

ABSTRAK

PENERAPAN *SOFT DIPLOMACY* INDONESIA MELALUI PENYELENGGARAAN *ESPORTS* (STUDY KASUS INDONESIA *ESPORTS SUMMIT*; *IESF WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI*)

Oleh

I MADE OKA ADINATA

PBeSI sebagai peran pemerintah Indonesia dalam menjaga ekosistem *eSports*, memiliki tujuan untuk menjadikan *eSports* Indonesia sebagai pusat *eSports* Asia. Penyelenggaraan acara *eSports* internasional di Indonesia merupakan salah satu strategi meningkatkan citra dan eksistensi *eSports* Indonesia supaya dapat mencapai tujuan nasional. *International eSports Federation* memilih Indonesia sebagai tuan rumah pelaksanaan acara *IeSF World Championship* dan *Indonesia eSports Summit* yang diadakan pada tahun 2022 mengusung konsep *Sports Tourism*. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan acara *IeSF World Championship* dan *Indonesia eSports Summit* yang diadakan pada tahun 2022.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, dan dalam mengumpulkan data menggunakan teknik studi dokumentasi dan literatur. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik data Hubberman Miles yaitu melakukan kondensasi data, penyajian data, dan pengambilan serta verifikasi kesimpulan.

Hasil penelitian, terdapat empat poin penerapan *soft diplomacy* Indonesia pada acara yaitu pertama persiapan dan pelaksanaan *IeSF World eSports Championship* dan *Indonesia eSports Summit 2022*, kedua strategi media dan promosi Indonesia terhadap pelaksanaan acara *eSports*, ketiga kerja sama pemerintah Indonesia, komunitas *eSports* Indonesia dan usaha lokal Indonesia, keempat konten budaya Indonesia yang ditunjukkan di acara *IeSF World eSports Championship* dan *Indonesia eSports Summit*.

Kata Kunci : *eSports*, Indonesia *eSports Summit*, *Soft Diplomacy*, World *eSports Championship*

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF INDONESIAN SOFT DIPLOMACY THROUGH ESPORTS (CASE STUDY OF INDONESIA ESPORTS SUMMIT; IESF WORLD CHAMPIONSHIP 2022 IN BALI)

By

I MADE OKA ADINATA

PBeSI as the role of the Indonesian government in maintaining the eSports ecosystem, has a goal to make *Indonesian eSports* the center of *Asian eSports*. The holding of national eSports events in Indonesia is one of the strategies to improve the image and existence of *Indonesian eSports* in order to achieve national goals. *The International eSports Federation* chose Indonesia as the host of the *IeSF World Championship* and *Indonesia eSports Summit* held in 2022 carrying the concept of *Sports Tourism*. The purpose of this study is to explain the application of *Indonesia's soft diplomacy* through the holding of the *IeSF World Championship* and the *Indonesia eSports Summit* held in 2022. The method used in this study is qualitative method. The type of data used in this study is secondary data, and in collecting data using documentation and literature study techniques. The data analysis technique used is Hubberman Miles data engineering, namely condensing data, presenting data, and taking and verifying conclusions. The results of the study, there are four points of application of Indonesian *soft diplomacy* at the event, namely the first preparation and implementation of the *IeSF World eSports Championship* and *Indonesia eSports Summit 2022*, two media strategies, and Indonesian promotion of the implementation of *the eSports* event, the third cooperation of the government of Indonesia, the community eSports Indonesia and local businesses Indonesia, four cultural content Indonesia which was shown at the *IeSF World eSports Championship* and *Indonesia eSports Summit*.

Keywords: eSports, Indonesia eSports Summit, Soft Diplomacy, World eSports
Championship