

**SKRIPSI**  
**DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI**  
**KOMUNITAS *ESPORT* DALAM AJANG *INTERNATIONAL***  
***ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS***  
***DOTA 2* TAHUN 2022**



**Lucky Fernando**

**1810521024**

**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL**  
**UNIVERSITAS FAJAR**  
**MAKASSAR**  
**2023**

**SKRIPSI**  
**DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI**  
**KOMUNITAS *ESPORT* DALAM AJANG *INTERNATIONAL***  
***ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS***  
**DOTA 2 TAHUN 2022**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada  
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

**Lucky Fernando**

**1810521024**

**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL**  
**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU-ILMU SOSIAL**  
**UNIVERSITAS FAJAR**  
**MAKASSAR**  
**2023**

## SKRIPSI

### DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI KOMUNITAS *ESPORT* DALAM AJANG *INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION WORLD ESORT CHAMPIONSHIPS DOTA 2* TAHUN 2022

Disusun dan diajukan oleh

**LUCKY FERNANDO**  
1810521024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diseminarkan  
Makassar, 2 Mei 2023

**Pembimbing,**



**Dede Rohman, S.IP., M.Si.**  
NIDN: 0919057501

**Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional  
Fakultas ~~Ekonomi~~ dan Ilmu-ilmu Sosial  
Universitas Fajar**



**Andi Mearahgratna, S.IP., M.Si.**  
NIDN: 0931108002

## SKRIPSI

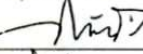


### DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI KOMUNITAS *ESPORT* DALAM AJANG *INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS DOTA 2 TAHUN 2022*

disusun dan diajukan oleh

**Lucky Fernando**  
1810521024

Telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal 31 Agustus 2023 dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
TIM PENGUJI

No	Nama Dosen	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dede Rohman, S.IP., M.Si. NIDN: 0919057501	Ketua	1. 
2.	Achmad, S.IP., M.Si. NIDN: 0919047402	Anggota	2. 
3.	Dr. Syamsul Asri, S.IP., M.Fil.I. NIDN: 0926028502	Anggota	3. 
4.	Muhammad Fikri Amra, S.IP., M.H.I. NIDN: 0908069301	Anggota	4. 

Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional  
Fakultas Ekonomi dan Ilmu-Ilmu Sosial  
Universitas Fajar

  
**Andi Meganingratna, S.IP., M.Si.**  
NIDN: 0931108002

### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lucky Fernando

NIM : 1810521024

Program Studi : Hubungan Internasional

Dengan ini menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa skripsi berjudul **DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI KOMUNITAS ESPORT DALAM AJANG INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS DOTA 2 TAHUN 2022** adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik ini di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah atau disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia yaitu UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70.

**Makassar, 19 November 2023**

**Yang Membuat Pernyataan**



**Lucky Fernando**

## **PRAKATA**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Dede Rohman, S.IP., M.Si. Selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada semua dosen pengajar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama penulis menempuh perkuliahan.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan penulis.

Penghargaan khusus juga disampaikan kepada teman-teman seperjuangan yang turut berbagi pengalaman dan inspirasi. Tidak lupa untuk kekasih tercinta penulis yang bernama Friskha Felicia Yurnani Sima yang telah menemani proses penulis dalam senang mau pun susah dari awal hingga menyelesaikan studi kuliah penulis yang tidak akan pernah penulis lupakan adalah kesetiaan kekasih penulis yang menemani dari dari awal hingga lulusnya penulis karena tidak banyak wanita yang mampu setia seperti kekasih penulis.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif dalam studi hubungan internasional. Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

## **ABSTRAK**

### **DIPLOMASI OLAHRAGA INDONESIA MELALUI KOMUNITAS *ESPORT* DALAM AJANG *INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS DOTA 2* TAHUN 2022**

**Lucky Fernando  
Dede Rohman**

*World Esports Championships* adalah acara yang diselenggarakan oleh *Federasi E-sport International* di Bali, Indonesia. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pemerintah Indonesia mendukung acara DOTA 2 dalam rangka meningkatkan citra Indonesia dan mempromosikan budaya melalui diplomasi olahraga. Konsep diplomasi olahraga dan kepentingan nasional menggunakan teknik analisis data *mixed method* yang menggabungkan dua bentuk penelitian sebelumnya, yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif dengan menunjukkan kualitas suatu fenomena (keadaan, proses, kejadian, dan lain-lain) yang digunakan dalam bentuk kata-kata (deskriptif). Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini menunjukkan dukungan pemerintah terhadap *E-sports* yang sudah ditanggapi secara serius dengan adanya pernyataan pemerintah, regulasi, dan fasilitas yang sudah diberikan pemerintah dalam mendukung *E-sports* Indonesia.

**Kata Kunci : DOTA 2, IESF, World E-Sport Championship, Pemerintah**

## **ABSTRACT**

### ***INDONESIAN SPORTS DIPLOMACY THROUGH THE ESPORT COMMUNITY IN THE INTERNATIONAL ESPORT FEDERATION WORLD ESPORT CHAMPIONSHIPS DOTA 2 EVENT 2022***

**Lucky Fernando  
Dede Rohman**

*World Esports Championships is an event organized by the International E-sport Federation in Ball, Indonesia. This research explores how the Indonesian government supports the DOTA 2 event in order to improve the image of Indonesia and promote the culture through the diplomacy sports. The concept of sports diplomacy and national importance using a mixed method data analysis technique that combines the two forms of previous research, namely qualitative research methods and quantitative research methods by showing the quality of a phenomenon (situation, process, event, etc.) which is used in the form of words (descriptive). Therefore, the results of this study shows the government's support for esports that has been treated seriously with the government's statement, regulation, and the facilities that have been provided by the government in supporting Indonesian E-sport.*

***Keywords: DOTA 2, IESF, World E-Sport Championship, Government***



## DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul.....	
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Persetujuan .....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
PERNYATAAN Keaslian.....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah .....	9
1.2.1 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Kegunaan Penelitian .....	9
1.4.1 Kegunaan Teoritis .....	9
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>11</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Landasan Teori dan Konsep .....	11

2.1.1 Konsep Diplomasi Olahraga .....	11
2.1.2 Kepentingan Nasional .....	20
<b>BAB III .....</b>	<b>32</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Rancangan Penelitian .....	32
3.2 Kehadiran Peneliti .....	32
3.3 Lokasi Penelitian .....	32
3.4 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.4.1 Sumber Data .....	33
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.5 Teknik Analisis Data .....	34
3.6 Tahap-tahap Penelitian .....	34
<b>BAB IV .....</b>	<b>36</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Perkembangan Turnamen Esport Internasional .....	36
4.2 Peran Pemerintah Indonesia Dalam Diplomasi Olahraga Melalui Komunitas Esport .....	60
<b>BAB V .....</b>	<b>72</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Turnamen Esport Tahun 2017-2023 .....	40
Tabel 4. 2 Varian Pertandingan Game Pada IESF World Esport Championship di Bali .....	52
Tabel 4. 3 Perkembangan Tim Esport di Indonesia.....	65

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Olahraga dan Hubungan Global adalah dua hal yang sejak awal tidak ada hubungannya. Meski begitu, keduanya saling mempengaruhi dalam bidang yang berbeda. Pada dasarnya yang dimaksud dengan diskresi olahraga adalah pemanfaatan olahraga dan segala hal yang berkaitan dengannya sebagai alat politik. Strategi olahraga merupakan suatu gerakan yang dilakukan mulai dari terbentuknya Olimpiade di Yunani kuno. Latihan olahraga dalam skala dunia merupakan metode intervensi untuk lebih mengembangkan hubungan antar negara dengan memajukan partisipasi dan budaya strategi. Olahraga juga dapat semakin mengembangkan hubungan baik secara timbal balik maupun multilateral.<sup>1</sup>

Di masa globalisasi, permainan komputer telah menjadi luas dan disukai oleh orang-orang di berbagai penjuru dunia. Alasan mengapa permainan terkomputerisasi disukai oleh orang-orang adalah karena permainan terkomputerisasi sering kali merupakan cara untuk melepaskan diri dari tekanan dan jadwal sehari-hari. Banyak permainan canggih yang mendukung kerja sama sosial, baik melalui sorotan multipemain daring atau melalui berbagai tahapan substansi. Putaran terkomputerisasi tentunya bermula dari gadget media game pada tahap inovasi terkomputerisasi, misalnya mesin game konsol seperti *PlayStation* atau *Xbox*, PC (PC Gaming). yang terkenal pada tahun 2000-an,

---

<sup>1</sup> Gisella Karina, Tulus Yuniasih. 2020. Diplomasi Olahraga Korea Selatan terhadap Korea Utara Kontribusi Olimpiade Musim Dingin 2018 bagi Harmonisasi Hubungan Bilateral. *Journal of Contemporary Diplomacy*. Vol 4 no 1.

kemudian mengubah perkumpulan lokal menjadi perkumpulan para pecinta game atau pemain yang jaringannya terbingkai tanpa orang lain dan merupakan kumpulan tanpa batasan sosial ketika berada dalam situasi mereka sendiri saat ini. Menjawab kekhasan game berbasis web dalam kaitannya dengan PC dan gadget inovasi serbaguna serta mesin pusat kendali game penting untuk inovasi yang menghadirkan pemikiran inovatif dalam budaya korespondensi massal yang baru.<sup>2</sup>

Saat ini dunia gaming telah berubah menjadi sesuatu yang potensial, terjamin dan semakin agresif berkat hadirnya esports. Kehadiran esports dengan segala manfaat yang bisa didapat berhasil menghilangkan aib buruk dari main-main, terutama bagi generasi muda. Saat ini, anak-anak dilarang sama sekali untuk terus-terusan main-main, dengan alasan dapat mengganggu sekolah. Namun, saat ini banyak orang tua yang memilih untuk menghentikan bimbingan belajar anaknya demi fokus pada *esports*. *Esports* merupakan kependekan dari *electronic game* atau permainan elektronik. *Esports* merupakan salah satu bidang olahraga yang memanfaatkan permainan sebagai bidang yang serius. *Esports* juga merupakan lapangan permainan.

Sebenarnya sama saja dengan permainan lain, karena sama-sama membutuhkan proses untuk bisa menang. Perbedaan utamanya adalah kebanyakan game lebih bersifat fisik, sedangkan *esports* seperti catur, yang melibatkan pikiran sebagai senjata utamanya. Meski melibatkan media game sebagai bidang yang kejam, *esports* tidak sama dengan game. Cara sederhana untuk memisahkannya adalah bahwa *esports* adalah sebuah panggilan, sementara pada saat yang sama bermain game adalah pengalihan. Oleh karena itu, ketika Anda memasuki dunia *esports*, Anda mengacaukan panggilan Anda.

Selain menggunakan outfit atau pullover seperti kompetitor lainnya, para kompetitor *esports* juga telah mempersiapkan diri dengan baik, dengan memperhatikan kesehatan untuk membantu presentasi mereka dalam pertandingan.<sup>3</sup>

Budaya *esports* pertama kali tercipta adalah dari kontes gaming. Anehnya, persaingan game ini malah sudah ada sejak lama, hingga jangka waktu yang tidak ditentukan, tepatnya pada tahun 1972, saat itu PC mungkin masih sangat langka, belum ada web, dan belum banyak judul game komputer. Pada saat itu diadakan pertandingan rivalitas pada tanggal 19 Oktober 1972 yang diadakan di Stanford College, pada saat itu siswa dipersilakan untuk mengikuti kontes yang disebut *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah kompetisi untuk permainan yang disebut *Spacewar*. Pihak oposisi yang dikenal sebagai kontes *esports* pertama ini baru saja mendapatkan penghargaan keanggotaan satu tahun di majalah *Moving Stone*. Pada tahun 1980, Atari mengadakan persaingan *Space Trespasser* dengan 10.000 anggota, yang terbesar saat ini adalah waktu yang tepat. Bahkan pada saat itu, kontes permainan dipandang sebagai suatu keanehan, dan dimuat oleh majalah-majalah terkenal Amerika, *Life and Time*. Memasuki tahun 90an, inovasi web mulai menyebar di Amerika pada saat itu. Kontes game juga telah berkembang menjadi persaingan online, serta asosiasi yang memiliki visi untuk mengubah persaingan game menjadi industri *esports*.

Beberapa persaingan besar di tahun 90an, salah satunya adalah *Nintendo Big showdown* yang diadakan di AS sekitar waktu itu. Kemudian *Nintendo* melanjutkan kompetisinya pada tahun 1994 dengan sebuah acara bernama *Nintendo Power Fest* dan berbagai kompetisi lainnya. Pada tahun tersebut, mulai bermunculan asosiasi-asosiasi yang mengarahkan asosiasi *esports* seperti

*Digital Competitor Proficient Association, QuakeCon, dan Expert Gamers Association.* Sekitar waktu itu, game-game yang dipertandingkan mulai mengalami perubahan, seperti *Shudder, Counter Strike, dan Warcraft.* Memasuki tahun 2000an, perkembangan *esports* ternyata semakin pesat. Salah satu negara yang disebut-sebut sangat mengakui budaya tersebut adalah Korea Selatan. Saat itu di Korea Selatan, game yang terkenal dengan *esports*-nya adalah *Starcraft*, sampai-sampai pemainnya dipuja-puja, mirip pengrajin di ibu kota.

Pada tahun itu, kontes dan *asosiasi esports* besar-besaran juga mulai diadakan. Beberapa nama seperti *World Digital Games, Intel Outrageous Bosses, Significant Association Gaming,* dibuat pada tahun 2000-an. Keunikan menonton orang main-main juga semakin berkembang saat ini. Penyedia fitur berbasis web seperti Jerk dan YouTube semakin mendorong para gamer untuk menonton pertandingan *esports* dan juga menonton orang lain bermain-main. Hingga akhirnya kini berubah menjadi *esport* seperti yang kita lihat saat ini. Rivalitas *Dota 2* yang berhadiah jutaan dollar AS, kontes *Class of Legends* yang diawasi secara ahli hingga seolah-olah merupakan game sungguhan, dan berbagai game yang tidak mau kalah harus menjadi hal yang penting bagi budaya *esports*. .

Dalam penyebaran web dan game berbasis web di luar negeri, Indonesia masih dalam tahap awal pengenalan mekanis, khususnya PC dan gadget pendukungnya. Ketika PC pertama yang khusus untuk main-main ditemukan pada tahun 1951, Indonesia terus menyelidiki dunia secara luas. Ketika pusat kendali permainan utama diperkenalkan ke dunia pada tahun 1960-67, Indonesia sedang dalam masa kemajuan pemerintahan Ir. Sukarno ke Soeharto. Indonesia

lagi-lagi masih bergerak maju. Sementara itu, kemajuan teknologi semakin berkembang. Pengenalan internet pada tahun 1983 menjadi pintu masuk yang memperkenalkan Indonesia dan dunia pada permainan berbasis web. Dengan inovasi jaringan yang memungkinkan sebuah game dapat diakses oleh banyak orang di berbagai negara sekaligus, game telah melebarkan sayapnya ke seluruh penjuru dunia, termasuk Indonesia. Netrek muncul pada tahun 1988 sebagai game web pertama yang menggunakan metaserver, menjadi tahap selanjutnya dalam maraknya kontes game di dunia, apalagi Indonesia. Nantinya, game-game yang dipertandingkan dalam skala besar dan mencakup banyak negara akan masuk dalam kelas esports. Indonesia sangat tertinggal dalam inovasi. Misalnya saja mengenai web sebenarnya. Penggunaan web mulai menyebar di Indonesia pada tahun 1995, ketika IndoNet muncul sebagai ISP bisnis utama (Pemasok akses Web).

Menurut Vortex Lim, Ketua Indonesia *Esports Affiliation* (IESPA) yang juga merupakan pionir Indonesia *Gamers* yang saat ini bernama *Game Association*. Menurutny, tambahny, sebaiknya jika pada tahap komunikasi antarpribadi jangka panjang, misalnya Facebook atau Twitter, *Game Association* dibingkai karena mempunyai tujuan, khususnya untuk mengumpulkan para gamer di Indonesia, karena media yang bisa mendukungny belum mendukungny, maka dari itu *Asosiasi Game* tetap berpegang pada aturan pengambilan bola. Berkembangny bistro web di paruh akhir tahun 90an hingga pertengahan 2000an memberikan lahan yang kaya untuk dimanfaatkan sebagai pemandangan waktu terbatas. Kontes game berbasis web pertama di Indonesia akhirnya terselenggara dengan hanya mempertandingkan dua game *Shudder II* dan *Starcraft*. Pada tahun 2001, kelompok masyarakat *Asosiasi Game*



diperkenalkan. Indo Game kemudian menjadi pintu masuk utama bagi penyelenggaraan kontes gaming berskala global di Indonesia dengan menjadi *event coordinator* (EO) gelaran *World Digital Games* (WCG) pada tahun 2002. *Game Association* juga menjadi wadahnya. EO utama, menjalankan judul game utama, dan mengirimkan pesaing *esports* pertama ke luar negeri. Pada saat itulah *Asosiasi Game* berubah menjadi EO gelaran *World Digital Games* pada tahun 2002 yang diadakan di delapan wilayah perkotaan di Indonesia. Dengan cakupan yang lebih besar, semakin banyak pula permainan berbasis web yang dimainkan. Dicatat bahwa pada tahun 2002, untuk menyelaraskan dengan Piala Dunia di Jepang dan Korea Selatan, beberapa pertandingan seperti Piala Dunia FIFA 2002, *Time of Domains II*, *Counter-Strike*, dan *Star Specialty: Brood War* dipertandingkan.

DOTA 2 atau *Difense Of The Ancient* dikenang dengan genre moba (*Multiplayer Online Fight Field*) yang dimainkan oleh sepuluh orang yang dipisahkan menjadi dua kelompok, *Brilliant* dan *Desperate*. Setiap pemain mengontrol seseorang (*Legenda*) yang bisa menjadi lebih membumi dengan membeli senjata dan benda sihir, serta dengan menaikkan levelnya. Tujuan dalam setiap permainan DOTA 2 adalah untuk memusnahkan struktur utama grup lawan (Lama), dan melindungi Struktur Lama grup Anda sendiri. DOTA 2 sebenarnya bermula dari sebuah game *custom Warcraft III*, khususnya pelindung Rakyat zaman dulu, yang diciptakan oleh *Icefrog*. Meskipun DOTA 2 hanyalah sebuah *custom game*, namun mampu menarik perhatian banyak pemain di seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. *Icefrog* kemudian didaftarkan oleh Valve untuk mengembangkan versi terbaru dari DOTA 2 yang dirilis secara resmi pada tahun 2013. DOTA 2 dipilih karena DOTA 2 merupakan game yang telah

dimainkan oleh berbagai kalangan di Indonesia, dan pemainnya terdiri dari usia dan perkumpulan yang berbeda. Seperti yang ditunjukkan oleh Sweetser dan Wyeth, permainan memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi hasil permainan. Variabel tersebut adalah fokus, tantangan, kemampuan, kendali, tujuan, kritik, apresiasi, pergaulan sosial. Setiap permainan yang efektif memprioritaskan variabel-variabel ini.

Sebuah upaya Tiongkok untuk melakukan diskresi publik dengan memanfaatkan kompetisi game berbasis web, khususnya DOTA 2, Tiongkok tentu perlu menandai negaranya sebagai negara yang diharapkan bisa lebih terbuka terhadap latihan *game online*, salah satu upaya tersebut harus terlihat dari perkembangan dunia game. Shanghai "kota permainan" seperti ini digunakan untuk menarik perhatian para penggemar DOTA 2 yang berasal dari luar Tiongkok. Hal itu dilakukan dengan alasan banyaknya fans yang heboh dengan game DOTA 2. Otoritas publik menggunakan penandaan negaranya dalam struktur seperti promosi atau kolaborasi dengan pemerintah Tiongkok.

Indonesia mempunyai tiga kesulitan besar yang mendasar dalam mengembangkan bisnis game. Kesulitan-kesulitan ini mencakup SDM, pendanaan, dan promosi. Indonesia sebenarnya membutuhkan kemampuan yang terkomputerisasi dan imajinatif dalam jumlah dan kualitas, yang mencakup para pesaing *esports* itu sendiri dan para *game engineer*. Perbedaan pandangan di arena publik menunjukkan bahwa individu tertentu justru mengalami kendala dalam mengenal *esports* dan gaming. Anggapan bahwa *esports* lebih banyak menimbulkan dampak buruk dibandingkan dampak positifnya merupakan sebuah ujian yang patut diwaspadai untuk kemajuan *esports*. Demikian pula, pandangan bahwa game membuat pemain memerlukan kerja sama sosial masih belum jelas.

Dorongan utama bagi bisnis *esports* adalah organisasi rahasia di lingkungannya. Dengan asumsi kita melihat negara-negara yang memiliki lingkungan *esports* yang matang, misalnya AS, Korea Selatan, atau Tiongkok, negara-negara tersebut menciptakan dan mengembangkan hasil langsung dari pekerjaan di bidang rahasia. *Esports* saat ini sedang mendapat perhatian dari otoritas publik. Berbagai kantor pemerintahan mengadakan acara *esports* di Indonesia. Beberapa badan pengelola tersebut adalah Dinas Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA), Dewan Olimpiade Indonesia (KOI), Liga Olah Raga Rakyat Indonesia (FORMI), serta Dinas Surat Menyurat dan Data (KOMINFO)

Dinas Pemuda dan Olah Raga dan Panel Permainan Rakyat Indonesia (KONI) secara resmi mengakui *esports* sebagai olahraga prestasi di Indonesia. Kepastian itu disampaikan pada Rapat Kerja Umum Pusat (RAKERNAS) KONI Tahun 2020 yang dilaksanakan secara menyeluruh pada tanggal 25-27 Agustus 2020. Dalam kesempatan tersebut pemerintah Indonesia secara resmi mendukung PBSI yang saat ini dimotori oleh pengurus besar Budi Gunawan. , sebagai badan otoritas utama otoritas publik yang membawahi *esports* sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia di bawah KONI. Pada kesempatan serupa, Pengurus Harian Pengurus Besar *Esports* Indonesia, Bambang Sunarwibowo, mengatakan bahwa *esports* pantas disebut sebagai sebuah permainan karena melibatkan tenaga manusia seperti kecepatan, ketangkasan, dan metodologi seperti halnya permainan pada umumnya. Alasan lainnya adalah karena *esports* sudah banyak dipertandingkan baik di kancah publik maupun global, misalnya Asian Games 2018 dan Ocean Games 2019. Khusus pada bagian vi tentang pembinaan dan pengembangan olahraga, pasal 21 ayat (1) berbunyi, “pemerintah pusat dan pemerintah daerah mendorong dan

menciptakan olahraga dalam rangka inovasi maju/elektronik.”

## **1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas penulis menemukan rumusan masalah “mengapa pemerintah Indonesia mendukung komunitas esport di Indonesia dalam event turnamen DOTA 2 internasional?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Menganalisa efektivitas diplomasi olahraga Indonesia melalui komunitas *esport* dalam penggunaan event game *DOTA 2*.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoritis**

Adapun hasil dari penelitian ini secara teoritis memberikan kontribusi pada studi hubungan internasional, terutama dalam kaitannya dengan penggunaan olahraga sebagai alat diplomasi. Dalam hal ini, penelitian dapat membahas bagaimana penggunaan event game *DOTA 2* sebagai media diplomasi olahraga dapat mempengaruhi hubungan diplomatik Indonesia dengan negara-negara lain, dan juga bagaimana hal tersebut dapat membantu meningkatkan citra Indonesia di mata dunia.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Dengan menggunakan event game *DOTA 2* sebagai media diplomasi olahraga, Indonesia dapat mempererat hubungan diplomatik dengan negara-

negara lain melalui ajang turnamen dan komunitas regional esport. Hal ini dapat membantu membangun hubungan yang lebih baik dengan negara-negara lain, terutama dalam hal olahraga.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori dan Konsep**

Dalam penelitian ini dengan penulis menganalisis suatu isu atau fenomena, secara khusus di bidang ilmu hubungan internasional, maka diperlukan konsep dan teori sebagai landasan untuk mengarahkan penulis dalam meneliti mengenai “*DOTA 2* sebagai media diplomasi olahraga Indonesia melalui komunitas regional *esport*” dalam hal ini penulis menggunakan pendekatan teori dan konsep pendekatan diplomasi olahraga untuk menjawab dan menggambarkan bagaimana agar dapat meningkatkan citra Indonesia di dunia.

##### **2.1.1 Konsep Diplomasi Olahraga**

Kebijaksanaan olahraga adalah istilah lain yang menggambarkan praktik lama: kekuatan permainan yang luar biasa untuk mendekatkan individu, negara, dan jaringan melalui kecintaan yang sama terhadap kerja aktif. "Kekuatan" untuk menyatukan pihak luar, memajukan tujuan strategi internasional, atau mempengaruhi olahraga untuk mendorong kemajuan tetap rumit karena tidak adanya struktur hipotetis yang kuat. Bagaimanapun, empat struktur hipotetis yang jelas mulai muncul: strategi permainan konvensional, taktik permainan baru, olahraga sebagai kebijaksanaan, dan olahraga yang bertentangan dengan strategi. Karena sistem baru ini, pandangan yang membingungkan di mana permainan, isu-isu pemerintahan, dan kebijaksanaan saling bersilangan menjadi lebih jelas, begitu pula perangkat yang melibatkan olahraga sebagai alat untuk bertahan hidup dan mengintervensi perpecahan antara individu, penghibur non-negara, dan negara.

Kekuatan permainan tidak pernah sepeenting ini. Hingga saat ini, abad ke-21 masih dipenuhi oleh koordinasi, refleksi, dan mundurnya negara-negara dari rencana globalisasi. Dalam iklim seperti ini, para peneliti hubungan global, mahasiswa, dan profesional mulai mempertimbangkan kembali bagaimana permainan dapat dimanfaatkan untuk mengatasi perubahan lingkungan, kesenjangan orientasi, dan tujuan kemajuan PBB, misalnya. Untuk meningkatkan upaya positif dan integratif ini adalah dengan memusatkan perhatian pada metode dan hasil akhir, khususnya kebijaksanaan, berbagai organisasi, dan siklus yang terlibat dalam pekerjaan yang dapat dimainkan oleh permainan dalam menangani kesulitan-kesulitan adat dan keamanan manusia yang luar biasa dalam ingatan baru-baru ini. .

Di masa globalisasi ini, tidak hanya penghibur negara yang dapat melatih strategi publik, olahraga juga penting untuk menjalankan kebijaksanaan publik, yang mencerminkan kekuasaan halus dan aparatus politik. Perangkat taktik olahraga terdiri dari asosiasi internasional, merek publik, media dan inovasi, perwakilan olahraga, dan komponen aula. Secara sederhana, kebijaksanaan olahraga adalah upaya strategis yang secara praktis bertujuan untuk instrumen olahraga. Oleh karena itu, olahraga harus dipandang oleh suatu negara sebagai alat kebijaksanaan, karena kebijakan olahraga tidak hanya dapat dilakukan oleh suatu negara, tetapi juga dapat mencakup masyarakat umum, misalnya individu olahraga, untuk dikirim ke berbagai negara dan lulus. pesan-pesan politik melalui permainan dalam membangun partisipasi dan hubungan yang besar dengan berbagai negara.

Ada dua cara untuk melibatkan olahraga dalam strategi terbuka, yaitu yang pertama adalah dengan mengadakan asosiasi besar seperti Asian Games, *Global Esports Organization* (IESF) dan Bali besar. Melalui pertandingan-pertandingan besar, suatu negara dapat memiliki dan menjadi daya tarik bagi berbagai negara di dunia. Ini adalah salah satu cara untuk menunjukkan gambaran bangsa dan meningkatkan prestasi global mereka dan mendapatkan kekuatan halus. Lalu cara berikutnya adalah dengan menciptakan citra yang baik ke berbagai negara dengan memanfaatkan prestasi *branding* di cabang-cabang top. Strategi olahraga secara eksplisit menyiratkan latihan dan penggambaran yang dilakukan oleh individu olahraga di mana otoritas publik menjunjung tinggi latihan tersebut. Melalui kebijaksanaan dan kolaborasi olahraga di bidang permainan dengan mengadakan perdagangan olahraga, memberikan kantor kepada berbagai penghibur yang terkait dengan kebijaksanaan olahraga, serta mengadakan permainan tingkat publik yang dapat menjadi diskusi untuk membangun koneksi dan komunikasi dengan berbagai negara. Hal inilah yang membuat Indonesia memanfaatkan ajang gelaran IESF world esports title 2022 sebagai ajang untuk memajukan negaranya.

Dalam membangun hubungan baik dan hubungan antar bangsa dalam membangun strategi publik, otoritas publik memerlukan korespondensi dengan masyarakat asing. Dimana diskresi publik merupakan instrumen yang digunakan otoritas publik untuk berkorespondensi dengan berbagai negara guna memberikan pemahaman yang menarik mengenai aset. Dimana aset yang dimaksud adalah melalui komunikasi, komoditas sosial, dan sebagainya yang dapat memberikan manfaat bagi berbagai negara.

Strategi publik diartikan sebagai suatu proses korespondensi pemerintah dengan



masyarakat asing yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang negara, perspektif, institusi, budaya, kepentingan publik dan strategi yang dianut oleh negara. Menganggap strategi publik sebagai suatu karya yang bersifat korespondensi antara negara dan masyarakat. Dampaknya mencakup bidang politik, moneter, dan sosial, dan dalam pelaksanaannya umumnya tidak dikonsumsi oleh otoritas publik. Kebijakan publik adalah upaya untuk memberikan dampak positif kepada orang lain atau asosiasi di luar negaranya agar berdampak pada cara pandang individu terhadap suatu negara. Mengingat banyaknya definisi ini, dapat dikatakan bahwa kebijakan publik adalah kemampuan untuk memajukan kepentingan publik melalui pemahaman, pencerahan, dan pengaruh terhadap masyarakat di luar negeri. Oleh karena itu, kebijakan publik merupakan instrumen kekuasaan yang halus. Sebagai ilmuwan dalam penyelidikan hubungan internasional, olahraga telah berhasil menjadi alat kebijakan untuk menciptakan harmoni karena telah berhasil dalam membuka peluang seperti koneksi, kolaborasi, korespondensi, dan membangun kepercayaan. Sehingga menjadikan olahraga layak dijadikan sebagai alat diskresi demi keharmonisan suatu negara.

Premis permainan itu sendiri dalam mencari kehebatan dalam kontes menyampaikan pesan tersendiri. Selain itu, olahraga juga menjadi sarana penyebaran pesan. Sistem diskresi publik yang tertata dapat mengambil manfaat dari potensi pintu terbuka yang diberikan oleh olahraga. Dalam kegiatan olahraga global, terdapat peningkatan korespondensi yang proporsional antar substansi negara yang beroperasi dalam kerangka global, baik sebagai negara publik, masing-masing, internasional, atau global. Strategi olahraga pada umumnya menggunakan bentuk presentasi melalui cara-cara yang tenang dan dalam

pelaksanaannya bertujuan untuk mendapatkan rasa hormat dari lingkungan lokal global.

Komitmen permainan terhadap harmoni harus terlihat dalam beberapa kasus berbeda. Salah satunya, taktik ping-pong antara Amerika dan Tiongkok pada tahun 1972, strategi yang mendorong dibangunnya kembali hubungan normal antara kedua negara, menunjukkan bagaimana permainan dapat memainkan peran penting dalam kebijaksanaan. Permainan di seluruh dunia memiliki kemampuan untuk membangun pengalaman bersama yang harus dilihat sebagai kekuatan politik lainnya. Contoh lainnya adalah Indonesia memanfaatkan permainan untuk menunjukkan dirinya kepada dunia, dengan kemungkinan kemajuan masyarakat dan untuk menekankan posisi politiknya melalui penyelenggaraan Asian Games keempat pada tahun 1962.

Kebijaksanaan olahraga adalah jenis "kekuatan halus" yang dapat dimanfaatkan oleh suatu negara untuk mencapai gambaran dan dampak global melalui prestasi yang diraihinya. *Delicate Power* merupakan ide yang pertama kali dicetuskan oleh Joseph Nye. *Delicate Power* sendiri dicirikan oleh Joseph Nye sebagai "Kapasitas untuk mendapatkan apa yang Anda butuhkan melalui daya tarik, bukan intimidasi atau cicilan". Dalam penjelasan Joseph Nye pada dasarnya *Delicate Power* adalah sebuah metodologi yang mendasari instrumen-instrumen dan nilai-nilai sosial yang digunakan untuk menarik hati dan perhatian masyarakat dan bangsa-bangsa lain, untuk mencapai kesejahteraan publik suatu negara. Dari segi kebijaksanaan, pemanfaatan *Delicate Power* semakin meluas, yang sekarang dikenal dengan *Delicate Strategy*.

Menurut Stuart Murray, kebijaksanaan olahraga itu sendiri mencakup delegasi dan latihan strategis yang dilakukan oleh individu olahraga (misalnya

pemain, eksekutif asosiasi atau afiliasi olahraga, atau koordinator permainan hingga pengamat dan pendukung setia itu sendiri) sebagai agen atau sesuai dengan pencipta strategi. Melibatkan individu dalam olahraga dan permainan untuk membentuk dan menerangi gambaran yang baik bagi masyarakat dan secara universal, untuk membongkai pemahaman yang berguna untuk mendukung target pemerintah yang belum diketahui secara signifikan

Stuart Murray melihat enam motivasi di balik mengapa permainan semakin dianggap dalam strategi:

- 1) Dari perubahan iklim global yang memaksa diskresi untuk menyesuaikan dan mengeksplorasi.
- 2) Karena tak henti-hentinya asosiasi olahraga semakin berkembang daya tarik dan pengikutnya.
- 3) Orang-orang yang muak dengan kebiadaban perang cenderung melakukan demonstrasi kekuasaan yang rumit.
- 4) Olahraga telah menjadi bagian dari kehidupan saat ini dan mendapat perhatian media di seluruh dunia.
- 5) Olahraga mempunyai ilustratif insentif yang besar bagi suatu negara.
- 6) Olahraga dan kebijaksanaan semakin dikaitkan dengan globalisasi. Kebijakan olahraga telah berubah menjadi metode sederhana untuk menunjukkan perubahan dalam strategi internasional antar negara yang saling mengasingkan diri.

Menurut Steve Jones, strategi olahraga dapat dicirikan sebagai upaya untuk membangun jangkauan antar negara dan masyarakat melalui media olahraga. Karena pada akhirnya olahraga merupakan media yang layak dan berperan penting dalam hubungan global dan memiliki perspektif positif yang

dapat digunakan. Kebijakan olahraga adalah semacam kebijakan terbuka, seperti halnya kontes permainan global. Permasalahan dan kebijakan pemerintah juga dibahas, didiskusikan dan ditunjukkan bagaimana permainan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan strategi publik.<sup>2</sup>

Dalam dalil “Sepak Bola sebagai Alat Kebijakan Australia di Kawasan Asia” yang disusun oleh Zakky Bayu Nugroho memberikan pengertian bahwa strategi olahraga semakin penting dalam hal kebijakan yang dapat menumbuhkan dalam bidang olahraga dan kebijakan, selain itu permainan adalah sebuah bahasa luas yang dapat menunjukkan nilai, kepribadian, dan budaya. Kualitas dalam permainan dapat berdampak dan diterapkan dalam hubungan kenegaraan, misalnya kepercayaan antar bangsa dan penyatuan semua jaringan tanpa hambatan, melihat apa yang telah dilakukan Australia dalam melibatkan sepak bola mereka sebagai alat perdamaian di Asia. Bisa dibayangkan hal ini sangat bermanfaat, seperti yang ditunjukkan oleh reaksi yang muncul dalam budaya Asia. Australia mendapat reaksi yang sangat pasti dari negara-negara Asia dengan bergabung dengan Australia. Praktisnya semua negara Asia percaya bahwa kehadiran Australia menjadikan persaingan ini lebih kejam dan membawa negara-negara Asia lebih dekat ke Australia dengan dorongan tambahan. Bagi industri perjalanan dan bidang pelatihan, hal ini terkait erat dengan hubungan individu-ke-individu. Australia telah mengalami peningkatan besar dalam bidang ini, terutama dari negara-negara seperti Tiongkok, India, Korea Selatan. Selain itu, dari segi pengajaran pun, banyak pelajar dari negara-negara Asia memilih Australia sebagai tujuan pendidikan.

Apa yang dikemukakan oleh proposisi ini dan ujian penciptanya adalah

---

<sup>2</sup> ibid

pemanfaatan gagasan kebijaksanaan olahraga oleh negara-negara untuk mencapai kecenderungan mereka dan kekhasan acara sepak bola sebagai alat strategi olahraga. Postulasi ini masuk akal tentang bagaimana Australia melibatkan sepak bola sebagai alat diskresi di Asia untuk memenuhi berbagai kepentingan dalam mengembangkan lebih lanjut bidang sekolah. Banyak pelajar dari negara-negara Asia memilih Australia sebagai tujuan pendidikan dan di bidang travel terdapat banyak tamu dari China, India, Korea. Selatan. Sehingga postingan ini dapat menjadi referensi bagi pencipta bagaimana taktik olahraga dapat dimanfaatkan untuk mencapai kepentingan masyarakat melalui acara pertandingan DOTA 2.

Dalam proposisi yang disusun oleh Adelia Dwi Wijayanti, postulat yang berjudul "Strategi Olimpiade Korea Selatan terhadap Korea Utara melalui Olimpiade Musim Dingin Pyeongchang 2018" memberi makna bahwa Korea Selatan memanfaatkan energi Olimpiade Musim Dingin Pyeongchang 2018 sebagai alasan untuk membuka pertukaran dengan Korea Utara dalam hal mengurangi ketegangan militer di tanjung. Korea. Pada awalnya, pemanfaatan Musim Dingin Pyeongchang Olimpiade sebagai langkah awal menuju unifikasi dengan Korea Utara hanya sebatas menjadi nilai jual persembahan bagi penentuan tuan rumah Olimpiade. Namun sejak pemerintahan Presiden Moon Jae-in, Korea Selatan sebenarnya telah menginisiasi Korea Utara untuk ikut serta dalam Olimpiade Musim Dingin Pyeongchang 2018 sebagai alasan untuk memperbaiki hubungan yang membeku dan mengurangi ketegangan antara kedua negara..<sup>3</sup>

Perbedaan antara proposisi ini dan eksplorasi pencipta adalah

---

<sup>3</sup> Adelia dwi wijayanti, 2018. Diplomasi olahraga korea selatan terhadap korea utara melalui pyeongchang winter olympics 2018. Hal 107. Universitas brawijaya.

pemanfaatan gagasan kebijaksanaan olahraga untuk memahami bagaimana Korea Selatan mengembangkan hubungan lebih lanjut dengan Korea Utara melalui Olimpiade Musim Dingin Pyeongchang 2018. Dalam usulan tersebut pencipta memaknai melalui taktik olahraga dengan memanfaatkan kesempatan perebutan gelar *IESF World Esports Title 2022* untuk menggarap citra bangsa dan mewujudkan kepentingan masyarakat. terlebih lagi, memajukan taraf hidup bangsa.

Dalam skripsi yang disusun oleh Achmad Habib Dwi Prakoso dan Megahnanda Alidyan Kresnawati yang berjudul Strategi olahraga Kosovo sebagai karya untuk membuat gambaran di dunia global pada tahun 2014 dan 2021, masuk akal jika Kosovo memilih jalur permainan karena Kosovo memiliki potensi dalam bidang olahraga. . Perkembangan gambaran Kosovo dimulai dengan tiga siklus Anholt, khususnya sistem, substansi dan aktivitas perwakilan. Metodologi tersebut bermula ketika pada tahun 1992 Kosovo merancang sebuah ock sebagai upaya memasuki dunia global namun terhambat oleh status Kosovo yang masih mencurigakan. Kemudian upaya setelah otonomi adalah bergabung dengan IOC, FIFA dan UEFA. Kemudian siklus metodologi ini dihubungkan dengan strategi olahraga ketika Kosovo, setelah bergabung dengan asosiasi, mengizinkan Kosovo untuk dikaitkan dengan segala jenis gerakan dengan mengikuti kompetisi, misalnya Olimpiade yang harus dapat dilihat oleh masyarakat yang lebih luas sehingga Kosovo adalah lebih dikenal oleh berbagai negara.

Dalam perbedaan antara buku harian referensi dan postulasi, pencipta memahami bahwa Kosovo memilih lapangan olahraga karena Kosovo lebih tertarik pada olahraga. Penyusunan gambaran Kosovo dimulai dengan tiga siklus

Anholt, khususnya metodologi, substansi dan aktivitas perwakilan. Dengan bergabung dengan afiliasi global IOC, FIFA, dan UEFA, Kosovo dapat terlibat dengan segala jenis gerakan dengan mengikuti kontes, misalnya Olimpiade yang harus disaksikan oleh wilayah lokal yang lebih luas sehingga Kosovo lebih dikenal oleh berbagai negara, sedangkan dalam proposisi pencipta memahami taktik permainannya melalui afiliasi global seperti IOC, KOI, dan IESF, melalui media *rivalitas IESF esports big showdown 2022* dapat memajukan taraf hidup bangsa, menggarap citra bangsa dan mencapai keuntungan publik negara.

Oleh karena itu, dalam kajian kali ini ide *sport tact* digunakan untuk memahami apa yang melatarbelakangi Indonesia memfasilitasi gelaran *esports* dunia *global esports Organization* (IESF) 2022 di Bali.

### **2.1.2 Kepentingan Nasional**

Kepentingan umum atau dalam artikulasi Perancis *raison d'état* adalah tujuan dan keinginan suatu negara, baik moneter, militer, atau sosial. Sesuai standar dalam penelitian hubungan internasional, gagasan ini penting sebagai alasan bagi negara-negara dalam mengarahkan hubungan global. Pendapat Machiaveli mengenai kepentingan publik secara luas disinggung secara praktis dan hipotetis, sebagai legitimasi cara berperilaku global negara-negara yang mengabaikan kepentingan utama masa lalu, khususnya agama dan kualitas yang mendalam. Negara didapat dari permintaan surgawi dan cenderung memenuhi kebutuhannya sendiri yang luar biasa, khususnya kepentingan umum. Kepentingan umum erat kaitannya dengan kekuasaan negara sebagai tujuan dan instrumen, khususnya yang bersifat membawa malapetaka (*hard power*).

Tindakan berfokus pada kepentingan publik dan dampaknya yang dapat diverifikasi dapat diikuti dengan mempertimbangkan hubungan global yang

serius dan penuh konflik dalam jangka panjang, khususnya di Eropa. Misalnya, perang jangka panjang, perang yang menyesuaikan kepentingan publik, konflik universal, perang virus, dan tindakan kolonisasi demi merkantilisme (kepentingan finansial) hingga ke pelosok dunia adalah jenis-jenis kisah pencarian paksa atas kepentingan publik. Sejak berakhirnya era penjajahan (1960an) dan perang virus (1989), zaman baru telah memunculkan kekuatan penghibur non-negara, khususnya orang-orang secara individu dan semua (jaringan atau perusahaan rahasia) sebagai pemasok negara. Keaslian strategi. Kepentingan umum negara yang bersifat sempit dan memaksa digantikan dengan kepentingan-kepentingan yang bersifat individualistis, bersifat amal, memikat, dan tidak menghebohkan (*delicate power*). Hasilnya adalah hadirnya strategi kekuasaan yang rumit yang mengarah pada beragam kebijakan yang melibatkan masyarakat individu ke dalam berbagai jenis pengaruh yang terkenal menarik di tingkat non-negara dan sub-negara. Kepentingan publik adalah tujuan dan keinginan suatu negara, baik finansial, militer, atau sosial. Sesuai standar dalam penyelidikan hubungan internasional, gagasan ini penting sebagai alasan bagi negara-negara dalam memimpin hubungan global dengan memperhatikan kepentingan publik. Hal ini sering kali disinggung secara praktis dan bersifat hipotetis, sebagai dukungan terhadap cara berperilaku global yang mengabaikan kepentingan-kepentingan penting.

Kepentingan publik dibentuk dari kebutuhan suatu negara dalam keadaan internal seperti politik, moneter, militer, atau sosial dan sosial. Serta kondisi atau kepentingan luar yang bergantung pada upaya negara tersebut untuk menjadikan 'Kekuatan', sehingga dapat mempunyai efek atau dampak dalam



kerangka dunia. Konsekuensinya, secara logis kepentingan publik dimanfaatkan untuk memahami perilaku strategi internasional suatu negara. Ide ini juga merupakan elemen penting yang memandu para pemimpin suatu negara dalam menentukan strategi internasional mereka dan juga dapat memahami bagaimana negara-negara bekerja sama. Kerja sama internasional tidak hanya dapat dilakukan oleh penghibur negara, namun juga penghibur non-negara. Selain itu, kerja sama antara Indonesia dan asosiasi game provinsi *Global Esports League* (IESF) adalah untuk menyelenggarakan acara perebutan gelar *esports* dunia 2022 di Bali.

Kepentingan umum dibuat dari kebutuhan suatu negara. Kepentingan ini harus terlihat dari keadaan di dalam negeri, termasuk keadaan politik, keuangan, militer dan sosial-sosial. Minat juga dilandasi oleh kekuatan yang perlu diwujudkan agar bangsa dapat dengan mudah mempengaruhi pemikiran negaranya untuk mendapatkan rasa hormat dunia. Tugas suatu negara dalam memberikan materi sebagai landasan bagi kepentingan publik mau tidak mau akan tercermin dalam sudut pandang dunia lokal sebagai negara yang menjaga keterkaitan dengan strategi internasionalnya. Dalam penjajakan tersebut, yang menjadi keunggulan terbesar bagi Indonesia adalah menggarap citra bangsa dan menampilkan budaya Indonesia melalui gelaran gelaran *esports* dunia 2022 di Bali.<sup>4</sup>

Sebagaimana dikemukakan oleh Hans J. Morgenthau, kepentingan umum merupakan batas dasar suatu negara untuk mengamankan dan menjaga karakter fisik, politik, dan sosialnya dari hambatan dari berbagai negara. Para perintis negara telah merencanakan pengaturan eksplisit untuk berbagai negara

---

<sup>4</sup> Gita rizkia fitri. 2019. Diplomasi publik indonesia dalam pelaksanaan asian games 2018 sebagai upaya meningkatkan pariwisata indonesia pada tahun 2017-2018. Skripsi. Hal 5

yang bersifat membantu atau bertentangan. Strategi Morgenthau begitu menonjol sehingga menjadi pandangan dunia yang berlaku dalam eksplorasi politik global setelah Perang Besar Kedua. Morgenthau menekankan bahwa kepentingan umum setiap negara adalah kekuasaan, khususnya segala sesuatu yang dapat mengatur dan mempertahankan kekuasaan suatu negara atas negara-negara lain. Hubungan pemaksaan atau kendali semacam ini dapat dilakukan melalui cara-cara yang bersifat koersif dan menyenangkan. Oleh karena itu, Morgenthau mengembangkan gagasan teoritis yang mudah untuk dikarakterisasi, khususnya kekuasaan dan kepentingan, yang menurutnya merupakan sarana dan tujuan aktivitas politik global. Kepentingan publik setiap negara adalah unik, dan dipengaruhi oleh unsur-unsur, misalnya karakter, budaya, lokasi, dan yang mengejutkan, sejarah masyarakat, yang menjadikan kepentingan publik suatu negara. Gagasan Hans J. Morgenthau tentang kepentingan umum mengandung implikasi yang berbeda-beda. Hal ini tidak ditentukan oleh adat istiadat politik dan landasan sosial di dunia internasional, namun tetap disuarakan oleh negara yang bersangkutan. Kepentingan publik juga dapat diartikan sebagai tujuan penting dan penentu terakhir yang memandu produsen strategi internasional. Keuntungan publik suatu negara umumnya merupakan komponen utama negara tersebut, seperti keamanan, militer, perlindungan publik, dan kemajuan finansial.

Salah satu jenis kekuatan rumit yang dapat digunakan suatu negara untuk mencapai tujuan dan kepentingan publiknya adalah melalui strategi sosial. Strategi sosial merupakan suatu jenis kebijaksanaan yang menekankan pada pemanfaatan budaya sebagai komponen fundamental dan akan memberikan peluang kepentingan yang lebih luas. Sebagian kebudayaan dan hubungan

global sebenarnya telah dibahas dalam buku *Konflik Kemajuan Manusia* karya Samuel Huntington. Ia memahami bahwa perbedaan filsafat dan kepribadian sosial dalam suatu bangsa dapat memicu konflik di dunia. Oleh karena itu, strategi sosial dapat berfungsi sebagai media dalam menyuarakan filosofi dan mencari tahu tentang Indonesia, untuk membatasi potensi perjuangan yang dapat terjadi akibat kontras dan konflik sosial.

Penilaian terkait budaya juga diberikan oleh Zhu Majie, di mana ia memahami bahwa budaya dapat memengaruhi cara berpikir para penghibur yang dinamis, yang bergantung pada kualitas sosial yang mereka anut. Dengan demikian, manfaat standar sosial yang diterapkan seseorang akan digunakan sebagai saluran dan percontohan dalam membantu orang tersebut dalam mengambil suatu pilihan. Indonesia juga membantu kebijakan sosial melalui layanan industri perjalanan dengan program Indonesia yang menyenangkan yang telah mendunia. Pertama kali dihadirkan pada tahun 2011, *Magnificent Indonesia* merupakan program unggulan dari Dinas Industri Perjalanan Republik Indonesia untuk memajukan potensi industri perjalanan Indonesia secara universal.

Eksposisi bertajuk “Kecenderungan Indonesia Melalui *Multisport Events* dalam Penyelenggaraan Asean Para Games 2018” yang digali Syahnaz Risfa Suci Alisya mengungkapkan, keunggulan masyarakat Indonesia dalam penyelenggaraan Asean Para Games 2018 memanfaatkan model logika Paul R. Viotti dan Imprint V. Kauppi. Model ilmiah ini mengungkapkan bahwa ada empat variabel yang mendorong berkembangnya tujuan pilihan suatu negara, yaitu kepentingan, bahaya, kapasitas, dan keterbukaan. Faktor utama yang mendorong Indonesia menjadi koordinator ASEAN Para Games 2018 adalah

faktor kepentingan dan keterbukaan yang berharga bagi tercapainya kepentingan-kepentingan lain, khususnya kebebasan dasar dalam permasalahan disabilitas. ASEAN Para Games 2018 adalah pertandingan terbesar di dunia untuk penyandang disabilitas di kawasan Asia dan kenyataan lainnya adalah bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki lokasi yang baik untuk dikunjungi oleh penyandang disabilitas. Kapasitas negara untuk melakukan hal ini juga akan meningkatkan citra Indonesia di mata dunia. Sebelum Asean Para Games III 2018 digelar, latihan pra-pertandingan juga dilakukan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia..<sup>5</sup>

Perbedaan antara usulan pencipta dengan dalil rujukan yang dianalisis oleh pencipta adalah bahwa usulan pencipta berbicara tentang kepentingan umum yang dapat dicapai melalui acara persaingan *esports* yang diadakan oleh hubungan aliansi *esports* global dalam gelaran *esports* dunia 2022 di Bali yang bertekad untuk digarap. gambaran bangsa dan mengenalkan cara hidup bangsa dengan dunia internasional. .

Berdasarkan penelitian jurnal yang disusun oleh Anirotul Qoriah berjudul "Patriotisme Olahraga" beranggapan bahwa patriotisme merupakan nilai yang tidak perlu diperdebatkan dan harus ditanamkan pada diri siapa pun yang mengaku sebagai penduduk. Jiwa patriotisme mencerminkan rasa cinta terhadap negara, kebanggaan sebagai sebuah negara, dan keinginan untuk melakukan penebusan dosa untuk melindungi dan mendukung negara agar memiliki nama yang baik di antara berbagai negara di muka bumi. Patriotisme dalam olahraga mempunyai struktur yang berbeda-beda. Bagi kompetitor, rasa cinta tanah air dapat menjadi sumber inspirasi untuk menghasilkan persembahan terbaik

---

<sup>5</sup> Syahnaz Risfa Suci Alisya. 2020. Kepentingan Indonesia melalui multisport event dalam penyelenggaraan asian para games tahun 2018. halm 94. jakarta. universitas islam negeri syarif hidayatullah

sebagai persembahan kepada negara dan negara. Patriotisme benar-benar dapat menyebabkan pesaing bertindak melewati batas dengan memanfaatkan segala cara yang penting untuk menang.

Kedekatan antara usulan pencipta dan acuan dalil yang digali oleh pencipta adalah dalam mewujudkan kepentingan umum suatu bangsa, untuk itu melalui perebutan Gelar Juara Dunia *Esports* 2022 di Bali, menggarap citra suatu bangsa dan menghadirkan citra bangsa. cara hidup, tidak dapat dipisahkan dari daerah setempat yang bersangkutan. Jiwa patriotisme mencerminkan rasa cinta terhadap negara, kebanggaan sebagai sebuah negara, dan keinginan untuk melakukan penebusan dosa untuk melindungi dan mendukung negara agar memiliki nama yang baik di antara berbagai negara di muka bumi. Patriotisme dalam olahraga mempunyai struktur yang berbeda-beda. Bagi para kompetitor *esports*, rasa cinta tanah air dapat menjadi sumber inspirasi untuk mewujudkan pameran terbaik sebagai persembahan kepada negara dan negara.

Sesuai dengan penelitian yang disusun oleh Fikri Sarah Adilah yang bertajuk tugas kuliner yang bijaksana dalam mencapai manfaat publik Indonesia di AS, masuk akal jika strategi kuliner disusun sebagai kebijaksanaan yang halus, yang tidak sama dengan kebijaksanaan yang dilakukan dengan menggunakan suatu instrumen. untuk mencapai suatu tujuan. sama seperti asli di atas kertas. Tujuan dari taktik ini adalah untuk menyambut orang asing agar tertarik mencicipi makanan suatu negara dan kemudian menyantap makanan tersebut sebagai bagian dari rutinitas sehari-hari mereka. Selanjutnya, bisa dikatakan bahwa kebijaksanaan kuliner mencoba menggarap gambaran publik dengan melibatkan pangan suatu negara sebagai instrumen untuk mengubah wawasan masyarakat dan memajukan dirinya di kancah dunia. Meskipun ada

banyak cara bagi suatu negara untuk mencirikan dan membayangkan kepribadiannya, pangan merupakan salah satu instrumen penting dalam mensertifikasi kepribadian suatu bangsa<sup>6</sup>

Dalam usulan yang sedang dikaji dan dalil penciptanya mempunyai perbedaan dalam usulan yang diteliti pencipta ini pengertian bahwa Indonesia menggunakan kuliner sebagai salah satu strateginya karena makanan khas Indonesia pada umumnya sangat berbeda dan memiliki cita rasa yang khas. Kearifan kuliner Indonesia di Amerika sudah ada sejak tahun 2010 hingga saat ini, ditandai dengan adanya acara kuliner yang memperkenalkan makanan khas Indonesia kepada masyarakat Amerika. Sementara itu, dalam postingan tersebut pencipta mengartikan bahwa Indonesia menggunakan ide kebijaksanaan olahraga dan ide kepentingan umum, untuk itu melalui ajang perebutan gelar Juara *Esports* Dunia 2022 di Bali yang diselenggarakan oleh afiliasi global khususnya *Global Esports League*, dalam mengenalkan budaya Indonesia kepada dunia internasional, dapat menggarap gambaran Indonesia dan dapat menyajikan makanan-makanan khas Indonesia.

Dalam pengertian kewilayahan, dalam mewujudkan kepentingan umum, kabupaten sendiri merupakan suatu wilayah yang mempunyai kualitas tertentu. Dilihat dari topografinya, suatu kabupaten dapat dipisahkan dari wilayah atau lokal yang berbeda. Dalam suatu lokal terdapat konstruksi moneter dan sosial yang homogen sebagai semacam campuran segmen dan variabel alam. Daerah-daerah dalam satu kabupaten mempunyai keadaan ekologis yang hampir sama. Bisa juga dikatakan bahwa distrik adalah suatu daerah atau kawasan yang

---

<sup>6</sup> Fikri sarah adilah. 2018. Peran diplomasi kuliner dalam rangka pencapaian kepentingan nasional indonesia di amerika serikat. Skripsi. Hal 28-32

dikuasai dan mempunyai kekuasaan. Batasan lokal biasanya ditentukan oleh beberapa negara atau individu dari suatu distrik. Sementara itu, bagi negara-negara itu sendiri, batas-batasnya biasanya ditentukan oleh keadaan normal seperti lautan, saluran air, atau gunung. Batas-batas ini biasanya digunakan untuk batas-batas publik suatu negara atau bahkan wilayah tertentu. Istilah lokal juga digunakan dalam hubungan, pertukaran dan penelitian geologi. Hubungan antara setidaknya dua negara karena letak geografisnya yang berdekatan disebut hubungan provinsi, misalnya ASEAN yang masing-masing negaranya adalah negara-negara di Asia Tenggara. Maksud dari kerjasama teritorial adalah untuk memamerkan barang-barang antar negara, mendapatkan bahan-bahan yang dibutuhkan, memperkuat perekonomian dan soliditas provinsi, serta menjalin semacam persekutuan. Pada dasarnya, masyarakat harus bergabung dengan masyarakat, namun negara-negara juga mempunyai komitmen yang sama dalam membentuk kolaborasi lokal. Penggunaan istilah lokal tampaknya masih sedikit untuk wilayah yang secara geologis berdekatan. Namun dengan memanfaatkan istilah ini, banyak pihak yang bisa mendapatkan manfaat berbeda-beda<sup>7</sup>

Dukungan asing adalah partisipasi yang dilakukan pemerintah Indonesia dengan negara sahabat maupun dengan afiliasi internasional, baik antara Afiliasi Manajerial maupun Afiliasi Non-Regulatif. Dalam menghadapi hubungan-hubungan tersebut, Indonesia umumnya berfokus pada bentuk-bentuk gerakan masyarakat yang menjaga sisi positif dari rasa saling menghargai, menghilangkan hambatan-hambatan dalam aktivitas internal negara-negara lain,

---

<sup>7</sup> Ayu Rifka Sitoresmi. 2021. Regional adalah kedaerahan terbatas pada wilayah tertentu, ini definisi dan jenisnya. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/hot/read/4631032/regional-adalah-kedaerahan-terbatas-pada-wilayah-tertentu-ini-definisi-dan-jenisnya>

menolak penggunaan kesalahan dan bimbingan, dan penekanan pada pengaturan dalam siklus yang unik. Khususnya dalam upaya terkoordinasi di bidang transportasi, pemerintah Indonesia sangat terlibat dalam berbagai pertemuan dan perbincangan untuk mencapai tujuan bersama.

Investasi asing dibedakan menjadi tiga, yaitu proporsional, yaitu hubungan antara dua negara yang diharapkan dapat memberikan keuntungan bersama bagi kedua pelakunya. Saat ini, tuan rumah Indonesia menggambarkan kepentingan dua pertemuan dengan 162 negara dan satu lokasi penting sebagai wilayah non-bebas. Negara-negara mitra yang berpartisipasi di Indonesia dibagi menjadi delapan wilayah (Afrika, Timur Tengah, Asia Timur, Pasifik, Selatan, Asia Tengah, Amerika Utara dan Tengah, Amerika Selatan, Karibia, Eropa Barat, Eropa Tengah dan Timur). Kedekatan Indonesia dengan berbagai negara sudah dimulai sejak Indonesia memproklamkan kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945. Berbagai macam pertemuan, baik yang proporsional, lumrah, maupun multilateral, telah diselenggarakan oleh Indonesia bersama dengan negara-negara sejenis.

Dukungan terdekat adalah partisipasi antar negara dalam satu distrik yang mencakup lebih dari 2 (dua) negara. Kerja sama sublokal merupakan dukungan yang menunjang kecepatan perluasan perbaikan keuangan di daerah. Kerja sama antar negara dilakukan oleh negara-negara yang terletak pada suatu wilayah tertentu yang umumnya berdekatan satu sama lain. Poin-poin dukungan bersama sebagian besar sesuai dengan keunggulan masing-masing negara. Meskipun demikian, jika ada keraguan, hal ini ditujukan untuk memberdayakan negara-negara di suatu wilayah atau distrik.

Kerja sama multilateral adalah upaya bersama yang difasilitasi oleh



negara-negara di dunia tanpa memedulikan wilayah untuk kepentingan tertentu. Beberapa contoh kerjasama multilateral yang telah dilakukan Indonesia antara lain Persatuan Negara, *International Moneyrelated Resources* (IMF), *World Trade Association* (WTO), *Worldwide Work Affiliation* (ILO), *Food and Province Affiliation* (FAO), *ASEAN Liberation District* (AFTA). , Kamar Uang dan Partai (ECOSOC), Asosiasi Kerja Sama Islam (OKI), Pergantian Partai Mandiri (NAM).

Dalam postingan tersebut, pencipta dalam mewujudkan kepentingan masyarakat melalui gelaran gelaran esports dunia 2022 di Bali juga menggunakan konsep kolaborasi dua sisi, yaitu semacam hubungan positif (*discretionary*) antara satu negara (NKRI) dengan negara atau koalisi lain. negara-negara, di mana negara-negara yang memiliki lingkungan yang baik terletak di daratan. atau sebaliknya berbagai medan. Misalnya saja, adanya timbal balik antara Indonesia dan Tiongkok dalam pengembangan proyek kereta cepat Jakarta Bandung atau kerja sama dua pihak antara Indonesia dan Jepang dalam pembangunan MRT Jakarta. Hal ini menyinggung tujuan kepentingan publik yang dinyatakan dalam pernyataan resmi no. 27 Tahun 2005 tentang tiga rencana perbaikan masyarakat untuk mewujudkan masyarakat yang terlindungi, tenteram, adil dan mayoritas, serta sejahtera. Hubungan ini dilakukan mengingat sistem strategi internasional Indonesia yang bebas dan dinamis, yang memuat standar-standar kesepahaman bersama dan hubungan-hubungan yang bermanfaat secara umum atau shared saling menghormati, baik melalui pendekatan berkumpul maupun dua sisi. dalam partisipasi timbal balik dimana wilayah geologi antara kedua negara masih jauh dari hambatan. Juga berbagai keuntungan yang dapat diperoleh dengan

menyelesaikan partisipasi timbal balik ini, misalnya memiliki pilihan untuk bekerja di perekonomian dalam negeri, usaha asing, dll. Hal ini terkait dengan penelitian usulan pencipta yang mana Indonesia membuat sebuah perangkat untuk memuaskan kepentingan masyarakatnya, yakni dengan mengadakan kontes esports global bertajuk gelaran esports dunia 2022 yang dikoordinasikan oleh *global esports league* (IESF). Pemimpin liga *esports global* (IESF), Vlad Marinescu, memilih Bali untuk menyanggah gelar *esports* dunia keempat belas iesf bali karena daya tariknya. Bali merupakan tempat wisata terpopuler di Indonesia dan dikenal secara global. Pulau Dewata juga menawarkan segudang keindahan, baik dari segi wisata maupun budaya. Keputusan Bali ini juga menjadi peluang bagi Indonesia untuk menarik wisatawan asing melalui jagat esports atau yang bisa disebut juga *esports the travelling*.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Nuranda indrajaya. 2022. Detikinet. Alasan bali di pilih jadi tuan rumah iesf world esport championships. Di akses 14 agustus 2023.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang berarti pengumpulan datanya menggunakan literatur atau penelitian penelitian terdahulu, berita, dan sumber tertulis lainnya. Penelitian ini tidak menggunakan teknik perhitungan murni tetapi lebih memanfaatkan informasi dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya. Metode ini digunakan sesuai dengan tujuan penulis, yaitu untuk menjelaskan bagaimana *DOTA 2* sebagai media diplomasi olahraga Indonesia melalui komunitas regional *esports* dalam meningkatkan citra Indonesia di mata dunia.

#### **3.2 Kehadiran Peneliti**

Pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen dan pengumpul data. Data yang digunakan merupakan data yang di kumpulkan dari sumber sumber yang telah ada, seperti penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang penulis kerjakan, literatur, buku dan jurnal. Data-data yang dikumpulkan berkaitan dengan diplomasi olahraga yang dapat menjadikan *DOTA 2* menjadi media diplomasi antar negara. Kehadiran peneliti sangat di butuhkan untuk mengingat peran peneliti sebagai instrumen dan pengumpul data yang diperoleh dari berbagai literatur dan dokumen yang ada.

#### **3.3 Lokasi Penelitian**

Penulis melakukan pengumpulan ata secara online dari literatur yang telah ada untuk kebutuhan penulis sebagai berikut:

- a. Perpustakaan Universitas Fajar;
- b. Perpustakaan Universitas Hasanuddin;
- c. Perpustakaan Online seperti [library.unhas.ac.id](http://library.unhas.ac.id),  
[library.universitaspbosowa.ac.id](http://library.universitaspbosowa.ac.id), [library.uui.ac.id](http://library.uui.ac.id)
- d. Berbagai sumber resmi yang dapat di akses melalui internet seperti  
komite olimpiade indonesia, situs resmi DOTA 2.

### **3.4 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1 Sumber Data**

Sumber data yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu studi pustaka, dokumen resmi, dan wawancara atau data-data didapatkan melalui media perantara dengan kata lain pihak lain telah mengolah data tersebut terlebih dahulu dan pada penelitian ini sumber data yang di peroleh peneliti adalah sebagai berikut: studi kepustakaan, dan dokumen resmi ada pun sumber data yang di peroleh oleh peneliti melalui wawancara dinas olahraga, anggota komunitas, dan perwakilan *esport*.

#### **3.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan pendekatan mix metode dimana mix metode di lakukan untuk mencari data yang di ambil dari data primer yaitu wawancara dan data sekunder yaitu studi pustaka dan dokumen resmi ada pun untuk data wawancara yang akan di ambil dari mewawancarai berbagai pihak yang terkait dengan tema yang di angkat yaitu dinas olahraga, anggota komunitas, dan perwakilan *esport* ada pun untuk data sekunder di gunakan penulis yang terkait dengan tema yang di angkat yaitu buku, *e-journal*, *e-book*, internet dan dokumen resmi.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dimana menafsirkan dan menguraikan data yang bersamaan dengan fenomena yang sedang terjadi, data yang menunjukkan kualitas dengan menggambarkan kondisi yang sedang terjadi apa adanya tanpa memberi perlakuan atau manipulasi pada variabel yang melampirkan bukti bukti konkrit yang mendukung kebenaran data. Analisis data yang diperoleh dari hasil wawancara di catat dalam catatan lapangan tentang apa yang di dengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti.

### **3.6 Tahap-tahap Penelitian**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang sejarah awal dari judul yang peneliti angkat yang berjudul dota 2 sebagai media diplomasi olahraga Indonesia melalui komunitas regional esport dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum untuk pembaca agar paham bagaimana pengaruh dota 2 sebagai media diplomasi terhadap Indonesia.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKAN**

Pada bab ini Penulis menjelaskan mengenai konsep dan teori yang digunakan dalam proses penelitian. Penulis menggunakan konsep diplomasi olahraga dan teori kepentingan nasional.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Membahas tentang uraian metode penelitian yang digunakan Penulis, mulai dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data, serta tahap-tahap penelitian.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penulis akan memaparkan mengenai rumusan masalah yang di gunakan dari penelitian ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Ada bab ini Penulis akan memberikan kesimpulan mengenai data yang telah diteliti dalam penelitian, saran serta kendala-kendala yang penulis alami dalam proses peneliti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Diskresi merupakan instrumen yang menyampaikan kepentingan negara pada tingkat tertentu. Dari strategi ini suatu bangsa akan menciptakan pilihan-pilihan yang bermanfaat antar negara untuk menentukan pertikaian yang terjadi. Oleh karena itu, harus ada solusi agar negara-negara tersebut tetap aman untuk ditinggali. Inti strateginya adalah menciptakan keharmonisan dunia, artinya dapat menciptakan rasa aman dan sukses bagi kawasan lokal dunia. Oleh karena itu, diperlukan suatu pembangunan atau tempat yang dapat dicapai oleh daerah yang lebih luas untuk memberikan pandangan mereka mengenai kompromi pada negara-negara yang sedang berjuang. Tentu saja, kebijakan ini ada hubungannya dengan afiliasi global, karena ini adalah pertemuan negara-negara yang bersatu untuk menyusun strategi dan korespondensi. Jika tidak ada afiliasi global, kebijaksanaan tidak akan berjalan sesuai harapan. Salah satu afiliasi globalnya adalah PBB.<sup>9</sup>

#### **4.1 Perkembangan Turnamen Esport Internasional**

Indonesia sebagai negara yang multikultural, beragam, dan bebas pada tahun 1945 berupaya memajukan dirinya di dunia internasional melalui kerja sama dan juga melalui kerja sama dalam kegiatan internasional seperti permainan. Asean Games keempat dibuka pada tanggal 24 Agustus 1962, di arena utama Senayan, oleh Presiden Soekarno. Indonesia termasuk salah satu negara yang berhasil mendeklarasikan kemerdekaannya pada Perang Besar

---

<sup>9</sup> Biro Sistem Informasi UMY, 2019, Tujuan Diplomasi Adalah Untuk Ciptakan Perdamaian Dunia, [umi.ac.id](https://www.umi.ac.id), <https://www.umi.ac.id/tujuan-diplomasi-adalah-untuk-ciptakan-perdamaian-dunia>

Kedua (PD II), khususnya pada tahun 1945. Saat itu, keadaan politik dunia sedang panas karena adanya konflik filosofis antara negara barat, khususnya Amerika Serikat (AS), dan Timur, khususnya Asosiasi Soviet. Sejak ditunjuk sebagai tuan rumah, Indonesia sudah mulai merencanakan penyelenggaraan ASEAN Games, mulai dari persiapan pondasi pertandingan hingga pengurusan aset. Presiden Soekarno menyetujui pemilihan kawasan Senayan untuk membangun kompleks permainan yang sangat besar. Struktur permainan yang dibangun meliputi arena utama Senayan, arena renang, gelanggang olah raga, arena tenis, serta lapangan terbuka untuk bola voli dan lobi bola. Kota internasional ini juga pernah dijadikan sebagai rumah bagi para peserta dan tim dari ASEAN Games keempat yang berlangsung selama 10 hari. Selain itu juga sedang dibangun fasilitas pendukung lainnya seperti pusat data, penginapan khas Indonesia untuk pengunjung asing, dan jalan-jalan utama yang berfungsi untuk kelancaran arus lalu lintas, misalnya Jalan Tol Jakarta dan Jalan Lingkar Jakarta dari Slipi hingga Mampang. Layanan akhir ASEAN Games keempat diadakan pada tanggal 4 September 1962, di arena utama Senayan.

Di ajang terbesar di Asia, Indonesia berhasil menempati posisi kedua dalam kategori penghargaan. Jepang meraih dekorasi terbanyak, disusul oleh India, dan secara individual oleh Filipina, India, Pakistan, dan Korea. Indonesia mempunyai kesempatan untuk mengenal dunia dan menunjukkan gambaran Indonesia. Sebagai negara yang baru merdeka, Indonesia perlu dipandang sebagai negara yang mampu membantu mewujudkan keharmonisan dunia. Sebagai acara global, ASEAN Games keempat dihadiri oleh banyak sekali tamu dari berbagai yayasan sosial dan negara. Nama Indonesia tentunya mendapat kesan positif dan khususnya dunia global memandang bahwa di tengah situasi



pergumulan internasional, Indonesia bisa menambah keharmonisan dan suasana persahabatan.<sup>10</sup>

Keunikan lain Indonesia dalam menjalankan strategi internasionalnya patut terlihat dari maraknya acara GANEFO sebagaimana pemikiran Soekarno yang dibuka secara resmi pada tanggal 10 November 1963. Di Jakarta sejumlah 47 negara ikut serta dalam pengabdian awal GANEFO I Jakarta. . Acara GANEFO diadakan dengan latar belakang pembatasan terhadap Taiwan dan Israel. pada ASEAN Games IV di Jakarta yang berdampak pada tersingkirnya Indonesia dari PBB sehingga IOC memaksakan penangguhan dukungan Indonesia pada Olimpiade 1964 di Tokyo yang dianggap oleh Soekarno sebagai demonstrasi kolonialisme di bidang olahraga. Satu lagi pembenaran diadakannya GANEFO dari luar negeri adalah apa yang terjadi dan dari dalam negeri, GANEFO dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan gagasan strategi internasional Bung Karno. Indonesia bisa menyelenggarakan pertandingan berskala internasional di tengah ketegangan yang luar biasa. Keberhasilan pelaksanaan GANEFO akan menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki cita-cita di bawah kepemimpinan Presiden Sukarno dan merupakan negara yang melawan pemerintahan IOC di bidang olahraga. Sesuai dengan asal muasal politik Sukarno yang membuang berbagai jenis kekuasaan<sup>11</sup>

Pada masa globalisasi, taktik permainan Indonesia dilakukan pada cabang pencak silat. Pada Pesta Olahraga Asia Tenggara (ASEAN Games) keempat belas tahun 1987 di Jakarta, pencak silat pertama kali dipersembahkan dan

---

<sup>10</sup> Eugene Yosephine, Indriyanto. 2021. Perjuangan Indonesia dalam Asian Games ke-4 Tahun 1959 - 1962 sebagai Bentuk Diplomasi Kebudayaan di Tengah Konflik Global. *Historiograf*. Vol. 2, No. 2. hlm. 139-146

<sup>11</sup> Bayu Kurniawan. 2013. Ganefo sebagai wahana dalam mewujudkan konsepsi politik luar negeri soekarno 1963-1967. *Journal Pendidikan Sejarah*. Volume1, No 2. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

dipertandingkan. Hingga saat ini, permainan pencak silat rutin dipertandingkan di ASEAN Games. Pada tahun 2002, pencak silat dihadirkan sebagai salah satu komponen program presentasi di ASEAN Games di Busan, Korea Selatan dengan menarik. Pertarungan besar terakhir terjadi pada tahun 2010 yang terjadi di Jakarta, Indonesia pada bulan Desember 2010. Pada ASEAN Games Jakarta 2018, pencak silat menjadi salah satu permainan yang mendominasi berbagai penghargaan untuk Indonesia. Dengan tujuan untuk mengenalkan silat kepada dunia, salah satunya adalah Tembok Nusa yang pada tanggal 5-7 Desember 2022 mengadakan kongres IV.

Pagar Nusa yang merupakan badan independen di bawah PBNU memiliki 280 pengurus cabang dan lokal dengan jumlah anggota sekitar 3 juta orang yang tersebar di dalam negeri dan juga di luar negeri. Saat ini ia memiliki enam cabang luar biasa di Malaysia, Taiwan, Korea Selatan, Hong Kong, Mesir dan Jepang. Melalui tembok negara ini, membentengi dan menyebarkan pencak silat ke luar negeri merupakan salah satu cara dan pengembangan kebijaksanaan halus melalui kebijaksanaan sosial yang dilakukan oleh para penghibur non-negara yang ingin kita lihat nilainya bersama-sama untuk juga mengenalkan budaya Indonesia kepada dunia. Pencak silat sendiri telah menjadi warisan sosial dunia yang sulit dipahami yang diakui oleh UNESCO pada tahun 2019 dan menjadi kebanggaan bagi Indonesia. Pencak silat juga semakin mendunia dengan diputarnya film aksi *The Strike I and II* besutan sutradara Gareth Evans yang gerakan pertarungannya memerlukan banyak strategi pertarungan tangan kosong pencak silat. Pemeran utama kedua film tersebut, Eko Uwais dan Yayan Ruhian, merupakan kompetitor pencak silat handal asal Indonesia. Film tersebut menjadi hit industri film di negara-negara barat dan semakin mengenalkan

pencak silat kepada dunia

.<sup>12</sup>

Tabel 4. 1 Turnamen Esport Tahun 2017-2023

NO	NAMA TURNAMEN ESPORT	NAMA GAME	TIM	ASAL PESERTA	TUAN RUMAH	TOTAL HADIAH (DOLLAR)
1	The internasional 2018	Dota 2	18 tim	Rusia, Amerika, Belanda, Filipina, Tiongkok.	Shanghai, china	4,7 miliar
2	Free Fire World Cup 2019	Free Fire	12 tim	Thailand, Indonesia, Brasil, Vietnam, hingga Taiwan.	Thailand	7,2 miliar
3	M 4 World championship 2023	Moblie legend	16 tim	Indonesia, Filipina, Malaysia, Singapura, Kamboja, Timur Tengah, Myanmar, Turki, Amerika Utara, Latam, Brazil, Mekong (Thailand, Laos, Vietnam).	Indonesia	12,4 miliar
4	PUBG Mobile Pro League South East Asia 2022	PUBGM	20 tim	Vietnam, Indonesia, Thailand, Malaysia.	Indonesia	2,9 miliar
5	League of Legends world championship 2017	LOL	24 tim	Cina, Eropa, Amerika Utara, Korea Selatan, Taiwan, Hongkong, Macau, Vietnam, Brazil,	Korea selatan	4,0 miliar

<sup>12</sup> Ahmad Syaifuddin Zuhri. 2022. Nu.or.id. Pagar Nusa dan Diplomasi Pencak Silat. <https://www.nu.or.id/opini/pagar-nusa-dan-diplomasi-pencak-silat-wrkq1>. Di akses 4 agustus 2023

				Rusia, Turki, Jepang, Amerika Latin, Australia.		

Tabel di atas menjelaskan turnamen esport mulai di adakan dari tahun 2017 sampai tahun 2023 di tahun 2017 di awali oleh *game League Of Legend World Championship* di tahun 2017 dengan total hadiah 4,0 milliar selanjutnya di tahun 2018 *DOTA 2 The International* dengan total hadiah 4,7 milliar kemudian di tahun 2019 *Free Fire World Cup* dari game *Free Fire* dengan total hadiah 7,2 milliar. Di lanjut di tahun 2022 dengan game *PUBGM* dengan turnamen *PUBG Mobile Pro League South East Asia* dengan total hadiah 2,9 miliar dan di tahun 2023 dengan game *Mobile Legend: Bang Bang* dengan turnamen *M 4 World championship* dengan total hadiah 12,4 milliar yang di lakukan di berbagai negara seperti game *League Of Legend* di Korea Selatan, *DOTA 2* di Shanghai, China, *Free Fire* di Thailand, *PUBGM* di Indonesia, *Mobile Legend: Bang Bang* di Indonesia.

Dalam persaingan politik untuk menyelenggarakan ASEAN Games 2018, pada awalnya Hanoi, Vietnam mendapat keputusan terbanyak yang mendukung penyelenggaraan ASEAN Games, Panel Olimpiade negara-negara Asia memilih untuk mengubah ASEAN Games League menjadi afiliasi lain, khususnya Olimpiade Komite Asia. Pada awalnya, Hanoi mendapat suara terbanyak untuk menyelenggarakan ASEAN Games 2018 di antara dua komunitas perkotaan yang berbeda seperti Dubai dan Surabaya. Meskipun demikian, pertanyaan muncul mengenai persiapan Vietnam karena kondisi keuangan mereka yang buruk dan tidak adanya kantor olahraga. Selain itu, Dubai juga menarik diri dari kantornya karena ingin fokus pada tahun-tahun mendatang. Akhirnya, OCA

melaporkan bahwa Indonesia, Tiongkok, dan Majelis UEA berpeluang menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018. Dalam jangka panjang, OCA menunjuk Jakarta untuk menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018 bersama Palembang sebagai tuan rumah pendukung. Memiliki fasilitas permainan yang memadai, fasilitas penunjang transportasi dan berbagai fasilitas seperti penginapan yang berkualitas dan nyaman, kota Jakarta diputuskan menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018. Kompetisi ASEAN Games yang semula akan dilaksanakan pada tahun 2019 diundur ke tahun 2018, karena pada tahun 2019 ini Indonesia akan mengadakan keputusan resmi.

Ketika di ASEAN Games 2018, esports hanya dipertandingkan sebagai ajang display dan tidak masuk dalam estimasi dekorasi, pemerintah pun tak lupa memberikan apresiasi kepada grup-grup esports, khususnya memberikan penghargaan yang setara dengan juara di cabang olahraga lain. Kenyataan lainnya adalah bahwa *esports* tidak kalah seriusnya dengan olahraga pada umumnya, berbagai media publik dan global secara eksplisit memberikan bagian esports. Segmen ini mengupas berbagai grup esports ahli di Indonesia dan dunia yang telah menjuarai kompetisi global.<sup>13</sup>

Dalam persaingan politik untuk menyelenggarakan ASEAN Games 2018, pada awalnya Hanoi, Vietnam mendapat keputusan terbanyak yang mendukung penyelenggaraan ASEAN Games, Panel Olimpiade negara-negara Asia memilih untuk mengubah ASEAN Games League menjadi afiliasi lain, khususnya Olimpiade Komite Asia. Pada awalnya, Hanoi mendapat suara terbanyak untuk menyelenggarakan ASEAN Games 2018 di antara dua komunitas perkotaan yang berbeda seperti Dubai dan Surabaya. Meskipun demikian, pertanyaan

---

<sup>13</sup> Joy Pribadi. 2019. School media news. Esport yang menanti kepastian menuju pengakuan. <https://news.schoolmedia.id/lipsus/Esport-yang-Menanti-Kepastian-Menuju-Pengakuan-1123>. Di akses 6 agustus 2023

muncul mengenai persiapan Vietnam karena kondisi keuangan mereka yang buruk dan tidak adanya kantor olahraga. Selain itu, Dubai juga menarik diri dari kantornya karena ingin fokus pada tahun-tahun mendatang. Akhirnya, OCA melaporkan bahwa Indonesia, Tiongkok, dan Majelis UEA berpeluang menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018. Dalam jangka panjang, OCA menunjuk Jakarta untuk menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018 bersama Palembang sebagai tuan rumah pendukung. Memiliki fasilitas permainan yang memadai, fasilitas penunjang transportasi dan berbagai fasilitas seperti penginapan yang berkualitas dan nyaman, kota Jakarta diputuskan menjadi tuan rumah ASEAN Games 2018. Kompetisi ASEAN Games yang semula akan dilaksanakan pada tahun 2019 diundur ke tahun 2018, karena pada tahun 2019 ini Indonesia akan mengadakan keputusan resmi.

Ketika di ASEAN Games 2018, esports hanya dipertandingkan sebagai ajang display dan tidak masuk dalam estimasi dekorasi, pemerintah pun tak lupa memberikan apresiasi kepada grup-grup esports, khususnya memberikan penghargaan yang setara dengan juara di cabang olahraga lain. Kenyataan lainnya adalah bahwa esports tidak kalah seriusnya dengan olahraga pada umumnya, berbagai media publik dan global secara eksplisit memberikan bagian esports. Segmen ini mengupas berbagai grup esports ahli di Indonesia dan dunia yang telah menjuarai kompetisi global<sup>14</sup>

Dalam sambutannya, Direktur *Indonesian Olympic Advisory Group* (NOC Indonesia) Raja Sapta Oktohari meminta afiliasi *esports* Indonesia (IESPA) memanfaatkan energinya untuk memfasilitasi perhelatan besar IESF 2022 di Bali. Pertandingan tunggal kelas olahraga elektronik ternama ini diyakini akan

---

<sup>14</sup> Kementerian pemuda dan olahraga republik indonesia. 2022. Menpora amali dukung pbesi gelar kejuaraan indonesia esport summit 2022 dan 14<sup>th</sup> world esport championship 2022

semakin menambah kejayaan Indonesia. Hal itu disampaikan Okto, sapaan akrab Raja Sapta, saat menghadiri inisiasi IESPA 2021-2026 yang dimotori Ibnu Riza di Jakarta. Okto turut serta dalam jajaran pimpinan dewan rajagukguk, sekjen NOC Indonesia Ship Kono, pemodal Tommy Hermawan Lo yang juga merupakan anggota dewan organisasi esports Internasional (IESF), serta direktur komisi iklim olahraga NOC Indonesia Desra Ghazfan. Asian Olympic Chamber (OCA) menandai kontrak kolaborasi dengan Tencent dan organisasi esports Asia dengan topik "*Sprouting in Asia*". Gelaran esports dunia 2022 harus kita jadikan negara yang "berkembang di Asia" dan semakin mengangkat harkat esports agar game ini menjadi game yang patut dipertandingkan di ASEAN Games. Kemajuan besar dilakukan Dewan Pengawas Olimpiade Indonesia (NOC Indonesia) dalam menunjukkan kehadiran Merah Putih di kancah dunia. Strategi asosiasi non-legislatif yang dimotori Raja Sapta Oktahari menciptakan produk organik yang manis, khususnya menjamin masuknya Indonesia ke dalam badan terdepan organisasi *esports global* (IESF). Okto, sapaan akrab Raja Sapta, mengaku mendapat kabar dari IESF bahwa pemodal umum NOC Indonesia, Tommy Hermawan Lo, telah resmi bergabung dalam pengurus IESF. Penegasan ini merupakan perkembangan dari pembicaraan Okto saat bertemu dengan presiden IESF Vlad Marinescu dalam acara perkembangan olahraga di Eropa pada pertengahan September lalu. Berita ini merupakan pengakuan dari perbincangan NOC Indonesia saat bertemu dengan Marinescu (pimpinan IESF), yang hasilnya kami diberi kehormatan untuk menempatkan agen di dewan IESF. Perhatian Tommy pada posisi pengurus IESF dihargai karena tidak sembarang orang bisa bergabung dengan asosiasi game internasional. Selain itu, salah satu kelas olahraga jiwa yang kini populer di kalangan anak muda. *Esports* juga akan

dipertandingkan secara menarik di Hangzhou ASEAN Games 2022 setelah sempat menjadi cabang olahraga presentasi di ASEAN Games Jakarta Palembang 2018.

Berdasarkan hal tersebut, NOC Indonesia juga melengkapi strategi olahraga ke organisasi global (IF) yang juga memahami program Indonesia *Olympic Heroes*, yang juga diharapkan dapat membantu pemerintah dalam mensukseskan program *Excellent Plan of Public Games* (DBON). Hal ini tidak hanya bertujuan untuk memperluas jangkauan pesaing, namun juga memperbaiki sifat mentor dan arbiter, serta menjadikan posisi Indonesia lebih mapan di mata dunia dengan berupaya menempatkan pengawas pada posisi-posisi yang ada. Dalam hal ini mereka bisa dengan lugas menyuarakan kepentingan merah putih di IF. Kontribusi Indonesia di IESF juga merupakan sebuah keuntungan karena Indonesia memiliki potensi yang luar biasa di bidang esports dan diharapkan dapat membantu kemajuan esports di seluruh dunia. Besaran tersebut pun membuka pintu bagi Indonesia untuk tampil sebagai tuan rumah gelaran esports dunia. IESF, kata Okto, sangat terbuka mengenai hal ini.

NOC Indonesia perlu berperan dalam aliansi game global karena hal ini dapat menunjukkan posisi kita di mata dunia, serta membantu kemajuan game dalam negeri. Tommy berjanji akan memberikan segalanya untuk menyuarakan Indonesia di IESF. Tommy juga tahu banyak tentang seluk-beluk esports karena ia merupakan pionir Dewa Bergabung bersama yang berpusat pada tiga olahraga yaitu esports, sepak bola, dan bola. Dalam dukungannya sebagai pendeta industri perjalanan dan ekonomi imajinatif atau pemimpin industri perjalanan dan organisasi ekonomi imajinatif. (MENPAREKRAF/KABAPAREKRAF) Sandiaga Salahuddin Uno menjunjung



tinggi perkumpulan puncak *esports* Indonesia 2022: Gelaran *esports* dunia keempat belas Bali yang akan digelar di Bali pada 2-11 Desember 2022. Menteri pariwisata dan ekonomi kreatif (MENPAREKRAF) Sandiaga Uno selama pekan demi pekan *briefing* bersama Sandi Uno di acara Gedung Sapta Pesona, Jakarta menyatakan, penyusunan gelar *esports* Indonesia *esports high point 2022: Bali fourteenth world esports title* secara langsung turut serta dalam mencapai target 1,1 juta posisi pada tahun 2022 dan 4,4 juta posisi baru pada tahun 2024.

Puncak *esports* adalah festival tahunan lingkungan *esports* Indonesia yang dimulai oleh pengurus *esports* Indonesia dan melibatkan seluruh mitra *esports* Indonesia mulai dari distributor game, *game engineer*, *grup master*, kompetitor, pembangkit tenaga listrik, merek, jaringan, media dan lingkungan serta non-permainan mainstream di tanah air. MENPAREKRAF Sandiaga mengatakan hal ini menarik, karena industri pariwisata Indonesia sudah mulai pulih, namun jika melihat Bali, data metrik yang kami ikuti, Bali belum sepenuhnya pulih. Sementara Yogyakarta, Bandung sudah jauh lebih pulih, di Bali tingkat hunian penginapan ini sangat rendah, jadi kami hargai. Sandiaga mengatakan, peristiwa ini juga menjadi bukti nyata kemajuan *esports* di Indonesia.

*Esports* memberikan banyak peluang berharga bagi generasi muda untuk bekerja dan berkarier. Sementara itu, Agen Ekonomi Komputer dan Barang Kreatif, Neil El Hilman, mengatakan Indonesia mungkin bisa menumbuhkan game-game karya anak muda Tanah Air. KEMENPAREKRAF akan terus membina lingkungan ini. Apa yang kami inginkan di masa depan adalah membangun sistem biologis ini sehingga permainan kami pada akhirnya dapat dimanfaatkan di luar sana dan dapat bersaing secara global. Ketua acara Puncak *Esports* Indonesia 2022, Diana Sutrisno mengatakan, gelaran tertinggi

*esports* Indonesia: Bali gelar *esports* dunia keempat belas akan menjadi acara *esports* luar negeri terhebat di dunia. Anggota akan mengikuti latihan *esports* sambil menikmati keindahan pantai dan keindahan alam Bali. Diana mengatakan menariknya kita hadir di ajang *esports* terhebat di muka bumi ini, kita membawa 120 negara dengan 700 kompetitor untuk berkompetisi secara offline di Bali. Disini kita tes di luar, belum pernah ada *esports* Indonesia yang bertanding di luar, kali ini kita akan mengadakannya di dekat laut, karena sayangnya kita punya pantai, ada pemandangan yang patut dilihat. Diana menerima bahwa puncak *esports* Indonesia: gelar *esports* dunia keempat belas di Bali akan menjadi kekuatan utama bagi Indonesia untuk menjadi salah satu fokus dan tolak ukur *esports* dunia mulai saat ini.<sup>15</sup>

Kawasan industri pariwisata di wilayah Bali merupakan salah satu pendukung utama perdagangan asing di negara kita dan merupakan kawasan tulang punggung karena menjadi kereta bagi perputaran perekonomian Bali. Mengingat industri perjalanan wisata merupakan suatu bidang yang mempunyai keterkaitan erat dengan berbagai bidang, maka sudah menjadi komitmen otoritas publik dan masyarakat untuk terus mendampingi, mengikuti, menggali dan membina potensi industri perjalanan wisata Bali agar industri perjalanan wisata tetap lestari. Hal ini menjadikan Bali sebagai tulang punggung fundamental perekonomian, sehingga tidak berdaya menghadapi dampak dari kondisi yang terus berkembang. sosial, moneter, politik dan keamanan, yang bersifat lingkungan, provinsi, dan mendunia. Hadirnya berbagai peristiwa dan bentrokan di beberapa daerah di Bali memberikan dampak yang sangat besar terhadap industri pariwisata Bali. Peningkatan jumlah kunjungan, lama tinggal dan

---

<sup>15</sup> Kementerian pariwisata dan ekonomi / badan pariwisata dan ekonomi kreatif republik indonesia. 2022. Menparekraf dukung penyelenggaraan indonesia esports summit 2022 di bali

konsumsi wisatawan asing dan lokal ke wilayah Bali sangat bervariasi karena berbagai kejadian, baik lokal, teritorial, dan global. Masa depan kebutuhan kemajuan industri perjalanan untuk mengimbangi kecerdikan lingkungan, serta keseimbangan antara penggunaan ruang dan pemeliharaan alam melalui pemanfaatan inovasi data yang ideal dan penguatan jaringan lokal.

Dalam kebijakannya, melalui ajang *IESF Bali 14th World Esports Titles 2022* sebagai ajang *esports open air* terbesar di dunia, dapat menunjang kemajuan perekonomian dan pariwisata di Indonesia, khususnya di tengah terguncangnya dampak dari pandemi ini. Pandemi virus corona. Hasil rangkaian latihan sepanjang ajang *IESF Bali 14 World Esports Titles 2022* patut disyukuri seluruh masyarakat Indonesia karena ajang ini berhasil masuk dalam *Guinness Book of World Records* sebagai salah satu yang terbaik di dunia. yang juga menunjukkan banyak kebudayaan Indonesia yang normal menurut dunia. Tidak hanya sukses menyelenggarakan acara besar, PBESI sendiri juga sukses terus memajukan industri pariwisata di Indonesia. Selanjutnya kelanjutan gelaran gelaran *esports* dunia keempatbelas IESF Bali 2022 dinilai akan sangat berdampak pada kemajuan sektor keuangan dan industri perjalanan tanah air. Ketua Umum PBESI Bambang Sunarwibowo memahami bahwa kemajuan olahraga di industri travel juga terjadi karena besarnya bantuan yang diberikan oleh para pelaku industri kreatif terhadap *esports*.

Tak hanya itu, dengan menggelar ajang *esports outdoor* terbesar di dunia ini, juga mampu menarik jutaan wisatawan asing untuk datang ke Pulau Dewata dan menikmati kehebatan Bali. Dengan pesatnya perkembangan *esports* di Indonesia, pengurus PBESI berharap pemulihan ekonomi bisa terjadi. *Esports* juga akan menjadi industri game yang dapat memperluas industri pariwisata di

Indonesia. *Esports* merupakan industri games yang mampu mendorong pemulihan ekonomi imajinatif dan industri travel melalui ide industri travel game, pemajuan budaya masyarakat di kancah dunia melalui penyempurnaan game lingkungan karya anak negeri.

Indonesia secara resmi didelegasikan untuk memiliki gelar juara *esports* dunia keempat belas di Bali pada tahun 2022, memilih dari enam negara berbeda yang juga mengajukan penawaran untuk memiliki gelar juara *esports* dunia tersebut. Penunjukan Indonesia sebagai tuan rumah IESF keempat belas *esports big showdowns 2022* dilaporkan oleh pemimpin *global esports league* (IESF) Vlad Marinescu pada acara *Common Regular* IESF di Eliat yang dihadiri oleh Indonesian *Olympic Board* (NOC Indonesia ) delegasi Desra Firza Ghazfan. Marinescu mengatakan Bali ideal untuk menjadi tuan rumah gelaran *esports* dunia keempat belas IESF 2022, karena Indonesia memiliki tim *esports* yang luar biasa dan sudah cukup lama memproduksi. Keputusan politik Indonesia untuk menjadi tuan rumah gelaran *esports* dunia keempat belas IESF 2022 juga merupakan hasil kebijaksanaan permainan dari Dewan Penasihat Olimpiade Indonesia (KOI).

Di bidang strategi olahraga, Direktur KOI Raja Sapta Oktohari bertemu dengan Marinescu di Budapest, salah satu konsekuensinya adalah masuknya pemodal umum NOC Indonesia, Tommy Hermawan Lo, ke dalam dewan IESF. Raja Sapta Oktohari dengan penuh semangat mengundang pilihan IESF. Ditetapkannya Indonesia sebagai tuan rumah gelaran *esports* dunia keempat belas IESF 2022 juga menjadi bukti manisnya produk kebijaksanaan permainan KOI dan kolaborasi liga publik. Okto yakin gelaran gelaran *esports* dunia keempat belas IESF 2022 di Indonesia dapat memperluas kegairahan bisnis

*esports* tanah air. Selain itu, acara ini akan diadakan di Bali, yang populer sebagai perpaduan praktik sosial yang kaya dari masa lalu dan masa kini. Hal senada juga disampaikan Pengurus Harian Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), Bambang Sunarwibowo, bahwa digelarnya akbar *esports* di Bali menjadi dorongan utama bagi kemajuan bisnis *esports* sekaligus sebuah prestasi yang patut dibuktikan. untuk Indonesia.

Melalui menyelenggarakan gelaran tertinggi *esports* dan gelaran *global esports Organization* (IESF) keempat belas dunia *esports* Bali 2022, Indonesia akan memperoleh keuntungan seperti memperluas kawasan industri perjalanan. Pada gelaran *IESF World esports Title* sendiri, sekitar 120 negara akan berpartisipasi, dengan sekitar 150 perwakilan, dan 30 representasi media dengan 6 cabang *esports* yang dipertandingkan. Hal ini tentunya akan menyebabkan kunjungan wisatawan asing ke Indonesia, khususnya Bali, akan meningkatkan dan mempengaruhi roda perekonomian masyarakat dari industri kreatif terkomputerisasi dan industri travel. Industri *esports* tanah air pun semakin berkembang dengan menjadi tuan rumah gelaran *esports* dunia IESF 2022 yang akan menjadi tambahan insentif bagi industri *esports* tanah air. Industri *esports* Indonesia umumnya tidak dianggap remeh. Pariahs akan menilai Indonesia sedang gencar mengembangkan industri *esports*-nya. Selain itu, dengan menjadi tuan rumah, Indonesia akan dipandang sebagai negara yang menarik untuk mengembangkan bisnis *esports*. Hal ini akan meningkatkan minat pihak luar terhadap industri *esports* dalam negeri karena sebagian besar orang menganggap hal biasa sebagai hal yang baik untuk kemajuan bersama. Kebudayaan Indonesia juga bisa maju. Selain terlihat dari sisi bisnis *esports*, kita juga bisa menampilkan budaya lokal dan mengenalkannya kepada tamu yang

datang. Ini adalah kesempatan besar untuk mengenal Indonesia, khususnya Bali, dengan budaya dan keindahan alamnya. Dipercaya bahwa kita dapat mengikuti semua pertemuan melalui kesempatan di negara kita yang sarat dengan keragaman ini, sesuai dengan ciri khas rilis keempat belas IESF "*Solidarity in Variety*".

poin tertinggi *esports* dan gelaran *esports* dunia keempat belas *global esports league* (IESF) Bali 2022 yang merupakan rivalitas *esports* terbesar sepanjang sejarah diadakan di luar. Kompetisi yang diikuti sekitar 600 peserta dari 120 negara, 5 distrik dengan total hadiah sebesar 500.000 ribu USD ini digelar di Hotel Meruska Nusa Dua, Bali. *Guinness Book of World* mencatat gelaran *esports* dunia keempat belas IESF Bali 2022 sebagai rivalitas *esports* luar terbesar. Presiden IESF, Vald Marinescu pun memuji dan menganggap rekor dunia tersebut patut diapresiasi. Pertandingan saat ini dibagi menjadi beberapa game antara lain *TEKKEN 7*, *DOTA 2*, *Versatile Legends: Bang*, *PUBG Portable*, *E Football 2022* dan *CS:GO*.

Tabel 4.2 Varian Pertandingan Game Pada IESF World Esport  
Championship di Bali

No	NAMA GAME	JUMLAH PESERTA	ASAL PESERTA	HADIAH (DOLLAR)
1	CSGO Male	155 peserta	Algeria, Argentina, Austria, Bangladesh, Belgium, Bosnia, Bulgaria, Chile, Croatia, Czech Republic, Equador, Germany, Hong-Kong, Hungary, India, Indonesia, Luxembourg, Malta, Monaco, Mongolia, Montenegro, Morocco, Namibia, Etherlands, North Macedonia, Norway, Romania, Serbia, Slovakia, South Africa, Spain, Tajikistan, Team Iesf, Usa, Wales, Vietnam	1.534.000.000 miliar
2	DOTA 2	120 peserta	Algeria, australia, brazil, bulgaria, colombia, costa rica, france, georgia, honduras, indonesia, kazakhstan, kyrgyzstan, laos, lebanon, mexico, myanmar, nepal, New zealand, north macedonia, peru, philippines, poland, syria, team iesf, thailand, tunisia, turkmenistan, venezuela, Uzbekistan	1.534.000.000 miliar
3	TEKKEN 7	42 peserta	Algeria, Australia, Brunei, Canada, Chile, China, Colombia, Costa Rica, Dominican Republic, France, Guatemala, Hungary, India, Indonesia, Iraq, Italy, Cote Divore, Jamaica, Japan, Jordan, South Korea, Kuwait, Laos, Libya, Malta, Mauritius, Montenegro, Morocco, Namibia, Pakistan, Palestine, Panama, Philippines, Poland, Qatar, Saudi Arabia, Serbia, South-Africa, Team Iesf, Thailand, Bahamas, Tunisia, United Arab	383.500.000 juta

			Emirates, Venezuela, Uzbekistan	
4	PUBGM	95 peserta	Vietnam, Bahrain, Brazil, Brunei, China Taipei, Djibuti, Egypt, Ghana, Guatemala, Indonesia, Iraq, Jordan, Kazakhstan, South Korea, Libya, Maldivi, Mauritius, Morocco, Pakistan, Saudi Arabia, Senegal, Sri Lanka, Turkey, Azerbaijan	1.534.000.000 miliar
5	E-FOOTBALL 2023	68 peserta	Algeria, Argentina, Armenia, Austria, Azerbaijan, Bahrain, Bhutan, Bosnia, Brazil, Brunei, Bulgaria, Chad, Croatia, Czech Republic, Djibuti, Equador, Georgia, Ghana, Guinea, Honduras, Hong-Kong, Iceland, India, Indonesia, Iran, Iraq, Italy, Japan, Kazakhstan, South Korea, Kuwait, Kyrgyzstan, Laos, Lebanon, Luxembourg, Malasya, Maldivi, Mexico, Moldova, Mongolia, Montenegro, Morocco, Myanmar, Namibia, Netherlands, New Zealand, Nigeria, North Macedonia, Pakistan, Portugal, Saudi Arabia, Senegal, Serbia, Slovakia, Slovenia, Somalia, Spain, Sri Lanka, Suriname, Syria, Tajikistan, Team lesf, Thailand, Trinidad, Tunisia, Turkey	383.500.000 juta
6	Mobile Legends: Bang Bang	40 peserta	Indonesia, Filipina, Kamboja, Namibia, Malaysia, Vietnam, Slovenia, Argentina	1.534.000.000 miliar
7	CSGO Female	20 peserta	Argentina, Indonesia, Namibia, Poland	767.000.000 juta
	Jumlah	600 peserta	120 negara	7.670.000.000 miliar



Table di atas menjelaskan pada saat *IESF world esports championship* di Bali varian game yang di pertandingan seperti *CS:GO Male*, *DOTA 2*, *TEKKEN 7*, *PUBGM*, *E-FOOTBALL 2023*, *Mobile Legends: Bang Bang*, *CS:GO Female*. Dengan total 600 peserta, 120 negara dan total hadiah 7.670.000 miliar yang di hadiri dari berbagai negara di seluruh dunia dan tercatat di *UNESCO* sebagai *event* pertandingan *esport outdoor* terbesar di dunia yang di adakan di Nusa Dua Bali yang mana hotel Ayana Estate yang menjadi tempat pertandingan *world esports championships* di gelar. Indonesia berkesempatan memperkenalkan budayanya keindahan alamnya dan kuliner khas indonesia melalui *event world esports championships* di Bali

Anehnya, CS:GO bersaing di kelas rakyat. Indonesia mendapat tiga medali emas dan tambahan satu perunggu emas. Indonesia dimenangkan oleh grup publik. Mobile Legend:Bang-Bang (MLBB) menemukan cara untuk bangkit sebagai juara setelah mengatasi kekuatan besar dari Filipina. Selain MLBB, Indonesia berhasil meraih emas di DOTA 2 setelah mengalahkan Filipina dan di eFootball setelah Elga "El Gacor" Cahya Putra berhasil mengalahkan wakil Argentina dengan skor 3-0. Vald Marinescu mengatakan bahwa oposisi ini menekankan persekutuan negara-negara yang ikut serta. Selain itu, negara-negara peserta juga mengapresiasi klaim ketenaran Indonesia seperti adat istiadat, makanan, dan lain-lain. Direktur Umum Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) Bambang Sunarwibowo mengakui bahwa judul-judul esports memberi semangat pada ekonomi kreatif dan industri pariwisata. Melalui gagasan olahraga industri perjalanan berubah menjadi kemajuan budaya masyarakat di kancah dunia.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Pullata. 2022. Komite olahraga nasional Indonesia. Iesf 14th world esports championship bali 2022 dongkrak sport tourism dan kepercayaan dunia terhadap

Dalam skripsi penulis, penulis mewawancarai salah seorang tim nasional DOTA 2 Indonesia Randy Muhammad Sapoetra dengan nick name Dreamocel kesan selama IESF world esports championships di Bali “seru banget venuenya juga bagus dan bisa juara, bisa belajar juga sama teammate baru dan seru dah bisa bawa nama Indonesia ke kancah internasional dan berhasil menjuarinya” kata Dreamocel dalam sesi wawancara. Randy Muhammad Sapoetra juga menurutnya “ IESF si selalu di adain tiap tahun dan tiap tahun di negara berbeda gitu, dan juga tournament ini ngak membawa nama klub tapi membawa nama negara jadi pridenya lebih gede gitu” lanjut Dreamocel dalam wawancara berpendapat perbedaan bermain dalam negeri dan luar negeri dalam hal ini fasilitas, internet dan tempat tinggal “ kalo dalam fasilitas sih jaman dulu dalam negeri banyak organisasi masih memberi banyak fasilitas seperti bootcamp, internet yang memadai dan juga tempat tinggal yang layak untuk satu tim tempat kita tinggal bersama selama latihan, sebenarnya untuk luar negeri tidak jauh beda dan juga untuk dalam negeri cost nya untuk membuat fasilitas bootcamp ini ngak semahal di luar negeri tapi seiring waktu karena game kita kalah saing sama mobile game, semakin sedikit organisasi dalam negeri yang tertarik untuk membuat team game dota dan akhirnya player dalam negeri terpaksa mencari team di luar negeri “ ucap Dreamocel.<sup>17</sup>

Sekali lagi pada ajang *IESF World Esports Titles 2022* di Bali, Indonesia akan menggelar pertandingan *esports* global yang akbar. Kesempatan kali ini datang dari game DOTA 2. Valve menegaskan Bali akan menjadi salah satu wilayah *Major Dota Ace Circuit* (DPC) 2023. Para koordinator mengabarkan bahwa babak finisher DOTA 2 Bali *Significant Season* yang akan digelar di resor

---

Indonesia.

<sup>17</sup> Wawancara tidak terstruktur

bintang lima Ayana Domain Bali Significant akan difasilitasi oleh IO esports dan Epulze. Kenchi Gab, Presiden IO esports mengatakan Bali Major merupakan ajang besar bagi seluruh penggemar DOTA 2, khususnya yang berada di Indonesia. Melalui persaingan esports DOTA 2 ini, 18 tim dari seluruh dunia akan bersaing untuk membawa pulang hadiah terbesar dari total hadiah sebesar USD 500.000 (sekitar Rp 7,3 miliar). Selain itu, mereka juga bisa mengumpulkan fokus Dota Genius Circuit (DPC) yang bisa digunakan untuk mengikat tempat bersaing di The Global.

Valve secara resmi menyatakan bahwa Indonesia akan menjadi tuan rumah kompetisi esports DOTA 2 terbesar pada tahun 2023. Bali akan menjadi tuan rumah kompetisi bergengsi tersebut bersama Lima, Peru, Berlin, dan Jerman. The Bali Significant akan menjadi bagian penting untuk Dota Genius Circuit 2023, sebuah kontes DOTA 2 yang biasa diadakan oleh Valve sebagai game engineer di mana tim-tim dunia akan bersaing untuk mengumpulkan fokus agar bisa memasuki kompetisi teratas The Global atau TI. Lima Major akan diselenggarakan oleh 4D Esports, sedangkan Berlin Significant akan diselenggarakan oleh ESL dan Bali Significant akan menjadi tanggung jawab IO Esports, sebuah pengurus organisasi esports asal Malaysia. Belum diketahui alasan Valve memilih Bali sebagai salah satu scene kompetisi besar DOTA 2 tahun ini. Namun yang pasti Bali di penghujung tahun 2022 sukses menggelar gelaran IESF world esports 2022 yang juga menyoroti DOTA 2.<sup>18</sup>

Untuk kompetisi Bali Major 2023 kali ini, Valve masih melibatkan pengaturan serupa seperti yang diterapkan di Lima Major 2023 atau Berlin Major

---

<sup>18</sup> Liberty jemadu. 2023. Suara.com. Bali major di gelar tahun ini, Indonesia jadi tuan rumah turnamen utama doat 2 kelas dunia. <https://www.suara.com/teknologi/2023/01/06/152750/bali-major-digelar-tahun-ini-indonesia-jadi-tuan-rumah-turnamen-utama-dota-2-kelas-dunia>. Di akses 7 agustus 2023.

2023. Delapan belas grup lolos untuk mengikuti kompetisi ini, dengan rekor masing-masing empat grup dari Eropa, yakni Barat dan Tiongkok, masing-masing tiga grup masing-masing dari Asia Tenggara dan Eropa Timur, bersama tiga kelompok masing-masing dari Amerika Utara dan Selatan. Tahap pengumpulannya akan menggunakan kerangka kerja sama, dimana mereka akan dibagi menjadi dua pertemuan yang masing-masing terdiri dari sembilan kelompok. Organisasi pertandingan akan memanfaatkan yang terbaik dari dua. Empat grup terbaik dari setiap pertemuan berhak lolos ke bagian atas pertandingan akhir musim, dan tempat kelima dan ke-6 dari setiap pertemuan harus melalui bagian bawah. Sementara itu, tiga grup terakhir di setiap grup akan dieliminasi dari kompetisi ini.

Sebagai kompetisi dengan cakupan yang sangat besar, Valve tentu sudah menyiapkan total hadiah yang tidak kalah besarnya. Total hadiah yang dikumpulkan untuk kompetisi ini mencapai USD 500 ribu, bersama dengan 3500 fokus DPC yang akan diikuti oleh 18 tim yang berpartisipasi. Berlanjut menjelang pertandingan akhir musim, kompetisi ini menggunakan desain pembuangan ganda. Setiap pertandingan akan menggunakan konfigurasi best of three, kecuali untuk final luar biasa yang akan berlangsung dalam format best of seven.

Meskipun berlangsung di Indonesia, bukan berarti sudah pasti bakal ada tim asal Indonesia yang berlaga dalam turnamen ini. Valve tidak memberikan jatah buat tim asal Indonesia selaku tuan rumah, dan tim-tim asal Indonesia sama-sama harus berjuang seperti tim-tim asal luar negeri lainnya. Setelah melewati babak kualifikasi, tim-tim asal Asia Tenggara yang lolos adalah *Bleed Esports*, *Blacklist International*, dan juga *Execration*. Pemain-pemain Indonesia yang bermain di region lain seperti Whitemon yang bermain buat *TSM* di region

Amerika Utara juga gagal lolos ke Bali *Major* 2023.<sup>19</sup> Kualifikasi regional *the Internasional* saat Bali *Major* selesai, 12 tim teratas di DPC akan langsung di undang ke *The Internasional* tim yang tersisa akan berkompetisi dalam 6 kualifikasi regional untuk 8 slot Amerika Utara dan Tiongkok (masing-masing 1 slot) Amerika Selatan dan Eropa Timur (2 slot untuk Amerika Selatan, 1 slot untuk Eropa Timur) Asia Tenggara dan Eropa Barat (2 slot untuk Eropa Barat, 1 slot untuk Asia Tenggara)

Perjalanan *DOTA 2* Indonesia selama 2022 bisa dikatakan sebagai tahun Berkembangnya komunitas *esports* di Indonesia dapat tercermin dari semakin meningkatnya peminat ajang Honda Community *esports* yang diadakan oleh PT. Astra Honda motor dan jaringan main *dealer* Honda. Pada seri pertama ajang kompetisi *game* yang diselenggarakan oleh PT. Astra Honda Motor (AHM) berserta main *dealer* di seluruh Indonesia ini, pada seri pertama terdapat 26 tim yang berpartisipasi dan pada seri ketiga mengalami peningkatan signifikan yaitu terdapat 110 tim yang berpartisipasi. Hal tersebut membuktikan adanya tren komunitas *esports* di Indonesia. Apalagi dari kementerian pariwisata dan ekonomi kreatif mengatakan bahwa selama pandemik COVID-19 sektor aplikasi dan *game* merupakan salah satu sektor ekonomi kreatif yang justru meningkat pesat, data dari IESPL pada tahun 2019 Indonesia menempati peringkat 12 di pasar gaming dunia dengan total pemain aktif sebanyak 62.1 juta orang dan di prediksi akan meningkat lebih dari 100 juta orang pada tahun 2021. Perjalanan komunitas *esports* di Indonesia saat ini memang masih panjang. saat ini banyak tim *esports* Indonesia yang sudah populer menjuarai kejuaraan tingkat dunia seperti *evos esports*, *onic esport*, *rex regum qeon (RRQ)*, *bigetron esport*, dan

---

*boom esports*. Komunitas *esports* bisa menjadi wadah bagi para gamers dan berbagai pihak seperti manajer tim, manajer komunitas, dan lainnya bahkan hingga *developer game*. Semakin banyak komunitas *esports* di Indonesia akan semakin berkembang pula industri *esports* di Indonesia.<sup>20</sup>

Dalam kerjasamanya sebagai ketua Korespondensi dan Inovasi Data (MENKOMINFO) Rudiantara terus memberikan bantuan kepada *esports* tanah air melalui berbagai instrumen, termasuk mendukung terselenggaranya secara efektif *world games land party (GLP)* kesembilan 2019 yang diadakan di Surabaya pada tanggal 24 dan 25 Agustus 2019 Rudiantara menyampaikan bantuannya saat menerima kerumunan orang dari kelompok *Global Advisory* kesembilan pada *Games Land Party (GLP)* 2019 di kantor KEMKOMINFO, Jakarta. Disampaikan ketua Rudiantara, *esports* bukan sekadar permainan, namun sudah menjadi sebuah ajang profesional. “Ini adalah kesempatan bagi Indonesia, tidak hanya sekedar memupuk permainan lokal, namun juga menjadi wadah generasi muda kita untuk mengukir prestasi *esports* di tingkat global,” kata Rudiantara. Rudiantara menuturkan, dalam persoalan game dan *esports*, tugas otoritas publik adalah sebagai fasilitator, pedal gas, dan pengontrol. Pedoman yang diberikan KEMKOMINFO terkait permainan tertuang dalam pedoman administrasi Nomor 11 Tahun 2016 tentang Tata Cara Permainan Elektronik Intuitif. “Hal ini menunjukkan bahwa otoritas publik membutuhkan industri game dan *esports* untuk tumbuh lebih cepat,” kata Rudiantara. Salah satu jenis pedomannya adalah afiliasi *esports* Indonesia, disingkat IESPA, yang merupakan afiliasi yang dibentuk oleh otoritas publik untuk mengontrol pedoman *esports* di Indonesia. Berkembangnya IESPA dimulai dari perhatian akan

---

<sup>20</sup> Hafizh Zulfikar. 2021. Honda community. Pertumbuhan komunitas esport di indonesia. <https://www.astra-honda.com/community/news-detail?slug=pertumbuhan-komunitas-esports-di-indonesia>. Di akses 15 agustus.

pentingnya sebuah afiliasi yang mewajibkan esports area lokal dan partner terkait dengan bisnis *esports*. di negara-negara dengan kemajuan pesat dalam industri game berbasis web, afiliasi *esports* sepenuhnya didukung oleh otoritas publik. Begitu pula dengan IESPA, pengembangan IESPA dimotori oleh Dinas Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) sebagai bek dan langsung dibawah arahan Temu Olahraga Rakyat Indonesia (FORMI). Selain itu, IESPA juga telah terdaftar sebagai anggota *Global Esports League* (ISF). Nantinya IESPA akan menjadi wadah atau tempat berkumpul untuk membantu kemajuan industri *esports* di Indonesia dengan rutin mengadakan acara, kompetisi, kursus dan pelatihan terkait *esports*.

Kemajuan *esports* telah mendukung semakin banyaknya kontes yang diadakan. Kontes multi-cabang terbesar di Indonesia adalah Piala Presiden *Esports* dengan koordinator utama adalah Indonesia *Esports Chief Association* (IESPL). Ada 12 kelompok ahli yang bersaing di bawah sponsor IESPL. Mereka berkompetisi di empat divisi game ternama, yaitu DOTA 2, *Versatile Legends*, *Counter Strike Worldwide Hostile*, dan *Point Clear*. Piala resmi *esports* 2019 menunjukkan bahwa bantuan otoritas publik terhadap *esports* sangatlah besar. Penentangan ini dikoordinasikan oleh IESPL bersama Organisasi Ekonomi Inovatif (BEKRAF), Dinas Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA), Kantor Staf Kepegawaian (KSP), dan Dinas Simpanan dan Inovasi Data (KOMINFO).<sup>21</sup>

## **4.2 Peran Pemerintah Indonesia Dalam Diplomasi Olahraga Melalui**

### **Komunitas Esport**

Tugas otoritas publik dalam mendukung *esports* melalui Menteri Korespondensi dan Data (MENKOMINFO) Rudiantara mengungkapkan

---

<sup>21</sup> Moh. Adli Ahdiyati dan Irwansyah. 2018. Analisis keterlibatan komunitas dalam industri permainan daring di Indonesia. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 7, No. 2.

kesediaan pemerintah Indonesia untuk membantu kemajuan *esports* di Indonesia. Ia memahami bagaimana *esports* telah menjadi bagian penting dari budaya Indonesia dan berdampak langsung pada masyarakat dan Indonesia. Rudiantara melanjutkan, otoritas publik memiliki tiga langkah untuk membantu menciptakan bisnis *esports*. Cara-cara tersebut adalah dengan mengurangi tugas otoritas publik sebagai pengontrol dan meningkatkan tugasnya sebagai fasilitator dan pedal gas.

Sebagai pengontrol, otoritas publik akan menyederhanakan dan membuat pedoman yang ada menjadi lebih longgar. Misalnya, penyedia kerangka elektronik hanya memerlukan pendaftaran. Otorisasi untuk bisnis yang pada awalnya dikontrol dengan ketat telah ditingkatkan, seperti komunikasi media, penyiaran, dan usaha pos. Kemudian sebagai fasilitator, otoritas publik telah bekerja sama dengan proyek Palapa Ring yang kini telah selesai. Pemerintah juga akan mendukung pengembangan lebih dari 1.000 perusahaan baru yang maju dan menumbuhkan kemampuan komputerisasi anak bangsa dengan memberikan 20.000 hibah untuk kemampuan tingkat lanjut yang berorganisasi dengan 20 perguruan tinggi terkemuka di Indonesia. Kesimpulannya, otoritas publik adalah pedal gas. Pemerintah akan mendukung peningkatan bisnis untuk menjadi unicorn asal Indonesia berikutnya, misalnya melalui program Nexticorn. Pemerintah juga menjunjung tinggi pengembangan usaha kecil, menengah, dan menengah (UMKM) Indonesia agar bisa online dan terkomputerisasi.<sup>22</sup>

Salah satu tugas pemerintah Indonesia adalah melalui kunjungan kerja ke Eropa, penunjukan dari Dewan Pengawas Olimpiade Indonesia (NOC Indonesia) yang dipimpin oleh ketua NOC Indonesia, Raja Sapta Oktohari, untuk bertemu

---

<sup>22</sup> Joshua Michael. 2019. Merdeka.com. Pemerintah Siap Dukung *Esport* Di Indonesia. <https://www.merdeka.com/teknologi/pemerintah-siap-dukung-esport-di-indonesia.html>. Di akses 23 agustus 2023.



dengan pemimpin esports dunia. organisasi (IESF) Vlad Marinescu di Budapest, Hongaria. Gunanya untuk semakin mempererat hubungan dengan IESF. Okto, sapaan akrab Raja Sapta, bersama Financier Tommy Hermawan Lo, *Agent Secretary General* Daniel Loy bertemu dengan Marinescu yang mendampingi rekannya *Worldwide Judo League* (IJF) Max Herve George, dan *Leader Global Olive Board* (IOC) George Svanidze. Pertemuan dengan IESF ini merupakan kelanjutan dari games tact yang saat ini sedang diperkuat oleh NOC Indonesia secara global, baik kepada organisasi global, NOC di seluruh dunia, OCA, ANOC dan IOC. Indonesia telah melakukan pertemuan dengan Marinescu dan membuahkan hasil positif bagi kemajuan *esports* Indonesia. Selain itu, ada perbincangan mengenai Indonesia yang memfasilitasi gelaran *esports* dunia IESF dan kehormatan yang diberikan kepada NOC Indonesia untuk menempatkan delegasi di pengurus IESF, khususnya Tommy, yang kemudian secara resmi ditetapkan sebagai individu di pengurus IESF. Pemerintah Indonesia juga menjunjungnya melalui IESPA atau dikenal dengan nama panjangnya, afiliasi *esports* Indonesia, yang merupakan wadah diskusi otoritas bagi para gamer lokal di Indonesia untuk menumbuhkan kemampuan dan prestasi di ranah serius game komputer. IESPA dimulai oleh distributor, jaringan diskusi game, dan beberapa pakar pesaing game di Indonesia. Afiliasi otoritas sangat penting untuk kemajuan *esports* itu sendiri. IESPA mengambil model dari negara-negara seperti Swedia, Taiwan, Tiongkok, Korea, dan tetangga kita Singapura, di mana bisnis *esports* sangat berkembang karena sepenuhnya didukung oleh otoritas publik. Apalagi, beberapa detik sebelumnya, IESPA mendapat penegasan melalui surat. Surat tersebut merupakan peringatan tentang PELATNAS (program persiapan masyarakat) utama yang khusus untuk

esports. Surat tersebut menyatakan bahwa program ini tidak terbatas pada satu permainan atau judul, dan dibuat untuk beberapa tujuan untuk melatih kemampuan individu, pemahaman sistem permainan, persatuan kelompok, membangun pola pikir kemenangan dan juga kesehatan yang sebenarnya.

Salah satu bentuk dukungan pemerintah Indonesia melalui Pengurus Besar *Esports* Indonesia (PBESI) adalah dengan resmi mengantarkan masyarakat *esports* Indonesia untuk bersaing di gelaran esports dunia kelima belas IESF 2023 yang akan berlangsung di Iasi, Romania. Penyerahan tersebut langsung diantar oleh pengurus sehari-hari PBESI, Kapolri Jenderal Drs. Bambang Sunarwibowo, S.H., M.Hum., selanjutnya dihadiri oleh para peserta lomba, pembimbing, serta wali dan rombongan peserta lomba. Kursi Sehari-hari PBESI Hakim Jenderal Polisi Drs. Bambang Sunarwibowo, S.H., M.Hum. Melalui pesan persuasifnya, ia memberikan dukungan kepada tujuh grup *esports* publik Indonesia untuk bertarung semaksimal mungkin, tidak segan-segan menghadapi lawan, namun tetap menjaga sportifitas, *fair play*, dan kejujuran sepanjang gelaran gelaran *esports* dunia kelima belas IESF 2023 bersama. tujuannya agar mereka dapat mencapai prestasi terbaik. Ketua tim esports publik Indonesia untuk gelaran IESF 15 *World Esports Title 2023*, Swirl Lim, dalam laporannya mengungkapkan bahwa seluruh rangkaian kegiatan Kursus Pelatihan Umum (PELATNAS) telah berjalan dengan baik. Komunitas *esports* publik Indonesia siap memberikan penampilan terbaik dan struktur yang ideal untuk bisa bersaing dengan gelar juara.

Pada kesempatan serupa, dukungan pemerintah Indonesia lainnya melalui PBESI juga memberikan hibah berupa reward dan hadiah kepada para peserta yang berhasil berhasil mengantarkan Indonesia menjadi pahlawan *esports*

secara umum di *multi event* terbesar se-Asia Tenggara, Kamboja *Ocean Games* ke-32, Pada tahun 2023. Pada kesempatan tersebut Indonesia berhasil bangkit sebagai negara *esports* terkuat di kawasan Asia Tenggara setelah berhasil meraih tiga medali emas melalui tim ladies MLBB, Grup PUBGM, dan Grup Valorant. Indonesia pun meraih 2 medali perak melalui Alan Raynold Kumaseh, kompetitor PUBGM Individual dan CrossFire Group. Para pesaing berhasil dalam kontes global untuk ikut serta dalam pemilihan calon pegawai negeri sipil (CPNS). Keyakinan bahwa pesaing *esports* memiliki masa depan yang dipertanyakan kini telah terpatahkan.

Pasalnya, otoritas publik melalui Dinas Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) memberikan kesempatan kepada para pesaing *esports* peraih medali emas *Ocean Games* ke-32 di Kamboja tahun 2023 untuk berpartisipasi dalam siklus pemilihan pegawai pemerintah. -dan-pendatang (CPNS). Adapun yang mendapat kesempatan ini antara lain tim publik *Free Fire* (*Ocean Games* ke-31 Vietnam 2021), tim publik *PUBG Portable* (*Ocean Games* ke-31 Vietnam 2021), tim publik *Valorant* (*Ocean Games* ke-32 Kamboja 2023), dan *Legenda Serbaguna: Bang ladies* (*Ocean Games* ke-32 Kamboja 2023), dan grup publik *PUBG Portable* (*Ocean Games* ke-32 Kamboja 2023).

Bantuan lainnya datang dari pemerintah Indonesia dengan memfasilitasi gelaran *esports* dunia IESF di Bali. Penunjukan Indonesia sebagai tuan rumah IESF keempat belas *esports big showdowns* 2022 diumumkan oleh pemimpin organisasi *esports* internasional (IESF) Vlad Marinescu pada acara IESF *Customary Comprehensive* di Eliat. Marinescu menuturkan, Bali sangat cocok untuk menjadi tuan rumah ajang IESF 14 *Esports Big Showdowns* 2022. Ia mengakui Indonesia memiliki tim *esports* yang luar biasa dan sudah berkarya

sejak lama. Keterlibatan masyarakat Indonesia dalam mendukung esports dalam mendukung acara tersebut dan kemampuan luar biasa dari tim penasihat Olimpiade dan semua tim, serta liga esports di Indonesia, juga menjadi salah satu alasan mengapa Indonesia dipilih menjadi tuan rumah. Bali juga dipilih karena keunggulan alamnya, industri pariwisata, mengenalkan budaya Indonesia dengan dunia internasional dan mampu menyajikan makanan khas Indonesia.

Tabel 4. 3 Perkembangan Tim Esport di Indonesia

<b>NO</b>	<b>NAMA TIM ESPORT</b>	<b>PERTANDINGAN</b>	<b>PRESTASI</b>	<b>TAHUN</b>
1	<i>Evos esports</i>	56 pertandingan	Juara 1 Mobile Legends: M1 <i>world championships</i> Juara 1 Free Fire: <i>Free Fire world cup</i>	2019
2	<i>Boom Esports</i>	40 pertandingan	Juara 2 APAC: predator league Juara 3 gforce cup pacific	2019
3	<i>Bigetron Esport</i>	16 pertandingan	Juara 1 PUBG Mobile: <i>Club Open Fall Split Global Final</i>	2019
4	<i>Onic Esports</i>	13 pertandingan	Juara 1 Mobile Legends: <i>Southeast Asia Cup (MSC)</i>	2019
5	Rex Regum Qeon (RRQ)	15 pertandingan	Juara 2 Mobile Legends: <i>Southeast Asia Cup (MSC)</i>	2022
6	<i>Recca Esport</i>	12 pertandingan	Juara 1 CS:GO Razer Rising Stars <i>Southeast Asia</i>	2017
7	<i>Alter Ego Esport</i>	16 pertandingan	Juara 4 Mobile Legends: M2 <i>world championships</i>	2021
8	<i>Aura Esport</i>	5 pertandingan	Juara 1 Piala Presiden <i>Esport</i>	2021

			<i>Qualifier</i>	
--	--	--	------------------	--

Tabel di atas menjelaskan bahwa perkembangan esport di Indonesia lebih terlihat di tahun 2019 yang mana di tahun 2018 eksebitasi *esport* di lakukan melalui *sea games* 2018. Terlihat tabel di atas pada tahun 2019 tim *esport* Indonesia Evos Esport meraih juara 1 pada pertandingan *mobile legend* dan juara 1 di pertandingan *free fire* dengan catatan 56 pertandingan. Di tahun yang sama Boom Esport meraih juara 2 di pertandingan APAC *predator league* dan juara 3 *Gforce cup pacific* dengan catatan 40 pertandingan. Lanjut pada tahun yang sama tim Bigetron *Esport* meraih juara 1 *PUBG Mobile: Club Open Fall Split Global Final* dengan catatan 16 pertandingan dan tim Onic *Esport* yang meraih juara 1 *Mobile Legends South East Asia Cup (MSC)* dengan catatan 13 pertandingan. Pada tahun 2022 tim *esport* Rex Regum Qeon (RRQ) meraih Juara 2 *Mobile Legends: Southeast Asia Cup (MSC)* dengan total 15 pertandingan sebelum itu di tahun 2017 tim Recca *esport* juara 1 *CS:GO Razer Rising Stars Southeast Asia* dengan catatan 12 pertandingan dengan semakin majunya *esport* di Indonesia tahun 2021 tim Alter Ego *Esport* meraih juara 4 *Mobile Legends: M2 world championships* dengan total 16 pertandingan pada tahun yang sama Aura *Esport* dengan total catatan 5 pertandingan juara 1 Piala Presiden *Esport Qualifier* prestasi ini membuat esport tanah air sudah seharusnya di anggap serius sebagai cabang olahraga.

Sebagai bentuk perhatian dan dukungan pemerintah pusat dalam membina industri gaming dan esports, Badan Penyelenggara Pergantian Manusia dan Kebudayaan (KEMENKO PMK) bersama dinas dan yayasan terkait lainnya mengadakan rapat koordinasi khusus untuk memenuhi permintaan Presiden. jaminan untuk menciptakan *esports* dan bisnis game. Agen Mitra Pengembangan

Lebih Lanjut Eksekusi Games pada Badan Penyelenggara Acara dan Kebudayaan Pergantian Manusia, Gatot Hendrarto, memaknai peningkatan esports dan bisnis gaming menjadi salah satu modal kemajuan negara Indonesia. Gatot memaknai, menciptakan esports merupakan salah satu komitmen presiden yang dituangkan dalam program kebutuhan masyarakat.

Gatot memaklumi, pada tahun 2020 lalu, otoritas publik telah menetapkan esports sebagai sebuah permainan. Selain itu, pemerintah juga telah memberikan kewenangan dan landasan untuk menciptakan prestasi esports untuk mengikuti pertandingan multi-dunia yang dipimpin oleh Dinas Pemuda dan Olahraga. Selanjutnya telah diadakan acara kompetisi esports tingkat publik yang diselenggarakan oleh Dinas Pemuda dan Olahraga. Perwakilan Kantor Staf Kepegawaian (KSP) Ageng Nugroho mengatakan perlunya penataan dan sinkronisasi dalam rangka mengasah rencana kegiatan di ranah esports dan bisnis gaming seperti saat ini. Pada pertemuan ini, penyempurnaan rencana kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan esports dan bisnis game menghasilkan beberapa tanda kemajuan yang terdiri dari penyusunan naskah dasar rencana permainan publik yang sangat besar yang berisi strategi terkait kemajuan esports.

Pada pertemuan ini, penyempurnaan rencana kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan esports dan bisnis game menghasilkan beberapa tanda kemajuan yang terdiri dari penyusunan naskah dasar rencana permainan publik yang sangat besar yang berisi strategi terkait kemajuan esports. Kemudian, rancangan Peraturan No. 3 Tahun 2005 tentang kerangka permainan umum yang mewajibkan esports sebagai permainan, aksesibilitas kantor dan landasan untuk menciptakan pesaing umum di bidang esports pada Olimpiade Tokyo dan

Ocean Games di Vietnam pada tahun 2021. Selain itu, dalam pertemuan tersebut juga disepakati kolaborasi tersebut akan terjalin antara badan legislatif dengan sektor rahasia dan organisasi milik negara dalam mengoordinasikan acara gelaran esports baik di tingkat publik maupun internasional.

Pada ajang gelaran esports dunia ini, terdapat 700 peserta dari 105 negara yang bersaing dalam ajang yang dibundel oleh PBESI sebagai ajang industri perjalanan wisata, memecahkan rekor Galeri Rekor Indonesia (MURI). Ada tiga rekor yang terpecahkan, mulai dari rekor pertandingan esports terbanyak, rekor koordinat dengan ruangan terluas (9,2 hektar), dan rekor pertandingan *esports offline* terbanyak yakni 164 pertandingan dalam sehari. Kiprah PBESI dalam menciptakan esports di Indonesia mendapat pengakuan dari pemimpin world esports league (IESF), Vlad Marinescu. Menurutnya, ekosistem esports di Indonesia mampu menjamin prestasi olahraga ini bisa terus berkembang pesat. Diungkapkan Budi Gunawan, cita-cita menjadi pahlawan umum dan meraih kesuksesan sejati sebagai tuan rumah sudah dicanangkan beberapa waktu lalu. Menghadapi gelar tersebut, PBESI hendaknya mengajak seluruh pihak yang diperlukan untuk berupaya semaksimal mungkin demi mengharumkan nama besar Indonesia di kancah dunia.<sup>23</sup>

Tentu saja pengakuan ini membuat Indonesia sangat gembira. Selain itu, dengan keluarnya gelaran gelaran esports dunia IESF di Bali 2022 dapat membantu mendukung perkembangan ekonomi kreatif dan juga sektor pariwisata di tanah air. Dengan menjadi ketua umum pada gelaran esports dunia IESF di Bali 2022, maka akan mampu memperbaiki gambaran Indonesia di mata

---

<sup>23</sup> Benediktus Gerenda Pradigdo. 2022. Bola Esport. Indonesia Juara Umum IESF 14<sup>TH</sup> World Esport Championships 2022, Ketua Umum PBSI: Membanggakan. <https://www.bola.com/e-sports/read/5153509/indonesia-juara-umum-iesf-14th-world-esports-championship-2022-ketua-umum-pbesi-membanggakan>. Di akses 7 september 2023

dunia dan menjadikan Indonesia sebagai tolok ukur kemajuan esports di seluruh dunia.

Indonesia sendiri mempunyai afiliasi esports yang disebut afiliasi esports Indonesia atau disingkat IESPA yang didirikan pada tahun 2013 di bawah naungan Dinas Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) dan FORMI (Liga Olahraga Hiburan Kelompok Rakyat Indonesia sebagai pengelolanya, dan IESPA juga demikian. anggota IESF (*liga esports global*). ). Sebagai wadah otoritas para gamers dari otoritas publik untuk membantu para gamers dalam membantu kemajuan esports di Indonesia. IESPA berperan menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan pemerintah, karena pada hakikatnya esports di Indonesia bermula dari komunitas gaming di Indonesia sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas gaming di Indonesia. , IESPA pun dipercaya untuk mengendalikan kehadiran esports di Indonesia. Tentunya seperti halnya game lainnya, diharapkan ada asosiasi pemerintah yang berwenang yang dapat mengontrol esports di Indonesia agar pengembangannya dapat terkoordinasi dengan baik

Joseph Nye memahami bahwa permainan dapat digunakan sebagai instrumen kekuatan halus atau instrumen kebijaksanaan, baik secara global maupun luas, resmi dan santai, dalam hal membangun citra, membangun panggung untuk pertukaran dan kepercayaan dan lebih jauh lagi melalui olahraga, publik. pergantian peristiwa dan keharmonisan dapat tercapai. Demikian pula, olahraga yang diadakan secara universal juga merupakan alat dan tujuan kekuatan sensitif, khususnya bagi negara tuan rumah. Dalam ajang olahraga uber atau biasa disingkat SME, para kompetitor esports yang berkompetisi mencari diri mereka sendiri serta menjadi delegasi atau menteri dari



negara asal mereka. Jika pesaingnya menang dan juga berprestasi di kompetisi tersebut, maka ia pun akan membuka peluang meraih kesuksesan internasional lainnya bagi negara yang ditujunya. Dengan demikian, esports sebagai salah satu game yang memiliki banyak manfaat juga dapat menjadi sumber energi bagi suatu negara. Oleh karena itu, kehadiran esports di suatu negara harus dipupuk dan difungsikan agar dapat dipelihara dan didukung. Faktanya, perkembangan acara dan dukungan terhadap aktivitas esports juga dapat berkontribusi pada peningkatan perekonomian dan pendapatan suatu negara.

Indonesia pun menjadi negara yang dipilih oleh *Global Esports Organization* (IESF) yang merupakan liga esports global yang mengelola kawasan esports di seluruh dunia untuk menggelar gelaran esports dunia keempat belas IESF yang akan digelar di Bali, Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia dikenal di seluruh dunia sebagai negara yang memiliki tim esports yang sangat baik dan juga industri esports berkualitas yang sangat berkembang seperti yang dianggap normal untuk membantu acara dan keterampilan yang mengesankan dari dewan Olimpiade dan semua tim yang bersaing dan tim. liga esport di indonesia. Ditunjuknya Indonesia sebagai tuan rumah gelaran esports dunia keempatbelas IESF 2022 juga merupakan hasil kebijaksanaan yang dilakukan oleh Dewan Olimpiade Indonesia (KOI), dimana KOI juga mendapat perintah langsung dari Presiden Joko Widodo untuk mengambil dan berupaya menyelenggarakan event-event global dan salah satu tujuannya adalah bidang esports. Dengan diselenggarakannya event-event global di Indonesia, maka bisa juga menjangkau lebih banyak belahan dunia untuk maju dan menunjukkan bahwa Indonesia juga bisa mengadakan pertarungan besar yang bisa berjalan dengan baik. Selain itu pada tahun 2022 ini

juga Indonesia akan mengadakan Portable Legends M4 Big Showdown 2022 di Jakarta yang merupakan kompetisi berskala dunia untuk game Versatile Legends, dimana Portable Legends kini menjadi salah satu game paling terkenal di dunia. bumi, khususnya di Asia. Hal ini kembali menunjukkan bahwa sistem taktik yang rumit yang dilakukan oleh organisasi-organisasi yang berhubungan dengan esports dan pemerintah Indonesia telah membuahkan hasil yang menjadikan Indonesia dapat diandalkan sebagai tuan rumah kompetisi esports global yang juga dapat mengukir citra besar Indonesia di dunia global.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Dimas Trya Firmansyah. 2022. Medium.com. Perkembangan Esport Sebagai Salah Satu Instrumen Diplomasi Dan Bentuk Soft Power Pemerintah Indonesia. <https://medium.com/@dimastryaf/perkembangan-e-sport-sebagai-salah-satu-instrumen-diplomasi-dan-bentuk-soft-power-pemerintah-83632b91db90>. Di akses 11 september 2023.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Indonesia dengan diplomasi olahraganya telah dilakukan sejak era Soekarno dalam bentuk seperti *GANEFO* dan *asean games* untuk mencapai kepentingan negara, meningkatkan citra negara dan memperkenalkan budaya Indonesia di mata internasional. Di era globalisasi ini diplomasi olahraga Indonesia dilakukan melalui *esport* atau *electronic sport* yang mana *esport* adalah olahraga elektronik yang berlangsung secara *online*. Sebagai salah satu bentuk *soft power* untuk tujuan nasional dan internasional. *Esport* memiliki banyak manfaat bagi atlet, penggiat, dan banyak pihak terlibat dalam dunia *esport*. *Esport* memiliki potensi dalam mencapai kepentingan nasional negara, meningkatkan citra di mata internasional dan memperkenalkan budaya negara Indonesia yang multi kultural melalui *event IESF world esports championships* keuntungan Indonesia dengan *event* ini adalah meningkatnya perekonomian di bidang pariwisata dengan konsep *sport tourism*, budaya Indonesia menjadi lebih terkenal di dunia internasional, dan *event* ini masuk ke dalam catatan *UNESCO* sebagai *event* pertandingan *esport* skala dunia di *outdoor* peran pemerintah pun tidak luput dari *event* ini dengan menyediakan fasilitas dan internet yang memadai untuk *player* yang akan bertanding.

#### **5.2 Saran**

*Esport* harus lebih bisa diperhatikan sebagai salah satu cabang olahraga di berbagai event nasional mau pun internasional karena *esport* bisa menjadi sumber *soft power* suatu negara dapat menciptakan lapangan kerja dan dapat menaikkan ekonomi suatu negara.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal:

- Abi Ichsan Cevy, All Noorzaman. 2020. Peran Olahraga Sebagai Alat Diplomasi Penyelesaian Konflik Di Semenanjung Korea Pada Tahun 2008. *Jurnal Politik Indonesia dan Global*. Vol. 1, No.1.
- Achmad Habib Dwi Prakoso dan Megahnanda Alidyan Kresnawati, 2022. Diplomasi Olahraga Kosovo Sebagai Upaya Membangun Citra Di Dunia Internasional Tahun 2014-2021. *Global and Policy Journal of International Relations*. Vol. 10, No. 2.
- Anggia Tiffany. Fuad Azmi. 2020. Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Asian Games 2018. *Journal of International*. Vol. 1, No. 3.
- Anirotul Qoriah. 2015. Nasionalisme Olahraga. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Vol. 5, No. 1.
- Arry Bainus. Junita Budi Rachman. 2018. Kepentingan Nasional Dalam Hubungan Internasional. *Journal of International Studies*. Vol. 2, No. 2.
- Bayu Kurniawan. 2013. GANEFO Sebagai Wahana Dalam Mewujudkan Konsepsi Politik Luar Negeri Soekamo 1963-1967. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol. 1, No 2.
- Eugene Yosephine, Indriyanto. 2021. Perjuangan Indonesia Dalam Asian Games Ke-4 Tahun 1959-1962 Sebagai Bentuk Diplomasi Kebudayaan Di Tengah Konflik Global. *Historiograf*. Vol. 2, No. 2.
- Faidillah Kurniawan. 2019. E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian, *Jurnal*

### Olahraga Prestasi.

- Gelar Nanggala W.S.P, Makarim Wibisono, Supartono. 2018. Diplomasi Kebudayaan Dalam Mendukung Pencapaian Kepentingan Nasional dan Pertahanan Negara Studi Program Indonesia Arts And Culture Scholarship (IACS) Oleh Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. *Jurnal Diplomasi Pertahanan*. Vol. 4, No. 3.
- Gisella Karina, Tulus Yuniasih. 2020. Diplomasi Olahraga Korea Selatan Terhadap Korea Utara Kontribusi Olimpiade Musim Dingin 2018 Bagi Harmonisasi Hubungan Bilateral. *Journal of Contemporary Diplomacy*. Vol. 4, No. 1.
- Junita Budi Rachman, Savitry Adityani, Dadan Suryadipura, Bima Prawira Utama, Bunga Aprilia, Ariyadi Suherman, Kevin Alfaizi, 2020. Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Moh. Adli Ahdiyat dan Irwansyah. 2018. Analisis Keterlibatan Komunitas Dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 7, No. 2.
- Muh Isa Al Mansyur. Diplomasi Olahraga Dalam Perspektif Komunikasi Internasional Menyongsong Asian Games 2018. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*.
- Stuart Murray. 2020. *Sports Diplomacy: History, Theory, and Practice*. International studies.

### **Skripsi:**

- Adelia Dwi Wijayanti, 2018. Diplomasi Olahraga Korea Selatan Terhadap Korea Utara Melalui Pyeongchang Winter Olympics 2018. Skripsi,

Universitas Brawijaya.

Adinda Saltsabitah Sellery. Hubungan Diplomasi Indonesia Dengan Malaysia Dalam Meningkatkan Kerjasama Olahraga Ski Air Dan Wakeboard. Skripsi. Universitas Bosowa. Ardi Riyanto Rum. 2017. Kebijakan Soft Diplomacy Republik Rakyat Tiongkok Dalam Peningkatan Hubungan Bilateral Dengan Amerika Serikat. Skripsi. Universitas Hasanuddin.

Citra Hennida. Diplomasi Publik Dalam Politik Luar Negeri, Skripsi, Universitas Airlangga.

Fikri Sarah Adilah. 2018. Peran Diplomasi Kuliner Dalam Rangka Pencapaian Kepentingan Nasional Indonesia Di Amerika Serikat.

Gita Rizkia Fitri, 2019. Diplomasi Publik Indonesia Dalam Pelaksanaan Asian Games 2018 Sebagai Upaya Meningkatkan Pariwisata Indonesia Pada Tahun 2017-2018.

Muhammad Fadel. 2019. Olahraga Sebagai Strategi Diplomasi Publik Studi: Penyelenggaraan Piala Dunia 2010 Afrika Selatan. Skripsi. Universitas Islam Indonesia.

Muhammad Rifki Ramadhani. 2022. Kerjasama Bilateral Indonesia-China Dalam Pembangunan Kereta Cepat Jakarta-Bandung. Skripsi. Universitas Pasudan.

Panji Asmara Setian, R.A Retro Hastijanti, Muhammad Faisal. 2022. Karakter Game Online Sebagai Faktor Penentu Dalam Perancangan Fasilitas Pelatihan E-Sport Di Surabaya. Universitas Surabaya Indonesia.

Ridhosan, Intan Trena 2021. Kerjasama Sister City Kota Bandung Dengan Kota

- Kawasaki Jepang Dalam Low Carbon Development. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia.
- Radita Gora Tayibnapi. 2019. Fenomena Game Online Dan Pembaruan Teknologi Komunikasi Sebagai Media Baru. Skripsi. Universitas Satya Negara Indonesia.
- Singgih Sasetyo Adji. 2018. Olahraga Sebagai Sarana Diplomasi Negara = Sports As Diplomatic Tools For Country. Skripsi. Universitas Indonesia.
- Sugeng Winarno, MA., M. Himawan Sutanto, M.Si. 2018. Pemaknaan Pemain Game Tentang Film Dokumenter Free To Play (Studi Resepsi Pada Komunitas Facebook Dota 2 Indonesia). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Syahnaz Risfa Suci Alisyah, 2020. Kepentingan Indonesia Melalui Multisport Event Dalam Penyelenggaraan Asian Para Games Tahun 2018. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Tjan, Adrian Febrianto. Jasson Prestiliano, S.T., M.Cs. 2018. Analisis Kesenangan Bermain Antara Pemain Pro Dan Awam Dalam Dota 2 Dengan Menggunakan Xgameflow Studi Kasus Kota Semarang Universitas Kristen Satya Wacana.
- Triawan Lukman Pambudi. 2016. Peran Publik Dalam Diplomasi: Penggunaan Diplomasi Basket Dalam Hubungan Amerika Serikat-Cina. Skripsi. Universitas Airlangga.
- Wildan Hernanda Agung Nugraha. 2021. Minat Masyarakat Terhadap E- Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. Universitas Negeri Surabaya.

Yuni Viktara 2021. Pengaruh Penyelenggaraan Piala Euro 2016 Dalam Memulihkan Sektor Pariwisata Prancis Pasca Serangan Teroris 2015. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Zakky Bayu Nugroho. 2018. Sepak Bola Sebagai Alat Diplomasi Australia Di Kawasan Asia. Skripsi. Universitas Muhammadiyah.

**Website:**

Admin. 2021. Gopos.id. Indonesia Resmi Jadi Tuan Rumah Esport World Championship 2022. <https://gopos.id/indonesia-resmi-jadi-tuan-rumah-esport-world-championship-2022>. Di akses 7 agustus 2023.

Ahmad Syaifuddin Zuhr. 2022. Nu.or.id. Pagar Nusa Dan Diplomasi Pencak Silat <https://www.nu.or.id/opini/pagar-nusa-dan-diplomasi-pencak-silat-wrkq1>. Di akses 4 agustus 2023.

Ana Maulana, 2022. Kontekstual. Diplomasi Olahraga India-Pakistan: Saksi Jatuh Bangunnya Hubungan Dua Negara. <https://kontekstual.com/diplomasi-olahraga-india-pakistan-saksi-jatuh-bangunnya-hubungan-dua-negara/>. Di akses 12 july 2023.

Ayu Rifka Sitoresmi. 2021. Regional Adalah Kedaerahan Terbatas Pada Wilayah Tertentu, Ini Definisi Dan Jenisnya. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/hot/read/4631032/regional-adalah-kedaerahan-terbatas-pada-wilayah-tertentu-ini-definisi-dan-jenisnya>. Di akses 13 july 2023.

Azhari Nasution. 2021. NOC Indonesia Perkuat Relasi Dengan IESF. <https://www.goriau.com/Berita/Baca/Noc-Indonesia-Perkuat->



Relasi-Dengan-lesf.Html. Di Akses 23 Agustus 2023.

Benediktus Gerenda Pradigdo. 2022. Bola Esport. Indonesia Juara Umum IESF 14<sup>TH</sup> World Esport Championships 2022, Ketua Umum PBSI:Membanggakan. <https://www.bola.com/e-sports/read/5153509/indonesia-juara-umum-iesf-14th-world-esports-championship-2022-ketua-umum-pbesi-membanggakan>.  
Di akses 7 september 2023

Biro Sistem Informasi UMY, 2019, Tujuan Diplomasi Adalah Untuk Ciptakan Perdamaian Dunia, umy acid, <https://www.umy.ac.id/tujuan-diplomasi-adalah-untuk-ciptakan-perdamaian-dunia>. Di akses 14 july 2023.

Detiksport "Pemerintah Perlu Kembangkan Diplomasi Olahraga" <https://sport.detik.com/sport-lain/d-1203811/pemerintah-perlu-kembangkan-diplomasi-olahraga> di akses 21 maret 2023.

Dimas Trya Firmansyah. 2022. Medium.com. Perkembangan Esport Sebagai Salah Satu Instrumen Diplomasi Dan Bentuk Soft Power Pemerintah Indonesia. <https://medium.com/@dimastryaf/perkembangan-e-sport-sebagai-salah-satu-instrumen-diplomasi-dan-bentuk-soft-power-pemerintah-83632b91db90>. Di akses 11 september 2023.

Dota 2. 2023.The Bali Major Approaches. <https://www.dota2.com/newsentry/6252732681200103716>. Di akses 9 agustus 2023.

Ellavie Ichlasa Amalia, 2020. Hybrid.co.id. Jumlah Pemain Dota 2 Kembali Naik <https://hybrid.co.id/post/jumlah-pemain-dota-2-kembali-naik>. Di

akses 7 Juli 2023.

Gilang Iaksono. 2023, Kincir. Jadwal, Format, Dan Fakta Turnamen Dota 2 Bali Major 2023. <https://kincir.com/game/po-game/jadwal-format-dan-fakta-turnamen-dota-2-bali-major-GOinorb15ErURJ/#-text-Format%20pertandingan%20akan%20menggunakan%20best%20of%20two.%20Empat,di%20tiap-tiap%20grup%20bakal%20tersingkir%20dar%20turnamen%20ini>.  
Di akses 9 Agustus 2023

Giovani Dio Prasasti, 2023. Liputan6. Turnamen DOTA 2 Bali Major Ungkap Lokasi Penyelenggaraan, Playoff 7-9 Juli 2023. <https://www.liputan6.com/teknoread/5271984/tumamen-dota-2-bali-major-ungkap-lokasi-penyelenggaraan-jadwal-playoff-7-9-juli-2023>. Di akses 23 Juli 2023.

Hafizh Zulfikar. 2021. Honda Community, Pertumbuhan Komunitas Esport Di Indonesia. <https://www.astra-honda.com/community/news-detail?slug=pertumbuhan-komunitas-esports-di-indonesia> Di akses 15 Agustus.

Irwani Istiqoma, Genpu.Com, 2021. Presiden IESF Beberkan Alasan Kejayaan Esports Dunia 2022 Bali. <https://www.genpl.co/sport/149273/Presiden-lest-beber-alasan-kejayaan-esports-dunia-2022-o-bali>. Di Akses 23 Agustus 2023.

Jantri Pinem: 2023. Keberhasilan Diplomasi Olahraga Indonesia Dalam Meningkatkan Citra Indonesia Di Mata Dunia. Kompasiana.com. <https://www.kompasiana.com/antripinem8851/6484322008a8b506d343b3c2/keberhasilan-diplomasi-olahraga-indonesia-dalam->

meningkatkan-citra-indonesia-di-mata-global. Di akses 25 July 2023.

Joshua Michael. 2019. Merdeka.Com. Pemerintah Siap Dukung Esport Di Indonesia. <https://www.Merdeka.Com/Teknologi/Pemerintah-Siap-Dukung-Esport-Di-Indonesia.Html>. Di Akses 23 Agustus 2023.

Joy Pribadi, 2019. School Media News. Esport Yang Menanti Kepastian Menuju Pengakuan. <https://news.schoolmedia.id/lipsus/Esport-yang-Menanti-Kepastian-Menuju-Pengakuan-1123>. Di akses 6 agustus 2023.

Kii. 2022. Metaco. Rekap Jejak Prestasi Indonesia Di Dota 2: Dari BOOM Esports Hingga IESF World Championship 2022. <https://m.metaco.gg/dota-2/rekap-jejak-prestasi-indonesia-di-dota-2>. Di akses 23 juli 2023.

Kontributor Persada Institute. 2023. Radar Sampit. Sukses Kejuaraan Dunia, PBSI Komitmen Majukan Esport Indonesia. <https://radarsampit.jawapos.com/nasional/09/12/2022/sukses-kejuaraan-dunia-pb-esi-komitmen-majukan-esport-indonesia/>. Di akses 9 september 2023.

Liberty Jemadu. 2023. Suara.com. Bali Major Di Gelar Tahun Ini, Indonesia Jadi Tuan Rumah Turnamen Utama Dota 2 Kelas Dunia. <https://www.suara.com/tekno/2023/01/06/152750/bali-major-digelar-tahun-ini-indonesia-jadi-tuan-rumah-turnamen-utama-dota-2-kelas-dunia>. Di akses 7 agustus 2023.

Lukman Keenan Adar. 2023. Radar Sampit Spirit Baru Kotawaringin. Kesuksesan Penyelenggaraan IESF Bali Oleh PBESI Harumkan

Indonesia.

<https://radarsampit.jawapos.com/opini/11/12/2022/kesuksesan-penyelenggaraan-lest-bali-oleh-pb-esi-harumkan-indonesia/>. Di akses 9 april 2023.

Mochammad Abdul Muiz, 2022. Kompasiana. Keuntungan Indonesia Menjadi Tuan Rumah IESF World Esports Championships 2022. <https://www.kompasiana.com/mabdulmuiz01/63084de8c835122ae760dbe4/keuntungan-indonesia-menjadi-tuan-rumah-iesf-2022?page=all#section2>. Di akses 15 agustus.

Nuranda Indrajaya, 2022. Detikinet. Alasan Bali Di Pilih Jadi Tuan Rumah IESF World Esport Championships. Di akses 14 agustus 2023.

Nurdin Saleh, 2022. Tempo.Co Bicara Fakta. Tim Nasional Dota 2 Indonesia Juara Di Iesf Bali 14th World Esports Championship 2022. <https://sport.tempo.co/read/1666713/tim-nasional-dota-2-indonesia-juara-di-iesf-bali-14th-world-esports-championship-2022>. Di akses 9 april 2023

Nurdin Saleh. 2020. Tempo.co. Esport Sudah Di Akui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi. <https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi>. Di akses 5 september 2023.

Owo. 2022. Neraca. Iest Bali 14 Wec 2022 Dukung Kemajuan Ekonomi Dan Pariwisata, <https://www.neraca.co.id/article/172802/iest-bali-14th-wec-2022-dukung-kemajuan-ekonomi-dan-pariwisata>. Di akses 15 agustus.

Reinhart Siswandi. 2023. Kontribusi Ilmu Data Dalam Perkembangan Esports Di

Indonesia. Kumparan.com. <https://kumparan.com/reinhart-siswadi/kontribusi-ilmu-data-dalam-perkembangan-esports-di-indonesia-20NiWHadnY4/full>

Rien, 2022, Ggwp.id. Apa Itu IESF World Esports Championship? Ini Penjelasannya. <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/apa-itu-lest-world-esports-championship>. Di akses 9 april 2023.

Romi Subhan, 2023. PBESI Resmi Lepas Timnas Esport IESF 15 World Esports Championships 2023. <https://Dailyspin.Id/Esports/Mobile-Legends/Pb-Esi-Resmi-Lepas-Timnas-Esports-lest-15th-World-Esports-Championships-2023/>. Di Akses 23 Agustus 2023.

Satrio Widiasmoro, 2022. Kumparan.com. Olahraga Sebagai Ujung Tombak Diplomasi Publik Indonesia. <https://kumparan.com/satrio-w/olahraga-sebagai-ujung-tombak-diplomasi-publik-indonesia-1y7PJJ8NX2L/1>. Di akses 13 april 2023.

Yoga Wisesa, 2014. Pemerintah Konfirmasi Dukungannya Pada Perkembangan Esport Di Indonesia. <https://Dailysocial.Id/Post/Pemerintah-Konfirmasi-Dukungannya-Pada-Perkembangan-Esport-Di-Indonesia>. Di Akses 23 Agustus 2023.

Zulfirdaus Harahap. 2018. Bola.com. Atlet Esport Indonesia Di Asian Games 2018 Di Jamin Tak Gunakan Doping. Di akses 6 agustus 2023.

#### **Dokumen resmi:**

Dinas Pariwisata Provinsi Bali. 2021. Laporan Kinerja Instansi Pemerintah (LKJIP).

Direktorat Jenderal Perhubungan Laut. Kerja Sama Luar Negeri.

Diskominfo. 2021. Diskominfo Kabupaten Badung. Mengenal E-Sport Lebih

Dekat.

KEMENKO PMK. 2021. Pemerintah Dukung Esports Dan Industri Gaming.

Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan, 2021.

Pemerintah Dukung Esport Dan Gaming.

Kementrian Luar Negeri Republik Indonesia 2018. Indonesia Kembali Menjadi

Tuan Rumah Asian Games.

Kementrian Pariwisata Dan Ekonomi / Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif

Republik Indonesia, 2022. Menparekrat Dukung Penyelenggaraan

Indonesia Esports Summit 2022 Di Bali.

Kementrian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia. 2022. Menpora Amali

Pastikan Pemerintah Dukung Penuh Kemajuan Esport Indonesia.

Kementrian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia, 2022. Menpora Amali

Dukung PBESI Gelar Kejuaraan Indonesia Esport Summit 2022

Dan 14 World Esport Championship 2022.

Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2018, Olahraga Demi Mengangkat

Nama Bangsa Indonesia Tuan Rumah Asian Games 1962.

Kominfo, 2023. Rudiantara Terus Mendukung Esport Indonesia.

Komite Olahraga Nasional Indonesia. IESF 14th World Esports Championship

Bali 2022 Dongkrak Sport Tourism Dan Kepercayaan Dunia

Terhadap Indonesia.

Komite Olimpiade Indonesia, 2021. Buah Diplomasi Noc, Tommy Hermawan Lo

Masuk Jajaran Dewan IESF.

Komite Olimpiade Indonesia. 2022. Komite Olimpiade Indonesia Minta IESF

Maksimalkan Kejuaraan Dunia Esport.

Pullata. 2022. Komite Olahraga Nasional Indonesia. IESF 14th World Esports

Championship Bali 2022 Dongkrak Sport Tourism Dan  
Kepercayaan Dunia Terhadap Indonesia.

**Wawancara:**

Wawancara Tidak Terstruktur.