

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	8
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10

1.4	Tinjauan Pustaka	11
1.5	Landasan Teori	18
1.6	Metode Penelitian	31
BAB II		52
GAMBARAN UMUM		52
BAB III.....		56
KONDISI YOGYAKARTA DALAM WACANA PENYELENGGARAAN		
<i>EVENT</i> TURNAMEN <i>E-SPORT</i>		61
3.1	Ekosistem dan Panduan dalam Penyelenggaraan <i>Event</i> Turnamen <i>E-sport</i>	61
3.2	Penyelenggaraan <i>Event</i> Turnamen <i>E-sport</i> Skala Lokal di Yogyakarta	70
3.3	Kesiapan Yogyakarta sebagai Daerah Penyelenggaraan <i>Event</i> Turnamen <i>E-sport</i>	89
BAB IV.....		114
KESIMPULAN DAN SARAN		114
4.1	Kesimpulan.....	114
4.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....		121
LAMPIRAN.....		125
RINGKASAN.....		130

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS 136

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. eSports Ecosystem & Landscape.....	21
Gambar 2. Integrated business ecosystem of eSports <i>events</i> tourism.....	23
Gambar 3. Logo MPL ID.....	48
Gambar 4. Konten di Instagram MPL ID.....	51
Gambar 5. Peta <i>Event</i> MPL ID S-13.....	52
Gambar 6. Panggung Hiburan Land of Dawn MPL ID S-13.....	52
Gambar 7. Suasana Land of Dawn MPL ID S-13.....	53
Gambar 8. Suasana <i>Venue</i> Utama MPL ID S-13.....	54
Gambar 9. <i>Partnership</i> MPL ID S-13.....	60
Gambar 10. Jumlah Hotel di Daerah Istimewa Yogyakarta.....	88
Gambar 11. MPL ID S-8 via YouTube MPL ID Official.....	89
Gambar 12. Jumlah Penyelenggaraan MICE di DIY.....	90
Gambar 13. JEC di Banguntapan, Bantul.....	91
Gambar 14. Hotel Berbintang (Bintang Lima) di area sekitar JEC.....	93
Gambar 15. Mal Ambarukmo Plaza.....	94
Gambar 16. Pakuwon Mall Jogja.....	95
Gambar 17. Gelanggang Olahraga UNY.....	95
Gambar 18. Hotel Berbintang (Bintang Lima) di area sekitar GOR UNY.....	97
Gambar 19. Peta Cakupan 3G/4G/5G Telkomsel di Daerah Istimewa Yogyakarta.....	98

Gambar 20. Peta Cakupan 3G/4G/5G XL Axiata di Daerah Istimewa Yogyakarta.....	98
Gambar 21. Peta Cakupan 3G/4G/5G Smartfren di Daerah Istimewa Yogyakarta.....	99
Gambar 22. Peta Cakupan 3G/4G/5G IM3 di Daerah Istimewa Yogyakarta.....	99
Gambar 23. Laporan Pengalaman Jaringan Internet.....	101
Gambar 24. Laporan Pengalaman Jaringan Internet dalam Gim di Yogyakarta...	101
Gambar 25: Sponsor <i>Event</i> GKR Hemas <i>E-sport</i> Championship 2023.....	105
Gambar 26: Wawancara Branz EVOS Glory.....	120
Gambar 27: Wawancara Bapak Azwin Moonton.....	120
Gambar 28: Wawancara Bapak Simson Nababan IESPA DIY.....	121
Gambar 29: Wawancara Mas Frandy ESSEPRO <i>E-SPORT</i>	121
Gambar 30: Wawancara Mahasiswa <i>E-sport</i> MMTC.....	122
Gambar 31: Wawancara Anggota Komunitas RRQ Kingdom Yogyakarta.....	122

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Singkatan

APJII	: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
CNBC	: Consumer News and Business Channel
DIY	: Daerah Istimewa Yogyakarta
DKI Jakarta	: Daerah Khusus Ibukota Jakarta
<i>E-sport</i>	: <i>Electronic sport</i>
GOR UNY	: Gelanggang Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta
IESF	: International <i>E-sport</i> Federation
IESPA	: Indonesia <i>E-sport</i> Association
JEC	: Jogja Expo Center
Kemenparekraf	: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
KTT	: Konferensi Tingkat Tinggi
M ²	: meter kubik
MLBB	: Mobile Legends: Bang-Bang
MPL ID	: Mobile Legends: Bang-Bang Professional League Indonesia
MuRI	: Museum Rekor Indonesia
PB ESI	: Pengurus Besar Elektronik Sport Indonesia
PT JakPro	: Perseroan Terbatas Jakarta Provinsi

Lambang

... : ada bagian yang tidak disebutkan

‘ ‘ : mengapit makna atau terjemahan

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Bukti Wawancara Narasumber.....	119
Lampiran 2. Profil Narasumber.....	122

DAFTAR ISTILAH

<i>Cybersport</i>	Merujuk pada salah satu cabang olahraga yang menggunakan teknologi sebagai media dengan pemain. Nama lain dari <i>electronic sport</i> (<i>e-sport</i>).
<i>Digital tourism</i>	Merujuk pada konsep yang mengacu penggunaan teknologi digital dalam aspek industri pariwisata.
<i>Electronic sport</i>	Merujuk pada salah satu cabang olahraga yang menggunakan teknologi sebagai media dengan pemain.
<i>Gaming enthusiast</i>	Merujuk pada seseorang yang memiliki minat lebih terhadap video game dan sering kali menjadikan bermain game sebagai hobi utama.
<i>Host city</i>	Merujuk pada tempat penyelenggaraan suatu <i>event</i> .
<i>Leisure tourism</i>	Merujuk pada bentuk pariwisata yang motivasi berpariwisata untuk rekreasi.
<i>Publisher</i>	Merujuk pada pemilik dari suatu gim.
<i>Season</i>	Merujuk pada musim. Sesuai dengan tema, musim berarti keterangan waktu penyelenggaraan <i>event</i> .

<i>Smart tourism destination</i>	Merujuk pada destinasi wisata yang memanfaatkan teknologi canggih untuk meningkatkan pengalaman wisatawan, mendukung pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan, dan meningkatkan efisiensi operasional dalam sektor pariwisata.
<i>Sport tourism</i>	Merujuk pada bentuk pariwisata yang berfokus pada olahraga sebagai daya tarik utama.
<i>Stakeholder</i>	Merujuk pada individu, kelompok, atau organisasi yang memiliki kepentingan atau peran dalam organisasi. Dapat dipengaruhi oleh atau mempengaruhi keputusan, tujuan, dan hasil dari aktivitas suatu <i>event</i> .
<i>Third party operator</i>	Merujuk pada pengelola yang ditunjuk <i>publisher</i> untuk dapat mengkoordinasikan <i>event</i> .
<i>Tour-related business</i>	Merujuk pada usaha dan bisnis pariwisata yang ada pada suatu daerah