

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga hiburan sebagai fenomena global telah mengalami transformasi signifikan dalam dua dekade terakhir, berkembang dari aktivitas rekreasi menjadi industri bernilai miliaran dolar yang mencakup *X-Games*, *e-sports*, *professional wrestling* atau *professional wrestling*, dan pertunjukan akrobatik. Data menunjukkan pasar olahraga hiburan dunia mencapai USD 512.14 milyar pada 2023 dengan pertumbuhan tahunan 5.2% (CAGR 2023-2030), didorong oleh digitalisasi konten dan strategi engagement berbasis teknologi (Yakovenko et al., 2024). Di Amerika Serikat saja, industri *professional wrestling* menyumbang USD 1.1 miliar melalui tiket, *merchandise*, dan siaran berbayar (Kershnik & Coombs, 2024).

Fenomena ini mencerminkan bagaimana olahraga hiburan tidak hanya menjadi sumber pendapatan yang besar tetapi juga alat diplomasi budaya yang memperkuat interaksi antara budaya lokal dan global (Tate, 2023). Dengan meningkatnya adopsi digital dan kemudahan akses terhadap konten hiburan, olahraga hiburan memiliki potensi besar untuk berkembang di berbagai negara, termasuk Indonesia. Namun, tingkat adopsi dan pertumbuhan industri ini sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, regulasi, serta penerimaan masyarakat terhadap bentuk-bentuk hiburan olahraga yang baru.

Di Indonesia, olahraga hiburan berkembang dalam pola unik yang mengintegrasikan tradisi lokal dengan modernitas global (Lim & Setiawan, 2022; Sung & Umar, 2020). Meskipun beberapa cabang olahraga hiburan mulai mendapat perhatian, seperti *e-sports* yang berkembang pesat berkat dukungan ekosistem digital, cabang lain seperti *professional wrestling* masih stagnan akibat minimnya regulasi dan infrastruktur pendukung. Ajang nasional seperti Pekan Olahraga Nasional (PON) telah berhasil meningkatkan pendapatan pajak daerah sebesar 12-15% melalui sektor hiburan terkait olahraga (Budiarto & Qibthiyyah, 2022), namun fokus utama masih pada cabang konvensional seperti sepak bola dan bulu tangkis. Kondisi ini mencerminkan paradoks perkembangan olahraga nasional – mengadopsi tren global di satu sisi, tetapi mengabaikan potensi ekonomi kreatif

dari olahraga hiburan modern di sisi lain (Alamsyah & Pratiwi, 2024; Ma'mun et al., 2022).

Perkembangan olahraga hiburan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk kurangnya dukungan institusional serta minimnya kajian akademis yang mendukung inovasi di sektor ini. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan, olahraga di Indonesia dikategorikan menjadi tiga, yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Namun, hingga saat ini, olahraga hiburan belum memiliki kategori tersendiri dalam regulasi nasional, yang menyebabkan kurangnya pengakuan resmi terhadap industri ini. Sebagai perbandingan, negara-negara lain telah memanfaatkan kajian akademis dan riset pasar untuk mengembangkan industri olahraga hiburan mereka, menciptakan ekosistem yang lebih matang dan berkelanjutan. Jika Indonesia dapat mengambil langkah serupa, ada potensi besar bagi industri olahraga hiburan untuk menjadi bagian penting dalam ekonomi kreatif dan pariwisata nasional.

Namun, dalam mengeksplorasi potensi olahraga hiburan, penting untuk memahami faktor-faktor budaya dan sosial yang dapat mempengaruhi penerimaan masyarakat. Beberapa bentuk olahraga hiburan, seperti *e-sports* dan pertunjukan akrobatik, telah menemukan pasar yang lebih mudah diterima karena relevansi dengan budaya digital dan seni pertunjukan yang lebih luas. Sebaliknya, cabang lain seperti *professional wrestling* menghadapi tantangan yang lebih kompleks, terutama karena sifat pertunjukannya yang sering kali berbenturan dengan norma budaya dan kebijakan lokal.

Professional wrestling sebagai fenomena global yang menggabungkan unsur olahraga dan hiburan telah berkembang menjadi industri bernilai miliaran dolar (Atkinson, 2002). Namun, di Indonesia, kajian akademis mengenai aspek historis, sosiokultural, ekonomi, dan kinerja atlet dalam konteks ini masih sangat terbatas. Meskipun popularitasnya cukup tinggi sebagai hiburan, kurangnya perhatian dari kalangan akademisi dan pemangku kepentingan menyebabkan keterlambatan dalam pengembangan industri ini secara lebih terstruktur. Padahal, dengan analisis yang lebih mendalam, *professional wrestling* dapat menjadi bagian penting dalam ekosistem ekonomi kreatif dan pariwisata nasional, memberikan manfaat yang lebih luas bagi industri hiburan di Indonesia.

Popularitas *professional wrestling* di berbagai budaya menimbulkan pertanyaan tentang penerimaan dan representasinya di Indonesia. Sementara promosi *professional wrestling* Amerika Serikat seperti *World Wrestling Entertainment* (WWE) telah berhasil di negara lain, termasuk Arab Saudi dan India, mereka menghadapi kesulitan untuk menarik perhatian penonton di Indonesia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Raisa Hani Tamara dan Bhakti S. Nugroho dari Universitas Gadjah Mada, *professional wrestling* Amerika tidak mendapatkan respons positif dari penonton Indonesia karena adanya disonansi budaya dan pembatasan pemerintah. Penelitian tersebut menekankan bahwa sifat kekerasan yang sering diasosiasikan dengan *professional wrestling* bertentangan dengan nilai-nilai budaya lokal, sehingga mengakibatkan kurangnya budaya *professional wrestling* yang kuat di dalam negeri (Tamara & Nugroho, 2021).

Kondisi ini semakin diperparah dengan adanya regulasi yang membatasi penyiaran konten yang dianggap mengandung unsur kekerasan, sehingga mempersulit akses masyarakat terhadap *professional wrestling* melalui media arus utama. Akibat larangan ini, para penggemar *professional wrestling* di Indonesia beralih ke cara alternatif untuk menikmati bentuk hiburan ini. Banyak dari mereka bergantung pada platform media sosial dan layanan streaming untuk mengikuti *wrestler* dan acara favorit mereka, meskipun dalam kapasitas yang terbatas (Amrullah & Purwaningsih, 2006). Situasi ini menunjukkan paradoks di mana minat tetap ada di kalangan penggemar meskipun ada pembatasan resmi.

Pembatasan ini sebagian besar disebabkan oleh regulasi penyiaran di Indonesia, khususnya Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Regulasi ini mengatur bahwa konten yang mengandung unsur kekerasan harus dibatasi atau disesuaikan dengan norma budaya dan moral yang berlaku di Indonesia. Hal ini menyebabkan siaran *professional wrestling* dari luar negeri pada salah satu kanal mengalami sensor ketat atau bahkan tidak mendapatkan izin tayang di televisi nasional. Akibatnya, masyarakat tidak memiliki eksposur yang cukup terhadap olahraga hiburan ini dalam media arus utama.

Ketidakadaan "budaya *pro-wrestling*" yang kuat semakin memperumit keadaan; tanpa adanya pemahaman atau penerimaan budaya yang mendalam, banyak orang Indonesia kesulitan untuk menghargai *professional wrestling* sebagai olahraga

sekaligus pertunjukan teatrikal. Oleh karena itu, tanpa perubahan dalam regulasi penyiaran atau pendekatan baru dalam mempromosikan olahraga ini secara lokal, *professional wrestling* akan terus berada di posisi yang terbatas dalam lanskap hiburan olahraga Indonesia (Tamara & Nugroho, 2021).

Kurangnya eksposur media dan keterbatasan regulasi penyiaran di Indonesia telah menghambat perkembangan akademik terkait *professional wrestling*. Kajian ilmiah yang ada lebih banyak berfokus pada cabang olahraga konvensional seperti sepak bola dan bulu tangkis, atau aspek-aspek spesifik seperti performa atlet dan nutrisi, sementara penelitian yang secara sistematis menyoroti dinamika *professional wrestling* masih sangat terbatas. Dalam konteks akademik, pendekatan bibliometrik menjadi alat yang efektif untuk memahami perkembangan suatu bidang keilmuan, termasuk dalam industri olahraga hiburan. Penelitian bibliometrik oleh van Eck & Waltman (2017) menunjukkan bahwa metode ini efektif memetakan tren keilmuan, tetapi belum diaplikasikan secara luas pada kajian olahraga hiburan. Hal ini menciptakan celah untuk mengeksplorasi pola kolaborasi peneliti, distribusi geografis publikasi, serta evolusi topik penelitian dalam bidang ini.

Sebagai salah satu bentuk olahraga hiburan, *professional wrestling* telah mengalami perkembangan pesat sejak awal abad ke-20, bertransformasi dari pertunjukan sirkus dan pameran kekuatan fisik menjadi industri multimiliar dolar yang memiliki basis penggemar global (Macfarlane, 2012). Promosi besar seperti WWE di Amerika Serikat, NJPW di Jepang, dan CMLL di Meksiko telah membentuk identitas unik masing-masing berdasarkan nilai budaya dan strategi pemasaran yang disesuaikan dengan audiens mereka. Namun, di Indonesia, pengaruh dan kajian akademis mengenai aspek historis, sosiokultural, serta dampaknya terhadap ekonomi kreatif masih minim, menciptakan kesenjangan dalam pemahaman tentang potensi pengembangan industri dan kebijakan mengenai persoalan ini di dalam negeri.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan bibliometrik *multi database* (Scopus, PubMed, Crossref, dan Google Scholar) yang belum pernah diterapkan dalam kajian olahraga hiburan terutama *professional wrestling*. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap variabel bebas seperti frekuensi kata kunci, pola sitasi, serta jejaring kolaborasi penulis dalam kurun

waktu 20 tahun (2005–2025). Dengan memanfaatkan perangkat lunak VOSviewer, penelitian ini dapat memvisualisasikan data secara komprehensif, mengidentifikasi tren utama dalam penelitian global, serta mengelompokkan topik dominan seperti "*sports entertainment*", "*professional wrestling*", "*World Wrestling Entertainment*", dan "*lucha libre*". Temuan ini diharapkan menjadi landasan untuk mengungkap kesenjangan penelitian yang belum tergarap, khususnya dalam memahami dinamika budaya populer dan kontribusi professional wrestling terhadap ekonomi kreatif di Indonesia.

Pemilihan topik ini didasari oleh urgensi untuk membuka wawasan mengenai professional wrestling di Indonesia, yang hingga kini masih minim kajian akademis serta belum memiliki regulasi yang mendukung pengembangannya sebagai bagian dari industri olahraga hiburan. Dengan memahami dinamika industri ini secara lebih komprehensif, penelitian ini diharapkan dapat mendorong diskusi akademik, serta menjadi landasan dalam merumuskan kebijakan yang lebih inklusif terhadap olahraga hiburan. Selain itu, hasil kajian ini dapat berkontribusi pada yang lebih adaptif terhadap industri kreatif, sekaligus membuka peluang bagi pertumbuhan ekonomi melalui sektor hiburan. Dengan demikian, penelitian yang bertajuk, “Perkembangan Penelitian *Professional Wrestling* dalam Kajian Bibliometrik” tidak hanya bertujuan untuk mengisi kesenjangan akademis, tetapi juga menjadi katalis bagi perkembangan kebijakan dan industri *professional wrestling* di Indonesia agar lebih diakui eksistensinya, berkembang, maju, dan berdaya saing.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Berapa banyak jumlah artikel yang dipublikasikan pada jurnal terindeks Scopus, PubMed, Crossref, dan Google Scholar dalam dua puluh tahun terakhir (2005-2025) dalam bidang *professional wrestling*?
- 1.2.2 Apa saja tren penelitian yang berkembang dalam bidang *professional wrestling* selama dua dekade terakhir?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Mengetahui berapa banyak jumlah artikel yang dipublikasikan pada jurnal terindeks Scopus, PubMed, Crossref, dan Google Scholar dalam dua puluh tahun terakhir dalam bidang *professional wrestling* (2005-2025).
- 1.3.2 Mengetahui tren yang berkembang dalam penelitian *professional wrestling* selama dua dekade terakhir.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Memberikan kontribusi pada pengembangan kajian *professional wrestling* dalam perspektif akademis.
- 1.4.1.2 Menjadi sumber referensi dan literatur bagi penelitian selanjutnya dalam bidang *professional wrestling*.
- 1.4.1.3 Memperkaya khazanah pengetahuan tentang pemetaan penelitian *professional wrestling* secara global.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Menambah wawasan dan pemahaman praktis bagi para peneliti tentang tren penelitian pada kajian *professional wrestling*.
- 1.4.2.2 Membantu mengidentifikasi area penelitian yang berpotensi untuk dikembangkan di ranah olahraga hiburan terutama *professional wrestling*.
- 1.4.2.3 Memberikan gambaran perkembangan penelitian terkait *professional wrestling*.
- 1.4.2.4 Mendorong pengembangan kebijakan terkait pelaksanaan olahraga hiburan terutama *professional wrestling* dan pengambilan keputusan terkait pengembangan kajian *professional wrestling*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengambil data dari publikasi ilmiah tentang *professional wrestling* yang terindeks di database Scopus, PubMed, Crossref, dan Google Scholar dalam rentang waktu 20 tahun (2005-2025). Data yang dianalisis mencakup metadata publikasi seperti judul artikel, nama penulis, afiliasi, kata kunci, abstrak,

dan sitasi. Analisis bibliometrik dilakukan menggunakan *software* VOSviewer untuk menghasilkan visualisasi peta jaringan berdasarkan kata kunci dan penulis. Penelitian ini juga mencakup analisis tren penelitian yang muncul dalam periode tersebut dengan memperhatikan frekuensi kemunculan kata kunci, pola kolaborasi antar penulis, dan perkembangan topik penelitian dari tahun ke tahun.