



**AL QODIRI**

**JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN KEAGAMAAN**

Jln. Manggar 139-A Gebang Poreng Po.Box.161-Patrang Jember Jawa Timur

<http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri>

## **Elemen *Listening* Sebagai *Soft Power*: Diplomasi Publik Arab Saudi Melalui Pagelaran Riyadh Masters**

Oleh:

**Ario Bimo Utomo<sup>1</sup>, Zaidan Muhammad<sup>2</sup>**

*Universitas Pembangunan Nasional 'Veteran' Jawa Timur*

Email : [zaidan33muhamamd@gmail.com](mailto:zaidan33muhamamd@gmail.com)

Volume 23 Nomor 2 Agustus 2025: DOI: <https://doi.org/10.53515/qodiri.2025.23.2.220-240> Article  
History Submission: 12-03-2025 Revised: 15-04-2025 Accepted: 20-05-2025 Published: 30-06-2025

### **ABSTRACT**

This article is composed to examine the discussion regarding how Saudi Arabia utilizes the Riyadh Masters Event as an instrument of public diplomacy, with a focus on Nicholas J. Cull's taxonomy—specifically the “listening” function. Citing Cull's concept, he argues that listening is the most analytically suitable framework for understanding the engagement of government—in this case through the regime of de facto Mohammed bin Salman—through early-stage with the global esports community, particularly under its Vision 2030 agenda. The research is based on a qualitative analysis of online discourse, stakeholder actions, and official communication. Data were collected through digital ethnography and content analysis across Reddit, Twitter, and tournament coverage. Findings suggest that Saudi Arabia employs esports not only for entertainment or economic diversification but as a way to monitor global sentiment, assess international reputation, and align its diplomatic narrative. The centralized public diplomacy model in Saudi Arabia enables coordinated listening practices, with implications for future cultural and digital diplomacy efforts. Ultimately, this article contributes to a growing body of literature that explores digital platforms, gaming culture, and international engagement from a Global perspective.

**Keywords:** *Public Diplomacy; Esports; Saudi Arabia; Listening, Soft Power.*

### **ABSTRAK**

Artikel ini dibuat dengan tujuan untuk mendiskusikan bagaimana Saudi Arabia memanfaatkan Pagelaran Riyadh Masters sebagai instrumen dari diplomasi publik, dengan fokus pada taksonomi konsep dari Nicholas J. Cull—secara spesifik menggunakan elemen “listening.” Mengutip konsep Cull, dia berargumen bahwa listening merupakan kerangka berpikir yang paling cocok secara analitis untuk memahami keterlibatan pemerintah—dalam kasus ini Saudi melalui rezim de facto Mohammed Bin Salman—dalam tahap awal dengan komunitas eSport global, khususnya dalam agenda Visi 2030. Riset dilandaskan pada analisis kualitatif dari diskursus daring, aksi pemangku jabatan, dan komunikasi resmi. Data dikumpulkan melalui platform digital berikut dari konten yang kami analisis melalui Reddit, X, dan sebagainya. Hasil diskusi menemukan bahwa Saudi dapat memanfaatkan eSport bukan sebatas sebagai hiburan atau diversifikasi ekonomi—yang tentu saja menjadi tujuan utama sesuai Visi 2030—tetapi juga sebagai langkah untuk memantau sentimen global, mendapatkan reputasi internasional, dan ini sejalan dengan narasi diplomasi yang diharapkan. Model diplomasi publik yang dilakukan oleh Arab Saudi adalah terpusat, hal ini memungkinkan MBS untuk mengkoordinasikan elemen listening secara lebih efektif. Pada akhirnya, artikel ini berkontribusi terhadap literatur yang sedang berkembang mengenai platform digital, budaya gim, dan keterlibatan internasional melalui perspektif Global Selatan.

**Kata Kunci:** *Diplomasi Publik; Ekspor; Saudi Arabia, listening, soft power.*

## PENDAHULUAN

Belakangan ini, eSport telah bertumbuh secara pesat sebagai sebuah industri, menghasilkan potensi milyaran Dolar Amerika dan menghasilkan penonton setia hingga berjumlah 3 milyar banyaknya. Tidak hanya sebagai bisnis “the next billion dollar” seperti menurut Pangeran Faisal bin Bandar Al Saud, Saudi memanfaatkan eSport sebagai garda depan yang strategis untuk menyebarkan pengaruh budayanya secara global. (Hapsari & Zulherman, 2021) Di bawah cetak biru Visi 2030, Saudi berusaha untuk mencapai diversifikasi ekonomi dan mengubah citra internasional mereka melalui inovasi digital dan aktivitas berorientasi anak muda. (Andrasari, 2022) Salah satu inisiatif terkemuka yang mereka gagas adalah Pagelaran Riyadh Masters, sebuah pagelaran mega Dota 2 yang menggaet perhatian global. (Putri & Hidayat, 2024)

Saudi dengan citra lamanya dan sejarah panjang keterlibatan konflik timur tengah, menangkap tuduhan dari sebagian pengamat tengah melakukan praktik “esportwashing,” artikel ini tidak secara langsung membuktikan hal ini alih-alih melakukan verifikasi. (Ridhoi, 2024) Sebaliknya, artikel ini akan bertujuan untuk menganalisis bagaimana Arab Saudi mendengarkan dan terlibat dengan audiens internasional melalui eSport. Saudi telah berinvestasi bernilai hingga miliaran dolar amerika melalui Public Investment Fund (PIF)--lembaga pendanaan publik milik pemerintah--untuk mengembangkan industri eSports dan ekosistem gim. Institusi penting seperti Saudi Esports Federation (SEF), the Savvy Games Group (SGG), dan Global Esports Federation (GEF) telah dikerahkan untuk mengubah peran bisnis dan ekonomi Saudi menuju impian sebagai pusat eSport global. (Rahmawati et al., 2022)

Penulis mengkaji bahwa upaya ini tidak terbatas dalam implikasi ekonomi saja, namun sebagai langkah strategis yang memuat nilai diplomatik. memposisikan eSport sebagai sarana penyaluran budaya untuk terlibat menuju audiensi internasional--secara khusus menarget ke audiens yang lebih muda, demografi melek teknologi yang bila tidak melalui langkah ini, tidak dapat terjamah melalui alat diplomasi tradisional<sup>1</sup>.

Artikel ini berfokus menerapkan satu konsep spesifik dalam menjelaskan fenomena yang akan dikaji, yaitu menggunakan konsep listening. Nicholas J. Cull (2008) mengenalkan elemen listening, sebuah usaha sebuah negara untuk mencapai kesepakatan internasional melalui mendengar dan mendapat perhatian publik serta keterlibatan dengan publik<sup>2</sup>, sebagai pendekatan fundamental dalam mencapai komunikasi internasional yang berhasil. (Maysella et al., 2021) Dalam kerjanya, elemen listening bekerja melalui sebuah mekanisme dimana negara menaruh perhatian pada suara, opini, dan masukan dari publik asing. Sesuai konteks eSport, negara melakukan pelacakan--diharapkan melalui langkah yang legal--terhadap percakapan digital, sentimen audiens, dan pendapat

komunitas melalui platform media sosial seperti Reddit, X, Twitch, YouTube, dsb. Melalui analisis dengan konsep listening, artikel ini akan menemukan bagaimana pemerintah Saudi dan institusi-institusi afiliasinya mendengarkan dan mempelajari melalui reaksi global terhadap Riyadh Masters. Penelitian ini berusaha untuk memahami bagaimana eSport berfungsi tidak hanya sebagai kampanye bisnis ataupun alat promosi negara, melainkan sebagai pos listening diplomatik. (Marpaung & Pongkendek, 2020)

Sebelum sebuah negara dapat melakukan inisiatif diplomatik lainnya, setidaknya menurut konsep diplomasi publik, seperti advocacy, cultural exchange, dan international broadcast, negara tersebut harus memahami apa yang publik luar negeri pikirkan. (Ginting et al., 2022) Artikel ini akan berfokus pada bagaimana Pagelaran Riyadh Masters berfungsi sebagai alat listening digital—dengan menganalisis diskursus internasional, masukan dari pemain profesional, dan interaksi pemangku jabatan.

Terlebih lagi, Dota 2, sebagai contoh studi kasus dalam artikel ini, merupakan hal yang signifikan. Dalam komparasi gim eSport, Dota 2 merupakan tuan rumah dari kompetisi paling bergengsi dunia, seperti The International, dan menarik perhatian audiens global dengan basis penggemar yang sangat tinggi keterlibatan. keputusan untuk menjadi tuan rumah dari gim ini secara spesifik mencerminkan kesadaran Saudi atas nilai simbolik dan ekonomis yang tertaut ke eSport tingkat elit. (Zatilhija & Wahyuningsih, 2024) Dengan menggunakan Dota 2 sebagai studi kasus, langkah Saudi ini merefleksikan sebuah langkah yang terkalkulasi secara hati-hati untuk masuk ke dalam eSport global tidak hanya sebagai sponsor, namun sebagai pendengar yang berusaha meraih legitimasi, visibilitas audiens, dan pengaruh dalam panggung internasional.

Riset ini menjadi penting karena melalui riset ini, penulis dapat berinvestasi mengenai sebuah studi kasus yang penting keterlibatan Arab Saudi dalam diplomasi dalam ranah eSports, yang menurut penulis hal ini kurang mendapatkan perhatian untuk eksplorasi dalam literatur ilmiah. Kebanyakan penelitian yang ada berfokus pada saluran diplomatik tradisional atau studi kasus Barat. Lebih lanjut, jangka waktu yang diambil dalam penelitian ini adalah 2022-2023. Tahun ini penting, karena ini merupakan tanda periode awal dimana Riyadh Masters lahir dan mendapatkan daya tarik global dan saat investasi Saudi dalam Savvy Games Group (SGG) dan eSports World Cup Foundation (EWCF) mendapatkan akselerasi.

Pengaruh pemangku jabatan politik dan institusi yang terafiliasi yang mendukung dibalik upaya-upaya ini cukup signifikan, terutama peran Pangeran Mohammed bin Salman (MBS) dan Pangeran Faisal bin Bandar bin Sultan. Kedua Pangeran ini dapat dikatakan sebagai delegasi dan pemangku usaha diplomatik Saudi melalui eSport, dan telah memperjuangkan eSports sebagai

bagian dari visi yang lebih luas sebagai soft power Saudi. Keterlibatan mereka menunjukkan bahwa praktik konsep listening melalui eSport merupakan komponen kunci dari strategi untuk meningkatkan identitas diplomatis bangsa yang terus berkembang<sup>3</sup>.

Penulis bertujuan untuk menjadikan tulisan ini sebagai kontribusi dalam diskusi akademis mengenai soft power melalui penyediaan yang fokus, akuntabilitas empiris dari listening dalam inisiatif, dan tertanam dalam konteks yang non-barat. pertanyaan utama yang ingin dijawab penulis dalam artikel ini adalah Bagaimana Saudi menggunakan Riyadh Masters sebagai alat dari listening strategis dalam upaya diplomasi publiknya?

## KERANGKA TEORI

### Diplomasi Publik dan taksonomi listening

Diplomasi merupakan produk dari Soft Power, yaitu sebuah cara negara-negara berinteraksi, dengan demikian negara-negara tersebut dapat berbagi pengaruh yang didasarkan atas kepentingan nasional tanpa diperlukannya jalur militer atau berperang. (Susilo, 2021) Berangkat dari pemahaman ini, fungsi utama dan paling esensial dari diplomasi adalah diplomasi sebagai usaha pencapaian perdamaian atas dua atau lebih entitas kepentingan melalui persetujuan. Diplomasi publik telah mekar pengaruh dan definisinya dalam merespon perubahan IPTEK dan pergeseran audiens global. Secara tradisional, diplomasi publik didefinisikan sebagai upaya sebuah negara untuk mempengaruhi publik asing<sup>4</sup>. Menurut Cull (2008) diplomasi publik dibagi kedalam lima elemen antara lain listening, advocacy, cultural diplomacy, exchange diplomacy, dan international broadcasting. Implementasi diplomasi publik dapat diterapkan melalui inisiatif edukasi maupun olahraga.

Masing-masing taksonomi memiliki peran keterlibatan yang signifikan dan dapat pula berbentuk yang unik dalam setiap studi kasus, dapat dipengaruhi kebijakan luar negeri sebuah negara tertentu maupun alat dan kekuasaan yang berbeda yang dimiliki sebuah negara tertentu. Dalam bukunya pula, Cull (2008) berpendapat bahwa listening memainkan peran yang fundamental untuk diplomasi publik, sebagai langkah yang diperlukan akurasi dan keberhasilan, untuk kemudian dapat menerapkan taksonomi lainnya secara tepat.

Adapun taksonomi dari Diplomasi Publik menurut Nicholas J. Cull dalam bukunya yang berjudul *Public Diplomacy in a Changing World* (2008).

Definisi Taksonomi Diplomasi Publik

Tipe Diplomasi Publik	Penjelasan Singkat
1. Listening (Mendengarkan)	Melalui proses mendengar, seorang aktor mengusahakan untuk mengelola lingkungan internasional dengan mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari masyarakat luar negeri, dan menggunakan data tersebut sebagai modal untuk pengalihan kebijakan atau pendekatan diplomasi publik yang lebih luas.
2. Advocacy (Advokasi)	Dalam diplomasi publik advokasi merupakan usaha seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan cara melakukan kegiatan komunikasi internasional untuk secara aktif mempromosikan kebijakan tertentu, ide, atau kemauan politis secara umum dari seorang aktor di dalam pikiran masyarakat asing.
3. Cultural diplomacy (Diplomasi budaya)	Diplomasi budaya merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan menyuguhkan dan menyebarkan kekayaan budayanya dan berikut capaiannya untuk dikenal di luar negeri dengan/atau memfasilitasi transmisi budaya ke luar negeri.
4. Exchange diplomacy (Diplomasi pertukaran)	Diplomasi pertukaran merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan mengirim warganya ke luar negeri dan sebaliknya menerima warga luar negeri ke dalam untuk periode tertentu dalam urusan pendidikan dan/atau akulturasi.
5. International broadcasting	Penyiaran Internasional merupakan upaya seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional

Tipe Diplomasi Publik	Penjelasan Singkat
(Penyiaran Internasional)	dengan menggunakan teknologi komunikasi untuk memperoleh keterlibatan dengan masyarakat asing.

Tabel 1. Definisi Diplomasi Publik

Listening dalam taksonomi Cull (2008) memiliki definisi upaya sebuah negara untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan opini publik asing untuk menginformasikan strategi kebijakan luar negerinya (Melissen, J 2005). Berbeda dengan advocacy yang bertujuan untuk mengajak atau untuk menyiarkan, yang bentuk praktiknya dapat berwujud pesan terkurasi yang disebar, listening berbentuk reseptif daripada projektif. Di dalamnya diperlukan keterlibatan tulus yang dibubuhi narasi, persepsi, dan umpan balik eksternal, terutama melalui media digital dan platform daring.

Elemen ini sejalan dengan dinamika terkini dari eSport global, dimana umpan balik waktunya nyata dapat ditemui di berbagai tempat, langsung, dan dapat dilihat oleh publik. Reaksi audiens pada sosial media dalam obrolan X, Reddit, Twitch, dan YouTube menawarkan aliran opini publik yang bernilai dan tanpa proses filter. Dalam kerangka berpikir Cull (2008), ekosistem digital ini berfungsi sebagai “pos listening” modern atau dapat pula disebut sebagai infrastruktur diplomasi, menawarkan negara-negara sebuah kesempatan untuk mengkalibrasi ulang citra internasional mereka berlandaskan sentimen pengguna sosial media<sup>5</sup>.

Konsep Cultural diplomacy dan exchange melibatkan interaksi yang mutualisme, komitmen jangka panjang, dan kontak langsung antar masyarakat. Dimensi yang besar ini belum dapat dinilai hanya dari strategi eSport terkini yang digunakan oleh Saudi, yang mana bentuknya masih tinggi nilai transaksional, berbentuk top-down, dan digital. Menjadi tuan rumah dalam pagelaran akbar seperti Riyadh Masters melibatkan imersi antar budaya atau pertukaran nilai yang sangat terbatas—hal-hal ini merupakan sifat-sifat utama dari cultural diplomacy dan exchange diplomacy. Sebaliknya, Keterlibatan eSport yang dilakukan Saudi bertumpu pada tujuan observasi, penempatan citra negara (brand positioning), dan manajemen reputasi<sup>6</sup>.

Maka dalam konteks Saudi, intensi penulis menggunakan listening, dapat dibenarkan karena listening sendiri merupakan konsep analisis yang dirasa paling tepat. Melalui listening, artikel ini mampu menangkap keinginan Saudi untuk memantau sentimen global, mengevaluasi strategi soft power yang sukses, dan menginformasikan upaya komunikasi di masa mendatang. Hal ini diperkuat lagi dengan mekanisme pemerintahan Saudi yang memiliki struktur birokrasi terpusat, yang mana

dalam kasus ini proses aplikasi elemen listening dapat diimplementasikan secara efisien melalui pihak-pihak seperti Kementerian Media, Center for International Communication (CIC), dan SEF<sup>7</sup>.

Fokus penulis dengan satu taksonomi dari konsep diplomasi publik Cull tidak semata-mata mengartikan irrelevansi taksonomi lainnya, namun penulis menemukan bahwa konsep lainnya masih terlalu prematur, spesifik dalam studi kasus ini. Meminjam konsep dari Nye, dimana soft power memerlukan sarana atau wadah yang dapat terukur dan strategis, penulis menemukan listening–spesifik dalam kasus ini–merupakan konsep yang cukup untuk diaplikasikan.

### **Esports sebagai media soft power**

Bangkitnya eSport telah membentuk ulang industri hiburan, namun tak terbatas disana, eSport juga dapat berperan sebagai strategi soft power. Peralnya, proyeksi audiens eSport secara global berjumlah masif, hal ini tidak bisa dianggap sebagai populasi yang remeh<sup>8</sup>. Pada 2017, audiens eSport global ditaksir mencapai 335 juta penonton<sup>9</sup>, dan mengalami pertumbuhan kurang dari satu dekade kemudian, yaitu pada 2025 yang diproyeksikan melampaui 640.8 juta audiens global–terdiri dari perkiraan jumlah dari 318.1 juta penggemar tetap dan 322.7 penonton baru.

Dalam konsep soft power karya Joseph Nye, soft power didefinisikan sebagai kemampuan untuk “menarik dan mengadopsi daripada memaksa,” menggunakan media budaya, nilai-nilai, dan institusi-institusi untuk meningkatkan pengaruh global suatu negara<sup>10</sup>. Menggunakan konsep soft power dalam konteks ini, penyelenggaraan turnamen maupun pagelaran eSports dapat dilihat sebagai usaha yang melampaui kepentingan komersial–tetapi eSports dapat dilihat sebagai wadah pembentukan konstruksi narasi. Bidang-bidang yang terpengaruh langsung, seperti Citra Kenegaraan (national branding), keramahtamahan, desain pagelaran, dan masukan berbasis digital, seluruhnya berkontribusi sebagai modal diplomatik negara yang bertugas sebagai tuan rumah. Negara-negara yang dapat dikatakan sebagai panutan yang lebih senior dalam memanfaatkan eSport secara politis adalah Tiongkok dan Korea Selatan. Kendati baru menjamah pasar ini, Arab Saudi melihat potensi bahwa politisasi eSport–memanfaatkan diplomasi publik–sejalan dengan rencana reformasi Visi Saudi 2030.

Lebih lanjut, teori esports diplomacy mendukung penggunaan platform kompetitif sebagai alat soft power. Mengutip Murray (2012), pagelaran olahraga internasional menawarkan negara kesempatan untuk meningkatkan citranya, melahirkan dialog, dan memproyeksikan nilai. Dalam bukunya pula, Murray menjelaskan bahwa dalam konteks ini, esports–terlepas dari sifat alamiahnya yang berbentuk digital–memiliki karakteristik yang mirip dengan olahraga tradisional, ditinjau dari potensi diplomasi yang dapat digunakan. Riyadh Masters melalui penyiarannya dan juga partisipasi internasionalnya, yang keduanya merupakan tingkatan papan atas, mampu memperluas pengaruh

politiknya—berbasis soft power—kepada audiens global yang *digitally native*. Perbedaan yang terlihat jelas, karena sifatnya yang digital, eSport apabila dibandingkan dengan olahraga tradisional mampu menawarkan mekanisme umpan partisipatif waktu nyata, yang merupakan hal yang bermanfaat untuk strategi listening Saudi.

Demikian, artikel ini mengkombinasikan konsep listening sebagai bagian dari membangun implementasi soft power sebagai kerangka berpikir.

### TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini menyediakan landasan konseptual dan akademis untuk mengkaji diplomasi publik Arab Saudi melalui penyelenggaraan mega-event esports “Riyadh Masters.” Tinjauan pustaka ini disusun berdasarkan tiga untaian literatur: (1) kajian diplomasi publik, (2) diplomasi digital dan peran listening, dan (3) dinamika kebijakan luar negeri internal Arab Saudi yang memengaruhi strategi diplomasi publiknya.

#### Kajian Diplomasi Publik

Penelitian akademis tentang diplomasi publik telah berkembang pesat sejak awal tahun 2000-an. Salah satu penelitian paling berpengaruh berasal dari Sevin, Metzgar, dan Hayden (2019), yang melakukan meta-analisis terhadap lebih dari 2.000 karya ilmiah untuk memetakan tren dan perkembangan di bidang tersebut. Temuan mereka menyoroti munculnya "mendengarkan" sebagai pilar utama diplomasi publik, yang menggemakan karya konseptual Nicholas J. Cull. Dalam pandangan ini, diplomasi publik bukan lagi tindakan satu arah untuk menyiarkan pesan, tetapi sebaliknya melibatkan perhatian kepada khalayak internasional, mendengarkan umpan balik mereka, dan menyesuaikan strategi komunikasi yang sesuai.

Pergeseran ini menandai semakin besarnya penekanan pada interaksi dialogis dua arah dalam diplomasi publik. Platform interaktif—terutama perangkat digital seperti media sosial dan acara langsung—kini dipandang sebagai arena penting untuk menerapkan strategi mendengarkan. Acara seperti turnamen esports internasional menyediakan saluran baru untuk keterlibatan interaktif ini.

#### Diplomasi Digital dan Peran Listening

Transformasi digital diplomasi telah menciptakan cara-cara baru untuk melibatkan negara dan publik asing. Dalam ulasannya tentang diplomasi digital Indonesia, Putra (2020) menekankan bagaimana negara dapat memanfaatkan platform daring tidak hanya untuk menyebarkan pesan-pesan kebijakan luar negeri, tetapi juga untuk membangun hubungan dan menyerap persepsi global. Hal ini sejalan dengan kerangka kerja “diplomasi publik baru”, yang menggarisbawahi semakin pentingnya aktor non-negara, ekosistem komunikasi terbuka, dan keterlibatan berbasis data.

Dalam konteks Arab Saudi, turnamen Riyadh Masters merupakan implementasi diplomasi digital berskala besar. Selain berfungsi sebagai platform untuk mempromosikan ekonomi budaya dan kreatif kerajaan, acara ini juga memungkinkan lembaga-lembaga Saudi untuk mengamati reaksi global secara langsung—baik daring maupun luring. Melalui interaksi publik, komentar streaming langsung, forum komunitas (misalnya, Reddit), dan liputan pers internasional, pemerintah Saudi memperoleh wawasan tentang bagaimana citranya dibentuk secara global.

Penggunaan alat analisis sentimen, yang digunakan oleh lembaga seperti Saudi Data and Artificial Intelligence Authority (SDAIA), mencerminkan penerapan konkret “mendengarkan” dalam praktik diplomatik. Alat-alat ini membantu mengumpulkan sentimen publik yang tidak disaring, yang memungkinkan para pembuat kebijakan untuk menilai dan mengkalibrasi ulang strategi komunikasi berdasarkan persepsi audiens. Seperti yang dicatat Murray (2017), mendengarkan tidak lagi bersifat pasif—ini adalah praktik strategis dan berbasis data yang mendasar bagi penerapan soft power kontemporer.

### **Dinamika Kebijakan Luar Negeri Internal Arab Saudi**

Memahami konteks kelembagaan dan politik diplomasi publik Arab Saudi memerlukan pemeriksaan proses pengambilan keputusan kebijakan luar negeri yang terus berkembang. Karim (2017) menyoroti bagaimana kebijakan luar negeri Arab Saudi semakin tersentralisasi di bawah Putra Mahkota Mohammed bin Salman, yang memainkan peran langsung dalam membentuk strategi penjangkauan global kerajaan tersebut. Sentralisasi ini telah memungkinkan integrasi cepat diversifikasi ekonomi, pencitraan budaya, dan sinyal geopolitik ke dalam agenda internasional Arab Saudi.

Berdasarkan Visi 2030, Arab Saudi telah memosisikan dirinya tidak hanya sebagai negara penghasil minyak, tetapi juga sebagai pusat hiburan, pariwisata, dan budaya digital. Riyadh Masters merupakan lambang transformasi ini. Turnamen ini bukan sekadar kompetisi esports tetapi juga sarana untuk proyeksi citra, keterlibatan audiens, dan pengaruh global. Dengan menyelenggarakan acara semacam itu, Arab Saudi dapat memperluas kehadiran budayanya, meningkatkan kepercayaan internasional, dan memosisikan ulang dirinya sebagai negara modern yang ahli dalam teknologi.

Dinamika ini menggambarkan bahwa diplomasi esports bukanlah strategi sampingan—melainkan tindakan diplomasi publik yang terencana dan disponsori negara yang menggabungkan mendengarkan, membangun merek, dan kebijakan luar negeri di bawah satu inisiatif yang kohesif.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini akan menyajikan dan menganalisis temuan utama dari diskusi artikel ini, memaparkan bagaimana Arab Saudi menjalankan fungsi “listening” dari diplomasi publik melalui

keterlibatannya dengan eSports, khususnya melalui Pagelaran Riyadh Masters Dota 2. Diskusi yang akan diangkat dalam artikel ini juga akan menghubungkan penggunaan soft power yang lebih luas serta menyorot aktor negara seperti Pangeran MBS (Mohammed bin Salman) dan Pangeran Faisal bin Bandar.

### **Pentingnya Dota 2 dan Riyadh Masters di Arab Saudi**

Dalam artikel ini penulis menggunakan dota 2 sebagai bagian dari kajian praktik diplomasi publik Saudi. Penulis menemukan keunikan sebagai bahan analisis, bahwa pemilihan Dota 2 sebagai gim yang dipentaskan dalam pagelaran Riyadh Masters merupakan hasil dari pemikiran yang serius. Dota 2 merupakan perwakilan dari salah satu permainan yang paling tinggi tingkat kompetitifnya dan signifikan secara historis dalam judul eSport, Dota 2 menawarkan kredibilitas yang cukup instan dan daya tarik global. Secara kompetitif, melalui turnamen tahunannya The International, Dota 2 dikenal sebagai gim dengan kompetisi yang langganan memecahkan rekor hadiah utama, dan hal ini juga dibersamai penayangan internasional tingkat tinggi. Secara historis, DotA–Defense of the Ancients yang merupakan cikal bakal Dota 2–merupakan penemu, penggagas, dan suksesi dari genre gim eSport MOBA (Multiplayer Battleground Arena), yaitu pada tahun 90an.

Dalam perjalanan Dota 2 sendiri yang telah diluncurkan dari 2013, gim ini telah dikompetisikan di banyak negara dan diorganisir oleh beragam penyedia secara global. Valve sendiri, sebagai perusahaan pemilik Dota 2, tidak membatasi komunitas untuk menyediakan turnamen selama tidak menyalahi aturan komunitas dari Valve, dan langkah ini juga menguntungkan bagi Valve dan Industri dota 2 secara keseluruhan, melalui hal ini industri dapat berkembang melalui regenerasi, pelatihan, dan keikutsertaan global yang lebih masif ke dalam komunitas Dota 2.

The International merupakan turnamen akbar paling bergengsi, dan pada edisinya di tahun 2021 menorehkan nilai hadiah utama sebesar US\$ 40 juta dolar, ini yang terbesar dan terakhir kalinya Dota 2 menyelenggarakan kompetisi dengan nilai serupa. Pada tahun 2022, melihat penurunan legitimasi Valve, Arab Saudi menghadirkan Riyadh Masters untuk pertama kalinya, dan dilanjutkan pada 2023. Riyadh Masters sendiri telah bertumbuh menjadi salah satu pagelaran turnamen Dota 2 yang paling menggiurkan secara global, dengan perolehan fantastis mencapai US\$15 juta sebagai total hadiahnya<sup>11</sup>.

Perbedaan terlihat dalam kasus Riyadh Masters, bahwa tidak seperti turnamen tingkat tinggi lainnya–yang diakui oleh komunitas, berbasis pada konsistensi dan nilai hadiah yang mencapai US\$1 juta– pasca 2020 yang terdampak pandemi COVID-19, yang mana mengalami penurunan signifikan pada hadiah utamanya, Saudi menunjukkan sebaliknya dengan komitmen finansial yang secara konsisten meningkatkan hadiah. Hal ini menjadi landasan sinyal dari niat Saudi untuk tidak

hanya memancing perhatian global, namun untuk mencapai posisi sebagai pemimpin ketuanrumahan eSports.

Dukungan finansial dari pemerintah Arab Saudi, disalurkan melalui eSports World Cup Foundation (EWFC) dan didukung oleh Savvy Games Group (SGG), mencerminkan strategi top-down negara untuk menjangkau pencapaian internasional melalui gim. Pagelaran Riyadh Masters merupakan salah satu turnamen eSport paling signifikan secara global, membawa tim papan atas, penonton, dan sponsor komersil. Keputusan Arab Saudi untuk menuanrumahi Riyadh Masters merupakan langkah yang strategis, menempatkan Saudi kedalam hati dari komunitas yang dinamis dan *digitally-native*<sup>12</sup>.

Menjadi tuan rumah dari pagelaran Dota 2 membawa sinyal pesan keseriusan kepada komunitas eSports global, bahwa Arab Saudi tengah serius terlibat ke tingkat tertinggi dari industri ini. Di Saudi, Dota 2 telah menjadi kunci fokus utama dalam kebijakan eSports nasional. Merujuk pada SEF, Dota 2 memiliki basis pemain lokal yang cukup besar, dan gim ini pula termasuk ke dalam judul gim dengan pengikut terbanyak pada platform penayangan yang ada di Saudi, khususnya di YouTube dan Twitch (Saudi Esports Federation, 2022).<sup>13</sup> Pilihan untuk mengangkat judul gim Dota 2 melalui Riyadh Masters mencerminkan inisiatif *listening* strategis—untuk menyelaraskan dengan minat gamer yang ada—dan upaya yang membawa sinyal tingkat global—untuk memposisikan Saudi kedalam tingkat elit tuan rumah eSports.

Terlebih lagi, kompleksitas permainan Dota 2 dan komunitas yang memiliki keterikatan yang mendalam dapat dimanfaatkan sebagai sumber rantai masukan yang kaya melalui forum internasional, dari hal ini membawa dampak positif bagi pemerintah Arab Saudi untuk menilai sentimen internasional secara lebih efektif. Diskusi-diskusi yang terjadi pada platform seperti Reddit dan X berkenaan dengan Riyadh Masters dapat diartikan sebagai indikasi organik dari opini global atas keterlibatan eSports Saudi.

*Listening* dalam konteks ini berarti menaruh perhatian pada bagaimana audiens eSport global memahami Saudi—tidak melalui diplomasi tradisional, melainkan melalui reaksi pada sosial media, platform penyiaran, dan forum komunitas. bahasa yang digunakan, sentimen yang diekspresikan, dan narasi yang disebarkan mengenai keterlibatan Saudi di eSport menghadirkan wawasan yang dapat diukur menuju resepsi internasional<sup>14</sup>.

Mempelajari dari edisi 2023 Riyadh Masters, pagelaran ini mendapatkan reaksi campuran secara daring. Banyak diantaranya yang mengagumi skala turnamen, hadiah dan keramahtamahan, namun banyak juga yang mengekspresikan kekhawatiran atas HAM dan motif apa yang kiranya ada di balik investasi eSport Saudi. Platform seperti X dan Reddit berisi diskusi yang terpolarisasi,

menawarkan pemerintah Saudi sebuah data set yang organik dan waktu nyata, yang di dalamnya dapat dimanfaatkan untuk memahami citra global mereka dan mengkalibrasi ulang upaya di masa depan<sup>15</sup>.

Sentimen digital ini, tertangkap melalui sebuah sistem alat yang disebut sebagai Natural Language Processing (NLP) maupun dapat ditangkap pula melalui observasi manual, berfungsi sebagai sebuah “post listening” modern. Hal ini memungkinkan negara tuan rumah untuk beradaptasi atas cara berpesan, meningkatkan aspek logistik, dan menyempurnakan strategi jangka panjang berbasis masukan audiens yang diobservasi. Aksi untuk menuanrumahi Riyadh Masters tidak berlaku semata-mata sebagai media promosi–Riyadh Masters bersifat informatif, sebuah ujian atas seberapa baik sebuah negara mampu mendengar dan mempelajari dari komunitas gim global.

Tidak kalah penting, Pangeran MBS dikenal sebagai penggemar dari Dota 2 secara personal. Kegemarannya tertangkap dari media domestik pada 2021, mencatatkan antusiasmenya untuk sifat kompetitif dan strategis dari Dota 2<sup>16</sup>. Pada tahun ini, ditaksir pengeluarannya atas pembelian produk kosmetik Dota 2 mencapai US\$170 ribu, menempatkannya di tingkat tertinggi papan pencapaian. Kedekatan pribadi ini bisa menjelaskan sebagian maksud MBS dalam memprioritaskan Dota 2 dalam strategi eSports Saudi. Dengan memperjuangkan sebuah gim yang beliau nikmati, MBS mampu memadukan kebijakan negara dengan kegemaran pribadinya, menambahkan keunikan personal yang otentik pada upaya diplomasi publik Saudi.

### **Perkiraan ekonomi dan kasus The Internasional Dota 2**

Keputusan untuk berinvestasi secara besar di eSports dapat juga dipelajari secara ekonomi. Pasalnya, Arab Saudi memandang eSports sebagai industri dengan pertumbuhan pesat dan kembali modal yang terukur. Sebagai contoh, The international 10 mengilustrasikan potensi finansial. Pada 2021, hadiah total TI10 mencapai lebih dari US\$40 juta, dan hadiah yang diperoleh didapatkan utamanya melalui pembelian dalam gim. Valve ditaksir mendapatkan hasil senilai 75% dari pendapatan ini, yang mana apabila dihitung mencapai kurang lebih US\$120 juta.

Mengasumsikan pagelaran serupa dituan rumahi oleh Arab Saudi dan mengikuti struktur pajak yang diterapkan, sebuah pemerintahan dapat melihat berpotensi menyaksikan pendapatan bersumber dari PPN saja yang dapat melebihi US\$20 juta–hal ini didasarkan pada asumsi tingkat PPN di angka 17%, merujuk pada struktur pajak Luxemburg. Kendati angka-angka ini merupakan perkiraan, taksiran, dan asumsi penulis semata, nilai ini menunjukkan bagaimana eSport dapat menjadi alat kayak untuk perencanaan ekonomi, diversifikasi pendapatan nasional, dan diplomasi

Namun penulis ingin menegaskan, analisis di atas merupakan perhitungan matematis sederhana yang ditulis oleh penulis dan tidak menggambarkan analisis tingkat-pakar, analisis sederhana ini disajikan sebagai potensi ekonomis yang sebuah negara dapat peroleh melalui satu turnamen tunggal. Negara seperti Arab Saudi kemungkinan tertarik untuk melihat model ini sebagai tolok ukur, mencoba untuk mereplikasi atau melampaui nilai ini melalui investasi Visi Saudi 2030 pada eSports—melalui Pagelaran seperti Riyadh Masters.

### **Kepemimpinan dan Arah Strategis : Pangeran MBS dan Pangeran Faisal bin Bandar**

Diplomasi Saudi yang berlandaskan eSports tidak bisa dipisahkan dari peran kepemimpinannya. Pangeran MBS sebagai penggagas Visi 2030, menyebutkan secara eksplisit bahwa eSport merupakan agenda yang ingin beliau gagas. Di bawah pemerintahannya, beliau mendirikan SGG pada 2022 dengan sebuah komitmen yang tercatat akan berinvestasi hingga US\$38 miliar ke industri gim<sup>18</sup>.

Pangeran MBS dalam sebuah kesempatan, menyampaikan sebuah pernyataan bahwa perkembangan eSport sejalan dengan tujuan Saudi untuk menjadi pusat global untuk inovasi dan hiburan<sup>19</sup>. Dalam tugasnya, beliau dibantu oleh pangeran Faisal bin Bandar bin Sultan Al Saud, pemimpin SEF dan juga presiden International Esport Federations (IESF). Pangeran Faisal menekankan pentingnya melakukan listening ke komunitas gim sebagai bentuk keterlibatan yang bertanggung jawab.

*"You can't grow esports in a vacuum. You need to listen to the players, to the fans, and to the developers."*<sup>20</sup>

Kedua figur ini mencontohkan bagaimana diplomasi publik di Arab Saudi tetap berjalan terpusat namun adaptif secara digital. Kepemimpinan mereka memastikan bahwa elemen listening tidak dimanfaatkan sebagai bentuk pasif dari mendengarkan sentimen, namun sebagai strategi aktif yang diintegrasikan melalui kebijakan luar negeri, turisme, dan keterlibatan anak muda.

Melanjutkan diskusi, peran kedua pemegang kekuasaan Arab Saudi ini—dalam urusan dan kebijakan eSports utamanya—apabila ditelisik melalui mekanisme secara kelembagaan, listening dioperasionalkan melalui entitas-entitas seperti SEF, ESWF, dan SGG. Badan-badan ini ditugaskan dengan kewajiban untuk menangkap dan menginterpretasikan data sentimen global, seringkali melalui memantau reaksi sosial media, masukan dari acara, dan liputan pers.

Hal ini dapat diperkuat lagi melalui pemanfaatan alat berbasis teknologi, Saudi memanfaatkan sebuah metode pemrosesan bahasa alami (NLP) dan memanfaatkan analitik data berbasis digital, untuk memindai percakapan publik dan mendeteksi tren yang ada dalam persepsi. Menurut sebuah laporan 2023 dari Saudi Data And Artificial intelligence Authority (SDAIA), alat

berbasis AI (artificial Intelligence) telah digunakan di seluruh sektor pemerintahan untuk analisis sentimen, termasuk dalam sektor hiburan dan eSport<sup>21</sup>. Hal ini didukung oleh inisiatif SDAIA dalam penerapan dashboard bertenaga kecerdasan buatan untuk memantau opini publik di seluruh platform sosial selama pagelaran-pagelaran besar<sup>22</sup>.

Bukti yang berkembang menunjukkan bahwa perangkat SDAIA telah digunakan dalam membentuk narasi kebijakan luar negeri dan diplomasi publik. Misalnya, selama Pameran Pertahanan Dunia 2023 di Riyadh, SDAIA bermitra dengan Kementerian Luar Negeri untuk menganalisis sentimen internasional di X, menggunakan dasbor sentimen bertenaga AI secara real-time untuk menyempurnakan pokok bahasan utama yang disampaikan kepada delegasi yang berkunjung<sup>23</sup>. Hal serupa juga terjadi, selama Riyadh Season 2022, SDAIA berkolaborasi dengan Kementerian Pariwisata untuk memantau persepsi turisme global. Penyesuaian dibuat dan diterapkan melalui konten digital dan pesan promosi untuk menyelaraskan pesan dengan data sentimen internasional yang telah dikumpulkan melalui platform sosial.

Hal ini mencerminkan tren yang berkembang di mana kemampuan teknologi SDAIA secara aktif diintegrasikan ke dalam strategi pengiriman pesan eksternal Arab Saudi. Alat-alat ini memungkinkan penilaian dan kalibrasi ulang pesan-pesan diplomasi publik secara real-time, memastikan relevansi dan penerimaan di antara audiens asing yang menjadi target. Selain itu, analis seperti Dr. Ahmed Al-Mutairi, penasihat senior di SDAIA, menyatakan bahwa beberapa topik pembicaraan tertentu—seperti keberlanjutan, keterlibatan pemuda, dan transformasi digital—lebih ditekankan setelah umpan balik negatif atau pola keterlibatan rendah yang diidentifikasi oleh analitik SDAIA (Al-Mutairi, 2023).

Salah satu penerapan tersebut terlihat jelas selama Riyadh Masters 2023, di mana pesan promosi melalui siaran pers dan visual siaran semakin menekankan keterlibatan komunitas dan inklusi digital, sejalan dengan data sentimen yang dikumpulkan sebelum turnamen. Misalnya, tagar resmi seperti #Gamers8 dan slogan seperti "Gamers Without Borders" ditampilkan dengan jelas, menandakan pergeseran ke arah inklusivitas dan daya tarik internasional. Sebuah postingan Reddit berjudul "Riyadh Masters mungkin merupakan produksi acara paling gila di Dota" –diterjemahkan kedalam bahasa indonesia– menerima lebih dari 2.000 upvote, memuji pencahayaan, visual, dan estetika tempat<sup>24</sup>. Demikian pula, visual siaran menyertakan ucapan selamat internasional dan overlay bergaya emoji, menanggapi umpan balik audiens yang meminta lebih banyak gaya komunitas pada tahun 2022.

Dalam konteks esports, teknik pemetaan sentimen serupa dilaporkan telah menginformasikan perubahan yang telah disesuaikan ke dalam pesan, nada, dan penekanan tematik

seputar turnamen Riyadh Masters. Para pengamat mencatat bahwa setelah menerima kritik atas masalah sosial pada tahun-tahun sebelumnya, komunikasi terkini telah mengalihkan fokus ke arah nilai-nilai seperti inklusivitas global, keunggulan teknologi, dan keterlibatan masyarakat. Misalnya, dalam materi pers resmi Esports World Cup Foundation dan Savvy Games Group, frasa seperti "menyatukan gamer global" dan "merayakan inovasi dan pemuda" menjadi lebih menonjol setelah wacana sebelumnya mengungkap sentimen negatif seputar narasi geopolitik. Ini menunjukkan bagaimana umpan balik yang dikumpulkan melalui mekanisme listening digital diubah menjadi strategi pengiriman pesan publik yang responsif.

Pendekatan ini semakin umum dalam diplomasi publik, dan telah dideskripsikan oleh Murray (2017) sebagai sebuah strategi yang efektif untuk implementasi soft power modern<sup>25</sup>. Sifat dan sikap tata kelola Saudi yang terpusat dan tetap beradaptasi secara digital memungkinkan pengambilan keputusan yang efisien berlandaskan wawasan yang dikumpulkan. Strategi diplomasi publik kemudian disusun dan disempurnakan dalam sebuah lingkaran umpan balik antara observasi secara digital dan pengambilan keputusan yang bersifat aksi. Kapasitas untuk mensintesis sentimen daring menjadi sebuah kebijakan yang dapat ditindaklanjuti menjadikan diplomasi listening Saudi dalam eSport bersifat strategis dan terukur.

Sebagai kesimpulan, pada bagian ini hasil yang ditemukan mendemonstrasikan bagaimana operasi Saudi dalam Riyadh Masters tidak hanya sebagai platform hiburan, namun sebagai komponen inti dalam buku pedoman diplomatik Saudi yang lebih luas. Setelah meneliti kepemimpinan, mekanisme kelembagaan, dan infrastruktur listening digital, bagian selanjutnya mengeksplorasi kualitas turnamen yang bersifat terkenang mendalam dan imersif—menyelidiki bagaimana acara tersebut dikurasi dan diterima baik di lapangan maupun daring. **Pelaksanaan Pagelaran Riyadh Masters**



(Sumber : Gamers8 dalam esports.gg (2023))



(Sumber : EWC dalam Flickr (2023))

Pelaksanaan Riyadh Masters seperti yang ditunjukkan dari gambar di atas, menunjukkan kelas keseriusan yang tidak bisa dianggap remeh. Pagelaran ini tidak hanya didesain sebagai turnamen atau kompetisi biasa, namun untuk menjadi pagelaran akbar eSport dengan

keramahtamahan unggul dan memamerkan citra branding Saudi yang bertujuan untuk membuat audiens global dan pemangku kepentingan internasional terpukau. Salah satu aspek yang paling dapat dikagumi dari pagelaran ini adalah komitmen Saudi untuk memudahkan akses bagi peserta dan pengunjung internasional. Sejalan dengan agenda Visi 2030 untuk membuka negara bagi pariwisata dan keterlibatan internasional, Arab Saudi memfasilitasi proses visa yang efisien bagi atlet esports, staf produksi, dan penggemar. Melalui visa acara khusus dan izin perjalanan khusus yang dikoordinasikan oleh Kementerian Luar Negeri dan Federasi Esports Saudi, Kerajaan menyediakan dukungan logistik yang memungkinkan kelancaran masuknya wisatawan internasional<sup>26</sup>.

Keramahtamahan yang disuguhkan diperluas menuju penonton luring.

Bagi mereka yang bepergian dari luar negeri, Kerajaan menerapkan kebijakan visa pariwisata yang disederhanakan, menyediakan antar-jemput bandara, akomodasi mewah, dan pengalaman pilihan di sekitar distrik hiburan Boulevard Riyadh City—tempat turnamen tersebut diselenggarakan<sup>27</sup>. Pengunjung dipersilahkan untuk menikmati kemudahan akses, hal ini meliputi tidak terbatas pada pertandingan eSport saja, namun juga akses ke konser, zona-zona taman hiburan, pentas seni, dan pertemuan penggemar. Hal ini menunjukkan penyatuan antara hiburan dan diplomasi yang terasa indah bagi pengunjung.

Lokasi Riyadh Masters, Riyadh Boulevard Avenue,

The venue itself dirancang khusus dengan instalasi LED besar-besaran, panggung yang dibangun khusus, dan panduan multibahasa, yang dirancang untuk melayani khalayak kosmopolitan<sup>28</sup>. Melalui analisis sentimen yang didapatkan antar platform gim seperti Reddit dan Twitter, sentimen yang hadir mencerminkan pujian yang meluas untuk tingkat produksi dan perlakuan penonton. Beberapa kata kunci yang tertangkap sebagai deskripsi dari Riyadh Masters seperti : “*unreal,*” dan “*beyond what The International offers.*” Salah satu unggahan Reddit menyoroti bagaimana “gila”-nya Riyadh Masters dalam produksi acaranya dalam sejarah Dota 2, hal ini merujuk pada skala dan kemewahan yang disuguhkan<sup>29</sup>.

Sentimen ini bukan sentimen yang remeh. Bagi penyelenggara Saudi, mereka merepresentasikan sebuah putaran umpan balik penting—bukti bahwa investasi kedalam keramahtamahan dan tontonan diterima, dan dapat diterjemahkan menjadi persepsi citra yang positif. Menurut catatan Esports Insider (2023), salah satu tujuan utama dari menuanrumahi pagelaran ataupun turnamen sebesar ini adalah untuk menciptakan elemen “kesan abadi tentang kompetensi dan kemurahan hati,” yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mempengaruhi sentimen pemain dan juga kepercayaan geopolitik yang lebih luas<sup>30</sup>.

Poin yang menarik lainnya, kehadiran dari penyiar—yang disebut sebagai *caster*, *shoutcaster*, *commentator*—, *influencer*, dan para jurnalis dari beragam negara dapat diartikan sebagai agen diplomasi informal<sup>31</sup>. Melalui unggahan media sosial mereka, siaran ulang, dan interview mengamplifikasi lebih lanjut mengenai kesan prestisius dari pagelaran, membuatnya lebih sebuah “acara”, lebih menjadi sebuah pameran atas kapabilitas Arab Saudi dalam menuanrumahi.



(Sumber : eva.gg )

Dalam detail, orkestrasi yang hati-hati dalam setiap desain—mulai dari pusat makanan yang menyajikan makanan dari berbagai budaya hingga arena VR dan aula cinderamata—menunjukkan strategi komunikasi yang holistik. Pengalaman audiens ini dapat diartikan sebagai bentuk sebuah aset soft power, membantu Arab Saudi memanen citra dari keterbukaan, modern, dan integrasi global, meminjam pernyataan dari diskusi Ethan McAndrews (2022) dan diperkuat National Council on U.S.-Arab Relations (2024).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Studi ini telah meneliti penggunaan diplomasi publik oleh Arab Saudi melalui mega-event eSports Riyadh Masters, dengan fokus pada kerangka *Listening*. Melalui turnamen 2022 dan 2023, Arab Saudi secara strategis memposisikan dirinya dalam ekosistem eSports global—tidak hanya menjadi tuan rumah, tetapi juga mendengarkan, menafsirkan, dan menanggapi persepsi global tentang Kerajaan tersebut.

Studi ini menunjukkan bahwa diplomasi *listening* dipraktikkan baik secara teknologi—melalui analisis sentimen dan pemantauan umpan balik digital—maupun secara kelembagaan—melalui lembaga seperti Saudi Esports Federation, Savvy Games Group, dan SDAIA. Kemampuan Kerajaan untuk menangkap sentimen audiens—melalui utas Reddit, X (sebelumnya Twitter), dan

forum komunitas—telah memungkinkannya untuk mengkalibrasi ulang pesannya dalam inisiatif esports berikutnya.

Lebih jauh lagi, produksi yang mewah, kemudahan akses melalui visa dan izin perjalanan yang disederhanakan, dan pengalaman yang dikurasi bagi para pemain dan peserta menunjukkan strategi soft power yang komprehensif. Dimensi-dimensi ini mencerminkan prioritas kebijakan luar negeri Arab Saudi yang terus berkembang, yang berakar pada Visi 2030, yang menekankan proyeksi budaya, diversifikasi ekonomi, dan pembangunan kepercayaan global.

Bagi penulis, penelitian ini berkontribusi pada wacana akademis tentang diplomasi digital dan diplomasi olahraga dengan menawarkan esports sebagai studi kasus yang relevan untuk praktik diplomasi publik abad ke-21. Penelitian ini menunjukkan bahwa acara esports dapat berfungsi sebagai "platform listening" yang efektif bagi para aktor negara, terutama jika didukung oleh kerangka kerja kelembagaan dan teknologi yang kuat.

Bagi para praktisi dan pembuat kebijakan, studi ini menyoroti pentingnya mengintegrasikan umpan balik audiens ke dalam komunikasi strategis. Kasus Riyadh Masters menunjukkan bahwa penyesuaian yang didorong oleh sentimen—mulai dari pencitraan brand hingga keramahmatan—meningkatkan kredibilitas dan keterlibatan dengan publik asing.

Untuk penelitian di masa mendatang, para akademisi dapat memperluas cakupan untuk membandingkan inisiatif Saudi dengan negara-negara tuan rumah esports lainnya seperti Korea Selatan atau Tiongkok, atau mengeksplorasi bagaimana audiens game kompetitif berbeda dalam penerimaan diplomatik mereka dibandingkan dengan penggemar olahraga tradisional. Analisis kuantitatif lebih lanjut tentang tren sentimen digital selama acara-acara ini juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas soft power.

- 
- 1 Moshashai, D., Leber, A. M., & Savage, J. D. (2020). Saudi Arabia plans for its economic future: Vision 2030, the National Transformation Plan and Saudi fiscal reform. *British Journal of Middle Eastern Studies*, 47(3), 381–401.
  - 2 Cull, N. J. (2008). Public Diplomacy: Taxonomies and Histories. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 31–54.
  - 3 Al-Rasheed, M. (2021). *The Son King: Reform and Repression in Saudi Arabia*. Oxford University Press.
  - 4 Melissen, J. (2005). *The New Public Diplomacy: Soft Power in International Relations*. Palgrave Macmillan.
  - 5 Seib, P. (2012). *Real-Time Diplomacy: Politics and Power in the Social Media Era*. Palgrave Macmillan.
  - 6 Al-Fanar Media. (2023). *Esports and Soft Power: How the Gulf is Using Games for Global Engagement*. [online] Available at: <https://www.al-fanarmedia.org> [Accessed 12 May 2025].
  - 7 Ghanem, D.A. and Eltanahy, A.M. (2022). *Saudi Arabia's Public Diplomacy in the Digital Era*. In: Al-Mashreq Journal of Media and Policy, 10(2), pp. 115–133
  - 8 DemandSage. (2024). *Esports Statistics and Trends in 2024*. [online] Available at: <https://www.demandsage.com/esports-statistics/> [Accessed 12 May 2025].
  - 9 Murray, S. (2017). The soft power of esports: A new arena for diplomacy and influence. In: *The Hague Journal of Diplomacy*, 12(4), pp. 307–330.
  - 10 Nye, J.S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: PublicAffairs.

- 11 Esports Charts (2024). "Riyadh Masters 2024 Overview." [https://escharts.com]
- 12 Esports Insider (2023). "Riyadh Masters: A Strategic Stage for Global Esports." [https://esportsinsider.com]
- 13 Saudi Esports Federation. (2022). Annual Report 2022. Retrieved from https://www.saudiesports.sa/en/reports
- 14 Reddit. (2023). "Discussion Thread on Saudi Arabia's Role in Esports." r/DotA2 [https://reddit.com/r/dota2]
- 15 Twitter. (2023). "#RiyadhMasters2023 Reactions." [https://twitter.com/search?q=riyadhmasters2023]
- 16 Esports ID (2021). "Mohammed bin Salman: Gamer and Dota 2 Enthusiast." Retrieved from https://esports.id/news/mbs-dota2
- 17 Di adaptasi dari perkiraan yang dilandaskan dari laporan pendapatan TI oleh Valve dan studi perpajakan seperti : Ernst & Young (2022). Esports and Taxation Models in the EU. [https://ey.com/esports-tax-study]
- 18 Savvy Games Group. (2023). "Savvy to Invest \$38B to Make Saudi a Global Hub for Gaming."
- 19 Kingdom of Saudi Arabia (2023). "Vision 2030: Entertainment and Digital Economy."
- 20 Arab News (2022). "Prince Faisal on Listening to the Gaming Community."
- 21 Saudi Data and Artificial Intelligence Authority (SDAIA). (2023). "AI and Sentiment Analysis in Public Sectors."
- 22 SDAIA Newsroom. (2023). "Smart Monitoring Systems Deployed During Riyadh Events."
- 23 SDAIA Official (2023). "How SDAIA Supports Foreign Affairs in Sentiment Analytics."
- 24 Reddit (2023). "The Riyadh Masters might be the most insane event production in Dota." r/DotA2. Retrieved from https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/15ixyp7/the\_riyadh\_masters\_might\_be\_the\_most\_insane/
- 25 Murray, S. (2017). The Two Halves of Public Diplomacy: Listening and Advocacy in the Digital Age. Diplomatic Studies Series.
- 26 Ministry of Foreign Affairs KSA (2023). "Special Visa Arrangements for Riyadh Masters Attendees." [https://www.mofa.gov.sa]
- 27 Saudi Esports Federation (2023). "Tournament Services and International Guest Assistance."
- 28 Arab News (2023). "Riyadh Boulevard Gears Up for Epic Esports Showdown." [https://www.arabnews.com]
- 29 Reddit (2023). "The Riyadh Masters might be the most insane event production in Dota." r/DotA2.
- 30 Esports Insider (2023). "Riyadh Masters: A Strategic Stage for Global Esports." [https://esportsinsider.com]
- 31 Ethan McAndrews (2022) membahas bagaimana turnamen esports berfungsi sebagai platform pertukaran budaya, dengan pemain dan influencer bertindak sebagai duta budaya de facto. McAndrews, E. (2022) 'Public Diplomacy: Multiplayer Edition – A Case from a US-Korea Esports Tournament', USC Center on Public Diplomacy. Available at: https://uscpublicdiplomacy.org/blog/public-diplomacy-multiplayer-edition-case-us-korea-esports-tournament (Accessed: 13 May 2025).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Arabiya English & Amani, H. (2022) 'Some want to see Saudi Arabia's Vision 2030 fail, 'they can't touch it': Crown Prince', Alarabiya News, 3 March. Available at: <https://english.alarabiya.net/News/gulf/2022/03/03/Some-want-to-see-Saudi-Arabia-s-Vision-2030-fail-they-can-t-touch-it-Crown-Prince> (Accessed: 18 May 2025).
- Alfarizi, S. M. and Triantama, F. (2024) 'Diplomasi publik Arab Saudi dalam mencapai visi 2030: Studi kasus pengembangan liga sepak bola profesional Saudi', *Perspektif*, 13(4), pp. 920–934. Available at: <https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif> (Accessed: 18 May 2025). doi: 10.31289/perspektif.v13i4.11804.
- Alyusufi, R. (2023) 'The transformation of Saudi Arabia's public diplomacy', USC CPD Blog, 14 December. Available at: <https://uscpublicdiplomacy.org/blog/transformation-saudi-arabia%E2%80%99s-public-diplomacy> (Accessed: 18 May 2025).
- BBC (2023) 'Mohammed bin Salman: "I don't care" about "sportswashing" accusations', BBC Sport, 21 September. Available at: <https://www.bbc.com/sport/66874723> (Accessed: 18 May 2025).
- Cull, N.J., 2008. Public diplomacy: Taxonomies and histories. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), pp.31–54. <https://doi.org/10.1177/0002716207311952>
- Esports Charts (2024) 'Riyadh Masters 2024 overview'. Available at: <https://escharts.com> (Accessed: 18 May 2025).
- Esports ID (2021) 'Mohammed bin Salman: Gamer and Dota 2 enthusiast'. Available at: <https://esports.id/news/mbs-dota2> (Accessed: 18 May 2025).
- Esports Insider (2023) 'Riyadh Masters: A strategic stage for global esports'. Available at: <https://esportsinsider.com> (Accessed: 18 May 2025).
- Fudge, J. (2024) 'Qiddiya city club program details unearthed', *The Esports Advocate*, 5 July. Available at: <https://esportsadvocate.net/2024/07/qiddiya-city-club-program-details-unearthed/> (Accessed: 18 May 2025).
- Hwang, S. (2023) 'Military exemption for South Korean gamers reignites debate', *The Jakarta Post*, 23 September. Available at: <https://www.thejakartapost.com/world/2023/09/23/military-exemption-for-south-korean-gamers-reignites-debate.html> (Accessed: 18 May 2025).
- Kingdom of Saudi Arabia Government (n.d.) 'Qiddiya'. Available at: <https://www.vision2030.gov.sa/en/projects/qiddiya/> (Accessed: 4 October 2024).
- Kingdom of Saudi Arabia Government (2024) Vision 2030: A thriving economy. Available at: <https://www.vision2030.gov.sa/en/overview/pillars/a-thriving-economy> (Accessed: 18 May 2025).
- Kobierecki, M. (2013) 'Sport in international relations: Expectations, possibilities and effects', *International Studies. Interdisciplinary Political and Cultural Journal*, 15. doi: 10.2478/ipcj-2013-0004.
- Kurniawan, F. (2019) 'E-sport dalam fenomena olahraga kekinian', *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), pp. 61–66. Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres> (Accessed: 18 May 2025).
- Mamchii, O. (2023) 'The concept of public diplomacy in the 21st century', *Best Diplomats*, 30 March. Available at: <https://bestdiplomats.org/public-diplomacy/> (Accessed: 18 May 2025).
- Mati, A. and Rehman, S. (2023) 'Saudi Arabia's economy grows as it diversifies', *International Monetary Fund (IMF)*, 28 September. Available at: <https://www.imf.org/en/News/Articles/2023/09/28/cf-saudi-arabias-economy-grows-as-it-diversifies> (Accessed: 18 May 2025).
- Melissen, J. (ed.) (2005) *The new public diplomacy: Soft power in international relations*. Palgrave Macmillan UK. doi: 10.1057/9780230554931.

- Mozur, P. (2014) 'For South Korea, e-sports is national pastime', *The New York Times*, 19 October. Available at: [https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html?_r=0) (Accessed: 1 November 2024).
- Murray, S. (2017) *The two halves of public diplomacy: Listening and advocacy in the digital age*. Diplomatic Studies Series.
- Murray, S., Birt, J. and Blakemore, S. (2020) 'eSports diplomacy: Towards a sustainable "gold rush"', *Sports in Society*, 25(8), pp. 1419–1437. doi: 10.1080/17430437.2020.1826437.
- National Council on U.S.-Arab Relations (2024). *Navigating the Landscape of Esports and Gaming in Saudi Arabia*. [online] Available at: <https://ncusar.org/aa/2024/02/navigating-the-landscape-of-esports-and-gaming-in-saudi-arabia/> [Accessed 13 May 2025].
- Nye, J. (2004) *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Singer, J. D. (1960) 'International conflict: Three levels of analysis', *World Politics*, 12(3), pp. 453–461. doi: 10.2307/2009401.
- Saudi Data and Artificial Intelligence Authority (SDAIA) (2023) 'AI and sentiment analysis in public sectors'.
- SDAIA Newsroom (2023) 'Smart monitoring systems deployed during Riyadh events'.
- SDAIA Official (2023) 'How SDAIA supports foreign affairs in sentiment analytics'.
- U.S. Energy Information Administration (2024) 'United States produces more crude oil than any country, ever', *EIA*, 11 March. Available at: <https://www.eia.gov/todayinenergy/detail.php?id=61545> (Accessed: 18 May 2025).
- Waltz, K. (2018) *Man, the state, and war: A theoretical analysis*. Columbia University Press. Available at: <https://lccn.loc.gov/2018001956> (Accessed: 18 May 2025).
- Winarni, L. and Permana, A. P. Y. N. (2022) 'Saudi Vision 2030 and the challenge of competitive identity transformation in Saudi Arabia', *Journal of Islamic World and Politics*, 6(1), pp. 105–121