

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Tulisan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan Bagaimana pagelaran Riyadh Master merupakan agenda Diplomasi Publik Arab Saudi, sebuah inisiatif untuk mencapai kesuksesan menuju Visi Saudi 2030—a vibrant society, a thriving economy, an ambitious nation—memanfaatkan elemen diplomasi publik berdasarkan konsep Cull (2008), yaitu listening, advocacy, dan international broadcast.

Riyadh Masters yang merupakan sebuah pagelaran esport dimanfaatkan secara strategis oleh Saudi sebagai usaha untuk berubah dari diplomasi tradisional menuju pendekatan soft power, dunia dimana platform digital dan budaya populer global—seperti esports—digunakan sebagai alat untuk membentuk ulang persepsi internasional.

Penulis menemukan bahwa Riyadh Masters merupakan agenda politik Saudi yang tidak hanya berbentuk kompetisi gim, namun sebagai alat untuk mempromosikan citra Saudi yang berevolusi—yaitu berlandaskan pada keterbukaan, modernisasi, dan diversifikasi ekonomi yang bebas dari ketergantungan fosil. Pagelaran ini berkontribusi dalam meningkatkan visibilitas Saudi ke panggung global dan di saat bersamaan mampu menjawab kritik mengenai HAM dan tuduhan atas “esportwashing.”

Melalui keterlibatan digital dan narasi inklusif, Saudi mencoba mencapai persepsi publik internasional sebagai negara yang memiliki identitas

progresif (Ahmed, 2023; Li, 2023). Menggunakan konsep Cull (2008), Saudi telah memanfaatkan komponen kunci seperti listening (melalui keterlibatan dalam komunitas eSport global), advocacy (mempromosikan nilai dari Visi 2030, dan international broadcast (memastikan Visi 2030 tercapai) secara berkesinambungan.

Kesimpulannya, penulis menemukan bahwa eSport, ditunjukkan melalui Riyadh Masters dan keterlibatan Pangeran Saudi dalam komunitas eSport secara aktif, merupakan kegiatan yang lebih dari sebuah pagelaran tunggal—Melalui alat digital dan budaya eSports, Arab Saudi mencapai sebuah bentuk diplomatik yang “maha hadir” atau omnipresence, yang dapat diakses, dilihat, didengar, dan diceritakan dalam berbagai bentuk dan disiarkan secara konstan.

4.2 Saran

Penulis memaparkan saran sebagai implikasi penelitian ataupun penelitian selanjutnya untuk mengutip penelitian ini untuk memahami eSport di semenanjung Arab, potensi Saudi Arabia untuk mendapatkan panggung internasional, dan signifikansi penggunaan eSport sebagai sarana diplomasi publik bagi suatu negara.

Penulis menemukan keterbatasan dalam cakupan data yang terbatas pada data sekunder, penelitian selanjutnya dapat menggunakan sumber primer untuk menambah legitimasi. Studi Komparasi juga dapat dilakukan untuk mengeksplor bagaimana negara lainnya—seperti Tiongkok dan Korea Selatan—memanfaatkan eSport sebagai sarana diplomasinya untuk menilai keunikand an efektifitas pendekatan Arab Saudi.

Jangkauan penelitian juga dapat ditingkatkan menjadi lebih jangka panjang, yaitu misalnya dengan meneliti bagaimana dampak jangka panjang diplomasi eSport terhadap Arab Saudi, misalnya perkembangan pengaruh budaya Arab Saudi. Analisis terhadap pengaruh domestik juga akan bernilai signifikan, misalnya dengan mempelajari implikasi dari perkembangan eSport terhadap sosio-politik internal Arab Saudi, terlebih mengenai identitas pemuda, ketenagakerjaan, dan nilai sosial.