

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern, pendekatan negara dalam mewujudkan kepentingan nasionalnya sudah bertransformasi secara sederhana. Melihat perbandingan dengan zaman perang dan setelahnya, pendekatan negara untuk mempengaruhi negara lain hanya bergantung pada militer dan ekonomi untuk mencapai kepentingan nasionalnya (Morgenthau, 2012). Namun, zaman mulai mengalami perubahan pendekatan dalam menjalankan kebijakan luar negerinya. Konsep *soft power* yang dipopulerkan oleh Joseph Nye (2004) mengungkapkan bahwa pendekatan diplomasi negara dalam mendapatkan atensi negara internasional dapat dilakukan dengan halus seperti penyebaran budaya, nilai-nilai politik, dan kebijakan negara pada internasional, sehingga pendekatan diplomasi yang dilakukan tanpa paksaan seperti ancaman militer dan ekonomi.

Diplomasi pada era modern pun dapat bertransformasi sedemikian rupa, dikarenakan banyaknya sektor yang dapat digunakan sebagai alat untuk mempengaruhi negara lain, semenjak revolusi industri memasuki pada tahap keempat atau disebut sebagai Era Digital, inovasi teknologi digital berdampak merubah ke berbagai sektor, termasuk sub-sektor perangkat lunak atau *gadget* (Widiastutie, 2021). Perkembangan teknologi sangat berdampak pada sektor-sektor dunia internasional, melalui pengembangan teknologi digital dapat berwujud berbagai aspek dari komunikasi, pendidikan, kesehatan, transportasi dan hiburan. Aspek hiburan dalam teknologi salah satunya dapat berwujud sebagai permainan

elektronik atau yang biasa disebut *game online*. Industri *game online* sendiri tidak hanya berwujud sebagai hiburan santai semata, *game online* dapat dilaksanakan secara kompetitif selayaknya olahraga tradisional yang menentukan pemenang dari suatu kompetisi dengan istilah *electronic sports* atau *e-sports* (Saputra, 2023). *Game online* dapat dimainkan oleh siapapun dan dimanapun oleh semua pengguna internet di tiap negara, dengan menghubungkan internet dalam *game online* dapat memberi akses pemain terhubung ke antar pemain lain meskipun berada di berbeda wilayah. Dengan poistensi teknologi digital yang tanpa batas atau *borderless* dapat memberikan keuntungan serta tantangan bagi hubungan antar negara (Widiastutie, 2021).

Pada tahun 2016, Pangeran Arab Saudi bernama Mohammad Bin Salman mengumumkan secara resmi terkait visi masa panjang dengan nama Saudi Vision 2030. Isi dari Saudi Vision 2030 ialah *project* Arab Saudi untuk mereformasi ekonomi, perubahan sistem sosial, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan kualitas hidup sehingga atensi pada dunia internasional lebih terbuka untuk Arab Saudi (Arab Saudi Government, 2024) Pada sisi lain, tujuan dari visi ini ialah merubah pandangan dunia internasional pada Arab Saudi yang kental dengan istilah “*oil country*”, negara ibadah umat muslim untuk *hajj* dan lingkungan padang pasir. Melalui Saudi Vision, pandangan Arab Saudi dapat lebih terbuka pada potensi sektor pendapatan yang lebih berkelanjutan dan modern, salah satunya industri *e-sports* sebagai kompetisi olahraga & hiburan yang muncul dari perkembangan era *digital* (Winarni & Permana, 2022) Dengan adanya peluang besar yang menguntungkan dari aktivitas *game online*, Arab Saudi memfokuskan salah satu

kebijakan luar negeri mereka pada industri *game online* untuk mencapai tujuan utama dalam mendiversifikasi dari ketergantungan minyak dan sumber daya alam negara lainya.

Pada tahun 2016, pertumbuhan ekonomi dari industri *game online* dan *e-sports* memperoleh dana sebesar 250 – 300 juta USD, peningkatan drastis pada tahun tersebut bermula dari *platform streaming* sebagai aplikasi yang menyediakan *live streaming* untuk kompetisi *game online* atau hiburan dari tokoh terkenal dari industri *game online* (Nielsen, 2016) Pada tahun 2017 terdapat lonjakan dana menjadi 400 – 500 juta USD, melalui ekspansi dari wilayah Asia dan pemasukan dari *sponsorship* pada industri *e-sports* yang berupa promosi pada *platform digital*, pendanaan pada suatu tim atau kompetisi *e-sports* dan pemasaran produk atau jasa untuk pemain dan penonton (Amalia, 2021).

Industri *e-sports* pada tahun ke tahun mengalami peningkatan pendapatan hingga mencapai 1 miliar USD pada tahun 2021, dari data pendapatan salah satu tim profesional yang berkiprah pada *e-sport* meraup keuntungan sebesar 40 juta USD dari pendapatan hadiah kompetisi yang diikuti. Dengan adanya potensi keuntungan dari aktivitas *gaming and competition* di seluruh dunia, industri *e-sports* secara bulat berpotensi mengalami peningkatan pendapatan sebesar 27,6%, mencapai nilai sekitar 11,94 miliar USD (Vantage Market Research, 2023). Di sisi lain dari pengembangan sektor hiburan Arab Saudi, potensi industri *e-sports* dapat menjadi pendapatan alternatif untuk pertumbuhan ekonomi domestik.

Pada salah satu *project* Saudi Vision 2030, terdapat kebijakan yang mengedepankan transformasi pada sektor seni budaya, olahraga dan hiburan dengan salah satu *project* Saudi Vision 2030 dengan nama Qiddiya yang merupakan nama kota yang difokuskan menjadi pusat hiburan, olahraga, dan budaya global dengan tujuan membangun destinasi wisata, program, dan inisiatif kekuatan yang berdasarkan pada pengembangan kualitas penduduk dan pengunjung (Vision 2030, 2024). Melalui *project* Qiddiya, sarana olahraga, *entertainment* dan penyaluran budaya Arab Saudi akan terlaksanakan secara sempurna dalam mewujudkan destinasi wisata internasional yang selaras dengan tujuan transformasi dari visi Saudi 2030.

Melalui potensi dari sub-sektor teknologi seperti *e-sports* sebagai olahraga yang tercipta dari perkembangan digital membuat Arab Saudi mengambil langkah untuk mendirikan lembaga yang mengatur aktivitas *e-sports* di Arab Saudi secara resmi dengan nama *Saudi E-Sports Federation* (SEF). Tujuan dari dibentuknya SEF tidak hanya terfokus pada pengembangan dan penyempurnaan pada basis elektronik. Namun, salah satu tujuan terbentuknya SEF ialah turut berkontribusi pada diversifikasi ekonomi dan konstruksi sosial Arab Saudi sesuai dengan pilar-pilar Saudi Vision 2030. Melalui peran SEF sebagai aktor penggerak dalam sektor *e-sports* Arab Saudi, terdapat strategi yang telah direncanakan oleh negara dalam mewujudkan keuntungan dari potensi besar industri *e-sports*. Salah satunya pada kebijakan peresmian *National Gaming and E-sports Strategy* (NGES) di tahun 2022 (Putra, 2025).

Salah satu kebijakan Arab Saudi dalam peresmian NGES ialah menargetkan Arab Saudi sebagai negara yang memiliki industri *game online* dan *e-sports* terbesar di kancah internasional, alasan kebijakan NGES diterapkan oleh Arab Saudi karena struktur pada *e-sports* belum stabil dan kompeten seperti olahraga tradisional. Melalui NGES Arab Saudi bisa menjadi aktor yang menyempurnakan struktur *e-sports* dalam kancah internasional dan domestik, dengan strategi *Top to Down* dimana Arab Saudi memberikan investasi skala besar pada kancah internasional untuk membangun industri dan sistem *e-sports* di skala domestik Arab Saudi juga.

Penerapan strategi NGES secara domestik yakni memberikan kontribusi ekonomi dengan nominal 13,3 miliar USD, memberikan lapangan kerja sebesar 39.000 lebih dan bantuan pengembangan pada 30 industri *game online* lokal hingga dapat berkiprah di kancah internasional. SEF sebagai lembaga pemerintah yang memiliki wewenang paling tinggi dalam industri *e-sports* tidak luput dari jalanya strategi tersebut, peran dari SEF sendiri menciptakan kompetisi pada *level* terbawah hingga tertinggi untuk mencapai pemerataan dari strategi pembinaan atlet dan studio *game online* lokal, harapan dari strategi NGES dapat memberikan kompetisi yang sehat dan kompeten. Strategi yang dijalankan oleh NGES dan pelaksanaan teknis dari SEF dapat memberikan *nation branding* Arab Saudi sebagai negara yang memiliki ekosistem *e-sports* yang stabil di kancah internasional (Jauregui, 2025)

Pada pelaksanaan strategi ini, Arab Saudi gencar dalam menunjukkan komitmen dalam membangun ekosistem *e-sports* secara global, salah satu langkahnya dalam mengakuisisi dua *organizer e-sports competition* yakni Electronic Sports League (ESL) dan FACEIT, dibeli oleh salah satu anak usaha PIF Arab Saudi yang bernama *Savvy Game onlines group*. Dua *organizer* tersebut memiliki nama yang besar dalam penyelenggaraan kompetisi *e-sports* pada cabang *game online* DOTA 2 dan Counter Strike Global Online (CSGO) (Esports Insider, 2022). Setelah mengakuisisi *organizer e-sports* global, Arab Saudi pun memutuskan untuk menjadi penyumbang dana utama untuk tim lokal bernama Team Falcons, dengan harapan tim domestik Arab Saudi dapat berkiprah secara global melalui langkah Team Falcons dalam merekrut beberapa *professional player* yang telah meraih prestasi tinggi di skema *e-sports*. Dengan persiapan yang cukup untuk menunjukkan komitmen Arab Saudi dalam *e-sports*, Arab Saudi menciptakan organisasi skala besar untuk menciptakan suatu kompetisi *e-sports* terbesar yang pernah diselenggarakan.

E-Sports World Cup Federation (EWCF) merupakan lembaga besar untuk peresmian kompetisi *e-sports* Arab Saudi pada Februari 2024 dengan nama E-Sports World Cup (EWC), EWC merupakan kompetisi *e-sports* yang dilaksanakan per tahun dengan skala internasional bertempat di Riyadh. EWC dapat dikatakan sebagai kompetisi *e-sports* terbesar yang pernah diselenggarakan dengan waktu kompetisi delapan minggu dan total hadiah sebesar 62,5 juta USD, dengan menghadirkan berbagai *game online* dan struktur piala dunia pada setiap *game online* sehingga dapat menarik tim-tim *e-sports* bergengsi (E-Sports World Cup,

2025). Salah satu langkah EWCF untuk meningkatkan minat tim-tim *e-sports* bergabung pada kompetisi EWC yakni memberikan dana bantuan untuk tim-tim global dengan harapan kenaikan jumlah peserta yang dapat berkompetisi dan lingkungan yang kompetitif serta *fair-play* (Esports World Cup, 2023).

Untuk menganalisis fenomena diplomasi publik Arab Saudi melalui sektor *e-sports* ini, peneliti menggunakan pendekatan *Three-Level Heuristic Device* pada masa tahun 2016 – 2024, peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang menyesuaikan pada konsep pemikiran dan topik yang akan dilakukan penelitian. Pada penelitian pertama, peneliti menggunakan literatur karya Muhammad Rizky Eko Putra (2025) dengan judul “Saudi Vision 2030: Upaya Nation Branding Arab Saudi Melalui Esports Pada Tahun 2016-2024” penelitian ini membahas tentang bagaimana upaya *nation branding* Arab Saudi melalui industri *e-sport*, serta menjelaskan alasan Arab Saudi memberikan dana secara gencar untuk industri *e-sports* walaupun terdapat isu *sportwashing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *nation branding* yang dikembangkan oleh Simon Anholt pada tahun 2007 dengan fokus *competitive identity* untuk menjelaskan upaya Arab Saudi dalam meningkatkan citra internasional sebagai negara dengan industri *e-sports* terbesar.

Pada penelitian kedua, peneliti menggunakan literatur karya milik Leni Winarni & Aberrant Pratama Yoga Nur Permana (2022) “*Saudi Vision 2030 and the challenge of competitive Identity transformation in Saudi Arabia*” penelitian ini membahas bagaimana Arab Saudi menghadapi tantangan strategi *competitive identity* pada misi visi jangka panjangnya yang bernama Saudi Vision 2030 dengan

harapan untuk merubah citra internasional Arab Saudi dengan label *oil country* menjadi negara yang lebih terbuka pada segala sektor internasional. Penelitian ini menggunakan pemikiran *nation branding* dengan fokus *competitive identity* berupa *hexagon* yang dikembangkan oleh Simon Anholt pada tahun 2007 untuk menjelaskan upaya tantangan *competitive identity* Arab Saudi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa struktur konstruksi norma, sosial dan budaya politik dari Pangeran Mohammed bin Salman yang menghambat tantangan perkembangan diplomasi Arab Saudi.

Pada penelitian ketiga, peneliti menggunakan literatur karya milik Islami Dkk. (2025) berjudul “E-Sport Sebagai Sarana Diplomasi Publik Arab Saudi Melalui Program Saudi Vision 2030.” Penelitian ini membahas tentang upaya instrumen diplomasi publik Arab Saudi pada visi Saudi Vision 2030 melalui industri *e-sports*, dengan langkah diplomasi publik melalui *e-sports* mendapatkan dampak positif dari peningkatan citra nasional, promosi identitas nasional yang modern dan citra *project* negara *digital* tinggi. Namun, terdapat hambatan yang berkelanjutan pada persepsi internasional, sehingga terdapat kekurangan dalam hasil dari upaya diplomasi publik melalui *e-sports*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *nation branding* dengan fokus *competitive identity* yang dikembangkan oleh Simon Anholt pada tahun 2007.

Pada penelitian keempat, peneliti menggunakan literatur karya milik Constantine Badrani Mongide (2025) dengan judul “Implementasi Pendekatan *Three-Level Heuristic Device* Dalam Kerjasama Pengembangan Sepak Bola Antara

China Dengan Jerman Pada Tahun 2016-2024” penelitian ini membahas bagaimana pendekatan *three-level heuristic device* menganalisis kerja sama China – Jerman untuk pengembangan sepak bola pada tahun 2016 – 2024. Penelitian ini menjelaskan melalui tiga kelas dari *government*, *immediate strategic* dan *mass publics* yang dikembangkan oleh Andreas Pacher pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa implementasi pendekatan *three level heuristic device*, dari *level government* bahwa menjalankan kerja sama dengan negara Jerman, pada *level immediate strategic* dijelaskan bahwa kerja sama dari lingkungan sepak bola di antaranya klub dan pemain dari China dan Jerman dan *level mass public* dijelaskan bahwa liputan media turut membantu jalanya kerja sama pengembangan sepak bola tersebut.

Pada penelitian kelima, peneliti menggunakan literatur karya milik Benjamin Davis (2025) yang berjudul “*Saudi Arabia’s Vision 2030 and the Global Esports Boom*” yang membahas bagaimana industri *e-sports* dari segala komponen mewujudkan visi Saudi Vision 2030 yang dilaksanakan oleh Arab Saudi, dimulai dari dampak komitmen dalam pendanaan industri *e-sports*, peran *e-sports* dalam upaya citra positif negara, potensi keuntungan *e-sports* dan lain-lainya. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa komponen dan sistem teknis yang berjalan dalam industri *e-sports* dapat memberikan citra positif ke kancah internasional dan melepas label “*oil country*” sehingga dapat terbuka pada adidaya Arab Saudi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah “**Bagaimana implementasi pendekatan *three-level heuristic device* pada pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *E-Sports* pada tahun 2016 - 2024?**”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Secara Umum

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah skripsi yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar sarjana. prodi Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

1.3.2 Secara Khusus

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi dari pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *E-Sports* dengan pendekatan *three-level heuristic device*.

1.4 Kerangka Pemikiran

1.4.1 *Three-Level Heuristic Device*

Three-Level Heuristic Device merupakan teori yang dikembangkan oleh Andreas Pacher dalam artikelnya yang berjudul “*The Hague Journal of Diplomacy*” (2017), untuk mengklasifikasikan publik strategis dalam diplomasi publik. Pacher

menjelaskan bahwa kerangka ini berbasis pada dua dimensi utama dalam psikologi sosial, yakni *warmth* (kehangatan) berkaitan dengan niat pihak lain, atau cenderung menguntungkan atau mengancam, sedangkan *competence* (kompetensi) berkaitan dengan kemampuan pihak tersebut untuk mewujudkan niatnya. Kedua dimensi ini yang kemudian membentuk penilaian naluri dan rasional manusia terhadap pihak lain. Dalam konteks diplomasi publik, dua dimensi ini menjelaskan bagaimana pemerintah menilai dan mengelompokkan publik secara strategis sehingga menjadi sasaran tepat diplomasi publik. Untuk menganalisis proses ini, Andreas Pacher mengelompokkan target diplomasi publik ke dalam *three level heuristic device* yang membedakan audiens berdasarkan tingkat yang berbeda. Di antaranya ialah (1) *government level*, (2) *immediate strategic public*, (3) *mass public*. Kerangka tersebut dapat diaplikasikan untuk memahami implementasi diplomasi publik Arab Saudi melalui *E-Sports*.

1.4.1.1 Government Level

Pada tingkat ini, fokus diplomasi publik adalah kepada hubungan antar pemerintah, mencakup aktor dengan kompetensi tertinggi, yaitu pejabat negara, individu dengan otoritas tinggi, diplomat terakreditasi, dan pemimpin institusi resmi yang mewakili entitas politik strategis (*high strategic importance & high power position*). Aktor pada tingkat ini termasuk pada tipe ideal “*traditional diplomatic partners*” dan “*imminent strategic publics*”, di mana interaksi langsung memperkuat representasi formal antar-negara. *Level* ini menjadi prioritas karena *primacy of warmth* atau entitas yang paling dekat secara strategis dievaluasi

pertama, dengan diikuti oleh penilaian *competence* individu yang kuat untuk memobilisasi sumber daya kebijakan luar negeri.

1.4.1.2 Immediate Strategic Publics

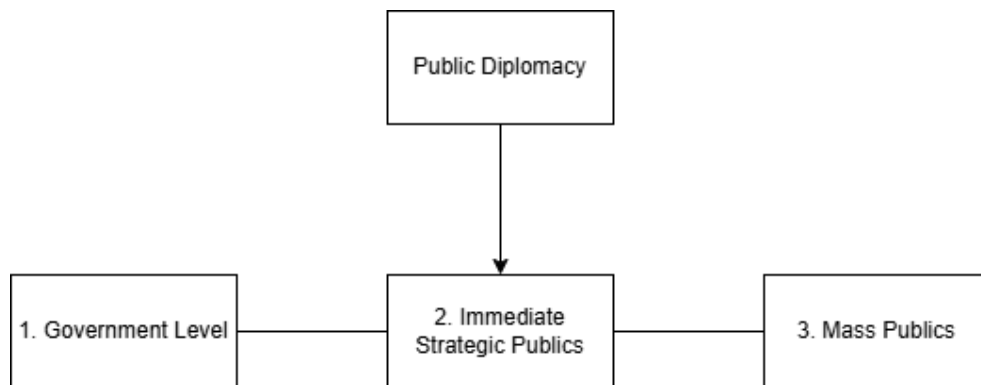
Tingkat publik strategis langsung melibatkan aktor yang secara langsung terlibat dalam pelaksanaan diplomasi publik, aktor yang dimaksud merupakan individu atau kelompok dengan pengaruh sedang hingga tinggi dalam entitas strategis, seperti *elite* non-pemerintah, selebriti atau *influencer* yang mampu memediasi agenda diplomasi. Ini mencakup tipe “*protocollary*” dan “*salient strategic publics*”, yang berfungsi sebagai jembatan antara pemerintah dan publik yang luas. Publik disini dinilai berdasarkan tingkat kontekstual seperti jaringan pusat atau kepemimpinan opini yang memungkinkan diplomasi publik menjangkau segmen *non-elite* domestik maupun asing tanpa batas ketat dari pemerintah atau non pemerintah.

1.4.1.3 Mass Publics

Tingkat publik massa merujuk pada kelompok publik yang luas dengan pengaruh rendah (*low power positions*), baik dari entitas strategis (*remote strategic publics*) atau non strategis (*global mass publics*), yang memeriksa pesan secara tidak langsung melalui media massa, *platform digital*, dan berita. *Level* ini menekankan pada jangkauan yang luas meski kurang personal, menentang asumsi bahwa diplomasi publik hanya untuk *elite*, dan mengintegrasikan massa sebagai penopang legitimasi sosial.

Pendekatan *three-level heuristic device* berfungsi sebagai kerangka utama untuk mengelompokkan dan menganalisis berbagai bentuk strategi publik dalam satu kerangka yang terstruktur sehingga dapat dipakai untuk menganalisis studi kasus mengenai implementasi pendekatan *three-level heuristic device* pada diplomasi publik Arab Saudi melalui *E-Sports*.

1.5 Sintesa Pemikiran



Gambar 1. 1 Sintesa Pemikiran

Sumber: Diadaptasi dari Pacher 2017

Dengan proses dari pemikiran *three-level heuristic device* milik Andreas Pacher pada tahun 2018 memberikan penjelasan lebih dalam terkait diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports*. Pada proses pertama yakni (1.) *government level*, selanjutnya pada proses (2.) *immediate strategic publics* dan proses (3.) *mass publics*. Proses pemikiran tersebut, memiliki penjelasan secara detail terkait proses diplomasi yang dilakukan oleh Arab Saudi.

1.6 Argumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berargumen bahwa implementasi pendekatan *three-level heuristic device* pada pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports* dilaksanakan melalui tiga tingkat analisis yakni *government*, *immediate strategic publics*, dan *mass publics*. Pada tingkat *government*, terdapat pelaksanaan SEF sebagai lembaga pemerintah resmi untuk *e-sports* dalam melakukan penandatanganan MoU pada beberapa negara seperti China, Korea Selatan, Inggris (UK) dan Qatar untuk menghasilkan keuntungan melalui hubungan negara yang baik. Pada tingkat *immediate strategic publics*, terdapat pelaksanaan kebijakan dari SEF untuk menjalankan strategi *National Gaming and E-sports Strategy* (NGES) yang meningkatkan lapangan kerja domestik, pendanaan skala besar untuk pemain lokal hingga menuju industri *developer game online lokal* dan pelaksanaan akuisisi *organizer event e-sports global* yang dilaksanakan oleh Savvy Games Group, untuk menciptakan acara kompetisi *e-sports* secara independen. Pada tingkat *mass publics* terdapat pelaksanaan turnamen internasional diantaranya ialah Gamers8 dan EWC dengan menghadirkan 20 lebih *game online* dengan konsep piala dunia dan 30 lebih tim *e-sports* dari berbagai negara untuk ikut serta dengan melakukan kualifikasi dari tiap tim-tim negara, serta terdapat pertandingan persahabatan dari kesepakatan MoU dari berbagai negara dan peran Team Falcons sebagai tim lokal yang didanai oleh PIF untuk berkiprah secara global.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan dari metode penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk menjelaskan (Sugiyono, 2023), mendeskripsikan, lebih dalam bagaimana implementasi pendekatan *three-level heuristic device* pada pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports* dari penelitian melalui proses analisa kepada individu, kelompok dan fenomena kejadian. Metode studi kasus berpotensi untuk mengulas lebih dalam dari pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports*.

1.7.2 Jangkauan Penelitian

Jangkauan penelitian yang diambil oleh peneliti pada penerapan diplomasi publik Arab Saudi pada tahun 2016 - 2024, karena pada tahun 2016 merupakan perilisan resmi dari Saudi Vision 2030 sebagai visi masa panjang untuk kepentingan nasional Arab Saudi hingga tahun 2024 setelah pelaksanaan *E-Sports World Cup* (EWC) 2024.

1.7.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa data-data, fakta dan fenomena yang terjadi pada waktu kejadian, Melalui kerangka pemikiran yang digunakan oleh peneliti, “Implementasi Pendekatan *Three-Level Heuristic Device* dalam Pelaksanaan Diplomasi Publik Arab Saudi Melalui *E-Sports* pada Tahun 2016 - 2024” dilakukan sesuai pada tiga tingkat yakni *government*, *immediate strategic* dan *mass public*. Selain itu, penelitian ini

menggunakan data sekunder. Data sekunder merupakan teknik pengumpulan data dari penelitian terdahulu dan data yang dikumpulkan pada awalnya untuk tujuan berbeda (Sodik & Siyoto, 2015). Pada penelitian ini data sekunder sangat relevan untuk digunakan karena teknik pengumpulan data yang bersumber *website*, jurnal terdahulu, buku, laporan serta sumber data yang kredibel.

1.7.4 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menjelaskan data dan kondisi yang lebih detail untuk menjawab fenomena yang terjadi (Ibrahim, et al., 2018). Melalui teknik analisa ini, peneliti dapat mengambil data yang lebih spesifik dan konkrit untuk menjelaskan fenomena yang diteliti, data yang tidak menjadi tujuan peneliti dapat dipilah hingga tidak digunakan agar penjelasan tidak tercampur aduk.

1.7.5 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini akan dibagi menjadi empat pembahasan yakni;

BAB I, pada bab penelitian ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, sintesa pemikiran, argumen utama dan metodologi penelitian

BAB II, pada bab penelitian ini diisi oleh pembahasan mengenai implementasi pendekatan dari *government* dan *immediate strategic publics* pada pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports*

BAB III, pada bab penelitian ini diisi oleh pembahasan mengenai implementasi pendekatan dari *mass publics* dari pelaksanaan diplomasi publik Arab Saudi melalui *e-sports*.

BAB IV, pada bab penelitian ini diisi oleh kesimpulan serta saran dan kritik untuk penelitian yang akan diteliti selanjutnya.