

## ABSTRAK

IeSPA merupakan asosiasi yang bertujuan untuk meregulasi e-sport yang ada di Indonesia karena e-sport sendiri sekarang sudah menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan di dalam Olimpiade. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terhadap pembaca mengenai proses peran IeSPA melalui e-sport Mobile Legend dalam meningkatkan Nation Branding Indonesia di Kawasan Asia Tenggara.

Landasan penelitian ini menggunakan teori *soft power*, *Nation Branding*, Diplomasi, IeSPA dan *Mobile Legend* dengan pendekatan liberalisme. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan analisis deskriptif. Pengumpulan data menggunakan teknik Observasi dan Penelitian Pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang bagaimana peran yang diberikan IeSPA dan apa tujuan dari IeSPA terhadap perkembangan e-sport Mobile Legend di Indonesia dalam meningkatkan Nation Branding Indonesia di Kawasan Asia Tenggara. Maka dari itu manfaat penelitian secara teoritis ini bertujuan untuk menambah pengetahuan hubungan internasional. Hipotesis dari penelitian ini adalah Peran IeSPA sebagai sarana untuk meningkatkan perkembangan National Branding Indonesia melalui esport Mobile Legend di Wilayah Asia Tenggara yang ditandai dengan medali perak yang didapatkan beberapa atlet esport sebagai pemain profesional yang mewakili nama Indonesia.

Hasil dari penelitian ini Peran IeSPA membantu perkembangan e-sport di Indonesia khususnya game Mobile Legend dengan melakukan kerjasama dengan media, komunitas dan pemerintah. Kerjasama ini bertujuan untuk mengangkat potensi dari para gamers Mobile Legend yang ada di Indonesia untuk nantinya sebagai ajang penyeleksian atlet yang diberangkatkan untuk SEA games.

Berdasarkan analisis yang di dapat oleh penulis, dalam meningkatkan Nation Branding Indonesia, IeSPA bisa dikatakan berhasil dengan membawa medali perak di SEA games dan banyak tim e-sport dari Indonesia yang mendapatkan sponsor dari brand luar. Hal ini merupakan hal yang positif bagi citra bangsa Indonesia di dunia khususnya kawasan Asia Tenggara.

**Kata Kunci: IeSPA, National Branding, E-sport, Diplomasi, Soft Power.**

## ABSTRACT

IeSPA is an association that aims to regulate e-sports in Indonesia because e-sports itself has now become a sport that is competed in the Olympics. This research is expected to provide information to readers regarding the process of IeSPA's role through Mobile Legend e-sports in improving Indonesia's Nation Branding in the Southeast Asian Region.

The basis of this research uses the theory of soft power, Nation Branding, Diplomacy, IeSPA and Mobile Legend with a liberalism approach. This research method uses qualitative with descriptive analysis. Collecting data using Observation and Library Research techniques. The purpose of this study is to find out about the role given by IeSPA and what is the purpose of IeSPA for the development of Mobile Legend e-sports in Indonesia in improving Indonesia's Nation Branding in the Southeast Asian Region. Therefore, the benefits of this theoretical research aim to increase knowledge of international relations. The hypothesis of this research is the role of IeSPA as a means to improve the development of Indonesia's National Branding through Mobile Legend esports in the Southeast Asia Region which is marked by silver medals that have been won by several esport athletes as professional players who represent the name of Indonesia.

The result of this research is the role of IeSPA in helping the development of e-sports in Indonesia, especially the Mobile Legend game by collaborating with the media, community and government. This collaboration aims to raise the potential of Mobile Legend gamers in Indonesia to later serve as a venue for selecting athletes who are dispatched for the SEA games.

Based on the analysis obtained by the author, in improving Indonesia's Nation Branding, IeSPA can be said to have succeeded by bringing silver medals in the SEA games and many e-sport teams from Indonesia who received sponsors from foreign brands. This is a positive thing for the image of the Indonesian nation in the world, especially the Southeast Asia region.

**Keywords: IeSPA, National Branding, E-sports, Diplomacy, Soft Power.**

## ABSTRAK (SUNDA)

IeSPA nyaéta hiji asosiasi anu boga tujuan pikeun ngatur e-sports di Indonésia sabab e-sports sorangan ayeuna geus jadi olahraga anu dilombakeun dina Olimpiade. Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré informasi ka nu maca ngeunaan prosés peran IeSPA ngaliwatan Mobile Legend e-sports dina ngaronjatkeun Nation Branding Indonésia di Kawasan Asia Tenggara.

Anu jadi dadasar dina ieu panalungtikan ngagunakeun tiori soft power, Nation Branding, Diplomacy, IeSPA jeung Mobile Legend kalawan pendekatan liberalisme. Méthode ieu panalungtikan ngagunakeun métode kualitatif kalawan analisis déskriptif. Ngumpulkeun data ngagunakeun téhnik Observasi jeung Panalungtikan Pustaka. Tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho ngeunaan peran anu dipasihkeun ku IeSPA jeung naon tujuan IeSPA pikeun kamekaran e-sports Mobile Legend di Indonésia dina ngaronjatkeun Nation Branding Indonésia di Wilayah Asia Tenggara. Ku kituna, mangpaat tina ieu panalungtikan téoritis miboga tujuan pikeun ngaronjatkeun pangaweruh ngeunaan hubungan internasional. Hipotesis dina ieu panalungtikan nya éta peran IeSPA minangka sarana pikeun ngaronjatkeun kamekaran Branding Nasional Indonésia ngaliwatan esports Mobile Legend di Wilayah Asia Tenggara anu ditandaan ku medali pérak anu geus dimeunangkeun ku sababaraha atlét esport salaku pamaén profésional anu ngawakilan ngaran Indonésia.

Hasil tina ieu panalungtikan nya éta peran IeSPA dina mantuan mekarna e-sports di Indonésia, hususna kaulinan Mobile Legend ku gawé bareng jeung média, masarakat jeung pamaréntah. Kolaborasi ieu boga tujuan pikeun ngangkat poténsi gamers Mobile Legend di Indonésia pikeun engké dijadikeun ajang pikeun milih atlét anu dikirim pikeun SEA games.

Dumasar analisa anu dimeunangkeun ku pangarang, dina ngaronjatkeun Nation Branding Indonésia, IeSPA bisa disebutkeun geus hasil nyangking medali pérak dina SEA games jeung réa tim e-sport ti Indonésia anu meunang sponsor ti merek asing. Ieu hal anu positip pikeun citra bangsa Indonésia di dunya, hususna wewengkon Asia Tenggara.

**Kata Konci: IeSPA, Branding Nasional, E-olahraga, Diplomasi, Soft Power.**