



**KOMPETISI E-SPORT SEBAGAI DIPLOMASI PUBLIK INDONESIA
DALAM BENTUK NATION BRANDING DI KAWASAN ASIA
TENGARA 2019 - 2023**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana Hubungan Internasional**

Oleh:

Ilham Nurdiansyah Humaidi

N.P.M. 203507516005

**UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
JAKARTA**

2024



**E-SPORT COMPETITION AS INDONESIA'S PUBLIC DIPLOMACY IN
THE FORM OF NATION BRANDING IN THE SOUTHEAST ASIAN
REGION 2019 – 2023**

THESIS

Submitted to Fulfil the Requirements

To Achieve a Bachelor's Degree in International Relations

By:

Ilham Nurdiansyah Humaidi

N.P.M. 203507516005

NATIONAL UNIVERSITY

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCE

INTERNASIONAL RELATION STUDY PROGRAM

JAKARTA

2024



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi
NPM : 203507516005
Program Studi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Diplomasi Indonesia melalui Kompetisi E-Sport di Asia Tenggara
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si.



Ketua Prodi Hubungan Internasional

Harry Darmawan, S.Hum., M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi
NPM : 203507516005
Program Studi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Kompetisi E-Sport Sebagai Diplomasi Publik
Indonesia Dalam Bentuk Nation Branding di
Kawasan Asia Tenggara 2019 - 2023
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

Jakarta, 30 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si.



Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Erna Emawati Chotim., M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi

NPM : 203507516005

Program Studi : Hubungan Internasional


Judul Skripsi : **Kompetisi E-Sport Sebagai Diplomasi Publik Indonesia Dalam Bentuk Nation Branding di Kawasan Asia Tenggara Tahun 2019 – 2023**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

Dewan Penguji :

Ketua Sidang : Dr. Hendra Maujana Saragih, S.IP., M.Si. ()

Penguji 1 : Drs. Hilmi Rahman Ibrahim, M.Si. ()

Penguji 2 / Pembimbing : Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si. ()

Ditetapkan di : Universitas Nasional

Tanggal Sidang : 26 Agustus 2024

SURAT PERNYATAAN KARYA TULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama Mahasiswa : Ilham Nurdiansyah Humaidi
Nomor Pokok Mahasiswa : 203507516005
Prodi / Kenseentrasi : Hubungan Internasional

Menyatakan, bahwa skripsi berjudul **Kompetisi E-Sport Sebagai Diplomasi Publik Indonesia Dalam Bentuk Nation Branding di Kawasan Asia Tenggara Tahun 2019 – 2023** adalah benar karya tulis saya, yang disusun untuk memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.

Apabila dikemudian hari ditemukan bukti-bukti bahwa skripsi tersebut merupakan hasil Plagiat, atau tidak disusun melalui prosedur yang telah ditentukan atau tidak memenuhi ketentuan yang ditetapkan dalam berita acara ujian skripsi, maka saya bersedia menerima sanksi Pembatalan atas skripsi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 30 Agustus 2024



(Ilham Nurdiansyah Humaidi)



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari terbukti adanya penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi

NPM : 203507516005

UNIVERSITAS NASIONAL



Ilham Nurdiansyah Humaidi

Tanda Tangan : Ilham Nurdiansyah Humaidi

Tanggal 08 Agustus 2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan doa kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Diplomasi Indonesia Melalui Kompetisi eSport di Asia Tenggara". Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam Program Studi Hubungan Internasional.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

Dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan seluruh pembaca dimasa yang akan datang. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putera, M, A. Selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Nina Suryani selaku ibu saya yang selalu mendukung saya setiap saat, Aulia Humaidiyah, Zulfah Humaidiyah dan Tsani Ghina Rizki H, serta keluarga besar yang tak pernah berhenti memberikan dukungan doa, kesabaran dan tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberi cinta yang tulus ikhlas kepada penulis semenjak kecil dan pengorbanan yang diberikan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Harry Darmawan, S.Hum., M.Si selaku Ketua Program Studi Jurusan Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
4. Bapak Suryo Ari Bowo S.IP., M.Sc. selaku dosen Seminar yang memberikan arahan dalam pembuatan Proposal hingga Skripsi serta telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si. selaku dosen pembimbing metodologi penelitian yang penuh kesabaran dalam membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen jurusan Hubungan Internasional atas bekal ilmu, wawasan serta pengalaman yang diajarkan selama ini.
7. Teman Chandra, Octa, Aulia, Anggita, Niluh, dan teman seangkatan dan seperjuangan lainnya yang selalu mengisi hari-hari saya selama berada dikampus dan sama-sama berjuang untuk masa depan kita semua. Terima kasih atas kerjasama dan bantuan kalian.

Jakarta, 08 Agustus 2024

Penulis

Ilham Nurdiansyah Humaidi

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Nasional, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi
NPM : 203507516005
Program Studi : Hubungan Internasional
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional hak bebas royalti non-eksklusif (**non-exclusive royalty-free right**) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Kompetisi E-Sport Sebagai Diplomasi Publik Indonesia Dalam Bentuk Nation Branding di Kawasan Asia Tenggara Tahun 2019 – 2023** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 30 Agustus 2024

Yang menyatakan



(Ilham Nurdiansyah Humaidi)

ABSTRAK

Nama : Ilham Nurdiansyah Humaidi

NPM : 203507516005

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Diplomasi Indonesia Melalui Kompetisi eSport di Asia Tenggara

Kata Kunci : eSport, Efek, Dampak, Diplomasi Indonesia, Kualitatif, Konten Analisis, *Nation Branding*, Kolaborasi

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitasnya dari Diplomasi Indonesia melalui eSports di Asia Tenggara serta Dampaknya kepada Diplomasi Indonesia di Asia Tenggara. eSports, yang awalnya hanya minat dan hobi, kini menjadi kompetisi yang populer, terutama di kalangan Generasi Z. Saat pandemi Covid-19, popularitas eSports meningkat karena kompetisi digitalnya. eSports memiliki potensi besar dalam diplomasi publik karena fokusnya pada pengaruh dan massa. Menurut Nicholas J. Cull dalam bukunya "Public Diplomacy: Lessons from the Past," diplomasi adalah mekanisme selain perang yang digunakan oleh aktor internasional untuk mengelola lingkungan internasional. Peneliti mencoba melihat dari Efek dan Dampak dari Diplomasi Indonesia yang melalui eSport, apa akan memberikan dampak Negatif atau Positif kepada Indonesia dan bagaimana reaksi dari Negara – negara di Asia Tenggara tersebut. Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan menggunakan Metode Pengambilan data Konten Analisis. Hasil dari Penelitian ini menjelaskan daya Tarik dan Popularitas dari eSport di Asia Tenggara, dan bagaimana eSport dapat memberikan dampak positif kepada Diplomasi Publik Indonesia. Peneliti dapat mengkonfirmasi eSport dapat digunakan sebagai alat Diplomasi Publik Indonesia bisa melalui *Nation Branding* serta Kolaborasi Tim E-Sport Indonesia dengan negara lain untuk mempererat Hubungan Antarnegara. Contoh sukses adalah tim eSports Indonesia seperti EVOS, RRQ, ONIC, AURA yang merupakan Tim Atlet Indonesia yang telah meraih prestasi internasional. Tidak hanya dikenal oleh Masyarakat Dunia, EVOS juga menyebarkan sayapnya dari keluar dari Indonesia sehingga EVOS memiliki Sarang tidak hanya di Indonesia tetapi Malaysia, Thailand, dan Singapura. Karena dampak positif ini, pemerintah Indonesia mulai mendukung penuh perkembangan eSports untuk diplomasi publik.

Pembimbing : Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si.

Daftar Referensi : 21

ABSTRACT

Name : Ilham Nurdiansyah Humaidi
NPM : 203507516005
Study Program : International Relations
Thesis Title : *Indonesian Diplomacy Through eSport Competitions in*

Southeast Asia

Keywords : *eSport, Effect, Impact, Indonesian Diplomacy, Qualitative, Content Analysis, Nation Branding, Collaboration*

This study aims to see the effectiveness of Indonesian Diplomacy through eSports in Southeast Asia and its Impact on Indonesian Diplomacy in Southeast Asia. eSports, which was initially just an interest and hobby, has now become a popular competition, especially among Generation Z. During the Covid-19 pandemic, the popularity of eSports increased due to its digital competition. eSports has great potential in public diplomacy because of its focus on influence and mass. According to Nicholas J. Cull in his book "Public Diplomacy: Lessons from the Past," diplomacy is a mechanism other than war used by international actors to manage the international environment. Researchers try to see the Effects and Impacts of Indonesian Diplomacy through eSports, whether it will have a Negative or Positive impact on Indonesia and how the countries in Southeast Asia will react. The research method used in this study is a qualitative research design using the Content Analysis Data Collection Method. The results of this study explain the Attraction and Popularity of eSports in Southeast Asia, and how eSports can have a positive impact on Indonesian Public Diplomacy. Researchers can confirm that eSports can be used as a tool for Indonesian Public Diplomacy through Nation Branding and Collaboration of Indonesian E-Sports Teams with other countries to strengthen relations between countries. A successful example is the Indonesian eSports team such as EVOS, RRQ, ONIC, AURA which are Indonesian Athlete Teams that have achieved international achievements. Not only known by the World Community, EVOS also spreads its wings outside Indonesia so that EVOS has a Nest not only in Indonesia but also Malaysia, Thailand, and Singapore. Because of this positive impact, the Indonesian government has begun to fully support the development of eSports for public diplomacy.

Advisor : Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si.

Reference List: 21

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KARYA TULIS	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.6 Batasan Penelitian.....	9
1.7 Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Kerangka Konseptual	15
2.3 Landasan Teori	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18

3.1 Metode Pengambilan Data	18
3.2 Aspek, Dimensi, dan Parameter	20
BAB IV DIPLOMASI INDONESIA MELALUI KOMPETISI E-SPORT DI ASIA TENGGARA	22
4.1 Diplomasi Indonesia.....	22
4.1.1 Perkembangan Diplomasi Indonesia pada masa Orde Lama	23
4.1.2 Perkembangan Diplomasi Indonesia pada Masa Orde Baru	36
4.1.3 Perkembangan Diplomasi Indonesia pada Masa Reformasi	37
4.2 Diplomasi Modern menjadi Diplomasi yang Efektif dalam Masyarakat Internasional	40
4.3 E-Sport sebagai Diplomasi Publik Indonesia di Asia Tenggara....	49
4.3.1 E-Sport.....	49
4.3.2 Potensi E-Sport Indonesia	53
4.3.3 Aspek yang dapat Digunakan oleh Diplomasi Publik Indonesia pada eSport di Asia Tenggara	55
4.3.4 Kemenangan E-Sport Indonesia yang telah dikenali oleh Masyarakat Asia Tenggara	58
4.4 Pengaruh Hubungan Diplomasi Publik Indonesia melalui Kompetisi eSport di Asia Tenggara	63
4.4.1 E-Sport menjadi Olahraga Digital yang paling diminati pada Era Digital	63
4.4.2 Masuknya Era Digital memberikan Peluang yang Besar pada E-Sport.....	70
4.4.3 Pemerintah Indonesia Mendukung E-Sport sebagai Soft Power Indonesia	73
BAB V PENUTUP.....	76

5.1 Kesimpulan	76
REFERENSI	85



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek, Dimensi, Parameter.....	20
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet Global Secara Individu per Januari (1990 – 2024). Sumber dari Databoks.com	3
Gambar 2. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia per Januari (2014 – 2024). Sumber dari Databoks.com.....	5
Gambar 3. Isi Konten Perjanjian Linggarjati. Sumber dari Tirto.id	26
Gambar 4. Delegasi Indonesia dalam Perjanjian Renville. Sumber dari Kompas.com	27
Gambar 5. USS Renville (APA-227), tempat berlangsungnya perundingan pertama antara Indonesia dan Belanda yang dimediasi oleh PBB. Sumber dari tirto.com.....	28
Gambar 6. Peta Indonesia setelah Agresi Militer Belanda I dan Perjanjian Renville. Sumber dari Kompas.com	29
Gambar 7. Konferensi Meja Bundar. Sumber dari CNNIndonesia.com.....	32
Gambar 8. Konten isi Deklarasi Djuanda. Sumber dari Tirto.id.....	35
Gambar 9. Mengenai Perbedaan Diplomasi Lama dengan Diplomasi Baru. Sumber dari (Cull, 2009).....	42
Gambar 10. Perbedaan Sistem Diplomasi dengan Diplomasi Tradisional. Sumber dari (Gurgu & Dumitru, 2016).....	43
Gambar 11. Perang Dingin dengan Uni Soviet dan US. Sumber dari Kompas.com	45
Gambar 12. Produksi Chip Semikonduktor. Sumber dari Katadata.co.id	47
Gambar 13. Kompetisi E-Sports yang pertama kali digelar, yakni SpaceWars di tahun 1970-1980an. Sumber dari Indosport.com	50
Gambar 14. Jumlah Penonton saat MPL Indonesia 2024. Sumber dari escharts.com	52
Gambar 15. Data Popularitas Tim eSport di Asia Tenggara. Sumber dari Kompas.com	56
Gambar 16. Kerja sama Game Jepang AVARIK SAGA dengan EVOS. Sumber dari IndoTelko.com.....	58
Gambar 17. Statistik terkait Gen Z. Sumber dari Kompasiana.com.....	63

Gambar 18. Data Umur dan Jenis Kelamin yang Gamer di US pada tahun 2024.
 Sumber dari FinanceOnline.com 64

Gambar 19. Data Table jumlah Gamer pada dari tahun 2015-2024. Sumber dari
 WhatsTheBigData.com..... 65

Gambar 20. Data tabel yang menampilkan berbagai alasan di balik gamer untuk
 memberikan gambaran yang lebih baik tentang mengapa gamer virtual sangat
 diminati. Sumber dari WhatsTheBigData.com, 2024..... 65

Gambar 21. MPL Indonesia Season 13. Sumber dari Liquipedia.net..... 68

Gambar 22. Data Investasi pada eSport 2018 – 2019. Sumber dari Hybrid.co.id 71

