

BAB I

1.1 Latar Belakang

Diplomasi menjadi cara yang efektif dalam mendapatkan kepentingan nasional dari politik luar negeri. Perkembangan ilmu politik internasional tidak lepas dari adanya suatu interaksi antara aktor negara serta non negara. Penerapan dari ilmu politik tumbuh dan berkembang melalui adanya aktor tiap negara dalam mengatur kebijakan luar negeri masing-masing (Shoelhi, 2011). Diplomasi merupakan salah satu bentuk aktivitas politik dalam hubungan internasional yang melibatkan interaksi antara pemerintah maupun organisasi internasional, dengan tujuan mencapai kepentingan tertentu melalui perwakilan diplomatic atau berbagai instrument lainnya (Syahmin, 2008).

Sementara itu, diplomasi public merujuk pada strategi komunikasi yang digunakan oleh actor negara untuk menjangkau Masyarakat luar negeri, guna membangun pemahaman tentang identitas, kebijakan, budaya, institusi, serta kepentingan nasional (Hennida, 2009). Diplomasi juga menjadi rangkaian metode maupun cara yang digunakan bagi negara dalam upaya penyampaian pesan dan kepentingan nasionalnya (Barston, 1988). Pemerintah menghasilkan tindakan diplomasi publik untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan masyarakat mancanegara, tujuannya untuk mempengaruhi integritas negara yang berkaitan dan memfasilitasinya. Penerapan dari adanya komunikasi kebijakan luar negeri terhadap masyarakat mancanegara sehingga dapat diartikan bahwa keterlibatan dari *stakeholder* mempengaruhi terjadinya

diplomasi publik. Pemilihan aktor tidak terbatas hanya dari departemen luar negeri namun diplomasi publik juga melibatkan *stakeholder* lintas departemen dalam pemertintah, swasta, media maupun individu. (Hennida, 2009)

Sejarah munculnya esport pertama kali adalah diadakannya kompetisi game. Kompetisi game pertama kali ada pada tahun 1972 yang mana pada tahun tersebut sangat amat jarang adanya komputer, jarring internet dan juga video game (Kurniawan, 2019). Esport mulai ada dan semakin populer di Indonesia ketika liga game, atau grup serupa yang ada di media sosial dan memiliki tujuan untuk mengumpulkan para gamer tanah air. Perkembangan esport di Indonesia menyebabkan peningkatan jumlah game online baru yang muncul namun belum diklasifikasikan sebagai esport. Hal ini menyebabkan peningkatan minat terhadap esport di kalangan masyarakat umum. Esport berkembang di Indonesia berkat sejumlah tim lokal yang telah meraih kesuksesan di kompetisi esport internasional. (Akbar, 2017)

Istilah Esport atau *electronic sport* merupakan bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Kehadiran esport didunia didukung dengan teknologi gadget dan internet yang mulai berkembang. Esport mengalami pertumbuhan pesat seiring dengan kemudahan akses internet dalam jangkauan gadget sebagai sarana esport Esport memiliki kompetisi yang terselenggara dari skala kecil hingga besar, seperti pada lingkungan rumah, nasional, hingga pada skala global. (Putu, 2024)

Esport telah diakui sebagai alat yang memiliki potensi untuk diplomasi publik indonesia. Pemerintah telah berinvestasi dalam pengembangannya

untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif dan berkontribusi pada Pembangunan ekonomi negara (Mulachela, Rizki, & Wahyudin, 2020). Generasi muda dipandang sebagai pilar utama dalam upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan dukungan terhadap esport melalui berbagai program. Keterlibatan Indonesia dalam organisasi esport internasional, seperti IESF, juga dilihat sebagai cara untuk meningkatkan diplomasi publik dan posisi negara dalam industri esport. Kegiatan diplomasi yang menunjukkan dalam perkembangan esport yang pesat di Indonesia, ditandai dengan diselenggarakannya kompetisi IESF World Esports Championship di Indonesia (Rachman., et al., 2020).

Negara	Peminat
Indonesia	643
Filipina	470
Malaysia	338
Brazil	140
Myanmar	139
Kamboja	128
Singapura	118
Turki	99
Rusia	97
Argentina	60
Total Players : 2723	

Gambar 1.1 Tabel Peminat Esport di Negara

Sumber: (Esport Charts, 2025)

IESF World Esport Championship merupakan kegiatan yang diadakan oleh *International Esport Federation* selaku pengembang dan penyedia wadah bagi atlet esport untuk berkompetisi di ajang internasional. Serta *Pengurus Besar Esport Indonesia (PBESI)*, *Indonesia Esport Association (IESPA)*, *National Olympic Committee Indonesia (NOC)* yang turut berpartisipasi sebagai pelaksana event sehingga terlaksananya event IESF World Championship di Indonesia (Prasasti, 2022). Kegiatan tersebut terdiri dari beragam variasi seperti perlombaan, festival, gathering, talkshow yang diikuti dari beberapa negara. Kompetisi tersebut diikuti sekitar 700 atlet dari 105 negara itu digelar di Hotel Meruska Nusa Dua Bali dari hari pembukaan tanggal 2 Desember hingga tanggal 11 Desember 2022 (KONI, 2022). Selain itu, IESF World Esport Championship ini menjadi kesempatan untuk mengembangkan serta memperbaiki citra Indonesia dengan menjadi tuan rumah yang baik (Marciano, 2022).

International Esport Federation menunjuk Indonesia sebagai penyelenggara IESF World Esport Championship dengan berdasarkan pemilihan kriteria, seperti kesiapan negara dalam kesiapan penyelenggaraan, kepemimpinan. Penyelenggaraan IESF World Esport Championship diharapkan membawa dampak baik dalam berbagai aspek mulai dari peningkatan prestasi atlet esport hingga penguatan esport yang luas termasuk ekonomi kreatif dan pariwisata (Sunarwibowo, 2022). Momentum terpilihnya Indonesia menjadi tuan rumah berusaha dimanfaatkan oleh Indonesia untuk mendongkrak kembali citra Indonesia pasca pandemi Covid-19. Dalam

penyelenggaraan IESF World Esport Championship yang diadakan di Bali, event esport internasional memberikan peluang besar bagi Indonesia untuk menampilkan citra positif serta mendorong pertumbuhan ekonomi, nasional, khususnya melalui peningkatan pendapatan dari sektor pariwisata di Bali. Selain itu, penguatan citra Indonesia di tingkat global sebagai negara berkembang yang sukses menyelenggarakan ajang berskala internasional serta negara yang memiliki potensi tinggi terhadap kemajuan esport. (NOC, 2021)

Literatur pertama, yang digunakan dalam penelitian ini adalah *“Pemanfaatan Diplomasi Publik oleh Indonesia dalam Krisis Covid19”* dari (Martha, 2020). Martha menjelaskan bahwa diplomasi publik merupakan proses komunikasi antara pemerintah dan khalayak asing yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang gagasan, nilai, norma, dan budaya negara serta tujuan dan kebijakan negaranya. Kegiatan dari diplomasi publik dilakukan guna menciptakan opini publik yang positif dari WNA agar mencapai suatu keberhasilan kebijakan luar negeri suatu negara. Peneliti terbantu untuk memahami bagaimana proses diplomasi publik dalam hal-hal tertentu. Literatur kedua, adalah *“ESports Dalam Fenomena Olahraga Kekinian”* oleh (Kurniawan, E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, 2019). Menjelaskan bahwa esport memiliki potensi yang luas untuk berkembang dan bisa menjadi bidang olahraga yang dominan terutama di negara Indonesia. Literatur ketiga, yaitu *“Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Pagelaran Olahraga Balap Mandalika Tahun 2019-2023”* oleh (Rasyidah & Rusmawati, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa ajang

balap di sirkuit mandalika berperan efektif sebagai media pelaksanaan diplomasi public. Keberhasilan ini didukung oleh penerapan strategi yang tepat seperti *advocacy*, *cultural diplomacy*, dan *international broadcasting* oleh Indonesia, yang berhasil menampilkan identitas nasional, pesona pariwisata, serta peluang ekonomi kepada masyarakat global.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui uraian terkait permasalahan yang mendasari penelitian ini, pada pembahasan kali ini peneliti merumuskan masalah yang relevan untuk diteliti dari penjelasan latar belakang yaitu “bagaimana upaya diplomasi publik Indonesia melalui penyelenggaraan event IESF World Esport Championship Bali tahun 2022?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Secara Umum

Dilakukannya penelitian ini dalam rangka untuk memenuhi mata kuliah skripsi serta memenuhi syarat dan ketentuan untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada prodi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran “Jawa Timur”.

1.3.2 Secara Khusus

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dituliskan dan dijelaskan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan sudut pandang dalam hubungan internasional tentang upaya diplomasi publik Indonesia melalui event IESF World Esport Championship Bali tahun 2022.

1.4 Kerangka Penelitian

1.4.1 Diplomasi Publik

Diplomasi publik merupakan proses komunikasi antara pemerintah dengan publik asing untuk mengupayakan kebijakan nasional yang dimiliki negranya. Diplomasi publik memiliki komunikasi yang tidak terbatas pada pemimpin atau perwakilan resmi negara tetapi tetap melibatkan publik. Munculnya stigma negatif yang berdampak pada citra suatu negara terhadap aktivitasnya maka penting untuk memanfaatkan diplomasi publik dengan nation branding (Martha, 2020). Diplomasi publik memberikan penekanan kepada proses pendekatan langsung kepada publik yang bertujuan untuk mengembangkan kepentingan negara dan meluaskan nilai- nilai yang dianut oleh negara tersebut. (Sharp, 2005)

Beragam aktifitas yang digunakan dalam menerapkan diplomasi publik berasumsi bahwa aktifitas diplomasi publik meliputi citizen diplomacy, diplomasi budaya, komunikasi strategis dan terkadang

meliputi nation-branding. Citizen diplomacy dapat meliputi pemberian hibah akademis, kegiatan bisnis untuk diplomasi publik, kegiatan olahraga dan budaya (d'Hooghe, 2015). Diplomasi publik merupakan bentuk interaksi yang dilakukan oleh pemerintah kepada Masyarakat internasional melalui penyampaian nilai-nilai, budaya, serta kebijakan yang dianut negara. Proses ini bertujuan untuk membangun pemahaman dan pengaruh yang berdampak pada aspek politik, social, serta dinamika yang berlangsung di luar kendali langsung pemerintah (Wang, 2006).

Dari berbagai pendapat dari banyak ahli dalam Hubungan Internasional terdapat pendapat diplomasi publik dari Jan Melissen. Jan Melissen berpendapat pada buku yang berjudul "The New Public Diplomacy" Diplomasi publik merupakan alat untuk mempengaruhi suatu individu atau organisasi yang memiliki tujuan untuk mempengaruhi orang yang berada diluar negara dengan melakukan aktifitas positif sehingga mengubah cara pandang mereka terhadap negara lain, seperti Masyarakat dan budayanya kearah yang lebih positif kepada negara itu sendiri. Negara menggunakan diplomasi publik untuk sebagai alat promosi suatu nilai budaya atau komponen lainnya untuk bisa dilihat oleh negara lain. Adanya aktifitas ini maka terbuka nya jalur komunikasi antara kedua belah pihak negara akan terbuka dan semakin terjalin. Adanya aktifitas tersebut tidak membatasi antara pemerintah dan pemerintah atau non pemerintah dan non pemerintah, diplomasi mempunyai kebebasan dalam memilih aktor (Melissen, 2006). Nye

berpendapat terdapat tiga dimensi dari diplomasi publik. Yang pertama adalah komunikasi harian, mencakup tentang bagaimana keputusan kebijakan di dalam dan luar negeri dipengaruhi. Dalam era internet yang memiliki banyak informasi, aspek ini penting untuk menunjukkan posisi pemerintah, terutama dalam persiapan menghadapi krisis. Dimensi kedua, menjelaskan bahwa komunikasi strategis mencakup berbagai tema sederhana. Hal tersebut terlihat dalam iklan dan kampanye politik. Dimensi ketiga dari diplomasi publik adalah menjalin hubungan yang berkelanjutan dengan orang penting selama bertahun-tahun melalui beasiswa, pertukaran, pelatihan, seminar, konferensi, dan akses ke media (Nye, 2004)

Pernyataan mengenai diplomasi publik dijelaskan secara singkat oleh Patti Megill Peterson bahwa diplomasi publik merupakan sebuah istilah yang mencakup tindakan oleh aktor-aktor untuk mempromosikan hubungan baik antar negara satu dengan lainnya (Peterson, 2014). Menurut Murray, dalam diplomasi olahraga memberikan keterkaitan adanya kegiatan representatif dan diplomatis yang dilakukan oleh masyarakat yang bergerak di bidang olahraga sebagai perwakilan atau sesuai dengan pembuat kebijakan. Dengan keterkaitan dari masyarakat yang ikut terlibat dalam olahraga maupun acara olahraga dapat berfungsi sebagai penciptaan dan penginformasian suatu citra yang dapat diterima oleh masyarakat dan pemerintah internasional, serta membantu

dalam mendukung tujuan internasional dari pemerintah terkait. (Murray, 2011)

1.4.2 Upaya Diplomasi Publik

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penjelasan upaya-upaya diplomasi publik dari Nicholas Cull dalam jurnalnya yang berjudul “*Public Diplomacy: Taxonomies and Histories.*” Cull memapakan beberapa aktivitas diplomasi publik sendiri yang dibagi menjadi 5 bentuk yaitu (Cull, 2008):

TABLE 1
BASIC TAXONOMY OF PUBLIC DIPLOMACY

Type of Public Diplomacy	Sample Activities	State in Which This Form of Public Diplomacy Has Been Salient
1. Listening	Targeted polling	Switzerland
2. Advocacy	Embassy press relations	United States
3. Cultural diplomacy	State-funded international art tour	France
4. Exchange diplomacy	Two-way academic exchange	Japan
5. International broadcasting	Foreign-language short-wave radio broadcasting	Britain

Gambar 1.2 *Basic Taxonomy of Public Diplomacy*

Sumber: (Public Diplomacy: Taxonomies and Histories.)

1. *Listening*

Listening merupakan langkah awal dari lima elemen dalam diplomasi publik, yaitu dimana para pelaku berupaya untuk memahami dan mengontrol dinamika lingkungan internasional dengan mengumpulkan informasi dan mengenai masyarakat suatu negara. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan sebagai dasar

bagi pembuat kebijakan dalam mengembangkan pendekatan diplomasi publik yang lebih luas.

2. *Advocacy*

Advocacy merupakan aktor yang berupaya mengatur lingkungan internasional *dengan* menggunakan komunikasi internasional untuk memperkenalkan kebijakan, ide, atau kepentingan umum dalam ingatan masyarakat asing. *Advocacy* mencakup hubungan pers pemerintah oleh badan terkait untuk memperluas informasi. Praktik *advocacy* termasuk upaya diplomasi jangka pendek.

3. *Cultural Diplomacy*

Cultural diplomacy merupakan usaha aktor dalam mengelola lingkungan internasional dengan cara membuat budaya dan pencapaiannya diketahui publik internasional ataupun memfasilitasi penyebaran budaya ke luar negeri.

4. *Exchange Diplomacy*

Exchange diplomacy merupakan usaha aktor dalam mengelola lingkungan internasional dengan menyelenggarakan pertukaran warga negara atau menerima warga negara dari luar negeri untuk jangka waktu tertentu dengan maksud untuk memahami budaya atau melakukan akulturasi ataupun studi.

5. *International Broadcasting*

International broadcasting merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan menggunakan teknologi radio, televisi, dan internet untuk berinteraksi dengan publik luar negeri. *Internatinal broadcast* yang dilakukan oleh negara-negara dapat dilakukan bersamaan dengan praktik diplomasi publik lain, termasuk upaya *listening*/penelitian audiens, advokasi/informasi kebijakan, diplomasi budaya dalam konten budayanya, dan *exchange diplomacy* dalam pertukaran program atau penyiar lain. Media yang selektif dapat membantu suatu negara mempengaruhi masyarakat lain. Media komersial dan media yang dijalankan pemerintah juga berperan dalam diplomasi publik karena mereka memiliki kemampuan untuk membuat narasi yang dapat memengaruhi persepsi dan opini publik tentang suatu negara.

TABLE 2
TAXONOMY OF TIME/FLOW OF INFORMATION/INFRASTRUCTURE
IN PUBLIC DIPLOMACY

Type of Public Diplomacy	Time Frame	Flow of Information	Typical Infrastructure
1. Listening	Short and long term	Inward to analysts and policy process	Monitoring technology and language-trained staff
2. Advocacy	Short term	Outward	Embassy press office, foreign ministry strategy office
3. Cultural diplomacy	Long term	Outward	Cultural center and/or library
4. Exchange diplomacy	Very long term	Inward and outward	Exchange administrator, educational office
5. International broadcasting	Medium term	Outward but from a news bureaucracy	News bureaus, production studios, editorial offices, and transmitter facilities

Gambar 1.3 *Taxonomy Of Time/Flow Of Information/Infrastructure*

Sumber: (Public Diplomacy: Taxonomies and Histories., 2008)

Kerangka pemikiran tersebut menguraikan bahwa kelima unsur dalam diplomasi publik memiliki perbedaan dalam hal cakupan waktu serta cara pelaksanaannya. Listening mencakup diplomasi jangka pendek maupun jangka panjang, yang berfokus pada upaya mendengarkan dan memahami masyarakat asing guna menangkap perspsi serta kepentingan mereka terhadap suatu negara. Advokasi merupakan bentuk diplomasi jangka pendek yang bertujuan untuk mempromosikan kebijakan, nilai, budaya, dan kepentingan suatu negara kepada masyarakat internasional dapat dijangkau melalui beragam saluran komunikasi. Diplomasi budaya merupakan strategi diplomasi jangka panjang yang mengandalkan kegiatan pertukaran budaya, seni, bahasa, Pendidikan, dan kegiatan budaya lainnya untuk membangun pemahaman mengenai budaya. Sementara itu, diploamsi pertukaran juga termasuk dalam diplomasi jangka panjang, dengan menitikberatkan pada pertukaran antarindividu di bidang Pendidikan, professional, dan budaya sebagai upaya memperkuat hubungan antarbangsa. Di sisi lain, penyiaran internasional dikategorikan sebagai diplomasi jangka menengah, dengan memanfaatkan media massa seperti televisi, radio, dan platform digital untuk menyebarkan informasi yang tepat sekaligus membentuk citra positif negara di mata global (Rusmawati, 2023).

1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1.4 Sintesa Pemikiran

Sumber: Ilustrasi Penulis

Penulis menyusun sintesa pemikiran berdasarkan topik yang diangkat dengan menggunakan kerangka pemikiran yang telah ditulis sebelumnya. Berdasarkan sintesa pemikiran diatas, penjelasan alur dalam menganalisis topik yang dibahas dan penulis mengaplikasikan teorinya pada penelitian kali ini menggunakan tiga konsep dari upaya diplomasi publik oleh Nicholas J. Cull, yaitu *Advocacy*, *Cultural Diplomacy*, dan *International Broadcasting*. Dalam penelitian ini *listening* karena pemerintah tidak mengumpulkan data tentang publik dan pendapat mereka di luar negeri untuk pengambilan kebijakan dalam memutuskan penyelenggaraan event di Indonesia. *Exchange diplomaxy* juga tidak digunakan oleh penulis, dikarenakan pemerintah Indonesia tidak membuat kebijakan untuk menerima sukarelawan dari warga dari luar negeri untuk menyelenggarakan event.

Advocacy kegiatan upaya untuk memaparkan kebijakan, kepentingan dari suatu negara kepada masyarakat asing. Advokasi mencakup komunikasi

terarah dengan menggunakan berbagai saluran komunikasi salah satu contohnya adalah konferensi pers untuk memaparkan tujuan yang ditetapkan. *Cultural Diplomacy*, karena dalam penyelenggaraan event Indonesia memfasilitasi berbagai kegiatan yang memperlihatkan budayanya menjadi dikenal dunia, seperti melalui pembuatan tema dan simbolik serta penyampaian pesan melalui aktifitas yang dilakukan Indonesia untuk dilihat oleh masyarakat mancanegara. *International Broadcasting* melakukan penyebaran selama berlangsungnya event kepada lingkungan internasional dengan memanfaatkan teknologi seperti internet, televisi, livestream dari berbagai *platform* untuk mendapatkan perhatian masyarakat suatu negara.

1.6 Argumen Utama

Penulis menyatakan argumen utama menurut kerangka dan sintesa pemikiran yang telah ditulis. Pelaksanaan diplomasi publik Indonesia melalui IESF World Championship akan dilakukan dengan 3 upaya yang dijelaskan Nicholas J. Cull, seperti *Advocacy*, *Cultural Diplomacy*, dan *International Broadcasting*.

Dalam upaya untuk melakukan *advocacy* pemerintah berupaya untuk melakukan pernyataan kebijakan mengenai IESF World Championship yang dilakukan oleh pemerintah. Upaya tersebut dengan dilakukannya konferensi pers untuk memaparkan alasan serta dampak Indonesia dijadikan sebagai tuan rumah kompetisi internasional, hubungan wisata dan esport, dan lain sebagainya pada event IESF World Championship. Konferensi tersebut

dilakukan di Indonesia melalui penyiaran pada berbagai channel Youtube, seperti PBESI dan IESF. Dalam *cultural diplomacy*, Indonesia melakukan upaya “*branding*” elemen budaya terhadap masyarakat internasional melalui adanya penampilan kegiatan yang dibubuhkan dalam serangkaian acara *opening ceremony*. Penampilan tersebut dimeriahkan dengan dinyanyikannya lagu nasional, serta penampilan paskibraka yang diiringi *marching band*, design lambang resmi IESF World Championship memiliki unsur kebudayaan yang ada di Indonesia, dan 3 maskot dihadirkan pada event tersebut yang bertujuan untuk mempromosikan serta memperlihatkan keanekaragaman dari negeri Indonesia. Terakhir, *international broadcasting* dilakukannya penyebaran berita tidak hanya melalui media domestik ataupun internasional, tetapi juga melalui website resmi IESF, PBESI, dan IESPA untuk melakukan liputan keberlangsungan event IESF World Championship di Indonesia. Penyebaran juga dilakukan melalui penayangan televisi resmi dan siaran YouTube.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian deskriptif, yaitu suatu mode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis hasil-hasil yang diperoleh serta memberikan penjelasan dan validasi terhadap fenomena atau peristiwa yang menjadi objek kajian (Ramdhan, 2021). Tujuan dari penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan

informasi mengenai fenomena yang ada, yaitu data dan kondisi saat ini (Zellatifanny, 2018).

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk mengkaji mengenai bagaimana upaya diplomasi publik Indonesia dalam penyelenggaraan IESF World Esport Championship Bali Tahun 2022.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Berdasarkan yang sudah dituliskan pada sub bab sebelumnya maka fokus penelitian ini terdiri dari beberapa hal yang sudah peneliti ringkas, Peneliti berfokus pada awal mula proses terpilihnya Indonesia menjadi tuan rumah hingga upaya diplomasi publik Indonesia melalui penyelenggaraan event IESF World Esport Championship tahun 2022. Dengan latar belakang kebijakan dan persiapan yang di rancang hingga terselenggaranya acara pada 2-11 Desember. Serta proses pemilihan Indonesia menjadi tuan rumah dilaksanakan pada tahun 2021. Jadi jangkauan waktu fokus penelitian ini adalah di lingkup tahun 2021-2022.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada berbagai metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam suatu kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif, yaitu data yang merepresentasikan suatu peristiwa atau fenomena yang mencakup proses, situasi, kejadian, hingga hasilnya yang kemudian dikemukakan dalam bentuk narasi atau deskripsi tertulis (Sutopo, 2002).

Pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dan data primer. Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data ke peneliti (Sugiyono, 2013). Data sekunder menggunakan data studi pustaka atau data yang diperoleh melalui artikel, berita, buku, isu sejenis, jurnal, laporan berupa fakta, dan berbagai macam literatur-literatur lainnya seperti website yang sudah terbukti keakuratannya melalui internet. Data sekunder merupakan data yang bersifat telah didokumentasikan oleh Perusahaan atau pihak-pihak terkait (Almasdi, 2021).

1.7.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kualitatif, yaitu metode yang digunakan untuk mengolah dan menata data secara sistematis. Teknik ini meliputi proses mengorganisasi data, mengelompokkan data ke dalam unit-unit yang terstruktur, menyusun pola, serta mengidentifikasi dan menafsirkan informasi penting yang relevan untuk dikomunikasikan kepada khalayak (Saleh, 2017). Teknik ini dapat digunakan untuk mengungkapkan suatu kondisi maupun objek dalam konteks memberikan pemahaman yang mendalam tentang suatu kondisi atau fenomena yang terjadi (Ibrahim, 2018).

1.7.5 Sistematika Penulisan

Pada Teknik ini memiliki susunan empat bab dengan sistematika penulisan seperti berikut:

BAB I, berisi bagian pendahuluan yang memuat beberapa aspek penelitian yaitu Latar Belakang Masalah, Tinjauan Pustaka, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kerangka Pemikiran, Argumen Utama, dan Metode Penelitian. Tujuan Penelitian terdiri atas Tujuan umum dan Tujuan khusus sedangkan Metode Penelitian terdiri atas Tipe Penelitian, Jangkauan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II, berisi uraian mengenai pelaksanaan diplomasi publik Indonesia melalui event IESF World Esport Championship melalui *Advocacy* dan *Cultural Diplomacy*.

BAB III, berisi uraian mengenai pelaksanaan diplomasi publik Indonesia melalui event IESF World Esport Championship melalui *International Broadcasting*.

BAB IV, berisi tentang simpulan sekaligus penutup dari hasil yang sudah diteliti dari pembahasan bab sebelumnya yang terdiri atas Kesimpulan dari penelitian, beserta dengan kritik dan saran dan penulis terhadap penelitian ini.