

**DIPLOMASI KOREA SELATAN MELALUI ELECTRONIC SPORTS  
(ESPORTS) PADA TAHUN 2015-2020**

**SKRIPSI**



**UNIVERSITAS  
ISLAM  
INDONESIA**

Oleh:

**FADJRI IMAM RAMADHAN**

**15323026**

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

**DIPLOMASI KOREA SELATAN MELALUI ELECTRONIC SPORTS  
(ESPORTS) PADA TAHUN 2015-2020**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Hubungan Internasional  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia  
Untuk Memenuhi sebagian dari syarat guna memperoleh  
Derajat Sarjana S1 Hubungan Internasional



Oleh:

**FADJRI IMAM RAMADHAN**

15323026

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2022

## HALAMAN PENGESAHAN

### DIPLOMASI KOREA SELATAN MELALUI ESPORTS PADA TAHUN 2015-2020

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Prodi Hubungan Internasional  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat dalam memperoleh  
derajat Sarjana S1 Hubungan Internasional



Mengesahkan

Program Studi Hubungan Internasional  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

Ketua Program Studi



Hangga Fathana, S.I.P., B.Int.St., M.A.

Dewan Penguji

- 1 Willi Ashadi, S.I.P., M.A.
- 2 Rizki Dian Nursita, S.I.P., M.H.I.
- 3 Enggar Furi Herdianto, S.I.P., M.A.

Tanda Tangan

## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya ilmiah independen saya sendiri, dan bahwa semua materi dari karya orang lain (dalam buku, artikel, esai, disertasi, dan di internet) telah dinyatakan, serta kutipan dan parafrase diindikasikan dengan jelas.

Tidak ada materi selain yang digunakan selain yang termuat. Saya telah membaca dan memahami peraturan dan prosedur universitas terkait plagiarisme.

Memberikan pernyataan yang tidak benar dianggap sebagai pelanggaran integritas akademik.

*Masukkan tanggal,*

07 Agustus 2022



FADRI IMAM RAMADHAN

*Tanda tangan dan nama lengkap mahasiswa*

## **Motto**

*“Great Men Are Not Born Great, They Grow Great.”*

## **Don Vito Corleone**

*“If You Spent as much Time practicing your Saber Techniques as do your wit, you would rival master Yoda as a Swordsman.”*

## **Master Obi Wan Kenobi**

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan do'a serta dukungannya.
2. Seluruh civitas akademika Program Studi Hubungan Internasional yang telah memberikan dukungannya.

## Kata Pengantar

*Alhamdulillah* *rabbil'alamin*, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang merupakan tugas akhir yang menjadi syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional (S.Hub.Int), Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Sholawat serta salam senantiasa dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa lahirnya karya sederhana ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan yang senantiasa diberikan oleh berbagai pihak, sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi dengan hasil yang baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan banyak rasa syukur dan terima kasih atas berbagai bentuk dukungan dan bantuan baik berupa moril dan meteril. Tak terhitung pengalaman serta ilmu yang penulis dapatkan selama proses penulisan skripsi ini. Untuk itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ungkapan dari hati terdalam teruntuk kedua orang tua dan keluarga penulis. Ayah dan Bunda tercinta yang selalu ada dan mendukung saya dan tak henti dalam menyemangati menyelesaikan skripsi kepada penulis. Terima kasih juga kepada keluarga saya, Adik Uti, Mas Oki, Mas Chacha, dan Mba Meta serta Abang Rafa. Terima kasih semua atas do'a, perhatian, kepercayaan, kasih sayang yang tulus serta kesabaran dalam mendidik dan membesarkan saya. Jasa kalian tidak bisa penulis balas.
2. Bapak Willi Ashadi, S.I.P., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah memberikan bantuan dukungan, masukan dan bimbingan kepada penulis tanpa henti serta arahan yang progresif lagi konstruktif dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Enggar Furi Herdianto, S.I.P., M.A. dan Miss Rizki Dian Nursita, S.I.P., M.H.I. selaku Dosen Penguji Skripsi yang sudah mengujikan dan memberikan arahan yang tepat terkait skripsi penulis. Serta, memberikan saran dan masukan dalam membuat karya ilmiah skripsi yang lebih baik.
4. Mbak Diah dan Civitas Akademika lain Prodi Hubungan Internasional terbaik yang sudah direpoti penulis dalam hubungan administrasi dan birokrasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Sahabat-sahabat Kontrakan reborn yang selalu memperingatkan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dan menyemangati secara mental dan emosional. Yuda, Ferdi, Dito, Brandon, Kiki, Bagas, Endro dan Ocky. Siuuuu

6. Sahabat-sahabat GBT yang tiada habisnya dalam membantu penulis dalam menghabiskan waktu berharga dalam menyelesaikan skripsi. Rafi, Jodi, Deka, Bagas, Aldo, Furqon, Agip.
7. Sahabat-sahabat Mamank Ardan Gamink, yang sudah meluangkan waktu dalam memberikan emotional support dari emotional damage. Anggit, Ajis, Ardan, Ipan, dll.
8. Sahabat-sahabat bermain dan belajar serta nongkrong. Rehan, Kamil, Fasa, Geo, Ghazy, Tibi, Bege, dll. Terima kasih atas dukungan secara materil dan moril.
9. Terima kasih kepada teman-teman yang lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	iii
<b>PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK</b>	iv
<b>DAFTAR ISI</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL, GRAFIK, DIAGRAM, GAMBAR, DAN FIGUR</b>	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
<b>1.1 Latar Belakang</b>	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b>	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b>	5
<b>1.4 Cakupan Penelitian</b>	5
<b>1.5 Tinjauan Pustaka</b>	7
<b>1.6 Kerangka Pemikiran</b>	12
<b>1.7 Argumen Sementara</b>	18
<b>1.8 Metode Penelitian</b>	19
<i>1.8.1 Jenis Penelitian</i>	19
<i>1.8.2 Subjek dan Objek Penelitian</i>	20
<i>1.8.3 Metode Pengumpulan Data</i>	20
<i>1.8.4 Proses Penelitian</i>	21
<b>1.9 Sistematika Pembahasan</b>	21
<b>BAB II DINAMIKA DAN PERKEMBANGAN ESPORTS DI KOREA SELATAN</b>	23
<b>2.1. Sejarah Esports Korea Selatan</b>	23
<b>2.2. Perkembangan Esports Korea Selatan</b>	27
<b>2.3. Esports di Korea Selatan pada 2015 hingga 2020</b>	32
<b>BAB III ANALISIS IMPLEMENTASI MODERN DIPLOMACY KOREA SELATAN MELALUI ESPORTS PADA 2015-2020</b>	38
<b>3.1. Analisis Strategi Kooperatif</b>	41
<b>3.2. Analisis Strategi Komunikasi</b>	46
<b>Figur 3. Ilustrasi Grafik Active User pada brand mobile Smartphone pada tahun 2018 per Oktober</b>	50
<b>3.3. Analisis Strategi Aktif</b>	54
<b>BAB IV PENUTUP</b>	60
<b>4.1. Kesimpulan</b>	60
<b>4.2 Rekomendasi</b>	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	64



## **DAFTAR TABEL, GRAFIK, DIAGRAM, GAMBAR, DAN FIGUR.**

Figur 1. Figur Kerangka Pemikiran dalam implementasi modern diplomacy dalam mencapai national branding .....	17
Figur 2. Data pengguna pasar industri video game di Korea Selatan pada tahun 2018 .....	28
Figur 3. Ilustrasi Grafik Active User pada brand Mobile Smartphone pada tahun 2018 per bulan Oktober .....	50
Figur 4. Keanggotaan International Esports Federation sebagai bukti diplomasi publik dalam implementasi politik luar negeri Korea Selatan pada periode 2015-2020 .....	58

## DAFTAR SINGKATAN

ARPANET	The Advanced Research Projects Agency Network
AS	Amerika Serikat
ESL	Electronic Sports League
ESPORTS	Electronic Sports
HDD	Hard Disk Drive
IMF	International Monetary Fund
IESF	International Esports Federation
IeSpa	Indonesia Esports Association
KeSpa	Korean Esports Association
KFTC	Korean Fair Trade Committee
K-Pop	Korean Pop
KTTC	Korean Technology Transfer Center
LCK	League of Legends Champions Korea
MAMA	M-Net Music Awards
MBC	Munhwa Broadcasting Corporation
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MLG	Major League Gaming
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
MTV	Music television
NGO	Non-Governmental Organization
PDB	Pendapatan Domestik Bruto
PUBG	Player's Unknown Battleground
SDN	System Development Network

SEA	Southeast Asia
TEIN	Trans-Eurasia Information Network
WADA	World Anti-Doping Agency
WCG	World Cyber Games

## **ABSTRACT**

*Esports (Electronic Sports) has becoming a massive product that teenagers and people alike obsessed in the world. In this case, no exception for South Korea, a country in a blood-feud region, South Korea being flanked by two other developed countries, China and Japan. In South Korea itself, the government strive to suppress the development in a cultural and technological sector through Korean Wave. The government has been cooperating with the big industries or stakeholder to develop and expand the technology and research that could strive on international legitimacy on High-Tech State in Asia region. Then, the government make serious efforts in those sectors by committed to the Diplomacy methods through Modern Diplomacy. With the result that could give a sovereign state from another state to provide a perspective in a global scale to a South Korea Foreign Policy.*

**Keywords:** *Esports, South Korea, Modern Diplomacy, Foreign Policy*

## ABSTRAK

Esports (Electronic Sports) telah menjadi produk yang banyak digandrungi oleh anak-anak muda dan remaja di dunia. Dalam hal ini tidak terkecuali Korea Selatan, kawasan asia timur merupakan kawasan yang sarat akan persaingan, Korea Selatan diapit diantara negara maju lainnya yaitu Jepang dan Tiongkok. Di Korea Selatan sendiri pemerintah berupaya menekan perkembangan dalam sektor teknologi dan budaya melalui Korean Wave. Pemerintah bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan dalam negeri atau para stakeholder dalam mengembangkan riset dan teknologi yang mampu meningkatkan legitimasi internasional akan High-Tech State di wilayah Asia. Maka dari itu, pemerintah berupaya meningkatkan sektor tersebut dengan melakukan metode Diplomasi melalui Modern Diplomacy. Sehingga dapat memberikan negara kedaulatan dari negara lain untuk memberikan perspektif dalam ruang lingkup global terhadap posisi politik luar negeri Korea Selatan.

**Kata Kunci:** Esports, Korea Selatan, Modern Diplomacy, Politik Luar Negeri

## **BAB 1**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan konstelasi politik internasional tidak bisa lepas dari kegiatan interaksi antar aktor negara, yang mana dalam perkembangannya praktik politik luar negeri berkembang dan tumbuh melalui masing-masing aktor negara dalam mengatur kebijakan luar negerinya, dalam hal ini diplomasi adalah salah satu cara yang efektif dalam mencapai kepentingan nasional melalui politik luar negeri, selain itu metode diplomasi telah berubah menjadi transformasi yang signifikan, dimana terjadi perubahan pola pada hard power yang didasarkan pada intervensi militer dan sanksi ekonomi menjadi sarana berdiplomasi yang mana membutuhkan jalur diplomasi dalam mencapai kepentingan nasional antar aktor satu dengan aktor lainnya, dalam penelitian ini penulis menggunakan konsep metode Modern Diplomacy oleh R.P. Barston melalui buku Modern Diplomacy yang terbit pada tahun 1988 yang dimana membahas menggunakan unsur Sosial dan Budaya sebagai instrumennya. Penggunaan modern diplomacy ini dipercaya sebagai salah satu metode yang relevan dalam mengupas dan memaparkan implementasi Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015 hingga 2020.

Implementasi diplomasi di era globalisasi menjadi hal yang penting bagi pencapaian kepentingan nasional karena akan turut menentukan kondisi aktor dalam memetakan posisinya dalam konstelasi politik internasional. Dalam kasus ini, Korea Selatan melalui esports dijadikan sebagai alat diplomasi melalui pengenalan kebudayaan dan ideologi yang dikenal melalui kepopuleran budaya

Korea Selatan kepada publik internasional yaitu korean wave kepada publik internasional. Citra negara positif yang dipandang dalam perspektif negara lain merupakan salah satu hal penting bagi negara untuk mempermudah interaksi dan kerjasama yang dilakukan baik antar negara dalam konteks bilateral, multilateral, ataupun regional. Citra negara positif ingin dibentuk oleh negara-negara guna meraih keuntungan, mensejahterakan rakyat, dan membangun negaranya salah satunya Korea Selatan. (Dinnie, 2008)

Perkembangan globalisasi yang semakin kompleks menjadikan jumlah pengguna internet akan terus bertambah seiring dengan semakin murah serta mudahnya koneksi internet, dan tersebar luasnya jaringan salah satunya video game online. Game online salah satu bentuk produk lahirnya teknologi yang dimana memberikan medium bermain baru untuk pemain melalui beberapa perangkat, seperti komputer atau game console yang dapat menghubungkan pemain satu dengan pemain lain di tempat yang berbeda dan bermain secara bersamaan melalui koneksi internet. Dengan bertumbuhnya jaringan internet pada tahun 90-an, kemajuan teknologi saat itu mendorong banyak developer Game Online untuk membuat video game online dengan genre yang kompetitif salah satunya Starcraft (1998) oleh Blizzard Entertainment yang merupakan salah satu pembuka jalan bagi pemain kompetitif di Korea Selatan untuk melakoni kegiatannya menjadi pemain profesional melalui video game online sehingga disebut esports.

Esports merupakan singkatan dari Electronic Sports dimana sebuah kegiatan yang berbentuk kompetisi menggunakan media video game, sehingga pada pelaksanaannya terdapat dua pemain atau lebih yang menggunakan perangkat

elektronik melalui komputer atau game console yang berkompetisi melalui video game. (Dictionary, 2022) Tak jauh berbeda dengan olahraga tradisional seperti sepakbola contohnya, yang sama-sama memerlukan anggota pemain atau tim dan bola sebagai media/perangkat untuk menjalankan kegiatan tersebut. Secara harfiah kata yang tergabung dalam electronic sports menggabungkan dua hal yakni electronic sebagai perangkat elektronik media dan pemain sebagai subjek atlet yang memainkan video game dan sports sebagai olahraga karena pemain atau anggota tim dalam sebuah organisasi esports berkompetisi menggunakan peraturan, strategi, dan kerja sama tim. (Willingham, 2018)

Salah satu negara yang pada dekade 2000-an berupaya mengembangkan politik luar negeri melalui esports adalah Korea Selatan. Dinamika kemasyarakatan Korea Selatan mengalami perkembangan yang progresif karena dukungan pada sektor perekonomian. Dilansir dari data Statistic Times melalui sumber IMF World Economic Outlook (October – 2019), Korea Selatan memiliki PDB sebesar US\$ 1,720,580 miliar, menempati 10 besar negara di dunia mengalahkan Kanada dan Rusia. (Outlook, 2020)

Industri-industri Korea Selatan merupakan salah satu kunci faktor pertumbuhan ekonomi Korea Selatan contohnya melalui sektor teknologi, merek-merek terkenal yang sering kita dengar seperti Samsung, LG, Hyundai, KIA, Lotte, dll. Kemajuan teknologi oleh para perusahaan ikut andil didorong oleh pemerintah Korea Selatan dalam membentuk KeSPA yang dibentuk pada tahun 2000 dengan dibantu oleh perusahaan-perusahaan di Korea Selatan sebagai naungan dibawah Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata. Melalui KeSPA para pegiat



esports diberikan fasilitas dan dukungan dari pemerintahnya sendiri, seperti dari Chung Ang University, dimana esports diikutsertakan sebagai bagian dari fakultas olahraga. (Lydia, 2018) Korea Selatan juga menjadi negara tuan rumah yang menyelenggarakan turnamen WCG pada tahun 2002-2003, 2011, dan 2020 yang mana Korea Selatan lah yang menginisiasi turnamen yang dihadiri oleh organisasi dari penjuru dunia dan perusahaan internasional yang turut mensponsori turnamen tersebut, sehingga bisa dikatakan turnamen berkelas internasional. Dalam ajang kompetisi nasional atau internasional, para atlet esports dari Korea Selatan dikenal dengan kemampuan mereka yang apik dalam game seperti StarCraft 2, DOTA 2, LOL, dan beberapa jenis game lainnya. Melalui esports, Korea Selatan berupaya menjadikan ini sebagai bagian dari diplomasi publik seperti halnya K-Pop dan Kimchi Diplomacy.

Dinamika esports Korea Selatan menjadi salah satu strategi penting bagi Korea Selatan dalam mendukung pencapaian kepentingan nasional. Esports merupakan bagian dari manajemen soft power yang kemudian teraktualisasi dalam konsep diplomasi yang diaplikasikan oleh Korea Selatan. Selain itu, esports nantinya akan menjadi proyek industri yang dapat dirasakan secara multisektoral meliputi aktor swasta, developer video game, industri pendukung hardware, hingga pemerintah. (Andrew Nixon, Daniel Geey, Chris Paget, 2017)

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasar pada uraian latar belakang masalah pada uraian sub-bab sebelumnya maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu :

“Bagaimana implementasi Modern Diplomacy Korea Selatan melalui Esports pada tahun 2015-2020 ?”

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi beberapa hal, masing-masing yaitu:

- a. Untuk mengetahui implementasi modern diplomacy Korea Selatan dalam melalui esports pada tahun 2015-2020.
- b. Untuk mengetahui kebijakan Korea Selatan dalam implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020.

### **1.4. Cakupan Penelitian**

Fokus utama dalam penelitian ini adalah melihat implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020. Penelitian ini berawal sejak tahun 2015 hingga 2020, dimana periode ini dipilih karena waktu pertumbuhan dan kemajuan internet yang progresif menyentuh banyak masyarakat internasional yang dimana pengguna digital user global termasuk Korea Selatan semakin proaktif, sehingga momen tersebut secara langsung mendorong kemajuan sektor teknologi lain yang menggunakan jasa internet seperti video game sebagai produk esports ikut berkembang. Menurut data statistik oleh statista.com, dimana periode 2015-2020 menunjukkan pertumbuhan pengguna internet dunia meroket sebanyak 2.6 miliar user dalam jangka lima tahun. (Statista.com, 2022) Sedangkan periode 10 tahun kebelakang (2005-2015) menyentuh angka 1.9 miliar user, hal ini

menunjukkan angka yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan periode 2015 hingga 2020 yang dimana pertumbuhan pengguna internet global merupakan salah satu faktor pendukung pertumbuhan esports menjadi momentum yang didorong oleh video game online.

Selain itu, akan dipaparkan juga bentuk inisiatif implementasi pemerintah Korea Selatan melalui Menteri Kebudayaan, Olahraga dan Pariwisata Korea Selatan (Korean Ministry of Culture, Sports and Tourism) dalam periode 2015 hingga 2020 dalam melanjutkan kebijakan yang dibuat dengan aktif memfasilitasi esports sebagai implementasi modern diplomacy Korea Selatan. Periode yang menunjukkan pemerintah Korea Selatan menggunakan esports sebagai alat diplomasi juga ditandai dengan diterimanya industri ini lewat pembentukan IESF yang dipimpin oleh Korea Selatan diikuti 38 negara lain didunia di wilayah Asia, Amerika, Eropa, dan Oseania.

Jangka waktu akhir penelitian diambil pada tahun 2020 dikarenakan pada tahun tersebut tidak banyak langkah kebijakan yang diambil oleh pemerintah Korea Selatan sebagai aktor melalui esports. Pada jangka waktu tersebut, ketika pandemi Virus Sars-Cov-2 menjadi fenomena wabah di seluruh dunia dan mempengaruhi kegiatan olahraga tradisional seperti sepakbola, basket, tenis, dll. Beberapa kegiatan kejuaraan dan kompetisi olahraga tradisional seperti kejuaraan Sepakbola Liga Inggris ditunda dengan protokol yang ketat terkait vaksinasi dan penonton di stadium. Tetapi berbeda halnya kompetisi esports yang dilakukan dari rumah masing-masing secara online tanpa bersentuhan dengan personil lain seperti sesama atlet profesional, staff, ataupun pelatih.

## **1.5. Tinjauan Pustaka**

Berbagai tinjauan tentang diplomasi Korea Selatan memang menjadi hal yang populer karena selain melalui sektor industri dan jasa, Korea Selatan berupaya mengembangkan pengaruh dan mengenalkan dengan mengeskpor budaya dan ideologinya dengan Korean wave. Mengenai tulisan dari penelitian selanjutnya berasal dari ujian tesis oleh Filbert Goetomo pada 2016 yang berjudul “Esports in Korea: A Study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations”. Dimana dalam tulisannya membahas garis besar perusahaan sebagai sponsor organisasi esports dalam video game LOL di Korea Selatan. Dimulai dari sejarah video game LOL terbentuk, pengaruh terhadap atlet profesional esports, dan bagaimana perusahaan sebagai fasilitator organisasi yang menaungi atlet profesional dalam bertanding berkenaan dengan kompetisi. (Goetomo, 2016)

Sebagai perbandingan terhadap penelitian sebelumnya yaitu dalam tulisan Goetomo membahas mengenai esports yang diadopsi oleh Korea Selatan melalui perusahaan sebagai sponsor dan atlet profesionalnya dapat memetakan posisi mereka dalam setiap turnamen LOL dunia dan dapat bersaing dengan negara lain dalam level tertinggi yang dipengaruhi oleh strategi pasar oleh perusahaan di Korea Selatan dalam perspektif ekonomi. Dimana perusahaan menggelontorkan dana setiap tahun untuk bisa berkompetisi dan bertanding dengan harapan seperti apa capaian perusahaan sebagai sponsor dalam menganalisis keuntungan dalam setiap kebijakan ekonomi yang diinvestasikan terhadap organisasi esports. Perbedaan

yang disorot terhadap penelitian tersebut dapat dikatakan penelitian tersebut melirik esports dalam sudut pandang ekonomi yang mana dalam penelitian penulis membahas melalui perspektif Korea Selatan menjadikan esports sebagai alat diplomasi lewat sudut pandang modern diplomacy.

Tinjauan selanjutnya adalah jurnal dari Tae Young Kim and Dal Yong Jin yang berjudul “Cultural Policy in the Korean Wave : An Analysis of Cultural Diplomacy Embedded in Presidential Speeches”. Dalam tulisannya Kim and Jin menyatakan bahwa pemerintah Korea Selatan secara intensif mengembangkan modern diplomacy-nya melalui acara penghargaan musik dan entertainment setiap tahunnya, seperti MAMA. Pagelaran ini diselenggarakan oleh perusahaan entertainment CJ E&M dan pada acara ini Presiden Korea Selatan Park Geun-hye ternyata ikut berkontribusi dan mendukung dengan memberikan sambutannya pada acara MAMA.

Keterlibatan Presiden Korea Selatan, Park Geun-hye dalam MAMA merupakan wujud modern diplomacy untuk memperkenalkan K-Pop dalam lingkup seni dan budaya kontemporer Asia. Pencapaian yang ingin dicapai oleh pemerintah Korea Selatan adalah agar K-Pop semakin dapat menjadi kebudayaan yang dikenal oleh masyarakat dunia, khususnya Asia. Nantinya upaya ini dapat menambah kedekatan antara masyarakat global dengan Korea Selatan yang pada akhirnya dapat mendukung eksistensi produk-produk, kuliner hingga pariwisata negara ini.

Pasca perang Korea, pecahnya menjadi dua negara berhasil membentuk dua karakter, Korea Utara sebagai negara yang otoritarian dan tertutup, sedangkan Korea Selatan berkembang secara progresif sebagai negara industri yang maju serta

tidak lepas dari kultur dan kebudayaan. Perkembangan konstelasi dunia yang semakin dinamis membuat para Kelompok yang memiliki kepentingan (stakeholder) pada diplomasi Korea Selatan mulai berpikir untuk mengembangkan implementasi diplomasi non-pemerintah untuk mengembangkan citra di luar negeri. Munculnya Hallyu, K-Pop Idols, Gastro Diplomacy dan lain-lainnya menunjukkan semakin meningkatnya keanekaragaman partisipator diplomasi Korea Selatan dalam konstelasi internasional.

Tinjauan kedua saya adalah buku dari R.P. Barston yang pertama diterbitkan pada tahun 1988 berjudul *Modern Diplomacy*. Dimana buku ini akan menjelaskan bagaimana relevansi penggunaan modern diplomacy dalam implementasi strategi metode diplomasi. Dalam konteks penelitian ini, penulis akan melihat bagaimana penggunaan metode diplomasi menurut R.P. Barston dalam implementasinya, yaitu melalui Strategi Kooperatif, Strategi Aktif dan Strategi Komunikasi.

Dalam hal tersebut buku ini memiliki relevansi dalam penelitian ini dengan beberapa penjelasan terkait metode mengenai implementasi modern diplomacy yang mana poin tersebut merupakan pendukung utama argumen penelitian ini berasal. Buku tersebut yang diharapkan dapat membantu mengidentifikasi dalam studi kasus mengenai konstelasi politik luar negeri Korea Selatan terhadap esports dan esports sebagai salah satu alat diplomasi Korea Selatan.

Kemudian tinjauan selanjutnya adalah jurnal yang ditulis oleh Andrew Nixon, Daniel Geey, Chris Paget, Jonny Madill, Tim Davies, dan Rahul Gandhi pada 2017 melalui *Law in Sports: "Esports Uncovered"*. Dalam kajiannya, Nixon

dkk membahas bagaimana terminologi secara umum bagi esports, yang dimana membandingkan kompetisi olahraga esports dengan olahraga tradisional sebagaimana melalui peraturan, cara bermain, hingga hukum dan legal basis untuk menangkal kecurangan seperti cheater, doping, hingga pengaturan skor. (Andrew Nixon, Daniel Geey, Chris Paget, 2017)

Tinjauan selanjutnya, dan yang keempat ditulis oleh Stephen C. Rea yang berjudul “Calibrating Play : Sociotemporality in South Korean Digital Gaming Culture”. Dalam tulisannya Rea menyatakan bahwa perkembangan esports yang dipromotori oleh Korea Selatan merupakan bentuk pergeseran budaya pop global yang semula bercorak permainan lapangan (field game) menjadi permainan elektronik (electronic game). Artinya penggunaan teknologi modern yang berdasar pada teknologi komunikasi dan informasi global telah mendorong pergeseran dari budaya generasi muda dunia yang semula condong ke aktifitas-aktifitas fisik menjadi aktifitas dengan menggunakan teknologi informasi. (Rea, 2018)

Stephen C. Rea menyatakan bahwa dunia akan semakin bergantung pada teknologi informasi global, khususnya internet yang dari tahun ke tahun semakin meningkat secara kecepatan dan daya sebarannya. (Rea, 2018) Meskipun demikian sebuah tren teknologi tetap akan ada masa kadaluarsanya, tergantung bagaimana para pelaku industri tersebut membangun diversifikasi dan ekstensifikasi produk-produk esports dunia. Dengan demikian esports tetap dapat menjadi brand of nation bagi negara maju untuk mendukung kepentingan ekonomi dan industrinya. (Rea, 2018)

Tinjauan yang terakhir yaitu jurnal yang ditulis oleh Sphoon H. Kim and Michael K. Thomas yang berjudul “A Stage Theory Model of Professional Video Game Players in South Korean : The Socio Cultural Dimension of the Development Expertise”. Dalam tulisannya Kim and Thomas menyatakan bahwa industri video game bukan lagi hanya sebagai bentuk permainan untuk menghabiskan waktu dan bersenang-senang yang mana dihabiskan oleh kalangan remaja Korea Selatan, tetapi naik pangkat menjadi kegiatan pekerjaan tetap yang berpenghasilan. Lambat laun, video game menjadi salah satu industri kreatif yang cukup potensial bagi Korea Selatan seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menggunakan internet. (Sphoon H. Kim, Michael K. Thomas, 2015)

Sphoon H. Kim and Michael K. Thomas dalam jurnalnya juga menyatakan bahwa munculnya industri kreatif, dukungan dari industri semi konduktor dan program dalam taraf yang cukup besar hingga pemerintah Korea Selatan yang berhasil mengeluarkan 26 juta USD pada sektor ini membuktikan bahwa esports telah berubah dari industri hiburan sederhana menjadi komoditas nasional yang mendorong peran pemerintah dan swasta Korea Selatan dalam skala yang lebih luas. Sampai saat ini di Korea Selatan telah muncul berbagai profesi pemain game profesional dalam ruang lingkup internasional, hingga yang secara khusus menjadi pembangun industri game tersebut, diantaranya entitas marketing, teknologi, hingga unit-unit yang lebih kecil termasuk tren sosial-budaya nasional dan internasional yang berkembang sebagai budaya pop. (Sphoon H. Kim, Michael K. Thomas, 2015)



## **1.6. Kerangka Pemikiran**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori konsep metode modern diplomacy yang muncul dalam tulisan R.P. Barston yang berjudul *Modern Diplomacy* yang diterbitkan pada tahun 1988. Dalam tulisannya, strategi metode diplomasi terbagi menjadi tujuh metode, yaitu Strategi Kooperatif, Strategi Komunikasi, Media dan Lingkungan Operasional, Resistance and Delay, Counter-Strategies, Strategi Ekspansif, dan Strategi Aktif. Dimana penulis disini memilih tiga pendekatan yang mana dalam metode modern diplomacy yang ditulis Barston yaitu Strategi Kooperatif, Strategi Aktif, dan Strategi Komunikasi.

Definisi dari konsep pertama adalah strategi kooperatif atau *Cooperative Strategies* yang dimana metode yang melibatkan pertukaran pandangan, penyetujuan kebijakan, dan pencarian penunjang untuk menginisiasi hubungan bilateral atau multilateral yang mana dalam prosesnya bagaimana hubungan antar kedua negara atau lebih dapat bekerja sama melalui berbagai bentuk, dengan kunjungan diplomatik dan menjadi tuan rumah dalam acara simbolis. (Barston, 1988) Yang dimana dalam prosesnya aktor-aktor dapat bekerja sama dan menginisiasi hubungan bilateral dan juga membangun hubungan demi berjalannya kepentingan di dalam politik luar negerinya.

Definisi yang kedua dari konsep metode diplomacy oleh Barston adalah Strategi Komunikasi atau *Communication Strategies* yang mana dalam implementasinya membangun hubungan diplomatik yang penting dapat mempengaruhi pertumbuhan teknologi media dikarenakan penyebaran informasi yang akan semakin mudah akan membuat perspektif sistemik dapat mengakibatkan

turbulensi dalam sistem internasional. Terdapat 4 area metode strategi komunikasi yang dijabarkan oleh Barston yakni:

a. Presensi kehadiran/Imej

Dimana ketika metode strategi diplomasi komunikasi suatu hal yang sangat sentral ketika suatu aktor dapat memposisikan dirinya untuk dilihat kehadirat publik untuk membuktikan bahwa dalam kasus atau kebijakan yang sedang dicanangkan, aktor bersungguh-sungguh akan melaksanakan kebijakan tersebut dan membentuk opini publik.

b. Menyampaikan pesan

Pemerintah Korea Selatan dalam hal ini sebagai subjek aktor dapat menyampaikan visi dan misi suatu kebijakan terhadap publik.

c. Counter-Public Diplomacy

Definisi yang dimaksud dari Counter-Public diplomacy adalah dengan melemahkan strategi kebijakan luar negeri aktor lain. Dalam kasus ini dapat dikomparasi dengan negara pesaing lainnya yakni Tiongkok dan Jepang bahwa Korea Selatan dapat memetakan posisinya dalam geopolitik asia timur melalui sektor teknologi dan melalui produk esports itu sendiri.

c. Serangan (Attack)

Maksud dari penyerangan menurut Barston adalah bagaimana media sebagai alat diplomasi bergerak secara agresif dengan metode pembocoran dokumen negara, konferensi pers, hingga pembicara. Bisa dikatakan memunculkan headline atau cara kontroversial

sehingga metode tradisional ini pun dianggap cara terakhir dan sebuah metode yang dipertanyakan dua kali untuk diaplikasikan.

Adanya strategi komunikasi disini dapat diartikan sebagai strategi media karena penanganan yang dibangun dalam strategi ini membangun perspektif umum (general perspectives) dan memperspektifkan nilai. (Barston, 1988)

Definisi yang ketiga dari konsep metode diplomacy oleh Barston yakni Active Strategies atau Strategi Aktif yang dimana adalah konsep metode strategi aktor dalam mempertahankan kedaulatan dalam suatu hubungan bilateral atau multilateral yang dibarengi oleh visi dan misi yang dibangun secara kontinyu. Strategi aktif merujuk pada orientasi kebijakan luar negeri, memediasi dan mengekspansi nilai aktifitas serta pengaruh terhadap aktor lain. Dalam kasusnya, aktor dapat menjadi pemimpin regional dalam level global dan dapat membangun pengaruh diplomatic secara bertahap. Seperti menjadi tuan rumah kegiatan internasional, berpartisipasi menjadi sponsor resolusi sebuah forum.

Konsep metode diplomasi dalam buku Modern Diplomacy yang digarap oleh R.P. Barston tersebut penulis memilih tiga diantara tujuh metode karena dalam nilai relevansinya terhadap kasus Korea Selatan dan diharap mampu menjelaskan secara mendalam tentang fenomena implementasi modern diplomacy Korea Selatan dalam membangun national branding melalui esports pada tahun 2015-2020.

Dalam mewujudkan pencapaian kepentingan nasional terdapat berbagai strategi kebijakan, salah satunya melalui modern diplomacy. Hal ini tidak lepas dari karakter diplomasi sebagai upaya mewujudkan pencapaian kepentingan nasional.

Meskipun pada dasarnya diplomasi menekankan pada interaksi antar aktor internasional yang dapat berupa negara, organisasi internasional hingga kelompok masyarakat, namun diplomasi dapat dibagi dalam beberapa metode, diantaranya market diplomacy, dollar diplomacy, secret diplomacy, public diplomacy, conference diplomacy dan beberapa metode lainnya, termasuk modern diplomacy.

Kegiatan modern diplomacy berkaitan erat dengan pelaksanaan politik luar negeri suatu negara dalam hubungannya dengan negara lain karena diplomasi merupakan suatu tahapan dalam menjalankan politik luar negeri suatu negara. Dalam diplomasi, meninjau hubungan antar negara dan politik luar negerinya, sehingga hubungan diplomasi dan politik luar negeri satu negara dengan negara lain dapat memengaruhi satu sama lain dan membentuk interrelasi.

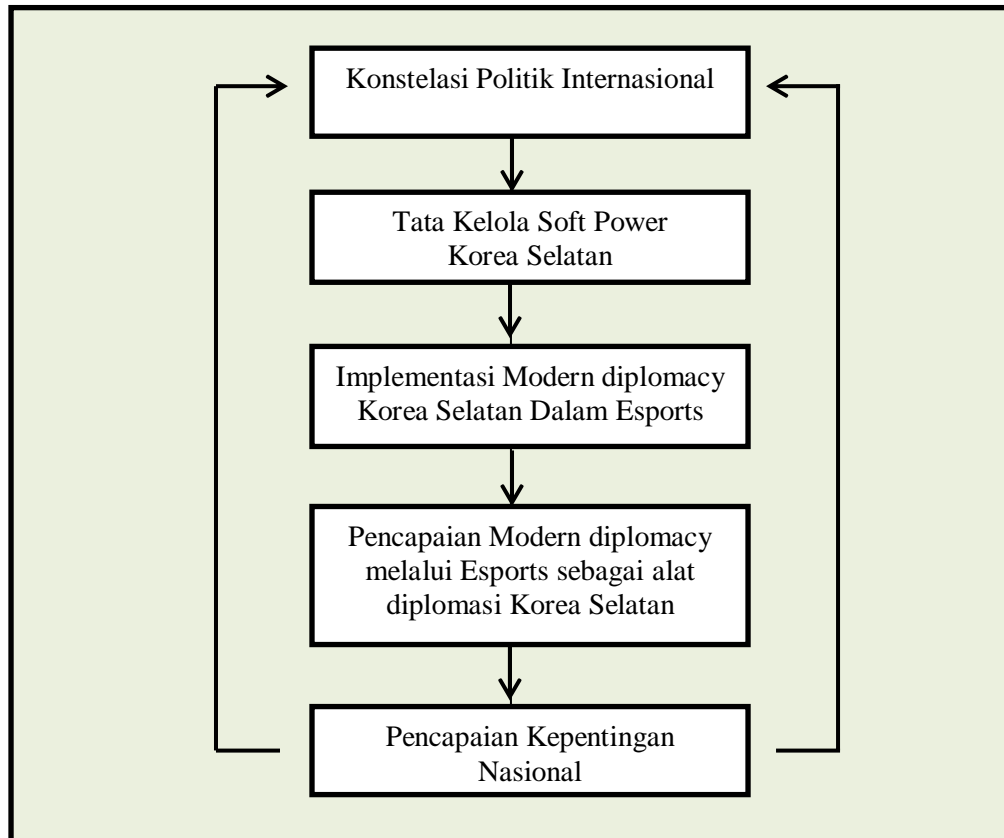
Secara umum diplomasi meliputi seluruh kegiatan politik luar negeri suatu negara dalam hubungannya dengan bangsa-bangsa yang dalam diplomasi sering disebut bahwa diplomasi mencegah konflik antar aktor yang dapat diantisipasi melalui strategi metode modern diplomacy. Dengan dilakukannya diplomasi, aktor dapat melakukan perundingan sehingga hal hal yang akan memicu tindakan konflik dapat dihindari. Dependensi antara negosiasi dan keamanan nasional jelas menegaskan kembali bahwa betapa ancaman keamanan nasional bukan hanya dari dalam domestik namun juga dari luar atau internasional sehingga hal tersebut harus menjadi perhatian aktor-aktor keamanan, sehingga dalam prakteknya upaya negara untuk dapat memberikan rasa aman bagi komponen masyarakat. (Barston, 1988)

Pada dasarnya terdapat aspek pencapaian diplomasi untuk mewujudkan pencapaian jangka pendek (reactive interest) dan pencapaian jangka panjang

(continuing interest). Pada kedua model pencapaian diplomasi ini negara akan merencanakan dan memperhatikan berbagai kekuatan sosial, ekonomi, militer, dan politik yang ada. (Barston, 1988) Hal ini berkaitan dengan faktor penting yang mana suatu cara pelaksanaan diplomasi yang mempergunakan pendekatan kebudayaan sebagai sarana bantu dalam mencapai sasaran dan tujuan, baik dalam bidang diplomasi umum maupun diplomasi khusus.

Dengan demikian, jika dikaitkan dengan implementasi modern diplomacy korea selatan dalam membangun national branding melalui esports pada tahun 2015-2020, maka apa fenomena ini merupakan wujud inisiatif negara dalam menyesuaikan dengan konstelasi internasional. Implementasi diplomasi esports, meskipun merupakan wujud dari modern diplomacy, namun negara tetap memegang dominasi karena berhubungan dengan identitas negara. Gambaran mengenai pendekatan-pendekatan di atas dengan kasus implementasi modern diplomacy Korea Selatan dalam membangun national branding terdapat dalam figur 1 dibawah sebagai berikut:

**Figur 1.**  
**Kerangka Pemikiran**



Dari uraian pendekatan di atas maka dapat dielaborasi dengan kasus implementasi diplomasi Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020 merupakan bagian penting dari tata kelola soft power. Di era globalisasi soft power yang dijalankan Korea Selatan menjadi salah satu tolok ukur untuk mengembangkan pencapaian kepentingan nasional. (Amelia, 2013) Konsep strategi diplomasi menjadi konsep yang populer sebagai turunan soft power jika melihat negara lain yang juga mempunyai agenda mengenalkan ideologi dan budayanya terhadap masyarakat internasional dengan menerapkan hal ini, sebagai contoh

Jepang dengan agenda *Cool Japan*, Malaysia dengan *Truly Asia*, Indonesia dengan *Visit Indonesia*.

Korea Selatan kemudian mengaktualisasi diplomasi oleh para stakeholder negara ini melalui modern diplomacy melalui pengembangan esports di berbagai negara dunia. Jika dikaitkan dengan proposisi yang dikemukakan oleh R.P. Barston maka modern diplomacy dalam menjadikan esports sebagai wujud dari penentuan arah dan tujuan nasional, serta menjadikan sebuah momentum penting untuk menunjukkan bahwa Korea Selatan merupakan negara yang mengedepankan bentuk-bentuk soft power yang teraktualisasi dalam konsep modern diplomacy yang tidak seperti Korea Utara yang cenderung mengedepankan hard power untuk mencapai kepentingan nasionalnya. (Barston, 1988)

Implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports merupakan upaya dalam membangun pengaruh yang lebih luas yang nantinya dapat mendukung pencapaian kepentingan nasional.

### **1.7. Argumen Sementara**

Argumen sementara dari penelitian ini adalah bagaimana pada dasarnya, Korea Selatan sebagai aktor menjadikan esports bagian dari bentuk diplomasi dalam ruang lingkup mencapai perspektif masyarakat global terhadap Korea Selatan sebagai High-Tech State. Karena Korea Selatan sebagai aktor menjadikan esports sebagai alat diplomasi yang merupakan bagian dari kemajuan teknologi dimana posisi Korea Selatan sebagai negara memfasilitasi esports mencapai

kepentingan nasionalnya dengan melakukan langkah politik luar negeri dengan aktor lain melalui hubungan bilateral atau multilateral.

Esports menjadi komoditas di dalam industri pasar, menambah entitas baru dalam bidang teknologi yang dapat dimonitor langsung oleh pemerintah Korea Selatan melalui Kementerian Olahraga, Budaya dan Pariwisata. Sehingga dalam hal ini konsep metode modern diplomacy melalui strategi kooperatif sebagai bentuk kerjasama antar aktor, strategi komunikasi sebagai medium atau penanganan implementasi kebijakan politik luar negeri Korea Selatan, dan Strategi Aktif sebagai cara dalam mempertahankan kebijakan politik luar negeri tersebut.

## **1.8. Metode Penelitian**

### ***1.8.1. Jenis Penelitian***

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif di mana metode ini akan menggunakan tipe atau model penelitian deskriptif dengan mengangkat kasus implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020. Beberapa fenomena yang akan diteliti meliputi fenomena sejarah esports di Korea Selatan, perkembangan dan dinamika esports di Korea Selatan pada tahun 2015-2020, implementasi strategi metode modern diplomacy Korea Selatan. Poin inilah yang kedepannya akan diteliti.



### ***1.8.2. Subjek dan Objek Penelitian***

Subjek penelitian pada kajian implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020 yakni pemerintah Korea Selatan sebagai fasilitator dan aktor negara berdaulat yang berkontribusi terhadap sejarah dan perkembangan esports di Korea Selatan, implementasi kebijakan luar negeri Korea Selatan sebagai objek yang menekankan terhadap bidang esports, meliputi bidang ekonomi, sosial dan politik.

### ***1.8.3. Metode Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik penelitian pustaka yaitu dengan menelusuri berbagai buku-buku, jurnal dan artikel-artikel yang mengenai topik tersebut. Situs-situs yang akan menjadi tempat mencari tulisan dan jurnal seperti [asianexchange.org](http://asianexchange.org), [koreaherald.com](http://koreaherald.com), [lawinsport.com](http://lawinsport.com) dan situs-situs resmi dari pemerintah dan kementerian luar negeri Korea Selatan, serta dari situs resmi dari [korea.go.kr](http://korea.go.kr) dan [mest.go.kr](http://mest.go.kr).

Sementara tempat-tempat untuk mencari data langsung adalah di perpustakaan sekitar wilayah kampus Universitas Islam Indonesia dan perpustakaan-perpustakaan di wilayah Yogyakarta. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer di dapat dari situs resmi yang dikeluarkan oleh situs-situs resmi dari pemerintah dan kementerian luar negeri Korea Selatan, serta dari situs resmi dari [korea.go.kr](http://korea.go.kr) dan [mest.go.kr](http://mest.go.kr). Sedangkan data sekunder didapat dari buku-buku,

jurnal, maupun artikel yang berkaitan dengan implementasi Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020.

#### **1.8.4. Proses Penelitian**

Setelah proses pengumpulan data, data tersebut akan di analisis dalam beberapa tahapan yakni, mengelola dan mempersiapkan data untuk dianalisis. Langkah berikutnya adalah, membaca seluruh data untuk memahami dari semua data tersebut yang selanjutnya akan dicatat atau direkam hasil dari memahami data tersebut. Lalu, membagi data-data tersebut menjadi beberapa bagian yang sama untuk penggabungan sub-sub tema atau sub-sub bab dari data yang telah dibaca tersebut. Langkah selanjutnya mendiskripsikan hasil dari penelitian, dan melakukan interpretasi dari hasil penelitian tersebut.

#### **1.9. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan yang akan dibahas pada bagian ini adalah bagaimana pembagian sistematika pembahasan dari penelitian, pada bagian bab 1 akan dijelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, dan hal yang mengacu pada teori, konsep metode, dan hal-hal yang membantu proses penguraian penelitian pada bab selanjutnya.

Pembahasan pada bab 2 akan meliputi pembahasan yang membahas definisi dan asal usul atau sejarah esports di Korea Selatan, bagaimana Korea Selatan sebagai aktor tumbuh menjadi salah satu pionir dalam federasi internasional terhadap esports dan diperlukannya observasi mengenai data pertumbuhan, penanganan, dan partisipasi public terhadap esports.

Pembahasan pada bab 3 akan membahas berbagai analisis yang berdasarkan atas teori R.P. Barston, yaitu analisis konsep metode modern diplomacy yang mana setiap konsep metode modern diplomacy mewakili satu metode strategi yaitu strategi kooperatif, strategi komunikasi, dan strategi aktif.

Pembahasan pada bab 4 akan meliputi kesimpulan dan rekomendasi, yang dimana kesimpulan berisi rangkuman singkat dari hasil penelitian, dan rekomendasi yang memiliki saran untuk penelitian di masa depan yang memiliki bidang yang sama dengan penelitian ini.

## **BAB II**

### **DINAMIKA DAN PERKEMBANGAN ESPORTS DI KOREA SELATAN**

Keberhasilan Korea Selatan dalam membangun sektor manufaktur dan high-technology mampu menjadikan negara ini sebagai negara yang dapat bersaing dalam bidang teknologi industri manufaktur dunia, diantaranya Jepang, Amerika Serikat dan beberapa negara Eropa. Seiring dengan berkembangnya waktu pengembangan sektor high technology di Korea Selatan muncul beberapa varian produk dan inovasi teknologi yang kemudian dapat merubah gaya hidup masyarakat dunia, diantaranya budaya bermain video game..

Dinamika esports Korea Selatan ternyata telah melalui perkembangan yang cukup panjang dan pada akhirnya perkembangannya mampu berpengaruh pada pembentukan citra Korea Selatan di luar negeri. Pencapaian tidak lepas dari dukungan pemerintah dan adanya partisipasi publik terhadap pengembangan esports. Pada bab ini penulis akan menguraikan lebih lanjut tentang dinamika dan perkembangan esports Korea Selatan pada tahun 2015 hingga 2020.

#### **2.1. Sejarah Esports Korea Selatan**

Esports lazim disebut juga dengan olah raga elektronik yang umumnya menggunakan metode kompetisi baik dengan perangkat lunak ataupun dengan sesama pengguna esports. Perkembangan jenis olah raga ini diperkirakan telah ada pada tahun 1972 ketika Universitas Stanford, California Amerika Serikat

menggelar kejuaraan secara terbatas dengan game yang bernama Spacewar. Dalam kurun waktu yang cukup singkat Spacewar kemudian berkembang luas bukan hanya pada kalangan akademisi Universitas Stanford, namun mastarakat luas di Amerika Serikat, khususnya pada kalangan usia remaja yang kemudian tiga tahun setelahnya pada 1975 Spacewar memiliki jumlah pengguna sekitar 10.000 orang teng teraplikasi pada perangkat komputer. (Katrin Bromber, Birgit Krawietz, Joseph Maguire, 2012)

Di tahun 1993 ajang kompetisi esports mulai digelar di sekolah-sekolah dasar dan menengah di Korea Selatan, bahkan sebagian diantaranya menjadikan program perlombaan video games sebagai ekstrakurikuler di luar kegiatan jam sekolah. (hardcoregaming101.com, 2014) Melihat potensi ini kemudian beberapa perusahaan elektronik Korea Selatan mulai mengembangkan video game console atau perangkat video game yang dihubungkan dengan televisi. Beberapa perusahaan yang bergerak di bidang ini diantaranya seperti Daewoo Corporation dan Zemix yang kemudian menghasilkan beberapa game yang cukup populer di masanya, diantaranya Legends of The Sword, Ultima dan Aproman. Pada awal dekade 1990-an, masyarakat Korea Selatan, khususnya usia produktif dan remaja. Dalam perkembangannya perkembangan budaya pop ini semakin meluas untuk ditiru negara lain, seperti halnya di Malaysia, Vietnam, Tiongkok, Indonesia, Vietnam dan beberapa negara lainnya. Dari sisi potensi manufaktur dan industri tentunya ini menjadikan Korea Selatan sebagai negara baru sebagai penghasil perangkat keras dan perangkat lunak game elektronik dunia sebagai cikal bakal

esports bersama-sama dengan Amerika Serikat ataupun Jepang. (Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee, 2005)

Ketika tahun 1996/1997 wilayah Asia dilanda resesi ekonomi (krisis moneter) perekonomian sebagian besar negara Asia mengalami depresiasi dengan cukup tajam, diantaranya Jepang, Thailand, Indonesia, Malaysia, Tiongkok, termasuk Korea Selatan. Pada saat inilah pemerintah Korea Selatan di bawah kepemimpinan Kim Dae-jung di awal masa kepemimpinannya membuat terobosan dengan mengembangkan jaringan internet berkecepatan tinggi yang kemudian berdampak pada perkembangan industri teknologi salah satunya industri video game, yang menjadi media dari esports di Korea Selatan, yang terus populer dan digandrungi kalangan remaja hingga saat ini. (Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee, 2005)

Video game menjadi salah satu permainan terpopuler di dunia. Awalnya model permainan disuguhkan seperti board game atau card game yang dalam konsep dan peraturan yang cukup sederhana. Seiring dengan berkembangnya waktu, video game ikut mulai berkembang untuk dapat dijalankan dengan perangkat yang berbeda, sebagai contoh adalah perangkat televisi dan berhasil dikembangkan video game dalam ukuran yang compact yang dikenal dengan gamewatch. Inilah yang menjadi awal mula dari video game yang berkembang di berbagai negara dunia, termasuk Korea Selatan. (Katrín Bromber, Birgit Krawietz, Joseph Maguire, 2012)

Sejarah kemunculan esports yang semula dari Amerika Serikat kemudian meluas ke negara lain. Salah satunya adalah Korea Selatan. Perkembangan esports

di Korea Selatan berkembang pada dekade 1990-an ketika presiden Korea Selatan saat itu, Kim Dae-Jung membangun infrastruktur jaringan broadband internet komersial dalam negeri. (Na, 2016) pada awal tahun 2000 bapak presiden Kim Dae-Jung mengajukan kerjasama kepada uni eropa untuk membangun konektivitas antar negara di wilayah asia dan uni eropa untuk kepentingan riset dan jaringan edukasi. Yang dimana menghasilkan pertemuan Asia-Europe Meeting yang mengusulkan TEIN sebagai inisiatif infrastruktur jaringan yang terhubung antar negara di wilayah asia dan uni eropa. (Na, 2016)

Jika melihat dari konstelasi kompetisi esports dunia sebenarnya sudah malang melintang sejak dekade 1960-an yang mana melalui game “Spacewar” yang dikembangkan oleh beberapa mahasiswa MIT oleh Steve Russell, Martin Graetz dan Wayne Wiitanen dalam organisasi kampus bernama “*Tech Model Railroad Club*”. (Larch, 2022) Namun konstelasi politik global dan internet yang belum berkembang pesat pada saat itu kemudian belum menjadi perhatian masyarakat global. Esports mulanya didominasi oleh kalangan usia produktif, khususnya komunitas paruh baya Korea Selatan yang pada akhir tahun 1990 hanya terdapat pada kelompok-kelompok kecil yang mampu di beberapa kota besar Korea Selatan meliputi Seoul, Busan, Gwangju dan beberapa kota lainnya.

Kalangan komunitas paruh baya ini lalu membentuk kelompok kecil untuk memperebutkan angka tertinggi ataupun level tertinggi dalam sebuah game. (Larch, 2022) Dalam perkembangannya di tahun 1991 berhasil digelar perlombaan dengan menggunakan perangkat handheld console atau game portable yang pada masa tersebut diproduksi oleh Nintendo, Bandai, dan Sega yang dimiliki oleh masing-

masing pemain esports. Meskipun perkembangan video game pada awal dekade 90-an tersebut masih sederhana, namun skala manufaktur diantara perusahaan teknologi sudah bersaing untuk menciptakan produk-produk hardware dan software yang mumpuni. (Jung, 2016)

Pada tahun 1960-an sampai tahun 2000-an, Korea Selatan menghasilkan pencapaian yang mana berhasil keluar sebagai kategori negara miskin dan sekaligus mencapai pertumbuhan ekonomi yang impresif dan berkelanjutan dan berhasil meraih posisi di pasar global melalui kepemimpinan teknologi di beberapa sektor industri. Dapat dikatakan Korea Selatan menunjukkan strategi catch-up terhadap negara lain dimana mampu berkembang secara progresif, sehingga pada dekade 1990-an, Korea Selatan telah berhasil mencapai periode membangun dasar kapabilitas penelitian sekaligus meninggalkan periode sebelumnya yaitu mencontoh, mengadopsi dan menduplikasi. (Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee, 2005)

Melalui kebijakan dari presiden Kim Dae-Jung, Korea Selatan bersinergi untuk mengembangkan industri berteknologi, termasuk mencanangkan pengembangan internet yang secara langsung ikut mendukung perkembangan esports Korea Selatan.

## **2.2. Perkembangan Esports di Korea Selatan**

Pada 2018, pasar video games di Korea Selatan disebut sudah menyentuh 28.9 juta pengguna aktif dan diperkirakan menghabiskan 5.6 Miliar USD dan menempati urutan ke-4 di dunia. (Newzoo.com, 2018) Jumlah ini diperkirakan akan



terus mengalami peningkatan seiring dengan semakin banyaknya industri kreatif yang bergerak pada software, konstruktor game, merchandise pendukung serta unit bisnis lainnya. (Wijman, 2018) Gambaran mengenai fakta pasar video games Korea Selatan dapat dilihat dalam figur 2. sebagai berikut :

**Figur 2.**  
**Data Pengguna Pasar dalam Video Games Korea Selatan 2018**



Angka dalam statistik menunjukkan bahwa perkembangan teknologi Korea Selatan, yang ditunjang dengan strategi, transfer teknologi, dan komersialisasi teknologi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini cukup

beralasan, sebab pemerintah Korea Selatan menyediakan dana dalam jumlah besar untuk investasi pada riset dan pengembangan. (Cho, 2012)

Beberapa game Korea Selatan yang populer dari developer lokal ataupun luar negeri seperti Tiongkok, US, dll. hingga saat ini, terdapat beberapa diantaranya adalah :

a. StarCraft II

Sejak tahun 1998, game ini telah menjadi game paling populer di Korea Selatan. Liga profesionalnya, StarCraft Pro League telah berjalan sejak tahun 2003 dan memang acara ini telah mendominasi pro *scene* selama lebih dari satu dekade.

b. League of Legends

Korea Selatan bisa dibilang sebagai negara terbaik di dunia ketika kita berbicara tentang League of Legends. Game ini telah berkembang secara spektakuler selama beberapa tahun terakhir.

c. Overwatch

Overwatch telah menjadi salah satu judul game yang masuk ke dunia esports. Bahkan sebelum meluncurkan game ini, sang pengembang, Blizzard Entertainment telah mengincar Korea Selatan sebagai target pasar utama mereka.

d. PUBG

PUBG merupakan besutan Bluehole Company ini tak hanya populer di Korea Selatan, tapi memang menjadi sebuah game yang menggebrak skena game kompetitif tahun 2017. Saat ini PUBG menjadi judul video

game yang paling banyak dimainkan kedua di PC Bang dan telah menyalip Overwatch besutan Blizzard Entertainment. (SeoulSpace, 2020)

Perangkat lunak video game dari Korea Selatan semakin digemari oleh pengguna game dunia. Beberapa diantaranya adalah Ragnarok Online yang diproduksi oleh Gravity Group ataupun Lineage II dan MMORPG merupakan salah satu genre dalam video game yang populer dan digemari di dunia. Pencapaian ini berhasil meneguhkan posisi Korea Selatan sebagai negara yang menguasai teknologi game terkini dunia. Kemudian pencapaian ini akan menimbulkan multiplier effect bagi industri Korea Selatan yang bergerak di produk-produk berteknologi untuk memenuhi kebutuhan elektronik game bagi esports. (upcomer.com, 2021)

Dalam mendukung eksistensi esports sebagai komoditas penting industri Korea Selatan pemerintah menjalankan berbagai kebijakan sebagai fasilitator dan regulator. Beberapa kebijakan ini meliputi :

- a. Pemerintah Korea Selatan mengenali esports sebagai bagian dari program pemerintah dibawah naungan Kementerian Budaya, Olahraga, dan Turisme. Sehingga dibentuknya KeSpa, Korea Selatan mendirikan Liga dan turnamen yang bekerja sama dengan Tournament Organizer seperti ESL, Riot Games dan Ubisoft dari Amerika Serikat untuk menyelenggarakan Turnamen Regional Asia dan Korea Selatan sebagai Tuan rumahnya. Turnamen seperti IESF Esports World Championship atau League of Legends Champions Korea (LCK). (Esportsinsider.com, 2022)

- b. Fasilitas Pemerintah Korea Selatan untuk mempopulerkan esports dalam lingkup nasional dan regional dengan memberikan izin penyiaran kepada beberapa stasiun televisi nasional yaitu Ongamenet, MBC Game, Go MTV dan Pandora TV. Event-event mengenai esports ditayangkan secara periodik sehari sehari atau sepekan dalam sehari dengan menghadirkan aktifitas para pro-gamers, menyebarluaskan kepada khalayak masyarakat yang lebih luas dan membuat acara perlombaan. (e-sports.or.kr, 2022)
- c. Memfasilitasi esports Korea Selatan melalui KeSPA untuk dapat berafiliasi dengan salah satu industri dan pengelola esports profesional yaitu MLG yang berpusat di New York Amerika Serikat. Dengan kebijakan ini nantinya esports Korea Selatan dapat berkembang sebagai agen dan produk yang berkarakter go-internasional. (liquipedia.net, 2011)
- d. Kebijakan penegakan hukum (law enforcement). Pemerintah Korea Selatan di tahun 2012 telah mengajak kepolisian nasional Korea Selatan untuk dapat mengawasi kegiatan-kegiatan berkaitan dengan produktifitas esports. Nantinya perlindungan hukum ini dapat meminimalisasi kegiatan-kegiatan perjudian ilegal dan juga pelanggaran hak cipta (copyright) atas produk-produk game Korea Selatan. (Partners, 2021)

Terdapat beberapa perangkat keras (hardware) diantaranya smartphone, dimana sejak tahun 2009 industri Samsung Corporations berhasil menjadi produsen ternama dunia melalui Samsung Galaxy. Hal yang sama juga terjadi pada LG yang juga secara intensif mengeluarkan varian-varian terbaru, dimana produk-produk

smartphone ini tidak hanya di desain sebagai alat informasi, namun juga untuk memenuhi kebutuhan lifestyle termasuk dalam menjalankan elektronik game. Pencapaian ini sekaligus mampu membangun citra nasional Korea Selatan yang memiliki keunggulan sebagai negara yang menguasai teknologi canggih informasi telekomunikasi global. (Sahoon H. Kim, Michael K. Thomas, 2015)

### **2.3. Esports pada masa 2015 hingga 2020**

Perkembangan esports di Korea Selatan sebagai produk unggulan baru kemudian memperoleh dukungan pemerintah dan masyarakat Korea Selatan. Ini tidak lepas karena sektor ini mampu memberikan keuntungan bagi sektor swasta, meliputi industri perangkat keras dan perangkat lunak, industri kreatif hingga negara. Hubungan mutualistik ini kemudian mendasar para pemangku kepentingan (stakeholder) untuk ikut mendukung diplomasi terhadap eksistensi Esports.

Diplomasi Pemerintah Korea Selatan terhadap esports ternyata diwujudkan melalui berbagai dukungan. Diplomasi ini kemudian menjadikan Korea Selatan masih tetap berdiri tegak menjadi rumah bagi esports, di mana negara tersebut telah menyelenggarakan banyak acara game atau turnamen besar. Korea Selatan juga negara pertama di dunia yang menganggap para gamer pro sebagai atlet olahraga dan memperlakukan esports sebagai sebuah hobi nasional sehingga dianggap esports begitu populer di Korea Selatan. (Era, 2017)

Pembangunan jaringan broadband menyebabkan era kebangkitan bagi esports yang tidak disengaja, karena pada akhirnya video game terbukti menjadi cara yang fantastis untuk lepas dari krisis keuangan di Korea Selatan. (Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee, 2005) Selain itu pemain esports sering dipandang sebagai selebriti, dalam budaya Korea Selatan sendiri memberikan dampak positif bagi wajah esports karena saat ini bermain game bisa menjadi pekerjaan utama. Itulah sebabnya mengapa banyak tim esports dihormati oleh penduduk Korea Selatan, karena orang-orang dari semua generasi memberlakukan esports ini sebagai hobi untuk kesenangan. (Era, 2017)

Berbagai wujud diplomasi dari pemerintah terhadap eksistensi esports, meliputi :

- a. Dukungan anggaran terhadap rumah produksi game elektronik Korea Selatan Gravity Corporations pada tahun 2015 sebesar 28 juta USD. Upaya ini merupakan stimulus yang berasal dari KFTC sehingga pertumbuhan industry video game Korea Selatan dapat bersaing dengan produk-produk perangkat lunak dunia. (thejapantimes, 2020)
- b. Promosi luar negeri yang terangkum dalam Visit Korea 2017. Dalam event ini pemerintah Korea Selatan mulai menerapkan E-Diplomacy (Electronic Diplomacy) yang dapat disetarakan dengan Kimchi Diplomacy yang melibatkan kedutaan besar, akademisi Korea Selatan dan utusan kebudayaan. (Rea, 2018)

Berbagai implementasi diplomasi dan kebijakan-kebijakan yang dijalankan Pemerintah Korea Selatan kepada esports menunjukkan bahwa komoditas ini memang memiliki peranan penting dalam meningkatkan citra Korea Selatan sebagai negara dengan teknologi yang maju (High-Tech State). Di masa yang akan datang pemerintah Korea Selatan optimis esports dapat semakin populer seiring dengan penggunaan perangkat baik komputer ataupun handphone berbasis sistem android di berbagai negara dunia.

Diplomasi publik dan berbagai implementasi kebijakan Korea Selatan terhadap esports berawal dari keputusan pemerintah untuk membangun jaringan broadband nasional di akhir tahun 90an membuat popularitas game online dan PC Bang meningkat tajam. Jaringan broadband nasional yang dibangun di Korea Selatan ini konon telah berkontribusi terhadap pesatnya perkembangan esports, tidak hanya di Korea Selatan, tapi juga di seluruh dunia. (Era, 2017) Kemudahan pemain untuk mengakses internet memberikan kesempatan pemain untuk terus meningkatkan skill dan ke mereka dengan cepat. Korea Selatan melalui KeSPA di bawah mengelola game esports di negara ini, termasuk StarCraft 2, League of Legends, Dota 2, dan Counter-Strike: Global Offensive. Sehingga pelibatan publik pelaku usaha adalah merupakan untuk meningkatkan eksistensi esports Korea Selatan. Eksistensi esports Korea Selatan juga tidak lepas dari dukungan perusahaan-perusahaan yang memproduksi software dan hardware. Perusahaan-perusahaan ini memiliki banyak titik temu untuk memperoleh keuntungan (profit mutualistic) yang dapat memberikan keuntungan jangka panjang melalui inovasi secara terus-menerus dengan menyesuaikan terhadap perkembangan jaman dan

tuntutan pasar. (Ye, 2021) Adapun perusahaan-perusahaan pengembang software dan hardware meliputi :

- a. Samsung Electronic sebagai perusahaan yang menyediakan perangkat keras berupa smartphone, komputer portable, optical drive, hingga komponen HDD.
- b. LG Electronic sebagai perusahaan yang menyediakan perangkat keras berupa smartphone, dan beberapa komponen lainnya, termasuk monitor view yang menjadi nomor satu di dunia untuk digunakan dalam esports.
- c. Ahnlab Incorporations sebagai perusahaan software antivirus dan sebagai perusahaan buffer, yang mendukung cara kerja game berjalan dengan lancar, cepat dan aman.
- d. Andamiro sebagai perusahaan penyedia produk video game yang populer di Korea Selatan. Kinerja perusahaan ini dibedakan menjadi dua, yaitu mengembangkan produk game dengan melakukan riset dan pengembangan secara individual dan membangun game dengan mengajak para desain grafis, praktisi game dan masyarakat yang fokus terhadap sektor ini.
- e. Com2US perusahaan penyedia produk video game yang populer di Korea Selatan. Kinerja perusahaan mengembangkan produk game dengan melakukan riset dan pengembangan secara individual. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1998 dan berpusat di Seoul. Sejak berdiri hingga tahun 2018, Com2Us mempublikasikan lebih dari 25 produk elektronik game, diantaranya Zombie Runaway, Sniper vs. Sniper yang dijalankan secara



online, Chronicle of Inotia dan beberapa game elektronik populer lainnya. Sehingga pada 2013, GAMEVIL membeli saham mayoritas Com2Us kurang lebih sebesar US\$ 65 juta.

- f. GAMEVIL perusahaan penyedia produk video game yang populer di Korea Selatan. Kinerja perusahaan dijalankan dengan mengembangkan produk game dengan melakukan riset dan pengembangan secara individual. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2000 dan berpusat di Seoul. Sejak berdiri hingga tahun 2018, GAMEVIL telah mempublikasikan lebih dari 40 produk elektronik game, diantaranya Dark Avenger, Soccer Superstar, Monster Warlord dan beberapa game elektronik populer lainnya. GAMEVIL menjadi perusahaan satu-satunya Korea Selatan yang sukses membangun kantor representatif yang berpusat di California, Amerika Serikat. (Jung, 2016)

Dukungan esports pemerintah Korea Selatan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan citra negara ini sebagai negara tersukses dalam menjalankan revolusi industri 4.0. Kemudian keuntungan selanjutnya berkaitan dengan profit returning, dimana perusahaan-perusahaan Korea Selatan berhasil mengumpulkan keuntungan dalam jumlah besar. Sebagai contoh perusahaan game yang diwakili oleh GAMEVIL dan Com2Us di tahun 2016 telah membukukan keuntungan sebesar 1.9 juta USD. (Ye, 2021)

Melalui uraian di atas dapat dipahami bahwa game elektronik telah mendorong munculnya esports berhasil berkembang sebagai industri kreatif yang memberikan keuntungan bagi sektor swasta, industri, masyarakat hingga

pemerintah. Berbagai pencapaian dari para stakeholder video game Korea Selatan yang melahirkan esports yang terus berkembang semakin populer di berbagai negara dunia tidak lepas dari dukungan pemerintah dan aktor-aktor lainnya dalam mencapai kepentingan nasional.

**BAB III**  
**ANALISIS IMPLEMENTASI MODERN DIPLOMACY KOREA**  
**SELATAN MELALUI ESPORTS th.2015-2020**

Dalam perkembangan politik luar negeri Korea Selatan pasca berakhirnya Perang Dingin praktik diplomasi juga telah mengalami transformasi yang signifikan, dimana terjadi perubahan pola diplomasi Hard power yang didasarkan pada intervensi militer, diplomasi koersif, dan sanksi ekonomi dan bergantung pada sumber daya nyata seperti angkatan bersenjata atau sarana ekonomi, menuju Soft Power yang menggunakan unsur diplomasi, kerjasama internasional melalui bidang sosial dan budaya sebagai instrumennya.

Penggunaan Hard Power dan Soft Power dalam konstelasi politik internasional sudah dilakukan dalam pengaplikasiannya, namun melalui cara diplomasi lah adanya transformasi menuju soft power dibanding hard power karena dipercaya merupakan usaha negara untuk menghindari konflik karena metode diplomasi dipercaya merupakan pendekatan yang lebih “lunak” dibandingkan dengan metode hard power yang dapat menekankan elemen – elemen kekerasan. Dengan melihat kepada konsep diplomasi yang dijelaskan oleh R.P. Barston, metode dari sebuah diplomasi terdapat, Strategi Kooperatif, Strategi Komunikasi, dan Strategi Aktif.

Proses analisis akan dilakukan menggunakan data-data yang sudah penulis paparkan di bab sebelumnya, yang dibantu oleh teori modern diplomacy yang berasal dari pemikiran R.P. Barston yang menggambarkan adanya korelasi antara kebijakan antar aktor dalam perkembangan esports yang berperan dalam hubungan

antar aktor. Untuk memahami metode modern diplomacy oleh Barston, perlu dijelaskan dari tiga metode konsep teori dan bagaimana konsep teori tersebut dapat berhubungan dengan nilai implementasi esports oleh pemerintah Korea Selatan.

Definisi dari konsep pertama adalah strategi kooperatif yang dimana metode yang melibatkan pertukaran pandangan, penyetujuan kebijakan, dan pencarian penunjang untuk menginisiasi hubungan bilateral atau multilateral yang mana dalam prosesnya bagaimana hubungan antar kedua negara atau lebih dapat bekerja sama melalui berbagai bentuk, dengan kunjungan diplomatik dan menjadi tuan rumah dalam acara simbolis seperti contoh Indonesia yang akan menjadi tuan rumah dari acara forum G-20.

Sehingga hal tersebut secara langsung dapat memperkuat hubungan antar kedua negara atau lebih, dalam hal ini juga dapat diperkuat oleh media dan pemberitaan sosial seperti contoh pada acara entertainment MAMA yang setiap tahunnya disambut oleh presiden Korea Selatan yang menjabat.(Barston, 1988, P.32-33)

Definisi metode yang kedua adalah strategi komunikasi yang dimana ide untuk membangun hubungan diplomatik yang penting dapat dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi media dikarenakan penyebaran informasi yang akan semakin mudah akan membuat perspektif sistemik dapat mengakibatkan turbulensi dalam sistem internasional.

Adanya strategi komunikasi disini dapat diartikan sebagai strategi media karena penanganan yang dibangun dalam strategi ini membangun perspektif umum (general perspectives) dan memperspektifkan nilai. Seperti contoh, pemerintah

Korea Selatan dalam mendirikan KeSpa yang memfasilitasi pemain esports memunculkan partisipasi publik dalam mendukung dan mengembangkan produk esports tersebut, sehingga hal tersebut mendorong negara lain untuk membuat hal serupa sebagaimana Indonesia yang juga mendirikan IeSpa. (Barston, 1988, P.33-34)

Definisi metode yang ketiga adalah strategi aktif yang dimana merujuk pada orientasi kebijakan luar negeri, memediasi dan mengekspansi nilai aktifitas serta pengaruh terhadap aktor lain. Dalam kasusnya, aktor dapat menjadi pemimpin regional dalam level global dan dapat membangun pengaruh diplomatic secara bertahap. Seperti menjadi tuan rumah kegiatan internasional, berpartisipasi menjadi sponsor resolusi sebuah forum.

Strategi aktif secara umum membantu mempromosikan gagasan ke dalam agenda internasional melalui partisipasi yang melibatkan dua negara atau lebih, seperti contoh Korea Selatan hampir setiap tahunnya menjadi promotor utama WCG yang dihadiri oleh tim dari berbagai negara dan disponsori oleh perusahaan-perusahaan internasional dalam mendukung berjalannya kegiatan kompetisi tersebut. (Barston, 1988, P.38-39)

Dengan penjelasan informasi dan konsep teori yang penulis paparkan, selanjutnya adalah melakukan analisis secara terpisah. Yang dimulai dengan Analisis Strategi Kooperatif, dilanjut dengan Analisis Strategi Komunikatif dan diakhiri dengan Strategi Aktif, yang dimana analisis akan dilaksanakan pada bagian berikutnya.

### **3.1. Analisis Strategi Kooperatif**

Dalam analisis pertama ini akan dilakukan analisis menggunakan salah satu teori dari modern diplomacy yang terdapat dalam konsep metode diplomasi oleh R.P. Barston, yaitu Strategi Kooperatif. Strategi Kooperatif adalah suatu cara yang dalam prosesnya melibatkan kerjasama inisiatif antar aktor dalam mencapai kepentingan masing-masing aktor yang dalam implementasinya membangun hubungan bilateral atau multilateral.

Kaitan yang terjadi terhadap antar aktor dapat dilihat dalam keputusan diplomatik dan inisiasi dari kebijakan, sehingga metode strategi kooperatif dapat diimplementasikan. Seperti meninjau posisi dalam bernegosiasi dan berkoalisi yang dimana diantara dua pihak atau lebih bisa mendapatkan manfaat dari hasil pertemuan. (Barston, 1988, P.33)

Dalam praktiknya, pertumbuhan teknologi internet Korea Selatan yang pada awalnya menilik pada project ARPANET oleh Amerika Serikat pada tahun 1969 memicu akademisi Korea Selatan yang belajar untuk ikut membangun jaringan internet, sehingga pada tahun 1982 sebuah komputer di Departemen Sains dan Komputer Seoul University terbentuklah SDN yang saat itu terkoneksi dengan jaringan mcvox di Belanda dan hplabs di Amerika Serikat. (Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee, 2005)

Dalam pertumbuhannya, Korea Selatan membentuk National Infrastructure Project yang berinisiatif membangun infrastruktur riset dan edukasi dan meregulasi melalui basis hukum dan bernaung dibawah Kementerian Sains dan Teknologi.

Dengan waktu bersamaan, Korea Selatan bersama negara lain menandatangani Science & Technological Cooperation Agreement bersama dengan AS, UK, Tiongkok, Jepang, dll. (gov.uk, 2020)

Barston mengatakan bahwa dalam proses strategi kooperatif berinisiatif dalam mencari dukungan dan hubungan bilateral untuk memperkuat hubungan bilateral. Dalam hal ini, UK mempunyai pandangan terhadap Korea Selatan bahwa mereka adalah aktor yang tepat dalam menjalin hubungan riset dan teknologi yang mana dapat memberikan manfaat satu sama lain sehingga persepsi akan High-tech state bagi Korea Selatan bisa dikatakan telah terpenuhi. Pemerintah UK dan Korea Selatan menjalin hubungan bilateral melalui UK Science & Innovation Network in South Korea. Berikut tugasnya:

1. Bertukar informasi dalam bidang inovasi dan sains dalam mengidentifikasi area hubungan bilateral dalam research interest.
  2. Membantu serta membangun kesempatan antara UK dan Korea Selatan dalam menghadapi tantangan kedepannya.
  3. Membangun langkah strategi dalam kolaborasi sains dalam sektor riset untuk kemajuan pertumbuhan dan kekayaan bersama antara UK dan Korea Selatan.
  4. Bekerja sama untuk pembangunan trade and investments dalam bidang sains dan inovasi antara UK dan Korea Selatan.
  5. Membangun area prioritas dalam kesehatan global dan energy terbarukan.
- (gov.uk, 2020)

Hal tersebut dapat dilihat bahwa kedua belah pihak melibatkan sumber daya dan metode pertukaran pandangan dalam bidang sains dan inovasi teknologi. Tindakan tersebut memberikan dampak bahwa kedua negara menjalin hubungan kerjasama dalam bidang riset dan teknologi yang mana membantu mengimplementasikan konsep strategi kooperatif. Pencapaian Korea Selatan di kancah global dapat dikenal melalui esports yang merupakan kemajuan dalam sektor teknologi Korea Selatan yang mana berhasil membangun dasar kapabilitas penelitian dan riset dalam bidang sains dan teknologi.

Pemerintah Korea Selatan juga membangun kontrak berstandarisasi untuk pemain esports (Won, 2020) yang dimana kementerian menetapkan pemain esports dilindungi haknya untuk membuat ratio pembagian gaji, pendapatan kemenangan dengan organisasi yang mengontrak pemainnya. Dalam hal ini, Korea Selatan sebagai fasilitator menjalankan tugasnya terhadap kebijakan yang sudah diterapkan dalam hubungan domestik atau internasional, hal itu menyita perhatian publik dan mendorong pemerintah agar membuat perubahan dengan membuat petisi (Won, 2020) dan hal itu akhirnya dikabulkan dan disorot oleh Riot Games selaku promotor kompetisi video game juga mendukung agar ada perlindungan dalam hak pemain esports dalam kontrak yang ditandatangani kepada organisasi tim Korea Selatan yang bertanding.

Terdapat stigma yang diberikan terhadap Korea Selatan, bahwa disatu sisi negara seperti mengatur segala hal terkait dengan kehidupan masyarakatnya yang mana mayoritas masyarakat Korea Selatan berpaham kebebasan dan menjunjung liberalisme yang ternyata hal itu dibutuhkan karena ketika terdapat hal yang



melenceng dan mengalami masalah negara dapat ikut campur sehingga dapat mengatasi masalah hingga ke akar dan juga membangun sistem komunitas yang sehat dan berkepanjangan.

Implementasi esports yang diperankan pemerintah Korea Selatan juga sangat didukung oleh media dan juga pemberitaan sebagai salah satu kunci dalam strategi kooperatif yang menurut Barston adalah keterlibatan negara dalam membangun hubungan bilateral dapat diperkuat oleh media dan liputan masyarakat.(Barston,1988,P.33)

Kondisi politik internasional di era globalisasi telah menjadikan kerjasama internasional bagi Korea Selatan menjadi hal yang penting dalam pencapaian kepentingan nasionalnya. Dalam suatu negara baik secara sumber daya alam, sumber daya manusia, anggaran, dsb. Dengan hal ini, keterlibatan pemerintah dalam memfasilitasi dan memberikan tempat bernaung kepada para pemain profesional sehingga ikut serta dalam pembentukan organisasi berbasis government-oriented yang diterapkan di negara lain hingga dibentuklah IESF yang beranggotakan 113 negara (IESF, 2022) dimana IESF berkantor pusat di Korea Selatan.

Pertama kali dibentuk dari pertemuan dari 9 negara yaitu, Korea Selatan Denmark, Jerman, Austria, Belgia, Vietnam, Taiwan, Swiss, dan Belanda pada tahun 2008. Ke-9 negara tersebut merupakan negara-negara pertama yang melegitimasi esports melalui lembaga resmi dibawah naungan pemerintah. Dengan tujuan memajukan esports, seperti:

- a. Memajukan dan membantu jasa, bantuan, serta pedoman kepada negara-negara anggota IESF terkait esports di seluruh dunia.
- b. Membuat regulasi dalam ekosistem stakeholder untuk menciptakan lingkungan olahraga kompetitif esports yang adil dan bersih.
- c. Meregulasi peraturan dalam kompetisi esports dengan membangun komite untuk menjadi badan legal terkait cheating, doping, atau syarat legal dalam lingkungan esports untuk menjamin atlet profesional dalam berkompetisi.
- d. Menjadi tuan rumah bagi turnamen yang diselenggarakan. (IESF, 2022)

Korea Selatan merupakan salah satu Board member diantara 10 anggota negara lainnya, dimana Korea Selatan merupakan negara yang dianggap berjasa dalam bidang esports dalam ruang lingkup naungan pemerintah. Dengan hal tersebut dinilai penting karena ketika ada badan eksekutif yang mengatur dan meregulasi suatu produk, dalam implementasinya memberikan rasa keamanan dan kenyamanan bagi komunitas agar dapat berjalan lancar. Karena pada esensinya pun jika suatu kepentingan berjalan secara acak dan tanpa kepala, akan menimbulkan anarki sehingga pemerintah Korea Selatan mengantisipasi hal tersebut dalam kasus esports dengan menginisiatif kebijakan dengan membangun federasi esports yaitu KeSpa.

Disinilah kemudian strategi kooperatif yakni kerjasama dalam hubungan internasional menjadi hal yang penting bagi eksistensi suatu negara yang kemudian diwujudkan melalui kerjasama bilateral, multilateral, organisasi internasional, serta

melalui metode diplomasi dalam rangka untuk mencapai kepentingan nasional. Latar belakang dan sejarah dan game elektronik semakin kompleks ketika teknologi internet semakin berkembang luas di dunia. Di Korea Selatan selain untuk menunjang aktifitas pemerintahan, jasa, bisnis dan manufaktur, juga dimanfaatkan untuk mendukung menjalankan game elektronik yang berhubungan erat dengan esports di Korea Selatan hingga saat ini.

### **3.2. Analisis Strategi Komunikasi**

Dalam sub-bab ini akan dilakukan analisis menggunakan salah satu metode strategi modern diplomacy dalam konsep metode diplomasi oleh R.P. Barston yaitu Strategi Komunikasi.

Strategi komunikasi menurut Barston dapat dibagi menjadi empat metode, yaitu:

1. Imej/kehadiran
2. Penyampaian Pesan
3. Counter-public Diplomacy
4. Penyerangan

Dalam hal ini tiga faktor tersebut mempengaruhi bagaimana suatu perhatian atau isu yang berlangsung mengenai antar aktor dalam membangun pesan dalam kegiatan diplomatik.(Barston,1988,P.33-34) Strategi komunikasi bisa dikatakan juga sebagai strategi media menurut R.P. Barston, strategi ini memfokuskan isu-isu

yang dapat dilihat dan mengatur komponen kunci dalam meraih kepentingan diplomatis(Barston,1988,P.34) dan penyampaian pesan yang terbuka secara publik memberikan dampak efektif terhadap target audiensi.

Dalam implementasi imej/kehadiran, dewasa ini esports menjadi komoditas tontonan regular untuk kompetisi olahraga untuk anak muda, hal itu ditandai oleh gencarnya perusahaan smartpone atau perangkat elektronik mereka untuk memasarkan produknya untuk akses video game. Lalu, kompetisi yang diselenggarakan promotor, selalu ada tiap tahunnya yang mana hal tersebut menjadi industri pasar yang menguntungkan bagi promotor selaku pelaksana, pemerintah kota sebagai kota penyelenggara dan organisasi selaku atlit yang bertanding. Dalam hal ini bentuk penyampaian pesan oleh suatu aktor dalam hal ini pemerintah Korea Selatan memberikan ruang dan partisipasi terhadap publik di Korea Selatan yang mana mengimplementasikan metode diplomasi strategi komunikasi dalam kasus ini terhadap esports, dan telah diwujudkan melalui beberapa hal, diantaranya :

- a. Anjuran para pengembangan software untuk menjual ataupun memberikan lisensi dengan satu harga dan layanan terstandar nantinya dapat mendukung eksistensi dan daya saing game Korea Selatan.
- b. Pelibatan masyarakat untuk mengembangkan promosi bisnis dengan menjual dan memproduksi merchandise (pernak-pernik game) sehingga nantinya dapat menjadi buah tangan ketika para wisatawan mancanegara berkunjung ke Korea Selatan atau dijual di luar negeri melalui perdagangan online internasional. (Jung, 2016)

Penayangan pertandingan esports nasional juga ditayangkan di kanal Youtube pada pagelaran Asian Games 2018 dan SEA Games 2019 (Pertiwi, 2018) membuat esports sebagai komoditi dapat menarik minat banyak orang dalam media sosial dan liputan sosial. Media dan ruang publik sebagai media penyampaian pesan menurut R.P. Barston mengandalkan ruang lingkup public, konferensi pers, pembicara (Barston, 1988, P.34) dalam kesempatan penyambutan acara MAMA, Park Geun-Hye menjadi contoh sebagai kepala negara yang memberikan sambutan serta memperingatkan betapa pentingnya bagi acara tersebut untuk terus berkembang dan secara langsung memberikan dampak terhadap minat dan daya tarik konsumen asing bagi untuk bisa mengembangkan lagi industry Korean wave hallyu dan k-pop yang itu juga merupakan budaya Korea Selatan (Tae Young Kim, Dal Yong Jin, 2016) yang dimana sebagai kepala negara yang dianggap simbol tertinggi dalam struktur pemerintahan negara, dapat mempolarisasi perspektif publik, bahwa kegiatan seremonial entertainment yang dipenuhi oleh selebriti dapat berperan penting dalam keberlangsungan Korea Selatan dalam menginflueni budaya mereka secara internasional, sehingga dalam penayangannya acara tersebut ditayangkan secara luas ke-16 negara lainnya.

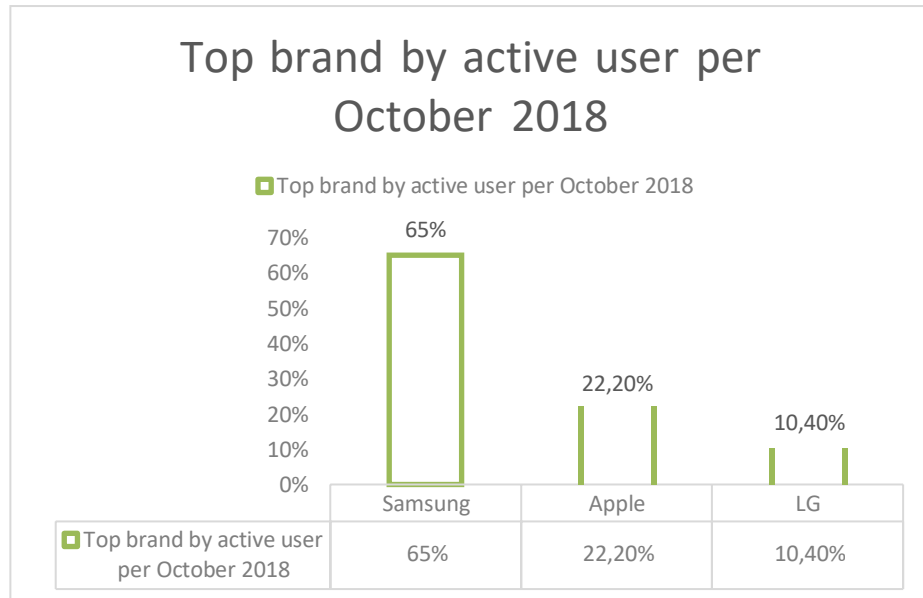
Dalam sektor esports, pemerintah Korea Selatan mempromosikan dan menaungi developer atau publisher lokal dan melakukan kerjasama internasional lalu memfasilitasi industri pasar yang dapat dikomersialisasikan. Hal ini masuk pada bagian penyampaian pesan menurut Barston yang dimana perusahaan-perusahaan teknologi Korea Selatan sudah tidak diragukan lagi menjadi salah satu bentuk contoh teknologi maju dan terbarukan melalui produk-produknya. dalam

sektor esports. Sebagai contoh, dalam melakukan pelibatan publik pelaku usaha perlu meningkatkan eksistensi melalui strategi pemasaran, kualitas produk, brand ambassador, hingga sponsorship.

Perkembangan esports Korea Selatan serta dapat andil dari perusahaan-perusahaan teknologi dalam negeri yang mana bekerjasama dengan tim organisasi esports atau dengan publisher game (Riot, Valve, dll.) dengan menjadi partner, sponsor atau promotor. Sepertiyang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, berbagai perusahaan teknologi ikut meramaikan industri esports dengan mensponsori seperti SKTelecom yang merupakan perusahaan telekomunikasi Korea Selatan mempunyai tim organisasi dalam video game League of Legends atau Samsung dan LG yang menjadi pemasok hardware (monitor, perangkat PC) dalam kompetisi WCG.

Seperti contoh figur berikut terdapat bagan mengenai Samsung sebagai brand yang diakui dan digunakan oleh banyak orang dalam komunitas internasional.

**Figur 3. Ilustrasi Grafik Active User pada brand Mobile Smartphone pada tahun 2018 per bulan Oktober**



Dengan melihat tabel figur diatas, dapat dilihat pengguna aktif smartphone diraih oleh perusahaan Korea Selatan dan dikuasai sekitar 75%. Hal ini terbukti dimana Samsung sebagai produsen smartphone salah satunya menggunakan teknik marketing produk yang dimana orang-orang dapat mengakses untuk bermain game tanpa kendala lag/stutter dengan menghadirkan fitur game booster (Haines, 2020) pada produknya untuk mendorong minat publik untuk membeli produk tersebut.

Metode marketing tersebut didorong oleh faktor-faktor yang mana melibatkan dua aktor yaitu negara dan perusahaan swasta dalam negeri yang mempunyai hubungan mutualisme dalam bidang teknologi, dalam memenuhi kepentingannya, Korea Selatan sebagai negara dan sebagai fasilitator ingin untuk produk teknologi yang ditawarkan dapat menyentuh banyak negara serta memberikan imej/pandangan bahwa teknologi mereka lah yang lebih unggul dan

Samsung sebagai perusahaan pembuat produk dapat memenuhi target penjualan produknya yang juga meng-influence brand mereka tersebut ke kancah internasional.

Hal ini menjadi salah satu contoh bagaimana Korea Selatan sebagai aktor mengadopsi metode strategi komunikasi dengan bekerjasama dengan aktor-aktor yang memberikan manfaat bagi kepentingan masing-masing (revenue, sponsorship, reward prize) dan memanfaatkan media publik dalam menempuh target pasar. Perkembangan Industri di Korea Selatan secara umum berorientasi pada pasar ekspor. Konsep internasionalisasi industri ini memang menjadi visi pemerintah Korea Selatan dalam upaya menjadikan negara tersebut sebagai penguasa pangsa pasar di sektor perindustrian ekonomi berskala global. Salah satu upaya pemerintah Korea Selatan dalam memacu peningkatan sektor perindustrian ekonomi adalah dengan memperkenalkan konsep riset Universitas beserta pusat penelitian yang secara aktif melakukan penelitian-penelitian. Salah satu contohnya adalah KTTC yang didirikan pada tahun 2000. (Programs, 2022)

Metode selanjutnya mengenai counter-public diplomacy, menurut R.P. Barston adalah sebuah metode yang tujuannya untuk melemahkan dampak modern diplomacy koalisi dengan mengorganisir event, dan membiayai atau mensponsori NGO (Barston, 1988, P.34) dalam hal ini, suatu aktor bertujuan untuk mendapatkan label aktor hegemon dengan menjadi focal point dari suatu event dan mendorong aktor-aktor lain dalam diplomasi public agenda nya untuk mengikuti arahan dari aktor yang lebih berdaulat.



Dalam kasusnya, WCG sebagai penyelenggara kompetisi esports global dan dilabeli sebagai “Olimpiade-nya Video Game” dimulai dengan pemerintah Korea Selatan yang berinisiatif melalui KeSpa untuk membuat olimpiade tandingan untuk kompetisi video game (WCG, 2019) yang difasilitasi oleh Pemerintah Korea Selatan melalui promotor-promotor perusahaan local yang memfasilitasi venue, video game, serta reward pool untuk pemain professional esports internasional. Berarti, dalam hal ini pemerintah Korea Selatan memegang kendali penuh atas keberlangsungan WCG dalam memeriahkan kompetisi esports internasional, dan secara langsung menjadi tandingan bagi promotor-promotor lain dan developer video game internasional untuk menarik minat mereka menjadi bagian dari WCG.

Pada sektor ekonomi, budaya korean wave Korea Selatan semakin serius dalam mengembangkan modern diplomacy-nya untuk mengembangkan national brandingnya bahwa negara ini merupakan promotor dan negara yang mampu menguasai high-technology. Bagi Korea Selatan diplomasi merupakan salah satu praktek dalam kebijakan luar negeri untuk membangun hubungan mutualistik antar negara melalui perwakilan-perwakilan resmi dan aktor-aktor lain yang berusaha untuk menyampaikan, mengkoordinir dan mengamankan kepentingan nasionalnya.

Dinamika politik Korea Selatan menjadikan negara ini memiliki karakter politik luar negeri yang defensif sekaligus ofensif. Dimana pemerintah Korea Selatan selalu mencoba jalur diplomasi ketika dihadapkan dengan hard power yang bersamaan dari tetangga Korea Utara yang dimana negara ini juga mengimbangi dengan mobilisasi militer hingga modernisasi alutsista. (Ministry of Foreign Affair of South Korea, 2019) Implementasi modern diplomacy dalam membangun esports

oleh Korea Selatan merupakan gagasan dari politik luar negeri Korea Selatan. Target dari pencapaian ini adalah untuk terbentuknya aktivitas business to business dan munculnya hubungan mutualistik antara masyarakat dengan para industri manufaktur. Dengan ini nantinya terbentuk perspektif publik dalam jangka panjang sebagaimana mengenai Prancis sebagai pusat mode dunia, Amerika Serikat sebagai negara dengan industri filmnya (Hollywood), dan Jepang sebagai negara dengan dunia animasi dan otomotifnya.

Konsep yang terakhir yaitu penyerangan, yang dimana konsep ini melalui metode strategi komunikasi dianggap metode kontroversial dan dapat merugikan salah satu pihak untuk mendapatkan leverage. Metode ini dapat dikatakan sebuah metode ancaman atau blackmail yang dimana dicapai dengan merugikan suatu pihak dengan tujuan agar kepentingannya berjalan. Sehingga mendapat leverage dalam negosiasi dalam suatu proses diplomasi. Dalam hal ini, Korea Selatan sebagai aktor dinilai tidak banyak melakukan langkah tersebut dalam ruang lingkup esports yang mana jika melihat kondisi hubungan diplomatik antara tetangga dan musuh bebuyutannya, yaitu Korea Utara. Nilai dan budaya korean wave dari Korea Selatan berkali-kali mencapai negeri pemimpin berkuasa Kim Jong-Un tersebut.

Seperti contoh banyak masyarakat Korea Utara yang melarikan diri hingga lolos dan Korea Selatan dijadikan semacam tempat berlindung karena dianggap lebih mudah dalam beradaptasi kepada daerah yang lebih familiar dengan budaya dan bahasanya. Tercatat sebanyak lebih dari 500 warga sipil Korea Utara melarikan diri ke Korea Selatan pada tahun 2019. (Khaliq, 2019) dalam wawancara oleh salah satu “penyebrang” tersebut mengatakan bahwa mereka nekat menaruh nyawa

mereka karena terbukti menyimpan album musik Korea Selatan yang dianggap pelanggaran besar hingga ancaman pembunuhan bagi keluarganya. Hal itu lah dapat dikatakan bagaimana suatu nilai ideologi dan budaya dari suatu aktor dapat sangat mempengaruhi opini publik terhadap aktor tersebut. Sehingga dapat dikatakan metode strategi-strategi komunikasi dari modern diplomacy diatas memenuhi area-area yang dimana pembentuk opini publik serta perspektif aktor akan aktor yang lain.

### **3.3. Analisis Strategi Aktif**

Dalam analisis ketiga dan terakhir ini akan dilakukan analisis menggunakan salah satu dari metode strategi modern diplomacy dalam konsep metode diplomasi R.P. Barston, yaitu Strategi Aktif.

Strategi aktif adalah salah satu konsep metode yang berorientasi pada aktivitas peran suatu aktor dalam mempertahankan suatu kebijakan luar negeri melalui berbagai bentuk aktivitas diplomatik.(Barston,1988,P.38) dalam hal ini, aktivitas diplomatik yang dimaksud oleh Barston yakni menjaga dan mengembangkan rutinitas dalam peran yang telah ada sehingga dapat memberikan nilai tambahan dalam pengaruh diplomatik. Dalam menjaga kedaulatan negara dalam konstelasi politik luar negeri, melalui diplomasi dan dalam implementasi modern diplomacy pemerintah Korea Selatan membuat berbagai kebijakan salah satunya mendirikan KeSpa. KeSpa disini bernaung dibawah Kementerian Olahraga, Budaya, dan Pariwisata yang mana salah satu visinya adalah mengembangkan bidang keolahragaan yang terdapat bidang esports didalamnya.

Kemajuan yang dicapai Korea Selatan pada bidang inovasi teknologi, manufaktur dan industrialisasi yang kemudian berdampak pada eksistensi teknologi permainan elektronik, termasuk esports merupakan wujud dari pencapaian pengembangan industrialisasi terstruktur yang dapat berjalan secara sistematis.

Pada dekade 2010-an, esports bukan lagi sebuah bentuk entertainmen dan kompetisi dengan software yang sederhana, namun telah berkembang semakin canggih termasuk teknologi game online yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain sekaligus pada tempat yang berbeda di waktu yang sama. (Popova, 2018)

KeSpa sebagai pionir lembaga legitimasi pemerintah yang menjadu rumah bagi organisasi esports yang bernaung dibawah payung pemerintahan, yang mana pada tahun 2015 dalam kabinet administrasi Park Geun-Hye dalam implementasinya mengeluarkan anggaran sebesar 25% untuk Kementerian Budaya, Olahraga dan Pariwisata untuk meningkatkan strategi diplomatik melalui korean wave atau Hallyu (Tae Young Kim, Dal Yong Jin, 2016) langkah tersebut merupakan bagian dari strategi aktif yang dimana meningkatkan akses untuk memelihara esports yang menjadi bagian dari KeSpa juga kedalam payung tersebut.

Kebijakan dalam pemberian insentif kepada tim-tim berskala nasional yang telah berhasil mempopulerkan esports sekaligus telah tim-tim yang telah bersaing dalam event internasional. Seperti pada tahun 2013 dan 2015 dimana pemerintah Korea Selatan mengalokasikan anggaran sebesar 25 ribu USD pertim kepada CJ Entus, SK Telecom T1 dan KT Rolster. (e-sports.or.kr, 2022) Hal itu dinilai sebagai salah satu contoh strategi aktif dimana negara sebagai lembaga bernaung

berhubungan langsung dengan salah satu stakeholder perusahaan yang memiliki organisasi esports untuk bisa bersaing dalam ruang lingkup esports.

Dalam hal ini pemerintah Korea Selatan sebagai aktor memfasilitasi dan mensponsori KeSpa selaku organisasi esports dalam membantu meletakkan esports Korea Selatan dalam posisi strategis dalam ruang lingkup internasional. Menurut Barston juga salah satu bentuk strategi aktif yakni aktor satu dapat menjadi contoh bagi aktor lainnya dengan menjadi pemimpin didalam pengaruh geopolitiknya atau regional.(Barston,1988,P.38) Hal tersebut didukung oleh bukti bahwa dalam kompetisi esports, Korea Selatan menjadi salah satu negara percontohan dalam mengembangkan video game di asia selain Tiongkok, Jepang atau negara di asia tenggara.

Dengan terbentuknya KeSpa, Korea Selatan sebagai pionir bersama negara lainnya membentuk IeSF yang dimana tujuannya adalah mempromosikan dan melegitimasi esports sebagai olahraga tanpa adanya pembatas secara umumnya. (IESF, 2022) Ketika KeSPA berhasil mengembangkan esports dalam ranah domestik kemudian insitusi ini mengembangkan pengaruhnya di ruang lingkup global melalui penguatan dalam afiliasinya pada organisasi IeSF yang juga berpusat di Seoul, Korea Selatan.

Melalui afiliasi antara KeSPA dan IeSF maka hal ini menjadi bagian dari diplomasi pemerintah Korea Selatan untuk mengembangkan esports. Ini disebabkan anggota dari IeSF lebih dari 50 negara yang tersebar di berbagai negara dunia. Dalam kebijakan yang dilakukan oleh IESF seperti yang sudah dijelaskan melalui subbab 2.1 mengenai strategi kooperatif, langkah-langkah demi

mewujudkan kebijakan adalah memberikan rasa aman dan nyaman terhadap komunitas esports dengan adanya federasi sebagai visi utama. Selain itu, sebagai negara anggota yang tergabung dalam IESF mengaplikasikan nilai-nilai yang sudah disepakati tersebut dan adanya sanksi terhadap negara anggota ketika dalam pengaplikasiannya tidak terpenuhi.

Seperti contoh kebijakan yang terjadi pada 2018 ketika kasus skandal doping atlet-atlet Rusia melalui penemuan WADA membuat IESF sebagai badan legitimasi yang mengambil langkah kepada atlet-atlet esports berkewarganegaraan Rusia bertanding tanpa kewarganegaraan di berbagai turnamen dan kompetisi dunia. (Barker, 2018) lalu selain itu, langkah pemerintah Korea Selatan juga sama ketika atlet profesional dalam negerinya tersandung kasus serupa seperti kasus yang terjadi pada atlet Starcraft II, Lee "Life" Seung Hyun didakwa 18 bulan penjara dan didenda sebanyak 70 juta won karena terbukti melakukan match-fixing. (Zacny, 2016)

Dengan demikian dengan melakukan penjatuhan sanksi berupa pembekuan keaktifan seorang atlet profesional hingga sanksi nasional terhadap satu negara dalam mengikuti kompetisi esports yang diketuai dan diorganisasi wewenang oleh IESF memperkuat aplikasi kebijakan yang dilakukan melalui metode strategi aktif dalam mengawasi dan mengembangkan peran dalam ruang lingkup esports demi perwujudan modern diplomacy.

Selain itu, dalam perwakilan posisi esports Korea Selatan akan semakin kuat karena terintegrasi dengan jaringan otoritas industri yang mendukung video

game dalam dunia esports internasional. Berikut figur mengenai keanggotaan IESF yang tersebar di beberapa negara, dibawah ini:

**Figur 4.**

**Tabel Keanggotaan International Esports Federation sebagai bukti diplomasi dalam implementasi politik luar negeri Korea Selatan pada periode 2015-2020**

No	Wilayah	Negara
1.	Wilayah Afrika	Mesir, Namibia, Afrika Selatan dan Tunisia.
2.	Wilayah Amerika	Argentina, Kosta Rika, Meksiko, Amerika Serikat dan Jamaika.
3.	Wilayah Asia	China, India, Indonesia, Iran, Jepang, Kazakhstan, Korea Selatan, Lebanon, Macau, Malaysia, Maladewa, Mongolia, Nepal, Filipina, Suriah, Arab Saudi, Srilanka, Taiwan, Thailand, Uni Emirat Arab, Rusia, Uzbekistan dan Vietnam.
4.	Wilayah Eropa	Austria, Azerbaijan, Belarus, Belgia, Denmark, Finlandia, Georgia, Jerman, Italia, Macedonia, Belanda, Portugal. Rumania, Serbia, Swedia, Switzerland, Slowakia, Polandia dan Israel.
5.	Wilayah Oceania	Australia dan Selandia Baru

Implementasi diplomasi melalui modern diplomacy Korea Selatan dalam esports menjadi pilihan rasional mengingat negara ini memiliki masyarakat transnasional yang dapat menghubungkan satu sama lain melalui diplomasi di berbagai negara dunia. Dengan penjabaran tersebut, maka Bab 3 dari penelitian ini

memiliki andil dalam proses analisis implementasi modern diplomacy melalui metode diplomasi publik pada tahun 2015-2020 yang diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Latar belakang dari penelitian ini adalah bagaimana implementasi modern diplomacy melalui esports pada tahun 2015-2020 terdapat beberapa kasus contoh dalam kebijakan politik luar negerinya. Dari sejarah berdirinya KeSpa dalam naungan pemerintah Korea Selatan merupakan titik awal dalam perkembangan dan kemajuan esports hingga kemajuan teknologi di Korea Selatan, yang mana secara langsung mengajak para stakeholder untuk ikut berkontribusi termasuk pembahasan pada tingkat kementerian. Seiring kemajuan zaman didukung oleh perusahaan-perusahaan dalam negeri atau stakeholder yang memperkuat pondasi tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini dibentuk dengan rumusan masalah bagaimana implementasi modern diplomacy Korea Selatan melalui esports pada tahun 2015-2020, dikarenakan pada kurun waktu tersebut studi kasus terhadap Korea Selatan dalam bidang esports merupakan berita yang booming dan mendorong negara lain untuk mengikuti tren yang dimulai oleh pemerintah Korea Selatan sebagai aktor. Dengan pemberitaan yang masif mengenai kemajuan teknologi dan pengaruh budaya Korea Selatan, memberikan gambaran bahwa Korea Selatan menganggap modern diplomacy melalui diplomasi publik untuk mencapai kepentingan nasional merupakan tujuan yang penting demi meraih perspektif global dan menetapkan Korea Selatan berada posisi yang strategis dalam konstelasi politik internasional.

Dalam ketiga strategi metode diplomasi melalui strategi kooperatif, strategi komunikasi dan strategi aktif Korea Selatan memenuhi ketiga strategi metode tersebut dimana berkembangnya fenomena esports dalam skala global dapat dikatakan Korea Selatan sebagai aktor ikut andil didalamnya. Korea Selatan merupakan salah satu negara yang progresif dalam mendukung perkembangan esports dan diwujudkan dalam membentuk industri kreatif dan forum terbuka agar ide-ide terhadap perkembangan esports dan teknologi pada umumnya tertampung. Dimana Korea Selatan menginisiasi dan melakukan hubungan bilateral atau multilateral dalam ruang lingkup esports sebagai pengaplikasian strategi kooperatif menurut R.P. Barston. Diplomasi luar negeri Korea Selatan melalui modern diplomacy dapat disetarakan dengan Gastro Diplomacy dan K-Pop. Bagi negara target diplomasi terhadap esports secara langsung memberikan pengaruh terhadap lifestyle masa kini yang mana keberadaan dan kemudahan akses terhadap video game semakin meningkatkan penggunaan perangkat elektronik ataupun smartphone.

Modern diplomacy Korea Selatan dalam mengembangkan esports merupakan bagian dari pendekatan kebijakan luar negeri untuk mewujudkan kepentingan nasional. Era industri 4.0 seperti sekarang ini, teknologi informasi dan internet sudah menjadi kebutuhan primer masyarakat global. Melalui strategi komunikasi, Korea Selatan sebagai aktor memberikan poin penting terhadap kemajuan dalam melakukan kebijakan luar negerinya, yakni penggunaan media dan publik sebagai acuan dalam menyebarkan nilai dan ideologi yang Korea Selatan ingin sampaikan mengenai esports bahwa pentingnya penggunaan publik dalam

melakukan kebijakan luar negerinya. Keberadaan Korea Selatan yang dianggap sebagai High-Tech State berupaya melegitimasi produk-produknya dan mempromosikan pada masyarakat internasional melalui perangkat elektroniknya, software, video game, dan hardware agar dapat mengungguli negara maju lainnya seperti Tiongkok dan Jepang.

Implementasi Korea Selatan dalam mendukung esports diorientasikan untuk mencapai kepentingan nasional, baik dalam jangka pendek, menengah, atau jangka panjang. Dalam sektor ini strategi metode diplomasi strategi aktif dari R.P. Barston dilakukan dengan memberikan efek yang tidak hanya memberikan keuntungan kepada industri besar dan unit pengembangan video game saja, namun masyarakat secara umum khususnya remaja yang juga dapat berpartisipasi sebagai pendukung ide-ide kreatif. Selain itu, dengan mengawasi dan meregulasi lah kebijakan secara khusus lingkungan dan komunitas esports dapat berjalan dengan baik dan dalam jangka panjang dapat sejalan dengan kebijakan negara lain demi mewujudkan arah konstelasi politik internasional.

#### **4.2. Rekomendasi**

Perlu diketahui bahwa penelitian yang penulis lakukan ini masih banyak kekurangan dengan berbagai kendala dan halangan, yang dimana salah satunya adalah ruang lingkup dan rentang waktu kasus penelitian yang berjangka pada 2015-2020. Yang dimana jika melihat dari bukti sejarah dan perkembangan teknologi Korea Selatan, setiap tahunnya terdapat kebijakan luar negeri yang mempengaruhi atau menambah studi kasus terhadap esports.

Oleh karena itu demi mendapatkan penelitian yang lebih konkrit di masa mendatang, diperlukan penelitian lebih lanjut dan memiliki data lebih lengkap, seperti tambahan studi kasus, statistik yang lebih detail, dan daerah patokan yang lebih fokus.

Untuk penelitian kedepan, bisa diterapkan penelitian lebih lanjut untuk mempengaruhi ketimpangan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, S. (2013). Konstelasi Politik Internasional: Dimanakah posisi Indonesia? *Global & Policy Vol.1*, 63-72.
- Andrew Nixon, Daniel Geey, Chris Paget. (2017, April 20). *Law in Sport*. Retrieved from lawinsport.com:  
<https://www.lawinsport.com/topics/item/esports-uncovered-part-2-the-key-stakeholders-a-comparison-with-the-football-industry>
- Bandoro, B. (2007). Aspek Soft Power dalam Hubungan Indonesia Pasifik. *Analisis CSIS Vol.3 No. 4: Isu-isu Domestik dan Regional Indonesia*, 136.
- Barker, P. (2018, April 3). *Russians to compete as neutral athletes at International Esports Federation World Championships*. Retrieved from insidethegame.biz:  
<https://www.insidethegames.biz/articles/1122101/russian-neutral-athletes-iesf-world>
- Barston, R. (1988). *Modern Diplomacy*. New York: Routledge.
- Cho, Y. Y. (2012). Public Diplomacy and South Korea's Strategies. *The Korean Journal of International Studies*, 9.
- Clark, B. (2018, November 13). *The Next Web*. Retrieved from thenextweb.com:  
<https://thenextweb.com/news/south-koreas-lost-generation-of-gamers-are-a-preview-of-whats-to-come>
- Dictionary, O. L. (2022, February 12). *Oxford Dictionaries*. Retrieved from oxfordlearnersdictionary.com:  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/e-sport>
- Dinnie, K. (2008). *Nation Branding: Concepts, Issue, Practice*. Oxford: Elsevier.
- Era. (2017, Desember 3). *Kenapa Esports di Korea Selatan sangat populer? Ini Penjelasannya!* Retrieved from ggwp.id:  
<https://ggwp.id/media/hiburan/viral/esport-di-korea-selatan>
- e-sports.or.kr. (2022, May 1). *KeSpa*. Retrieved from e-sports.or.kr: [http://e-sports.or.kr/board\\_kespa2018.php?b\\_no=6&\\_module=data](http://e-sports.or.kr/board_kespa2018.php?b_no=6&_module=data)

- Esportsinsider.com. (2022, May 3). *Esports around the World: South Korea*. Retrieved from esportsinsider.com: <https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-south-korea/>
- Goetomo, F. (2016, April 26). Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations. *Claremont Mckenna College publisher*, pp. 2-60.
- gov.uk. (2020, March `15). *UK Science & Innovation Network in South Korea*. Retrieved from gov.uk: <https://www.gov.uk/world/organisations/uk-science-innovation-network-in-south-korea>
- Haines, R. (2020, December 25). *Samsung Game Launcher: Everything to know about Samsung Gaming's Suite*. Retrieved from Android Authority: <https://www.androidauthority.com/samsung-game-launcher-1012108/>
- hardcoregaming101.com. (2014, March 14). *A History of Korean Gaming*. Retrieved from hardcoregaming101.com: <http://www.hardcoregaming101.net/korea/part1/korea1.htm>
- Hayden, C. (2012). *The Rhetoric of Soft Power: Public Diplomacy in Global Contexts*. Plymouth: Lexington Books.
- IESF. (2022, August 12). *World Esports IESF*. Retrieved from iesf.org: <https://iesf.org/about/structure>
- Jung, D. (2016, March 2). *Olswang on esports: Lessons from South Korea*. Retrieved from CMS Law-Now: <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2016/03/olswang-on-esports-lessons-from-south-korea>
- Katrin Bromber, Birgit Krawietz, Joseph Maguire. (2012). *Sport Across Asia*. New York: Routledge.
- Khaliq, R. U. (2019, July 2). *Over 500 North Koreans defect to South in 2019*. Retrieved from aa.com.tr: <https://www.aa.com.tr/en/asia-pacific/over-500-north-koreans-defect-to-south-in-2019/1521293#>
- Kilnam Chon, Hyunje Park, Kyungran Kang, Youngeum Lee. (2005). A Brief History of The Internet in Korea. *Korea Internet History Project*, 16.
- Larch, F. (2022, January 18). *History of Esports: How it all Began*. Retrieved from ispo.com: <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin->

esports#:~:text=With%20Space%20Invaders%2C%20Atari%20laid,win%20a%20version%20of%20Asteroids.

- Larry S. Krieger, Kenneth Neill, Steven L. Jantzen. (1998). *World History: Perspectives on the Past*. Massachusetts: Evanston.
- liquipedia.net. (2011, September 20). *2011 MLG Global Invitational South Korea*. Retrieved from liquipedia.net:  
[https://liquipedia.net/starcraft2/2011\\_MLG\\_Global\\_Invitational/South\\_Korea](https://liquipedia.net/starcraft2/2011_MLG_Global_Invitational/South_Korea)
- Lydia, D. (2018, September 12). *esportsnesia*. Retrieved from esportsnesia.com:  
<https://esportsnesia.com/fokus/mengamati-kespa-asosiasi-esports-korea/>
- Ministry of Foreign Affairs of South Korea*. (2019, October 22). Retrieved from mofa.go.kr: <https://www.mofa.go.kr/www/index.do>
- Morgenthau, H. J. (1952). Another Great Debate: The National Interest of the United States. *American Political Science Review*, 28.
- Na, H. R. (2016, October 13). *Kim Dae Jung's Cyberinfrastructure Legacy*. Retrieved from asianstudies.org:  
<https://www.asianstudies.org/publications/eaa/archives/kim-dae-jungs-cyberinfrastructure-legacy/>
- Newzoo.com. (2018, July 27). *South Korea Games Market 2018*. Retrieved from newzoo.com: <https://newzoo.com/insights/infographics/south-korea-games-market-2018>
- Outlook, I. w. (2020, August 20). *Statistic Times*. Retrieved from statistictimes.com: <https://statisticstimes.com/economy/world-gdp-ranking.php>
- Partners, C. a. (2021, November 25). *Gaming Law: South Korea 2021*. Retrieved from practiceguides.chambers.com:  
<https://practiceguides.chambers.com/practice-guides/gaming-law-2021/south-korea>
- Pertiwi, W. K. (2018, May 25). *Dilombakan di Asian Games 2018, E-Sport bakal lebih populer di Indonesia*. Retrieved from kompas.com:  
<https://tekno.kompas.com/read/2018/05/25/08350037/dilombakan-di-asian-games-2018-e-sport-bakal-lebih-populer-di-indonesia>

- Popova, V. (2018, November 13). *Esports and Gaming Culture in South Korea: A "National Pastime" or Addictive Disease?* Retrieved from NOVAsia: <http://novasiagnosis.com/esports-gaming-culture-south-korea-national-pastime-addictive-disease/>
- Programs, T. T. (2022, May 20). *About Us*. Retrieved from compa.re.kr: <https://www.compa.re.kr/eng/aboutUs.do?actionPage=/eng/aboutUs/aboutUs>
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Rea, S. C. (2018). Calibrating play: Sociotemporality in South Korean Digital Gaming Culture. *AnthroSource*, 11.
- Sahoon H. Kim, Michael K. Thomas. (2015). A Stage Theory Model of Professional Video Game Players in South Korea: The Socio-Cultural Dimensions of The Development of Expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 10.
- Sang Woo Lee, Lee Woong An, dan Ji Young Lee. (2014). The Relationship between E-Sport Viewing Motives and Satisfaction: The Case of League of Legends. *International Conference of Business*, 4.
- SeoulSpace. (2020, December 7). *Top 10 Most Popular Esports in Korea - Best of 2022*. Retrieved from seoulSpace.com: <https://seoulSpace.com/top-10-most-popular-esports-in-korea-best-of-2022/>
- Statista.com. (2022, June 12). *Number of Internet Users 2021*. Retrieved from statista.com: <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>
- Tae Young Kim, Dal Yong Jin. (2016). Cultural Policy in The Korean Wave: An Analysis of Cultural Diplomacy Embedded in Presidential Speeches. 21.
- thejapantimes. (2020, October 30). *South Korea slowly beginning to embrace esports*. Retrieved from japantimes.co.jp: <https://www.japantimes.co.jp/sports/2021/10/30/more-sports/esports-in-korea/>
- upcomer.com. (2021, April 15). *About Upcomer*. Retrieved from upcomer.com: <https://upcomer.com/about-upcomer>
- WCG. (2019, January 20). *About WCG*. Retrieved from wcg.com: <https://www.wcg.com/about?lang=en>



- Wijman, T. (2018, June 20). *Newzoo's 2018 Report: Insights into the \$137.9 Billion Global Games Market*. Retrieved from newzoo.com:  
<https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market>
- Willingham, A. (2018, August 27). *CNN*. Retrieved from cnn.com:  
<https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>
- Won, L. J. (2020, September 4). *The Korea Herald*. Retrieved from koreaherald.com:  
<https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20200904000790>
- Ye, J. (2021, August 10). *Beijing's tech crackdown casts long shadow over South Korea's biggest IPO in a decade*. Retrieved from scmp.com:  
<https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3144566/beijings-tech-crackdown-casts-long-shadow-over-south-koreas-biggest>
- Zacny, R. (2016, April 24). *Match-fixing report shows how Gambling has ruined Korean Starcraft*. Retrieved from kotaku.com: <https://kotaku.com/match-fixing-report-shows-how-gambling-has-ruined-korea-1772739147>

