

## **SKRIPSI**

# **IMPLEMENTASI SOFT DIPLOMACY INDONESIA MELALUI *International Esports Federation (IeSF)* *WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI***



**Program Studi Ilmu Hubungan Internasional  
Kajian Politik Global**

Oleh :

Meisya Rizkiya  
NIM. E.1111171019

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2024**

## SKRIPSI

# IMPLEMENTASI *SOFT DIPLOMACY* INDONESIA MELALUI *International Esports Federation (IeSF)* *WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI*



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2024

## LEMBAR PERSETUJUAN

### IMPLEMENTASI SOFT DIPLOMACY INDONESIA MELALUI International Esports Federation (IeSF) WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI

Tanggung Jawab Yuridis Kepada:

Meisya Rizkiya  
NIM. E1111171019

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Ori Fahriansyah, S.IP., M.Si.

NIP. 196911222002121002

Tanggal: .....

Dosen Pembimbing Pendamping

PONTIANAK

Hardi Alunaza SD, S.IP, M.HI

NIP. 199012082023211020

Tanggal: .....

## HALAMAN PENGESAHAN

### **IMPLEMENTASI *SOFT DIPLOMACY* INDONESIA MELALUI IeSF (International Esports Federation) WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI**

**Oleh:**

**Meisya Rizkiya**

**NIM. E.1111171019**

Dipertahankan di : Pontianak

Pada Hari/Tanggal : Senin, 29 Juli 2024

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang R3, FISIP Universitas Tanjungpura

**Tim Penguji**

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Ori Fahriansyah, S.I.P., M.Si  
NIP. 199012082023211020

Hardi Alunaza SD, S.IP, M.HI  
NIP. 199012082023211020

Penguji Utama

Penguji Pendamping

Ullly Nuzulian, S.IP., Msi  
NIP. 198007302003122002

Posmanto Marbun, S.IP., M.A  
NIP. 198701072023211017

Disetujui Oleh:  
Dekan FISIP Untan

Dr. Herlan, S.Sos., M.Si.  
NIP. 197205212006041001

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas implementasi *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan *IeSF World Championship* 2022 di Bali. Acara ini dimanfaatkan oleh Indonesia untuk memperkenalkan budaya, memperkuat hubungan internasional, dan meningkatkan citra negara di tingkat global. *Esports* telah berkembang menjadi fenomena global yang memungkinkan negara-negara melakukan diplomasi dengan cara baru yang lebih inklusif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Analisis berfokus pada strategi promosi budaya Indonesia selama acara, kerjasama internasional yang terbentuk, serta peran aktif atlet *eSports* sebagai duta budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *IeSF World Championship* 2022 berfungsi sebagai alat *soft diplomacy* yang efektif. Promosi budaya dilakukan melalui pertunjukan seni tradisional, pameran produk lokal, dan kolaborasi dengan pengembang game untuk menampilkan elemen budaya Indonesia. Selain itu, interaksi antara atlet Indonesia dan peserta dari berbagai negara berkontribusi dalam memperkuat citra positif Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan inovatif dalam teknologi. Pemerintah juga memanfaatkan acara ini untuk membuka peluang kerjasama internasional di berbagai bidang, termasuk teknologi, pendidikan, dan pariwisata. Rekomendasi yang diberikan mencakup penguatan kerjasama internasional, pengembangan infrastruktur *eSports*, pendidikan atlet sebagai duta budaya, integrasi *eSports* dengan promosi pariwisata, serta kampanye untuk meningkatkan pemahaman tentang pentingnya *soft diplomacy* melalui *eSports*. Dengan langkah-langkah tersebut, Indonesia dapat memaksimalkan potensi *eSports* sebagai instrumen diplomasi di masa depan.

**Kata Kunci:** *soft diplomacy*, *IeSF World Championship 2022*, *Indonesia*, *eSports*, *diplomasi budaya*.

## **ABSTRACT**

*This research discusses the implementation of Indonesia's soft diplomacy through the IeSF World Championship 2022 held in Bali. The event was utilized by Indonesia to introduce its culture, strengthen international relations, and enhance the country's image on a global scale. Esports has evolved into a global phenomenon that enables countries to engage in diplomacy in a more inclusive manner. This study employs a qualitative method by collecting data from various sources, including books, journals, and relevant articles. The analysis focuses on Indonesia's cultural promotion strategies during the event, the international collaborations formed, and the active role of esports athletes as cultural ambassadors. The findings indicate that the IeSF World Championship 2022 effectively served as a tool for soft diplomacy. Cultural promotion was carried out through traditional art performances, exhibitions of local products, and collaborations with game developers to showcase Indonesian cultural elements. Additionally, interactions between Indonesian athletes and participants from various countries contributed to strengthening Indonesia's positive image as a nation rich in culture and innovative in technology. The government also leveraged this event to open opportunities for international cooperation in various fields, including technology, education, and tourism. The recommendations provided include strengthening international cooperation, developing esports infrastructure, educating athletes as cultural ambassadors, integrating esports with tourism promotion, and campaigning to raise awareness about the importance of soft diplomacy through esports. By implementing these strategies, Indonesia can maximize the potential of esports as a diplomatic instrument in the future.*

**Keywords:** *soft diplomacy, IeSF World Championship 2022, Indonesia, esports, cultural diplomacy.*

## RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian ini meneliti bagaimana Indonesia mengimplementasikan *soft diplomacy* melalui penyelenggaraan *IeSF World Championship 2022* di Bali. Ajang ini dimanfaatkan sebagai platform untuk memperkenalkan budaya Indonesia, memperkuat hubungan internasional, dan meningkatkan citra negara di mata dunia. *Esports*, yang telah berkembang menjadi fenomena global, kini menawarkan peluang bagi negara-negara untuk melakukan diplomasi secara lebih modern dan inklusif. Dalam konteks ini, Indonesia memandang *eSports* sebagai sarana yang efektif untuk menunjukkan kemampuannya sebagai tuan rumah acara internasional serta memperkuat identitas nasional.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan situs resmi. Analisis berfokus pada tiga aspek utama: strategi promosi budaya selama *IeSF World Championship 2022*, kerjasama internasional yang terbentuk, serta peran aktif atlet *eSports* Indonesia sebagai duta budaya. Dalam acara ini, pemerintah Indonesia bekerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan untuk memasukkan elemen-elemen budaya lokal, seperti pertunjukan seni tradisional, pameran produk kerajinan, dan penayangan video promosi pariwisata. Ini semua dilakukan untuk menunjukkan keberagaman budaya dan keindahan alam Indonesia kepada para peserta dan penonton internasional.

Selain promosi budaya, *IeSF World Championship 2022* juga menjadi momen bagi Indonesia untuk memperkuat kerjasama internasional dalam industri *eSports*. Pemerintah dan komunitas *eSports* Indonesia mengadakan diskusi dan

pertemuan dengan organisasi *eSports* dari berbagai negara untuk mempromosikan pertukaran pengetahuan dan pengembangan standar global dalam industri ini. Hal ini tidak hanya meningkatkan profil Indonesia di komunitas *eSports* global, tetapi juga membuka peluang kerjasama di bidang teknologi, pendidikan, dan pariwisata. Partisipasi aktif para atlet *eSports* Indonesia juga memainkan peran penting dalam membangun citra positif negara. Mereka bertindak sebagai duta budaya yang memperkenalkan Indonesia melalui interaksi dengan peserta dari negara lain, serta melalui media sosial yang menjangkau komunitas penggemar *eSports* di seluruh dunia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *IeSF World Championship 2022* efektif sebagai alat *soft diplomacy* Indonesia. Upaya promosi budaya melalui seni tradisional, pameran produk lokal, dan integrasi elemen budaya dalam *game* berhasil menarik perhatian dunia dan meningkatkan citra Indonesia sebagai negara yang kaya akan budaya dan inovatif dalam teknologi. Selain itu, interaksi antara atlet Indonesia dan peserta internasional berkontribusi pada peningkatan hubungan antarnegara, sementara keterlibatan pemerintah dalam acara ini menunjukkan komitmen terhadap pengembangan olahraga modern dan diplomasi budaya.

Berdasarkan analisis ini, penelitian merekomendasikan beberapa langkah strategis bagi pemerintah dan komunitas *eSports* Indonesia untuk memaksimalkan *soft diplomacy* melalui *eSports* di masa depan. Pertama, penguatan kerjasama internasional diperlukan, terutama dengan pengembang *game* dan negara-negara lain untuk memasukkan lebih banyak elemen budaya lokal dalam *game esports*. Kedua, pengembangan infrastruktur *eSports* di dalam negeri, seperti arena

kompetisi dan pusat pelatihan, akan membantu meningkatkan posisi Indonesia sebagai pusat *eSports* di Asia Tenggara. Ketiga, pelatihan dan edukasi bagi atlet *eSports* sebagai duta budaya harus ditingkatkan, sehingga mereka dapat secara efektif memperkenalkan budaya Indonesia dan menjalankan peran diplomatik mereka.

Keempat, integrasi antara promosi pariwisata dan kegiatan *eSports* dapat diperluas untuk menarik minat peserta dan penonton global. Dengan mempromosikan destinasi wisata melalui turnamen internasional, Indonesia dapat meningkatkan industri pariwisatanya. Kelima, pemerintah dan komunitas *eSports* harus mengadakan kampanye dan diskusi publik mengenai pentingnya *eSports* sebagai alat *soft diplomacy*. Hal ini akan meningkatkan pemahaman masyarakat dan pemangku kepentingan tentang peran strategis *eSports* dalam diplomasi budaya dan hubungan internasional. Terakhir, kolaborasi dengan media untuk mempromosikan kegiatan *eSports* Indonesia secara global akan membantu memperkuat eksposur dan komitmen Indonesia dalam bidang ini.

Melalui langkah-langkah tersebut, Indonesia dapat memaksimalkan potensi *eSports* sebagai instrumen *soft diplomacy* yang efektif, memperkuat jejaring global, dan meningkatkan posisi negara di komunitas internasional.

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Meisya Rizkiya

Nomor Mahasiswa : E1111171019

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 20 Juli 2024  
Yang membuat pernyataan

Meisya Rizkiya

**MOTTO :**

*“Not everything will be easy, but not everything will be hard”*

*-unknown*

## **PERSEMBAHAN :**

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Selesainya penulisan skripsi ini menjadi langkah awal bagi saya untuk meraih cita-cita dan bersaing di dunia kerja nanti. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Untuk Meisya Rizkiya yaitu diri saya sendiri. Terima kasih telah tetap waras mengerjakan skripsi ini sampai selesai disaat orang lain selalu menanyakan kapan lulus.
2. Untuk kedua Kakak dan Orang Tua saya yang telah suportif mendukung saya serta mendoakan yang terbaik untuk saya. Terima kasih sudah selalu percaya kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk Kedua Orang Tua angkat dan Bibi-Bibi saya yang selalu mendukung sepenuh hati baik secara fisik maupun moral dan selalu memastikan apakah saya baik-baik saja dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Untuk teman seperjuangan saya dalam menyusun skripsi ini yakni Naila Kharima, Nurriza Novianti, dan Veronica Putri, Fatur Armeina, Ivan Sasiva, dan Nico Renaldi. Terima kasih sudah berjuang bersama saya dari awal penggerjaan skripsi ini dan selalu memberikan saran yang berkaitan dengan penulisan skripsi.
5. Untuk Ellen Octavia, Ninda Novanda, Lukas, Ucuk Sentosa, Umanni Natalie, Khairunisa Adinda, Okta, dan Kubi yang selama ini selalu suportif secara moral dan mental dan selalu memberikan semangat kepada saya dalam penggerjaan tugas akhir ini.

6. Untuk teman-teman saya di kelas Hubungan Internasional angkatan 2017.

Terima kasih sudah menemani masa-masa perkuliahan saya.

7. Untuk semua pihak yang terlibat dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Terima kasih sudah membantu saya dalam proses penulisan skripsi ini hingga selesai dengan baik.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “IMPLEMENTASI SOFT DIPLOMACY INDONESIA MELALUI *International Esports Federation (IeSF) WORLD CHAMPIONSHIP 2022 DI BALI*” tepat pada waktunya.

Pengerjaan skripsi ini dilakukan oleh mahasiswa/i sebagai salah satu syarat untuk memenuhi gelar Strata-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tanjungpura Pontianak. Oleh sebab itu, penulis menyadari masih terdapat kesalahan sehingga perlu dikembangkan agar menjadi lebih baik. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Herlan, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
2. Dr. Ira Patriani, S.IP, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura sekaligus Dosen Pembimbing Utama yang memberikan arahan dan ilmu selama penulisan skripsi berlangsung.
3. Ori Fahriansyah, S.IP, M.Si selaku Ketua Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura dan Dosen Pembahas Utama yang memberikan masukan dan arahan selama seminar proposal berlangsung.
4. Hardi Alunaza SD, S.IP, M.HI selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang memberikan arahan dan ilmu selama penulisan skripsi berlangsung.

5. Ullly Nuzulian, S.IP., M.Si selaku Dosen Pembahas Pertama yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran serta arahan selama seminar proposal berlangsung maupun pasca seminar proposal seminar.
6. Posmanto Marbun, S.IP., M.A selaku Dosen Pembahas Kedua yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan saran serta arahan selama seminar proposal berlangsung maupun pasca seminar proposal seminar.
7. Rekan-rekan mahasiswa/i Hubungan Internasional dan semua pihak baik yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan proposal penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun pembaca yang akan menggunakan skripsi ini sebagai bahan referensi edukatif dalam Program Studi Hubungan Internasional.

Pontianak, 20 Juli 2024

Meisya Rizkiya

## DAFTAR ISI

*halaman*

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
RINGKASAN SKRIPSI .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
MOTTO : .....	viii
PERSEMBAHAN :.....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR BAGAN .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian.....	6
1.3. Fokus Penelitian.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	7
1.6. Manfaat Penelitian .....	7
1.6.1. Manfaat Teoritis .....	7
1.6.2. Manfaat Praktis .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1. Definisi Konsep .....	9
2.1.1. Diplomasi .....	9
2.2. Teori.....	14
2.2.1. <i>Soft Diplomacy</i> .....	14
2.2.2. <i>Sports Diplomacy</i> (Diplomasi Olahraga) .....	19

2.3. Hasil Penelitian yang Relevan .....	26
2.4. Alur Pikir Penelitian .....	27
2.5. Pertanyaan Penelitian.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	30
3.2. Langkah-langkah Penelitian .....	30
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.3.1. Lokasi Penelitian.....	31
3.3.2. Waktu Penelitian .....	32
3.4. Unit Analisis dan Unit Eksplanasi .....	34
3.4.1. Unit Analisis .....	34
3.4.2. Unit Eksplanasi .....	34
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6. Instrumen atau Alat Pengumpulan Data.....	35
3.7. Analisis Data.....	35
3.7.1. Keabsahan Data.....	35
3.7.2. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>37</b>
4.1 Profil Negara Indonesia .....	37
4.2 Indonesia dalam <i>Sports Diplomacy</i> .....	42
4.3 Profil <i>Internasional Esports Federation</i> (IeSF) .....	50
4.4 Pelaksanaan <i>IeSF World Championship</i> 2022 di Bali.....	54
4.5 Pelibatan Diplomasi melalui <i>IeSF World Championship</i> 2022 di Bali.....	62
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Implementasi <i>Soft Diplomacy</i> Indonesia dalam <i>IeSF World Championship</i> 2022 .....	67
5.1.1 Konsep <i>Soft Diplomacy</i> dalam Olahraga .....	67
5.1.2 <i>Sports Diplomacy</i> dan <i>eSports</i> .....	69
5.1.3 Peran Indonesia dalam <i>IeSF World Championship</i> 2022 di Bali .....	71

5.2 Pemahaman Masyarakat Indonesia tentang Keuntungan dan Manfaat <i>eSports</i> .....	73
5.2.1 Manfaat dan Keuntungan <i>eSports</i> bagi Indonesia .....	77
BAB VI KESIMPULAN.....	83
6.1 Kesimpulan.....	83
6.2 Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	87

## **DAFTAR TABEL**

Penelitian	<i>halaman</i>
3.1 WAKTU PENELITIAN.....	32

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan

*halaman*

2.1 ALUR PIKIR PEMIKIRAN.....	27
-------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Bagan

*halaman*

1. SURAT TUGAS.....97

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab I pendahuluan merupakan bab yang memaparkan mengenai latar belakang penelitian bagaimana kegiatan *IeSF World Championship* 2022 menjadi media *soft diplomacy* Indonesia dan peran pemerintan Indonesia dalam membangun bidang *eSports* di Indonesia, identifikasi masalah penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.

#### **1.1. Latar Belakang**

Dalam era globalisasi ini, diplomasi tidak lagi hanya terbatas pada hubungan antar negara secara konvensional, namun juga melibatkan berbagai aspek kehidupan modern. Berbagai bentuk diplomasi modern yang telah berkembang salah satunya adalah *soft diplomacy* atau diplomasi lunak, dimana diplomasi ini melibatkan kekuatan budaya pendidikan, dan olahraga untuk mempengaruhi opini publik dan membangun citra positif suatu negara di mata dunia. *Soft Diplomacy* menjadi contoh nyata penerapan instrumen teknologi dalam melakukan sebuah diplomasi. Implementasi *soft diplomacy* dianggap lebih efektif dan lebih efisien karena lebih praktis untuk dilaksanakan dibandingkan *hard diplomacy* yang menggunakan kekuatan militer atau ekonomi. *Soft diplomacy* berfokus kepada isu sosial dan budaya yang bertujuan untuk membangun citra positif negara. Citra positif dibentuk oleh negara dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan dan membangun negaranya (Dinnie, 2008).

*Soft Diplomacy* adalah strategi yang memanfaatkan kekuatan non-militer untuk mencapai tujuan politik atau diplomatik. *Soft Diplomacy* bertujuan untuk menciptakan hubungan yang positif dan saling menguntungkan dengan negara lain melalui cara-cara yang tidak agresif. Elemen-elemen penting yang terdapat dalam *soft diplomacy* adalah budaya, nilai dan ideologi, bantuan luar negeri dan pembangunan, diplomasi publik, dan kerja sama internasional. *Soft diplomacy* berbeda dengan *hard diplomacy*, yang lebih mengandalkan kekuatan militer dan tekanan ekonomi suatu negara untuk mencapai tujuan politik. *Soft diplomacy* lebih berfokus kepada membangun pengaruh dengan cara-cara halus dan persuasif, dengan tujuannya menciptakan hubungan yang lebih harmonis dan stabil di tingkat internasional.

Semakin berkembangnya dunia, Indonesia juga ikut mengeksplorasi berbagai bidang untuk memperkuat posisi dan citranya di dunia internasional menggunakan strategi diplomasi lunak yang diimplementasikan dalam bidang *eSports*. *eSports* atau olahraga elektronik telah menjadi fenomena yang mendunia dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangun hubungan antar negara. Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki potensi besar dalam industri esport, telah memanfaatkan turnamen esport seperti *IeSF World Championship 2022* sebagai strategi *soft diplomacy* untuk memperkuat hubungan dengan negara-negara di kawasan Asia Tenggara dan dunia.

Eksistensi *eSports* saat ini bukan hanya sebagai permainan *game* saja, namun merupakan salah satu industri yang menjanjikan walaupun pada saat ini masih banyak yang menganggap bahwa bermain *game* hanyalah membuang

waktu, tenaga, dan uang. Bagi sebagian besar masyarakat Indonesia, bermain *game online* hanyalah membuang-buang waktu karena dianggap hanya bermain dan mencari kesenangan tanpa memahami potensi ekonomi, peluang karir dan dampak positif lain yang dapat dihasilkan dari industri *Esports*. Hal ini menyebabkan kurangnya dukungan dari berbagai pihak terhadap para peminat *Esports* yang ingin serius dalam menekuni bidang ini. Seperti kurangnya dukungan pihak orang tua, institusi pendidikan, dan sektor swasta, yang seharusnya dapat berperan penting dalam mengembangkan ekosistem *eSports* di Indonesia.

Perkembangan industri *Esports* di Indonesia menjadi lebih pesat yang diakibatkan oleh pandemi *covid-19*, dimana tidak banyak kegiatan dan aktifitas diluar ruangan sehingga lebih memilih untuk menghabiskan waktu luang melalui sarana *eSports*. Menurut *Global Games Market Report 2021*, negara Indonesia menempati posisi ke-17 dalam pasar *game* dengan pertumbuhan yang bisa dibilang sangat cepat dan didukung oleh data dari *Indonesia Industry Outlook 2021* yang didapatkan dari *EVOS Esports* yang merupakan salah satu tim besar yang berkecimpung di dunia *eSports* Indonesia, 43% dari total 274,5 juta pemain *Game Online* yang ada di Asia Tenggara merupakan dari Indonesia (Hidayah, 2022). Hal ini juga didukung dengan dibentuknya PBSI (Pengurus Besar *eSports* Indonesia) pada 18 Januari 2020 yang pada saat ini diketuai oleh Budi Gunawan yang dilantik oleh Menteri Pemuda Olahraga (MENPORA) Zainudin Amali (Laksamana, 2021).

Selain di dalam negeri, *esports* sendiri memiliki organisasi global yang berbasis di Korea Selatan, IeSF (*International Esports Federation*) merupakan *Federasi Esports* Internasional yang pertama kali mengadakan turnamen Internasional yaitu *IeSF challenge* pada tahun 2009. Berdasarkan pada website resmi *IeSF*, meskipun *esports* bukanlah aktivitas fisik yang jelas seperti olahraga tradisional, namun *IeSF* menganggap bahwa *esports* cocok dengan semua kriteria olahraga yang ditetapkan oleh standar internasional. Semua orang dapat berpartisipasi dalam *esports*, namun mereka yang benar-benar berbakat dan berkomitmenlah yang akan unggul.

Pemanfaatan turnamen *IeSF World Championship* 2022 sebagai strategi *soft diplomasi* Indonesia merupakan langkah yang tepat dalam memperluas jaringan kerja sama internasional. Melalui penyelenggaraan turnamen *esport* skala regional ini, Indonesia dapat menunjukkan kepada dunia bahwa negara ini memiliki potensi besar dalam industri *esport* dan mampu menjadi tuan rumah acara-acara bergengsi di dunia.

*IeSF World Championship* 2022 di Bali menjadi bukti nyata bagaimana Indonesia menggunakan platform *esports* sebagai sarana untuk memperkuat hubungan diplomatik dengan negara-negara lain. Dengan menghadirkan para pemain *esports* terbaik dari berbagai negara, Indonesia dapat memperluas jejaring kerja sama internasional dalam bidang *esports* dan memperkuat citra positif negara ini di mata dunia. Dengan demikian, penerapan *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan turnamen *esport* seperti *IeSF World Championship* 2022 merupakan langkah strategis yang dapat memperkuat

hubungan diplomatik Indonesia dengan negara-negara di kawasan Asia Tenggara dan meningkatkan citra positif Indonesia di dunia internasional.

Penyelenggaraan acara besar seperti *IeSF World Championship* 2022 di Bali memiliki dampak ekonomi yang signifikan, termasuk peningkatan pariwisata, pendapatan bisnis lokal, dan penciptaan lapangan kerja sementara. Acara ini memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti arena permainan dan konektivitas internet yang kuat. Persiapan dan pengembangan infrastruktur di Bali menjadi kunci untuk mendukung acara *eSports* berskala internasional ini, sekaligus mempromosikan pariwisata Bali dan meningkatkan citra positif Indonesia di mata dunia.

Acara besar ini juga berperan dalam pertukaran budaya dan peningkatan pemahaman antar negara. Penelitian dapat memfokuskan pada bagaimana interaksi antar komunitas dari seluruh dunia selama acara mempengaruhi pandangan dan sikap mereka terhadap budaya Indonesia. Selain itu, acara ini berkontribusi pada perkembangan industri *eSports* di Indonesia, berdampak pada pemain, tim, penyelenggara, dan pemangku kepentingan lainnya. Dukungan pemerintah Indonesia terhadap industri *eSports* juga semakin terlihat, dan penelitian dapat mengeksplorasi peran serta dampak kebijakan pemerintah dalam keberhasilan acara ini.

Manajemen dan organisasi yang efisien sangat diperlukan untuk menyelenggarakan acara internasional. Penelitian dapat mempelajari strategi, tantangan, dan praktik terbaik dalam penyelenggaraan acara *eSports* berskala

besar, serta dampak langsung pada komunitas lokal, termasuk partisipasi dan manfaat yang diperoleh masyarakat setempat. Penggunaan teknologi dalam acara ini juga merupakan aspek penting yang dapat dieksplorasi, seperti penggunaan platform digital, streaming, dan teknologi lainnya untuk mendukung pengalaman peserta dan penonton. Mengkaji Indonesia *Esports Summit* dan *IeSF World Championship* 2022 di Bali akan memberikan wawasan berharga tentang berbagai aspek penyelenggaraan acara besar dan dampaknya pada berbagai bidang.

### **1.2. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih banyaknya pihak di masyarakat Indonesia yang belum memahami keuntungan dan manfaat dari bidang *eSports*.
2. Pelaksanaan kegiatan *IeSF World Championship* 2022 yang diadakan di Bali.
3. Cara Indonesia mengimplementasikan *Soft Diplomacy* nya kedalam kegiatan *IeSF World Championship* 2022 yang diadakan di Bali.

### **1.3. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada implementasi *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan *IeSF World Championship* 2022 di Bali. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana Indonesia memanfaatkan turnamen *eSports* ini untuk

memperkuat hubungan internasional dan membangun citra positif di mata dunia. Selain itu, penelitian ini akan mengevaluasi dampak ekonomi, peningkatan pariwisata, serta penciptaan lapangan kerja sementara akibat penyelenggaraan acara ini. Peneliti juga akan mengkaji pertukaran budaya dan peningkatan pemahaman antar negara, perkembangan industri *eSports* di Indonesia, serta peran dan dampak kebijakan pemerintah dalam mendukung industri ini.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, peneliti dapat memunculkan pertanyaan yang digunakan sebagai rumusan masalah sebagai berikut “Bagaimana Indonesia mengimplementasikan *soft diplomacy* Indonesia melalui kegiatan *IeSF World Championship 2022* di Bali?”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah diatas adalah untuk mengetahui dan menjelaskan upaya Indonesia dalam mengimplementasikan *soft diplomacy* Indonesia melalui kegiatan *IeSF World Championship 2022* di Bali.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat Teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang implementasi *soft diplomacy* Indonesia melalui penyelenggaraan acara *eSports* skala internasional. Dengan

mengidentifikasi strategi diplomasi yang digunakan dalam *IeSF World Championship* 2022 di Bali, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana Indonesia menggunakan platform *eSports* untuk memperkuat hubungan kerja sama internasional. Selain itu, analisis efektivitas penyelenggaraan turnamen *eSports* dalam memperluas jaringan kerja sama internasional juga dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang potensi *eSports* sebagai alat diplomasi yang efektif.

#### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Manfaat Praktis dari penelitian ini adalah dapat memberikan rekomendasi kepada pemerintah Indonesia dan pihak terkait tentang cara meningkatkan penerapan *soft diplomacy* melalui penyelenggaraan acara esport. Dengan meneliti perbedaan signifikan dalam citra positif Indonesia sebelum dan setelah acara tersebut dilaksanakan, penelitian ini dapat memberikan informasi yang berharga bagi Indonesia dalam memperkuat citra positif negara di mata dunia melalui platform *eSports*. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi negara lain yang ingin menggunakan *eSports* sebagai sarana diplomasi untuk memperkuat hubungan internasional mereka.