

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visi Saudi 2030 merupakan upaya ambisius Arab Saudi untuk mengubah citra internasionalnya dari negara konservatif dan Islami menjadi negara yang lebih progresif dan terbuka. Transformasi ini menghadapi tantangan besar, mengingat nilai-nilai progresif yang diusung dalam visi tersebut berpotensi bertentangan dengan tradisi yang telah lama dianut. Proses adaptasi terhadap perubahan ini tidak selalu berjalan mulus, terutama ketika kebijakan baru dianggap tidak sesuai dengan kaidah syariat Islam dan norma kesopanan publik.

Resistensi muncul dari berbagai kelompok, termasuk ulama, keluarga kerajaan, serta masyarakat konservatif (Winarni & Permana, 2022). Meskipun nilai-nilai tradisional memainkan peran penting dalam membentuk identitas nasional, adaptasi terhadap dinamika global menjadi keharusan agar Arab Saudi tetap kompetitif dalam perekonomian dunia. Mohammed bin Salman (MBS), sebagai pemimpin *de facto*, meyakini bahwa negaranya harus beradaptasi atau tertinggal.

Dalam konteks ini, berbagai inisiatif dilakukan, termasuk penyelenggaraan Riyadh Master, sebuah kompetisi e-sport internasional yang mencerminkan strategi Arab Saudi dalam merangkul ekonomi digital dan industri hiburan global seperti film, musik dan salah satunya yakni eSport. Sepanjang satu dekade ini, esports telah berkembang pesat. Pertumbuhan pada akses internet dan sosial media yang menyajikan siaran langsung seperti Twitch, Facebook, Tiktok, dan

Youtube telah berkontribusi terhadap valuasi total industri senilai 850 juta USD, dan diprediksikan bertumbuh hingga 1.4 miliar USD pada 2020 (NewZoo 2018).

Beberapa merek dagang konsumen termasuk Monster, Red Bull, Coca-cola, Anheuser Bush, antara lain, berinvestasi dengan jumlah besar sebagai sponsor dalam pagelaran esports. Pada waktu yang bersamaan, beberapa liga olahraga konvensional – yang dapat pula kita sebut sebagai olahraga tradisional – melakukan kerjasama dengan penyedia esports, termasuk diantaranya FIFA dan FIFA eWorld Cup 2019, NBA dengan NBA2K, dan MotoGP dengan MGP eSports series. Mengacu pada angka yang diperoleh, laga final akbar DOTA 2 The International 10 pada 2021 telah ditonton 2.7 juta penonton berbeda secara bersamaan dan memperebutkan 40 juta USD (Esports Charts 2021), pertumbuhan pesat dalam industri esports dapat dinilai signifikan.

Dilansir dari Center on Public Diplomacy, University of Southern California, sebagai negara paling makmur di kawasan Timur Tengah, serta sebagai kontributor utama dalam Global Fund dan World Health Organization, Saudi Arabia sebelumnya masih terbilang menggunakan tradisional diplomasi dan menganggap bahwa diplomasi publik seringkali digambarkan sebagai “sharp power” yang berarti negara menggunakan kekuatan manipulatif secara politis untuk memengaruhi publik serta masyarakat mereka (Center on Public Diplomacy, University of Southern California, n.d.).

Diplomasi Publik Saudi Arabia dapat dikategorikan menjadi 2 periode - yakni sebelum dan setelah 2016 - dan menjadi 3 dimensi yakni regional, keislaman dan internasional (Center on Public Diplomacy). Sebelum 2016 letak dan cara diplomasi

publik yang mayoritas dilakukan oleh Arab Saudi adalah melalui luaran media sebagai alat komunikasi kepada publik Timur Tengah dan Negara-negara Arab.

Dalam dimensi keislaman, Mekkah dan Madinah sebagai pusat situs suci islam dimanfaatkan oleh Arab Saudi melalui pelayanan ramah tamah, infrastruktur dan keterhubungan dengan publik muslim melalui sektor agamis dengan tujuan menyebarkan islam(Saudi Arabia's soft power rooted in religious influence via the Two Holy Cities of Mecca and Medina) (Nye, 2018; ResearchGate, n.d.; Alyusufi, 2023).

Pada 2016, Muhammad bin Salman mengumumkan Visi Saudi 2030 yang bertujuan utama untuk tercapainya diversifikasi ekonomi, menjadi titik awal transformasi diplomasi publik pemerintahannya. Dengan didirikannya Agensi Diplomasi Publik dalam Kementerian Urusan Luar Negeri, percepatan terjadi dalam diri Arab Saudi, antara lain kebijakan menerima turis asing secara terbuka, menghadirkan pusat hiburan untuk olahraga, hiburan, dan pagelaran kebudayaan (Shuqom, 2025; USC Center on Public Diplomacy, n.d.; AFP, 2020).

Pada dimensi kedua, bersama Kementerian Urusan Keislaman, pemugaran atas situs bersejarah islam dipugar kembali dengan dikemas dalam tajuk memperkaya pengalaman jamaah haji serta mengenal kebudayaan Arab Saudi yang terkini. MBS menafsirkan Visi Saudi 2030 memerlukan Kementerian ini untuk memasukkan perbaikan citra saudi sebagai tujuan utama (Alyusufi, 2023).

Pada dimensi ketiga, olahraga merupakan sektor tengah digarap dengan nilai yang masif. Dalam agendanya, tim sepakbola inggris Newcastle United dibeli dan menerima tamu dalam berbagai pagelaran. Untuk mendongkrak keterlibatan liga

domestik, pemain sepakbola dengan nama besar dibeli untuk masuk ke Liga Pro Saudi, seperti Neymar Jr, Cristiano Ronaldo, Karim Benzema, dan masih berlanjut. Pada esports, Saudi mendirikan Team Falcons sebagai organisasi tim dalam beberapa judul gim esports, menggelar dan menjadi tuan rumah dari Riyadh Masters pada 2022 dan 2023 di Riyadh (Alyusufi,2023).

Arab Saudi harus melalui perubahan yang radikal dalam pendekatan diplomasi publiknya untuk mencapai Visi 2030. Publik internasional menuding kegemaran Saudi dalam olahraga – baik tradisional maupun esports – merupakan bagian dari sportwashing, sebuah agenda membersihkan citra negara yang sebelumnya dikaitkan hal-hal buruk dengan melalui investasi besar dalam olahraga(The Guardian, 2024; Reuters, 2025; Human Rights Watch, 2024; The Conversation, 2024).

Menanggapi tuduhan sportwashing yang dikaitkan dengan Newcastle United, Liga Pro Saudi, hingga Team Falcons, MBS menyatakan bahwa dirinya tidak khawatir akan tuduhan ini dan tetap menghendaki sportwashing apabila itu dapat mendatangkan pertumbuhan ekonomi bagi Arab Saudi (BBC, 2023). Sehingga, untuk mengkaji praktik diplomasi publik Arab Saudi perlu juga melibatkan unsur sejarah dan konteks terkini (Alyusufi, 2023).

Salah satu peluang yang ingin dimanfaatkan Pemerintah Arab Saudi adalah pagelaran Riyadh Masters. Riyadh Masters merupakan kejuaraan DOTA 2 berskala internasional yang diselenggarakan di Riyadh, Arab Saudi, tepatnya di Boulevard Riyadh City. Kompetisi ini melibatkan 20 tim dari seluruh dunia dan memiliki total hadiah mencapai 15 juta dolar Amerika Serikat pada tahun 2023. Pagelaran Riyadh Master kerap kali dianggap menjadi salah satu upaya Arab Saudi

untuk melakukan diplomasi publik (Fragster, 2023; Dexerto, 2023; Eye of Riyadh, 2023).

Adapun penelitian terdahulu mengenai diplomasi publik Arab Saudi dalam usahanya mencapai Visi Saudi 2030 telah dilakukan. Menurut Alfarizi & Triantama (2024) Arab Saudi telah mengimplementasikan diplomasi publik pada Liga Sepakbola Pro Saudi, sesuai dengan 5 taksonomi diplomasi publik Nicholas J. Cull. Dalam perkembangan implementasinya, Arab Saudi juga mengadopsi saluran utama berbasis digital seperti media sosial untuk memperluas jangkauan wawasan ke publik yang lebih luas, khususnya untuk kesadaran publik penggemar sepakbola di dunia (Manzlawiy, 2024; Alhammad, 2024).

Seperti pada Kementerian Urusan Agama, nilai yang mewakili kepentingan nasional Saudi diterapkan pada sektor-sektor yang bertanggung jawab pada liga sepakbola profesional. Ada 3 capaian yang ingin dicapai oleh Saudi dalam agenda diplomasi publiknya, pertama peningkatan citra nasional Arab Saudi, kedua mendatangkan kesempatan menciptakan lapangan pekerjaan, ketiga kepentingan yang berkaitan dengan pendapatan komersial dari liga itu sendiri (Modern Diplomacy, 2023; Arab News, 2025; TheWillNews, 2023).

Ketiga capaian ini sejalan dengan Visi 2030 yaitu menciptakan diversifikasi ekonomi melalui pilar a thriving economy sebagai upaya penyerapan SDM melalui lapangan pekerjaan dan peningkatan komersial dari liga, serta a vibrant society melalui peningkatan citra nasional kepada publik internasional (Vision 2030, n.d.; Saudi Press, 2025; EY, 2021). Penulis akan menggunakan penelitian Alfarizi &

Triantama (2024) sebagai tinjauan untuk menganalisis upaya diplomasi publik Arab Saudi melalui objek berbeda, yaitu Pagelaran Riyadh Masters.

Gambar 1.1 Saudi Vision 2030



Sumber : vision2030.gov.sa

Ketiga capaian ini sejalan dengan Visi 2030 yaitu menciptakan diversifikasi ekonomi melalui pilar a thriving economy sebagai upaya penyerapan SDM melalui lapangan pekerjaan dan peningkatan komersial dari liga, serta a vibrant society melalui peningkatan citra nasional kepada publik internasional. Penulis akan menggunakan penelitian Alfarizi & Triantama (2024) sebagai tinjauan untuk

menganalisis upaya diplomasi publik Arab Saudi melalui objek berbeda, yaitu Pagelaran Riyadh Masters.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang mengenai presensi Pemerintah Arab Saudi dalam berbagai ajang perlombaan di bidang olahraga dan e-sports dalam setengah dekade terakhir, terdapat fenomena unik yang secara tidak langsung menonjolkan indikasi upaya pemerintah untuk terlibat dalam skena olahraga internasional dan meningkatkan simpati negara lain. Oleh karena itu, pertanyaan yang ingin penulis temukan jawabannya adalah bagaimana Arab Saudi melakukan upaya diplomasi publik dalam pagelaran RIYADH MASTERS?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Secara Umum

Dalam penelitian ini, penulis membuat naskah penelitian yang berlandaskan sebuah tujuan. Adapun tujuan penelitian ini dapat ditentukan ke dalam dua pembagian, yaitu tujuan penelitian secara umum dan tujuan penelitian secara khusus. Tujuan penulis membuat penelitian ini adalah dalam rangka pemenuhan kewajiban akademis skripsi dalam mata kuliah skripsi Jurusan Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.3.2 Secara Khusus

Berangkat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini penulis bertujuan secara khusus untuk mengetahui bagaimana dalam RIYADH MASTERS Arab Saudi melakukan upaya untuk menarik simpati negara lain sebagai bentuk diplomasi publik.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 Landasan Teori

1.4.1.1 Diplomasi Publik

Diplomasi merupakan produk dari Soft Power, yaitu sebuah cara negara-negara berinteraksi, dengan demikian negara-negara tersebut dapat berbagi pengaruh yang didasarkan atas kepentingan nasional tanpa diperlukannya jalur militer atau berperang. Berangkat dari pemahaman ini, fungsi utama dan paling esensial dari diplomasi adalah diplomasi sebagai usaha pencapaian perdamaian atas dua atau lebih entitas kepentingan melalui persetujuan dan negosiasi. (Melissen, 2005).

Menarik mundur dalam sejarah pada tahun 1965, Edmund Gullion mencetuskan sebuah frasa yang disebut Public Diplomacy (Diplomasi Publik) (Melissen, 2005). Istilah ini dibutuhkan sebagai definisi yang spesifik merujuk pada diplomasi dalam hubungan internasional yang bersinggah pada hubungan antar negara tanpa melibatkan atau terbatas pada struktur negara.

Diskusi lanjut mengenai diplomasi publik dibahas dalam The Center for Public Diplomacy yang didirikan oleh Edward R. Murrow – sekarang dinamai sebagai The Edward R. Murrow Center atau Murrow Center – di Universitas Tufts University (Melissen, 2005). Dicituskan bahwa definisi dari konsep “Diplomasi Publik” sebagai “Dampak dari formasi opini publik dan eksekusi dari kebijakan luar negeri”.

Konsep ini meliputi aspek-aspek hubungan internasional yang diluar marwah diplomasi tradisional, pengkotakan opini publik di negara lain sebagai buah perspektif dari pemerintahnya, interaksi antar kelompok kepentingan privat di berbagai negara,

kesadaran publik akan urusan luar negeri dan dampaknya pada kebijakan domestik, serta komunikasi yang efektif (Melissen, 2005). Dalam kalimat yang lebih komprehensif, menurut Melissen diplomasi publik merupakan proses interaksi antara pemerintah dan masyarakat internasional untuk memajukan kepentingan negara.

Modern ini, diplomasi publik telah mekar dalam definisinya dan menjadi lebih luas dalam eksekusinya. Dalam bukunya, Melissen menyatakan bahwa kita menghadapi era new Public Diplomacy. Melissen lebih lanjut menjelaskan bahwa tujuan negara-negara menerapkan diplomasi publik misalnya dalam tujuannya mempromosikan nilai-nilai yang menjadi identitas negara tersebut dan dilakukan dalam tujuannya yang tentunya berhubungan lurus dengan tujuan diplomasi yaitu membuka koneksi yang menghadirkan adanya kesempatan untuk dimulainya komunikasi, lalu diharapkan bertumbuh hingga menjadi jalur kerjasama.

Konsep baru ini dapat dijelaskan dalam empat poin dasar, pertama mengedepankan pendekatan baru yang lebih dari sekedar propaganda, yaitu mengedepankan dialog dan keterlibatan langsung dengan publik luar negeri. Kedua, diplomasi publik baru melibatkan penggunaan soft power dengan kedudukan yang lebih strategis dengan memanfaatkan nilai-nilai, budaya, dan kebijakan domestik untuk mempengaruhi opini publik luar negeri.

Ketiga, bentuk the new public diplomacy beroperasi dalam kerangka atau model berbasis jejaring (Network Model) yang menekankan keterlibatan aktif dari aktor non-negara dan hubungan transnasional. Keempat, ciri dari konsep baru ini dapat dikenali dari sifatnya yang kolaboratif (Collaborative Nature) seperti terlibatnya banyak aktor seperti LSM, badan usaha, hingga masyarakat sipil

dalam berhubungan dan bekerjasama untuk mencapai kepentingan bersama di kancah global. (Murray et al., 2020).

Sebagai contoh, pada awalnya diplomasi publik dilakukan dengan propaganda, misalnya propaganda George W. Bush “You are with us or against us”, kemudian berkembang seiring perkembangan zaman lebih mengutamakan pendekatan teori komunikasi jaringan karena misalnya melalui sosial media dan internet, aktor internasional dapat berinteraksi secara langsung dan real-time.

Dalam teori ini, Melissen (2006) menyebutkan bahwa diplomasi publik digunakan sebagai konsep untuk menilai perkembangan yang terjadi pada bidang ini. Melissen mengembangkan tiga konsep diplomasi publik dan diperkenalkan untuk menganalisis diplomasi publik yakni melalui propaganda, nation-branding, dan hubungan budaya asing untuk merubah sikap dan sudut pandang terhadap suatu negara (Melissen 2006).

Menurut Nicholas J. Cull dalam bukunya yang berjudul *Public Diplomacy: Lessons from the Past* menjelaskan bahwa dalam semangat diplomasi berbasis soft power, konsep diplomasi publik di modern ini telah berevolusi dan menimbulkan perubahan menuju pendekatan dengan mekanisme yang baru, diantaranya adalah pendekatan melalui mendengarkan, advokasi, diplomasi kultur, pertukaran nilai, penyiaran internasional, dan perang psikologis.

Melalui 5 pendekatan ini, penulis berusaha menemukan kecocokan dan pola yang berkaitan terhadap studi kasus yang diharapkan dapat menjawab rumusan masalah, yaitu apakah dapat ditemukan praktik diplomasi publik oleh arab saudi

di pagelaran Riyadh Masters 2022-2023 dan bagaimana praktik tersebut dilakukan. Adapun taksonomi dari Diplomasi Publik menurut Nicholas J. Cull dalam bukunya yang berjudul *Public Diplomacy in a Changing World* (2008).

Tabel 1.1 Definisi Taksonomi Diplomasi Publik

| Tipe Diplomasi Publik | Penjelasan Singkat |
|---|---|
| 1. Listening (Mendengarkan) | Melalui proses mendengar, seorang aktor mengusahakan untuk mengelola lingkungan internasional dengan mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari masyarakat luar negeri, dan menggunakan data tersebut sebagai modal untuk pengalihan kebijakan atau pendekatan diplomasi publik yang lebih luas. |
| 2. Advocacy (Advokasi) | Dalam diplomasi publik advokasi merupakan usaha seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan cara melakukan kegiatan komunikasi internasional untuk secara aktif mempromosikan kebijakan tertentu, ide, atau kemauan politis secara umum dari seorang aktor di dalam pikiran masyarakat asing. |
| 3. Cultural diplomacy (Diplomasi budaya) | Diplomasi budaya merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan menyuguhkan dan menyebarkan kekayaan budayanya dan berikut capaiannya untuk dikenal di luar negeri dengan/atau memfasilitasi transmisi budaya ke luar negeri. |
| 4. Exchange diplomacy (Diplomasi pertukaran) | Diplomasi pertukaran merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan mengirim warganya ke luar negeri dan sebaliknya menerima warga luar negeri ke dalam untuk periode tertentu dalam urusan pendidikan dan/atau akulturasi. |

| | |
|--|--|
| <p>5. International broadcasting (Penyiaran Internasional)</p> | <p>Penyiaran Internasional merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan menggunakan teknologi komunikasi untuk memperoleh keterlibatan dengan asing</p> |
|--|--|

Sumber : Public Diplomacy In a Changing World, Cull (2008)

1.4.1.2 Esport sebagai Olahraga

Istilah ‘sport’ yang dibubuhkan dalam eSport mengindikasikan bahwa kegiatan ataupun fenomena ini disebut merupakan olahraga dalam bentuk elektronik. Istilah ini telah dikukuhkan dalam penetapan OCA (Olympic Council of Asia) sejak 17 April 2017 bahwa eSport diikutsertakan sebagai cabang olahraga yang dilombakan pada pagelaran tersebut, diikuti oleh penerapannya pada AIMAG (Asian Indoor and Martial Art Games) kelima di Turkmenistan pada September 2017 (Kurniawan, 2019).

Menjadi seru saat kita membedah dari definisi olahraga, dalam bahasa Inggris kata ini padanannya adalah ‘sport’ yang lahir dari kata ‘dis-ports’ yang merupakan bahasa Perancis Kuno. Dis-ports memiliki arti “sesuatu untuk menghibur diri”, konsep yang membawa olahraga modern pada akhirnya merupakan industrialisasi sebuah permainan, dasar konsep dari berolahraga adalah untuk ‘bermain’ atau untuk ‘menghibur diri’.

Menurut Dex Glenniza (2018) dalam Kurniawan (2019) dari pengertian ini saja, dapat diartikan secara langsung bahwa dengan demikian bermain gim – yang juga merupakan sebuah permainan untuk menghibur diri – merupakan olahraga.

Menurut Co-host dari FOX News, Soledad O'Brien dalam Dex Glenniza (2018) dalam Kurniawan (2019).

eSport dalam industrinya memiliki kesetaraan dalam segala lini eSport konvensional dalam hal bisnis, organisasi ataupun otoritas yang menaungi, tontonan dan siaran ulang, serta pemberitaan media hingga media yang meliputnya. Mengkaji data secara keseluruhan, pada 2017 penonton eSport mencapai angka 335 juta penonton, dengan 143 juta diantaranya dapat dikategorikan sebagai pemain aktif (Sjöblom et al. 2019 dalam Murray et al., 2020).

1.4.1.3 Esport dalam Hubungan Internasional

Dalam buku *eSports Diplomacy Towards a Sustainable Gold Rush* (2020), Murray mendiskusikan bentuk keterlibatan hubungan internasional dalam industri eSports melalui pemanfaatan segala aspek dari eSports untuk mendongkrak citra baik dari negaranya untuk berbagai sektor negara, baik dalam kekuatan domestik dan daya jual internasional. Dalam hal domestik misalnya, bagaimana industri ini dapat menyerap tenaga kerja dengan menciptakan lapangan pekerjaan, penarikan pajak ataupun pendapatan bagi negaranya melalui cara lain, dan menghadirkan kemajuan bagi turisme (Murray, 2020).

Secara internasional, hal ini dapat dijelaskan dalam beberapa poin, yaitu melalui pemanfaatan eSports dalam luaran kebijakan eSports. Kebijakan eSports yang dapat dimanfaatkan antara lain dalam bidang Turisme dan Infrastruktur, Edukasi, Kekuatan dan Pengaruh Politik (Murray, 2020).

Dalam konsep industri olahraga, terdapat satu faktor yang cukup penting bagi olahraga itu sendiri yaitu adanya tuan rumah acara, hal ini dimanfaatkan oleh

pemerintah yang kaya akan sumberdaya, utamanya secara finansial, untuk mengambil resiko untuk menjadi tuan rumah sebuah pagelaran olahraga global sebagai resiko investasi dengan harapan untuk menstimulasi pendapatan ekonomi melalui turisme dan perdagangan (Burgo and Cromartie 2018, dalam Murray 2020).

The international 2018, kompetisi akbar DOTA 2 di tuan rumahi Vancouver, Canada dengan bertempat di Vancouver's Rogers Arena (Valve Corporation, 2018). Dalam pagelaran ini, terdapat hampir 20.000 penonton langsung dan 15 juta total penonton online yang disiarkan secara langsung, dan dalam pagelaran ini pula dipertarungkan total hadiah senilai 25.5 juta Dolar Amerika Serikat yang dipertarungkan oleh 18 tim yang berlatar belakang transnasional (Lost Angeles Times et al., 2018).

Pada The international 2019 yang diselenggarakan di Mercedes-Benz Shanghai, Tiongkok yang berkapasitas 18.000 penonton terjual habis dalam 4 hari berturut-turut dengan berbagai penonton yang hadir dari mancanegara (Global Times, 2019; China Daily, 2019). Pagelaran ini menorehkan angka total hadiah yang meningkat menjadi 34 Juta Dolar Amerika Serikat, total hadiah terbesar dalam sejarah eSport pada tahun tersebut. Turisme yang dihasilkan oleh eSport dimanfaatkan oleh pemerintah, selayaknya olahraga konvensional, yaitu melalui pembangunan arena khusus untuk pagelaran eSports dengan fasilitas khusus turnamen, dengan segala kelengkapannya (Global Times, 2019; Reuters via SHINE News, 2019).

Pagelaran akbar yang terbukti memiliki nilai signifikan juga dimanfaatkan oleh pemerintah melalui penyerapannya dalam rantai pasok. Rantai Pasok eSports meliputi penggunaan bahasa negara untuk kegiatan tayangan langsung

dan commentating, layanan berbasis informasi dan teknologi, manajemen pagelaran dan olahraga, merchandising, keramahtamahan, hingga media dan hubungan masyarakat (Yu 2018, dalam Murray 2020).

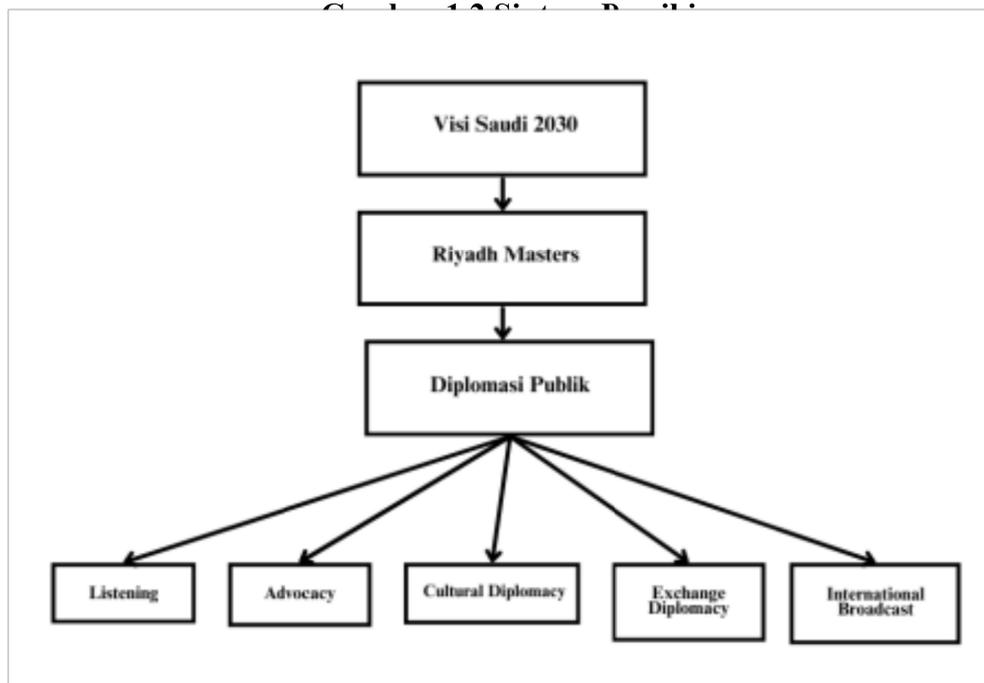
Daya tarik-menarik yang diciptakan dari eSports, baik dari publik dengan kegemaran dan popularitas hingga industri yang menjanjikan; bisnis terkait dalam rantai pasok eSports; hingga politik; memunculkan ketertarikan ataupun kepekaan pemerintah akan pengaruh dari eSports dalam Politik (The Guardian, 2024; Keenan, 2024; MDPI Sustainability, 2020).

Menelusuri teori dari J. Nye mengenai “Soft Power”, pemerintah dapat menerapkan potensi perkembangan pesat dari eSport sebagai potensi “Soft Power” (Nye, 1990/2004; Wong & Meng-Lewis, 2022). Dari ragam gim eSport, tim yang bertanding, hingga penyelenggara pagelaran populasi industri eSports berisi komunitas transnasional daring maupun luring (Mander and Buckle 2018 dalam Murray 2020) sebagai bagian dari industri internasional.

Salah satu contoh industri bahkan hingga budaya eSports adalah Korea Selatan yang layaknya secara sosok “dituakan” dalam industri eSports, dan Tiongkok sebagai penantang baru yang tak kalah kuat – jika tidak yang lebih kuat – kiprahnya dalam perkembangan eSports (Murray, 2020). Korea selatan dengan dalih “global prestige” memanfaatkan persona hebat dan ragam pencapaian dari skena eSports untuk mempromosikan nilai Korea Selatan mendunia (Hwang, 2023).

1.5 Sintesa Pemikiran

Berdasarkan pada apa yang telah disampaikan oleh penulis pada bagian landasan teori, berikut adalah sintesa pemikiran dari penelitian ini:



Gambar di atas menjelaskan sintesa pemikiran yang digunakan dalam penelitian ini. Dimulai dengan Diplomasi merupakan produk dari Soft Power, yaitu sebuah cara negara-negara berinteraksi, dengan demikian negara-negara tersebut dapat berbagi pengaruh yang didasarkan atas kepentingan nasional tanpa diperlukannya jalur militer atau berperang, dan memiliki tujuan besar untuk memperkuat – dan bertarung melalui – citra negara (nation branding).

Dalam sejarah, diplomasi banyak menggunakan pendekatan berbeda yang dapat berubah secara unik mengikuti keadaan, tren politik, dan tokoh pengambil kebijakannya. Joseph Nye menyatakan bahwa pasca Perang Dingin,

diplomasi publik secara populer digunakan oleh aktor internasional untuk menyebarkan pengaruhnya melalui interaksi dengan masyarakat umum asing (Esser, 2015; US Congress, 2010; Melissen, 2024). Pada awalnya, diplomasi publik dilakukan dengan propaganda, misalnya propaganda George W. Bush “You are with us or against us”, kemudian berkembang seiring perkembangan zaman lebih mengutamakan pendekatan teori komunikasi jaringan karena misalnya melalui sosial media dan internet, aktor internasional dapat berinteraksi secara langsung dan real-time.

Pendekatan Diplomasi Publik dicontohkan dalam sejarah melalui enam pendekatan, antara lain listening, advocacy, Cultural Diplomacy, Exchange Diplomacy, International Broadcasting (news), Psychological Warfare (Cull, 2008).

Pemerintah Arab Saudi pada 2016 menggalangkan tujuan pengembangan negara yang bertajuk Saudi Vision 2030. Melalui pendekatan diplomasi publik, Arab Saudi mengajak masyarakat asing untuk menyukseskan Saudi Vision, diantaranya melalui olahraga dan E-Sports, dan ini dijangkau melalui pagelaran Riyadh Masters yang secara spesifik mempromosikan Riyadh sebagai ibu kota Arab Saudi. Pendekatan ini serupa dengan yang baru saja dilakukan Qatar dengan Doha sebagai tuan rumah Piala Dunia 2022 (Reuters, 2025; Meed, 2023).

1.6 Argumen Utama

Melalui kerangka pemikiran yang telah dijabarkan oleh penulis terkait topik ini, penulis menemukan hipotesis sebagai landasan argumen utama sementara penelitian ini, yang pada pembahasan akan dibahas lagi secara terperinci.

Argumen utama yang penulis temukan adalah adanya praktik diplomasi publik oleh Arab Saudi pada pagelaran Riyadh Masters yang diselenggarakan pada 2022 - 2023. Riyadh Masters yang merupakan bagian dari EWC (eSports World Cup) yang pertama kali dilaksanakan pada 2022 dengan mengompeticikan DOTA 2 sebagai salah satu cabang gimnya (Liquipedia Dota 2 Wiki, 2025; Palzang, D., 2024; Fragster, 2024).

Pendekatan Diplomasi Publik dicontohkan dalam sejarah melalui enam pendekatan, antara lain listening, advocacy, Cultural Diplomacy, Exchange Diplomacy, International Broadcasting (news), Psychological Warfare (Cull, 2008). Pergelaran pagelaran Riyadh Masters melibatkan 5 dari 6 pendekatan, yaitu listening, advocacy, Cultural Diplomacy, Exchange Diplomacy, dan International Broadcasting (news).

Pemerintah berniat mengubah perspektif publik global mengenai citra Saudi menjadi Saudi yang lebih setara dalam hal gender, terbuka untuk kemajuan zaman, dan kebebasan untuk beridentitas (Al-Mujaim, 2021). Dalam menantang stigma global, Saudi bekerjasama dengan badan pemerintahan domestik hingga internasional untuk mengadvokasikan pesan bahwa Saudi telah berubah menjadi lebih baik. Melalui Riyadh Masters, diharapkan terjadi pembauran budaya dan pengetahuan dan meluaskan cakupan berita melalui media sosial untuk menyebarkan berita internasional (Manzlawiy, 2019).

Melaksanakan sebuah pagelaran berkelas internasional, dengan total kehadiran jutaan penonton dan hadiah total senilai jutaan dolar (Reuters, 2025),

beragam investasi yang dilakukan tentunya dengan mengharapkan timbal balik yang sepadan (PwC Middle East, 2024).

Meninjau dari Visi Saudi 2030, Riyadh Masters memiliki cakupan visi yang sangat searah dengan Visi Saudi 2030, yakni pada visi “a thriving economy” dan “a vibrant society” (NCUSAR, 2024) untuk menciptakan diversifikasi ekonomi melalui sumber turisme, rantai pasok eSports, investasi asing, dan peningkatan sumber daya domestik melalui pertukaran pengetahuan (PwC Middle East, 2024; NCUSAR, 2024).

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian yang dijalankan penulis adalah menggunakan metode deskriptif. Tipe penelitian ini menggambarkan suatu hasil penelitian yang bertujuan untuk memberikan sebuah deskripsi, penjelasan, dan validasi terkait fenomena yang sedang diteliti sehingga masalah yang dirumuskan harus layak diangkat atau memiliki urgensi, mengandung ilmiah dan tidak bersifat terlalu luas. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai suatu fenomena sosial. Penelitian ini tidak untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan fakta dari fenomena yang diteliti. Penulis memilih tipe penelitian deskriptif didasari dengan alasan untuk mengkaji upaya diplomasi publik arab sudi melalui pagelaran Riyadh Masters DOTA 2 pada Tahun 2022-2023.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, diberikan batasan waktu pada penelitiannya agar lebih fokus pada analisis yang diberikan (Creswell, 2014).

Periode ini menandakan awal mula dilaksanakannya pagelaran Riyadh Masters DOTA 2 dan tahun setelahnya sebagai perluasan wawasan melalui perbandingan, rentang data, serta konsistensi bahwa pagelaran ini merupakan bagian dari implementasi Visi Saudi 2030 (Reuters, 2025; PwC Middle East, 2024).

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang penulis implementasikan dalam menulis penelitian ini menggunakan pendekatan teknik pengumpulan data sekunder (Scribbr, 2024). Teknik pengumpulan data sekunder merupakan teknik pengumpulan data penunjang penelitian yang didapatkan melalui data sekunder, antara lain studi literatur, buku di perpustakaan (sumber daring maupun luring), dan informasi terverifikasi yang dapat ditemukan di situs internet (Teesside University, 2024).

Teknik ini ditempuh oleh penulis guna jangkauannya yang luas, pengumpulan data yang cukup efisien, ketersediaan data empiris, serta tanpa batasan fisik yang diperoleh dari metode lainnya (ResearchProspect, 2021; Open University, 2024). Keterbatasan tokoh, tempat, jarak, dan administrasi juga menjadi pertimbangan penulis (ResearchProspect, 2021; Teesside University, 2024).

1.7.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses dengan mengolah data yang telah diambil dengan tujuan menemukan data yang berguna sehingga menjadikannya sebuah informasi yang tepat. Informasi yang didapat melalui analisis data kemudian digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Setelah rumusan masalah terjawab melalui proses analisis, hal ini menjadi acuan untuk pengambilan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994/1997).

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Sifat analisis data kualitatif adalah menjelaskan suatu fenomena berdasarkan penyertaan fakta disertai penafsiran dengan memaknai sebuah perilaku. Analisis data kualitatif membahas masalah yang tidak biasa dalam kehidupan sosial masyarakat. Fenomena sosial dapat berubah dengan cepat dan dipengaruhi oleh banyak faktor (Meera, University of Michigan, n.d.; Strauss & Corbin, 1990).

Meramalkan perilaku sosial manusia dengan angka diketahui sangat sulit, tetapi ini dapat melalui proses memahami budaya lokal, faktor sosiologi, dan pemaknaan budaya global sebagai proses yang dominan digunakan. Dengan menggunakan teknis analisis data kualitatif, hasil tidak dapat dihitung dengan angka seperti statistika (Strauss & Corbin, 1990/1998).

Sebab berdasarkan pernyataan Strauss dan Corbin menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang prosedurnya tidak menggunakan statistik atau dalam bentuk angka, tabel, dan semacamnya (Strauss & Corbin, 1990/1998).

Apabila merujuk pada teknik analisis data menurut Miles dan Huberman, teknik analisis data meliputi pengurangan data dengan tujuan untuk menyeleksi data agar menjadi informasi berguna, kemudian menyajikan data agar tersusun secara sistematis, dan penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir (Miles & Huberman, 1994/1997; Meera, University of Michigan, n.d.). Penarikan kesimpulan ini berguna untuk melihat hasil dari seleksi data yang bertujuan untuk menjawab rumusan masalah.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pemahaman dari hasil penelitian, penulis menggunakan sistematika penulisan seperti berikut

Bab I yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argumen utama, metodologi penelitian, tipe penelitian, jangkauan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sistematika penulisan.

Bab II menjelaskan tentang elemen listening sebagaimana ada dalam teori Diplomasi Publik oleh J.Cull, yang terkandung dalam pagelaran Riyadh Masters

Bab III penulis akan menjelaskan tentang elemen advocay dan international broadcasting sebagaimana ada dalam teori Diplomasi Publik oleh J.Cull, yang terkandung dalam pagelaran Riyadh Masters

Bab IV menjelaskan tentang kesimpulan dan saran.