



***E-Sport* Sebagai Sarana Diplomasi Publik Arab Saudi Melalui Program Saudi Vision 2030**

Muhammad Calakdo Islami¹, Hasbi Sidik², Fitri Juliana Sanjaya³

¹Student of International Relations Study, ^{2,3}Lecturer of International Relations Study

*Correspondent author: International Relations Study Programme, University of Lampung

Email: calakdo.islami@gmail.com

ABSTRAK

E-Sports merupakan olahraga baru yang berkembang pesat di era globalisasi. Dalam lima tahun terakhir, lima negara konsisten berada di peringkat teratas dalam memanfaatkan *E-Sports* untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Arab Saudi menjadi salah satu negara yang mulai menjadikan *E-Sports* sebagai bagian dari diversifikasi ekonomi nasional melalui program ambisius Saudi Vision 2030, dengan tujuan menjadikan negaranya pusat global untuk *gaming* dan *E-Sports*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan diplomasi publik Arab Saudi dalam memanfaatkan *E-Sports* melalui tiga dimensi diplomasi publik menurut Mark Leonard, yaitu *News Management*, *Strategic Communication*, dan *Relationship Building*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan data sekunder yang diperoleh dari situs resmi, media berita, dan jurnal ilmiah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Arab Saudi telah melakukan diplomasi publik dalam menggunakan *E-Sports* seperti pada *News Management* Arab Saudi merespons dengan cepat dan bijak adanya isu *Sportswashing*. Pada *Strategic Communication* mereka melakukan kampanye *branding* nasional melalui *National Gaming and Esports Strategy* didukung oleh program NEOM dan Qiddiya. Yang terakhir pada *Relationship Building*, Arab Saudi menjalin kerja sama luas, termasuk dengan IOC untuk menyelenggarakan *Esports Olympic* pertama di dunia.

Kata Kunci: Arab Saudi, Saudi Vision 2030, *E-Sports*, Diplomasi Publik

ABSTRACT

E-Sports is a rapidly growing new form of sport in the era of globalization. Over the past five years, five countries have consistently ranked at the top in utilizing E-Sports to drive economic growth. Saudi Arabia is one of the countries that has begun integrating E-Sports into its national economic diversification efforts through the ambitious Saudi Vision 2030 program, which aims to position the country as a global hub for gaming and E-Sports. This study aims to describe Saudi Arabia's public diplomacy in leveraging E-Sports through the three dimensions of public diplomacy proposed by Mark Leonard: News Management, Strategic Communication, and Relationship Building. This research uses a qualitative approach with a descriptive method and secondary data obtained from official websites, news media, and academic journals. The results of this study show that Saudi Arabia has engaged in public diplomacy through E-Sports. In terms of News Management, Saudi Arabia responded swiftly and wisely to the issue of Sportswashing. In Strategic Communication, the country launched a national branding campaign through the National Gaming and Esports Strategy, supported by the NEOM and Qiddiya programs. Lastly, in Relationship Building, Saudi Arabia has established broad cooperation, including with the IOC, to host the world's first Esports Olympics.

Keywords: Saudi Arabia, Saudi Vision 2030, E-Sports, Public Diplomacy

PENDAHULUAN

Electronic Sports atau yang lebih dikenal sebagai *E-Sports* merupakan salah satu cabang olahraga baru di mana tidak seperti cabang olahraga tradisional lain yang menggunakan interaksi fisik secara langsung antar pemain di dunia nyata untuk berkompetisi. *E-Sport* menggunakan dunia virtual atau video gim yang kemudian dikendalikan oleh para pemain di dunia nyata menggunakan sarana sistem elektronik dan alat elektronik, untuk memberikan input dan juga output dalam berkompetisi satu sama lain (Sjöblom, 2017). *E-Sports* pertama kali muncul dalam turnamen video gim “Spacewar” pada 19 Oktober 1972 di Stanford Artificial Intelligence Lab, California (Baker, 2016).

Perkembangan *E-Sports* melonjak sejak era globalisasi, terutama pada 2011, seiring dengan semakin canggihnya teknologi dan akses internet. Kemunculan platform streaming seperti Twitch dan YouTube juga memperluas jangkauan *E-Sports* kepada masyarakat (Popper, 2013). Secara global, *E-Sports* sudah terlihat memiliki prospek menjanjikan dengan perkembangan yang sangat cepat, data dari Newzoo memperlihatkan bahwa audiensi penonton *E-Sport* dari tahun 2018 hingga 2023, mengalami kenaikan dalam jumlah besar dari tahun 2018 dengan 395 juta audiens kemudian terus meningkat di atas 10% setiap tahunnya hingga pada tahun 2023 lalu total audiens *E-Sport* sendiri telah mencapai sebesar 646 juta audiens. Industri ini juga menghasilkan pendapatan sebesar 1,1 miliar USD pada 2020 dan diproyeksikan meningkat menjadi 7 miliar USD pada 2030, dengan pertumbuhan tahunan 15,7% (Global Esport Market Report 2020, t.t.).

E-Sports telah banyak diperhatikan oleh beberapa negara sebagaimana mereka mulai memanfaatkan dan mengembangkan industri *E-Sports* sebagai salah satu sumber perekonomian. Data dari Statista (*Esports - Worldwide | Statista Market Forecast*, t.t.) menunjukkan bahwa Amerika Serikat, Tiongkok, Korea Selatan, Jerman, dan Inggris konsisten sebagai lima negara dengan pendapatan tertinggi dari *E-Sports* dalam lima tahun terakhir. Amerika Serikat, misalnya, memiliki turnamen seperti Major League

Gaming (MLG) dan federasi seperti USEF dan NACE (*Esports Around The World: United States of America*, 2023). Tiongkok mengembangkan industri ini lewat kolaborasi pemerintah dan perusahaan seperti Tencent (Murray dkk., 2022). Korea Selatan, melalui KeSPA, bahkan telah mengakui *E-Sports* sebagai olahraga resmi sejak tahun 2000 (Jin, 2020). Sementara itu, Jerman dan Inggris aktif menyelenggarakan acara *E-Sports* besar dan memiliki asosiasi resmi seperti ESD dan GAME (*Esports Around The World: Germany - Esports Insider*, 2023) (*Esports Around The World: United Kingdom - Esports Insider*, 2023).

Arab Saudi sebagai negara yang dikenal dengan negara yang kaya akan minyak bumi dan dikenal sebagai negara *Petrodollar*¹, juga mulai melirik dalam memanfaatkan *E-Sport* sebagai salah satu sarana peningkat perekonomian negaranya. Namun jika melihat posisi negaranya di dalam pendapatan *E-Sports* global, Arab Saudi sendiri menurut data dari statista berada pada peringkat 40 pada tahun 2023 dengan pendapatan sebesar 8.6 miliar dolar (*Esports - Worldwide | Statista Market Forecast*, t.t.). Hal tersebut tidak menurunkan ambisi Arab Saudi dalam mengembangkan dan menggunakan *E-Sports* bahkan ingin menjadikan negaranya sebagai negara pusat global gaming dan *E-Sports* dunia dengan diciptakannya *National Gaming and Esports Strategy*. Arab Saudi sendiri sudah mulai menggunakan dan mengembangkan *E-Sports* jauh pada saat awal diciptakannya *Saudi Vision 2030* pada tahun 2016 oleh Mohammad bin Salman bin Abdulaziz (lebih dikenal inisial namanya sebagai MBS) sebagai selaku Putra Mahkota, Perdana Menteri dan Ketua Dewan Urusan Ekonomi dan Pembangunan Arab Saudi (*Saudi Arabia's Vision 2030 Reform Plan Announced*, 2016). Visi ini diciptakan sebagai upaya untuk mendiversifikasi perekonomian negaranya dikarenakan pemerintah Arab Saudi merasakan bahwa Arab Saudi sangat bergantung pada sumber daya minyak bumi sebagai penghasilan perekonomian utama.

Saudi Vision 2030 memiliki program-program utama yang difokuskan oleh pemerintah Arab Saudi yang disebut sebagai *Vision Realization Program* (VRP) (*Vision Realization Programs*, t.t.). Salah satu program yang menarik dalam VRP ini adalah Program Kualitas Hidup, di mana program ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat Arab Saudi melalui berbagai inisiatif di bidang budaya, olahraga, hiburan dan pariwisata (*Quality of Life Program*, t.t.). didalam aspek olahraga kemudian *E-Sport* menjadi salah satu bidang yang difokuskan oleh Arab Saudi untuk kemudian dikembangkan dan difokuskan, hal ini ditunjukkan dengan Arab Saudi yang telah melakukan berbagai inisiatif dalam mengembangkan dan menggunakan *E-Sport* negaranya dalam menyukseskan program *Saudi Vision 2030*, diawali dengan dibentuknya federasi khusus untuk *E-Sport* di Arab Saudi pada Oktober tahun 2017 yaitu *The Saudi Esport Federation* (SEF) dengan HRH Prince Faisal bin Bandar Al Saud sebagai ketua dewan direksi (SABQ, 2017). SEF adalah badan yang bertugas untuk mengatur serta membina atlet gim elit dan juga mengembangkan komunitas dan industri gim di Arab Saudi (*SEF Purpose*, t.t.).

Setelah dibentuknya federasi khusus untuk *E-Sport* ini, Arab Saudi semakin gencar untuk mengembangkan *E-Sport* di negaranya. dimana pada saat masa pandemi Covid-19 di tahun 2020, *Public Investment Fund* (PIF) menghabiskan lebih dari 1 miliar USD untuk mengakuisisi 2% saham di *Reliance Industries* yang merupakan konglomerat yang memiliki salah satu bisnis esport terkuat di India (Reuters, 2020). Tidak berhenti di situ PIF kembali menghabiskan 265 juta USD untuk membeli saham perusahaan *E-Sport* Tiongkok VSPO, setelah kunjungan Presiden Xi Jinping ke Riyadh pada tahun 2022 (ArabianBusiness, 2023). PIF juga mendirikan *Savvy Games Group* pada tahun

¹ Pendapatan minyak yang kemudian didenominasikan dalam dolar AS, dalam hal ini negara petrodolar bergantung kepada harga jual minyak serta volume yang dijual kepada negara lain.

2021 yang mana merupakan perusahaan game dan *E-Sports* yang dibentuk dengan misi untuk mendorong pertumbuhan dan pengembangan jangka panjang *E-Sports* dan industri games di Arab Saudi (Savvy Games Group, 2021).

Melanjutkan inisiatif-inisiatif besar yang telah dilakukan terhadap industri *E-Sport*, Arab Saudi kemudian menciptakan strategi khusus untuk semakin mendalami *E-Sport*. Yaitu dengan *National Gaming and Esport Strategy* (NGES) pada tahun 2022, yang memulai era baru untuk menjadikan Arab Saudi sebagai negara pemimpin di sektor *gaming* atau “*Global Hub for Gaming and E-Sport*” (Saudi Press Agency, 2022). Seperti yang disampaikan oleh Mohammed bin Salman bin Abdulaziz melalui Saudi Press Agency, pada 15 September 2022:

“The National Gaming and Esports Strategy is driven by the creativity and energy of our citizens and gamers, who are at the heart of the strategy. We are delivering on the ambitions of the gaming community in Saudi Arabia and around the world, with an exciting new career, and unique entertainment opportunities; aiming to make Saudi Arabia the ultimate global hub for this sector by 2030.”

MBS menunjukkan bahwa Arab Saudi berambisi untuk menggunakan dan mengembangkan *E-Sports* di negaranya dimana diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja dan peluang dalam industri hiburan ini, tak hanya itu mereka juga berambisi untuk menjadikan Arab Saudi sebagai pusat global dari *gaming* dan *E-Sports* pada tahun 2030. Strategi ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap produk domestik bruto (PDB) sekitar 50 miliar riyal (SAR) secara langsung dan tidak langsung. Serta diharapkan juga dapat menciptakan 39.000 lapangan kerja baru pada tahun 2030 (Saudi Press Agency, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis, Jenis penelitian ini dipilih oleh peneliti dikarenakan dianggap dapat mendukung penelitian dalam mendeskripsikan bagaimana penggunaan *E-Sport* sebagai salah satu sarana diplomasi publik Arab Saudi melalui program *Saudi Vision 2030*. Sebagaimana peneliti ingin mengetahui apa saja upaya yang dilakukan oleh Arab Saudi dalam menggunakan *E-Sports* sebagai diplomasi publik negaranya, mulai dari acara yang dilakukan hingga kerja sama yang dilakukan terhadap aktor lain. Data data yang berupa tulisan maupun gambar kemudian peneliti uraikan dalam bentuk deskripsi untuk memahami fenomena yang ada dan bukan untuk mengukur sebuah variabel baik itu keberhasilan maupun kegagalan dari diplomasi publik yang dilakukan Arab Saudi dalam menggunakan *E-Sports*.

Jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data sekunder yang mana didapatkan dari berbagai sumber tertulis yang teresedia yaitu antara lain jurnal, buku, laporan, berita dan sumber sumber lainnya. Adapun sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan penggunaan *E-Sport* sebagai sarana diplomasi publik Arab Saudi melalui *Saudi Vision 2030*, yang mana sumber utama berasal dari laman resmi *Saudi Vision 2030*, *The Saudi Esport Federation* sebagai badan utama pemerintah yang menangani *E-Sports* di Arab Saudi, dan juga laman resmi dari event *E-Sport* yang telah diselenggarakan seperti *Gamers8* dan *Esports World Cup*. Data data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis oleh peneliti dan akan dikaitkan dengan teori dan konsep yang digunakan sehingga kemudian dapat memberikan kesimpulan.

PEMBAHASAN

Gambaran Umum *E-Sports* Global

Istilah “*E-Sports*” pertama kali muncul dan digunakan pada siaran pers yang dikeluarkan oleh OGA (Online Gamers Association) pada tahun 1999 di Akademi Olahraga di London. Pemahaman dan definisi *E-Sports* paling awal dipaparkan oleh Wagner (2006) dimana dia mendefinisikan sebagai “bidang kegiatan olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi” (Wagner, 2006). Namun definisi Wagner terhadap *E-Sports* dianggap belum begitu jelas, karena tidak dapat membedakan secara tepat antara olahraga tradisional dan olahraga elektronik. Hingga kemudian Sjöblom mengembangkan definisi *E-Sports* bahwa Tidak seperti olahraga tradisional yang menggunakan kontak fisik secara langsung dalam melakukan kegiatan kompetitif, *E-Sports* merupakan olahraga yang mana aspek utamanya di fasilitasi oleh sistem elektronik melalui input dari pemain baik dalam bentuk individu maupun tim yang kemudian outpunya di keluarkan melalui media komputer ataupun konsol (Sjöblom, 2017).

Kemunculan pertama kali acara *E-Sport* berawal dari turnamen video gim pertama yaitu yang diadakan pada *Stanford Artificial Intelligence Lab*, 19 Oktober 1972 di Los Altos, California, dalam gim pertempuran roket *Spacewar* (Baker, 2016). Namun kemudian ajang *E-Sports* yang pertama kali ditujukan dan dipertandingkan ke pada penonton langsung dengan pertandingan antar tim pemain online (yang pada saat itu disebut sebagai clans) yang dilaksanakan pada tahun 1997. Pada tahun tersebut mulai terbentuk beberapa pemain profesional dan semi-profesional dalam liga permainan gim online dengan liga paling terkenal pada saat itu adalah “Cyberathlete Professional League”. Acara turnamen CPL yang paling terkenal pada tahun itu yang dipertontonkan pada penonton langsung adalah “The Foremost Roundup of Advance Gamers” atau yang biasa dikenal sebagai “The Frag” pada tahun 1997 (Wagner, 2006). *E-Sports* memiliki beberapa genre berbeda seperti Fighting Games², Real-Time Strategy (RTS)³, Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)⁴, First Person Shooter (FPS)⁵, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPGs)⁶ dan Sports Games⁷ (Ramella-Zampa dkk., 2022).

Selama beberapa tahun terakhir, *E-Sports* menjadi salah satu media hiburan yang banyak digandrungi oleh banyak penggemar secara global dengan perkembangan yang sangat cepat. Data dari Newzoo⁸ menunjukkan bahwa pada tahun 2023 audiens *E-Sports* telah mencapai 646 juta audiens yang diperkirakan akan mencapai 1,4 juta audiens pada tahun 2025. Pendapatan *E-Sports* global juga pada tahun 2022 telah

² Genre video gim yang bertemakan pertarungan kombat yang biasanya satu lawan satu dengan berisi banyak karakter dengan gerakan gerakan seni beladiri.

³ Genre video gim strategi yang dimainkan secara bersamaan dan dalam waktu langsung

⁴ Genre video gim online dimana merupakan pertarungan antar tim (biasanya berisi 3 sampai 5 orang) yang berada di sebuah arena. Dalam genre ini setiap pemain mengontrol satu karakter dengan peran dan kemampuan yang berbeda antar satu sama lain

⁵ Genre video gim yang menggunakan sudut pandang orang pertama dimana menggunakan tema perang dan tembak tembak.

⁶ Genre video gim dalam bentuk permainan peran yang dimainkan secara online bersamaan dengan banyak pemain

⁷ Genre video gim yang terinspirasi dari olahraga tradisional yang dimainkan dalam bentuk digital

⁸ Merupakan perusahaan yang berfokus dalam menganalisis industri gim dan *E-Sports*

mencapai sebesar 1,3 juta USD, yang diperkirakan akan mencapai sebesar 1,8 juta USD pada tahun 2025 (“Newzoo’s Global Esports Report,” 2022). Berkembang pesatnya *E-Sports* tersebut kemudian diperhatikan oleh beberapa negara sebagaimana mereka mulai memanfaatkan dan mengembangkan industri *E-Sports* sebagai salah satu sumber perekonomian negara. Berdasarkan data menurut *statista* terdapat 5 negara yang konsisten di 5 tahun terakhir mendapatkan pendapatan terbesar dari *E-Sports*, negara-negara tersebut adalah Amerika Serikat, Tiongkok, Korea Selatan, Jerman dan Inggris.

Sejarah *E-Sports* di Arab Saudi

Perkembangan *E-Sports* di Arab Saudi tentunya memiliki keterkaitan erat terhadap perkembangan dan sejarah budaya *gaming*⁹ di negara ini. Perkembangan video gim di Arab Saudi memang terbilang tertinggal apabila kita bandingkan dengan negara-negara lain di khususnya negara di kawasan barat. Budaya video gim mulai masuk ke Arab Saudi dengan munculnya generasi awal konsol pada periode tahun 1980-an dimana pada tahun-tahun tersebut mulai banyak konsol gim yang dipasarkan dan diiklankan pada jurnal Saudi. Budaya gim di Arab Saudi kemudian semakin berkembang pada tahun 1993, dimana pada periode ini mulai terjadinya perpindahan *gamers*¹⁰ yang mulai menggunakan PC *gaming* sebagai media hiburan dengan adanya floppy disk game yang lebih terjangkau. (AlKhamees, 2023). Produksi video gim baru dimulai di Arab Saudi pada tahun 1999, dimana hal ini dipengaruhi dari meningkatnya kepopuleran gim *First Person Shooter* yang berasal dari negara barat. Perkembangan video gim di Arab Saudi kemudian terus berkembang walaupun memang masih dikatakan memiliki perkembangan yang kecil dengan produksi gim yang sedikit (Sisler, 2008).

Budaya *gaming* terus berkembang di Arab Saudi pada awal tahun 2000-an dengan adanya *gaming cafes* yang merupakan tempat terbuka publik untuk bermain gim dimana biasanya memiliki biaya langganan. *Gaming cafes* didirikan dengan basis menggunakan sistem LAN¹¹ karena keterbatasan sistem pada masa tersebut, dari adanya *gaming cafes* ini kemudian muncul adanya kompetisi video gim melalui turnamen dan ajang perayaan gim (AlKhamees, 2023). Pada periode ini juga menjadi awal diadakannya acara gim pertama di Arab Saudi yaitu dengan acara *Saudi Gamers Day* pada tahun 2008 yang mana di laksanakan pada King Faisal Conference Hall di Riyadh (Al Hamoud, 2008).

Perkembangan *E-Sports* di Arab Saudi mulai berkembang sangat pesat dengan awal dibentuknya federasi khusus semi-pemerintah untuk menangani *E-Sports*, yaitu pada tahun 2017 dengan dibentuknya *Saudi Arabian Federation for Electronic and Intellectual Sports* (SAFEIS) yang kemudian namanya berubah menjadi *The Saudi Esport Federation* (SEF) yang dipimpin oleh HRH Prince Faisal bin Bandar Al Saud sebagai ketua dewan direksi (SABQ, 2017). SEF merupakan badan pengatur yang bertugas untuk membina atlet video gim dan mengembangkan komunitas dan industri gim di Arab Saudi. Sejak didirikan SEF telah menyelenggarakan berbagai turnamen serta acara baik itu dalam skala nasional maupun internasional, kemudian SEF juga telah menarik investasi dari berbagai pelaku sektor swasta lokal dan juga bekerja sama dengan pengembang internasional untuk mendapatkan peluang di pasar Saudi (SEF

⁹ Kegiatan memainkan permainan baik itu secara luring (offline) maupun daring (online)

¹⁰ Sebutan untuk orang yang memainkan video gim

¹¹ *Local Area Network*, yaitu jaringan area lokal berbentuk perangkat yang terhubung secara fisik dalam satu lokasi. Dalam konteks ini biasanya gim yang dimainkan memiliki jaringan lokal untuk terhubung antar perangkat untuk bermain bersama satu sama lain.

Purpose, t.t.). Setelah dibentuknya SEF perkembangan *E-Sports* di Arab Saudi meningkat secara signifikan dengan banyak adanya investasi yang dilakukan oleh pemerintah Arab Saudi melalui Public Investment Fund. dimana pada saat masa pandemi Covid-19 di tahun 2020, *Public Investment Fund* (PIF) menghabiskan lebih dari 1 miliar USD untuk mengakuisisi 2% saham di *Reliance Industries* yang merupakan konglomerat yang memiliki salah satu bisnis esport terkuat di India (Reuters, 2020). Tidak berhenti di situ PIF kembali menghabiskan 265 juta USD untuk membeli saham perusahaan *E-Sport* Tiongkok VSPO, setelah kunjungan Presiden Xi Jinping ke Riyadh pada tahun 2022 (ArabianBusiness, 2023).

Pada tahun 2021 kemudian diciptakan sebuah grup investasi yang di miliki oleh PIF Arab Saudi yaitu Savvy Games Group. Yang mana merupakan perusahaan game dan *E-Sports* yang dibentuk dengan misi untuk mendorong pertumbuhan dan pengembangan jangka panjang *E-Sports* dan industri games di Arab Saudi (Savvy Games Group, 2021). Sejak diciptakan Savvy Games Group telah melakukan berbagai investasi dan akuisisi saham dari beberapa perusahaan gim besar. Seperti pada tahun 2021 mereka telah mengakuisisi saham dari tiga perusahaan besar video gim Amerika yaitu Electronic Arts, Take-Two Interactive, dan Activision Blizzard (Stanton, 2023). Kemudian pada tahun 2022 mereka telah menginvestasikan sebanyak 1 miliar USD untuk membeli 8% saham di Embracer Group dan 5% saham di Nintendo (Partis, 2022). Di tahun ini Savvy Games Group juga menciptakan perusahaan gim dan *E-Sports* baru yang mana diciptakan dengan mengakuisisi dua perusahaan besar *E-Sports*, perusahaan pertama yaitu ESL yang merupakan salah satu perusahaan *E-Sports* independen terbesar di dunia yang berasal dari Modern Times Group yang berbasis di Swedia. Perusahaan kedua adalah FACEIT yang merupakan salah satu perusahaan penyelenggara turnamen *E-Sports* terbesar di dunia. Kedua perusahaan ini diakuisisi oleh Savvy Games Group dengan harga 1,5 miliar dollar, yang kemudian dengan diakuisisinya kedua perusahaan ini kemudian tercipta perusahaan gabungan keduanya dengan nama ESL FACEIT Group (EFG) pada Januari 2022 (*ESL FACEIT Group Announces ESL Saudi Challenge—First-Ever Exclusive ESL Tournament for Saudi Arabia*, t.t.). Savvy Games Group juga selanjutnya pada tahun 2023 melakukan akuisisi terhadap salah satu perusahaan pengembang video gim mobile terbesar di Amerika yaitu Scopely. Akuisisi dengan nilai sebesar 4.9 juta USD ini dilakukan oleh Savvy Games Group untuk meningkatkan Arab Saudi sebagai pemimpin global *E-Sports* (Savvy Games Completes Acquisition of Scopely in E-Gaming Push, 2023).

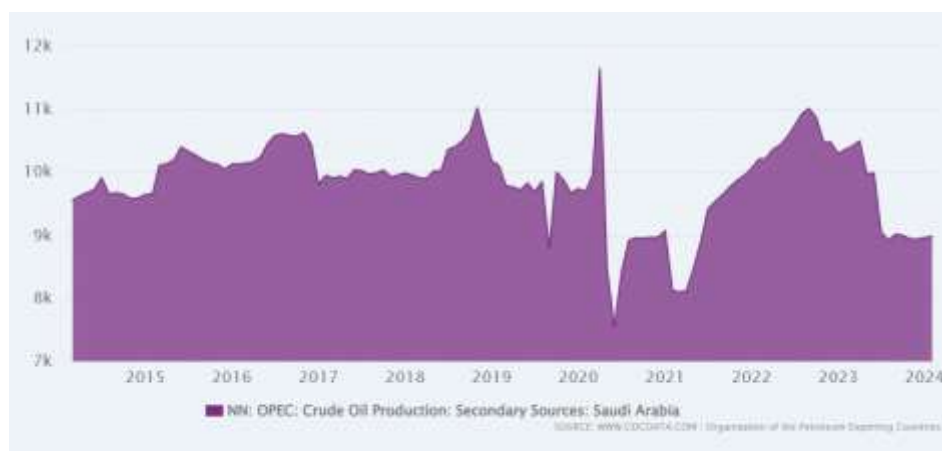
Perkembangan *E-Sports* di Arab Saudi kemudian memasuki tahap yang semakin serius dengan diciptakannya *National Gaming and Esports Strategy* oleh Mohammed bin Salman bin Abdulaziz pada September tahun 2022. Strategi ini diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja dan peluang dalam industri hiburan ini, tak hanya itu mereka juga berambisi untuk menjadikan Arab Saudi sebagai pusat global dari *gaming* dan *E-Sports* pada tahun 2030. Strategi ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap produk domestik bruto (PDB) sekitar 50 miliar riyal (SAR) secara langsung dan tidak langsung. Serta diharapkan juga dapat menciptakan 39.000 lapangan kerja baru pada tahun 2030 ” (Saudi Press Agency, 2022).

Dari dibentuknya NGES ini kemudian *E-Sports* semakin berkembang pesat dan Arab Saudi menjadi lebih serius dalam mengembangkan *E-Sports* di negaranya. Salah satu acara besar yang paling terakhir dilakukan oleh Arab Saudi adalah Esports World Cup, acara ini pertama kali diumumkan pada Oktober 2023. EWC sendiri dijalankan oleh Esports World Cup Foundation, yaitu sebuah organisasi nirlaba baru yang didirikan oleh pemerintah yang diklaim akan mendorong kolaborasi antara pemangku kepentingan *E-Sports* dan meningkatkan keberlanjutan sektor tersebut. EWC sendiri

akan menggantikan acara *E-Sports* besar Saudi sebelumnya yaitu Gamers8 yang diselenggarakan oleh SEF (*Saudi Arabian Prime Minister Announces Esports World Cup*, 2023).

Saudi Vision 2030 dan keterkaitannya terhadap *E-Sports* di Arab Saudi

Saudi Vision 2030 diciptakan pada tahun 2016 oleh Mohammad bin Salman bin Abdulaziz sebagai selaku Putra Mahkota, Perdana Menteri dan Ketua Dewan Urusan Ekonomi dan Pembangunan Arab Saudi. Visi ini dirancang sebagai upaya untuk mendiversifikasi perekonomian Arab Saudi dikarenakan pemerintah Saudi merasakan bahwa mereka sangat bergantung pada sumber daya minyak bumi sebagai penghasilan perekonomian utama (*Saudi Arabia's Vision 2030 Reform Plan Announced*, 2016). Ketergantungan terhadap perekonomian terhadap sumber minyak bumi ini tentunya menjadi keresahan Arab Saudi, sebagaimana mereka juga mengalami penurunan produksi dan harga dari sumber daya minyak bumi ini.



Gambar 1. Produksi Minyak Mentah Arab Saudi dari tahun 2015-2024

Sumber: (*Saudi Arabia Crude Oil: Production, 2002 – 2024 | CEIC Data*, t.t.)

Dari grafik di atas terlihat bahwa terdapat penurunan produksi minyak mentah, khususnya pada 3 tahun terakhir. Penurunan perekonomian tersebut dapat dikaitkan pada penurunan hasil produksi sumber daya minyak Arab Saudi yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti menurunnya harga minyak bumi dunia karena adanya persediaan yang berlebihan dari OPEC dan Amerika Serikat serta diperburuk dengan menurunnya permintaan minyak di Eropa dan China sebagai salah satu pasar utama (Lioudis, 2024).

Visi ini memiliki tiga tema utama dalam menjalankan dan mencapai pandangan perubahan Arab Saudi. Tema tersebut antara lain adalah *A Vibrant Society*, *A Thriving Economy*, dan *An Ambitious Nations*. Dari ketiga tema utama diatas *E-Sports* walaupun tidak disebutkan secara langsung masuk kedalam tema *A Thriving Economy*, sebagaimana tema ini memiliki salah satu fokus untuk mengembangkan dan mendiversifikasi perekonomian melalui sektor non-minyak. Dalam hal ini *E-Sports* masuk kedalam aspek pengembangan ekonomi digital. Untuk mencapai dan mendukung tiga tema di atas terdapat beberapa inisiatif seperti program dan proyek yang sedang dan akan dilakukan dalam Visi ini. Berbagai program yang ada dalam Visi ini di sebut sebagai Vision Realization Programs (VRPs), program program yang ada dalam VRP ini antara lain adalah National Transformation Program, Public Investment Fund, Quality of Life Program, Finansial Sector Development Program, National Industrial Development and Logistic Program, Privatization Program, Human Capability Development Program, Fiscal Balance Program, Housing Program, Hajj and

Umrah Program, National Companies Promotion Program dan yang terakhir Strategic Partnership Program (*Vision Realization Programs*, t.t.). Selain program program diatas terdapat juga proyek proyek beragam yang berjumlah lebih dari 20 proyek, dengan proyek skala besar yang mencolok seperti Qiddiya, NEOM, Diriyah, Roshn, dan The Red Sea (*Projects*, t.t.).

Dari berbagai program dan proyek yang ada di dalam Visi 2030, *E-Sports* menjadi salah satu industri hiburan yang di fokuskan dan dikembangkan dalam visi ini. Dalam *Vision Realization Programs* (VRPs), *E-Sports* sendiri berperan dan masuk kedalam beberapa program yang ada. Beberapa program tersebut adalah (*Vision Realization Programs*, t.t.):

1. *Quality of Life Program*

Program ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat Arab Saudi dengan menyediakan lebih banyak hiburan, rekreasi dan aktifitas sosial. *E-Sport* sendiri masuk kedalam aspek hiburan modern yang menarik bagi generasi muda. Selain itu Arab Saudi juga telah menyelenggarakan berbagai turnamen besar yang juga masuk kedalam hiburan dan aktivitas sosial baik itu dalam kancah lokal maupun internasional

2. *National Transformation Program*

Program ini memiliki tujuan untuk mendiversifikasi ekonomi melalui perkembangan sektor baru, dimana termasuk teknologi, pendidikan dan rekreasi digital. *E-Sports* tentunya merupakan sektor baru yang dapat digunakan untuk membuka peluang kerja baru di sektor teknologi dan hiburan digital, seperti pengembangan gim, manajemen acara *E-Sports* dan streaming.

3. *Public Investment Fund Program*

Program ini memiliki tujuan untuk meningkatkan investasi di sektor non-minyak melalui pembentukan aset strategis dan perusahaan global. *E-Sport* dalam hal ini telah menjadi salah satu fokus investasi dengan diciptakannya anak perusahaan PIF yaitu Savvy Games Group yang telah melakukan berbagai investasi besar terhadap industri *gaming* dan *E-Sports*.

4. *Human Capability Development Program*

Program ini memiliki tujuan untuk memberdayakan masyarakat Arab Saudi khususnya masyarakat muda melalui pendidikan, pelatihan dan penciptaan peluang kerja. *E-Sports* dalam hal ini dapat memberikan platform bagi pemuda untuk menunjukkan bakat mereka di kancah lokal maupun internasional, pemanfaatan *E-Sports* juga dapat membangun keterampilan digital generasi muda Arab Saudi. Selain itu turnamen dan kompetisi *E-Sports* dapat membantu untuk mengembangkan generasi profesi atlet profesional sebagai peluang kerja baru di Arab Saudi.

Dari berbagai program yang ada ini dapat dilihat bahwa *E-Sports* masuk ke dalam beberapa program berbeda yang nantinya diharapkan akan dapat berkembang secara cepat dan memberikan dampak yang baik pada perekonomian Arab Saudi melalui sektor baru ini.

Diplomasi publik Arab Saudi dalam memanfaatkan *E-Sport* melalui program Saudi Vision 2030

Implementasi dari strategi diplomasi publik Arab Saudi dalam menggunakan *E-Sports* untuk menyukkseskan Visi 2030 dapat dilihat melalui tiga dimensi yang di uraikan dalam teori diplomasi publik milik Mark Leonard. Dalam bukunya “Public Diplomacy” Mark Leonard membagi tiga dimensi utama yang dapat diperhatikan dalam praktik diplomasi publik, yaitu antara lain adalah News Management, Strategic Communication dan Relationship Building (Leonard dkk., 2002). Oleh karena itu diperlukan adanya pemaparan dari masing-masing dimensi tersebut untuk melihat bagaimana implementasi strategi diplomasi publik Arab Saudi dalam menggunakan *E-Sports*.

A. News Management

Dimensi ini merupakan dimensi yang berfokus pada bagaimana suatu negara melakukan penanganan berita yang ada baik itu yang berasal dari luar negaranya maupun yang berasal dari dalam negeri. Penanganan berita tersebut mencakup seperti menangani berita harian dan isu-isu yang muncul di media internasional yang dilakukan dengan respons yang tepat terhadap peristiwa yang terjadi dengan berbagai cara seperti melakukan konferensi, pernyataan resmi, klarifikasi dan masih banyak lagi. Penanganan berita dan isu tersebut dapat menggunakan media baik itu internasional maupun media nasional untuk menyebarkan informasi. (Leonard dkk., 2002).

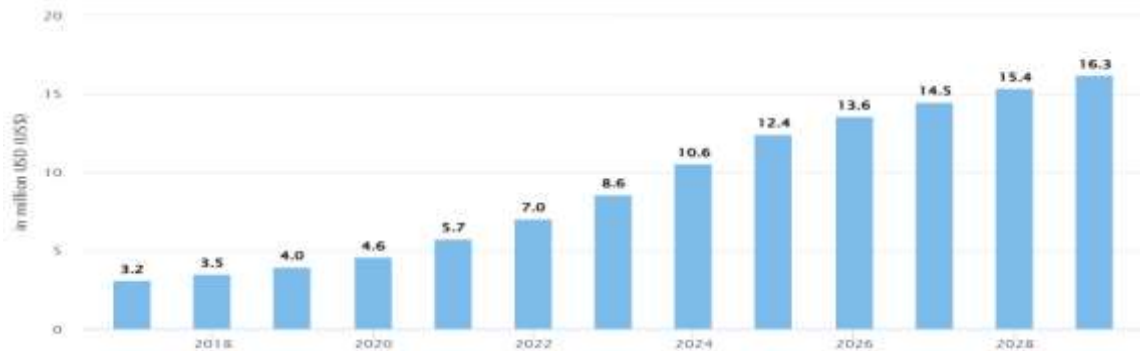
Dalam konteks manajemen berita di Arab Saudi, terdapat isu negatif yang diluncurkan oleh media internasional terkait penggunaan *E-Sports* di Arab Saudi yang di anggap sebagai *Sportwashing*¹². Hal ini dikarenakan seperti yang diketahui bahwa Arab Saudi memiliki beberapa permasalahan catatan buruk terkait hak asasi manusia, beberapa di antaranya seperti permasalahan kebebasan berbicara dan media, permasalahan perang terhadap Yemen, permasalahan hak perempuan, permasalahan hukuman mati dan masih banyak lagi (Human Rights Watch, 2024). Isu-isu tersebut kemudian membawa banyak tuduhan bahwa Arab Saudi menggunakan *E-Sports* sebagai salah satu media untuk *sportwashing* dikarenakan investasi besar besaran dan banyaknya upaya yang dilakukan Arab Saudi dalam meningkatkan industri *E-Sports* global dengan banyaknya acara dan turnamen besar seperti Gamers8 dan Esports World Cup yang diadakan di Arab Saudi (Church, 2024). Usaha besar besaran yang dilakukan Arab Saudi dalam menggunakan Olahraga dan *E-Sports* ini yang kemudian menimbulkan kecurigaan dari media global dimana terlihat bahwa Arab Saudi seakan akan mencoba menutupi citra negatif negaranya yang memiliki riwayat buruk dalam permasalahan hak asasi manusia dengan mereka mencoba membangun citra positif dengan menyejahterakan dan mengembangkan industri olahraga dan *E-Sports* secara besar besaran di kancah global.

Menanggapi tuduhan tersebut Arab Saudi tidak begitu peduli terkait isu negatif yang kerap kali dilontarkan oleh berbagai media internasional tersebut, sebagaimana pemerintah Arab Saudi lebih berfokus pada membangun hal positif yang mereka lakukan terhadap negaranya yaitu untuk meningkatkan perekonomian negaranya melalui olahraga dan *E-Sports*. Seperti yang dikatakan oleh Mohammed bin Salman kepada Fox News (“Saudi Crown Prince Says He Does Not Care about ‘sportswashing’ Claims,” 2023):

¹² konsep yang melibatkan negara yang menggunakan acara olahraga bergengsi untuk memproyeksikan citra yang baik tentang negara mereka di seluruh dunia, seringkali untuk mengalihkan perhatian dari dugaan pelanggaran hukum

“ *If sportswashing (is) going to increase my GDP by 1%, then we'll continue doing sportswashing* “

MBS menekankan jika “*sportswashing*” tersebut dapat meningkatkan PDB negaranya bahkan sebesar 1% saja, maka mereka akan terus menggunakan tersebut untuk meningkatkan PDB negaranya. Pernyataan ini ditujukan oleh MBS untuk segala penggunaan olahraga yang sedang dilakukan oleh Arab Saudi dalam Visi 2030 seperti Sepakbola, Golf dan *E-Sports* yang menjadi contoh beberapa olahraga yang difokuskan didalam Visi 2030. Sebagaimana adanya investasi besar untuk mengembangkan sektor olahraga dan hiburan, yang di harapkan oleh Arab Saudi dapat meningkatkan PDB negaranya bahkan jika itu hanya meningkat sebesar 1%.



Gambar 2. Pendapatan Pasar *E-Sports* di Arab Saudi

Sumber: (*Esports - Saudi Arabia | Statista Market Forecast, t.t.*)

Pada grafik di atas terlihat bahwa *E-Sports* sendiri telah terbukti membawa pendapatan besar di Arab Saudi sebagaimana industri ini terus berkembang dengan cepat dan menjanjikan. Pendapatan dari *E-Sports* di Arab Saudi terlihat terus meningkat setiap tahunnya, seperti pada tahun 2017 yang mana pendapatannya hanya mencapai 3.2 juta USD yang kemudian terus berkembang dan pada tahun 2024 telah mencapai 10.6 juta USD. Pendapatan *E-Sports* juga diperkirakan akan memiliki tingkat pertumbuhan tahunan sebesar 8,98% dari tahun 2024 hingga 2029 (CAGR 2024-2029). Peningkatan pendapatan ini tentunya dikarenakan berbagai upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah Arab Saudi dalam menggunakan dan mengembangkan *E-Sports* di negaranya. Seperti berbagai investasi yang telah mereka lakukan terhadap industri video gim dan *E-Sports* serta berbagai acara dan turnamen besar *E-Sports* yang di laksanakan dan diselenggarakan oleh pemerintah Arab Saudi seperti bentuk acara nyata yang telah dilakukan adalah dengan *Gamers Without Borders*, *Gamers8* dan *Esports World Cup* yang telah sukses dilaksanakan dan menarik perhatian global.

Gamers Without Borders sendiri merupakan acara *E-Sports* global yang mana ditujukan untuk mengumpulkan amal yang dilaksanakan untuk membantu upaya melawan permasalahan COVID-19 dan permasalahan kemanusiaan lainnya. Acara ini diselenggarakan oleh Saudi Esports Federation yang menghadirkan lebih dari 30 gim berbeda untuk dipertandingkan mulai dari Dota 2, FIFA 20, Fortnite dan masih banyak lagi. Edisi pertama dan kedua dari acara ini yang dilaksanakan pada tahun 2020 dan 2021 telah mendapatkan sumbangan senilai sekitar 75 juta Riyal dengan jumlah penonton online sebesar lebih dari 45 juta penonton. Sumbangan tersebut kemudian disalurkan untuk memerangi penyebaran COVID-19 dan pendistribusian vaksin, kepada beberapa organisasi kemanusiaan dan amal seperti Global Alliance and Immunization (GAVI), United Nations Children’s Fund (UNICEF), International Medical Corp, Direct Relief dan masih banyak lagi. Pada edisi ketiga yang dilaksanakan pada tahun 2022, acara ini mendapatkan sumbangan sekitar 37,5 juta Riyal yang kemudian sumbangan tersebut dialokasikan untuk berbagai tujuan kemanusiaan global yang diselenggarakan

dan dikelola oleh *The King Salman Humanitarian Aid and Relief Center*. Edisi keempat menjadi acara terakhir dari *Gamers Without Borders* dimana dilaksanakan pada tahun 2023 dengan tujuan untuk mencapai total bantuan kemanusiaan sebesar 150 juta dan mendapatkan sumbangan sebesar 37 juta Riyal (*Gamers Without Borders*, 2024).

Gamers8 merupakan turnamen *E-Sports* yang telah sukses dilaksanakan selama dua edisi dengan menghadirkan pertandingan gim *E-Sports* terkenal seperti Rocket League, Dota 2, Tekken 7, Fortnite, Rainbow Six Siege, PUBG Mobile dan masih banyak lagi. Edisi pertama dari turnamen ini dilaksanakan pada tahun 2022 dengan total hadiah sebesar 15 juta USD, dengan 392 pemain profesional dan 113 tim yang bertanding. Acara ini menghadirkan lebih dari 1,4 juta pengunjung festival, turnamen ini juga disiarkan secara online langsung dan mencapai lebih dari 130 juta penonton. Selain itu pada edisi pertama turnamen ini terdapat festival musik yang dilaksanakan selama 8 malam yang telah dihadiri lebih dari 70.000 orang. Pada edisi kedua yang dilaksanakan pada tahun 2023, acara ini memiliki total hadiah dua kali lipat dari edisi pertama yaitu sebesar 33,5 juta USD. Acara ini menghadirkan lebih dari 325 tim dan 1400 pemain yang bertanding, dengan lebih dari 250 juta total penonton dan dengan pengunjung venue langsung sebanyak 2,6 juta orang. Acara ini juga menghadirkan konser musik dengan bintang tamu seperti Tyga, Steve Aoki, Myriam Fares dan Cosmicat (SEF 2023 Annual Report, 2023).

Melanjutkan keberhasilan dari *Gamers8*, Arab Saudi kemudian menghadirkan acara besar selanjutnya yaitu *Esports World Cup*. EWC merupakan kompetisi *E-Sports* elit telah yang berhasil dilaksanakan perdana pada bulan Juli hingga Agustus 2024 di venue kelas dunia, Riyadh Boulevard City. Acara ini memiliki jumlah hadiah sebesar lebih dari 60 juta USD dengan lebih dari 500 tim dan lebih dari 1500 atlet *E-Sports* yang bertanding dalam 21 judul gim berbeda yaitu antara lain seperti Dota 2, Mobile Legends, PUBG Mobile, Honor of Kings, Apex Legends, Rainbow Six Siege, League of Legends dan masih banyak lainnya. Tidak hanya melakukan pertandingan EWC juga menghadirkan program khusus untuk membantu organisasi-organisasi *E-Sports* yaitu program *Esports World Cup Club Program* yang diciptakan untuk membantu perencanaan berkelanjutan bagi klub-klub *E-Sports* yang hadir di EWC. Kemudian EWC juga menghadirkan festival yang berlangsung selama 8 minggu, festival tersebut mencakup antara lain seperti pameran, museum, akademi *E-Sports*, arena hiburan dan masih banyak lagi yang berada di venue Riyadh Boulevard City secara gratis. EWC akan hadir di tahun berikutnya yaitu pada tahun 2025 dengan lebih banyak video gim yang dipertandingkan dan lebih banyak atlet *E-Sports* yang akan bertanding nantinya, seperti Catur dan Counter-Strike 2 yang sudah dipastikan akan hadir di edisi EWC selanjutnya (*Home | Esports World Cup*, 2025).

Untuk melakukan manajemen berita dengan menyebarkan upaya dan kesuksesan yang telah dilakukan Arab Saudi dalam menangkal isu yang dilontarkan kepada negaranya tersebut, tentunya Arab Saudi menggunakan beberapa media dan website pemerintah dalam menyebarkan berita terkait *E-Sports* di negaranya. Media utama yang merupakan sumber penyebar berita domestik Arab Saudi adalah Saudi Press Agency (SPA) yang merupakan media milik pemerintah Arab Saudi yang berada dibawah Kementerian Media Arab Saudi. SPA didirikan pada tahun 1971 merupakan sumber media utama sebagai penyedia konten media domestik Arab Saudi terhadap masyarakat internasional yang akurat dan secara langsung dimana tersedia beberapa bahasa agar mudah dipahami oleh pembaca internasional (*The Official Saudi Press Agency*, t.t.). Website SPA sendiri menyediakan berbagai bagian berita mulai dari berita umum, politik, ekonomi, olahraga, sosial, budaya, pariwisata dan hiburan, serta masih banyak lagi. SPA sendiri telah melakukan berbagai publikasi media terkait *E-Sports* di Arab Saudi, sebagaimana terdapat lebih dari 100 berita terkait *E-Sports* didalam website SPA.

Berita-berita tersebut mulai dari pemberitaan terkait badan *E-Sports* Arab Saudi seperti SEF dan Savvy Games Group, kemudian terkait acara *E-Sports* yang dilakukan di Arab Saudi seperti Gamers8, Esports World Cup dan masih banyak lagi, kemudian terkait pencapaian baik itu individu maupun tim *E-Sports* yang dilakukan di acara domestik maupun internasional dan masih banyak lagi.

Media milik pemerintah lain yang juga berada di bawah Kementerian Media Arab Saudi adalah *Saudipedia*. *Saudipedia* atau yang juga diketahui sebagai *Saudi Encyclopedia* merupakan platform digital multibahasa yang menyediakan informasi lokal mengenai Arab Saudi yang dapat di akses oleh semua orang. *Saudipedia* menyediakan berbagai macam artikel dan konten multimedia yang mana merupakan dokumentasi dari berbagai urusan yang ada di Arab Saudi dalam format baik itu tertulis, visual maupun audio (Saudipedia, 2024). *Saudipedia* sendiri menyediakan beberapa bagian bagian didalamnya seperti sejarah, pemerintah dan politik, ekonomi dan bisnis, agama, geografis, budaya, masyarakat dan figur. Terdapat 25 artikel terkait *E-Sports* Arab Saudi di *Saudipedia*, artikel artikel yang ada mencakup industri video gim di Arab Saudi, badan dan strategi terkait *E-Sports* di Arab Saudi seperti Saudi Esports Federation, Savvy Games Group, NGES dan masih banyak lagi, acara *E-Sports* di Arab Saudi seperti EWC, Saudi eLeague, Gamers Without Borders, Kingdom eCup, Esports Federation Cup, Saudi University Esports League dan masih banyak lagi, dan juga klub *E-Sports* Arab Saudi seperti Team Falcons.

Selain media milik pemerintah terdapat juga media swasta yang juga bertindak dalam melakukan penyebaran informasi terkait *E-Sports* di Arab Saudi. seperti Arab News yang merupakan media berbahasa Inggris terkemuka di Arab Saudi yang secara rutin menerbitkan artikel terkait *E-Sports* di Arab Saudi. Sebagai mana mereka memiliki bagian khusus yang berada di bawah bagian olahraga dimana didalamnya terdapat subbagian terkait *E-Sports*, adapun berita terkait *E-Sports* di Arab Saudi mulai dari penyelenggaraan acara turnamen *E-Sports*, inisiatif pemerintah dalam industri *E-Sports* dan masih banyak lagi (*Arab News - E-Sport*, t.t.). Media swasta serupa selanjutnya adalah Saudi Gazette yang juga merupakan media berbahasa Inggris yang cukup terkenal di Arab Saudi dimana tidak seperti Arab News yang memiliki subbagian khusus terkait *E-Sports*, Saudi Gazette tidak memilikinya. Namun Saudi Gazette tetap memiliki berita terkait *E-Sports* di websitenya yang terdapat sebanyak lebih dari 140 artikel (*Saudi Gazette/ Results for: esports*, t.t.). Selain kedua media swasta tersebut masih banyak media swasta lainnya seperti Al Arabiya, MBC Group dan Sabq yang juga menyediakan berita terkait *E-Sports* di Arab Saudi, namun mereka belum begitu terkenal khususnya sebagai penyebar media di mata internasional dikarenakan seperti Sabq yang belum menyediakan bahasa Inggris untuk mempermudah masyarakat internasional membaca berita yang ada.

Selain website media pemerintah dan swasta, website dari badan nasional untuk *E-Sports* yaitu Saudi Esports Federation (SEF) juga menjadi salah satu penyebar berita dan informasi terkait *E-Sports* di Arab Saudi. Website SEF sendiri menyediakan beberapa informasi terkait acara apa saja yang akan dilakukan dan telah dilakukan sepanjang tahun dengan disediakannya kalender yang menunjukkan acara *E-Sports* mulai dari Januari hingga Desember. Kemudian juga ada bagian berita yang menyajikan berita terkait SEF di Arab Saudi mulai dari terpilihnya HRH Prince Faisal bin Bandar bin Sultan Al Saud sebagai ketua IESF hingga kerja sama yang dilakukan SEF dengan berbagai negara. Adapun bagian komunitas, dimana pada bagian ini terdapat informasi mengenai klub, tim, klan dan juga masing masing member yang ada di liga *E-Sports* Arab Saudi yang berada di bawah naungan SEF. Kemudian juga ada bagian yang menunjukkan program SEF seperti *Saudi Esports Academy* yang merupakan program khusus SEF untuk mengembangkan atlet *E-Sports* baru di Arab Saudi (*Saudi Esports*

Federation, t.t.). SEF juga setiap tahunnya menyediakan laporan tahunan, dimana didalam laporan ini terdapat informasi secara detail terkait berbagai acara yang telah dilakukan oleh SEF sepanjang tahunnya. Selain itu pada laporan ini juga diberikan beberapa rencana yang akan dilakukan di tahun berikutnya (SEF 2023 Annual Report, 2023).

B. Strategic Communication

Komunikasi Strategis merupakan dimensi yang berfokus pada pembangunan narasi dan citra positif negara yang dilakukan dengan menciptakan agenda berita melalui aktivitas dan acara untuk memberikan pesan dan mempengaruhi persepsi masyarakat. Cara yang dapat dilakukan dalam dimensi ini seperti kampanye branding nasional (*nation branding*), promosi kebudayaan, pariwisata, dan program ataupun penyelenggaraan acara. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan lembaga pemerintah, organisasi budaya, dan media sebagai alat komunikasi strategis (Leonard dkk., 2002).

Arab Saudi sendiri telah melakukan upaya komunikasi strategis melalui pembangunan narasi dan branding negaranya sebagaimana mereka telah menggunakan *E-Sports* untuk mempromosikan negaranya untuk berkembang menjadi pusat teknologi dan hiburan global melalui Saudi Vision 2030, dan juga Arab Saudi memiliki strategi untuk menjadikan negaranya sebagai pusat *gaming* dan *E-Sports* global yaitu yang disebut sebagai *National Gaming and Esports Strategy*. Seperti yang disampaikan oleh Mohammed bin Salman bin Abdulaziz melalui Saudi Press Agency, pada 15 September 2022:

“The National Gaming and Esports Strategy is driven by the creativity and energy of our citizens and gamers, who are at the heart of the strategy. We are delivering on the ambitions of the gaming community in Saudi Arabia and around the world, with an exciting new career, and unique entertainment opportunities; aiming to make Saudi Arabia the ultimate global hub for this sector by 2030.”

MBS menunjukkan bahwa Arab Saudi berambisi untuk menggunakan dan mengembangkan *E-Sports* di negaranya dimana diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja dan peluang dalam industri hiburan ini. Tak hanya itu mereka juga berambisi untuk menjadikan Arab Saudi sebagai pusat global dari *gaming* dan *E-Sports* pada tahun 2030. Strategi ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap produk domestik bruto (PDB) sekitar 50 miliar riyal (SAR) secara langsung dan tidak langsung. Serta diharapkan juga dapat menciptakan 39.000 lapangan kerja baru pada tahun 2030 (Saudi Press Agency, 2022)

Untuk mencapai strategi dalam menjadikan Arab Saudi sebagai pusat *gaming* dan *E-Sports* global, terdapat proyek-proyek yang dilakukan di dalam Visi 2030 dengan proyek besar seperti NEOM dan Qiddiya. Proyek ini merupakan proyek daerah dan kota



khusus yang sedang dibangun di Arab Saudi yang menjadikan negaranya sebagai negara pertama yang menjadi ibukota pusat industri hiburan dan *gaming* (Projects, t.t.). NEOM merupakan proyek yang diluncurkan pada tahun 2017, adalah daerah yang bertempat di barat laut di Kerajaan Arab Saudi yang akan berfokus pada teknologi canggih dengan menggunakan energi bersih dan terbarukan. NEOM sendiri sesuai dengan namanya yang berarti “masa depan baru” diharapkan dapat menciptakan daerah futuristik dengan berbagai proyek besar didalamnya seperti Magna, Oxagon, Sindalah, The Line dan Trojena (About NEOM, t.t.).

Gambar 3. Proyek regional di NEOM
Sumber: (NEOM, t.t.)

Terkait dengan *gaming* dan *E-Sports*, NEOM sendiri ingin menjadi titik pusat untuk industri game di region MENA¹³ dan juga global. NEOM sendiri akan menciptakan kampus yang sepenuhnya memanfaatkan teknologi dan lingkungan canggih untuk meningkatkan kreativitas serta peluang bisnis di industri *gaming* dan *E-Sports*. Infrastruktur yang akan diciptakan dalam sektor *gaming* ini adalah seperti diciptakannya kampus *gaming* canggih secara fisik dan teknologi, dimana dilengkapi dengan studio pengembangan gim, ruangan rekaman audio, fasilitas *motion capture*¹⁴ dan *visual effect*¹⁵, serta zona pembelajaran untuk pengembangan industri gim (GAMING AT NEOM, t.t.). NEOM juga telah melakukan berbagai kerja sama dalam merealisasikan sektor *gaming* di region ini. Seperti yang pertama dilakukan pada Februari 2022, dimana NEOM dan MBC Group (yang merupakan perusahaan media terbesar di MENA) melakukan perjanjian Join Venture (JV) untuk mendirikan studio pengembangan video gim AAA¹⁶ pertama di kawasan tersebut. Dengan diciptakannya studio ini diharapkan akan menciptakan peluang bagi para *gamers* dan pengembang gim di Arab Saudi untuk membangun karier di industri gim dengan terciptanya banyak peluang kerja (NEOM and MBC GROUP Form a Joint Venture, t.t.).

Kemudian yang paling baru pada Desember 2024, NEOM melakukan kerja sama dengan penerbit gim global yaitu dengan program “Publisihing Partner Network” yang merupakan bagian dari program “Level Up Accelerator” milik NEOM Media. Program ini mendatangkan empat mitra penerbit video gim yaitu antara lain adalah Kwalee, Sandsoft Tamatem Games dan Black Smokes Studios. Dengan kemitraan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan perusahaan gim lokal yang masih muda dengan berkolaborasi bersama penerbit gim internasional tersebut dan diharapkan dapat menarik investor, media dan bakat internasional ke wilayah ini (NEOM Media Partners with Global Game Publishers, t.t.).

Serupa dengan proyek besar sebelumnya, Qiddiya yang diluncurkan pada tahun 2018 merupakan proyek pusat kota hiburan, olahraga dan budaya global. Kota ini menawarkan arena olahraga internasional, tempat konser dan hiburan, akademi olahraga dan seni, lintas balap, aktivitas luar ruangan dan petualangan serta taman hiburan. Qiddiya yang mana di danai oleh dana kekayaan Arab Saudi yaitu Public Investment Fund, merupakan proyek strategis yang berlokasi 45 kilometer dari ibukota Riyadh.

¹³ Akronim yang merujuk pada Timur Tengah dan Afrika Utara (Middle East and North Afrika)

¹⁴ Merupakan metode untuk membuat gerakan baik itu manusia, hewan maupun benda mati yang kemudian dimasukkan ke dalam animasi untuk kepentingan video gim

¹⁵ Merupakan teknik yang digunakan untuk membuat adegan yang tidak dapat direkam secara langsung oleh gim untuk menciptakan

¹⁶ Merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kualitas permainan yang dibuatnya dan tingkat popularitasnya di kalangan pemain gim besar dan terkenal.



Proyek kota ini memiliki berbagai distrik mulai dari hiburan (seperti taman hiburan tematik, lintasan balap stadion esports, kantor pusat untuk organisasi esports dan perusahaan gim, tempat untuk konser musik, olahraga, budaya, bisnis dan masih banyak lagi (*Project Qiddiya*, t.t.).

Gambar 4. Peta kota Qiddiya

Sumber: (*Qiddiya City*, t.t.)

Qiddiya sendiri telah melakukan berbagai upaya untuk menjadikan kota ini sebagai pusat global gim dan *E-Sports*, seperti upaya untuk menarik organisasi *E-Sports* dunia untuk membuka cabang di kawasan ini, dengan diciptakannya Program Klub Qiddiya. Program ini bertujuan untuk mendatangkan setidaknya 15 organisasi *E-Sports* yang berada di seluruh dunia, sebagaimana program ini menarik setidaknya satu hingga dua tim dari setiap region mulai dari Asia Tenggara, Korea Selatan, Tiongkok, Jepang, Afrika, Timur Tengah, Amerika Utara Amerika Selatan dan Eropa. Klub klub yang menjadi kandidat untuk masuk kedalam program ini mungkin akan diambil dari klub organisasi *E-Sports* yang telah terdaftar menjadi bagian dari *Esports World Cup Support Program*, dimana terdapat 30 organisasi klub *E-Sports*. Dengan diciptakannya program yang mendanai mereka dengan dukungan finansial dari Qiddiya ini, klub klub organisasi *E-Sports* tersebut akan diminta untuk mendirikan kantor di kampus mitra strategis di Riyadh pada akhir paruh pertama 2025 (Fudge, 2024).

Selain Program Klub, Qiddiya juga telah melakukan berbagai pemasaran akan kota ini di berbagai acara kejuaraan *E-Sports* di berbagai negara sepanjang tahun 2024. Seperti pada kejuaraan EVO pada bulan juli di Amerika Serikat, ChinaJoy di Shanghai China, IEM Cologne dan Gamescom pada bulan Agustus, PAX West dan Tokyo Game Show pada bulan September, MPL MENA S6 dan MPL Indonesia S14, M6 World Championship di Kuala Lumpur , Dreamhack Stockholm pada bulan November dan yang terakhir EVO Internasional pada bulan Desember (Fudge, 2024).

C. Relationship Building

Dimensi ini merupakan dimensi yang berfokus untuk membangun hubungan jangka panjang dengan audiens asing melalui pertukaran dan dialog antar budaya. Dimensi ini bertujuan untuk menciptakan keterhubungan dan kepercayaan jangka panjang antara negara dan masyarakat global. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam dimensi ini adalah seperti dengan diadakannya program pertukaran pelajar, beasiswa, dan pendidikan internasional. Selain itu juga dapat dilakukan kerjasama budaya, seni, dan olahraga untuk memperkenalkan nilai nilai positif negara serta menjalin hubungan dengan audiens asing (Leonard dkk., 2002).

Dalam meningkatkan hubungan jangka panjang Arab Saudi sendiri telah melakukan berbagai upaya untuk membangun hubungan dengan audiens asing. Sebagaimana Saudi Esports Federation telah menyediakan beberapa program seperti *Saudi Esports Academy* yang merupakan platform *e-learning* yang menyediakan kesempatan untuk pecinta gim untuk meningkatkan kemampuan mereka baik antar pemain lokal maupun internasional. Kemudian juga ada *Next World Forum* yang merupakan forum yang diselenggarakan untuk memperkuat visi Saudi untuk masa depan gim yang dinamis. Acara ini merupakan pusat pertemuan bagi para pemikir brilian untuk membahas peluang baru di *E-Sports*. Acara ini mendatangkan banyak pembicara-pembicara terkenal seperti Gareth Bale yang merupakan atlit sepak bola terkenal yang juga sekaligus pemilik perusahaan Primesure Ltd, Michael Bay yang merupakan direktor dan produser film terkenal, Kevin Lin yang merupakan penemu dan CEO dari perusahaan streaming Twitch, David Stelzel yang merupakan kepala dari

Unreal Engine di Epic Games, Francisco Xavier Deniele yang merupakan Vice President Esports dan Competitive *Gaming* perusahaan game Ubisoft, James Yang selaku direktur pusat esports global milik perusahaan Tencent dan masih banyak lagi (SEF 2023 Annual Report, 2023).

Selain program di atas terdapat juga acara-acara dan turnamen *E-Sports* besar yang telah diselenggarakan di Arab Saudi yang dilaksanakan dengan organisasi *E-Sports* negara lain seperti Saudi-Thai Invitational Friendly Match yang mana merupakan pertandingan persahabatan antara Arab Saudi dan Thailand dengan total hadiah sebesar 6.6 ribu USD yang diadakan di Pattaya, Thailand (*First Leg of Saudi-Thai Esports Invitational Concludes in Pattaya, Thailand*, t.t.). Kemudian juga diselenggarakan IESF World Esports Championship 2023 yang merupakan acara tahunan *E-Sports* terkenal yang diorganisir oleh lembaga *E-Sports* Romania, yang kemudian memilih Arab Saudi sebagai tuan rumah untuk menyelenggarakan kualifikasi IESF untuk kawasan Asia-Pasifik dimana dilaksanakan di Riyadh (SEF 2023 Annual Report, 2023).

SEF juga telah melakukan banyak kerja sama dan kolaborasi dengan perusahaan perusahaan internasional dalam menyukseskan berbagai acara-acara *E-Sports* di negaranya. Seperti yang dipaparkan melalui SEF Annual Report 2023 terdapat beberapa perusahaan yang bekerjasama dan menjadi partner kolaborasi berbagai acara yang diselenggarakan oleh SEF, antara lain partner acaranya seperti Spotify, LG, Adidas, Mastercard, Razer, Pepsico, KFC dan masih banyak lagi. Kemudian juga mereka bekerja sama dengan perusahaan publisher gim seperti Epic Games, Riot Games, Konami, SNK, Capcom, Ubisoft, Valve, Moonton, Bandai Namco, NetEase Games, Tencent Games dan masih banyak lagi. Kemudian SEF juga bergabung dengan Team *E-Sports* di seluruh dunia seperti OG, G2, Navi, Loud, Cloud9, Tundra, NRG, Talon, TSM, Faze Clan, Team Liquid dan masih banyak lagi (SEF 2023 Annual Report, 2023).

Selain SEF, pembangunan kerja sama juga cukup besar dilakukan oleh Esports World Cup Foundation pada ajang Esport World Cup yang diadakan pada bulan Juli hingga Agustus 2024 di venue kelas dunia, Riyadh Boulevard City. Acara dengan prize pool sebesar lebih dari 60 juta USD ini menghadirkan lebih dari 1500 atlet *E-Sports* dari seluruh dunia yang masuk kedalam lebih dari 500 klub *E-Sports* yang berbeda. Berkaitan dengan klub *E-Sports*, EWC sendiri memiliki program khusus untuk meningkatkan ekosistem tim *E-Sports* global yaitu dengan program EWC Club Support Program. Program ini merupakan inisiatif yang dirancang untuk mempromosikan perencanaan berkelanjutan bagi klub-klub *E-Sports*, program ini nantinya akan dikembangkan terus menuju versi lebih berkembang yang akan disebut sebagai EWCF Club Partner Program. Program ini menyediakan pendanaan sebesar 20 juta USD untuk klub yang berpartisipasi, yang mana sejauh ini terdapat sebanyak 30 anggota klub yang nantinya akan diperluas sebesar 40 anggota klub. Adapun beberapa klub yang sudah terdaftar dalam program ini adalah antara lain yaitu Cloud9, Blacklist International, Faze Clan, Fnatic, Furia, G2 Esports, Gaimin Gladiator, Karmine Corp, Gen G, Guild, KOI, OG, NRG, Weibo *Gaming*, T1, Talon, Twisted Minds, Natus Vincere, Team Secret, Team Vitality, TSM, LGD *Gaming*, Loud, Team Liquid, Tundra, Team Falcons, Virtus Pro, Spacestation *Gaming*, 100Thieves, dan Ninjas in Pajamas (*Club Program | Esports World Cup*, t.t.).

Klub-klub yang berpartisipasi didalam program ini nantinya akan diberikan dana dasar sebesar enam digit setiap tahunnya yang kemudian digunakan untuk mengembangkan organisasi mereka dengan mengaktifasi merek, pemain atau atlet, dan fans mereka pada ajang kejuaraan Esport World Cup. Adapun dana tambahan yang akan diberikan oleh pihak EWCF melalui berbagai kegiatan, kampanye dan hadiah

menjelang EWC 2025 nantinya yang berdasar dari prestasi dan metrik dari masing masing klub (*Club Program | Esports World Cup, t.t.*). Program ini akan menciptakan ekosistem dan pertumbuhan *E-Sports* yang terus berkembang sebagaimana dengan dana yang diberikan oleh EWCF klub klub *E-Sports* ini akan terus mengembangkan kualitas dari klub tersebut, baik dari pemain mereka, fasilitas mereka dan juga yang paling penting adalah meningkatnya hubungan terhadap penggemar mereka khususnya terhadap kejuaraan Esports World Cup melalui klub yang mereka dukung. Penggemar dari setiap klub klub berbeda yang berasal dari berbagai negara di dunia ini meningkatkan hubungan dan kepercayaan masyarakat global terhadap Arab Saudi yang ingin menjadikan negaranya sebagai pusat *E-Sports* global khususnya melalu ajang tahunan Esports World Cup ini.

Selain program khusus partner klub, EWC juga menjalin kemitraan dengan berbagai brand brand ternama sebagai sponsor mereka. Brand brand tersebut antara lain seperti Jameel motorsport, Aramco, Pepsi dan Sony yang masuk kedalam parter strategis, kemudian Amazon, Bams, AXE, Honor, Kit Kat, LG, dan Mentos yang masuk kedalam partner utama, kemudian Adidas, Master Card dan Al-Baik yang menjadi partner resmi mereka (*Sponsors & Partners | Esports World Cup, t.t.*). EWC juga melakukan kerja sama dengan The Esports Awards yang merupakan ajang tahunan festival *E-Sports* yang merayakan pencapaian mulai dari pemain, tim, media, penyedia perangkat keras, gim, acara dan tokoh yang membentuk industri *E-Sports*. Kerja sama antara The Esports Awards dan EWCF (yang akan dilakukan selama 3 tahun) sendiri menghadirkan acara penghargaan ini yang telah berhasil dilaksanakan di Riyadh pada 24 Agustus 2024, yang mana lebih megah dan baik dari acara Esports Awards sebelumnya (*Esports World Cup and the Esports Awards Announce Three-Year Partnership, 2024*).

Pembangunan hubungan terakhir yang cukup besar dilakukan oleh Arab Saudi terkait *E-Sports* adalah dilakukannya kerja sama antara The Internasional Olympic Committee (IOC) dengan National Olympic Committe (NOC) Arab Saudi sepanjang 12 tahun, untuk menjadikan Arab Saudi sebagai tuan rumah pertama hadirnya *E-Sports* di kejuaraan Olympic pada tahun 2027 yaitu yang dinamakan sebagai Olympic Esports Games yang nantinya akan diadakan secara rutin (*IOC Enters a New Era with the Creation of Olympic Esports Games – First Games in 2025 in Saudi Arabia, 2024*).



Gambar 5. Kerja sama antara IOC dan NOC Arab Saudi

Sumber: olympics.com

IOC sendiri sebenarnya telah mulai tertarik dalam melibatkan *E-Sports* sejak tahun 2018. Kemudian pada tahun 2023 IOC menyelenggarakan Olympic Esports Week di Singapura yang sukses dilaksanakan pada tanggal 23 hingga 25 juni 2023 (Goh, 2023). Dengan keberhasilan acara tersebut kemudian Presiden IOC meminta komisi Esports IOC pada sidang IOC ke 141 di Mumbai, India pada Oktober 2023 untuk mempelajari pembentukan Olimpiade *E-Sports*. Hingga akhirnya pada sidang ke 142 IOC voting menghasilkan terciptanya Olympic Esports Games pertama. HRH Prince Abdulaziz bin Turki Al Faisal, selaku Menteri Olahraga dan Presiden dari komite Olympic dan Paralympic Arab Saudi memaparkan kehormatannya dengan dipercayainya Arab Saudi sebagai tuan rumah pertama ajang ini seperti yang dikatakan oleh HRH Prince Abdulaziz pada sesi 142 IOC (*IOC Enters a New Era with the Creation of Olympic Esports Games – First Games in 2025 in Saudi Arabia*, 2024):

“Thanks to Vision 2030 introduced by His Royal Highness Prince Mohammed bin Salman, Crown Prince and Prime Minister of Saudi Arabia, esports in Saudi Arabia already have a rich past, an exciting present and a promising future. And the reason why is the same reason why we are investing across all sports – our young people. Our commitment to esports is simply a reflection of the world our young people live in, and we now all have the chance to write new Olympic history together. The chance to inspire new dreams and new ambitions for literally millions of athletes around the world.”

Beliau memaparkan bahwa berkat Visi 2030, yang diperkenalkan oleh Prince Mohammed bin Salman dan Menteri *E-Sports* Arab Saudi bahwa Arab Saudi telah memiliki masa lalu yang kaya, masa kini yang menarik dan masa depan yang menjanjikan dalam industri *E-Sports*. Beliau juga menekankan alasan dari berkembangnya *E-Sports* di Arab Saudi merupakan cerminan dari masyarakat muda yang ada di Arab Saudi. Beliau juga berkomitmen untuk menyediakan platform terbaik bagi para atlet untuk tampil dan agar bersemangat dalam olimpiade dengan cara baru dan inovatif.

IOC memilih dan mempercayai Arab Saudi sebagai tuan rumah Olympic Esports Games pertama, sebagaimana mereka telah melihat perkembangan yang menjanjikan terkait *E-Sports* di Arab Saudi. Selama dua tahun terakhir, Arab Saudi telah menjadi tuan rumah turnamen turnamen besar seperti Esports World Cup yang menghadirkan lebih dari 1.700 pemain elit dari 80 negara. IOC juga menggarisbawahi bahwa kredibilitas Arab Saudi sebagai tuan rumah, dapat dilihat dari acara acara *E-Sports* di Arab Saudi yang telah mendatangkan setidaknya 4 juta penggemar yang hadir secara langsung. Secara global Arab Saudi juga telah mendapatkan lebih dari 1,3 miliar penonton yang berasal dari berbagai platform streaming berbeda secara online.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada Bab 4, peneliti melihat bagaimana *E-Sports* telah berkembang dan dimanfaatkan oleh beberapa negara di dunia sebagai sarana peningkat perekonomian negara. Arab Saudi kemudian mulai melakukan Diplomasi Publik dalam menggunakan *E-Sports* yang kemudian peneliti analisis melalui tiga dimensi menurut Mark Leonard. Ketiga dimensi tersebut adalah *News Management*, *Strategic Communication* dan *Relationship Building* yang digunakan untuk melihat keberhasilan Arab Saudi dalam menggunakan *E-Sports* sebagai Diplomasi Publik negaranya.

Pada dimensi pertama yaitu *News Management*, Arab Saudi terlihat telah melakukan berbagai manajemen berita di negaranya. sebagaimana terdapat isu terkait penggunaan *E-Sports* yang dianggap oleh media internasional seperti Amnesty Internasional dan Human Right Watch digunakan sebagai *Sportwashing* oleh Arab Saudi, untuk menutupi permasalahan Hak Asasi Manusia yang terjadi di negaranya. Arab Saudi kemudian merespons dan menanggapi tuduhan dan isu tersebut dengan sigap dan cepat, dengan pernyataan dari MBS yang memaparkan bahwa mereka lebih berfokus pada peningkatan perekonomian negaranya melalui penggunaan *E-Sports* yang dianggap “*Sportwashing*” tersebut. Hal ini dibuktikan Arab Saudi melalui berbagai keberhasilan dari acara *E-Sports* besar yang telah mereka lakukan. Arab Saudi juga menggunakan beberapa media baik itu milik pemerintah maupun swasta dalam menyebarkan keberhasilan dan berbagai acara *E-Sports* yang dilaksanakan terkait *E-Sports* di negaranya yaitu *Gamers Without Borders*, *Gamers8* dan *Esports World Cup*. Berbagai upaya tersebut akhirnya dapat terlihat berhasil dilakukan dengan banyaknya media global yang mulai menciptakan artikel-artikel positif terkait *E-Sports* di Arab Saudi.

Pada Dimensi kedua yaitu *Strategic Communication*, terlihat bahwa Arab Saudi melakukan kampanye branding nasional negaranya melalui *National Gaming and Esports Strategy*. Strategi menargetkan Arab Saudi untuk menjadi pusat global *gaming* dan *E-Sports* pada tahun 2030. Untuk mencapai strategi tersebut Arab Saudi tentunya melakukan beberapa proyek besar untuk merealisasikan Kerajaan Arab Saudi yang siap dan matang untuk menjadi pusat *gaming* dan *E-Sports* dunia, proyek besar tersebut berada di bawah naungan Saudi Vision 2030 dengan dua mega proyeknya yaitu proyek NEOM dan Qiddiya. Namun kedua mega proyek ini masih dalam tahap perkembangan dan pembangunan yang masih belum terlihat akan terselesaikan dalam waktu dekat bahkan hingga 2030. Pada dimensi ini Arab Saudi cukup terbantu dengan kesuksesan acara *E-Sports* yang dilaksanakan di negaranya seperti *Gamers8* dan *Esports World Cup*.

Dimensi terakhir yaitu *Relationship Building*, terlihat bahwa Arab Saudi telah membangun berbagai hubungan jangka panjang untuk meningkatkan keterkaitan dengan audiens asing. Berbagai program dan kemitraan telah dilakukan baik itu oleh Saudi Esports Federation yang melakukan *Saudi Esports Academy* yang merupakan platform *e-learning* dan *Next World Forum* yang merupakan forum yang diselenggarakan untuk memperkuat visi Saudi untuk masa depan *gaming* yang dinamis. Selain SEF adapun *Esports World Cup Federation* yang telah melakukan program kemitraan terhadap klub-klub *E-Sports* global yaitu dengan program yang disebut sebagai EWC Club Support Program. Program tersebut nantinya akan mendanai klub-klub *E-Sports* yang kemudian akan meningkatkan ekosistem klub *E-Sports* dan juga penggemarnya. Pembangunan hubungan terakhir yang dilakukan oleh Arab Saudi adalah kerjasama yang dilakukan IOC dan NOC Arab Saudi, untuk menyelenggarakan Olympic Esports Games pada tahun 2025 yang dipercayakan IOC untuk diselenggarakan di Arab Saudi. Melalui kerjasama ini dapat dikatakan Arab Saudi berhasil menjalin kerjasama jangka panjang dengan dipercayainya Arab Saudi sebagai tuan rumah pertama Esports masuk ke dalam ajang olahraga Olympic.

DAFTAR PUSTAKA

About NEOM: Pioneering the Future of Livability and Business. (t.t.). Diambil 17 Desember 2024, dari <https://www.neom.com/en-us/about>

- Al Hamoud, H. (2008, Desember 20). *Prince Al Faisal: "Game addiction is parents' responsibility and there are many reasons for not having Arab games."*. Al Eqtisadiyah Newspaper. https://www.aleqt.com/2008/12/20/article_175318.html
- AlKhamees, O. A. S. (2023). *Saudi-Arab Emerging Video Game Cultures, Archetypes, Narratives, and User Experiences*.
- Arab News—E-Sport. (t.t.). Arab News. Diambil 23 Desember 2024, dari <https://www.arabnews.com/main-category/E-Sport>
- ArabianBusiness. (2023, Februari 17). *Saudi PIF buys \$265mn stake in Chinese gaming company VSPO - Arabian Business: Latest News on the Middle East, Real Estate, Finance, and More*. <https://www.arabianbusiness.com/industries/technology/saudi-pif-buys-265mn-stake-in-chinese-gaming-company-vspo>
- Baker, C. (2016, Mei 25). Stewart Brand Recalls First "Spacewar" Video Game Tournament. *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/stewart-brand-recalls-first-spacewar-video-game-tournament-187669/>
- Church, B. (2024, Juli 6). *A new esports tournament in Saudi Arabia promises to be a game-changer – but it's also caused division in the industry*. CNN. <https://www.cnn.com/2024/07/06/sport/esports-world-cup-saudi-arabia-spt-intl/index.html>
- Club Program | Esports World Cup. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.esportsworldcup.com/en/clubprogram>
- ESL FACEIT Group Announces ESL Saudi Challenge—First-Ever Exclusive ESL Tournament for Saudi Arabia. (t.t.). ESL FACEIT Group Announces ESL Saudi Challenge—First-Ever Exclusive ESL Tournament for Saudi Arabia. Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.eslfaceitgroup.com/press/esl-faceit-group-announces-esl-saudi-challengefirst-ever-exclusive-esl-tournament-for-saudi-arabia/>
- Esports Around The World: Germany—Esports Insider. (2023, Agustus 11). <https://esportsinsider.com/2023/08/esports-around-the-world-germany>
- Esports Around The World: United Kingdom—Esports Insider. (2023, Mei 26). <https://esportsinsider.com/2023/05/esports-around-the-world-united-kingdom>
- Esports Around The World: United States of America. (2023, April 18). <https://esportsinsider.com/2023/04/esports-around-the-world-usa>
- Esports World Cup and the Esports Awards Announce Three-Year Partnership. (2024). <https://www.esportsworldcup.com/en/news/esports-world-cup-and-the-esports-awards-announce-three-year-partnership>
- Esports—Saudi Arabia | Statista Market Forecast. (t.t.). Diambil 17 Desember 2024, dari <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/saudi-arabia#revenue>
- Esports—Worldwide | Statista Market Forecast. (t.t.). Statista. Diambil 26 September 2024, dari <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
- First Leg of Saudi-Thai Esports Invitational Concludes in Pattaya, Thailand. (t.t.). Diambil 17 Desember 2024, dari <https://spa.gov.sa/>
- Fudge, J. (2024, Juli 5). Qiddiya City Club Program Details Unearthed. *The Esports Advocate*. <https://esportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-unearthed/>
- Gamers Without Borders. (2024, Oktober 7). Saudipedia. <https://saudipedia.com/en/article/2601/society/sports/gamers-without-borders>
- GAMING AT NEOM. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.neom.com/en-us/our-business/sectors/media/gaming>
- Global Esport Market Report 2020. (t.t.). Newzoo.
- Goh, Z. K. (2023, Juni 25). *Olympic Esports Week 2023: Inaugural OEW leaves lasting impression in Singapore*. Olympics.Com.

- <https://olympics.com/en/news/olympic-esports-week-2023-inaugural-oew-leaves-lasting-impression-in-singapore>
- Home | *Esports World Cup*. (2025). <https://esportsworldcup.com/en>
- Human Rights Watch. (2024). Saudi Arabia: Events of 2023. Dalam *World Report 2024*. <https://www.hrw.org/world-report/2024/country-chapters/saudi-arabia>
- IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia*. (2024, Juli 23). Olympics.Com. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>
- Jin, D. Y. (2020). *Historiography of Korean Esports: Perspectives on Spectatorship*.
- Leonard, M., Stead, C., & Smewing, C. (with Foreign Policy Centre). (2002). *Public diplomacy*. Foreign Policy Centre.
- Murray, S., Birt, J., & Blakemore, S. (2022). eSports diplomacy: Towards a sustainable ‘gold rush.’ *Sport in Society*, 25(8), 1419–1437. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437>
- NEOM and MBC GROUP form a joint venture*. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.neom.com/en-us/newsroom/neom-mbc-joint-venture>
- NEOM Media partners with global game publishers*. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.neom.com/en-us/newsroom/neom-media-partners-with-global-game-publishers>
- NEOM: Saudi Arabia*. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://xendee.com/insights/neom-saudi-arabia>
- Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version. (2022, April 19). Newzoo. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>
- Partis, D. (2022, Juni 8). *Saudi Arabia acquires \$1bn stake in Embracer Group*. GamesIndustry.Biz. <https://www.gamesindustry.biz/saudi-arabia-acquires-usd1bn-stake-in-embracer-group>
- Popper, B. (2013, September 30). *Field of streams: How Twitch made video games a spectator sport*. The Verge. <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>
- Project Qiddiya*. (t.t.). Diambil 17 Desember 2024, dari <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/projects/qiddiya>
- Projects*. (t.t.). Diambil 16 Desember 2024, dari <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/projects>
- Qiddiya City: First City Built for Play*. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://qiddiya.com/qiddiya-city/>
- Quality of Life Program*. (t.t.). Diambil 6 Agustus 2024, dari <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/programs/quality-of-life-program>
- Ramella-Zampa, B., Carbone, G. A., Panno, A., Santos, M., Imperatori, C., Budde, H., Murillo-Rodriguez, E., Yamamoto, T., & Machado, S. (2022). Understanding and conceptualizing eSports among behavioural addictions: A brief overview of the literature. *Emerging Trends in Drugs, Addictions, and Health*, 2, 100048. <https://doi.org/10.1016/j.etdah.2022.100048>
- Reuters. (2020). *Saudi Arabia’s wealth fund buys 2.04% stake in Reliance Retail Ventures*. <https://www.reuters.com/article/idUSKBN27L1EC/>
- SABQ. (2017, Oktober 13). *Al-Shaikh creates changes in the Olympic Committee and the sports federations*. <https://sabq.org/sports/الشيخ-يدير-اتحاد-الرياضة-الاولمبية-والفدراسيون-الرياضية>

Saudi Arabia Crude Oil: Production, 2002 – 2024 | CEIC Data. (t.t.). Diambil 5 Agustus 2024, dari <https://www.ceicdata.com/en/indicator/saudi-arabia/crude-oil-production>

Saudi Arabian Prime Minister announces Esports World Cup. (2023, Oktober 23). <https://esportsinsider.com/2023/10/esports-world-cup-saudi-arabia>

Saudi Arabia's Vision 2030 reform plan announced. (2016). <https://www.pif.gov.sa/en/news-and-insights/press-releases/2016/vision-2030-reform-plan-announced>

Saudi crown prince says he does not care about “sportswashing” claims. (2023, September 22). *Reuters*. <https://www.reuters.com/world/middle-east/saudi-crown-prince-says-he-does-not-care-about-sportswashing-claims-2023-09-22/>

Saudi Esports Federation. (t.t.). Diambil 23 Desember 2024, dari <https://saudiesports.sa/>

Saudi Esports Federation 2023 Annual Report. (2023).

Saudi Gazette/ Results for: Esports. (t.t.). Diambil 23 Desember 2024, dari <https://saudigazette.com.sa/search/esports/4>

Saudi Press Agency. (2022). *Aiming to Make Saudi Arabia a Global Center for Gaming and Esports Sector by 2030, HRH Crown Prince Launches The National Gaming and Esports Strategy.* <https://spa.gov.sa/>

Saudipedia. (2024, Desember 22). *About us.* Saudipedia; SaudiPedia. <https://saudipedia.com/en/about-us>

Savvy Games completes acquisition of Scopely in e-gaming push. (2023, Juli 13). Arab News. <https://arab.news/gys6g>

Savvy Games Group. (2021). <https://www.pif.gov.sa/en/our-investments/our-portfolio/savvy-games-group>

SEF Purpose. (t.t.). Diambil 13 September 2024, dari <https://saudiesports.sa/about>

Sisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games. *European Journal of Cultural Studies - EUR J CULT STUD*, 11, 203–220. <https://doi.org/10.1177/1567549407088333>

Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?*

Sponsors & Partners | Esports World Cup. (t.t.). Diambil 24 Desember 2024, dari <https://www.esportsworldcup.com/en/sponsors>

Stanton, R. (2023, Mei 18). Saudi Arabia now owns 10% of Electronic Arts. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/saudi-arabia-now-owns-10-of-electronic-arts/>

The official Saudi Press Agency. (t.t.). Diambil 23 Desember 2024, dari <https://spa.gov.sa/>

Vision Realization Programs. (t.t.). Diambil 22 Agustus 2024, dari <https://www.vision2030.gov.sa/en/explore/programs>

Wagner, M. G. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports.*