

**UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN CITRA
INDONESIA MELALUI *ESPORTS* : STUDI KASUS IESF 14th *WORLD ESPORTS*
CHAMPIONSHIP BALI 2022**

SKRIPSI



OLEH :

FARAHDZILLA MUTHIANISA AZZAHRA

NPM. 21044010153

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR**

2025

**UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN CITRA
INDONESIA MELALUI *ESPORTS* : STUDI KASUS IESF 14th *WORLD ESPORTS*
CHAMPIONSHIP BALI 2022**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program

Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Ilmu Politik

Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur



OLEH:

FARAHDZILLA MUTHIANISA AZZAHRA

NPM. 21044010153

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA, DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN CITRA
INDONESIA MELALUI *ESPORTS* : STUDI KASUS IESF 14th *WORLD ESPORTS*
CHAMPIONSHIP BALI 2022

Disusun oleh:


Farahdzilla Muthianisa Azzahra
21044010153

Telah disetujui untuk mengikuti ujian seminar proposal.

Menyetujui,

PEMBIMBING


Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., MIR., C.M.C
NPT. 17119930803037

Mengetahui,

DEKAN FISIBPOL


Dr. Catar Suratnoaji, S.Sos., M.Si.

NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN CITRA
INDONESIA MELALUI *ESPORTS* : STUDI KASUS IESF 14th *WORLD ESPORTS*
CHAMPIONSHIP BALI 2022

Oleh:

Farahdzilla Muthianisa Azzahra
21044010153

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh tim Penguji Skripsi Program Studi
Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik, Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada tanggal

Menyetujui

PEMBUAT

TIM PENGUJI

1. Ketua

Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., MIR., C.M.C
NIP. 199308032025061002

Muhammad Indrawan Jatmika, S.IP., MA.
NIP. 199511132024061001

2. Sekretaris

Resa Rasyidah. S.Hub.Int., M.Hub.Int.
NIP. 198610312021212001

Anggota

Dr. Ario Bimo Utomo, S.IP., MIR., C.M.C
NIP. 199308032025061002

Mengetahui,
DEKAN FISIBPOL

Dr. Catur Suratnoaji, S.Sos., M.Si.
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farahdzilla Muthianisa Azzahra

NPM : 21044010153

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Hubungan Internasional

Fakultas : Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 2 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan,



Farahdzilla Muthianisa Azzahra

NPM. 21044010153

LEMBAR PERSEMBAHAN

I dedicate this paper to my mother and father, who have always been there for me and supported me, always doing everything they could for their youngest daughter even though it was not easy. I would also like to dedicate this to my brothers, who always encouraged me in everything I did. I am very proud to have been given the opportunity to live in this family.

Thank you so much. I would also like to dedicate this paper to someone who has always supported me and never let me give up on anything. Thank you for always keeping me strong when the world was against me. Of course, I dedicate this paper to Shalom. I did it, Shalom!.

Thank you so much for accompanying me from the beginning to the end of this academic journey. Lastly, I dedicate this to myself, for completing this paper through a difficult path filled with unexpected challenges. But I proved that giving up isn't the end, and I can do it.

May good things always accompany us all. Thank you everyone.

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا , إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

— Surah Al-Insyirah (5-6)

“The difficult road always leads to a beautiful destination”

— Zig Ziglar

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat serta Karunia-nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “UPAYA PEMERINTAH INDONESIA DALAM MENINGKATKAN CITRA INDONESIA MELALUI *ESPORTS* : STUDI KASUS IESF 14th *WORLD ESports CHAMPIONSHIP* BALI 2022” dengan lancar sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan “Veteran” Jawa Timur. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih dengan tulus kepada semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penulis dalam penyusunan skripsi, yaitu:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur;
2. Dr. Catur Suratnoaji, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik;
3. Dr. Ario Bimo Utomo, S.I.P, MIR. Selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional dan dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini;
4. Segenap pimpinan dosen dan staf Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, khususnya pada lingkup Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi;
5. Orang tua penulis, Ani Tingon dan Mohammad Soleh yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi. Terima kasih sudah menjadi orang tua yang kuat dalam segala hal serta penulis beruntung lahir di dunia ini dan mempunyai orang tua seperti kalian;

6. Kakak tercinta penulis Mohammad Davy Fariska Pratama dan Muhammad Faiz Muzzaki yang telah memberikan semangat yang tiada hentinya kepada penulis;
7. Perwakilan PBESI Daniel Agung yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis sehingga dapat mengumpulkan data yang diperlukan untuk mendukung penyusunan skripsi ini;
8. Partner penulis Mohammad Abdul Aziz yang memberikan *support* penuh kepada penulis serta selalu ada disaat penulis berada di fase yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih sudah kembali lagi ke kehidupan penulis serta memberi lagi warna di kehidupan penulis yang sempat pudar. Terima kasih karena selalu mengingatkan penulis untuk tidak mudah putus asa dan harus tetap berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah penulis mulai. Penulis beruntung dapat bertemu dan kenal di dunia yang luas ini;
9. Sahabat penulis SHALOM Dini Nandya, Sharla Putri, Amanda Nazhira, Shafira Rahmawati, dan Rayhan Javier yang selalu memberikan dukungan penuh, memberikan penulis makna persahabatan yang tulus, memberi rasa keyakinan penuh kepada penulis meningkat saat penulisan skripsi ini dan berjuang bersama selama masa perkuliahan ini. Terima kasih telah membuat penulis merasakan pertemanan yang tulus, penuh cinta dan tidak ada persaingan satu sama lain, penulis sangat beruntung bisa berkenalan dengan kalian;
10. Sahabat penulis Anabela Maria Lucia Sahabat penulis yang tidak ada bosan untuk mendengar keluh kesah penulis, selalu ada kepada penulis, membantu, berjuang bersama, memberi semangat, dan menemani penulis saat penulisan skripsi ini. Terima kasih telah jadi rumah penulis yang penulis tidak sangka-sangka akan mendapatkan pertemanan rasa saudara di perkuliahan ini, serta kenangan selama masa kuliah kita yang hanya bisa dikenang. Terima kasih atas tangan tulus yang kau ulurkan kepada

penulis selama kita berkenalan, pertemuan kita bukan hanya kebetulan namun sudah ditakdirkan;

11. BPH Veteran Esports Prihandini Daffa, Ciptaagung, Bima Athadira yang selalu mendengar keluhan penulis, mendukung penulis dan memberikan semangat kepada penulis. Terima kasih telah membagi waktu kepada penulis dan merubah suasana yang awalnya hanya sekedar partner organisasi menjadi sahabat yang tak diduga-duga arah datangnya.

Penulis berharap semoga proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membaca. Saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan penulis untuk kebaikan proposal skripsi ini.

Surabaya,

Farahdzilla Muthianisa Azzahrra

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR AKRONIM	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Kerangka Pemikiran.....	6
1.4.1 Landasan Teori	6
1.4.1.1 <i>Nation Branding</i>	6
1.4.1.1.1 <i>Governance</i>	7
1.4.1.1.2 <i>Exports</i>	8
1.4.1.1.3 <i>Tourism</i>	8
1.4.1.1.4 <i>Culture & Heritage</i>	9
1.4.1.1.5 <i>People</i>	10
1.4.1.1.6 <i>Investment & Immigration</i>	11
1.5 Sintesa Pemikiran.....	12
1.6 Argumen Utama	13

1.7 Metodologi Penelitian	14
1.7.1 Tipe Penelitian.....	14
1.7.2 Jangkauan Penelitian	15
1.7.3 Teknik Pengumpulan Data	16
1.7.4 Teknik Analisis Data	16
1.7.5 Sistematika Penulisan	17
 BAB II <i>SEJARAH MENGENAI INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION (IESF) DAN HASIL PENELITIAN BERDASARKAN DATA YANG DIPEROLEH YAKNI ELEMEN GOVERNANCE, TOURISM, DAN EXPORTS</i>	
2.1 INTERNATIONAL ESPORTS FEDERATION	19
2.2 GOVERNANCE.....	22
2.2.1 Perubahan Sistem dan Tata Kelola <i>Esports</i> di Indonesia sebelum dan sesudah <i>IESF World Esports Championship 2022</i>	22
2.2.2 Peran Pemerintah dalam Menyelenggarakan <i>IESF World Esports Championship 2022</i>	24
2. 3 EXPORTS	30
2.3.1 Promosi Produk Teknologi dan Digital Indonesia di Pasar Global.....	30
2.3.2 Kolaborasi Internasional dan Pengembangan Ekosistem <i>Esports</i> Indonesia	34
2. 4 TOURISM.....	36
2.4.1 Pemanfaatan IESF 2022 untuk Promosi Pariwisata Bali.....	36
2.4.2 Dampak Jangka Panjang dan Peningkatan Kunjungan Wisatawan Internasional...39	
 BAB III <i>HASIL PENELITIAN BERDASARKAN DATA YANG DIPEROLEH YAKNI ELEMEN CULTURE, PEOPLE, DAN INVESTMENT</i>	
3. 1 CULTURE	41
3.1.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Esports</i> di Indonesia hingga IESF 2022.....	41
3.1.2 Budaya sebagai Kerangka Konseptual dalam <i>Esports</i>	44
3.1.3 Budaya Kolektivisme sebagai Identitas Pemain <i>Esports</i> Indonesia.....	45
3.1.4 Budaya Kompetitif Agresif dan Ekspresif dalam <i>Esports</i> Indonesia	47

3. 2 <i>PEOPLE</i>	48
3.2.1 Peran Pemain sebagai Representasi Negara dalam Membentuk Citra Negara	48
3.2.2 Prestasi Pemain Indonesia di IESF 2022	50
3.3 <i>INVESTMENT</i>	52
BAB IV PENUTUP	56
4.1 Kesimpulan.....	56
4.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Logo IESF	20
Gambar 2. 2: Tabel Jumlah Anggota IESF, 2025	20
Gambar 2. 3: Koordinasi Kerjasama PBESI dan Kemenpora.....	27
Gambar 2. 4: Perkenalan Battle of Guardians oleh Owner	33
Gambar 3. 1: Pemenang Divisi MLBB IESF 2022	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Competitive identity.....	6
Bagan 1. 2 Sintesa Pemikiran.....	12

DAFTAR AKRONIM

IESF	International Esports Federation
WEC	World Esports Championship
PBESI	Pengurus Besar Esports Indonesia
IESPA	Indonesia Esports Association
KONI	Komite Olahraga Nasional

ABSTRAK

Fenomena berkembangnya industri *esports* sebagai salah satu bentuk diplomasi budaya dan media baru dalam memperkuat citra negara di kancah global. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya pemerintah Indonesia dalam meningkatkan citra positif Indonesia melalui penyelenggaraan IESF 14th *World Esports Championship* Bali 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara mendalam, studi pustaka, serta analisis dokumen dari berbagai sumber resmi. Kerangka teori yang digunakan adalah Nation Branding Hexagon dari Simon Anholt (2007) yang terdiri atas enam elemen: *governance*, *tourism*, *exports*, *culture*, *people*, dan *investment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia berhasil memanfaatkan IESF 2022 sebagai sarana strategis untuk memperkenalkan Indonesia sebagai negara modern yang mampu mengintegrasikan budaya lokal dengan kemajuan teknologi digital. Dalam aspek *governance*, penyelenggaraan event menunjukkan tata kelola yang baik dan koordinasi lintas kementerian yang efektif. Dalam *tourism* dan *culture*, Bali dipromosikan sebagai destinasi yang memadukan keindahan alam, warisan budaya, dan inovasi digital melalui pertunjukan seni, kuliner, serta simbol budaya lokal. Sementara dalam *people* dan *investment*, peran atlet esports, UMKM kreatif, dan kolaborasi internasional turut memperkuat citra Indonesia sebagai negara yang progresif dan kompetitif di sektor ekonomi digital. Secara keseluruhan, penyelenggaraan IESF World Esports Championship 2022 di Bali membuktikan bahwa esports dapat menjadi instrumen soft power yang efektif dalam membangun citra bangsa (*nation branding*) Indonesia di mata dunia.

Kata Kunci: *Nation Branding*, *Esports*, Pemerintah Indonesia, IESF 2022, Bali

ABSTRACT

This research originates from the growing phenomenon of the esports industry as a new medium of cultural diplomacy and a strategic tool for strengthening a country's image on the global stage. The purpose of this study is to analyze the efforts of the Indonesian government in enhancing the nation's positive image through the IESF 14th World Esports Championship Bali 2022. This study employs a qualitative descriptive approach, using data collected through in-depth interviews, literature studies, and analysis of official documents. The theoretical framework applied is Simon Anholt's Nation Branding Hexagon (2007), which consists of six elements: governance, tourism, exports, culture, people, and investment. The findings indicate that the Indonesian government successfully utilized the IESF 2022 event as a strategic platform to present Indonesia as a modern nation that integrates local culture with digital innovation. In the aspect of governance, the event demonstrated effective inter-ministerial coordination and transparent management. In tourism and culture, Bali was promoted as a destination combining natural beauty, cultural heritage, and digital creativity through art performances and local culinary showcases. Meanwhile, the people and investment elements were reflected through the role of esports athletes, creative SMEs, and international collaborations, which strengthened Indonesia's image as a progressive and competitive country in the digital economy sector. Overall, the IESF World Esports Championship 2022 in Bali proves that esports can serve as an effective soft power instrument for advancing Indonesia's nation branding in the global arena.

Keywords: Nation Branding, Esports, Indonesian Government, IESF 2022, Bali