



Diplomasi Publik Indonesia Melalui Esport: Studi Kasus *M4 World Championship 2023*

Listari Noviyanti

Ilmu Hubungan Internasional, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

*Penulis Korespondensi: listarinoviyanti14@gmail.com

Abstract. *The development of esport has expanded beyond the entertainment industry and has increasingly become a strategic instrument in international relations, particularly in the practice of public diplomacy. Indonesia's role as the host of the M4 World Championship 2023 represents a significant example of how esport events can be utilized to engage international audiences and project national roles. This study aims to analyze how Indonesia employed the M4 World Championship 2023 as a tool of public diplomacy. This research adopts a qualitative approach using a case study method. Data were collected from secondary sources through documentation and literature review, including official government publications, organizer reports, media coverage, and academic literature. The analytical framework is based on Nicholas J. Cull's theory of public diplomacy, with a specific focus on the advocacy function and the cultural function. The findings indicate that the Indonesian government, in collaboration with non-state actors such as PBESI, the Ministry of Tourism and Creative Economy, and Moonton Games, strategically utilized the M4 World Championship as a platform to advocate Indonesia's role in the global esports ecosystem and to promote Indonesian cultural elements to international audiences. The integration of cultural diplomacy elements in official events and promotional materials reflects the implementation of the cultural diplomacy function, while institutional narratives and policy support reflect the advocacy function. This study concludes that esport events such as the M4 World Championship can function as an effective instrument of public diplomacy in enhancing Indonesia's international engagement and visibility.*

Keywords: *Advocacy; Cultural Diplomacy; Esport; Indonesia; Public Diplomacy.*

Abstrak. Perkembangan esport telah melampaui fungsi hiburan dan semakin dimanfaatkan sebagai instrumen strategis dalam praktik hubungan internasional, khususnya dalam diplomasi publik. Peran Indonesia sebagai tuan rumah *M4 World Championship 2023* merupakan contoh penting bagaimana ajang esport dapat dimanfaatkan untuk membangun keterlibatan dengan publik internasional serta memperkuat peran Indonesia di tingkat global. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Indonesia memanfaatkan *M4 World Championship 2023* sebagai instrumen diplomasi publik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data penelitian bersumber dari data sekunder yang diperoleh melalui studi dokumentasi dan studi literatur, meliputi publikasi resmi pemerintah, laporan penyelenggara, pemberitaan media, serta literatur akademik. Kerangka analisis mengacu pada teori diplomasi publik dari Nicholas J. Cull dengan fokus pada fungsi *advocacy* dan fungsi *cultural diplomacy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintah Indonesia bersama aktor non-negara seperti PBESI, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, serta *Moonton Games* secara strategis memanfaatkan *M4 World Championship* sebagai platform untuk mengadvokasi peran Indonesia dalam ekosistem esport global serta menampilkan unsur-unsur budaya Indonesia kepada audiens internasional. Integrasi unsur budaya dalam rangkaian acara resmi dan materi promosi mencerminkan implementasi fungsi *cultural diplomacy*, sementara narasi institusional dan dukungan kebijakan mencerminkan fungsi *advocacy*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa ajang esport dapat berfungsi sebagai instrumen diplomasi publik yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan visibilitas internasional Indonesia.

Kata kunci: *Advocacy; Cultural Diplomacy; Diplomasi Publik; Esport; Indonesia.*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan globalisasi telah membentuk masyarakat digital yang ditandai oleh intensitas interaksi lintas negara melalui ruang daring. Dalam konteks ini, esport berkembang sebagai fenomena global yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi lintas budaya dan lintas negara (UNCTAD, 2021; Volkov et al., 2025). Pertumbuhan industri esport dengan basis penonton global menunjukkan bahwa

platform digital telah menjadi medium baru dalam membentuk hubungan sosial dan budaya di tingkat internasional (Newzoo, 2023).

Sejumlah negara telah memanfaatkan esport sebagai bagian dari praktik diplomasi publik untuk membangun citra dan pengaruh di tingkat internasional. Pengalaman Tiongkok dan Korea Selatan menunjukkan bahwa esport dapat dimanfaatkan untuk menampilkan kemajuan teknologi, budaya populer, serta kapasitas nasional melalui penyelenggaraan turnamen internasional dan dukungan terhadap ekosistem industri digital (China Daily, 2023; Reuters, 2023). Di kawasan Asia Tenggara, pertumbuhan esport juga berlangsung secara signifikan dan menjadikan kawasan ini sebagai salah satu pusat perkembangan industri esport global (Walton, 2024).

Penyelenggaraan Mobile Legends: Bang Bang World Championship atau M-Series menjadi salah satu contoh penting dalam perkembangan esport di Asia Tenggara, yang memperkuat posisi kawasan ini dalam ekosistem global (Newzoo, 2023). Negara-negara seperti Malaysia dan Singapura memanfaatkan ajang ini sebagai bagian dari strategi untuk membangun citra sebagai pusat inovasi dan tata kelola digital (Abdullah et al., 2020; Lim, 2022). Indonesia mengikuti dinamika tersebut dengan menjadi tuan rumah *M4 World Championship 2023* di Jakarta, yang mencerminkan perkembangan ekosistem esport nasional serta kolaborasi antara pemerintah dan aktor non-negara dalam mempromosikan potensi ekonomi kreatif dan pariwisata (Moonton Games, 2023; Esport Charts, 2023).

Meskipun kajian mengenai esport dan diplomasi publik telah berkembang, sebagian besar penelitian masih berfokus pada olahraga konvensional atau pada penyelenggaraan event yang berada di bawah struktur organisasi internasional. Kajian yang secara khusus membahas turnamen esport internasional yang diselenggarakan oleh pihak swasta dengan dukungan pemerintah, khususnya dalam konteks Indonesia, masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menganalisis praktik diplomasi publik melalui esport dengan menggunakan kerangka fungsi diplomasi publik menurut Nicholas J. Cull, khususnya pada fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural*.

Berdasarkan konteks tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* dimanfaatkan sebagai instrumen diplomasi publik Indonesia dengan menggunakan kerangka fungsi diplomasi publik menurut Nicholas J. Cull, khususnya fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural diplomacy*, guna memahami bagaimana ajang esport dimanfaatkan dalam membangun komunikasi, citra, dan keterlibatan Indonesia dengan publik internasional.

2. KAJIAN TEORITIS

Diplomasi publik merupakan pendekatan dalam hubungan internasional yang menekankan komunikasi antara negara dan publik asing. Berbeda dengan diplomasi tradisional yang berfokus pada hubungan antarpejabat negara, diplomasi publik menempatkan masyarakat sebagai aktor penting dalam proses pembentukan persepsi, opini, dan hubungan jangka panjang antarnegara (Melissen, 2005). Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, diplomasi publik semakin bergantung pada media digital dan platform komunikasi lintas negara untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Cull (2009), menegaskan bahwa diplomasi publik tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pesan, tetapi juga mencakup proses membangun hubungan, membentuk citra, serta menciptakan pemahaman bersama antara negara dan publik asing.

Dalam kerangka yang dikemukakan oleh Nicholas J. Cull, diplomasi publik terdiri atas beberapa fungsi utama, yaitu *Listening*, *Advocacy*, *Cultural*, *Exchange*, dan *International Broadcasting*. Penelitian ini memfokuskan analisis pada fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural diplomacy*, karena keduanya paling relevan dalam konteks penyelenggaraan turnamen esport internasional. Fungsi *Advocacy* merujuk pada upaya negara untuk mengomunikasikan kebijakan, kepentingan, serta posisi nasional kepada publik asing guna memengaruhi persepsi dan pemahaman audiens internasional. Sementara itu, fungsi *Cultural diplomacy* berkaitan dengan pemanfaatan budaya sebagai sarana untuk membangun pemahaman, kedekatan, dan hubungan jangka panjang antara negara dan publik asing melalui representasi dan ekspresi identitas nasional (Cull, 2009).

Perkembangan esport sebagai industri global dan fenomena budaya populer menjadikannya relevan dalam praktik diplomasi publik kontemporer. Turnamen esport internasional melibatkan audiens lintas negara, komunitas digital, serta media global, sehingga menciptakan ruang komunikasi yang luas antara negara tuan rumah dan publik internasional. Dalam konteks ini, esport tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium komunikasi yang dapat membentuk persepsi dan citra suatu negara. Penyelenggaraan event esport internasional membuka ruang bagi negara untuk menampilkan kapasitas penyelenggaraan, kemajuan teknologi, serta dinamika budaya digital sebagai bagian dari identitas nasional (Taylor, 2018).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa olahraga dan budaya populer dapat dimanfaatkan sebagai sarana diplomasi publik dalam membangun citra dan memperluas pengaruh suatu negara. Studi-studi sebelumnya banyak menyoroti peran olahraga konvensional dalam membangun diplomasi publik dan *soft power*, sementara kajian yang secara khusus

membahas esport sebagai instrumen diplomasi publik masih relatif terbatas. Beberapa penelitian menyoroti pemanfaatan esport oleh negara-negara seperti Tiongkok dan Korea Selatan dalam membangun citra sebagai negara maju dalam teknologi dan budaya populer (Reuters, 2023; Walton, 2024). Di kawasan Asia Tenggara, kajian mengenai turnamen Mobile Legends dan M-Series lebih banyak berfokus pada aspek industri dan komunitas, sementara analisis yang mengaitkannya secara langsung dengan fungsi diplomasi publik masih belum banyak dilakukan (Abdullah et al., 2020; Lim, 2022).

Berdasarkan tinjauan teoretis dan penelitian terdahulu tersebut, kerangka fungsi diplomasi publik menurut Nicholas J. Cull digunakan sebagai landasan analisis dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural diplomacy* diimplementasikan melalui penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* sebagai instrumen diplomasi publik Indonesia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis secara mendalam penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* sebagai bentuk diplomasi publik Indonesia dalam konteks komunikasi internasional. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menginterpretasikan praktik diplomasi publik berdasarkan data non-numerik, tanpa menguji hipotesis atau mengembangkan teori baru (Yakin, 2023).

Objek penelitian ini adalah praktik diplomasi publik Indonesia yang diwujudkan melalui penyelenggaraan *M4 World Championship 2023*. Secara konseptual, konteks penelitian berada di Jakarta sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan tersebut. Namun, penelitian ini tidak dilakukan melalui pengumpulan data primer di lapangan, melainkan melalui kajian berbasis dokumen dan literatur. Dengan demikian, penelitian ini sepenuhnya menggunakan data sekunder yang diperoleh dari laporan resmi pemerintah dan penyelenggara, siaran pers, artikel berita daring, jurnal ilmiah, buku, serta publikasi akademik yang relevan dengan diplomasi publik dan fungsi diplomasi publik menurut Nicholas J. Cull (Syamsyuddin, 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dengan menelusuri dan menelaah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Proses ini dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi, menyeleksi, dan mengkaji dokumen yang memiliki keterkaitan langsung dengan fokus penelitian, khususnya yang memuat informasi mengenai penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* dan peran Indonesia dalam event tersebut.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan mengacu pada tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles & Huberman (1994). Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan kerangka fungsi diplomasi publik menurut Nicholas J. Cull, khususnya fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural diplomacy*. Melalui kerangka ini, penelitian ini mengkaji bagaimana penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* dimanfaatkan sebagai medium representasi budaya dan sarana penyampaian pesan serta narasi Indonesia kepada audiens internasional.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* menunjukkan bahwa praktik diplomasi publik Indonesia terutama dijalankan melalui dua fungsi utama menurut Nicholas J. Cull, yaitu fungsi *Advocacy* dan fungsi *Cultural*. Oleh karena itu, bagian berikut membahas kedua fungsi tersebut untuk menjelaskan bagaimana diplomasi publik Indonesia diwujudkan melalui event tersebut.

Advocacy

Penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* dapat dipahami sebagai praktik diplomasi publik Indonesia yang beroperasi melalui fungsi *Advocacy* sebagaimana dirumuskan oleh Nicholas J. Cull (2009). Dalam kerangka Cull, *Advocacy* dipahami sebagai upaya aktor negara untuk menyampaikan, menjelaskan, dan membela kepentingan serta posisi nasional kepada publik asing melalui saluran komunikasi yang relevan dengan audiens sasaran. Dalam konteks ini, *M4 World Championship* tidak hanya dipahami sebagai ajang kompetisi esport, tetapi juga sebagai ruang komunikasi global yang memungkinkan Indonesia menempatkan pesan-pesan strategisnya di hadapan publik internasional (Cull, 2009).

Sebagai event berskala internasional, *M4 World Championship 2023* menghadirkan audiens lintas negara yang luas, baik melalui kehadiran langsung tim internasional maupun melalui jangkauan penonton global melalui siaran digital. Karakter audiens tersebut menjadikan M4 sebagai ruang komunikasi internasional di luar saluran diplomasi formal. Kondisi ini sejalan dengan pergeseran praktik diplomasi publik di era globalisasi, di mana negara semakin memanfaatkan ranah budaya populer dan industri kreatif sebagai sarana komunikasi untuk menjangkau publik asing secara lebih efektif (Manor & Pamment, 2021).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan esport sebagai bagian dari diplomasi publik semakin berkembang. Farhan (2024) menunjukkan bahwa esport memiliki kapasitas untuk menjangkau publik internasional yang luas dan beragam. Sementara Humaidi (2024) menegaskan bahwa kompetisi esport di Asia Tenggara telah berkembang

menjadi ruang baru bagi negara untuk menyampaikan citra dan kepentingannya secara tidak langsung. Dalam konteks *M4 World Championship 2023*, Indonesia memanfaatkan posisi sebagai tuan rumah untuk menampilkan kapasitas nasionalnya di hadapan komunitas esport global.



Gambar 1. Pernyataan dan Dukungan Menparekraf.

Sumber: Youtube, diolah penulis 2026



Gambar 2. Pernyataan dan Dukungan Kepala PBESI.

Sumber: Youtube, diolah penulis 2026

Fungsi *Advocacy* juga tercermin melalui keterlibatan aktor negara yang memberikan dukungan dan legitimasi terhadap penyelenggaraan event tersebut. Pada Gambar 1 dan 2 memperlihatkan visual Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia yang memberikan pernyataan bahwa pemerintah secara terbuka memanfaatkan M4 sebagai sarana untuk mengkomunikasikan komitmen Indonesia terhadap pengembangan industri kreatif dan ekosistem esport global (Subhan, 2023; Cull, 2009). Selain itu dukungan kelembagaan dari PBESI juga memperkuat pesan bahwa Indonesia dipercaya sebagai tuan rumah event esport berskala global, sehingga memperkuat legitimasi dan kredibilitas Indonesia di hadapan komunitas internasional (Antara News, 2023; Cull, 2009).

Meskipun demikian, peran utama dalam perencanaan dan pelaksanaan *M4 World Championship 2023* dijalankan oleh Moonton sebagai perusahaan multinasional. Pola ini menunjukkan bahwa praktik *Advocacy* tidak sepenuhnya berpusat pada negara, melainkan melibatkan aktor non-negara yang memiliki jangkauan global. Dalam konteks ini, aktor negara

berperan sebagai pendukung dan pemberi legitimasi, sementara aktor non-negara menjalankan fungsi utama dalam pelaksanaan teknis event. Dinamika ini mencerminkan pergeseran praktik *Advocacy* menuju pola kolaboratif antara aktor negara dan non-negara dalam membentuk perhatian publik internasional (Surowiec, 2021).

Analisis tahapan pra-event, selama event, dan pasca-event menunjukkan bahwa praktik *Advocacy* berlangsung secara berkelanjutan. Pengumuman Jakarta sebagai tuan rumah, promosi global, liputan media internasional, serta konten pasca-event memperpanjang eksposur Indonesia dalam ruang publik global. Pola ini menunjukkan bahwa *Advocacy* dalam diplomasi publik bekerja sebagai proses komunikasi yang berkesinambungan, bukan sebagai aktivitas tunggal yang berdiri sendiri (Cull, 2009; Manor & Pamment, 2021).

Dengan karakteristik tersebut, *M4 World Championship 2023* dapat dipahami sebagai ruang strategis bagi praktik *Advocacy* Indonesia, di mana pesan mengenai kapasitas, kesiapan, dan keterbukaan Indonesia dalam industri digital disampaikan melalui konteks yang relevan dengan audiens global (Tang et al., 2023).

Cultural Diplomacy

Dalam kajian diplomasi publik, fungsi *Cultural* berfokus pada upaya membangun hubungan jangka panjang dengan publik asing melalui pengenalan dan representasi budaya. Berbeda dengan fungsi *Advocacy* yang menekankan penyampaian pesan dan kepentingan nasional, fungsi *Cultural* bekerja melalui penciptaan pemahaman, kedekatan, dan penerimaan secara tidak langsung melalui pengalaman budaya. Nicholas J. Cull menempatkan fungsi *Cultural* sebagai bagian integral dari diplomasi publik yang bertujuan memperkenalkan identitas nasional melalui paparan budaya yang berkelanjutan dan tidak bersifat memaksa (Cull, 2009).

Dalam konteks diplomasi publik kontemporer, budaya populer dan industri kreatif global menjadi ruang strategis baru bagi negara untuk memperkenalkan identitas budayanya kepada audiens internasional. Budaya populer memiliki jangkauan audiens yang luas dan mampu menjembatani perbedaan bahasa serta latar belakang sosial, sehingga semakin relevan dimanfaatkan dalam praktik diplomasi publik berbasis budaya global (Ang et al., 2016; Grix et al., 2019).

Penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* memberikan konteks bagi pelaksanaan fungsi *Cultural* Indonesia melalui integrasi unsur budaya nasional dalam rangkaian acara dan konten pendukung. Representasi budaya tidak ditampilkan secara terpisah dari inti kompetisi, tetapi disematkan dalam berbagai elemen acara, sehingga budaya Indonesia hadir sebagai bagian dari pengalaman menyeluruh yang diterima oleh audiens internasional.

Pola ini sejalan dengan karakter fungsi *Cultural* yang bekerja melalui penyajian budaya secara tidak langsung dan berkelanjutan (Cull, 2009).



Gambar 3. Tampilan Visual Official Anthem M4 World Championship 2023.

Sumber: Youtube, diolah penulis 2026

Gambar 3 memperlihatkan penggunaan lagu resmi “Saatnya Indonesia” sebagai *official anthem* M4, yang dibawakan oleh penyanyi dangdut Indonesia, merepresentasikan pengenalan budaya musik nasional kepada audiens global. Pemilihan genre dangdut memiliki makna simbolik sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia, sementara lirik yang mengangkat tema semangat dan kebanggaan nasional berfungsi sebagai narasi budaya yang menyampaikan nilai-nilai nasional melalui medium yang mudah diterima lintas budaya (Surbakti, 2022; Tibererwa, 2025; Dunkel 2018)



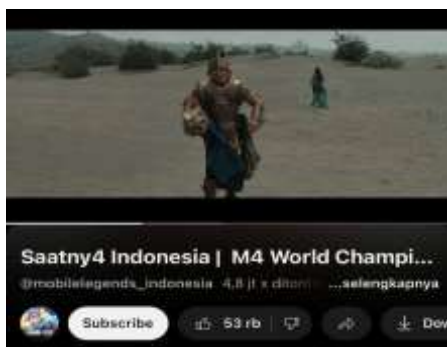
Gambar 4. Cuplikan visual video klip *official anthem* Candi Sewu.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026



Gambar 5. Cuplikan Vidio klik *Official anthem* Pantai Depok.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026



Gambar 6. Cuplikan Vidio klik *Official anthem* Kawasan Gumuk Pasir Parangkusumo diYogyakarta.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026

Gambar 4, 5, dan 6 Memperlihatkan bahwa selain melalui unsur musik, representasi budaya juga diperkuat melalui visualisasi dalam video klip resmi dan materi promosi yang menampilkan destinasi budaya dan lanskap alam Indonesia, seperti Candi Sewu dan kawasan Gumuk Pasir Parangkusumo. Visualisasi tersebut berfungsi memperkenalkan kekayaan budaya dan pariwisata Indonesia kepada audiens internasional secara tidak langsung melalui konteks hiburan global (Basudewa, 2022; Moller et al., 2024).



Gambar 7. Tarian *Opening Ceremony M4 World Championship 2023*.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026



Gambar 8. Tarian *Opening Ceremony M4 World Championship 2023*.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026

Unsur budaya Indonesia juga ditampilkan secara langsung dalam opening ceremony melalui pertunjukan tarian dari berbagai daerah seperti yang diperlihatkan pada gambar 7 dan 8 diatas. Representasi keberagaman budaya ini berfungsi sebagai simbol identitas nasional Indonesia yang majemuk. Dalam kerangka fungsi *Cultural*, penyajian keberagaman internal

suatu negara memiliki peran penting dalam memperkenalkan karakter budaya nasional kepada publik asing melalui pengalaman visual dan estetika, tanpa memerlukan narasi verbal yang bersifat instruktif (Cull, 2009; Goytom, 2024).



Gambar 9. Visualisasi budaya Indonesia.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026



Gambar 10. Visualisasi Jersey Batik Onic Esports.

Sumber: Youtube, olahan peneliti 2026

Representasi budaya juga tercermin melalui penggunaan wayang, musik gamelan, serta motif batik dalam elemen visual dan busana tim seperti yang terlihat pada gambar 9 dan 10 diatas. Unsur-unsur budaya tradisional tersebut hadir dalam konteks hiburan esport global, sehingga memungkinkan audiens internasional mengenal budaya Indonesia sebagai bagian dari pengalaman kolektif komunitas esport global (Kaori, 2022; Basudewa, 2022; Dal Yong et al., 2023).

Paparan budaya yang berulang sepanjang rangkaian event memperkuat proses pengenalan identitas nasional secara bertahap. Dalam perspektif fungsi *Cultural*, keberlanjutan paparan budaya dalam konteks yang konsisten berkontribusi pada pembentukan pemahaman dan asosiasi budaya yang lebih mendalam di kalangan audiens internasional (Cull, 2009; Yoon et al., 2022). Dengan demikian, *M4 World Championship 2023* dapat dipahami sebagai medium yang memungkinkan Indonesia merepresentasikan identitas budayanya dalam ruang hiburan global, sekaligus membangun kedekatan budaya dengan publik asing melalui pengalaman yang terintegrasi dalam event esport internasional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menyimpulkan bahwa penyelenggaraan *M4 World Championship 2023* telah dimanfaatkan secara strategis oleh Indonesia sebagai bentuk praktik diplomasi publik, khususnya melalui fungsi *advocacy* dan *cultural diplomacy* sebagaimana dikemukakan oleh Nicholas J. Cull. Melalui fungsi *advocacy*, Indonesia memanfaatkan posisi sebagai tuan rumah untuk mengomunikasikan kapasitas nasional, komitmen terhadap pengembangan industri kreatif, serta peran dalam ekosistem esport global kepada audiens internasional. Dukungan pemerintah dan lembaga terkait, meskipun tidak menjadi aktor utama dalam pelaksanaan teknis, berfungsi memberikan legitimasi dan memperkuat narasi Indonesia sebagai negara yang terbuka terhadap perkembangan industri digital dan budaya populer global.

Sementara itu, melalui fungsi *cultural diplomacy*, integrasi unsur budaya Indonesia dalam rangkaian acara, *anthem* resmi, visual promosi, serta pertunjukan seni memperlihatkan upaya representasi identitas budaya nasional kepada publik internasional secara tidak langsung. Paparan budaya yang berulang dalam konteks hiburan global memungkinkan terciptanya pemahaman dan kedekatan budaya, sehingga memperkuat citra Indonesia dalam ruang publik internasional. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa event esport internasional dapat berfungsi sebagai medium yang efektif dalam meningkatkan visibilitas, keterlibatan, dan citra Indonesia di tingkat global melalui praktik diplomasi publik berbasis kolaborasi antara aktor negara dan non-negara.

Adapun saran yang dapat diberikan adalah agar pemerintah Indonesia dan pemangku kepentingan terkait dapat mengembangkan strategi diplomasi publik yang lebih terintegrasi dalam penyelenggaraan event esport internasional di masa mendatang, tidak hanya sebagai pendukung, tetapi juga melalui perencanaan narasi diplomasi yang lebih sistematis dan terukur. Selain itu, pemanfaatan unsur budaya dapat terus dikembangkan dengan pendekatan yang lebih beragam dan inovatif agar mampu menjangkau audiens internasional yang lebih luas. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan data sekunder dan berfokus pada dua fungsi diplomasi publik, yaitu *advocacy* dan *cultural diplomacy*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan data primer, seperti wawancara dengan pemangku kepentingan, serta memperluas analisis pada fungsi diplomasi publik lainnya, seperti *listening*, *exchange*, dan *international broadcasting*, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai peran esport dalam praktik diplomasi publik Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Abdullah, S. N., & Ibrahim, N. (2020). Malaysia's digital transformation through esports: Building a nation's image in the digital age. *Journal of Media and Culture Studies*, 12(3), 55–70. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/jmcs/article/view/27141>
- Ang, I., Isar, Y. R., & Mar, P. M. (2016). *Cultural diplomacy and the cultural industries: A comparative analysis*. Palgrave Macmillan.
- Antara News. (2023). PB ESI berharap tim Indonesia berjaya di M4 World Championship. *Antara News*. <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/menparekraf-sandiaga-undo-dukung-dan-nonton-langsung-kejuaraan-dunia-m4-mlbb/>
- Basudewa, G. (2022). Moonton rilis video “Saatnya Indonesia” jelang M4 World Championship. *Skor.id*. <https://www.skor.id/post/moonton-rilis-video-saatnya4-indonesia-jelang-m4-world-championship>
- China Daily. (2023). Esports rise as China boosts its soft power through gaming. *China Daily*. <https://www.chinadaily.com.cn/a/202309/05/WS64f6d4c3a310d2dce4bb5a27.html>
- Cull, N. J. (2009). *Public diplomacy: Lessons from the past*. Figueroa Press.
- Dunkel, M. (2018). *Popular music and public diplomacy: Transnational and transdisciplinary perspectives*. Bielefeld. <https://doi.org/10.1515/9783839443583>
- Esports Charts. (2023). M4 World Championship statistics. <https://escharts.com/tournaments/mobile-legends/m4-world-championship>
- Goytom, S. D. (2024). Cultural diplomacy through sports: Case studies of international sporting events promoting diplomatic relations. *International Journal of Arts, Recreation and Sports*, 3(2), 25–36. <https://doi.org/10.47941/ijars.1937>
- Humaidi, I. N. (2024). *Kompetisi esport sebagai diplomasi publik Indonesia dalam bentuk nation branding di kawasan Asia Tenggara 2019–2023* (Skripsi sarjana, Universitas Nasional).
- Jin, D. Y., Lee, S., & Hong, S. K. (2023). Netflix and the global receptions of Korean popular culture: Transnational perspectives. *International Journal of Communication*, 17, 6887–6895. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/20718>
- Kaori. (2022). Merayakan M4 World Championship di Indonesia, Mobile Legends hadirkan MV “Saatnya Indonesia.” *Kaori Nusantara*. <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/187346/merayakan-m4-world-championship-di-indonesia-mobile-legends-hadirkan-mv-saatnya4-indonesia>
- Lim, C. K. (2022). Singapore's hosting of M3 World Championship: Digital governance in the pandemic era. *Asian Journal of Public Policy*, 14(2), 188–202. <https://doi.org/10.1080/17516234.2022.2088139>
- Manor, I., & Pamment, J. (2021). At a crossroads: Examining COVID-19's impact on public and digital diplomacy. *Place Branding and Public Diplomacy*, 18(1), 1–3. <https://doi.org/10.1057/s41254-021-00249-9>
- Melissen, J. (2005). The new public diplomacy: Between theory and practice. In *Studies in diplomacy and international relations* (pp. 3–27). https://doi.org/10.1057/9780230554931_1
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.

- Moller, A. H. K., Nissen, R. A., Golovchenko, Y., & Eide, K. A. (2024). The social aesthetics of digital diplomacy. *International Political Sociology*. <https://doi.org/10.1093/ips/olae027>
- Moonton Games. (2023). Official announcement: M4 World Championship Jakarta 2023. *Mobile Legends: Bang Bang Official Website*. <https://en.moonton.com/news/136.html>
- Newzoo. (2023). *Global games market report 2023 (Free version)*. <https://shorturl.at/aeDPX>
- Reuters. (2023). Global esports market set to surpass \$1.9 billion in 2025 as viewership booms. *Reuters*. <https://www.reuters.com/lifestyle/sports/global-esports-market-surpass-19-billion-2025-viewership-booms-2023-12-15/>
- Subhan, R. (2023). Menparekraf Sandiaga Uno dukung dan nonton langsung kejuaraan dunia M4 MLBB. *Spin Esports*. <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/menparekraf-sandiaga-uno-dukung-dan-nonton-langsung-kejuaraan-dunia-m4-mlbb/>
- Surbakti, C. W. (2022). Moonton ungkap alasan venue M4 World Championship dipindahkan. *One Esports*. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/moonton-venue-m4-world-championship>
- Syamsyuddin, N., Simbolon, G. A. H., & Surni. (2023). *Dasar-dasar metode penelitian kualitatif*. Yayasan Hamjah Diha.
- Tang, D., Sum, R. K., Li, M., Ma, R., Chung, P., & Ho, R. W. (2023). What is esports? A systematic scoping review and concept analysis. *Heliyon*, 9(12), e23248. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
- Tibererwa, E. (2025). Cultural diplomacy: Art as a tool for international relations. *Eurasian Experiment Journal of Humanities and Social Sciences*, 7(1), 92.
- UNCTAD. (2021). *Digital economy report 2021: Cross-border data flows and development*. United Nations. https://unctad.org/system/files/official-document/der2021_en.pdf
- Volkov, O., Hodlevska, V., & Yakimova, V. (2025). Esports and the Olympic movement. In *Esports law and practice*. Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781803926001.00016>
- Walton, J. (2024). *Let's play! 2024: The Southeast Asian esports market*. Deloitte Southeast Asia. <https://www.deloitte.com/southeast-asia/en/services/sports-business-group/perspectives/the-southeast-asian-esports-market-lets-play-2024.html>
- Yakin, I. H. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. CV Aksara Global Akademia.
- Yoon, H., Song, C., Ha, M., & Kim, C. (2022). Impact of COVID-19 pandemic on virtual Korean Wave experience: Perspective on experience economy. *Sustainability*, 14(22), 14806. <https://doi.org/10.3390/su142214806>