

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat menunjukkan bagaimana PBESI sebagai lembaga non-negara dibawah pemerintah sudah cukup efektif dalam memanfaatkan perkembangan *E-Sport* sebagai implementasi diplomasi publik baru. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, PBESI telah berhasil dalam menerapkan diplomasi publik baru dengan memenuhi aspek – aspek pendekatan yang ada dalam diplomasi publik baru seperti melakukan pendekatan secara kolaboratif melalui kerjasama – kerjasama internasional dengan pihak – pihak yang berkaitan dalam menyelenggarakan *event E-Sport* berskala internasional yang diikuti oleh banyak negara, memfasilitasi hubungan internasional dengan melibatkan publik domestik dan publik asing, melibatkan aktor – aktor non-negara seperti perusahaan – perusahaan swasta, *publisher game*, *event organizer*, dan masyarakat yang tergabung dalam komunitas *E-Sport*, serta penggunaan perkembangan teknologi digital dan media dalam upaya meningkatkan citra positif yang dimiliki oleh *E-Sport* Indonesia melalui platform resmi, media partner, dan juga media sosial.

PBESI juga berhasil membangun citra positif yang dimiliki oleh Indonesia khususnya pada bidang *E-Sports* melalui program – program yang dijalankan dan upaya – upaya peningkatan *nation branding* Indonesia dalam dunia *E-Sports*. Hal tersebut dibuktikan oleh prestasi – prestasi yang telah di raih oleh atlet – atlet *E-Sports* Indonesia yang mewakili tim *E-Sport* Indonesia maupun Tim Nasional *E-Sports* Indonesia melalui turnamen – turnamen berskala internasional. Citra positif yang dimiliki oleh *E-Sport* Indonesia berhasil menarik perhatian para penyelenggara *event – event E-Sports* internasional yang tertarik untuk menyelenggarakan *event* di Indonesia. Citra positif yang terbentuk dalam konteks ini tidak berhubungan langsung dengan pemerintah suatu negara namun melalui pihak – pihak asing yang berasal dari negara lain seperti federasi *E-Sport* negara lain, *developer games*, *publisher games*, *event organizer* asing dan juga atlet – atlet asing.

Hal tersebut menjadi sebuah keuntungan bagi Indonesia yang dimana Indonesia dapat memanfaatkan kesempatan – kesempatan tersebut untuk mempertahankan dan meningkatkan citra positif Indonesia di mata negara – negara yang ada di dunia serta dapat membuka kesempatan untuk menjalin hubungan kerjasama antara Indonesia dengan pihak – pihak asing yang berasal dari negara lain. Kerjasama yang telah dilakukan PBESI belum pada tingkatan kerjasama yang dilakukan antar negara namun kerjasama yang dilakukan sebagian besar dilakukan dengan pihak – pihak asing yang bersifat swasta dan bukan merupakan pemerintahan suatu negara.

Dalam implementasi kerjasama yang dilakukan, PBESI harus selalu mempertahankan citra positif yang telah dimiliki oleh Indonesia khususnya dalam bidang E-Sports melalui pengembangan – pengembangan potensi yang dimiliki oleh atlet – atlet Indonesia dan juga potensi dari perkembangan *E-Sports* Indonesia itu sendiri serta harus lebih banyak melakukan kerjasama – kerjasama dengan pihak asing untuk memperkuat citra *E-Sports* Indonesia agar nantinya kerjasama yang dilakukan tidak hanya dilakukan dengan pihak – pihak swasta namun juga dapat menjalin kerjasama yang mencakup lebih banyak bidang dengan pemerintahan negara – negara lain tidak hanya terbatas dalam bidang *E-Sport* saja namun juga bidang – bidang lain seperti ekonomi, pariwisata, perkembangan teknologi, perkembangan sumber daya manusia, dan lain - lain. Citra positif yang dimiliki oleh Indonesia melalui perkembangan *E-Sports* yang dilakukan oleh PBESI di Indonesia dapat menjadi sebuah *soft power* dalam melakukan *soft diplomacy* antara Indonesia dengan negara – negara lainnya.

4.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian ini terdapat banyak keterbatasan dan kekurangan. Keterbatasan dan kekurangan sumber data, baik primer maupun sekunder, penggunaan metode penelitian, dan kerangka pemikiran penelitian menjadi catatan penting bagi penelitian selanjutnya. Penulis menyarankan dalam penelitian selanjutnya untuk dapat lebih memperluas cakupan dari potensi yang dimiliki oleh *E-Sports* Indonesia tidak hanya melalui PBESI namun juga dari tim – tim *E-Sports* yang ada di Indonesia serta dari pihak – pihak yang aktif bergerak

dalam *E-Sports* Indonesia agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana perkembangan *E-Sports* dapat dimanfaatkan sebagai sebuah *soft power* bagi Indonesia.

