

BAB VI **Penutup**

6.1 Kesimpulan

E-Sports telah menjadi industri yang sangat populer pada abad ke-21 ini baik di dunia maupun di Kawasan Asia Tenggara, terutama pada dinamika diplomasi yang terjadi khususnya peran dan aksi yang diambil oleh negara-negara-negara Kawasan dan juga Organisasi ASEAN. Salah satu hal yang membedakan Kawasan Asia Tenggara dan Kawasan dunia lainnya adalah tingkat kepopuleran yang meledak dan Tindakan yang berani untuk memasukan *E-Sports* kedalam salah satu kompetisi olahraga bermedali terbesar se-Asia Tenggara yaitu *SEA Games* dan *Asian Games 2018-2022*. Yang mana Tindakan tersebut membuahkan hasil terbukanya prospek dan bentuk diplomasi yang digunakan antar negara-negara di Kawasan Asia Tenggara seperti diplomasi olahraga, dan diplomasi publik melalui cabang: *Nation Branding*, Instrumen politik luar negeri. Yang membuahkan hasil Kerjasama seperti meningkatnya citra dari masing-masing negara, membuka peluang bisnis baru dalam industri *E-Sports*, pendekatan diplomasi negara menggunakan *sport diplomacy*, pertukaran budaya dengan menggunakan instrumen *E-Sports*, diplomasi sebagai *marketing communications* dengan menggunakan *E-Sports*, terbukanya peluang karir baru melalui *E-Sports* ini, dan pemberdayaan anak talenta muda sebagai agen utama dalam perkembangan diplomasi melalui *E-Sports* ini.

Kawasan Asia Tenggara merupakan salah satu Kawasan yang mengalami perkembangan pertumbuhan perkembangan *E-Sports* yang sangat meledak dan pesat hal tersebut dikarenakan beberapa faktor seperti: Antusiasme dari Masyarakat terutama anak muda yang sangat tinggi, penerimaan yang baik oleh Masyarakat Kawasan tersebut, salah satu pasar terbesar *E-Sports*, dan pemberdayaan sumber daya yang mendukung untuk tumbuh kembangnya *E-Sports*. Dalam keputusan ASEAN dan negara-negara Kawasan untuk melakukan demonstrasi *E-Sports* pada *Asian Games 2018* tak hanya sekedar demonstrasi namun merupakan sebuah taktik dan strategi untuk membuka dan menghadirkan metode baru dalam bekerjasama dan sebagai instrumen yang anyar untuk berdiplomasi. Melalui demonstrasi *E-Sports* yang dilakukan pada *Asian Games* dan *SEA Games* serta faktor lingkungan yang bersahabat bagi industri tersebut membuahkan hasil cara baru untuk Organisasi ASEAN ataupun negara-negara Kawasan Asia Tenggara melakukan kerjasama dan juga sebagai instrumen untuk mengangkat *Asian Games*.

Melalui persoalan tersebut, prospek Kawasan Asia Tenggara dalam berdiplomasi dan dalam melakukan kerjasama menjadi lebih terbuka dan lebih cerah. Dengan menggunakan teori diplomasi olahraga *E-Sports* hadir sebagai instrument dan media diplomasi yang baru, yang terbukti menghasilkan cara baru untuk berdiplomasi, bekerjasama, menghadirkan lapangan pekerjaan baru, peningkatan devisa negara melalui sektor ekonomi pariwisata, dan juga rekognisi negara-negara kawasan. Dengan menggunakan teori diplomasi olahraga sama halnya seperti olahraga pada umumnya *E-Sports* membuka kembali pengembangan dan pembenahan dari masing-masing negara seperti dalam sektor infrastruktur, pariwisata, ekonomi, pendidikan, pengembangan sumber daya manusia, dan juga cara negara mengambil keputusan. dalam analisis kasus *Asian Games 2018-2022* yang mana dari tahun ke tahun audiensinya rata rata meningkat sebesar 15% setiap tahunnya dan di total mengalami peningkatan sebesar 57% pada tahun 2022 terbukti telah mendorong lahan bisnis yang bergerak pada bidang tersebut seperti pemberdayaan sumber daya manusia, *E-Sports* dapat dijadikan sebagai instrumen untuk berdiplomasi, membangun citra negara-negara Kawasan, dan juga membuka sektor karir baru untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat. Tak hanya itu hasil menunjukkan mengalami peningkatan sebesar 25% per Oktober 2018 dan meningkat setiap tahun nya merupakan sebuah validasi bahwa *E-Sports* dapat menjadi instrumen baru dalam berdiplomasi maka dari itu digunakan oleh negara-negara Kawasan dan Organisasi ASEAN sebagai alat diplomasi.

Muhammad Azel Phrabuedirja, 2024

DAMPAK E-SPORTS TERHADAP KERJASAMA KAWASAN REGIONAL ASIA TENGGARA STUDI KASUS: KEIKUTSERTAAN ASIA TENGGARA PADA ASIAN GAMES 2018,2020,2022

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, S1 Hubungan Internasional

[www.upnvj.ac.id-www.library.upnvj.ac.id-www.repository.upnvj.ac.id]

6.2 Saran Praktis

Dalam implementasi *E-Sports* yang dilakukan oleh Kawasan regional Asia Tenggara secara praktikal terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan untuk mendukung validasi bahwa *E-Sports* merupakan cara baru bagi para aktor dalam berdiplomasi, yaitu harus ditingkatkan nya rekognisi dari lembaga atau organisasi yang memiliki kekuatan seperti lembaga negara atau organisasi *ASEAN* untuk memvalidasi *E-Sports* merupakan sebuah terobosan baru untuk berdiplomasi. Penulis menyarankan agar organisasi *ASEAN* dan negara Kawasan untuk memberikan atensi lebih untuk mengembangkan industri tersebut sebagai media instrumen diplomasi masa kini. Selanjutnya, penulis beranggapan bahwa industri *E-Sports* memiliki dampak positif bagi perkembangan dan membuka paradigma dalam diplomasi sebagai instrumen politik negara, baik itu pada Kawasan Asia Tenggara dan dunia karena pembawaan dari *E-Sports* itu sendiri yang tidak berat untuk dibahas dan berbasis hiburan menjadikan instrumen diplomasi yang sangat efisien untuk mencapai tujuan negara-negara. Selain itu manfaat yang dihasilkan dari *E-Sports* sebagai instrumen diplomasi masa kini dapat membuka cara baru dalam berdiplomasi dan membangkitkan Kembali peluang bisnis yang bergerak dalam bidang ini seperti sektor pariwisata, kerjasama dengan *brand* teknologi, pengembangan *AI*, memajukan dalam sektor entertainment, terbukanya karir baru untuk mengurangi Tingkat pengangguran, dan pemberdayaan sumber daya manusia baik lokal maupun internasional.

6.3 Saran Teoritis

Dalam mengkaji fenomena permasalahan di industri *E-Sports* Asia Tenggara, perlu dilibatkan banyak perspektif. Penelitian ini masih berfokus pada hasil dari fenomena *E-Sports* pada event *Asian Games* yang membuka peluang dan cara baru dalam berdiplomasi. Penelitian selanjutnya dapat melakukan perbaikan/pembaharuan terhadap penelitian ini dengan melibatkan indikator lain seperti pengembangan dalam sektor SDM, dalam sektor elemen politik luar negeri, pengembangan dalam sektor pariwisata, serta parameter lain yang lebih komprehensif berkaitan dengan industri *E-Sports*.