarakan pada awal tahun dan tim yang berhasil meraih kemenangan di musim ini akan menjadi peluang untuk melanjutkan perjalanan di laga MSC (*Mobile Legends Southeast Asia Cup*). Ini peluang besar bagi tim-tim untuk membuktikan kemampuan mereka di tingkat regional dan bersaing dengan tim-tim terbaik dari seluruh Asia Tenggara. Tidak hanya season ganjil, MPL season genap juga diselenggarakan pada akhir tahun dan tim yang berhasil meraih kemenangan di musim ini akan melanjutkan perjalanannya ke *M Series*, yang merupakan turnamen internasional bergensi di dunia. Tantangan serta peluang emas untuk tim yang meraih kemenangan akan menunjukkan kualitas dan strategi mereka di panggung dunia.

Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang perkembangan *e-sport* di Indonesia serta peluang dan tantangan masa depan industri *e-sport*. Penelitian ini didukung dengan adanya *tools* online berupa platform yang menyajikan data-data dan pemberitaan yang sangat membantu penelitian ini. Pada pengembangan ini mengidentifikasi peluang pertumbuhan dan pengembangan yang dapat dimanfaatkan oleh industri *e-sport* di Indonesia seperti dukungan sponsor, pertumbuhan *audiens*. Menilai dampak keberhasilan MPL terhadap pertumbuhan industri *e-sport* Indonesia yang akan mempengaruhi perkembangan *e-sport* di Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

Pengembangan *E-sport*

E-sport di Indonesia mengalami perkembangan yang pesat, ditandai dengan adanya pertandingan-pertandingan besar komunitas *E-sport* yang semakin banyak bermunculan (Birna et al., 2023). Sebagai wadah turnamen *E-sport* yang termuka, MPL menyediakan platform yang profesional dan terstruktur untuk mengadakan kompetisi, dari liga reguler hingga turnamen besar. Disini, tim-tim terbaik dari seluruh Indonesia dan bahkan Asia Tenggara menunjukkan keterampilan mereka, bersaing memperebutkan gelar juara, dan mendapatkan pengalaman yang tak ternilai. Komunitas *E-sport* semakin banyak event yang diadakan menandakan ketertarikan terhadap *E-sport* di Indonesia.

PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL)

Potensi industri *E-sport* sebagai penggerak pertumbuhan pengembangan yang cukup besar. Prestasi tim EVOS LEGENDS di ajang *Mobile Legends World Championship* (M1) tahun 2019 menjadi bukti sukses dalam evolusi *E-sport* di Indonesia.

Dukungan dari Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) dan Kementerian dan Informatika dalam bentuk time *E-sport* nasional dan infratraktur jaringan internet yang lebih baik menjadi faktor penunjang dalam kemajuan *E-sport*. Hingga saat ini seiring berkembangnya dunia *E-sport* yang awalnya MPL berdiri sendiri, saat ini telah ada di bawah *support by* PBESI.

Menurut (Gunawan et al., 2021). Upaya pengembangan *E-sport* tentunya tidak terhenti hanya penyelenggaraan *event E-sport*, perkembangan *E-sport* menyiapkan kebijakan yang dapat merancang kebijakan yang dapat mengoptimalkan semua potensi *E-sport* demi kemajuan bangsa, baik dalam aspek kebanggaan akan prestasi maupun optimalisasi untuk kesejahteraan. Keberhasilan pada turnamen seperti MPL membuka jalan bagi tim-tim Indonesia untuk tampil di event-event global. Salah satu pencapaian terbesar adalah keikutsetaan tim Indonesia dalam turnamen internasional seperti Asian games, dimana *E-sport* menjadi salah satu cabang olahraga resmi.

Di Asian games dan event internasional lainnya, tim-tim *E-sport* Indonesia menunjukkan kemampuan dan potensi di panggung dunia. Prestasi ini tidak hanya memperkuat posisi Indonesia dalam komunitas *E-sport* global, tetapi juga menginspirasi lebih banyak anak muda untuk terjun ke dunia *E-sport*. Dengan semua pencapaian ini, masa depan *E-sport* di Indonesia terlihat sangat cerah. Semakin banyak talenta baru bermunculan, dukungan yang terus mengalir serta peningkatan fasilitas serta peluang akan terus mendorong pertumbuhan dunia *E-sport* ini.

Peluang

Peluang merupakan kesempatan atau kemungkinan yang ada untuk mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu (Penelitian & Ekonomi, 2006). Indonesia memiliki peluang besar untuk meraih kesuksesan di MPL dengan mengandalkan kualitas dari tim dan pemain yang berbakat hingga pelatih yang berpengalaman yang menjadi kunci utama dalam membentuk tim yang unggul dan kompetitif. Dukungan dari komunitas *E-sport* dan penggemar juga memberikan motivasi tambahan bagi tim. Peluang untuk memperluas pengaruh dan pertumbuhan industry *E-sport* Indonesia, menciptakan lebih

banyak lapangan kerja dan kesempatan untuk generasi muda menjadi atlet profesional *E-sport*. Meningkatnya minat terhadap *E-sport* juga telah mendorong bakat yang kompetitif, membuka peluang baru bagi pengembangan liga yang di selenggarakan oleh PBESI agar menciptakan tontonan yang menarik bagi khlayak yang luas (Liliani Suciasih & Sugeng Santoso, 2024).

PBESI agar dapat mendukung minat dan bakat yang telah di bangun anak-anak muda agar dapat memberikan yang terbaik dan tidak hanya menganggap *E-sport* hanya sebuah game saja, tapi *E-sport* juga bisa dijadikan peluang yang menghasilkan materi dan profesi baru (Renjani et al., 2023). Dari segi prestasi, *E-sport* Indonesia sudah banyak berbicara di tingkat internasional dalam berbagai jenis devisi. Penghasilan para pemain *E-sport* juga sangat besar, hingga mencapai miliaran rupiah. Pada pehelatan multievent Sea games Manila 2019, Indonesia berhasil meraih 2 medali perak, dan Sea Games Kamboja 2023 divisi MLBB mendapatkan perak setelah menumbangkan Filipina dengan skor 3-2.

Tantangan

Menurut (Pewangi, n.d.) tantangan merupakan suatu kondisi kekinian sebagai akibat kondisi yang harus dihadapi dan dilalui agar tercapai suatu keberhasilan. Tantangan tidak harus dimaknai sebagai sesuatu yang membuat sulit, atau kadang menghambat sesuatu yang ingin dicapai, tetapi tantangan adalah penggugah tekad untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah. Mempertahankan posisi di tingkat atas memerlukan kerja keras dan dedikasi yang luar biasa. *E-sport* adalah bidang yang sangat dinamis, dengan teknologi dan strategi yang terus berubah, tekanan untuk tetap tampil baik dalam pertandingan meskipun kerap kali sering menghadapi stress dan kecemasan yang mempengaruhi performa.

Kompetisi-kompetisi memberikan tantangan bagi generasi muda untuk menunjukkan bahwa dirinya layak atau tidak, disitu dapat membuktikan kemampuan pada dirinya sendiri. Dengan adanya hasil yang diraih dari ajang tersebut, tentunya membawa angin segar bagi anak muda yang memiliki minat dan bakat di *E-sport* (Renjani et al., 2023). Terkait dengan tantangan yang harus dihadapi oleh pengembangan *E-sport* diantaranya yang paling signifikan adalah stigma Masyarakat adalah hal yang tidak baik, membuang-buang waktu, membuat tidak produktif (Gunawan et al., 2021).

PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL)

Tantangan yang paling sering dialami oleh kalangan pemuda *E-sport* yaitu dukungan dari keluarga, komunitas dan berbagai pihak yang peduli dengan kesejahteraan anak muda di Indonesia yang banyak kekhawatiran bahwa profesi ini tidak layak untuk diminati. Namun dengan rasa pantang menyerah banyak anak-anak muda yang membuktikan dengan masuk ke dalam tim-tim besar bahkan mengharumkan nama negara.

Masa Depan Industri

Sektor industri *E-sport* berkaitan dengan kompetisi yang diorganisir secara profesional, *E-sport* ini telah berkembang dari sekedar hobi menjadi industri bernilai dengan ekosistem yang luas. Hadirnya teknologi sebagai pengendali yang diproyeksikan akan menguasai seluruh aspek-aspek kehidupan manusia termasuk industri, perkembangan masa depan industri *E-sport* ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta pengembangan digital (Yoshua Pramana Kawi et al., 2022). Masa depan *E-sport* di Indonesia terlihat sangat menjanjikan, yang didorong popularitas MLBB sebagai sektor industri yang dapat berkontribusi terhadap ekonomi kreatif.

Indonesia memiliki basis penggemar MLBB yang besar dan aktif, turnamen *E-sport* seperti MPL selalu menarik perhatian jutaan penonton, baik secara online maupun offline. Ini menciptakan peluang bagi pertumbuhan time *E-sport*. Moonton sebagai pengembang terus memperbarui konten game MLBB, baik dari segi hero baru, mode permainan, maupun skin eksklusif. Hal ini membantu menjaga pemain tetap tertarik dan terlibat. Keberhasilan Moonton dalam mempertahankan inovasi ini akan sangat penting bagi keberlanjutan game di pasar Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sebagai metode penelitian. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang didasarkan pada filsafat, digunakan untuk meneliti dalam kerangka ilmiah (eksperimen) Dimana peneliti berperan sebagai instrument, Teknik pengumpulan data, dan analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada pemahaman makna.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi non-partisipatif serta pemanfaatan sumber data sekunder, terutama melalui kajian literatur dan informasi

mengenai MPL. Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah netnografi, yang dimana (Rahmani, 2024) mengatakan metode netnografi diimplementasikan penelitian dengan menggunakan alat analisis media sosial untuk mengumpulkan data. Data ini diperoleh melalui aplikasi atau platform seperti situs web MPL, Instagram, Youtube, Twitter, Tiktok dan lain-lain. Peneliti akan menganalisis tentang perkembangan MPL dari setiap seasonnya dan seberapa berkembangnya penonton online yang menggunakan platform yang telah disediakan oleh MPL.

Potensi industri *E-sport* sebagai pendorong pertumbuhan ekonomi sangatlah besar, melalui berbagai cara seperti penjualan tiket pertandingan, sponsor, penjualan merchandise, dan media digital. Namun, masih ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam perkembangan industri *E-sport* di Indonesia, seperti regulasi yang belum jelas, infrastruktur yang kurang memadai, dan biaya yang tinggi untuk berpartisipasi dalam turnamen. Pendapatan dari industri *E-sport* dapat meningkatkan penerimaan negara dan digunakan untuk membangun infrastruktur serta mengembangkan sektor lainnya. Di samping itu, kemajuan industri *E-sport* juga berpotensi menarik lebih banyak investasi ke Indonesia, terutama dalam aspek infrastruktur *E-sport*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Tabel Keseluruhan Media yang digunakan pada Pemberitaan MPL ID di Leg 1 dan Leg 2 pada Season 9

No	Media	Leg 1	Leg 2	Presentase
1	Youtube	1.493.577	2.673.643	69,38%
2	Tiktok	589.210	786.456	22,90%
3	Instagram	145.768	157.073	5,04%
4	X/Twitter	89.546	71.257	2,68%

(Sumber: Penulis,2024)

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari empat media yang digunakan pada pemberitaan MPL, Youtube secara konstan menjadi media yang paling banyak digunakan. *E-sport* yang mayoritas merupakan generasi anak muda secara umum lebih memakai media Youtube dibandingkan media lainnya. Hal itu disusul dengan banyaknya penggunaan Tiktok. Youtube menjadi media paling mayoritas media yang digunakan oleh

PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE (MPL)

pemberitaan terhadap MPL ID, pemberitaan pada media tertentu yang memiliki *engagement* tertinggi akan digunakan untuk analisis

Tabel 2. Standing Recap Regular Season MPL ID pada Season 9

No	Team	Match W/L	Match Rate	Game W/L	Game Rate	AGG. Points
1	RRQ	12-2	86%	25-8	76%	17
2	ONIC	11-3	79%	22-8	73%	14
3	AURA	9-5	64%	20-12	63%	8
4	EVOS	8-6	57%	18-17	51%	1
5	AE	6-8	43%	17-17	50%	0
6	BTR	6-8	43%	14-19	42%	-5
7	RBL	4-10	29%	12-20	38%	-8
8	GEEK	0-14	0%	1-28	3%	-27

(Sumber: MPL ID)

Tabel 2 menunjukkan hasil performs beberapa tim dalam sebuah turnamen MPL. Setiap tim memiliki data kemenangan atau kerugian dalam bentuk “*Match W/L*” dan “*Game W/L*”, serta presentase kemenangan dalam bentuk “*Match Rate*” dan “*Game Rate*”. Point agregat yang tampaknya menjadi penilaian keseleuruhan performa tim berdasarkan hasil pertandingan dan game.

Tim RRQ memiliki kinerja terbaik dengan rasio kemenangan pertandingan dengan presentase 86% dan rasio kemenangan 76%, konsistensi RRQ terlihat dari presentase tinggi di kedua kategori yang menunjukkan dominasi sepanjang turnamen. ONIC menempati posisi kedua dengan performa yang solid, yaitu 76% dalam pertandingan dengan rasio 73% dalam game. Hingga di dasar klasemen GEEK menempati posisi terakhir dalam pertandingan dan hanya satu kemenangan, GEEK menunjukkan performa yang sangat buruk. Mereka jelas mengalami kesulitan besar sepanjang turnamen.

Tim-tim dengan performa kuat seperti RRQ dan ONIC menunjukkan bahwa *E-sport* di Indonesia mulai berkembang dari segi profesionalisme, menciptakan peluang bagi pemain muda untuk berkarir di bidang *E-sport*. Meskipun beberapa tim sukses di tingkat internasional, banyak tim lain yang masih tertinggal jauh. Hal ini

mengindikasikan bahwa perlu ada pengembangan lebih lanjut dalam hal pelatihan. *E-sport* di Indonesia berada di titik penting dalam Sejarah perkembangannya. Dari table performa tim-tim di turnamen, terlihat bahwa Indonesia sudah memiliki fondasi yang kuat dengan beberapa tim papan atas yang sangat kompetitif.

Namun, untuk membawa industry *E-sport* ke tingkat yang lebih tinggi, perlu ada penekanan lebih lanjut pada pengembangan talenta, perbaikan infrastruktur, dan dukungan lebih besar dari pemerintah. Jika tantangan ini bisa diatasi, masa depan *E-sport* di Indonesia akan semakin cerah, memberikan banyak peluang bagi generasi muda untuk berkarir dan bersaing di panggung dunia.

Tabel 3. Sentimen harian streaming MLBB di platform MPL pada season 9

Sentimen	Leg 1	Leg 2
Positif	2.289.076	3.680.349
Negatif	29.025	8.080

(Sumber: Penulis,2024)

Platform yang telah disediakan oleh MPL memiliki sintemen *negative* dan positif hal ini ada peningkatan besar dalam jumlah sentimen positif dan penurunan signifikan pada sentimen negatif dari Leg 1 ke Leg 2. Ini menunjukkan bahwa acara semakin disukai oleh penonton seiring berjalannya waktu, dengan perbaikan kualitas atau pengalaman yang dihadirkan kepada *audiens*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perkembangan industri *E-sports* di Indonesia dengan studi kasus Mobile Legends Professional League (MPL). *E-sports*, terutama dalam kategori MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), seperti Mobile Legends, telah menjadi fenomena global yang menghasilkan miliaran dolar dan membuka banyak lapangan pekerjaan baru. Di Indonesia, industri *E-sports* juga berkembang pesat, didukung oleh pemerintah, komunitas, dan sponsor. sebagai liga *E-sports* populer di Indonesia, menjadi platform bagi tim-tim terbaik untuk bersaing, baik di tingkat nasional maupun internasional. Kompetisi ini juga berperan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pengembangan

PENGEMBANGAN ESPORT DI INDONESIA, PELUANG, TANTANGAN, DAN MASA DEPAN INDUSTRI: STUDI KASUS MOBILE LEGENDS PROFESIONAL LEAGUE (MPL)

bakat anak muda. Meski begitu, tantangan yang dihadapi termasuk stigma negatif masyarakat, infrastruktur yang kurang memadai, serta regulasi yang belum jelas.

Masa depan industri *E-sports* di Indonesia sangat cerah, dengan potensi untuk terus berkembang sebagai bagian dari ekonomi kreatif. Tantangan-tantangan yang ada dapat diatasi dengan dukungan yang lebih besar dari pemerintah dan peningkatan infrastruktur serta pelatihan.

Saran

Penting untuk menciptakan program pendidikan dan pelatihan yang terstruktur bagi pemain *E-sports* muda. Pengembangan talenta baru harus difokuskan agar mereka dapat bersaing di level nasional dan internasional. Kolaborasi yang lebih intensif dengan sponsor dan komunitas *E-sports* dapat membantu mengembangkan ekosistem *E-sports* Indonesia. Ini akan menciptakan lebih banyak peluang kerja dan memperluas jangkauan *E-sports* di kalangan masyarakat luas. *E-sports* masih sering dipandang negatif oleh sebagian masyarakat. Perlu dilakukan edukasi lebih lanjut untuk menunjukkan bahwa *E-sports* adalah industri profesional yang dapat memberikan dampak ekonomi dan sosial positif.

DAFTAR REFERENSI

- Birma, *, Turnip, R., Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). *Pengaruh Perkembangan Industri E-sports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. 3(2).
- Gunawan, A., Hidayatullah dan Abdurrahim Hidayat, A., Hidayatullah dan Abdurrahim Hidayat Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, A., & Artikel, I. (2021). Pengembangan *E-sport* dan Industri Gaming Menggunakan Analisis Swot. *Jurnal Syntax Ttransformation*, 2(4). <https://doi.org/10.46799/jurnalsyntaxtransformation.v2i4.266>
- Jurnal, K. :, Saintek, M., Trisdianto, A., Wira, C., Asprilla, E., Nastain, M., Faza Fariha, N., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2024). *PENGARUH KUALITAS SIARAN MPL INDONESIA TERHADAP LOYALITAS PENONTON DI RRQ KINGDOM Yogyakarta*. 2(2), 11–25. <https://ejournal.warunayama.org/kohesi>

- Liliani Suciasih, & Sugeng Santoso. (2024). Analysis Of Strategies for Strengthening the Online Game Industry Using an Industrial Cluster Approach. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 4(4), 1629–1642. <https://doi.org/10.55927/ijba.v4i4.10833>
- Penelitian, F., & Ekonomi, A. (2006). *PERANAN, PELUANG DAN KENDALA PENGEMBANGAN AGROINDUSTRI DI INDONESIA* (Vol. 24, Issue 2).
- Pewangi, M. (n.d.). *TANTANGAN PENDIDIKAN ISLAM DI ERA GLOBALISASI* (Vol. 1).
- Rahmani, N. A. (2024). Dinamika Sentimen dalam Mengelola Reputasi ONIC *E-sports* pada MPL ID Season 13. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 336–345. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11471752>
- Renjani, A. S., Lukman, L., & Irmansyah, J. (2023). Minat Mahasiswa Pendidikan Olahraga terhadap Cabang Olahraga *E-sports* di Universitas Pendidikan Mandalika. *Empiricism Journal*, 4(2), 629–640. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1717>
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kualitatif. Alfabeta.
- Yoshua Pramana Kawi, I Nyoman Putu Budiarta, & Ni Made Puspasutari Ujianti. (2022). Pengaturan Industri Permainan Interaktif Elektronik di Era Industri 4.0 Video Game Industry Regulation In 4.0. Industry Era. *Jurnal Preferensi Hukum*, 3(2), 253–259. <https://doi.org/10.55637/jph.3.2.4925.253-259>