



**PENGEMBANGAN *E-SPORTS* DI MALAYSIA MELALUI PROGRAM
*CENTRE OF ASEAN E-SPORTS EXCELLENCE***

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Ilmu Hubungan Internasional*

SKRIPSI

Oleh

Putri Wulan Jatiningrum

210910101066

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL**

2025

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Ibu Retno Wulandari dan Bapak Dawam Sukindar yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat. Terima kasih atas segala dukungan, doa, serta ridho yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Jember.
2. Saudara saya, Wanda Suhandha yang telah memberikan dukungan serta motivasi penuh selama pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak Honest Dody Molasy S.Sos, MA.,CIQaR., CIQnR.,CRP dan Bapak Dr.Muhammad Iqbal S.Sos, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bantuan terhadap proses penyelesaian skripsi ini.
4. Almamater prodi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.

MOTTO

“It will pass, everything you’ve gone through it will pass”
(Rachel venny)

ABSTRACT

The Centre of ASEAN E-sports Excellence program is designed by the Ministry of Youth and Sports Malaysia to develop the country into an e-sports hub in Southeast Asia. Seeing the rapid growth of the e-sports industry in Southeast Asia, Malaysia has taken bold steps to make its country an e-sports hub in Southeast Asia. On the other hand, in three SEA Games e-sports tournaments, Malaysia could only finish in 7th place. This condition certainly creates a gap between Malaysia's unsatisfactory performance and its desire to become the e-sports hub in Southeast Asia. This research aims to understand the reasons behind the development of e-sports in Malaysia through the Centre of ASEAN E-sports Excellence Program. In this research, two conceptual frameworks are used. The concepts are the concept of diplomacy and public diplomacy. This research uses a descriptive qualitative method with data collected from various sources, such as government reports, academic journals, news articles, and publications from organizations related to e-sports. Data collection was carried out using source triangulation techniques to ensure data validity. The results of this study indicate that the reason Malaysia is developing e-sports through the ASEAN E-sports Excellence Centre Program is national branding Malaysia by hosting international e-sports tournaments and foreign cultural relations in e-sports tournament events through programs introducing Malaysian culture.

Keywords: E-Sports, Malaysia, Public Diplomacy, national branding, Foreign cultural relations

RINGKASAN

Pengembangan *E-sports* di Malaysia Melalui Program *Centre of ASEAN E-sports Excellence* ; Putri Wulan Jatiningrum, 210910101066; 2025; 37 halaman; Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

E-sports di Asia Tenggara mulai masuk dalam kompetisi resmi yang diperhitungkan. Hal ini dimulai dengan masuknya *e-sports* sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan di SEA Games 2019. Melihat peluang besar ini membuat berbagai negara di Asia Tenggara berlomba-lomba dalam memanfaatkan *e-sports* sebagai potensi yang menjanjikan. Salah satunya adalah Malaysia yang secara mengejutkan mengambil langkah serius dengan membuat sebuah program untuk membangun negaranya menjadi pusat *e-sports* di Kawasan Asia Tenggara. Langkah tersebut dituangkan dalam rencana Kementerian Belia dan Sukan *Strategic Plan For E-sports Development 2020-2025*. Pada SEA Games 2019 di Filipina, Malaysia hanya mampu meraih 1 medali perak dan 1 perunggu. Prestasi ini tidak mengalami peningkatan signifikan pada SEA Games 2021 di Vietnam, di mana Malaysia kembali gagal meraih medali emas. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang substansial antara ambisi dan prestasi yang diraih oleh Malaysia dalam industri *e-sports*. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* Melalui Program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

Penelitian ini menggunakan konsep diplomasi yang berfokus pada konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen menggunakan dua variabel yaitu *nation branding*, dan *foreign cultural relations*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur yang terdiri dari data sekunder yang berasal dari berbagai sumber, seperti laporan pemerintah, jurnal akademik, artikel berita, serta publikasi dari organisasi-organisasi yang terkait dengan *e-sports*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik triangulasi sumber untuk menjamin keabsahan data. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan teknik analisis kualitatif yakni menyiapkan dan mengorganisir data, pembacaan dan pemerolehan gambaran

umum data, pengelompokan atau pengkodean data, mengembangkan deskripsi dan tema, serta interpretasi makna.

Hasil penelitian ini menunjukkan Alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* Melalui Program *Centre of ASEAN E-sports Excellence* sebagai berikut. Pertama untuk *nation branding* Malaysia melalui jalur tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional. Upaya ini dilakukan dengan cara *government communications brand* Malaysia melalui kerjasama dan kolaborasi dengan berbagai *stakeholder*, *positive aspects brand* Malaysia melalui rancangan pilar-pilar strategis program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*, *national brand identity* dalam turnamen *M6 World Championship*, dan *marketing communications brand* Malaysia dengan metode komunikasi modern dan tradisional pada penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional. Alasan kedua yaitu untuk *Foreign cultural relations* dalam *event* turnamen *e-sports* melalui program pengenalan budaya Malaysia. Dalam hal ini Malaysia melakukan *culture exchange* melalui *Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism*. Acara ini merupakan *Tour* para awak media dari berbagai negara untuk mengunjungi berbagai destinasi wisata yang bersejarah di Malaysia. Selain itu pengenalan budaya Malaysia juga dilakukan melalui penampilan musik oleh Kuala Lumpur Orchestra dalam *grand final M6 World championship 2024*. Dengan menghadirkan orkestra sebagai opening ceremony, *M6 World Championship 2024* hal ini mentransformasi persepsi industri *gaming* dari sekedar *entertainment* menjadi ajang pengenalan budaya lokal Malaysia kepada masyarakat global.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Sports di Malaysia Melalui Program *Centre Of ASEAN E-Sports Excellence*”**. Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana program pendidikan strata satu (S1) Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik, Universitas Jember. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak dukungan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Suyani Indriastuti, S. Sos., M. Si., Ph.D. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember, beserta seluruh jajarannya.
2. Bapak Honest Dody Molasy S.Sos, MA.,CIQaR., CIQnR.,CRP selaku Dosen Pembimbing Utama (DPU) dan Bapak Dr.Muhammad Iqbal S.Sos, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Anggota (DPA) yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Himawan Bayu Patriadi ,MA, Ph.D selaku Dosen Penguji Utama dan Bapak Fuat Albayumi, SIP. M.A. selaku Dosen Penguji Anggota yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Drs.Himawan Bayu Patriadi ,MA, Ph.D selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan arahan serta dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen prodi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember yang telah memberikan ilmu dan wawasan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Orang tua penulis, Ibu Retno Wulandari dan Bapak Dawam Sukindar yang telah memberikan doa, dukungan, serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi di Universitas Jember.

7. Kakak kandung penulis Wanda Suhandha yang telah memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis.
8. Alm. Bapak Djuremi Soekamto selaku Kakek yang telah memberikan inspirasi bagi penulis untuk terus melanjutkan pendidikan sebagai sarjana.
9. Rekan dan teman-teman terdekat penulis, Anas Sugiarto, Syfaurrahmah, Cahya Awani Rahmadillah, Adriana E.I. Matatula, Elisabet Elfadani, Kharisma Dinda Larasati, serta seluruh teman-teman HI angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN	i
MOTTO	ii
ABSTRACT	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN	xii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kerangka Konseptual	6
2.1.1 Diplomasi	6
2.1.2 Diplomasi Publik.....	8
2.3 Ringkasan penerapan konsep	13
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Pendekatan Penelitian	15
3.2 Objek dan Fokus Penelitian	15
3.3 Pengumpulan data	17
3.4 Keabsahan data.....	17
3.5 Analisis data	18
3.6 Sistematika penulisan.....	18
BAB 4. ALASAN MALAYSIA MENGEMBANGKAN E-SPORTS MELALUI PROGRAM CENTRE OF ASEAN E-SPORTS EXCELLENCE	20
4.1 <i>National branding</i> Malaysia melalui jalur tuan rumah penyelenggaraan turnamen <i>e-sports</i> internasional	22
4.1.1 <i>Government communications brand</i> Malaysia melalui kerjasama dan kolaborasi dengan berbagai <i>stakeholder</i>	25

4.1.2 <i>Positive aspects brand</i> Malaysia melalui rancangan pilar-pilar strategis program <i>Centre of ASEAN E-sports Excellence</i>	26
4.1.3 National brand indentity dalam turnamen M6 World Championship..	27
4.1.4 <i>Marketing communications brand</i> Malaysia dengan metode komunikasi modern dan tradisional pada penyelenggaraan turnamen <i>e-sports</i> internasional	28
4.2 <i>Foreign cultural relations</i> dalam event turnamen <i>e-sports</i> melalui program pengenalan budaya Malaysia	28
BAB 5. KESIMPULAN	32
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar peringkat prestasi e-sports negara di Asia Tenggara dalam ajang SEA Games 2019, 2021, dan 2023	4
--	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pemetaan penelitian terdahulu	11
Gambar 4. 1 . Data perolehan penonton streaming M6 World Championship 2024	24
Gambar 4. 2 Para awak media yang mengikuti serangkaian agenda Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism	29

DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

AI	: Artificial Intelligence
ASEAN	: Association of Southeast Asian Nations
CIMB	:Commerce International Merchant Bankers
DotA	: Defense of the Ancients
IeSPA	: Indonesia Esports Association
Intel	: Integrated Electronics
KBS	: Kementerian Belia dan Sukan
MLBB	: Mobile Legends Bang Bang
PBESI	: Pengurus Besar Esports Indonesia
PUBG	: PlayerUnknown's Battlegrounds
RM	: Ringgit Malaysia
SEA	: Southeast Asian

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skripsi ini membahas mengenai diplomasi publik melalui studi kasus pengembangan *e-sports* di Malaysia melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*. Malaysia sebelumnya tidak pernah diunggulkan dalam segi prestasi *e-sports* baik di lingkup ASEAN maupun tingkat dunia. Namun secara mengejutkan, Malaysia mengajukan sebuah program ambisius untuk mengembangkan industri *e-sports* di kawasan Asia Tenggara. Hal ini menciptakan kesenjangan yang menarik antara prestasi dan ambisi Malaysia dalam bidang *e-sports*. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai motivasi di balik inisiatif Malaysia tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas secara spesifik alasan Malaysia merancang program *Centre of ASEAN E-sports Excellence* untuk mengembangkan industri *e-sports* di negaranya, dengan fokus pada aspek diplomasi publik yang melatarbelakangi strategi tersebut.

Diplomasi di masa kini dapat dicapai melalui perantara media olahraga di skala internasional. Pada perkembangannya sektor olahraga dapat digunakan sebagai alat diplomasi bagi sebuah negara. *E-sports*, merupakan salah satu permainan *game online* yang berkembang menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan di masa kini. Dalam turnamen *e-sports* diplomasi dapat tercipta melalui beberapa aspek. Pertama adanya turnamen-turnamen skala internasional seperti *League of Legends World Championship* menciptakan ruang diplomasi dan pertukaran budaya antar negara. Selain itu terdapat *platform streaming* yang menyiarkan pertandingan *e-sports* yang memungkinkan interaksi antar komunitas global yang terkoneksi tanpa batas (Farhan, 2024). Oleh karena itu *e-sports* dapat mengambil peran penting di era perkembangan diplomasi saat ini.

Penggunaan internet sebagai media untuk bermain *game online* mengalami peningkatan seiring perkembangannya. Peningkatan ini menciptakan transformasi yang signifikan, awalnya *game online* hanya digunakan sebagai media untuk menyalurkan hobi saja. Seiring perkembangannya *game online* berubah menjadi kompetisi *game* yang terorganisir atau yang disebut *e-sports*. *E-sports* atau olahraga

elektronik merupakan kompetisi yang menggunakan *video game* sebagai media yang dilombakan (Lim, 2022:209). Seiring perkembangannya kompetisi e-sports berkembang menjadi kompetisi dengan memiliki visi, misi, serta organisasi yang bertransformasi menjadi sebuah industri e-sports.

E-sports pertama kali diperkenalkan pada tahun 1972 oleh Stanford University. Kompetisi ini diberi nama *Intergalactic Space war Olympic* dengan memainkan game bernama *Spacewar*. Kompetisi ini dihadiri oleh Mahasiswa yang sedang belajar di Stanford University dengan hadiah majalah langganan *Rolling Stone*. Setelah adanya kompetisi *e-sports* yang diadakan oleh Stanford University kompetisi-kompetisi *e-sports* lainnya mulai bermunculan. Seperti halnya kompetisi *game Space Invader* pada tahun 1980 dengan jumlah peserta kurang lebih 10.000 partisipan yang diadakan oleh perusahaan Atari di California. Kompetisi ini terbilang kompetisi besar pada masanya hingga diliput oleh majalah ternama pada masa itu yaitu *life and Time* dari Amerika Serikat (Ramadhan, 2022). Oleh karena itu pertandingan *e-sports* mulai berkembang di berbagai negara setiap tahunnya.

Bergeser pada awal tahun 2000 kompetisi *e-sports* mulai berkembang di berbagai negara. Korea Selatan menjadi salah satu pionir yang menciptakan kompetisi *e-sports* semakin terstruktur. Jenis *game* yang dikompetisikan menjadi popularitas *game* multiplayer online. Hal ini ditandai dengan munculnya beberapa *game* populer seperti *Defense of the Ancients (DotA)*, *Warcraft III*, dan *Counter-Strike* (Ramadhan, 2022). Pada 2009 peluncuran *game* seperti *League of Legends* dan *StarCraft II* pada 2010 membawa popularitas *e-sports* ke level baru. Turnamen berskala besar dengan hadiah jutaan dolar mulai diadakan. Hal ini menarik perhatian media dan investor. Perkembangan teknologi internet seperti *live streaming*, terutama dengan lahirnya Twitch pada 2011, membawa revolusi dalam industri *e-sports* sebagai bahan konsumsi publik (Kurniawan, 2019). Hal ini tidak hanya meningkatkan eksposur *e-sports*, tetapi juga membuka peluang baru bagi pemain untuk membangun karir sebagai *streamer* dan *influencer*.

Perkembangan *e-sports* di benua Asia membawa pengaruh besar bagi persebaran *game online* di beberapa kawasan regional termasuk Asia Tenggara. Pada tahun 2010 *e-sports* di Asia Tenggara mulai mengalami fase peningkatan

menjadi industri yang menjanjikan. Hal ini terlihat dengan mulai adanya tim *e-sports* professional mulai terbentuk. Perkembangan terhadap *e-sports* sebagai bentuk kompetisi yang serius juga mulai muncul dengan ditandai masuknya cabang *e-sports* dalam event olahraga regional seperti SEA Games dan Asian Games (Kumalasari, 2023). Oleh karena itu hal ini mendorong terbentuknya komunitas *gaming* yang lebih besar dan turnamen regional mulai diadakan dengan hadiah yang menjanjikan.

E-sports di Asia Tenggara mulai masuk dalam kompetisi resmi yang diperhitungkan. Hal ini dimulai dengan masuknya *e-sports* sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan di SEA Games 2019. SEA Games menjadi ajang olahraga bergengsi di kawasan Asia Tenggara. Berbagai nomor cabang *e-sports* dipertandingkan pada pagelaran Sea Games 2019 seperti *DotA 2*, *starcraft II*, *Tekken 7*, *Hearthstone*, *Arena of Valor*, dan *Mobile legends bang-bang* (Ramadhan,2022:4). Dengan masuknya cabang olahraga *e-sports* di Sea Games menunjukkan perkembangan pesat bagi industri *e-sports* di kawasan Asia Tenggara.

Melihat peluang besar ini membuat berbagai negara di Asia Tenggara berlomba-lomba dalam memanfaatkan *e-sports* sebagai potensi yang menjanjikan. Salah satunya adalah Malaysia yang tidak pernah diunggulkan dalam cabang olahraga *e-sports*. Malaysia secara mengejutkan mengambil langkah serius dengan membuat sebuah program untuk membangun negaranya menjadi pusat *e-sports* di Kawasan Asia Tenggara. Langkah tersebut dituangkan dalam rencana Kementerian Belia dan Sukan *Strategic Plan For E-sports Development 2020-2025* (KBS, 2019:5). Strategi ini dirancang oleh pemerintah Malaysia melalui Kementerian Belia dan Sukan Malaysia untuk pengembangan industri *e-sports*.

Kementerian Sukan dan Belia Malaysia atau KBS ingin menjadikan negaranya sebagai *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*. Hal ini tertuang pada dokumen kebijakan KBS *Strategic Plan for E-Sports Development 2020-2025*. Sebagai bentuk komitmennya, pada penyusunan program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* Pemerintah Malaysia menganggarkan RM 10.000.000. Anggaran ini akan diinvestasikan dalam pengembangan industri *e-sports* Malaysia.

Pemerintah Malaysia berkomitmen serius dengan menggelontorkan dana untuk pengembangan *e-sports* di negaranya (KBS, 2019:13). Terhitung hingga tahun 2024 ini Skuad Malaysia masih belum dapat meraih prestasi yang diinginkan oleh pemerintah dan masyarakat.

SEA GAMES 2019, 2021, dan 2023
PEROLEHAN MENDALI CABANG E-SPORTS

NEGARA	EMAS	PERAK	PERUNGGU	TOTAL MENDALI
FILIPINA	7	4	4	15
INDONESIA	5	7	1	13
VIETNAM	4	5	7	16
THAILAND	4	3	5	12
KAMBOJA	3	1	1	5
SINGAPURA	0	3	5	8
MALAYSIA	0	2	6	2
LAOS	0	0	1	1
MYANMAR	0	0	1	1
BRUNEI DARUSSALAM	0	0	0	0
TIMOR LESTE	0	0	0	0

SUMBER: OLYMPICS.COM

Tabel 1. 1 Daftar peringkat prestasi e-sports negara di Asia Tenggara dalam ajang SEA Games 2019, 2021, dan 2023

(Sumber: <https://www.olympics.com/en/>)

Malaysia menghadapi tantangan dalam ambisinya menjadi pusat e-sports Asia Tenggara karena prestasi yang belum optimal di ajang internasional. Berdasarkan tabel 1.1 pada tiga ajang SEA Games yang sudah digelar Malaysia hanya mampu *finish* di peringkat 7. Hal ini berbanding terbalik dengan keinginan Pemerintah Malaysia yang ingin menjadikan negaranya sebagai pusat *e-sports* di Asia Tenggara. Langkah yang diambil Pemerintah Malaysia cukup terbilang berani jika melihat banyak negara-negara Asia Tenggara lainnya yang lebih unggul dalam bidang *e-sports* seperti Indonesia, Filipina, dan Thailand. Sejak *e-sports* dipertandingkan di tahun 2019 prestasi Malaysia belum optimal dalam semua cabang *e-sports* pada ajang Sea Games. Sejak kompetisi *e-sports* dipertandingkan pada pagelaran Sea Games 2019 hingga 2023 Malaysia belum menyumbangkan medali emas pada cabang olahraga tersebut (olympics, 2023). Hal ini memperlihatkan prestasi Malaysia dalam bidang *e-sports* belum meraih capaian yang membanggakan.

Kesenjangan antara prestasi dan ambisi yang dimiliki oleh Malaysia dalam perkembangan industri *e-sports* sangat terlihat jelas. Hal ini dibuktikan dengan negara Asia Tenggara seperti Indonesia dan Filipina yang mendominasi raihan medali emas dalam ajang Sea Games. Pada SEA Games 2019 di Filipina, Malaysia hanya mampu meraih 1 medali perak dan 1 perunggu. Prestasi ini tidak mengalami peningkatan signifikan pada SEA Games 2021 di Vietnam, di mana Malaysia kembali gagal meraih medali emas. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang substansial antara potensi yang dimiliki dengan prestasi yang dicapai. Tanpa penanganan serius terhadap kesenjangan yang ada, Malaysia berisiko tidak hanya kehilangan potensi prestasi olahraga, tetapi juga peluang ekonomi yang substansial dari industri *e-sports*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

“Mengapa Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *centre of ASEAN E-Sports Excellence*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berfokus untuk mengetahui alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *centre of ASEAN E-Sports Excellence*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, pada penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi baik secara teoritis maupun praktis di berbagai pihak. Manfaat teoritis dan praktis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan penelitian terkait alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*. Penelitian terkait topik ini juga diharapkan dapat menambah perspektif baru dalam studi Hubungan Internasional.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian lainnya dengan kasus yang relevan dan diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut agar memperkaya informasi mengenai alasan Malaysia dalam mengembangkan *e-sports* melalui program *centre of ASEAN E-Sports Excellence*.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual digunakan untuk membantu menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini kerangka konseptual akan digunakan untuk menganalisa alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*. Pada penelitian ini konsep yang digunakan yaitu konsep diplomasi dan diplomasi publik. Konsep pertama yaitu diplomasi, konsep ini digunakan untuk membantu menganalisa bentuk diplomasi yang akan dilakukan oleh Pemerintah Malaysia melalui *e-sports*. Selanjutnya konsep diplomasi ini akan berfokus pada konsep diplomasi publik. Konsep ini akan membantu dalam proses analisa terkait alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

2.1.1 Diplomasi

Diplomasi merupakan proses negosiasi yang dilakukan oleh aktor dalam hubungan internasional untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Dikutip dari buku yang berjudul "*The Principles and Practice of Diplomacy*" oleh K.M. Panikkar (1956) diplomasi diartikan sebagai metode yang dilakukan untuk mempengaruhi keputusan dan perilaku pemerintah luar negara yang dituju melalui dialog, negosiasi, dan instrumen-instrumen lainnya. Panikkar juga menekankan dalam praktik diplomasi harus bisa beradaptasi dengan era modern saat ini. Adanya teknologi, munculnya isu-isu global, dan adanya aktor-aktor non negara hal ini memerlukan pendekatan diplomatik yang fleksibel serta inovatif. Hal ini dikarenakan di era modern praktik diplomasi akan semakin berkembang dan para aktor hubungan internasional harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

Nikos Christodoulides dalam "*Internet and Diplomacy*" juga mengemukakan diplomasi digunakan sebagai instrumen utama dalam praktik kebijakan luar negeri yang bertujuan untuk mencapai kepentingan nasional suatu negara. Diplomasi dilakukan oleh sebuah negara dengan mengirimkan perwakilannya untuk saling bernegosiasi dan bertukar informasi untuk memperoleh kepentingan nasionalnya.

Dalam pelaksanaannya sebelum perang dingin praktik diplomasi hanya dilakukan oleh pemerintah. Seiring perkembangan ditambah dengan adanya teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi aktor non negara juga ikut berperan dalam menjalankan diplomasinya (Christodoulides, 2005). Oleh karena itu jangkauan diplomasi dapat semakin meluas di kalangan masyarakat global.

Seiring perkembangannya terdapat berbagai bentuk-bentuk diplomasi mulai dari zaman india kuno hingga modern saat ini. Diplomasi yang awalnya bersifat tradisional berkembang mengikuti perubahan teknologi masa kini. Terdapat berbagai bentuk diplomasi yang sudah berkembang dari waktu ke waktu. Beberapa diplomasi yang sering digunakan negara untuk mencapai kepentingan nasionalnya seperti diplomasi ekonomi, diplomasi budaya, diplomasi olahraga, diplomasi publik, dan lain sebagainya (Setiawan, 2016). Dalam penelitian ini diplomasi akan difokuskan pada konsep diplomasi publik untuk membantu menganalisa alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

2.1.2 Diplomasi Publik

Diplomasi publik merupakan salah satu bagian dari bentuk diplomasi dalam hubungan internasional. Menurut Joseph Nye (2004) dikutip dari buku yang diterbitkan berjudul "*Soft Power: The Means to Success in World Politics*" diplomasi publik memiliki peran krusial sebagai sarana untuk mempromosikan *soft power* suatu negara. Diplomasi publik juga diartikan sebagai alat yang digunakan oleh pemerintah untuk melakukan interaksi, komunikasi, dan menarik negara lain untuk dipengaruhi demi kepentingan yang dituju. Praktik diplomasi publik dilakukan dengan berbagai cara dengan memaksimalkan sumber daya. Hal ini seperti melalui bentuk pertukaran, komunikasi penyiaran, explorasi budaya, dan lain sebagainya.

Jan Melissen (2006) dalam "*Public Diplomacy Between Theory and Practice*" juga turut mengartikan diplomasi publik sebagai suatu upaya untuk mempengaruhi individu maupun organisasi yang berasal dari negara yang dituju yang dapat merubah cara pandang negara tersebut terhadap negaranya dengan cara-cara yang positif. Oleh karena itu diplomasi publik juga disebut sebagai instrumen

dari *soft power*. Diplomasi publik digunakan sebuah negara untuk mencapai kepentingan nasionalnya ke negara lain. Dalam konsep diplomasi publik menurut Melissen dijelaskan bahwa perkembangan isu yang terjadi di sebuah negara dapat diukur oleh konsep diplomasi publik. Oleh karena itu diplomasi publik dapat digunakan untuk membuka jalur komunikasi antar negara satu dengan negara lainnya untuk mencapai kepentingan nasional.

Terdapat tiga variabel utama dari diplomasi publik yang dikemukakan oleh Melissen. Variabel tersebut yaitu *propaganda*, *nation branding*, dan *foreign cultural relations* yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Propaganda*

Propaganda diartikan sebagai upaya untuk mempengaruhi publik terhadap isu tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Melissen membagi *propaganda* menjadi dua indikator. Indikator pertama *coercion by state* yaitu *propaganda* dapat diukur dengan melihat bagaimana sebuah negara mempengaruhi masyarakat suatu negara dengan cara pemaksaan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Indikator kedua yaitu *specific campaigns or activities* yaitu bagaimana negara mempengaruhi publik atau masyarakat global dengan pendekatan persuasif.

2. *Nation branding*

Nation branding merupakan variabel yang penting dalam membentuk citra sebuah negara yang lebih kompetitif. *National branding* kerap digunakan juga untuk menganalisis isu-isu diplomasi publik yang sedang berkembang. Dalam hal ini *National branding* digunakan untuk membentuk citra negara dengan cara-cara positif untuk mencapai kepentingan nasional. *National branding* memiliki empat indikator pendukung untuk mendukung terciptanya citra positif suatu negara. Indikator pertama yaitu *government communications brand* yang menempatkan *National branding* dengan cara melihat bagaimana usaha pemerintah suatu negara untuk melakukan kerja sama dengan aktor negara maupun non negara. Indikator kedua *positive aspects brand* yang merupakan usaha suatu negara untuk menyampaikan perspektif-perspektif positif negaranya kepada negara yang dituju. Indikator

ketiga *national identity brand* sebagai upaya negara menciptakan identitas nasional kepada masyarakat global. Indikator keempat yaitu *marketing communications brand* yang menekankan pada usaha sebuah negara untuk memperkenalkan produk asli negara mereka kepada publik internasional agar dikenal oleh masyarakat luas.

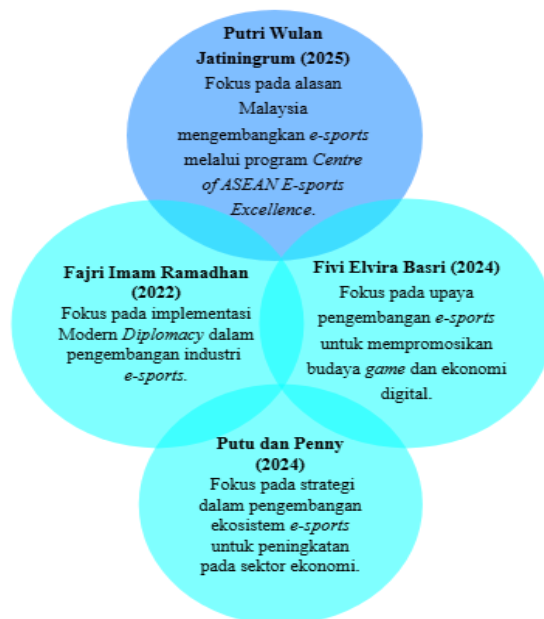
3. *Foreign cultural relations*

Foreign cultural relations mengutamakan keterlibatan budaya suatu negara sebagai sarana untuk memperkenalkan identitas suatu negara ke kalangan internasional. Adanya *Foreign cultural relations* dapat membangun rasa kepercayaan antar negara. Sisi lain dari *Foreign cultural relations* ini yakni tidak memiliki spesifik indikator selain *culture exchange* yang diartikan sebagai upaya sebuah negara untuk mengkomunikasikan budayanya ke negara-negara lain.

Berdasarkan penjelasan diatas diplomasi publik sejatinya merupakan diplomasi yang dilakukan untuk mempengaruhi dan membentuk opini publik dengan tujuan membentuk citra positif menggunakan cara-cara yang tanpa kekerasan. Dengan adanya hubungan baik yang terjalin antara pemerintah suatu negara dengan masyarakat internasional akan membentuk citra positif suatu negara. Penggunaan diplomasi publik oleh suatu negara juga memiliki beberapa tujuan seperti menjadi jembatan komunikasi antara negara-negara dan masyarakat internasional, mencegah konflik, serta meminimalisir kesalahpahaman (Melissen, 2006). Oleh karena itu diplomasi publik banyak digunakan sebagai acuan dalam menganalisis isu-isu hubungan internasional yang sedang terjadi.

2.2 Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mencari perbandingan kemudian digunakan untuk membantu peneliti memposisikan penelitiannya. Dalam hal ini beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai *e-sports* dikemukakan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Pemetaan penelitian terdahulu

(Sumber diolah oleh penulis, 2025)

Dalam penelitian skripsi ini yang berjudul “Pengembangan *E-sports* di Malaysia Melalui Program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*”, fokus penelitian ini merujuk pada alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*. Penulis menggunakan konsep diplomasi yang berfokus pada konsep diplomasi publik untuk membantu menganalisis pengembangan industri *e-sports* melalui kebijakan-kebijakan yang dilakukan Pemerintah Malaysia. Oleh karena itu untuk membedakan penelitian lama dan terbaru, maka penulis melakukan kajian penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian pertama yaitu terkait dengan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat diplomasi yang ditulis oleh Fajri Imam Ramadhan (2022). Penelitian ini berjudul “Diplomasi Korea Selatan Melalui Electronic Sports (ESPORTS) pada Tahun 2015-2020”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pemanfaatan teknologi digital sebagai alat diplomasi merupakan bentuk modern diplomasi yang digunakan Korea Selatan dalam mencapai kepentingan nasionalnya. Korea Selatan ingin memperkenalkan negaranya sebagai negara dengan kemajuan teknologi yang pesat salah satunya dengan upaya pengembangan industri *e-sports*. Korea Selatan juga berupaya memperkenalkan produk-produk hasil pengembangan teknologinya

melalui promosi dalam industri *e-sports*. Hal ini seperti *video game*, *hardware*, *software*, dan perangkat elektronik lainnya untuk melampaui Jepang dan Tiongkok dalam hal kemajuan teknologi. Penelitiannya ini memiliki persamaan yaitu penggunaan *e-sports* sebagai alat diplomasi dengan upaya pengembangan industri *e-sports*. Perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan konsep *modern diplomacy* untuk menganalisis implementasi *modern diplomacy* melalui *e-sports* di Korea Selatan, sedangkan penelitian yang akan dibahas menggunakan konsep diplomasi publik untuk menganalisis alasan pengembangan *e-sports* di Malaysia melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

Penelitian terdahulu kedua yaitu ditulis oleh Putu dan Penny (2024) dalam jurnal yang berjudul “Upaya Diplomasi Publik Dalam Mengembangkan Ekosistem *E-Sports* Indonesia Tahun 2014-2022”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan dalam upaya mengembangkan ekosistem *e-sports* di Indonesia pemerintah berkomitmen untuk melakukan langkah-langkah untuk mendukung pengembangan *e-sports* di Indonesia. Hal ini dilakukan dengan membentuk atlet-atlet berprestasi baik di dalam maupun di kancah internasional. Selain di bidang olahraga pengembangan ekosistem *e-sports* di Indonesia juga bertujuan untuk mengembangkan sektor ekonomi. Salah satu bentuknya adalah pemanfaatan siaran digital untuk mendukung sarana industri *e-sports* dalam hal entertainment. Pengembangan industri *e-sports* ini juga sebagai bentuk diplomasi publik yang dilakukan oleh Indonesia kepada masyarakat Internasional. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dibahas, yaitu penggunaan instrumen diplomasi publik untuk membantu menganalisis isu yang akan diteliti. Dalam penelitian terdahulu ini digunakan untuk membantu peneliti menganalisis upaya-upaya yang dilakukan pemerintah Malaysia untuk mengembangkan industri *e-sports*. Perbedaannya terletak pada cakupan bahasan yang diteliti, dalam penelitian terdahulu ini cakupan bahasan lebih luas dengan isu yang ditinjau dari konsep diplomasi publik serta ekonomi, sedangkan dalam penelitian ini penulis lebih fokus pada aspek diplomasi publik untuk menganalisis pengembangan *e-sports* di Malaysia melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

Terakhir, pada penelitian terdahulu ketiga yaitu penelitian dari Fivi Elvira Basri (2024) berjudul “*E-Sport Dalam Industri Game Menjadi Strategi Soft Diplomacy Untuk Memperkuat Pertumbuhan Perekonomian China*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan perkembangan pesat industri gaming di China dan menjadikannya sebagai negara utama pengguna *game online* terbesar. *E-sports* telah berkembang menjadi alat diplomasi bagi perekonomian China. Negara tersebut juga merupakan pasar terbesar bagi Industri game online. Pemerintah China dan berbagai perusahaan-perusahaan multinasional berkolaborasi secara global untuk mendukung industri *e-sports* di negaranya. Selain itu penggunaan *e-sports* sebagai alat diplomasi berhasil memperkenalkan budaya game secara global khususnya di Kawasan Asia. Penelitian ini memiliki persamaan pada upaya pengembangan industri *e-sports* sebagai alat untuk melakukan diplomasi dalam mencapai kepentingan nasional negara. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dibahas terletak pada tujuan pengembangan industri *e-sports*. Dalam penelitian ini industri *e-sports* dikembangkan untuk memperkuat pertumbuhan ekonomi sedangkan penelitian yang akan dibahas industri *e-sports* dikembangkan untuk *national branding* dan pengenalan *culture* Malaysia kepada masyarakat global melalui event *e-sports*.

Secara keseluruhan, dari ketiga penelitian terdahulu tersebut belum terdapat studi yang mengkaji secara spesifik terkait pengembangan industri *e-sports* untuk memperoleh citra atau *national branding*. Oleh karena itu penelitian skripsi ini (Jatiningrum:2025) akan membahas mengenai alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence* menggunakan diplomasi publik sebagai alat untuk memperoleh citra negara.

2.3 Ringkasan penerapan konsep

Konsep diplomasi yang berfokus pada konsep diplomasi publik oleh Melissen akan digunakan untuk menjelaskan alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*. Penelitian ini hanya memakai dua dari tiga variabel yang dikemukakan oleh Melissen yaitu *nation branding*, dan *foreign cultural relations*. Variabel *propaganda* tidak digunakan dalam analisis ini karena tidak ditemukan bentuk *propaganda* yang dilakukan

Malaysia dalam pengembangan industri *e-sports*. Malaysia memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk melakukan upaya diplomasi publiknya. Dengan memanfaatkan teknologi digital, Malaysia mentransformasi industri *e-sports* dari sekedar hiburan tetapi juga menjadi industri kreatif yang berkontribusi signifikan terhadap citra positif negaranya.

Argumen utama dalam penelitian ini adalah alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*, Pertama sebagai bentuk *nation branding* Malaysia melalui jalur tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional dan kedua sebagai bentuk *foreign cultural relations* dalam *event* turnamen *e-sports* melalui program pengenalan budaya Malaysia. Bentuk *nation branding* Malaysia sebagai tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional dilakukan dengan cara *government communications brand* Malaysia melalui kerjasama dan kolaborasi dengan berbagai *stakeholder*, *positive aspects brand* Malaysia melalui rancangan pilar-pilar strategis program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*, *national brand identity* dalam turnamen *M6 World Championship*, dan *marketing communications brand* Malaysia dengan metode komunikasi modern dan tradisional pada penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional. Sebagai bentuk *foreign cultural relations* dalam *event* turnamen *e-sports* melalui program pengenalan budayanya, dilakukan Malaysia dengan cara *Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism* dan Penampilan Kuala Lumpur Orchestra dalam *grand final M6 World championship 2024* .

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang disajikan dengan kata-kata, laporan terperinci, serta diolah secara deskriptif (Fadli, 2021:35). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena pengembangan industri *e-sports* di Malaysia dan mengapa negara ini menggunakan *e-sports* sebagai alat diplomasi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi pemahaman mendalam mengenai proses, strategi, dan kebijakan yang terlibat dalam pengembangan *e-sports* di Malaysia serta alasan Malaysia mengembangkan program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

Pendekatan kualitatif sangat tepat dalam konteks penelitian ini karena fokus pada pemahaman tentang "mengapa" suatu fenomena terjadi. Dalam hal ini, penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam tentang kebijakan pemerintah Malaysia d atas program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti dalam memahami konteks diplomasi publik yang melatarbelakangi fenomena *e-sports* di Malaysia, serta memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan data berdasarkan perspektif yang luas. Metode studi kasus juga dipilih untuk memberikan gambaran konkret mengenai mengapa Malaysia memanfaatkan *e-sports* sebagai bagian dari strategi diplomasinya. Dengan memfokuskan pada satu kasus spesifik, yaitu Malaysia, penelitian ini berusaha untuk mengungkap kebijakan-kebijakan yang dilakukan negara tersebut dalam mengembangkan *e-sports*, faktor-faktor yang mendukung pengembangan tersebut, serta tantangan yang dihadapi.

3.2 Objek dan Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan industri *e-sports* di Malaysia, khususnya dalam konteks strategi diplomasi publik yang diterapkan oleh pemerintah Malaysia. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menganalisis alasan

Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *centre of ASEAN e-sports excellence*. Analisis ini dimulai dari kebijakan dan langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah Malaysia, melalui Kementerian Belia dan Sukan (KBS) *Strategic Plan for E-Sports Development 2020-2025*, berkontribusi pada pengembangan industri *e-sports* di kawasan Asia Tenggara.

1. **Batasan Materi:** Materi yang dianalisis dalam penelitian ini mencakup kebijakan Pemerintah Malaysia terkait dengan pengembangan industri *e-sports*, terutama yang tercantum dalam Kementerian Belia dan Sukan (KBS) *Strategic Plan*. Penelitian ini juga mencakup analisis kebijakan Pemerintah Malaysia melalui program *Centre Of ASEAN E-sports Excellence* dan alasan Malaysia mengembangkan industri *e-sports*. Di samping itu, penelitian ini juga menganalisis keterlibatan sektor swasta, komunitas gamer, serta sponsor dalam mendukung perkembangan industri *e-sports* di Malaysia.

Kebijakan utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah *KBS Strategic Plan for E-Sports Development 2020-2025* yang dirancang oleh Kementerian Belia dan Sukan Malaysia (KBS). Rencana strategis ini bertujuan untuk melakukan diplomasi publik dalam bentuk *national branding* dan *Foreign cultural relations*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis secara mendalam inisiatif-inisiatif yang diambil oleh Pemerintah Malaysia untuk mencapai tujuan ini, seperti penyelenggaraan turnamen *e-sports* berskala internasional, pembangunan infrastruktur *e-sports*, serta program pengenalan budaya Malaysia kepada masyarakat global.

2. **Batasan Waktu:** Penelitian ini dibatasi pada perkembangan industri *e-sports* di Malaysia antara tahun 2020 hingga 2024. Hal ini karena 2020 merupakan awal pelaksanaan program ini berjalan setelah dirancang pada tahun 2019 serta periode ini merupakan masa di mana Pemerintah Malaysia secara aktif mengimplementasikan kebijakan-kebijakan pengembangan *e-sports* yang tercakup dalam Kementerian Belia dan Sukan (KBS) *Strategic Plan*. Tahun 2024 dipilih sebagai batasan akhir dikarenakan Malaysia

secara aktif menjadi tuan rumah pelaksanaan turnamen besar *e-sports* yaitu M6 World Championship. Dalam rentang waktu ini, Malaysia secara bertahap membangun infrastrukturnya untuk mendukung pertumbuhan industri *e-sports*. Salah satu contoh penting yaitu pembangunan pusat *e-sports* di Kuala Lumpur yang dirancang untuk menjadi pusat pelatihan dan pengembangan bagi atlet *e-sports* Malaysia.

3.3 Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode studi literatur. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data sekunder yang berasal dari berbagai sumber, seperti laporan pemerintah, jurnal akademik, artikel berita, serta publikasi dari organisasi-organisasi yang terkait dengan *e-sports*. Sumber data yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan diolah menjadi karya tulis penelitian yang relevan (Anggito, A., & Setiawan, J., 2018:145). Metode ini dipilih untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kebijakan-kebijakan Pemerintah Malaysia serta perkembangan industri *e-sports* di negara tersebut.

3.4 Keabsahan data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijamin melalui penggunaan metode triangulasi data. Triangulasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber berbeda memberikan hasil yang konsisten dan valid. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber. Data-data yang dikumpulkan bersalah dari berbagai sumber yang berbeda-beda. Data dapat disebut absah jika terdapat kesesuaian informasi antara sumber satu dengan sumber lainnya (Sugiono, 2020). Keabsahan data juga diperkuat dengan memeriksa kesesuaian konsep diplomasi publik dengan kasus *e-sports* di Malaysia. Dalam hal ini, peneliti berusaha memastikan bahwa konsep diplomasi publik dapat diaplikasikan secara tepat pada konteks Malaysia, serta memverifikasi bahwa pengembangan *e-sports* di Malaysia memang berkontribusi pada peningkatan industri negara tersebut.

3.5 Analisis data

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan teknik analisis kualitatif. Proses analisis Data dikemukakan oleh Creswell (2018: 267-270) melibatkan beberapa tahapan. sebagai berikut:

1. **Menyiapkan dan mengorganisir data:** Tahapan ini dilakukan dengan proses pencatatan terhadap semua data yang berhasil ditemukan dari kumpulan dokumen, kemudian data dipilah sesuai informasi yang relevan dengan klasifikasi topik yang ditentukan.
2. **Pembacaan dan pemerolehan gambaran umum data:** Pada tahapan ini data akan dibaca secara menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum tentang informasi yang kredibel.
3. **Pengelompokan atau pengkodean data:** Setelah memperoleh gambaran umum, data akan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang ditentukan.
4. **Mengembangkan deskripsi dan tema:** Proses ini merupakan tahapan penyusunan informasi yang disajikan berupa teks deskriptif. Hal ini juga dilakukan melalui proses pengkodean untuk menciptakan gambaran mengenai subjek penelitian.
5. **Interpretasi makna:** Dalam interpretasi makna terdapat dua tahapan yang akan dilakukan peneliti. Pertama, tahapan interpretasi data yang melibatkan proses interpretasi dan analisis mendalam untuk memahami makna data. Kedua, menghubungkan secara logis hasil interpretasi tersebut untuk membentuk proposisi.

3.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dirancang untuk memastikan bahwa hasil penelitian disajikan dengan jelas dan sistematis. Penulisan laporan penelitian disusun sebagai berikut:

Bab 1 - Pendahuluan: Bab ini menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, dan signifikansi penelitian. Selain itu, bab ini juga menjelaskan rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, tujuan, dan manfaat penelitian.

Bab 2 - Tinjauan Pustaka: Bab ini menyajikan tinjauan terhadap literatur yang relevan, termasuk konsep diplomasi yang berfokus pada diplomasi publik. Peneliti

juga membahas hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan *e-sports* dan bagaimana fenomena ini digunakan oleh negara-negara lain sebagai alat diplomasi serta ringkasan penerapan teori.

Bab 3 - Metodologi Penelitian: Bab ini menjelaskan secara rinci pendekatan, obyek, fokus penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 4 – Alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*: Bab ini menguraikan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data. Peneliti menyajikan temuan utama penelitian terkait alasan Malaysia dalam mengembangkan pusat *e-sports*.

Bab 5 - Kesimpulan: Bab ini menyimpulkan hasil penelitian dari alasan Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *centre of ASEAN E-Sports Excellence*.

BAB 4. ALASAN MALAYSIA MENGEMBANGKAN E-SPORTS MELALUI PROGRAM CENTRE OF ASEAN E-SPORTS EXCELLENCE

Centre of ASEAN E-Sports Excellence merupakan program yang dirancang oleh Kementerian Belia dan Sukan Malaysia pada tahun 2019. Program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* tertuang dalam dokumen kebijakan Kementerian Belia dan Sukan (KBS) *Strategic Plan For E-Sports Development 2020-2025*. Rencana strategis pengembangan *e-sports* di Malaysia ditujukan untuk menandai tonggak sejarah dalam kemajuan *e-sports* lokal di Malaysia. *E-sports* telah aktif di Malaysia kurang lebih selama 10 tahun (KBS, 2019:4). *E-sports* dipilih sebagai sarana untuk memberikan citra positif negara karena dinilai relevan dengan tren olahraga masa kini.

Rencana strategis pengembangan *e-sports* di Malaysia ditujukan untuk menandai tonggak sejarah dalam kemajuan *e-sports* lokal di Malaysia. Rencana strategis ini dirancang untuk menjadi peta industri *e-sports* di masa depan. Hal ini meliputi pemain, organisasi, asosiasi, penyelenggaraan acara, peraturan, dan tata kelola (KBS, 2019:5-6). Program ini dirancang untuk meningkatkan kepercayaan terhadap lembaga-lembaga *e-sports* di Malaysia sekaligus menjadi acuan bagi kementerian dan lembaga terkait *e-sports*.

Program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* merupakan program yang dirancang sebagai hasil dari berbagai diskusi pemangku kepentingan. Program ini direncanakan akan melibatkan banyak sektor seperti atlet *e-sports* profesional lokal dan asing, tim, organisasi, sektor swasta, perusahaan *e-sports*, dan sektor pendukung lainnya. Rencana strategis ini dibangun dan akan diproyeksikan dalam kurun waktu 5 tahun awal mulai dari 2020-2025(KBS, 2019:9). Oleh karena itu pemerintah Malaysia melalui kementerian Belia dan Sukan merumuskan berbagai kebijakan dalam upaya untuk pengembangan *e-sports* di Malaysia.

Pemerintah Malaysia telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk membangun industri *e-sports* melalui kebijakan strategisnya. Salah satunya dengan keluarnya kebijakan Kementerian Belia dan Sukan *Strategic Plan For E-Sports Development 2020-2025*. Rencana strategis ini dikemukakan oleh Kementerian Belia dan Sukan Malaysia (KBS). Hal ini menunjukkan pengakuan pemerintah

terhadap potensi *e-sports* sebagai industri yang dapat memberikan kontribusi signifikan pengembangan bakat atlet Malaysia. Pemerintah Malaysia telah menunjukkan komitmen dalam mengembangkan industri *e-sports* sebagai bagian dari transformasi teknologi. Melalui berbagai kebijakan strategis dan inisiatif yang komprehensif, Malaysia bertujuan untuk memposisikan diri sebagai *centre of e-sports* di kawasan Asia Tenggara.

Proses pengembangan *e-sports* Malaysia melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* didasari oleh beberapa hal. Malaysia melihat tren positif dalam industri *gaming*. Industri *e-sports* memiliki potensi besar dalam pengembangan teknologi digital Asia Tenggara dan hal ini belum dimanfaatkan secara keseluruhan. Perencanaan program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* ini juga termasuk strategi Malaysia dalam peningkatan citra Malaysia sebagai negara berbasis teknologi. Dalam upaya transformasi teknologi pemanfaatan teknologi industri *e-sports* dinilai potensial untuk dikembangkan sebagai potensi *national branding* (KBS, 2019:15).

Pemerintah Malaysia memiliki visi strategis untuk memposisikan negaranya sebagai negara maju dan inovatif di kawasan ASEAN melalui berbagai inisiatif pembangunan yang berorientasi pada masa depan. Dalam upaya mewujudkan visi tersebut, Malaysia menyadari pentingnya menunjukkan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital dan industri masa depan yang terus berkembang pesat. Sebagai langkah konkret dalam implementasi visi ini, Kementerian Belia dan Sukan Malaysia telah mengeluarkan kebijakan khusus yang mengakui dan memanfaatkan potensi besar generasi muda Malaysia yang memiliki minat sangat tinggi dalam industri *e-sports*. Kebijakan ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan talenta lokal dalam bidang olahraga elektronik, tetapi juga sebagai bagian dari strategi nasional yang lebih luas untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam berbagai sektor pembangunan (KBS, 2019:17). Melalui pendekatan ini, Malaysia berupaya menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan industri kreatif digital sambil mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten.

Dalam dokumen program kerja *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* pemerintah Malaysia melalui Kementerian Belia dan Sukan mengemukakan visi dan misinya. Visi dari program ini adalah menjadikan Malaysia sebagai pusat unggulan e-sports di Asia Tenggara dengan ekosistem yang komprehensif, berkelanjutan, dan inklusif. Selain ini terdapat misi yang dirancang Pemerintah Malaysia untuk kemajuan industri *e-sports* yaitu mendorong *e-sports* Malaysia ke tingkat yang lebih tinggi dan paling aktif. Selain itu juga membangun infrastruktur *e-sports* bertaraf internasional, mengembangkan bakat atlet lokal, membangun ekosistem *e-sports* melalui komunitas gaming yang berkelanjutan, mengenalkan Malaysia sebagai pusat teknologi dan inovasi di Asia Tenggara, dan mendorong penciptaan inovasi pada pengembangan game lokal (KBS,2019:31).

Fenomena *e-sports* semakin berkembang pesat dan merambah menjadi industri *e-sports* yang potensial. Malaysia telah mengambil langkah serius dengan menjadikan negaranya sebagai pusat *e-sports* di Asia Tenggara. Dalam 4 tahun terakhir dimulai di tahun 2020 dimana program ini pertama kali diimplementasikan hingga 2024, Malaysia secara aktif mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*. Berdasarkan konsep diplomasi publik yang dikemukakan oleh Melissen, menunjukkan beberapa Alasan kuat Malaysia mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

4.1 Nation branding Malaysia melalui jalur tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional

Melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence*, Malaysia telah menunjukkan langkah strategis dengan berbagai penyelenggaraan event *e-sports* bertaraf internasional. Hal ini tentu berpengaruh citra positif Malaysia di mata publik internasional. Dengan penunjukkan tuan rumah pertandingan *e-sports* ini Malaysia menunjukkan posisi sebagai negara yang diperhitungkan dalam perhelatan turnamen *e-sports* di Asia Tenggara. Dengan adanya dukungan penuh pemerintah terhadap komitmen Malaysia untuk menjadi pusat *e-sports* di Asia Tenggara Malaysia telah sukses dengan beberapa turnamen yang diadakan di negaranya (Kumalasari, 2023). Infrastruktur yang sudah memadai seperti arena *e-sports* bertaraf internasional, sarana pendukung *streaming* untuk peminat *e-sports*

menjadi keuntungan besar yang dimanfaatkan Malaysia untuk menjadi tuan rumah beberapa event internasional. Berikut beberapa turnamen internasional yang diselenggarakan oleh Malaysia dalam empat tahun terakhir:

1. *Malaysian Esports Selection 2022*

Turnamen *Malaysia Esports Selection 2022* merupakan turnamen yang diikuti oleh tim-tim lokal seperti TODAK, RSG Malaysia, HomeBois, dan Geek Fam. event ini digelar pada Februari 2022 dan dimenangkan oleh TODAK sebagai peringkat pertama.

2. *PUBG Mobile Global Championship 2023*

Turnamen *PUBG Mobile Global Championship 2023* ini diselenggarakan di Kuala Lumpur Malaysia pada November 2023. Turnamen ini diselenggara dengan diikuti beberapa wilayah regional seperti Asia Tenggara, Asia Selatan, Timur Tengah, Afrika, dan benua Eropa. Turnamen ini digelar dengan format *grup stage, survival stage, last chance*, kemudian *grand finalis*.

3. *M6 World champions 2024*

Turnamen ini merupakan turnamen *Mobile Legend* terbesar yang diselenggarakan di Malaysia pada 2024. Turnamen ini berhadiah \$900,000-\$1,000,000 USD. turnamen ini digelar dengan format *wildcard, swiss stage, dan knockout stage*. Turnamen ini dimenangkan oleh Fnatic ONIC filipina (Indogamers, 2024).

Penyelenggaraan *M6 World champions 2024* di Malaysia menjadi salah satu turnamen *iconic*. Hal ini karena turnamen tersebut merupakan perhelatan kompetisi terbesar *mobile legend bang-bang* yang dihadiri oleh banyak peserta dari berbagai negara. Edisi ini menandai kembalinya seri ini ke Malaysia di mana M World Championship pertama kali diselenggarakan, dengan peningkatan prize pool dari \$900,000 menjadi \$1,000,000 USD. M6 World Championship 2024 di Malaysia tidak hanya menjadi turnamen esports biasa, tetapi juga perayaan besar komunitas Mobile Legends global yang menunjukkan pertumbuhan dan perkembangan industri esports di Asia Tenggara, khususnya Malaysia sebagai tuan rumah yang berpengalaman dalam menyelenggarakan event internasional.



Gambar 4. 1 Data perolehan penonton streaming M6 World Championship 2024 (Sumber:<https://indogamers.com/e-sport/46512/11122024/5-fakta-rekor-streaming-m6-world-championship-2024-indonesia-raja-penonton>)

Malaysia sebagai tuan rumah berhasil memaksimalkan popularitas e-sports melalui hak siar M6 World Championship 2024. Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan jumlah penonton yang menonton *streaming M6 World Championship 2024* melalui berbagai *platform digital*. Sebagai tuan rumah *e-sports* Malaysia memiliki kesempatan untuk memegang hak siar atau *streaming*. *Streaming* dengan metode siaran langsung mendatangkan berbagai sponsor yang memberikan keuntungan besar bagi penyelenggara turnamen. Seperti halnya dalam perhelatan *Mobile Legend Bang-Bang M6 Championship 2024* hak siar tersebut memperoleh penonton *streaming* pada *platform* Youtube sejumlah 2.246.842 (indogamers, 2024). Selain itu Jumlah penonton *streaming* ini juga menunjukkan bahwa sebagai tuan rumah Malaysia berhasil dalam upaya menarik perhatian publik untuk menyaksikan perhelatan tersebut.

Penunjukkan Malaysia sebagai tuan rumah perhelatan turnamen *e-sports* ini menjadi sangat penting. Bagi Malaysia penunjukkan sebagai tuan rumah ini menggambarkan posisi Malaysia yang layak diperhitungkan di Asia Tenggara. Strategi yang dilakukan oleh Malaysia ini merupakan bentuk dari kepentingan Malaysia dalam membranding negaranya menjadi pusat *e-sports* di ASEAN. Dalam turnamen ini Malaysia menunjukkan bahwa negaranya dapat bersaing dalam

industri *e-sports* secara regional dengan negara-negara lain yang sudah unggul dalam industri *e-sports* seperti Indonesia, Filipina, dan Singapura.

Dalam mendukung upaya *national branding* yang dilakukan Malaysia sebagai alasan untuk mengembangkan pusat *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*, Pemerintah Malaysia melakukan beberapa langkah-langkah untuk mendukung program tersebut. Langkah-langkah tersebut dituangkan dalam empat indikator *national branding* menurut Melissen sebagai berikut:

4.1.1 Government communications brand Malaysia melalui kerjasama dan kolaborasi dengan berbagai stakeholder

Malaysia telah membangun model kolaborasi yang komprehensif dalam pengembangan ekosistem *e-sports* nasional. Hal ini melibatkan kerjasama aktif antara pemerintah, sektor swasta, organisasi game, dan komunitas untuk menciptakan ekosistem *e-sports* yang berkelanjutan. Dalam hal kolaborasi di sektor industri Malaysia bekerja sama dengan beberapa kemitraan seperti dalam bidang telekomunikasi terdapat sponsor Maxis, Celcom, dan Digi. Dalam hal teknologi Malaysia bekerja sama dengan Samsung, Intel, dan ASUS ROG. dalam hal perbankan Malaysia mempercayakan hal tersebut pada Maybank, CIMB, dan RHB, selain itu yang paling penting dalam hal consumer brands Malaysia menunjuk AirAsia, Petronas, dan Grab sebagai sponsor (soong, 2020).

Selain dengan kemitraan kolaborasi industri juga dibangun dengan *Publisher Game*. hal ini meliputi *Riot Games* (League of Legends), *Valve Corporation* (Dota 2), *Tencent Games* (PUBG Mobile), *Garena* (Free Fire), dan *Moonton* (Mobile Legends). Ranah kerjasama antara pemerintah dan sektor industri ini yaitu untuk penyelenggaraan turnamen resmi, program pengembangan komunitas, lokalisasi konten, *server dedicated*, dan Program edukasi gaming. Kolaborasi juga dibangun oleh Pemerintah Malaysia dengan beberapa organisasi *e-sports*. Dalam hal organisasi profesional tim *e-sports* kolaborasi ini meliputi kerjasama dengan tim profesional lokal, program pembinaan atlet muda, pengembangan akademi *e-sports*, pertukaran pengalaman internasional, manajemen atlet profesional. Dalam organisasi turnamen hal ini mencakup kerja sama antara ESL Malaysia, *Mobile*

Legends Professional League, PUBG Mobile Pro League, dan Malaysia Esports League (Fulcrum, 2024).

Model kolaborasi Malaysia dalam pengembangan ekosistem *e-sports* menunjukkan komitmen Malaysia untuk serius dalam membangun industri *e-sports*. Kerjasama aktif antara pemerintah, industri, dan komunitas telah menciptakan fondasi yang kuat untuk pertumbuhan berkelanjutan sektor ini. Keberhasilan model ini terlihat dari pertumbuhan industri yang signifikan, pengembangan talent yang berkelanjutan, dan terciptanya ekosistem yang inklusif. Disisi lain hal ini akan memunculkan tantangan ke depan adalah memastikan bahwa kolaborasi ini dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan perubahan teknologi dan tren industri. Dengan komitmen yang kuat dari semua pemangku kepentingan dan pendekatan yang terstruktur, Malaysia berada pada jalur yang tepat untuk meningkatkan *national branding* negaranya.

4.1.2 Positive aspects brand Malaysia melalui rancangan pilar-pilar strategis program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*

Dalam mendukung pengembangan industri *e-sports* di Malaysia, pemerintah membuat rancangan strategis untuk membentuk citra positif negeranya kepada publik internasional. Beberapa pilar strategis yang dirancang Pemerintah Malaysia untuk menjadikan Malaysia sebagai *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan atlet untuk keunggulan *e-sports*
 Dalam hal ini atlet memiliki tugas, hak, dan kewajiban yang tertuang dalam kontrak kerja. Atlet *e-sports* merupakan komponen utama dari *e-sports*, oleh karena itu sangat penting untuk memiliki lapisan perlindungan bagi para atlet. Hal ini dikarenakan industri *e-sports* masih relatif muda dan belum diatur, para atlet sering kali tidak menyadari hak-hak mereka sendiri, sehingga mereka rentan terhadap penyalahgunaan, Atlet juga dijamin dalam perencanaan karir. Selain itu dalam hal kompetisi liga akan didukung hingga tingkat internasional (KBS,2019:39).
2. Membentuk industri gaming yang bertanggung jawab
 Untuk menghindari kecurangan dalam kompetisi asosiasi *e-sports* harus bertanggung jawab menjaga integritas *e-sports*. Integritas dalam tindakan pencegahan kecurangan atau penyalahgunaan dalam *e-sports* menjadi hal yang

penting. Badan *e-sports* Malaysia membentuk komite integritas *e-sports* untuk berkonsultasi dengan badan-badan internasional (KBS, 2019:64).

3. Membangun ekosistem *e-sports* yang berkelanjutan
 Dalam hal ini Pemerintah Malaysia mengembangkan talenta *e-sports* dengan memaksimalkan sumber daya manusia. Selain itu Pemerintah Malaysia juga mengembangkan talenta *e-sports* pada tingkat universitas. Malaysia juga mengembangkan pariwisata dengan menjadikan negaranya sebagai destinasi *e-sports* pertama di Asia Tenggara (KBS, 2019:97).

4. Membangun *e-sports* yang memiliki badan hukum dan tata kelola yang baik
 Pemerintah Malaysia membentuk manajemen atlet di bawah asosiasi *e-sports*. Hal ini meliputi lisensi atlet negara dan nasional, program pemilihan tim nasional, pengakuan dan penghargaan bagi atlet *e-sports*, dan program pengembangan sertifikasi wasit *e-sports* (KBS, 2019:123).

4.1.3 National brand identity dalam turnamen M6 World Championship

Dalam hal ini melalui penyelenggaraan turnamen internasional Malaysia berusaha memperkenalkan identitas nasional kepada masyarakat global. Sebagai contoh dalam penyelenggaraan turnamen *M6 World Championship* venue acara yang digunakan memiliki sejarah historis. Axiata Arena merupakan venue yang menjadi saksi kelahiran *e-sports Global Mobile Legend Bang-Bang*. Venue ini menjadi tuan rumah grand final antara RRQ Hoshi dan EVOS Legends (escharts, 2024). Arena ini tidak hanya menjadi tempat pertandingan, tetapi juga saksi bisu transformasi budaya gaming Asia Tenggara.

Melalui tema “*back to where it all began*” atau yang diartikan sebagai kembali ke tempat asal semuanya dimulai!. Moonton Games telah mengumumkan venue untuk M6 World Championship: Axiata Arena di Kuala Lumpur, Malaysia. Aspek historis menandai pemilihan venue ini. Penggunaan kembali Axiata Arena sebagai venue M6 memiliki makna simbolis yang sangat mendalam dalam sejarah Mobile Legends: Bang Bang esports. Penggunaan kembali venue ini untuk M6 merepresentasikan *homage* kepada *past glory, celebration of present achievement*, dan sebuah perjalanan panjang yang telah dilakukan Mobile Legends dari game mobile biasa menjadi *global e-sports phenomenon* pada *gaming culture* Asia

Tenggara dan dunia. (indogamers, 2024). Penggunaan *venue* ini merupakan bentuk pengenalan identitas nasional Malaysia melalui Axiata Arena yang memiliki historis panjang terhadap perjalanan *e-sports*.

4.1.4 Marketing communications brand Malaysia dengan metode komunikasi modern dan tradisional pada penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional

Dalam penyelenggaraan turnamen internasional Malaysia melakukan komunikasi untuk memperkenalkan negara mereka kepada publik internasional. Bentuk komunikasi dilakukan Malaysia melalui dua tahapan. Pertama Malaysia menggunakan komunikasi modern dengan memanfaatkan streaming pada platform seperti YouTube, TikTok, dan sosial media lainnya. Selain dengan model modern, komunikasi tradisional juga tetap digunakan dengan memanfaatkan media *local broadcaster* (escharts, 2024). Hal ini dilakukan Malaysia untuk menarik para masyarakat internasional untuk berpartisipasi dalam upaya pengembangan *e-sports* di Malaysia melalui program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*.

Pada rencananya ke depan, Malaysia berkomitmen untuk lebih mengintegrasikan *artificial intelligence* (AI) dan *machine learning* dalam pengembangan industri *e-sports*-nya. Penggunaan aspek digitalisasi dalam proses penyebaran komunikasi akan terus ditingkatkan setiap tahunnya. Teknologi ini akan dimanfaatkan untuk mengoptimalkan performa komunikasi, meningkatkan pengalaman penonton, dan mengembangkan produk gaming yang lebih inovatif (Fulcrum, 2024). Inisiatif ini menunjukkan komitmen Malaysia untuk terus berada di garis depan inovasi digital di ASEAN.

4.2 Foreign cultural relations dalam event turnamen *e-sports* melalui program pengenalan budaya Malaysia

Keterlibatan budaya suatu negara sebagai sarana untuk memperkenalkan identitas suatu negara ke kalangan publik internasional. Malaysia memanfaatkan kesempatan ini untuk mempromosikan aspek-aspek budayanya kepada para pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan turnamen *e-sports*. Dalam hal ini Pemerintah Malaysia tidak hanya fokus dalam kesuksesan penyelenggaraan *e-sports* saja tetapi juga pada pengenalan identitas budaya Malaysia. Hal ini

dilakukan oleh Pemerintah Malaysia dalam bentuk *culture exchange* yang diartikan sebagai upaya sebuah negara untuk mengkomunikasikan budayanya kepada publik internasional. Upaya-upaya tersebut melalui beberapa pengenalan budaya sebagai berikut:

1. *Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism Event M6 World Championship 2024* dimanfaatkan dengan maksimal oleh Pemerintah Malaysia. Aspek yang ditampilkan tidak hanya berfokus penyajian kompetisi yang menarik saja namun juga sebagai ajang promosi budaya Malaysia (ligagame, 2024). *Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism* merupakan agenda yang dirancang oleh Pemerintah Malaysia dengan mengajak seluruh perwakilan media dari luar negara yang sedang meliput turnamen *M6 World Championship 2024*.



Gambar 4. 2 Para awak media yang mengikuti serangkaian agenda Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism

(sumber: <https://www.upstation.media/article/m6-kl-tour>)

Malaysia memanfaatkan event e-sports M6 World Championship 2024 sebagai platform pengenalan budaya untuk mempromosikan pariwisata dan identitas nasional kepada media internasional. Berdasarkan gambar 4.2 menunjukkan potret awak media yang mengikuti rangkaian acara Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism. Acara ini disponsori oleh *Malaysia Tourism* mengajak para awak media dari berbagai negara untuk menikmati pariwisata dan budaya Malaysia. Perjalanan ini dimulai dengan kunjungan pada destinasi Masjid Putra di

Putrajaya yang menjadi salah satu ikon wisata muslim di Malaysia. Kunjungan dilanjutkan dengan mendatangi merana paling *iconic* di Malaysia yaitu Menara Petronas di Kuala Lumpur. Setelah mengunjungi menara para awak media melanjutkan perjalanan di *Batu Caves* yang menjadi ikon budaya spiritual Dewa Murugan. Kunjungan awak media diakhiri dengan mendatangi taman *Superpark* dan menghadirkan *guest star* Datuk Manoharan Periasamy, *Director General of Tourism Malaysia*. Dalam acara tersebut Datuk Manoharan Periasamy menyampaikan apresiasi atas partisipasi kehadiran awak media yang bersedia mengunjungi destinasi wisata di Malaysia serta mengenal budaya Malaysia lebih dalam melalui acara *M6 World Championship 2024* (upstation, 2024). Kunjungan awak media ini merupakan ajang promosi yang dilakukan oleh pemerintah Malaysia sebagai upaya untuk mengkomunikasikan budayanya ke publik internasional atau *culture exchange*.

2. Penampilan Kuala Lumpur Orchestra dalam *grand final M6 World championship 2024*

Grand Final M6 World championship 2024 dimulai dengan penampilan orkestra dari Kuala Lumpur Orchestra. Pemilihan penampilan ini berdasarkan sejarah musik Malaysia yang memiliki jenis musik klasik dan beragam. Orchestra Malaysia mengintegrasikan musik Melayu, Cina, India, Sabah, dan Sarawak yang menyatukan rakyat Malaysia. Dengan menghadirkan orkestra sebagai opening ceremony, *M6 World Championship 2024* hal ini mentransformasi persepsi industri *gaming* dari sekedar *entertainment* menjadi ajang pengenalan budaya lokal Malaysia kepada publik internasional (Moonton, 2024). Keputusan untuk menghadirkan Kuala Lumpur Orchestra sebagai pembuka *Grand Final M6 World Championship 2024* merepresentasikan strategi diplomasi publik *foreign cultural relations* kepada masyarakat global.

Orchestra klasik yang digunakan sebagai pembukaan *grand final* turnamen *e-sports* modern menunjukkan kemampuan Malaysia dalam mengkombinasikan tradisi dengan inovasi. Musik Orchestra yang digunakan bersifat universal dan dapat diterima oleh audiences dari berbagai latar belakang budaya. Dengan menggunakan bahasa musik yang universal ini, Malaysia dapat berkomunikasi dengan *audience global* dengan mudah. Meskipun menggunakan format Orchestra

klasik Barat, persembahan ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen musik klasik Malaysia. Malaysia memiliki genre musik klasik seperti Malay Ghazals, Ronggeng, dan Dondang Sayang (echarts, 2024). Oleh karena itu penampilan dari Kuala Lumpur Orchestra bukan hanya sekedar *opening ceremony*, tetapi juga ajang promosi budaya yang menunjukkan Malaysia berkomitmen untuk mengkolaborasikan budaya dengan inovasi pada era digital masa kini.

BAB 5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Malaysia melalui Kementerian Belia dan Sukan melakukan upaya diplomasi Publik melalui pengembangan industri *e-sports*. Pemerintah Malaysia memiliki beberapa alasan kuat dalam mengembangkan *e-sports* melalui program *Centre of ASEAN E-Sports Excellence* melalui upaya tersebut. Alasan pertama untuk *nation branding* Malaysia melalui jalur tuan rumah penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional. Turnamen tersebut meliputi *Malaysian Esports Selection 2022*, *PUBG Mobile Global Championship 2023*, Dan *M6 World champions 2024*. Hal ini dilakukan Pemerintah Malaysia dengan cara *government communications brand* Malaysia melalui kerjasama dan kolaborasi dengan berbagai *stakeholder*, *positive aspects brand* Malaysia melalui rancangan pilar-pilar strategis program *Centre of ASEAN E-sports Excellence*, *national brand identity* dalam turnamen *M6 World Championship*, dan *marketing communications brand* Malaysia dengan metode komunikasi modern dan tradisional pada penyelenggaraan turnamen *e-sports* internasional.

Alasan kedua untuk *Foreign cultural relations* dalam event turnamen *e-sports* melalui program pengenalan budaya Malaysia. Dalam hal ini Malaysia melakukan *culture exchange* melalui *Kuala Lumpur Tour M6 Malaysia Tourism*. Acara ini merupakan *Tour* para awak media dari berbagai negara untuk menikmati pariwisata dan budaya Malaysia seperti kunjungan ke Masjid Putra, Menara Petronas, Batu Caves dan *Superpark*. Selain itu pengenalan budaya Malaysia juga dilakukan melalui penampilan musik oleh Kuala Lumpur Orchestra dalam *grand final M6 World championship 2024*. Orchestra Malaysia mengintegrasikan musik Melayu, Cina, India, Sabah, dan Sarawak yang menyatukan rakyat Malaysia. Dengan menghadirkan orkestra sebagai opening ceremony, *M6 World Championship 2024* hal ini mentransformasi persepsi industri *gaming* dari sekedar *entertainment* menjadi ajang pengenalan budaya lokal Malaysia kepada publik internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnia. R. 2024. Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Acara International Esports Federation (IESF) World Esports Championship Bali 2022. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan.
- Aman, M. S., Elumalai, G., Zamri, N. N. N., Ponnusamy, V., Mamat, S., Sharif, S., ... & Imran, F. H. (2024). Sport, exercise, recreation and e-sport participation in Malaysia. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 12(1), 78-83.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dini, A. (2014). Diplomasi Olahraga Brasil Dalam Piala Dunia Fifa 2014 (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Dubinsky, Y. (2019). From soft power to sports diplomacy: A theoretical and conceptual discussion. *Place Branding and Public Diplomacy*, 15(3), 156-164.
- echarts.com. (2024, 19 November). M6 World championship: teams. dates. format change, and case prizes for co-casters. Diambil kembali dari <https://escharts.com/news/m6-world-championship-preview>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Farhan, M. (2024). *Upaya Pemanfaatan E-sport Sebagai Diplomasi Publik Indonesia 2019-2022* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).

- Fouché, R. (2017). *Game changer: The technoscientific revolution in sports*. JHU Press.
- Fulcrum.sg. (2024). Seeing the National in Gaming and Esports in Southeast Asia. Diambil kembali dari <https://fulcrum.sg/seeing-the-national-in-gaming-and-e-sports-in-southeast-asia/>
- Gozali, A., Hansfel, L., Octaviani, S., & Murwani, I. (2023). What influenced generation z decision to enter e-sport as a career?. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 3(8), 1541-1557. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v3i8.890>
- Indogamers.com.2024. 5 Faktor Rekor Streaming M6 Worldchampionship 2024: Indonesia Raja Penonton. Diambil kembali dari https://indogamers.com/esport/46512/11122024/5-fakta-rekor-streaming-m6-world-championship-2024-indonesia-raja-penonton#google_vignette
- Ismail, R. and Arifin, K. (2022). Factors influencing project planning for physical projects in sabah. *International Journal of Industrial Management*, 15(1), 56-67. <https://doi.org/10.15282/ijim.15.1.2022.9000>
- Jackson, S. J. (2013). The contested terrain of sport diplomacy in a globalizing world. *International Area Studies Review*, 16(3), 274-284.
- Kbs.gov.my. (2019). Stategic Plan for Esports Development Ministry of Youth an sports 2020- 2025. Diambil kembali dari Kbs.gov.my: <https://www.kbs.gov.my>
- Kim, Y., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of e-sports and potential for post-covid continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861-1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Komariah, A., & Satori, D. (2013). Penelitian Kualitatif. *Bandung: Alfabeta*.

- Kumalasari, R. (2023, 10 30). Mengapa Turnamen Internasional PUBG Mobile Selalu Diselenggarakan di Malaysia? Ini Alasannya! Diambil kembali dari ggwp.id:https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/mengapa-turnamen-internasional-pubgmobile-selalu-diselenggarakan-di-malaysia-ini-alasannya#google_vignette
- Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam fenomena olahraga kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.
- ligagame.tv. (2024, 14 Desember). Sinergi Pemerintah & MPL Malaysia Sukses Angkat Esports Tourisme Lewat M6, Bagaimana dengan Indonesia?. Diambil kembali dari <https://www.ligagame.tv/mlbb/sinergi-pemerintah-mpl-malaysia-sukses-angkat-esports-tourisme-lewat-m6-bagaimana-dengan-indonesia>
- Lim, N. and Setiawan, B. (2022). Dampak pandemi covid-19 terhadap perkembangan event e-sports di indonesia. *Tourism Scientific Journal*, 7(2), 208-222. <https://doi.org/10.32659/tsj.v7i2.181>
- Liputan6.com. (2024, 24 Desember). Kilas Balik M6 World Championship 2024, Dominasi dan Rekor Baru yang Tercipta. Diambil kembali dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/5849773/kilas-balik-m6-world-championship-2024-dominasi-dan-rekor-baru-yang-tercipta>
- Mardiana, V. (2020). Krisis Doklam dan Kepentingan Nasional India. *Review of International Relations*, 2(2), 91-102.
- Melissen, J. (2006) Public Diplomacy Between Theory and Practice. In: J. Noya (ed). *The Present and Future of Public Diplomacy: A European Perspective* . (California: Rand Corporation: 43).
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.

- Moonton.com. (2024, 08 November). A #GreaterThanEver M6 World Championship awaits! Tournament draw, government collaboration, orchestral performance, and carnival revealed!. Diambil kembali dari <https://en.moonton.com/news/146.html>
- Nikos Christodoulides. (2005) "Internet and Diplomacy. American Diplomacy
- Olympics.com. (2023, 1 Desember). Olympic Games, Medals, Result and Lates news. Diambil kembali dari <https://www.olympics.com/en/>
- Pakasa, U., Yacob, Y., Jelihi, N., Ali, J., & Andrew, L. (2023). Factors influencing domestic credit to private sector in malaysia: application of vector autoregressive method. *International Journal of Academic Research in Accounting Finance and Management Sciences*, 13(1). <https://doi.org/10.6007/ijarafms/v13-i1/16315>
- Parrish, R. (2022). EU Sport Diplomacy: An Idea Whose Time Has Nearly Come. *JCMS: Journal of Common Market Studies*, 60(5), 1511-1528.
- Pea, R. (2016). Konsep Kepentingan Nasional dalam Hubungan Internasional. *Jurnal SOH*. <http://ronapeafisip16.web.unair.ac.id>.
- Ramadhan, F. I. (2022). Diplomasi Korea Selatan Melalui Electronic Sports (Esports) Pada Tahun 2015-2020.
- Soong, K., Ahmed, E., & Tan, K. (2020). Factors influencing Malaysian small and medium enterprises adoption of electronic government procurement. *Journal of Public Procurement*, 20(1), 38-61. <https://doi.org/10.1108/jopp-09-2019-0066>
- Statistika.com.(2024, 26 Agustus). Number of Mobile Gamers in Southeast Asia from 2018 to 2027, by Country. Diambil kembali dari <https://www.statista.com/forecasts/1303532/southeast-asia-number-of-mobile-gamers-segment-revenue-by-country>

- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta CV.
- Summerley, R. (2019). The development of sports: a comparative analysis of the early institutionalization of traditional sports and e-sports. *Games and Culture*, 15(1), 51-72. <https://doi.org/10.1177/1555412019838094>
- Syahrin, A. (2023). Analisis Turnamen Dota 2 Tahun 2019 Sebagai Bentuk Diplomasi Publik Di Tiongkok.
- Taylor, T. L. (2015). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press.
- Tjønndal, A. (2018). Identifying motives for engagement in major sport events. *International Journal of Event and Festival Management*, 9(2), 223-242. <https://doi.org/10.1108/ijefm-09-2017-0052>
- Trunkos, J., & Heere, B. (2017). Sport diplomacy: A review of how sports can be used to improve international relationships. *Case studies in sport diplomacy*, 1(18), 1-17.
- upstation.media. (2024, 13 Desember). M6 KL Tour: Saat Awak Media Indonesia Diajak Keliling Malaysia. Diambil kembali dari <https://www.upstation.media/article/m6-kl-tour>
- Yusoff, N. H., & Basri, S. (2021). The role of socialization towards participation of Malaysia female players in E-sport. *International Journal of Social Science Research*, 3(1), 132-145.