

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

Skripsi

Oleh

I MADE OKA ADINATA

1816071057



**JURUSAN HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

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

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

**Oleh
I MADE OKA ADINATA**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUBUNGAN INTERNASIONAL**

Pada

**Jurusan Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

**Judul Skripsi : PENERAPAN SOFT DIPLOMACY
INDONESIA MELALUI PENYELENGGARAAN
ESPORTS (STUDI KASUS INDONESIA
ESPORTS SUMMIT; IESF CHAMPIONSHIP 2022
DI BALI)**

Nama Mahasiswa : I Made Oka Adinata

Nomor Pokok Mahasiswa : 1816071057

Program Studi : Hubungan Internasional

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Gita Karisma, S. IP., M. Si.
NIP. 19870128201440 1 001

Indra Jaya Wiranata, S. IP., M. A.
NIP. 19921219202203 1 011

2. Ketua Jurusan Hubungan Internasional

Simon Sumanjoyo H, S.A.N., M.PA.
NIP. 19810628 200501 1 003

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Gita Karisma, S.IP., M.Si.

Sekretaris : Indra Jaya Wiranata, S.IP., M.A.

Penguji : Tety Rachmawati, S.IP., M.A.

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dra. Ida Nurhaida, M.Si.
NIP. 19610807 198703 2 001



A handwritten signature in black ink, corresponding to the name Gita Karisma.

A handwritten signature in black ink, corresponding to the name Indra Jaya Wiranata.

A handwritten signature in black ink, corresponding to the name Tety Rachmawati.

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Oktober 2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan komisi pembimbing dan penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan sebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



I Made Oka Adinata

NPM 1816071057

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap I Made Oka Adinata. Lahir di Lampung Tengah sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan bapak Putu Sujana, dan Wayan Ekawanti, S.Pd. Mengawali jenjang Akademik Taman Kanak-kanak (TK) di TK PKK Suka Mukti yang diselesaikan pada tahun 2006, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Bayat Ilir yang di selesaikan pada tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 2 Seputih Mataram yang diselesaikan pada tahun 2015, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Seputih Mataram yang diselesaikan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selama menjadi mahasiswa peneliti pernah menjadi Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Hindu Unila pada tahun 2019.

Pada tahun 2021, peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata selama 60 hari di Desa Tirta Yoga, Seputih Mataram, Lampung Tengah. Selain itu pada tahun 2021 peneliti melaksanakan kegiatan Praktek Kerja Lapangan di Inspektorat Pemerintah Provinsi Lampung.

MOTTO

"Dalam hidup tidak ada yang namanya kebetulan. Kesempatan datang karena diciptakan"

"Success is not final, failure is not fatal: it is the courage to continue that counts"
-Winston Churchill

PERSEMBAHAN

skripsi ini ku persembahkan kepada:

Diriku sendiri

Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan segala manifestasi-Nya

Kedua orang tua

Istri dan Anakku

Kakek dan nenek, serta sahabat- sahabat yang selalu memberikan dukungan

Serta almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena Atas Rahmat dan Hidayah-Nya, Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “*Penerapan Soft Diplomacy Melalui Penyelenggaraan eSports (Studi Kasus Indonesia eSports Summit & IeSF World eSports Championship 2022 di Bali)*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Hubungan Internasional di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, petunjuk serta ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
3. Bapak Simon Sumanjoyo H, S.AN., M.P.A., selaku Ketua Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung;
4. Ibu Gita Karisma, S. IP., M. SI., selaku pembimbing utama atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Indra Jaya Wiranata, S. IP., M. A., selaku pembimbing kedua atas kesediaan dan kesabarannya dalam mengarahkan dan kritik dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini;
6. Ibu Tety Rachmawati , S. IP., M. A., selaku pembahas pada ujian skripsi. Terima kasih atas kritik dan saran pada dari saat pelaksanaan seminar proposal sampai ujian komprehensif;
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Hubungan Intenasional Universitas Lampung. Terima kasih atas bimbingan dan ilmu yang sudah di berikan selama ini;
8. Kedua orang tua saya yang paling saya sayangi. Bapak putu Sujana dan Ibu Wayan Ekawanti yang selalu memberikan dukungan baik melalui doa, materi, dan moral, serta semangat untuk menyelesaikan skripsi;

9. Bapak I Nyoman Aryane dan Ibu Made Sukawati yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi;
10. Istri dan Anak saya tercinta. Putu Susilawati dan Niluh Disti Aurora yang menjadi penyemangat dan memberikan dukungan melalui doa untuk menyelesaikan skripsi;
11. Sahabat-sahabat saya di UKM Hindu Unila, Made Gita, Kadek Dwi Maryadi dan Komang Adi. Terima kasih telah menemani dan bekerja sama dalam belajar berorganisasi.
12. Sahabat-sahabat saya di HI Unila, Wahyu Rahman W. dan Abdurrohman Rohim. Terima kasih telah menemani perjalanan awal kuliah serta memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini;
13. Seluruh Pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya.
Semoga amal dan kebaikan seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini menjadi berkah dan diberikan balasan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Svaha.

Bandar Lampung, 11 Oktober 2023

I Made Oka Adinata
NPM. 1816071057

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR SINGKATAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. <i>Soft Diplomacy</i>	11
2.3. Kerangka Konseptual	19
2.3.1. Manfaat Penyelenggaraan <i>eSports</i> Bagi Tuan Rumah	19
2.3.2. <i>eSports</i> Sebagai Sarana Penerapan <i>Soft Diplomacy</i>	21
2.4. Kerangka Pemikiran.....	23

III. METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Jenis Penelitian.....	25
3.2. Tingkat Analisis	26
3.2. Fokus Penelitian.....	26
3.4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.5. Teknik Analisis Data.....	27
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1. Gambaran Umum.....	29
4.1.1. Pentingnya Indonesia Melakukan <i>Soft Diplomacy</i>	29
4.1.2. <i>eSports</i> dan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia	30
4.1.3. IeSF (<i>International eSports Federation</i>).....	33
4.1.3.1. Sejarah Acara IeSF <i>World eSports Championship</i>	34
4.1.3.2. Terpilihnya Indonesia Menjadi Tuan Rumah <i>WEC</i>	35
4.2. Upaya-upaya Indonesia Dalam Menyukkseskan Penerapan Diplomasi Publik Melalui Pelaksanaan IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i> di Bali.....	35
4.2.1. Koordinasi Antar Pemerintah Indonesia dan IeSF Mengenai Pelaksanaan Acara <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	36
4.2.2. Alasan Indonesia Melakukan Diplomasi Publik Dalam Penyelenggaraan IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	37
4.2.3. Pesan Yang Ingin Disampaikan Kepada Masyarakat Mancanegara Melalui IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	38
4.2.4. Indonesia Dalam Menjaga Menjaga Konsistensi Pesan Yang Ingin Disampaikan Melalui IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	38
4.2.5. Media Komunikasi dan Kerja Sama dengan Non Aktor Negara Pada Penyelenggaraan Acara IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	39
4.2.6. Indonesia Dalam Membangun Fondasi Kepercayaan dan Pemahaman Terhadap Masyarakat Mancanegara Melalui Pelaksanaan IeSF <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	40
4.3. Penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia Melalui Penyelenggaraan <i>eSports</i> ..	41
4.3.1. Persiapan dan Pelaksanaan Acara <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	41

4.3.2. Strategi Media dan Promosi Indonesia Terhadap Pelaksanaan <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	43
4.3.3. Kerja Sama Pemerintah Indonesia, Komunitas <i>eSports</i> Indonesia, dan Usaha Lokal Indonesia	44
4.3.4. Konten Budaya Indonesia yang Ditunjukkan di Acara <i>WEC</i> dan <i>IES 2022</i>	46
4.4. Hasil Penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia Terhadap <i>eSports</i> Indonesia..	48
4.4.1. Meningkatkan Citra Indonesia di Bidang <i>eSports</i> Kepada Dunia...48	
4.4.1.1. Acara <i>IeSF WEC</i> dan <i>IES 2022</i> Sebagai Instrumen Kerja Sama Indonesia Dengan Negara-negara Anggota <i>IeSF</i> ... 49	
4.4.1.2. Kerja Sama <i>PBeSi</i> dan <i>Valve</i> Menyelenggarakan <i>eSports Dota 2</i>	50
4.4.2. Pelaksanaan Acara <i>eSports IeSF WEC</i> dan <i>IES 2022</i> Terhadap Ekonomi dan Pariwisata Indonesia	50
4.4.2.1. Peningkatan Jumlah Kunjungan Wisatawan dan Alat Transportasi Nasional Indonesia Desember 2022.....	51
4.4.2.2. Kerja Sama <i>Lokapala</i> dan <i>Greenwillow</i>	53
V. PENUTUP	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Penelitian Terdahulu	9
1.2. Jumlah Keanggotaan dari <i>International eSports federation</i>	33
1.3. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Angkutan Udara	51
1.4. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Angkutan Laut	52
1.5. Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Angkutan Darat	52
1.6. Tingkat Kunjungan Wisatawan Mancanegara Hotel Berbintang dan Nonberbintang	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1. Kerangka Pemikiran.....	24
1.2. Pendapatan <i>eSports</i> Asia.....	32

DAFTAR SINGKATAN

EBD	: <i>eSports-Bund Deutschland ev</i>
<i>eSports</i>	: <i>Electronic Sports</i>
IES	: <i>Indonesia eSports Summit</i>
IeSF	: <i>International eSports Federation</i>
IeSPA	: <i>Indonesia eSports Association</i> Indonesia
Kemenparekraf	: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik
Kemenpora	: Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
KONI	: Komite Olahraga Nasional
MOBA	: <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
PBeSI	: Pengurus Besar <i>eSports</i> Indonesia
PON	: Pekan Olahraga Nasional
PUBG	: <i>Player Unknown's Battlegrounds</i>
WEC	: <i>World eSports Championship</i>

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan bagian-bagian meliputi: (a) Latar Belakang permasalahan yang menjadi dasar mengapa penelitian ini penting untuk dilaksanakan, (b) Rumusan Masalah yang berisi pertanyaan penelitian, (c) Tujuan Penelitian, (d) Kegunaan Penelitian, dan (e) Manfaat Penelitian yang berisikan hasil capaian yang ingin diraih serta manfaat yang diharapkan berguna melalui skripsi ini.

1.1. Latar Belakang

Diplomasi merupakan salah satu cara yang efektif dalam mendapatkan kepentingan nasional dari politik luar negeri. Diplomasi diartikan sebagai suatu keterampilan yang sangat penting dalam melaksanakan kebijaksanaan dalam berurusan dengan suatu individu. Perkembangan ilmu politik internasional tidak lepas dari adanya suatu interaksi antara aktor negara serta non negara. Implementasi dari ilmu politik tumbuh dan berkembang dari adanya aktor pada setiap negara dalam mengatur kebijakan luar negeri masing-masing. Diplomasi mengutamakan pendapat alternatif dalam menyelesaikan suatu masalah dengan cara damai yang disebut dengan *Soft Power Diplomacy* (shoelhi, 2011).

Soft diplomacy merupakan bentuk nyata dari penerapan instrumen budaya dalam melakukan diplomasi. *Soft diplomacy* dalam penerapannya lebih efektif dan efisien karena mudah untuk dilaksanakan, tidak menghabiskan biaya yang besar dan tidak menelan banyak korban, serta menggunakan *soft power* sebagai alat utamanya. *Soft diplomacy* merupakan bentuk diplomasi yang digunakan suatu negara tanpa menggunakan kekuatan militer atau ekonomi, namun berfokus pada suatu isu-isu mengenai sosial dan budaya salah satu tujuannya untuk membangun citra negara. Citra negara positif ingin dibentuk oleh negara-negara dengan tujuan

untuk mendapatkan keuntungan, mensejahterakan rakyat dan membangun negaranya (Dinnie, 2008). Sehingga berdasarkan hal tersebut melalui *soft diplomacy* suatu negara dapat membangun citra positif dari berbagai macam aspek, salah satunya melalui industri *eSports*.

Industri *eSports* merupakan suatu olahraga permainan yang memanfaatkan teknologi sebagai tempat untuk berkompetisi oleh pemain profesional. Industri *eSports* juga merupakan suatu acara turnamen video gim yang dilaksanakan secara terorganisir menuju kejuaraan baik di tingkat nasional dan internasional, di mana baik para pemain profesional dan pemain amatir menjadi satu untuk bersaing satu sama lain (Akbar, 2020). Istilah *eSports* secara resmi dan global tidak memiliki definisi yang diakui secara global, dikarenakan relatif baru. Pada asosiasi *eSports* di Jerman "*eSports-Bund Deutschland ev*" (EBD) mendefinisikan *eSports* sebagai kompetisi langsung antara pemain manusia menggunakan video gim dan permainan komputer yang sesuai di berbagai perangkat dan digital platform berdasarkan aturan yang ditentukan (Block and Florian, 2020). Tanda awal hadirnya *eSports* di dunia yaitu pada 19 oktober 1972 di University of Standford, dengan nama konsepnya yaitu *Intergalatic Spacewar Olympic*. Pada acara tersebut mahasiswa dari berbagai macam jurusan diharuskan untuk bersaing dalam suatu gim yang bernama *Spacewar* yang merupakan suatu permainan dikembangkan oleh Steve Russell pada tahun 1962, untuk menjadi pemenang dalam pertandingan tersebut harus mendapatkan poin tertinggi. Namun dikarenakan pada saat itu belum mengenal istilah *eSports*, pemain yang menjadi pemenang tidak menerima penghargaan uang, tetapi hadiah yang diperoleh pemenang yaitu tiket berlangganan satu tahun majalah Rolling Stone. Kompetisi video gim populer pada tahun 1980, sebagai contohnya yaitu saat Atari mengadakan *Space Invaders Championship* dengan jumlah 10.000 peserta yang mengikuti turnamen tersebut (Amalia, 2022).

Stewart Brand sebagai penyelenggara *eSports* pertama di Universitas Stanford tidak menyangka bahwa industri *eSports* dapat mengalami perkembangan, di mana dalam industri ini terdapat suatu investasi mencapai jutaan dollar serta terlaksananya suatu kompetisi *eSports* yang diadakan di suatu stadion sepak bola pada tahun 2022, selain itu *eSports* menjadi suatu pekerjaan yang memberikan

penghasilan, di mana sebelumnya hanya menjadi suatu kompetisi hiburan (Domski, 2022). Industri *eSports* mengalami perkembangan yang memberikan penghasilan pada sektor ekonomi suatu negara, berdasarkan data dari *Statista* 2023 pada tahun 2021 Amerika Serikat mendapatkan penghasilan 243 juta USD, serta Tiongkok mendapatkan penghasilan 360 juta USD. Penghasilan tersebut semakin meningkat dikarenakan semakin meningkatnya jumlah kompetisi internasional, festival internasional *eSports* yang diadakan. Selain itu semakin populernya *eSports* di dunia menyebabkan berbagai *Brand* terkenal melakukan kolaborasi dengan berbagai macam tim profesional dan berbagai macam kompetisi *eSports* untuk mempromosikan produknya melalui *eSports*, sehingga memberikan penghasilan bagi para pemangku kepentingan di industri tersebut (Dunn, 2022).

Industri *eSports* Indonesia mengalami pertumbuhan di mana Indonesia menjadi negara dengan posisi ke 12 sebagai pasar gim dunia. Dengan total pemain aktif 62,1 juta. Terdapat beberapa tim asal Indonesia yang memiliki prestasi di berbagai kompetisi *eSports* Internasional (Kemenparekraf, 2021). Ekosistem *eSports* di Indonesia semakin berkembang, di mana pemerintah Indonesia resmi mengakui *eSports* sebagai cabang olahraga prestasi pada rapat kerja yang berlangsung pada 25-27 Agustus 2020 oleh Komite Olahraga Nasional (KONI) yaitu dengan mendirikan Pengurus Besar *eSports* Indonesia. Sehingga pemerintah Indonesia dapat lebih intens untuk mengembangkan industri ini melalui dukungan anggaran serta mengadakan acara-acara *eSports* (Rifki, 2020). Pengurus Besar *eSports* Indonesia (PBeSI) merupakan solusi dari pemerintah Indonesia untuk menjaga ekosistem *eSports* nasional yang diresmikan pada tahun 2020. PBeSI memiliki visi untuk mengembangkan dan mempromosikan ekosistem *eSports* yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin *eSports* di Kawasan Asia. Selain itu PBeSI memiliki misi yaitu untuk mendorong pertumbuhan *eSports* di Indonesia dengan membuat Indonesia sebagai pusat *eSports* Asia yang paling aktif dan menarik (PBeSI.org). Dengan menjadikan Indonesia sebagai pemimpin *eSports* di Kawasan Asia diharapkan mampu membantu Indonesia dalam mengembangkan berbagai macam aspek.

Penyelenggaraan acara *eSports* di Indonesia memungkinkan dalam membantu meningkatkan eksistensi Indonesia di mata Internasional. Salah satunya melalui acara *eSports* yang diadakan pada tahun 2022, di mana pada tahun tersebut IeSF (*Intenational eSports Federation*) sebagai penyelenggara acara menunjuk Indonesia sebagai tuan rumah pelaksanaan *Indonesia eSports Summit* dan IeSF *World Championship* yang diusung dengan konsep *Sports Tourism*. IeSF merupakan suatu organisasi *eSports* internasional yang berbasis di Korea Selatan yang didirikan pada tahun 2008, IeSF memiliki misi untuk mempromosikan *eSports* sebagai cabang olahraga dunia dengan bekerja sama dengan federasi *eSports* nasional dari negara-negara anggota IeSF, di mana terdapat 142 negara di dunia yang menjadi anggota dalam organisasi ini (IeSF.org).

Acara yang di usung mengundang 598 atlet *eSports* dari 105 negara. pada kegiatan *International eSport Federation* atau IeSF mempertandingkan 6 gim diantaranya yaitu *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, *Dota 2*, *CS:GO*, *E-Football* dan *Tekken*. Dalam pelaksanaan acara ini PBeSI selaku tuan rumah yang ditunjuk oleh IeSF menyediakan empat tempat yang diberi nama *Ice*, *Fire*, *Air* dan *Earth*. Pelaksanaan acara *eSports* di Indonesia ini memungkinkan berhasil masuk dalam *Guinness World Record* menjadi acara *eSports* dengan jumlah keikutsertaan negara terbanyak serta menjadi kompetisi *eSports Outdoor* terbesar di dunia (Widyantara, 2022).

Sehingga berdasarkan hal tersebut, pelaksanaan acara IeSF *World eSports Championship* dan *Indonesia eSports Summit 2022* di Bali memiliki keselarasan dengan visi dan misi dari PBeSI yaitu untuk mengembangkan dan mempromosikan ekosistem *eSports* yang stabil dan dapat membawa Indonesia menjadi pemimpin *eSports* di Kawasan Asia serta mendorong pertumbuhan *eSports* di Indonesia dengan membuat Indonesia sebagai pusat *eSports* Asia yang paling aktif dan menarik. Berdasarkan visi dan misi tersebut perlu adanya berbagai macam cara untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya melalui penerapan *soft diplomacy* dengan memanfaatkan acara internasional yang berhasil mengundang 105 negara untuk mengirim perwakilannya ke Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, dalam penelitian ini rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti adalah “*Bagaimana Penerapan soft diplomacy Indonesia melalui penyelenggaraan eSports (Study Kasus Indonesia eSports Summit dan IeSF World Championship 2022 di Bali)?*”

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini yaitu “**Menjelaskan Penerapan Soft Diplomacy Indonesia Melalui Pelaksanaan acara IeSF World eSports Championship dan Indonesia eSports Summit 2022 di Bali**”.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini, yaitu :

1. secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan ilmu dalam studi Internasional yang berkaitan dengan penerapan *soft diplomacy*.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai potensi pelaksanaan acara *eSports* Internasional menjadi alat untuk melaksanakan *Soft Diplomacy*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi khalayak umum maupun para akademisi, mengenai penerapan *soft diplomacy*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah informasi bagi mahasiswa Hubungan Internasional yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan acara *eSports*. Sebagai suatu informasi atau bahan pengetahuan dan juga sebagai acuan perbandingan mengenai bidang yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai Landasan Konseptual mengenai Penelitian Terdahulu yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, Landasan Teori yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, Kerangka Konseptual, dan Kerangka Pikir.

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang menjelaskan mengenai penerapan *soft diplomacy* yang sudah banyak dilakukan. Penelitian yang terdahulu membahas mengenai tema yang sama mengenai penerapan *soft diplomacy* Indonesia. Pada bagian ini peneliti akan mereview lima sumber.

Sumber pertama yang ditulis oleh Gusti Idriasih, dari Universitas Riau pada tahun 2016. Penelitian berjudul *Diplomasi Indonesia Melalui Kampanye Wonderful Indonesia dalam Meningkatkan Pariwisata Indonesia di Dunia Internasional Tahun 2011-2015*. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan upaya diplomasi Indonesia melalui kampanye *Wonderful Indonesia* dalam meningkatkan pariwisata Indonesia di dunia Internasional selama rentang tahun 2011-2015. Salah satu upaya Indonesia meningkatkan sektor pariwisata adalah dengan meluncurkan *Country Branding* dalam mempromosikan potensi wisata Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa diplomasi Indonesia melibatkan berbagai pihak dalam mempromosikan sektor pariwisata melalui kampanye *wonderful Indonesia*. Promosi merupakan prioritas pemerintah Indonesia untuk menunjukkan kepada dunia bahwa Indonesia memiliki banyak destinasi untuk mendukung sektor pariwisata, serta menciptakan citra Indonesia yang baik di hadapan internasional (Gusti, 2016).

Penelitian kedua di tulis oleh Abid Rohman, Eva P. Hasanah, Fhananda F. Al Rifqi dan Fahma S. Alhusna. Penelitian ini berjudul *Islam Indonesia dan Diplomasi Soft Power (Studi Kasus Nahdatul Ulama dan Muhammadiyah)*. Tujuan dari

penelitian ini yaitu untuk mengetahui strategi Nahdatul Ulama dan Muhammadiyah dalam mensosialisasikan Islam Indonesia dan bagaimana nilai Islam Indonesia menjadi sumber *soft power* Indonesia. Hasil penelitian ini yaitu peneliti menemukan bahwa kedua ormas berpartisipasi secara aktif dalam diplomasi Indonesia dengan strategi diplomasi berbasis dialog. Diplomasi berbasis dialog merupakan jenis diplomasi publik baru yang memiliki peran penting dikarenakan pendekatan *People-to-People* dalam menghubungkan perspektif Islam dengan Barat yang memiliki perbedaan perspektif. Kedua ormas yaitu Nahdatul Ulama dan Muhammadiyah melakukan Kerja sama dengan pemerintah Indonesia untuk berdialog lintas agama baik dengan negara muslim serta non muslim. Selain strategi dialog, terdapat strategi lainnya yaitu dengan mengadakan Konferensi Internasional pada kalangan ulama Islam. Islam Indonesia menjadi sumber *soft power* Indonesia melalui kegiatan dialog antar agama, makalah dan buku yang dibuat oleh para ulama Indonesia, beasiswa, dan seni (Abid Dkk).

Penelitian ketiga ditulis oleh Raden Muhammad Satria Putra, dari Universitas Katolik Parahyangan, dengan judul Perkembangan *eSports* di Mata Internasional dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan perkembangan *eSports* di Indonesia. Pada penelitian ini menggunakan Teori Media, Budaya dan Masyarakat, dengan metode penelitian Kualitatif. Hasil penelitian ini yaitu perkembangan *eSports* di Indonesia akan semakin maju, dari segi jumlah pelaku bisnis yang siap menggelar kompetisi gim dalam skala nasional maupun internasional, dalam perkembangan *eSports* juga didukung oleh adanya daya beli para *Gamer* yang terus meningkat, lalu adanya pihak MNC sebagai sponsor menunjukkan bahwa Indonesia dapat menjadi pasar potensial sehingga semakin banyak hadirnya sponsor dan turnamen yang diadakan. Dukungan oleh pemerintah melalui IeSPA juga semakin meningkatkan semangat para atlet untuk menunjukkan kemampuan dalam turnamen internasional (Putra, 2017).

Penelitian keempat yang ditulis oleh Kajetan Domski dari *Aalborg university Denmark*. Penelitian berjudul *esports; the newest addition to china's public diplomacy*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana aktor negara dan non negara Tiongkok dapat menggunakan esports sebagai *public*

diplomacy, dikarenakan luasnya aturan pemerintah dengan mencap *eSports* sebagai candu budaya dan mengumumkan Batasan bermain gim tiga jam per minggu untuk remaja, di mana Tiongkok memiliki ekosistem *eSports* populer di dunia. Penelitian ini dalam mengumpulkan data menggunakan tinjauan literatur. Aktor negara memiliki peran penting dalam menerapkan *eSports* sebagai public diplomacy, terdiri dari Kementrian budaya dan pariwisata Tiongkok dan dua entitas terkait lainnya yaitu kebudayaan dan hiburan Tiongkok, asosiasi industri serta komite teknis nasional standarisasi budaya internet. *eSports* sebagai aset budaya Tiongkok dan menerapkannya secara efektif pada diplomasi budaya yang ada dalam strategi *belt and road initiative*.

eSports melibatkan para pemangku kepentingan non negara supaya dapat digunakan sebagai *public diplomacy* secara efektif. Sehingga aktor negara Tiongkok perlu melakukan Kerja sama dengan pemangku kepentingan yaitu Tencent perusahaan lokal Tiongkok. Tencent mendirikan gim dan platform esports terbesar di dunia dengan menciptakan gimnya sendiri kemudian mempromosikan budaya Tiongkok melalui gim tersebut. Kota-kota Tiongkok dan pemerintah daerah secara mandiri menciptakan strategi dengan memanfaatkan *eSports* sebagai public diplomacy dengan mengubah kotanya menjadi tuan rumah *eSports*, mengundang para investor dan para wisatawan internasional untuk datang, serta berperan sebagai diplomat dalam menggalang dukungan untuk industri lokal. Diplomat disini bisa pemain, organisasi, yang secara internasional sukses mengibarkan bendera Tiongkok, sehingga dapat mengubah pandangan masyarakat internasional mengenai Tiongkok yaitu memberikan pandangan yang baik (Domski, 2022).

Penelitian kelima ditulis oleh Harits Dwi Wiratma, dari Universitas Respati Yogyakarta. Penelitian berjudul “Diplomasi Pariwisata Sebagai *Nation Branding* Indonesia di Tingkat Global”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi apakah diplomasi mampu menguatkan *national branding* indonesia di dunia internasional. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif, data-data yang diperoleh dan diolah berasal dari literatur, buku, jurnal, dan situs-situs internet. Temuan dalam penelitian ini yaitu diplomasi menjadi suatu instrumen dalam melaksanakan hubungan antar negara. pariwisata merupakan sektor yang menjadi nilai jual Indonesia di mancanegara. Sektor pariwisata Indonesia memiliki

potensi untuk menjadi *national branding*, sehingga diplomasi pariwisata dapat menjadi salah satu pendekatan dalam memperkuat *national branding* suatu negara di dunia internasional (Wiratma, 2017).

Tabel 1.1. Tabel penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Teori dan konsep	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Gusti Idriasih	Diplomasi Indonesia Melalui Kampanye <i>wonderful Indonesia</i> Dalam Meningkatkan Pariwisata Indonesia Di Dunia Internasional Tahun 2011-2015.	Kualitatif	<i>Multi Track Diplomacy</i>	Mendeskripsikan diplomasi Indonesia melalui kampanye <i>wonderful Indonesia</i> .	Penelitian ini menunjukkan bahwa diplomasi indonesia melibatkan berbagai pihak dalam mempromosikan kampanye <i>wonderful Indonesia</i> .	Penelitian terdahulu meneliti mengenai promosi pariwisata Indonesia melalui kampanye <i>wonderful Indonesia</i> . Penelitian ini mengenai penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia melalui penyelenggaraan <i>eSports</i>
2.	Abid Rohman, Eva P. Hasanah, Fhananda F. Al Rifqi, Fahma A. Alhusna	Islam Indonesia dan Diplomasi <i>Soft Power</i> (Studi Kasus Nahdatul Ulama dan Muhammadiyah).	Kualitatif	Konsep <i>Soft Diplomacy</i>	Penelitian ini berfokus untuk memahami strategi Nahdatul Ulama (NU) dan Muhammad iyah dalam mensosialisasikan Islam Indonesia dan bagaimana nilai Islam Indonesia menjadi sumber <i>Soft</i>	NU dan Muhammadiyah berpartisipasi aktif dalam diplomasi Indonesia melalui Diplomasi berbasis dialog, karena pendekatan <i>People-to-People</i> dalam menghubungkan	Penelitian terdahulu meneliti strategi kedua ormas dalam mensosialisasikan Islam Indonesia, Penelitian ini mengenai penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia

					<i>Power</i> Indonesia.	perspektif Islam dan Barat yang berbeda.	melalui penyelenggaraan <i>eSports</i> .
3.	Raden M. Satria	Perkembangan <i>eSports</i> di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia	Kualitatif	Teori Media Budaya dan Masyarakat	Melihat Perkembangan <i>eSports</i> di Indonesia	<i>eSports</i> di Indonesia semakin berkembang karena adanya pelaku bisnis dalam bidang ini, adanya MNC yang menunjukkan bahwa <i>eSports</i> di Indonesia memiliki potensi yang baik disertai adanya pengakuan dan dukungan dari pemerintah terhadap <i>eSports</i>	Pada terdahulu mengenai perkembangan <i>eSports</i> di Indonesia. Penelitian ini mengenai bagaimana penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia melalui pelaksanaan acara <i>eSports</i> .
4.	Kajetan Domski	<i>eSports; the Newest Addition to China's Public Diplomacy.</i>	Kualitatif	<i>Public diplomacy</i>	untuk mengetahui bagaimana aktor negara dan non negara Tiongkok dapat menggunakan esports sebagai public diplomacy, dikarenakan luasnya aturan pemerintah dengan mencapai <i>eSports</i> sebagai	Kota-kota Tiongkok dan pemerintah daerah secara mandiri menciptakan strategi dengan memanfaatkan esports sebagai public diplomacy dengan mengubah kotanya menjadi tuan	Penelitian terdahulu mengenai dampak dari kebijakan Tiongkok terhadap penerapan public diplomacy melalui eSports. Penelitian ini mengenai penerapan <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia

					candu budaya dan mengumumkan Batasan bermain gim tiga jam per minggu untuk remaja.	rumah esports, mengundang para investor dan para wisatawan internasional untuk datang.	melalui pelaksanaan acara <i>eSports</i> .
5.	Harits Dwi Wiratma	Diplomasi Pariwisata Sebagai <i>Nation Branding</i> Indonesia di Tingkat Global.	Kualitatif	<i>Tourism Diplomacy</i>	Mengidentifikasi apakah diplomasi mampu menguatkan <i>national branding</i> indonesia di dunia internasional.	Diplomasi pariwisata dapat menjadi salah satu pendekatan dalam memperkuat <i>national branding</i> suatu negara di dunia internasional.	Penelitian terdahulu mengenai apakah diplomasi mampu menguatkan <i>nation branding</i> . Penelitian ini mengenai penerapan <i>soft diplomacy</i> Indonesia melalui pelaksanaan acara <i>eSports</i> .

2.2. Landasan Teori

2.2.1. *Soft Diplomacy*

Diplomasi berasal dari Bahasa Yunani yaitu "*Diploun*" yang bermakna "*melipat*". Makna tersebut menurut Nicholson berdasarkan pada masa kekaisaran Romawi, paspor dan surat-surat jalan untuk melewati jalan milik negara dicetak melalui logam dobel, kemudian dilipat serta dijahit menggunakan cara yang khas, sehingga disebut "*Diplomas*". Dalam perkembangannya dokumen resmi yang bukan logam, khususnya mengenai perjanjian dengan suku bangsa lain diluar Romawi. Surat resmi tersebut dikumpulkan dan disimpan untuk menjadi arsip mengenai hubungan internasional yang dikenal pada abad pertengahan sebagai *Diplomatique* atau *Diplomaticus* (Nicholson, 1942).

Istilah diplomasi memiliki empat pengertian. Pertama diplomasi yaitu sebagai pelaksanaan hubungan antar negara berdaulat melalui media pejabat yang berada di dalam atau luar negeri. Berdasarkan hal tersebut, diplomasi memiliki pengertian bahwa sebagai alat utama yang digunakan negara untuk berkomunikasi antar sesama negara yang memiliki kepentingan, sehingga menghasilkan hubungan yang kompleks dan teratur. Kedua, diplomasi yaitu penggunaan kebijaksanaan dalam berurusan dengan suatu individu. Berdasarkan hal tersebut diplomasi memiliki pengertian sebagai suatu keterampilan yang sangat penting dalam pelaksanaan diplomasi. Ketiga, diplomasi yaitu setiap upaya dalam mempromosikan negosiasi internasional, baik terkait dengan konflik antar atau intra negara. Keempat, diplomasi yaitu sebagai kebijakan luar negeri (Berridge & James, 2003). Diplomasi merupakan pelaksanaan hubungan antar negara melalui perwakilan resmi, serta diplomasi juga merupakan teknik operasional untuk mendapatkan kepentingan nasional di luar wilayah yurisdiksi suatu negara. berdasarkan pengertian lain diplomasi berkaitan erat dengan hubungan antar negara, sebagai seni dalam mengedepankan kepentingan kepentingan negara dengan cara negosiasi serta damai apabila memungkinkan dalam berhubungan dengan negara lainnya. Negara-negara di dunia melakukan diplomasi untuk pengamanan kebebasan politik dan integritas teritorialnya, hal ini dapat dicapai dengan memperkuat hubungan negara sahabat, memelihara hubungan baik dengan negara dengan visi yang sama, serta menetralsir negara yang dimusuhi (S. L. Roy, 1995).

Pada era saat ini diplomasi tidak hanya dilaksanakan oleh aktor negara, di mana diplomasi tradisional dilaksanakan oleh diplomat berdasarkan aturan standar profesional yang di tetapkan. *Soft diplomacy* merupakan bentuk pendekatan suatu negara dalam mencapai kepentingan nasionalnya melalui budaya dan sosial. Istilah *soft diplomacy* tumbuh dan berkembang dalam pemanfaatan *soft power*. *Soft power* menurut Nye, terdiri dari unsur sosial, budaya, dan sistem nilai dan kebijakan. Sehingga suatu negara dapat memperoleh sesuatu yang ingin dicapai melalui percaturan politik dunia karena terdapat beberapa faktor diantaranya seperti terdapat kekaguman mengenai nilai-nilai dan aspirasi untuk meningkatkan prospek dalam hal kerja sama dan keterbukaan

ekonomi. Penerapan *soft diplomacy* dianggap lebih efektif dan efisien karena mudah untuk dilaksanakan serta tidak menghabiskan biaya yang besar dan tidak menelan banyak korban. *Soft diplomacy* melibatkan aktor negara serta non negara, sehingga *soft diplomacy* menjadi bentuk nyata dalam penerapan instrument budaya dalam melaksanakan diplomasi, selain melakukan tekanan politik, militer dan ekonomi (Sari, 2020).

Joseph Nye merupakan pencetus dari adanya konsep *soft power* tahun 1990. *Soft power* diartikan Nye merupakan suatu pendekatan yang menggunakan instrumen budaya dan nilai dengan tujuan menarik perhatian masyarakat dan negara luar untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara. dalam konteks diplomasi, penggunaan *soft power* mengalami peningkatan sehingga saat ini dikenal dengan *soft diplomacy* (Rum, 2019). *Soft diplomacy* memiliki bagian yang lunak sebagai *the new public diplomacy*, yaitu penggunaan instrumen yang menekankan pada pertukaran melalui pembelajaran lebih dari aksi-aksi yang bertujuan untuk menarik perhatian pihak lainnya. Pelaksanaan *soft diplomacy* berfokus pada satu aspek spesifik *the new public diplomacy*, selain itu instrument yang digunakan oleh para aktor adalah memperkuat *soft power* menggunakan *two way*, ketika negara yang melaksanakan *soft diplomacy* sudah fasih dalam menggunakan *soft power*nya di lingkup internasional. Menurut Srivastava *soft diplomacy* dapat bermuatan ekonomi, arbitrase atau negosiasi perdamaian, serta *soft diplomacy* tidak secara langsung mengusung kepentingan negaranya di mata internasional (Yani dan Elnovani, 2018).

Pelaksanaan *soft diplomacy* mengacu pada satu aspek spesifik diplomasi publik. *Public diplomacy* merupakan suatu proses komunikasi dari pemerintah terhadap masyarakat mancanegara dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai negaranya seperti sikap, budaya, institusi, kebijakan-kebijakan dan kepentingan-kepentingan nasional yang ingin dicapai (Wang, 2006). Diplomasi publik pertama kali digunakan pada surat kabar tahun 1856 di London, Inggris untuk melaksanakan kritik terhadap kebijakan luar negeri Presiden Franklin Pierce. Pada masa tersebut diplomasi publik digunakan untuk memberikan informasi politik kepada masyarakat luas. Berkembangnya teknologi, transportasi

serta informasi menciptakan perubahan terhadap pelaksanaan diplomasi, di mana kegiatan diplomasi tidak menjadi subjek diplomasi resmi suatu negara, serta pentingnya diplomasi publik mengalami peningkatan (Effendi, 2011).

Diplomasi publik adalah suatu usaha komunikasi dalam mempengaruhi individu atau kelompok di luar negara dengan cara positif sehingga dapat mengubah cara pandang individu atau kelompok tersebut terhadap suatu negara (Mellisen, 2006). Sehingga berdasarkan pengertian di atas diplomasi publik merupakan suatu cara mempromosikan kepentingan nasional dengan memberikan pemahaman, informasi dan mempengaruhi masyarakat mancanegara. Proses penerapan diplomasi publik dapat dilaksanakan di dalam negeri, tidak hanya di luar negeri. Pelaksanaan diplomasi publik memiliki tantangan mengenai kebijakan-kebijakan luar negeri dan nasional, karena diplomasi publik memiliki tujuan untuk mengubah pandangan individu atau kelompok lain supaya sama dengan pihak yang melaksanakan diplomasi (Potter, 2006). Sehingga berdasarkan hal tersebut terdapat tantangan dalam bagaimana diplomasi publik dapat mempengaruhi opini dan perilaku individu lainnya, yaitu para pemangku kepentingan dan masyarakat umum. Keberhasilan suatu negara dalam melakukan diplomasi ditentukan oleh dimensi kekuatan atau pengaruh yang dimiliki oleh suatu negara. Pelaksanaan *soft power* diplomasi memiliki karakter yang tidak dapat diukur karena tidak berwujud serta memerlukan peran masyarakat luas. Strategi diplomasi publik memiliki ciri utama yaitu dalam pelaksanaannya melibatkan seluruh *stakeholder*, diantaranya yaitu pemerintah, swasta, media, NGO serta individu.

Diplomasi publik dalam penerapannya terdapat tujuh strategi supaya dapat berhasil mencapai tujuan dalam mempengaruhi masyarakat mancanegara (Ross, 2003) diantaranya yaitu, pertama, terdapat koordinasi mengenai kebijakan pada tataran nasional. Penerapan diplomasi memiliki berbagai macam bentuk serta untuk mencapai kepentingan nasional dan dapat memenuhi berbagai macam kewajiban internasional suatu negara. Sehingga penting terlebih dahulu untuk memastikan masyarakat luas memahami kebijakan yang diambil serta memastikan sumbernya dari pemerintah, bukan dari pihak lainnya. Koordinasi

memiliki peran penting untuk memperjelas prioritas atas informasi dan tema, pesan yang disampaikan konsisten, dan sumber yang digunakan efektif. Kedua, terdapat alasan yang cukup dan rasionalitas yang mendukung suatu kebijakan. Ketiga, pesan yang ingin disampaikan kepada masyarakat mancanegara harus konsisten, kredibel, dapat dipercaya, dan benar. Hal ini perlu dilakukan karena dalam penerapannya terhadap masyarakat beragam, sehingga kredibilitas merupakan suatu hal yang diandalkan.

Keempat, menghindari kontradiksi antara konsistensi dan pembuatan pesan. Dalam hal ini konsistensi memiliki peran sebagai kemampuan untuk mendesain suatu pesan terhadap masyarakat tertentu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan perlu untuk mendesain pesan yang cepat, karena apabila terdapat kevakuman informasi akan menimbulkan pesan yang datang dari sumber luar pemerintah. Kelima, penerapan diplomasi publik memiliki sasaran terhadap masyarakat luas dan beragam, sehingga penting untuk memanfaatkan berbagai macam saluran komunikasi yang tersedia, diantaranya yaitu internet, pertukaran budaya dan pendidikan, *broadcasting*, publikasi cetak, dan *press placement*. Keenam, memperluas kerja sama dan aliansi dengan berbagai macam sektor swasta dan aktor non negara lainnya. Ketujuh, membangun fondasi kepercayaan dan pemahaman dengan cara komitmen dan dialog.

Penggunaan olimpiade sebagai suatu cara untuk membangun citra suatu negara di luar negeri atau memperbaiki hubungan antar suatu negara sudah menjadi alat diplomasi sejak jaman yunani kuno. Penggunaan olahraga sebagai alat diplomasi karena memiliki manfaat untuk para penonton atau masyarakat serta pemerintah dapat dijangkau melalui kecintaan mereka pada olahraga. Pelaksanaan acara olahraga dapat meningkatkan hubungan baik secara bilateral dan multilateral. Sejak perang dingin olahraga mulai dimanfaatkan sebagai alat diplomasi untuk meningkatkan komunikasi antar negara yang bermusuhan, salah bentuk pemanfaatan olahraga yaitu diplomasi ping-pong antara negara Tiongkok dan Amerika Serikat yang menghasilkan pencapaian yaitu meningkatnya hubungan bilateral antar negara dalam beberapa dekade mendatang. Selain itu

terdapat pemanfaatan olahraga sebagai alat diplomasi yaitu diplomasi kriket antara India dan Pakistan yang berhasil meredakan ketegangan antar kedua negara yang disebabkan perang Soviet, selain itu berkat diplomasi kriket kedua belah negara melonggarkan peraturan visa sehingga para penggemar dari kedua negara dapat melintasi perbatasan.

Dalam menggunakan diplomasi olahraga, organisasi internasional memiliki peran sebagai penyelenggara utama dalam menciptakan situasi diplomatis yang nyaman, di mana organisasi pihak ketiga menjadi pihak ketiga yang dapat menjadi tuan rumah yang netral dan mediator antar pihak. Acara olahraga internasional dapat memediasi konflik antar negara, namun dalam penyelenggaraannya hanya dalam kondisi yang tepat. Dalam hubungan internasional dan diplomasi olahraga bahwa lembaga-lembaga internasional dapat berfungsi sebagai kendaraan untuk berbagi norma antar negara, yang dapat memfasilitasi kerja sama namun juga dapat menyebabkan konflik antar negara (Axelrod & Keohane, 1985). Peran acara olahraga internasional akhir-akhir ini semakin rumit dikarenakan saat ini menjadi bisnis global yang menguntungkan. Melalui sponsor, kontrak pemerintah dan swasta, pariwisata, acara-acara olahraga internasional menghasilkan pendapatan bagi pemerintah dan masyarakat.

Terdapat beberapa strategi pemanfaatan olahraga sebagai alat diplomasi, diantaranya sebagai berikut (Craig, 2017). Pertama, olahraga dapat menjadi alasan dan lokasi tidak resmi untuk para pemimpin internasional untuk bertemu dan memulai dialog. Dalam hal ini olahraga dapat berfungsi untuk menjangkau komunitas internasional atau memperkuat hubungan antar negara tertentu, salah satunya dengan menjadi tuan rumah. Dengan memanfaatkan popularitas suatu olahraga secara umum, dapat menjadi suatu alasan untuk mengadakan pertemuan tidak resmi bagi para pemimpin, selain itu pelaksanaan acara olahraga besar dapat memungkinkan terjadinya diplomasi dengan skala yang besar karena banyaknya para pemimpin politik dapat bertemu. Kedua, olahraga memberikan wawasan mengenai negara tuan rumah dan memberikan edukasi terhadap masyarakat luas mengenai negara tersebut. Seluruh masyarakat serta pemerintah dari berbagai negara di dunia ingin menikmati acara olahraga besar dan bangga menjadi tuan

rumah. Negara-negara yang menjadi tuan rumah pelaksanaan acara olahraga besar dengan bangga mempersiapkan diri untuk membangun citra positif, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, masyarakat luas dapat melihat acara olahraga tersebut melalui televisi atau memanfaatkan berbagai macam platform media sosial dari berbagai macam perangkat. Melalui pemanfaatan teknologi suatu negara dapat memberikan informasi mengenai kota tuan rumah diantaranya yaitu infrastruktur, tempat wisata dan budaya.

Ketiga, pemanfaatan olahraga dalam menjembatani perbedaan budaya dan bahasa antar bangsa. Olahraga memiliki keistimewaan, di mana kebanyakan masyarakat yang menonton kompetisi sudah mengetahui peraturannya, dengan adanya acara tersebut dapat menjembatani kesenjangan budaya dan bahasa yang ada antara negara tuan rumah dan penonton. Baik pelaksanaan acara olahraga diadakan di negara manapun, para penggemar olahraga bersedia mendukung atlet favoritnya terlepas dari bahasa yang digunakan dalam siaran tersebut. Keempat, olahraga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan platform bagi undang-undang atau perjanjian dagang baru. Suatu federasi olahraga internasional memiliki jaminan tertentu terkait dengan penyelenggaraan acara mereka dan memerlukan persetujuan pemerintah. Jaminan yang paling berpengaruh dalam diplomasi yaitu persyaratan visa yang diberlakukan oleh organisasi-organisasi internasional kepada tuan rumah acara mereka, dengan tujuan untuk mencegah tuan rumah mengecualikan negara tertentu dalam acara mereka.

Kelima, olahraga dapat digunakan untuk membangun kesadaran hubungan internasional melalui duta olahraga. Tim olahraga, event serta atlet olahraga dapat menjadi duta olahraga dan dapat mengharumkan nama bangsa. Keuntungan dari pelaksanaan olahraga dan atlet perorangan dibandingkan dengan diplomat resmi dan politisi yaitu negosiasi tidak dilihat sebagai arahan pemerintah, melainkan lebih bersifat spontan. Menggunakan individu-individu sebagai duta yang tidak berafiliasi dengan pemerintah mereka dapat berbicara melalui prestasi yang diperoleh, sehingga dapat membawa awal baru dalam hubungan antar negara yang sebelumnya rumit karena masalah ketidakpercayaan. Seorang atlet pada umumnya sangat disukai dan dikagumi sehingga dapat memberikan empati di

antara masyarakat luas. Keenam, acara olahraga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan warisan bagi negara tuan rumah, meningkatkan citranya di dunia. Menciptakan warisan merupakan alasan yang paling umum dalam menyelenggarakan acara olahraga internasional. Negara-negara yang sedang membangun citra di luar negeri, menyelenggarakan acara olahraga internasional yang sukses merupakan peluang untuk menunjukkan kelembagaan dan organisasi negara yang kokoh, namun memungkinkan untuk para pengunjung melihat budaya-budayanya serta keindahan geografis tuan rumah. Pelaksanaan acara yang bergengsi dianggap sebagai ajang untuk menunjukkan kekuatan suatu bangsa, apabila belum bisa meningkatkan citranya pada dunia, namun dapat sekedar menunjukkan bahwa negaranya patut untuk diperhitungkan.

Olahraga dapat menjadi media ampuh dalam menjangkau dan membangun hubungan dalam perbedaan budaya dan etnis, dengan nilai-nilai bersama, nilai tersebut seperti, toleransi kasih sayang, disiplin, kesetaraan kesempatan dan aturan hukum. Dalam banyak hal olahraga dapat menjadi sumber daya kebijakan luar negeri yang lebih efektif daripada *steak and carrot* (Murray, 2012). Berdasarkan penjelasan di atas *soft diplomacy* sebagai alat komunikasi antar negara dengan memanfaatkan sosial dan budaya dapat dilaksanakan melalui publik diplomasi dengan memanfaatkan olahraga atau *sports diplomacy* sebagai alat komunikasinya. *eSports* diakui oleh pemerintah Indonesia sebagai cabang olahraga resmi sehingga dapat dimanfaatkan menjadi *soft power* dalam mencapai kepentingan nasional dan internasional. sehingga Penelitian ini menggunakan teori *Soft Diplomacy* dengan strategi publik diplomasi untuk membangun citra negara yang memanfaatkan olahraga sebagai alat untuk melakukan diplomasi yaitu pelaksanaan acara *eSports* di Bali sebagai kekuatan untuk meningkatkan citra positif Indonesia, karena dalam pelaksanaannya menghadirkan 105 perwakilan negara di dunia pada acara tersebut.

2.3. Kerangka Konseptual

2.3.1. Manfaat Penyelenggaraan Acara *eSports* bagi Tuan Rumah

Perkembangan gim kompetitif atau *eSports* ditetapkan menjadi elemen dasar bagi budaya anak muda, sehingga terciptanya peluang bisnis baru di industri pariwisata. Olahraga elektronik menjadi bentuk hiburan alternatif yang dapat memenuhi suatu stadion dengan ribuan penonton dari berbagai negara yang ada didunia, didorong oleh keinginan untuk melihat pemain dan tim terbaik bersaing secara langsung, sehingga suatu individu atau kelompok melakukan perjalanan menuju penyelenggaraan acara besar sehingga menjadi wisatawan yang disebut *Sports Tourism* (Becka, 2019).

Suatu negara atau wilayah yang menjadi tuan rumah acara internasional secara langsung membuka diri terhadap dunia serta menyediakan tempat untuk orang-orang yang memiliki satu pemikiran berkumpul. Menjadi tuan rumah yaitu memberikan fasilitas bagi budaya, nilai, koneksi, dan keahlian. Sehingga memberikan potensi ekonomi dan budaya yang signifikan bagi para individu serta pebisnis yang menghadiri acara tersebut. *eSports* merupakan industri yang berkembang pesat dalam dunia gim, didorong oleh digitalisasi yang sedang berlangsung, peningkatan penggunaan ponsel cerdas dan kesadaran terhadap gim. Teknologi yang lebih cepat dan lebih baik menciptakan kemungkinan baru, dengan pandemic covid-19 memicu permintaan pasar terhadap *eSports*. Pasar akan terus berkembang karena adanya lebih banyak tim, perusahaan, turnamen dan karena itu *eSports* menjadi platform yang luas untuk sponsor dan iklan. Tidak hanya hadiah dari turnamen yang mengalami peningkatan, namun jumlah investasi kepada tiap tim yang berbeda juga dikarenakan jumlah penonton siaran langsung dan profitabilitas (Lim dan Budi, 2022).

Menurut *Red Asia Insurance* suatu negara yang menjadi tuan rumah dalam pelaksanaan acara internasional mendapatkan berbagai macam manfaat diantaranya yaitu, pertama meningkatkan citra negara di mata internasional, pelaksanaan acara secara tidak langsung mengundang para pengunjung dari luar negeri untuk datang,

di mana para pengunjung dapat menikmati sesuatu yang ditawarkan oleh negara pelaksana acara, sehingga dapat menarik para pengunjung luar negeri untuk datang kembali dengan tujuan sekedar berlibur. Kedua manfaat pariwisata, hadirnya para peserta di negara pelaksana acara internasional secara otomatis membutuhkan akomodasi alat transportasi dan makanan, yang menyebabkan para pengunjung atau peserta yang datang ke acara internasional tersebut mengeluarkan biaya untuk faktor tersebut, sehingga secara tidak langsung menjadi tuan rumah pelaksanaan acara internasional meningkatkan sektor pariwisatanya.

Manfaat ketiga yang didapatkan oleh tuan rumah pelaksana acara internasional yaitu pertumbuhan ekonomi. Meningkatnya citra dan pariwisata suatu negara berdampak terhadap pertumbuhan ekonomi. Dampak besarnya jumlah pertumbuhan ekonomi berdasarkan jumlah pengunjung, belanja penyelenggara dan perkiraan belanja pengunjung. Semakin banyak jumlah peserta atau pengunjung yang datang ke acara internasional tersebut maka akan semakin besar dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi dari negara penyelenggara. Manfaat menjadi tuan rumah acara internasional keempat yaitu, *offshoring and outsourcing chances*, *offshoring* terjadi saat bisnis mengirimkan pekerjaan internal atau memindahkan perusahaannya ke lokasi berbeda, sedangkan *outsourcing* terjadi saat perusahaan mendapatkan pekerjaan profesional yang dilakukan pihak ketiga pada lokasi yang berbeda. Pelaksanaan acara internasional terdapat peluang besar untuk membangun jaringan, yang dapat mempertemukan masyarakat lokal dengan para investor asing sehingga dunia usaha dapat menemukan perusahaan lokal yang lebih murah untuk menyelesaikan proses usahanya. Sehingga jaringan tersebut menyebabkan merek-merek internasional membuka bisnis di negara tuan rumah acara atau sebaliknya memanfaatkan bisnis lokal di negara tuan rumah untuk membantu mereknya. Manfaat kelima menjadi tuan rumah pelaksanaan acara internasional yaitu menciptakan lapangan pekerjaan. Acara internasional memberikan lapangan pekerjaan terhadap masyarakat lokal baik sebelum, selama dan setelah acara berlangsung (*Red Asia Insurance*, 2022).

2.3.2. *eSports* Sebagai Sarana Penerapan *Soft Diplomacy*

Berdasarkan *law Insider dictionary*, *eSports* merupakan suatu bentuk persaingan antar pemain dengan menggunakan video gim, terutama antara pemain kompetitif yang mencakup kemampuan untuk tampil di depan penonton, baik melalui platform daring, disiarkan melalui televisi, atau di acara fisik.

Sports diplomacy merupakan pemanfaatan olahraga sebagai alat komunikasi yang berada di bawah payung diplomasi publik. Dalam diplomasi olahraga melibatkan representasi dari kegiatan penerapan diplomasi oleh para atlet-atlet dari suatu negara. pelaksanaan diplomasi ini difasilitasi oleh negara dalam mengirimkan atlet-atletnya ke negara tujuan. Kegiatan ini pada umumnya dilaksanakan untuk menjalin komunikasi, bertukar informasi, dan untuk membangun citra negara yang baik serta membentuk opini masyarakat luas untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara (Murray, 2012).

Era globalisasi saat ini menyebabkan jumlah pengguna internet di dunia semakin meningkat, 3 dari 10 individu menggunakan internet untuk menonton siaran langsung orang bermain gim, setara dengan pemirsa global yang mendekati 1,25 miliar orang berdasarkan data dari *GlobalWebIndex*. Kombinasi industri *eSports* dan gim akan menghasilkan lebih banyak pendapatan global pada tahun 2019 daripada industri film dan olahraga tradisional (Kallinen-Kuisma and Auvinen, 2018). Penonton global *eSports* diperkirakan mencapai 454 juta penonton, meningkat menjadi 645 juta penonton pada tahun 2022 dan meningkat dari tahun ke tahun sebesar 15% (*Newzoo*, 2019). Suatu industri pada umumnya akan terus berkembang apabila didalamnya memberikan penghasilan kepada pelaku industri, sehingga menarik individu lainnya untuk tertarik dan ikut serta dalam berkembangnya suatu industri. Terdapat berbagai macam sumber penghasilan dari industri *eSports*, Sebagian besar tim *eSports* 90% total penghasilan didapatkan dari sponsor dan iklan. Pendapatan ini termasuk sponsor dengan imbalan iklan di kaus pemain, seperti olahraga tradisional, dengan memberikan sponsor suatu perusahaan memungkinkan untuk mendapatkan pengakuan nasional serta internasional apabila tim yang di sponsori memenuhi syarat untuk

berkompetisi di lingkup internasional. *eSports* menjadi wadah dalam mempromosikan produk kreatif seperti budaya, seni, gim kepada masyarakat dunia. Kekuatan *eSports* yaitu menghadirkan peluang untuk hadirnya acara internasional, kejuaraan nasional, regional, dan lokal kecil yang dapat mempengaruhi kesehatan ekosistem untuk memenuhi kebutuhan *eSports*. *eSports* memiliki peran penting untuk perkembangan perekonomian (Leon, DKK, 2022).

Pemerintah telah menunjukkan minat pada fenomena *eSports* karena menyadari kegunaannya untuk hasil kebijakan, khususnya di bidang pariwisata dan infrastruktur, pendidikan, serta kekuasaan dan pengaruh. Pemerintah melakukan investasi untuk menjadi tuan rumah acara global dengan tujuan untuk merangsang sektor ekonomi melalui pariwisata dan perdagangan, seperti di Australia melalui *eSports*, mengadakan acara "*Melbourne eSports Open*" mampu menarik 12.000 peserta dan 12 juta penonton secara daring yang diproyeksikan menghasilkan 25 juta USD untuk perekonomian negara selama lima tahun kedepan (Pandos, 2018). Keberadaan *eSports* saat ini baik dari kemampuan atlet serta semua manfaat ekosistem memungkinkan untuk dapat menjadi alat atau sumber *soft power* dalam melakukan penerapan *soft diplomacy* oleh Indonesia. *eSports* memiliki kemiripan dengan olahraga tradisional dikarenakan acara yang disiarkan secara internasional, sehingga memiliki potensi untuk menjadi *soft power* dalam penerapan dalam diplomasi publik oleh suatu negara. Olahraga tradisional telah menjadi topik yang populer untuk mengembangkan citra internasional suatu negara. *eSports* memiliki nilai tambah sebagai kekuatan dalam melakukan publik diplomasi dikarenakan dapat menyisipkan nilai-nilai budaya serta budaya melalui konten video gim (Domski, 2022). Olahraga memiliki peran penting sebagai alat komunikasi untuk memperkenalkan nilai-nilai nasional suatu negara di mata internasional, diantaranya seperti menunjukkan kebijakan negara serta keunggulan budaya yang dimiliki (Nye, 2011). Sehingga berdasarkan hal tersebut dikarenakan *eSports* dan olahraga tradisional memiliki persamaan dalam pelaksanaannya, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menjadi instrumen dalam penerapan *soft diplomacy*.

2.4. Kerangka Pemikiran

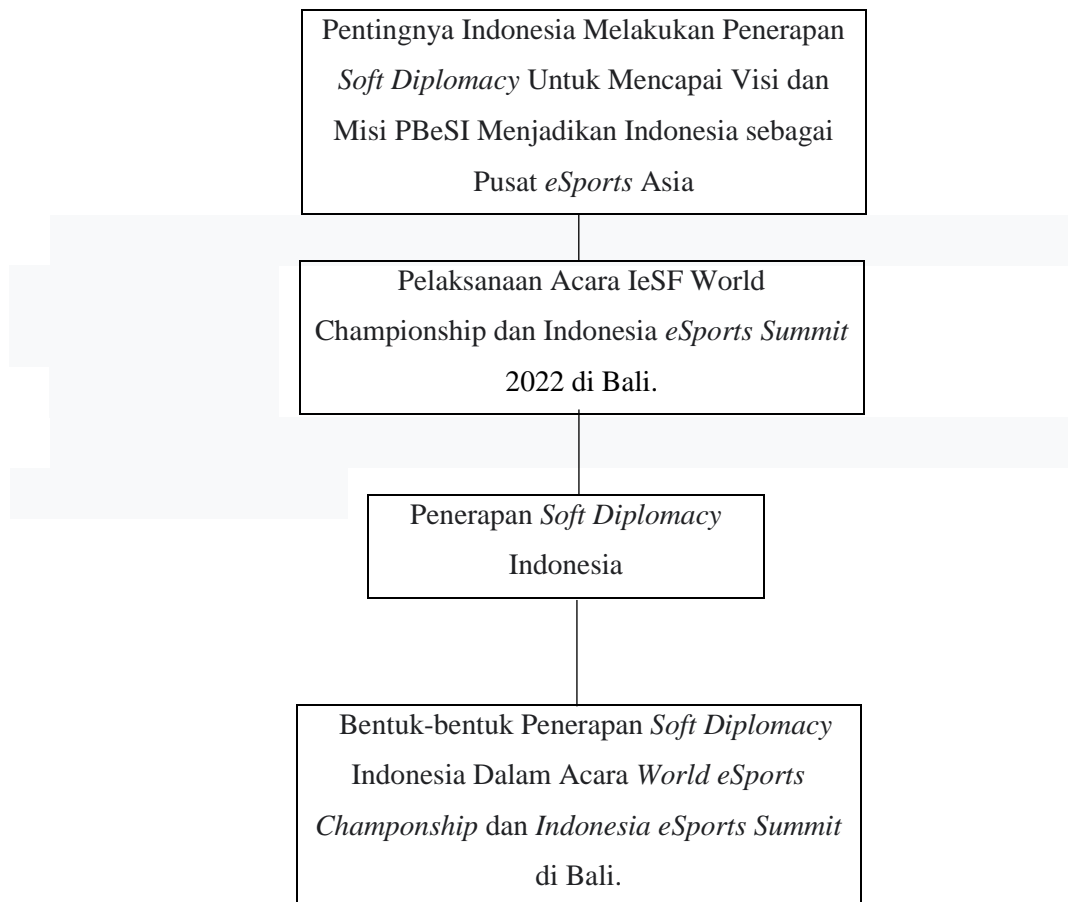
Dalam kerangka pikir ini, peneliti akan mencoba menjelaskan rangkaian alur penelitian. Perkembangan globalisasi yang menyebabkan semakin banyak bentuk pelaksanaan diplomasi di mana sebelumnya hanya memanfaatkan kekuatan militer atau *hard diplomacy*, yang menyebabkan pentingnya negara-negara di dunia untuk meningkatkan citra dimata internasional salah satunya memanfaatkan *soft diplomacy*, sehingga perlu adanya peran dari aktor negara serta non negara. Perkembangan *eSports* dunia saat ini memberikan dampak positif di sektor ekonomi bagi suatu negara, dikarenakan hadirnya berbagai macam kompetisi *eSports* dan festival *eSports* sehingga eksistensi *eSports* semakin mendunia. Indonesia memiliki berbagai macam prestasi kompetisi *eSports* internasional dari berbagai macam gim di dunia, serta dengan jumlah pemain aktif yang besar menyebabkan perlu adanya peran pemerintah untuk mengembangkan *eSports* sebagai cabang olahraga nasional, sehingga lahirnya PBeSI sebagai peran pemerintah untuk mengelola ekosistem *eSports* Indonesia.

Berkembangnya *eSports* di Indonesia, sehingga dipercaya menjadi tuan rumah untuk pelaksanaan *eSports World Championship 2022* dapat menjadi solusi bagi Indonesia untuk memanfaatkan kesempatan tersebut untuk menerapkan *soft diplomacy* sehingga dapat merealisasikan visi dan misi PBeSI untuk menjadikan Indonesia sebagai pusat *eSports* Asia. Pelaksanaan acara *eSports* tersebut mampu menjadi alat atau instrument dalam melakukan *soft diplomacy* karena dalam pelaksanaannya berhasil mengundang para atlet dari 105 negara untuk berkumpul di suatu tempat yang sama untuk bertanding, sehingga apabila pelaksanaan acara berhasil memungkinkan untuk mendapatkan citra yang baik pada bidang *eSports*, sehingga Indonesia mendapatkan kepercayaan untuk menjadi tuan rumah pelaksanaan acara *eSports* internasional lainnya.

Melihat adanya potensi dari pelaksanaan acara oleh IeSF untuk membantu merealisasikan visi dan misi PBeSI. Peneliti menggunakan teori *soft diplomacy* untuk melihat bagaimana Indonesia melaksanakan penerapan *soft diplomacy*

dengan memanfaatkan acara *eSports* yang diadakan di Bali. Berikut bagan kerangka dari penelitian ini:

Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti, termasuk didalamnya: (a) Jenis Penelitian, (b) Tingkat Penelitian, (c) Fokus Penelitian, (d) Jenis dan Teknik Pengumpulan Data, dan (e) Teknik Analisis Data.

2.1. Jenis Penelitian

Untuk menganalisis pembahasan ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kualitatif. Kemudian, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi kepustakaan. Penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian lainnya, yaitu (1) pandangan-pandangan dasar tentang sifat realitas, hubungan peneliti dengan yang diteliti, kemungkinan dalam membangun jalinan hubungan kausal, serta peranan nilai dalam penelitian. (2) karakteristik pendekatan kualitatif itu sendiri dan (3) proses yang diikuti untuk melaksanakan penelitian kualitatif (Hardani, 2020).

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk menjelaskan penerapan *Soft Diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan *eSports* studi kasus *Indonesia eSports Summit* dan *IeSF World Championship 2022* di Bali. Penelitian kualitatif memiliki dua tujuan utama diantaranya yaitu, (*to describe and explain*) menggambarkan dan menjelaskandan (*to describe and explore*) menggambar dan mengungkapkan (Bachtiar, 2010).

2.2. Tingkat Analisis

Dalam tingkat analisis, terdapat dua hal yang menjadi fokus utama yaitu unit analisis dan unit eksplanasi. Unit analisis merupakan suatu perilaku yang di deskripsikan, dijelaskan dan diramalkan. Unit analisis biasa disebut sebagai variabel dependen. Unit eksplanasi merupakan sesuatu yang dampaknya terhadap unit analisis. Unit eksplanasi disebut juga sebagai variabel independen (Mas' oed, 1990). Dalam penelitian ini unit analisisnya adalah penerapan *soft diplomacy* Indonesia dan unit eksplanasi adalah pelaksanaan *eSports* studi kasus *Indonesia eSports Summit and IeSF World Championship 2022* di Bali.

2.3. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan penentuan konsentrasi sebagai arah pada suatu penelitian, menjadi pedoman dalam suatu penelitian dalam upaya mencari dan mengumpulkan informasi, sehingga seorang peneliti tidak mengalami kesulitan dalam memilih data yang relevan untuk dimasukkan ke dalam penelitian. Fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan *eSports* (Studi kasus *Indonesia eSports summit dan IeSF world championship 2022 di Bali*)

2.4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan, tetapi melalui dokumen (Sugiyono, 2014). Adapun teknik pengumpulan data, peneliti menggunakan dua teknik dalam mengumpulkan data, yaitu:

1. Studi literatur

merupakan teknik pengumpulan data dengan tidak terjun langsung ke lapangan melainkan dengan mengumpulkan data berdasarkan dari suatu informasi yang sudah tersedia seperti jurnal, penelitian, majalah, artikel dan buku.

2. Studi dokumentasi

merupakan teknik pengumpulan data melalui dokumen resmi seperti artikel yang di publikasikan oleh pemerintah, organisasi dan perusahaan yang dapat diakses melalui situs website resmi mereka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengumpulkan data dari beberapa sumber di internet, kemudian data yang sudah terkumpul sebagai seorang peneliti adalah mampu untuk menangkap makna yang terkandung pada suatu bacaan yang sudah dikumpulkan, kemudian mencatat sumber kutipan langsung tanpa merubah sumber, melakukan paraphrase dan menghasilkan suatu data yang relevan digunakan untuk penelitian ini.

2.5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga tahapan, terdapat tiga tahapan dalam melakukan analisis data kualitatif yaitu (Miles, Huberman, & Saldana, 2014).

1. *Data Condensation* atau Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan proses dalam memilih, memfokuskan, menyederhanakan, abstrak dan mentransformasikan data yang muncul dalam suatu catatan yang tertulis, wawancara, transkrip, dokumen dan data empiris lainnya. Kondensasi data artinya bentuk analisis yang mempertajam, memfokuskan, mengatur, membuang dan menyortir data sedemikian rupa agar kesimpulan akhir dapat ditarik dan diverifikasi. Data kualitatif kondensasi dapat diubah dengan berbagai macam cara diantaranya seperti meringkas, menyeleksi dan melakukan paraphrase. Sehingga dengan demikian kondensasi data dapat memberikan kemudahan dalam mengumpulkan data penelitian.

2. *Data Display* atau Penyajian Data

Langkah selanjutnya setelah melaksanakan teknik kondensasi yaitu penyajian data. Penyajian data adalah kumpulan informasi yang sudah terorganisir dan sistematis. Pada tahap ini, peneliti melakukan bentuk penyajian informasi

berupa teks naratif. Peneliti melakukan penyajian data bertujuan untuk memudahkan dalam penarikan kesimpulan dan menentukan Tindakan selanjutnya.

3. *Drawing and Verifying Conclusion* atau Pengambilan dan Memverifikasi Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap terakhir. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang sudah dikumpulkan dan diolah untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian dan memenuhi tujuan penelitian, sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid didukung dengan memverifikasi ulang data-data penelitian sebagai bukti yang konsisten.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap penerapan *soft diplomacy* melalui pelaksanaan acara *eSports* studi kasus *Indonesia eSports Summit: IeSF World Championship*. Melalui analisis studi literatur dan studi dokumentasi Indonesia dalam memanfaatkan industri *eSports* dalam mencapai visi dan misi PBeSI di Industri *eSports*, juga meningkatkan citranya melalui *Sports Tourism*. Berikut poin-poin utama kesimpulan pada penelitian ini:

1. Persiapan dan Pelaksanaan acara

Berdasarkan penelitian ini, Indonesia sebagai tuan rumah melalui PBeSI melakukan kolaborasi dengan IeSF untuk melaksanakan acara *Indonesia eSports Summit* bersamaan dengan dilaksanakan acara *IeSF WEC 2022* sebagai upaya pemerintah Indonesia dalam meningkatkan ekosistem Industri *eSports* dan meningkatkan ekonomi digital Indonesia, dengan hadirnya para pemangku kepentingan yang berkumpul pada acara tersebut, memungkinkan untuk dapat menarik para investor ke Indonesia.

2. Media dan Promosi

Indonesia dalam mempromosikan pelaksanaan acara ini kepada masyarakat luas terdapat beberapa strategi diantaranya yaitu dengan membuat akun khusus di sosial media untuk menyampaikan informasi terkait pelaksanaan acara, melakukan kerja sama dengan pihak IeSF untuk membantu mempromosikan melalui situs resmi dan kanal *Youtube* sehingga masyarakat internasional mendapatkan informasi mengenai acara yang di selenggarakan di Bali dan strategi selanjutnya yaitu mengundang influencer Internasional untuk meningkatkan jumlah pengunjung baik dari masyarakat lokal dan internasional.

3. Kerja Sama Pemerintah dan non Pemerintah

Melalui pelaksanaan acara ini pemerintah Indonesia yaitu Kemenparekraf dan KONI menunjukkan apresiasinya di mana dengan dilaksanakan acara *eSports* internasional di Bali dapat membuka lapangan pekerjaan seluas-luasnya pada penduduk lokal serta mampu meningkatkan eksistensi *eSports* Indonesia sebagai cabang olahraga. Selain itu Indonesia melakukan kerja sama dengan berbagai komunitas *eSports* nasional untuk menentukan gim apa saja yang akan dikompetisikan pada acara internasional, sehingga pada akhir acara menunjukkan bahwa Indonesia menjadi juara umum dengan memenangkan tiga gim yang dikompetisikan. Indonesia juga melakukan kerja sama dengan berbagai macam perusahaan makanan dan minuman lokal serta beberapa pengembang gim lokal, penyedia layanan internet, dan penyedia alat teknologi. Penerapan *soft diplomacy* pada poin ini yaitu memanfaatkan kekuatan tuan rumah dalam mengusung konsep *Sports Tourism*, sehingga produk lokal tersebut dapat dikenal oleh para pengunjung dan peserta pada acara tersebut.

4. Konten Budaya

Berdasarkan penelitian ini, Indonesia memperkenalkan budaya Bali serta hewan yang berasal dari Indonesia kepada masyarakat dunia melalui tiga maskot utama *JeSF WEC 2022* di Bali yaitu Kayi, Waci, dan Mana. Selain itu Indonesia juga memperkenalkan budaya Indonesia Tari Kecak, pertunjukan drumband, lagu Padamu Negeri serta menampilkan keindahan alam Indonesia melalui cuplikan video yang ditampilkan kepada para pengunjung serta penonton daring melalui sosial media, sehingga dapat ditonton oleh masyarakat luas yang menyaksikan acara tersebut.

Berdasarkan penerapan *soft diplomacy* yang dilakukan Indonesia di atas memberikan beberapa hasil diantaranya yaitu pertama PBeSI melakukan kerja sama dengan *Valve Corporation* untuk menyelenggarakan acara *Dota Pro Circuit*. Untuk pertama kalinya Indonesia menjadi tuan rumah pelaksanaan acara *eSports Major* pada tahun 2023. Ini merupakan hasil dari penerapan *soft diplomacy*

Indonesia dalam acara *IeSF World eSports Championship 2022* yang memberikan dampak positif di mana Indonesia semakin mendapatkan kepercayaan untuk menjadi tuan rumah pelaksanaan acara *eSports* Internasional. Kedua, kerja sama *Greenwillow* dengan pengembang gim lokal buatan anak bangsa yaitu Lokapala, di mana perusahaan asal Singapura tersebut memberikan investasi sebagai bentuk kerja sama dalam mengembangkan gim lokal Indonesia supaya dapat diekspansi ke dunia Internasional, kerja sama tersebut merupakan salah satu capaian dalam penerapan *soft diplomacy* melalui acara *IeSF World eSports Championship* di mana PBeSI memperkenalkan produk lokal Indonesia salah satunya yaitu Lokapala. Ketiga, penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui pelaksanaan acara *IeSF World Championship* memberikan dampak positif yaitu sebagai bentuk dalam menunjukkan pengaruhnya di bidang *eSports* dunia serta membangun persahabatan antar negara yang bergabung dengan IeSF. berdasarkan temuan-temuan tersebut penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan *eSports* memberikan capaian yang baik khususnya di bidang *eSports*, di mana PBeSI selaku peran pemerintah dalam mengelola ekosistem *eSports* Indonesia memiliki tujuan atau visi misi untuk menjadi pusat *eSports* Asia.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan penelitian yang dilaksanakan yaitu, Indonesia memiliki peluang yang sangat tinggi dalam memanfaatkan potensi dari penerapan *soft diplomacy* melalui acara *eSports*, di mana Indonesia mulai dipercaya menjadi tuan rumah acara *eSports* Internasional, sehingga perlu adanya peran pemerintah serta swasta untuk meningkatkan berbagai macam infrastruktur yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan acara *eSports* yang memiliki standar internasional dan memperluas kerja sama dengan berbagai macam organisasi dan negara lainnya di bidang *eSports* dalam mencapai visi dan misi dari PBeSI untuk menjadikan *eSports* Indonesia sebagai Pusat *eSports* Asia.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Zaldhi Y. 2020. *eSports, Positif Atau Negatif*. ISBN; 978-623-92910-4-4. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. Fastindo.
- Amalia, Ellavie I. 2021. Mengapa Pasar Gaming di Asia Tenggara Akan Menjadi Sangat Penting di Masa Depan. Hybrid. <https://hybrid.co.id/post/gaming-market-in-southeast-asia>.
- Amalia, Ellavie I. 2022. Awal Sejarah Game MOBA: Berawal dari Mod Sampai Jadi Game Esport Global. Hybrid. <https://hybrid.co.id/post/awal-sejarah-game-moba-berawal-dari-mod-sampai-jadi-game-esports-global>.
- Axelrod, R. & Keohane, RO. 1985. *Achieving Cooperation Under Anarchy: Strategies and Institutions, World Politics*, Vol. 38, no. 1.
- Bachtiar, S. Bachri. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Badan Pusat Statistik. 2023. Perkembangan Pariwisata dan Transportasi Nasional Desember 2022. *Berita Resmi Statistik*. No. 13/02/Th. XXVI.
- Baderi, Firdaus. 2022. *eSports Indonesia Memiliki Perkembangan Yang Sangat Pesat*. Neraca.co.id. <https://www.neraca.co.id/article/172340/esport-indonesia-memiliki-perkembangan-yang-sangat-pesat>.

- Becka, Leandro. 2019. *Eventos de Deportes Electronicos: Estudio de Sus Particularidades Desde Una Perspectiva Turistica*. Universidad Nacional de La Plata.
- Berridge, G. R. and James, Alan. 2003. *A Dictionary of Diplomacy*. Palgrave Macmillan.
- Block, S. and Florian H. 2020. *ESports : a new Industry*. Berlin School of Economics and Law.
- Chikish, Y. Miquel C. And Jaume G. 2019. *eSports: A new era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research in Sports and Economics*. Universitas Girona.
- Clinton, Bill. 2022. Sejarah *eSports* di Dunia, Turnamen dan Game Pertama Hingga Masuk Cabang Olahraga. Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/10/14010037/sejarah-e-sports-di-dunia-turnamen-dan-game-pertama-hingga-masuk-cabang?page=all>.
- Djelantik, Sukawarsini. 2008. *Diplomasi Antara Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Domski, Kajetan. 2022. *eSports; The Newest Addition to China's Public Diplomacy*. Aalborg University.
- Dunn, Jack. 2022. *The Rise of eSports*. Stlouisfed.org. <https://www.stlouisfed.org/open-vault/2022/aug/rise-of-esports-industry>.
- Effendi, Tonny D. 2011. *Diplomasi Publik Jepang, Perkembangan dan Tantangan*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Esherick, Craig, Robert E. Baker, Steven Jackson, and Michael Sam. 2017. *Case Studies in Sport Diplomacy*. Fit Publishing. West Virginia University.
- Fauzi, Arini Rizki. 2023. PBeSI dan Valve Bekerja Sama untuk Bali Major 2023. Ggwp.id. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/kerjasama-pbsei-dan-valve-bali-major-2023>.
- Fitriani, Eva. 2022. Industri Gim Lokapala Raih Investasi dari Greenwillow US\$ 3 Juta. Investor.id. <https://investor.id/business/315463/industri-gim-lokapala-raih-investasi-dari-greenwillow-us-3-juta>.
- Galih. 2022. Lokapala Dapatkan Investasi 3 Juta Dollar, Siap Tuju Global. Hybrid.co.id. <https://hybrid.co.id/post/lokapala-dapatkan-investasi-3-juta-dollar-siap-tuju-global>.
- Garudaku. 2022. Recap *Indonesia eSports Summit 2022* dan IESF 14th *World eSports Championships Bali 2022*. Garudaku.com. <https://garudaku.com/news/detail/286>. Ho, Wallace. 2019. *7 Reasons why Esports is Great for Business in South East Asia*. https://beamsmart.com/content/116518/7_Reasons_why_Esports_is_Great_for_Business_in_SouthEast_Asia.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. ISBN: 978-623-7066-33-0. CV Pustaka Ilmu Grup. Yogyakarta.
- Hendriyani, I Gusti A. D. 2022. Siaran Pers: menparekraf Dukung Penyelenggaraan *Indonesia eSports Summit 2022* di Bali. Kemenparekraf. <https://www.kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-dukung-penyelenggaraan-indonesia-esports-summit-2022-di-bali>.

Hidayat, Nauval. 2023. Bisa Bikin Event di Indonesia, PBeSI Beberkan Kerja Samanya dengan Valve untuk Bali Major 2023. Revivaltv. <https://revivaltv.id/news/dota2/PBeSI-kerjasamanya-valve-bali-major-2023>.

Idriasih, Gusti. 2016. Diplomasi Indonesia Melalui Kampanye *Wonderful Indonesia* Dalam Meningkatkan Pariwisata Indonesia di Dunia Internasional Selama Rentang Tahun 2011-2015. Universitas Riau.

International eSports Federation. 2021. *Statutes*. Busan, Korea Selatan.

IeSF. 2022. *World eSports Championship 14th*. *IeSF.org*. <https://iesf.org/world-championship/>.

IeSF. 2022. *World eSports Championship Final Begins With Spectacular Opening Ceremony*. *IeSF.org*. <https://iesf.org/news/8181>.

IeSF. 2022. *The Largest eSports Championships Come to an End*. *IeSF.org*. <https://iesf.org/news/8317>.

IeSF. 2023. *140 Member National Federations We Are Family!*. <https://iesf.org/members/>.

Kemenparekraf. 2021. Tim eSports Terbaik Indonesia, Langgan Juara Dunia. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/tim-esport-terbaik-indonesia-langganan-juara-dunia>.

Kemenpora. 2022. Menpora Amali Buka Kejuaraan Dunia *eSports* ke-14 Tahun 2022 di Bali. Kemenpora. <https://www.kemenpora.go.id/detail/2922/menpora-amali-buka-kejuaraan-dunia-esport-ke-14-tahun-2022-di-bali>.

Komite Olahraga Nasional Indonesia. 2022. *IeSF World Championship Bali 2022 Dongkrak Sports Tourism dan Kepercayaan Dunia Terhadap Indonesia*. Koni.or.id. <https://koni.or.id/2022/12/02/iesf-14th-world-esports-championship-bali-2022-dongkrak-sports-tourism-dan-kepercayaan-dunia-terhadap-indonesia/>.

Leon, Marcelo, Miriam Vanessa Hinojosa-Ramos, Alan León-Lopez, Simone Belli, Cristian López-Raventós, and Hector Florez. 2022. *eSports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings*. *Sustainability* 14, no. 21: 13803. <https://doi.org/10.3390/su142113803>

Lim, Naomi M & Budi S. 2022. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Event *eSports* di Indonesia. Universitas Pradita.

Mawangi, Genta Tenri. 2022. Presiden IeSF Sebut Atlet di WEC Berkompetisi Menjalin Persahabatan. Antara. <https://www.antaraneews.com/berita/3282831/presiden-iesf-sebut-atlet-di-wec-berkompetisi-jalin-persahabatan>.

Mas'oed, M. 1990. Ilmu Hubungan Internasional: Disiplin dan Metodologi. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).

Miles, M. B, Huberman, A.M, & Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis*. A Methods Sourcebook. Edition 3. USA: Sage Publications.

Melissen, J. 2006. *Public Diplomacy Between Theory and Practice*. In: J. Noya (ed) *The Present and Future Public Diplomacy: a European Perspective*. California: Rand Corporation.

- Meodina, Arindra. 2022. *Indonesia eSports Summit Bakal Jadi Panggung Pelaku Ekonomi Kreatif*. Antara.
<https://www.antaraneews.com/berita/3078185/indonesia-esports-summit-bakal-jadi-panggung-pelaku-ekonomi-kreatif>.
- Mouhammed, A. H. 2011. Important Theories of Unemployment and Public Policies. *Journal of Applied Business and Economics*. Vol.12 (5).
- Nicholson, Harold. 1942. *Diplomacy*. Oxford: Oxford University Press.
- Nye, Joseph S. 2004. *Soft power: The Means to Success in World Politics*. *Public Affairs*.
- Nye, Joseph S. 2008. Public Diplomacy and Soft Power. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, Vol 616, Issue 1, pp. 94 – 109, First Published March 1, 2008.
- Nye, Joseph S. 2011. *The Future Power*. *Public Affairs*.
- Pavit, Michael. 2021. *Indonesia Named Host of 2022 IeSF World Championship Finals*. *Insidethegames.biz*.
<https://www.insidethegames.biz/articles/1115674/indonesia-iesf-world-championships-2022>.
- Potter, Evan. 2006. *Branding Canada: Projecting Canada's Soft Power Through Public Diplomacy*. Montreal: McGill -Queen's University Press.
- Prasetya, Ananda D. 2022. Kemegahan Upacara Kolosal Pembukaan IeSF 14th *World eSports Championships 2022*. Merahputih.
<https://merahputih.com/post/read/kemegahan-upacara-kolosal-pembukaan-iesf-14th-world-esports-championships-2022>.

Putra, R. M. Satria. 2017. Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia. Universitas Katolik Parahyangan.

Puteri, Nathasya S. 2022. Dj Soda Meriahkan Penutupan IeSF World eSports Championship. Skor. <https://www.skor.id/post/dj-soda-meriahkan-penutupan-iesf-world-esports-championship-01440752>.

Raissatria, Cikal B. 2022. Alasan IeSF Memilih Indonesia Jadi Tuan Rumah *World eSports Championship* 2022. Sindonews. <https://sports.sindonews.com/read/865635/51/alasan-iesf-pilih-indonesia-jadi-tuan-rumah-world-e-sport-championships-2022-1661346525>.

Red Asia Insurance. 2022. *Top 5 Benefits of Hosting International Event in Asia*. *Redasiainsurance.com*. <https://www.redasiainsurance.com/international-events-in-asia/>.

Rien. 2021. Apa itu IeSF World Esports Championship? Ini Penjelasannya. Ggwp.id. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/apa-itu-iesf-world-esports-championship>.

Rifki, Billy. 2020. Tembus 13 Triliun, Indonesia Jadi Raksasa Pasar Gim di Asia Pasifik. Esports.id. <https://esports.id/other/news/2020/01/582967e09f1b30ca2539968da0a174fa/tembus-13-triliun-indonesia-jadi-raksasa-pasar-gim-di-asia-pasifik>.

Rifki, Billy. 2022. IeSF 2022 Siap Digelar, Padukan Wisata & Olahraga Kelas Dunia. Esports.id. <https://esports.id/other/news/2022/12/9377fe00f10ec83e025ae6a77878ae62/iesf-bali-2022-siap-digelar-padukan-wisata--olahraga-kelas-dunia>.

- Rohman, Abid, dkk. Islam Indonesia dan Diplomasi *Soft Power* (Studi Kasus Nahdatul Ulama dan Muhammadiyah). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Roy, S. L. 1995. *Diplomasi*. Edisi Kedua. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.
- Ross, C. 2003. *Pillars of Public Diplomacy*. *Public Diplomacy* 25 (2). <http://Proquest.umi.com/>.
- Rum, A. R. 2019. Kebijakan *Soft Diplomacy* Republik Rakyat Tiongkok Dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Dengan Amerika Serikat. *Wanua: Jurnal Hubungan Internasional*.
- Sadiyah, Iim H. 2022. Ribuan Pengunjung Hadiri *Indonesia eSports Summit 2022* Tiap Harinya. Akurat. co. <https://www.akurat.co/games/1302396030/Ribuan-Pengunjung-Hadiri-Indonesia-Esports-Summit-2022-Tiap-Harinya>.
- Sari, Lukita P. 2020. Analisis *Korean Wave* Sebagai Bentuk *Soft Diplomacy* Yang Efektif di Bidang Kebudayaan. Universitas Potensi Utama.
- Shoelhi, Mohammad. 2011. *Diplomasi: Praktik Komunikasi Internasional*, Bandung, Sembiosa Rekatama Media.
- Statista. 2023. *Revenue of the eSports Market in Asia from 2018 to 2027*. <https://www.statista.com/forecasts/1302530/esports-revenue-in-asia>.
- Summit, Indonesia E. (@indonesiaesportssummit). 2022. *Indonesia eSports Summit 2023*. Instagram. <https://instagram.com/indonesiaesportssummit?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==>.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suncho, Seth. 2023. *20+ eSports Job Roles to Consider After Finishing Your Gaming Career*. *EsportsLane.com*. <https://esportslane.com/esports-job-profiles-non-gaming/>.

Surbakti, Cristian W. 2022. *Jelang IeSF World Championship 2022: PBeSI Siap Suguhkan Potensi Besar eSports Indonesia dalam Event Nasional dan Global*. *Onesports*. <https://www.oneesports.id/seputar-game/pbesi-buka-iesf-world-championship-2022/>.

Swasono, Y. dan Sulistyaningsih E. 1993. *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. CV Izusu Gempita: Jakarta.

Tanujaya, Pavel. 2022. *eSports Pertama di Outdoor, Ini Alasan Bali Jadi Tuan Rumah IeSF World Championship 2022*. *Revivaltv*. <https://revivaltv.id/news/mlbb/bali-iesf-world-championship-2022#>.

Wang, Jay. 2006. *Public Diplomacy and Global Bussines*. *Journal of Bussines Strategy*.

Wibowo, P. 2022. *Prestasi Membanggakan PBeSI di Bawah Kepemimpinan Budi Gunawan*. *Betawipost.com*. <https://www.betawipost.com/nasional/pr-2295905142/prestasi-membanggakan-pb-esi-di-bawah-kepemimpinan-budi-gunawan>.

- Widyantara, Gunawan. 2022. Terpukau! Presiden IeSF Berikan Apresiasi Setinggi Langit Pada PBeSI. Onesports. <https://www.onesports.id/seputar-game/terpukau-presiden-iesf-berikan-apresiasi-setinggi-langit-pada-pb-esi/>.
- Willingham, A. 2018. *eSports What is Video Game Professional Game League?*. CNN. <https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-gameprofessional-league-madden-trnd/index.html>.
- Wiratma, Harits Dwi. 2017. *Diplomasi Pariwisata Sebagai Nation Branding Indonesia di Tingkat Global*. Universitas Respati Yogyakarta.
- Yani, Y. M. dan Elnovani L. 2018. *Soft Power dan Soft Diplomacy*. Universitas Padjadjaran.
- Yuslianson. 2022. Terima Kunjungan IeSF, PBeSI Bahas Persiapan *World Championship* 2022 di Bali. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/tekno/read/4909578/terima-kunjungan-iesf-pbesi-bahas-persiapan-world-championship-2022-di-bali>.
- Zang, L., Wu, J. & Li, Y. 2007. *Research on current Situation of E-Sport in Urumqi, Xinjiang*. *International Journal of Sport Science and Engineering*, 22 (1), 57-.