

## Saudi Vision 2030: *Nation Branding* Arab Saudi menjadi *Esports Hub* Internasional

Muhammad Rizky Eko Putra, Ario Bimo Utomo

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur  
21044010092@student.upnjatim.ac.id, ariobimo.hi@upnjatim.ac.id

### ABSTRACT

*Saudi Arabia's Vision 2030 marks a profound strategic shift towards economic diversification, with the esports sector identified as a key growth driver. This study analyzes Saudi Arabia's ambition to become an international esports hub through the lens of Simon Anholt's Competitive Identity theory, encompassing six dimensions: Tourism, Export Brands, Policy, Investment, Culture, and People. Utilizing relevant data, the research demonstrates how Vision 2030 initiatives systematically align with each dimension, shaping Saudi Arabia's global image as a modern, innovative, and dynamic nation. The analysis reveals a coordinated and massively funded approach to building a sustainable esports ecosystem, attracting investment, developing local talent, and projecting a new national identity. While challenges related to perception and sustainability persist, findings suggest that Saudi Arabia's esports strategy is an integral component of a broader nation branding effort, aiming to enhance its global influence and competitiveness on the world stage.*

**Keywords:** *Saudi Vision, Nation Branding, Arab Saudi, Esports*

### ABSTRAK

Visi 2030 Arab Saudi menandai pergeseran strategis yang mendalam menuju diversifikasi ekonomi, dengan sektor *esports* diidentifikasi sebagai pendorong pertumbuhan utama. Studi ini menganalisis ambisi Arab Saudi untuk menjadi pusat *esports* internasional melalui lensa teori Identitas Kompetitif Simon Anholt, yang mencakup enam dimensi: Pariwisata, Merek Ekspor, Kebijakan, Investasi, Budaya, dan Masyarakat. Dengan memanfaatkan data yang relevan, penelitian ini menunjukkan bagaimana inisiatif Visi 2030 secara sistematis selaras dengan setiap dimensi, membentuk citra global Arab Saudi sebagai negara yang modern, inovatif, dan dinamis. Analisis ini mengungkapkan pendekatan yang terkoordinasi dan didanai secara masif untuk membangun ekosistem *esports* yang berkelanjutan, menarik investasi, mengembangkan talenta lokal, dan memproyeksikan identitas nasional yang baru. Meskipun tantangan terkait persepsi dan keberlanjutan tetap ada, temuan menunjukkan bahwa strategi *esports* Arab Saudi merupakan komponen integral dari upaya *nation branding* yang lebih luas, yang bertujuan untuk meningkatkan pengaruh global dan daya saingnya di panggung dunia.

**Kata Kunci:** *Saudi Vision, Nation Branding, Arab Saudi, Esports*

### PENDAHULUAN

Visi 2030 Arab Saudi merupakan cetak biru nasional yang menyeluruh, yang bertujuan untuk secara fundamental mengubah ekonomi Kerajaan dengan mengurangi ketergantungan historisnya pada pendapatan minyak dan mendorong sektor-sektor pertumbuhan baru yang dinamis. Dalam kerangka kerja yang ambisius

ini, industri hiburan, yang mencakup olahraga dan *gaming*, telah secara strategis diidentifikasi sebagai mesin utama untuk diversifikasi ekonomi.<sup>1</sup> Transformasi ini sangat penting karena Kerajaan berupaya membangun fondasi ekonomi yang lebih tangguh dan berkelanjutan untuk masa depan. Rencana Visi 2030 menetapkan target yang eksplisit dan ambisius untuk sektor hiburan, termasuk peningkatan signifikan dalam pengeluaran rumah tangga untuk hiburan dari 2,9% menjadi 6% pada tahun 2030.<sup>1</sup> Pergeseran ini menandai perubahan transformatif untuk pasar yang baru saja mencabut larangan bioskop selama 35 tahun pada tahun 2018. Secara ekonomi, sektor ini diproyeksikan akan menyumbang lebih dari \$23 miliar ke PDB nasional dan menciptakan lebih dari 450.000 lapangan kerja pada tahun target.<sup>1</sup> Angka-angka ini menggarisbawahi pergeseran ekonomi mendalam yang dibayangkan oleh kepemimpinan Kerajaan. Tingkat ambisi keuangan dan penciptaan lapangan kerja untuk sektor hiburan menunjukkan keputusan kebijakan yang disengaja dan *top-down* untuk memanfaatkan kegiatan budaya dan rekreasi guna transformasi ekonomi yang substansial. Hal ini menunjukkan bahwa *esports* dipandang bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi sebagai alternatif yang serius, layak, dan berpotensi tinggi untuk mendorong ekonomi tradisional, yang integral dengan kemakmuran bangsa di masa depan.

Industri *esports* global telah mengalami pertumbuhan eksponensial, berkembang menjadi kekuatan budaya dan ekonomi yang signifikan. Menyadari tren ini, Arab Saudi secara proaktif telah memposisikan dirinya untuk menjadi pusat internasional terkemuka untuk *gaming* dan *esports*.<sup>3</sup> Ambisi ini secara konkret ditunjukkan melalui investasi finansial yang substansial dan penyelenggaraan acara *gaming* kompetitif kelas dunia secara konsisten.<sup>3</sup> Tujuan strategis Kerajaan termasuk peringkat di antara tiga negara teratas secara global dalam *gaming* dan *esports* pada tahun 2030. Untuk mencapai hal ini, industri diproyeksikan akan menghasilkan pendapatan \$13,3 miliar dan menciptakan 39.000 lapangan kerja baru dalam sektor tersebut pada batas waktu yang sama.<sup>3</sup> Masuknya Arab Saudi yang cepat dan agresif ke arena *esports* global, yang ditandai dengan investasi besar-besaran dan tujuan peringkat yang ambisius, menunjukkan pendekatan "lompatan katak" yang strategis. Alih-alih pertumbuhan inkremental, Kerajaan memanfaatkan sifat *esports* yang relatif baru namun memiliki pertumbuhan tinggi untuk dengan cepat membangun kepemimpinan global dan mendiversifikasi ekonominya, mengincar keuntungan sebagai *first-mover* dalam lanskap digital yang kompetitif. Tujuan eksplisit untuk menjadi "di antara tiga negara teratas" pada tahun 2030<sup>4</sup> yang dikombinasikan dengan komitmen "\$38 miliar"<sup>4</sup> dalam industri yang relatif muda, menunjukkan model pengembangan yang dipercepat. Ini menyiratkan keputusan yang diperhitungkan untuk berinvestasi secara besar-besaran dan cepat untuk mendapatkan posisi dominan, daripada mengikuti jalur pengembangan industri yang lebih lambat dan tradisional. Strategi agresif ini bertujuan untuk mengamankan jejak global yang signifikan dengan cepat.

Untuk menganalisis secara ketat pengejaran strategis Arab Saudi untuk menjadi pusat *esports* internasional, studi ini akan menggunakan teori Identitas Kompetitif Simon Anholt. Kerangka teoretis ini menyatakan bahwa "identitas

kompetitif" adalah konstelasi atribut unik yang membedakan suatu tempat dari pesaingnya, memberinya keunggulan kompetitif yang krusial di arena global.<sup>8</sup>

Model Anholt menggarisbawahi bahwa identitas nasional yang benar-benar sukses harus memiliki keaslian, kredibilitas, dan kekhasan. Identitas semacam itu secara signifikan memengaruhi kapasitas suatu negara untuk menarik investasi asing, merangsang pariwisata, dan menarik talenta global.<sup>8</sup> Penerapan kerangka Anholt mengangkat analisis melampaui metrik ekonomi murni ke pemeriksaan yang lebih dalam tentang bagaimana Arab Saudi berusaha membentuk kembali citra globalnya dan meningkatkan pengaruh internasionalnya. Oleh karena itu, keberhasilan akhir strategi *esports*-nya tidak akan diukur semata-mata oleh pengembalian finansial atau jumlah pengunjung acara, tetapi oleh kapasitasnya untuk secara tulus mengubah persepsi internasional dan menarik hasil yang diinginkan melalui cara-cara non-koersif (yaitu, *soft power*). Teori Anholt secara eksplisit menyatakan pentingnya "bagaimana konsumen mempersepsikan merek negara" <sup>9</sup> dan dampaknya langsung pada "keberhasilan di arena global".<sup>8</sup> Ini menunjukkan bahwa inisiatif *esports* Arab Saudi secara intrinsik terkait dengan proyeksi eksternal dan reputasinya. Dengan demikian, efektivitas ambisi "pusat *esports*" bergantung pada kemampuannya untuk secara otentik meningkatkan "identitas kompetitif" dan "*soft power*" Arab Saudi <sup>10</sup>, yang mengarah pada manfaat nyata seperti peningkatan pariwisata, investasi, dan hubungan internasional yang lebih baik.

## TINJAUAN LITERATUR

Dalam lingkungan globalisasi kontemporer, negara-negara semakin terdorong untuk membedakan diri guna menarik sumber daya vital seperti investasi asing langsung, pariwisata, dan tenaga kerja terampil. Teori Competitive Identity Simon Anholt menyediakan kerangka kerja yang kuat untuk memahami bagaimana suatu tempat, seperti halnya produk komersial, mengembangkan identitas yang berbeda untuk mencapai keunggulan kompetitif.<sup>8</sup>

Guna meraih reputasi *nation branding* yang unggul di tingkat global, menurut Simon Anholt, suatu negara dapat memanfaatkan *competitive identity*. Konsep ini memberdayakan pemerintah dan masyarakat untuk meningkatkan citra negara dengan menyempurnakan praktik-praktik yang berjalan melalui strategi yang lebih efektif. Di samping kebijakan dan strategi promosi, terdapat berbagai unsur *competitive identity* yang berkontribusi pada pencapaian tujuan tersebut. Hexagon Nation Branding Anholt adalah kerangka kerja yang dikenal luas yang terdiri dari enam unsur yang saling terkait yang secara kolektif membentuk merek dan reputasi global suatu negara (Anholt, 2005, 2007). Unsur-unsur tersebut adalah:

**Tabel 1. Unsur Competitive Identity**

Dimensi	Deskripsi
Pariwisata	Dimensi ini menilai daya tarik suatu negara sebagai tujuan bagi pengunjung internasional, meliputi liburan, perjalanan bisnis, dan kehadiran acara. Ini memengaruhi pilihan perjalanan dan persepsi

	keseluruhan suatu negara sebagai tempat yang diinginkan untuk dikunjungi (Anholt, 2005, 2007).
Merek Ekspor	Ini mengacu pada citra dan persepsi global produk, layanan, dan penawaran komersial suatu negara. Ini memengaruhi keputusan pembelian konsumen dan reputasi negara untuk kualitas dan inovasi di pasar internasional (Anholt, 2005, 2007).
Kebijakan (Tata Kelola)	Dimensi ini mencerminkan opini komunitas internasional dan masyarakat umum tentang pemerintah suatu negara, kebijakan domestik dan luar negerinya, pencapaiannya, dan keterlibatannya dalam urusan global. Ini berbicara tentang kepercayaan, stabilitas, dan perilaku etis (Anholt, 2005, 2007).
Investasi (dan Imigrasi)	Ini mengevaluasi daya tarik suatu negara untuk investasi asing langsung, kemampuannya untuk menarik tenaga kerja terampil dan talenta, serta dinamisme ekonomi keseluruhan dan potensi pertumbuhannya (Anholt, 2005, 2007).
Budaya (dan Warisan)	Ini mencakup aset budaya, tradisi, ekspresi artistik, dan media populer yang unik yang dikembangkan, dilestarikan, dan diproyeksikan suatu negara ke dunia. Ini berkontribusi pada kekhasan dan daya tarik suatu negara (Anholt, 2005, 2007).
Masyarakat	Dimensi ini berkaitan dengan reputasi dan karakteristik yang dirasakan dari populasi suatu negara, termasuk keramahan, keterbukaan, tingkat pendidikan, dan keterampilan profesional mereka. Ini membentuk bagaimana individu dari negara tersebut dipandang secara global (Anholt, 2005, 2007).

Enam elemen ini tidaklah independen melainkan berinteraksi secara dinamis, dengan efek kumulatifnya membangun dan membentuk merek nasional secara keseluruhan (Anholt, 2005, 2007).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis strategi *Nation Branding* Arab Saudi melalui *Esports World Cup 2024*, yang merupakan bagian dari program Arab Vision 2030. Pendekatan deskriptif dipilih untuk menggambarkan secara sistematis dan objektif bagaimana Arab Saudi menggunakan *event esports* ini dalam upaya *Nation Branding*, termasuk menelusuri hubungan antar variabel dan merumuskan argumen untuk analisis terstruktur.

Untuk menjaga fokus penelitian, cakupan waktu dibatasi dari tahun 2016 hingga 2024, periode di mana Arab Saudi mengembangkan industri *esports*-nya hingga pelaksanaan *Esports World Cup 2024*. Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada analisis strategi *Nation Branding* Arab Saudi melalui industri *esports*.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, yaitu dengan menelaah berbagai literatur ilmiah seperti buku, jurnal, laporan penelitian, situs web, dan media resmi Pemerintah Arab Saudi terkait industri *esports*. Penelitian ini

menggunakan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber daring untuk menghasilkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Strategi *Gaming* dan *Esports* Nasional Arab Saudi dalam Saudi Vision 2030.**

National Gaming and Esports Strategy (NGES), yang secara resmi diluncurkan pada September 2022, merupakan peta jalan yang komprehensif dan ambisius untuk pengembangan sektor ini. Strategi ini terdiri dari 86 inisiatif yang berbeda, semuanya diarahkan untuk menjadikan Arab Saudi sebagai pemimpin global dalam *gaming* dan *esports*.<sup>3</sup>

NGES menguraikan tujuan ekonomi yang jelas, termasuk proyeksi kontribusi sebesar SAR 50 miliar (sekitar \$13,3 miliar USD) terhadap PDB nasional pada tahun 2030.<sup>3</sup> Lebih lanjut, strategi ini bertujuan untuk menciptakan 39.000 lapangan kerja langsung dan tidak langsung di berbagai peran dalam ekosistem *gaming*, mulai dari pengembangan *game* dan penerbitan hingga manajemen acara dan dukungan infrastruktur.<sup>4</sup> Di luar metrik ekonomi, strategi ini juga menargetkan inkubasi 250 perusahaan *gaming* baru dan pembentukan 30 acara *gaming* kompetitif setiap tahun, memperkuat posisi Arab Saudi sebagai pusat inovasi dan kompetisi.<sup>4</sup> Target kuantitatif yang terperinci dan inisiatif multi-faceted dalam NGES menunjukkan pendekatan perencanaan strategis jangka panjang yang sangat terstruktur. Tingkat granularitas ini melampaui pernyataan aspiratif semata ke tujuan yang konkret dan terukur, menandakan komitmen mendalam terhadap eksekusi dan akuntabilitas dalam membangun industri *esports* yang berkelanjutan. Volume inisiatif (86) dan kekhususan tujuan (misalnya, \$13,3 miliar PDB, 39.000 pekerjaan, 250 perusahaan, 30 acara)<sup>4</sup> menunjukkan strategi yang direncanakan dengan cermat dan didukung sumber daya yang besar. Ini menunjukkan bahwa pemerintah Arab Saudi tidak hanya menjelajahi *esports* tetapi sepenuhnya berkomitmen untuk menjadikannya industri yang signifikan dan mandiri, yang mencerminkan tingkat niat strategis yang tinggi dalam dimensi "Kebijakan" dan "Investasi".

Kelembagaan yang mendukung ambisi *esports* Arab Saudi sangat kuat dan berlapis. Federasi *Esports* Saudi (SEF), yang didirikan pada tahun 2017, berfungsi sebagai badan pengatur utama, yang bertugas mempercepat pertumbuhan pasar, menyelenggarakan turnamen nasional dan internasional utama, dan membina talenta lokal.<sup>4</sup> Secara finansial, Dana Investasi Publik (PIF), dana kekayaan negara Arab Saudi, adalah pendorong utama, telah mengalokasikan \$38 miliar yang menakjubkan untuk sektor *gaming*.<sup>4</sup> Suntikan modal besar-besaran ini menopang seluruh strategi. Savvy Games Group, anak perusahaan PIF memimpin akuisisi strategis perusahaan *gaming* global, terutama termasuk ESL FACEIT Group (diakui sebagai perusahaan *esports* terbesar di dunia) dan Scopely, penerbit *game* besar AS yang diakuisisi seharga \$4,9 miliar.<sup>3</sup> Savvy juga memegang saham kepemilikan yang signifikan di entitas *gaming* global terkemuka lainnya seperti Nintendo, Capcom, SNK, Electronic Arts, Take-Two Interactive, dan Activision Blizzard. Didukung oleh kekuatan finansial PIF yang sangat besar, memungkinkan investasi skala besar yang cepat dan akuisisi strategis global yang tidak dapat dijangkau oleh entitas swasta saja.

## **Analisis Competitive Identity: Arab Saudi sebagai *Esports Hub* Pariwisata: Menarik Penonton dan Peserta *Esports* Global**

Visi 2030 Arab Saudi mencakup pengembangan ambisius yang dirancang untuk berfungsi sebagai pusat hiburan dan olahraga terintegrasi, yang secara signifikan berkontribusi pada daya tarik pariwisata negara. Contoh penting termasuk Qiddiya, mega-proyek senilai \$9,8 miliar di luar Riyadh, yang diproyeksikan akan menarik 17 juta pengunjung setiap tahun pada tahun 2030, menampilkan taman hiburan, arena *motorsport*, dan pusat seni pertunjukan.<sup>2</sup> Demikian pula, NEOM, inisiatif kota pintar senilai \$500 miliar, mencakup distrik hiburan dan olahraga khusus yang selaras dengan agenda budaya nasional, menyuntikkan kehidupan baru ke dalam pariwisata regional.<sup>2</sup>

Arab Saudi dengan cepat muncul sebagai tuan rumah terkemuka acara *esports* kelas dunia, menarik perhatian internasional yang signifikan dan meningkatkan pariwisata. Festival Gamers8, misalnya, menarik lebih dari 1,5 juta pengunjung pada tahun 2023, menawarkan kumpulan hadiah yang substansial sebesar \$45 juta.<sup>4</sup> Berdasarkan keberhasilan ini, *Esports World Cup* (EWC), yang menggantikan Gamers8, akan menawarkan kumpulan hadiah yang memecahkan rekor lebih dari \$70 juta di 25 turnamen, memastikan minat dan kehadiran global yang berkelanjutan.<sup>2</sup> Selanjutnya, komitmen Kerajaan untuk menjadi tuan rumah *Olympic Esports Games* pertama pada tahun 2025/2027 menandakan strategi jangka panjang untuk menjadi pusat *esports* global.<sup>2</sup> Acara-acara ini secara kolektif menghasilkan aktivitas ekonomi yang substansial, meningkatkan sektor terkait seperti perhotelan, ritel, dan transportasi.<sup>4</sup>

Untuk memfasilitasi masuknya peserta dan penonton internasional, Arab Saudi telah menerapkan kebijakan visa proaktif. Secara khusus, visa elektronik (*e-visa*) diberikan kepada pemegang tiket *Esports World Cup*, menawarkan visa sekali masuk 90 hari untuk memperlancar akses ke acara tersebut.<sup>6</sup> Langkah ini secara signifikan mengurangi hambatan logistik bagi pengunjung internasional, meningkatkan aksesibilitas dan daya tarik Kerajaan sebagai tujuan acara. Penempatan strategis mega-proyek berskala besar dan penyelenggaraan acara kelas dunia yang konsisten, dikombinasikan dengan kebijakan visa proaktif, menunjukkan pendekatan yang disengaja dan komprehensif untuk memanfaatkan *esports* sebagai pendorong pariwisata yang langsung dan kuat. Strategi ini melampaui sekadar penyelenggaraan acara untuk menciptakan infrastruktur pariwisata yang berkelanjutan dan lingkungan yang ramah serta mudah diakses bagi pengunjung internasional, sehingga mengintegrasikan "Pariwisata" secara mendalam ke dalam identitas kompetitif negara. Sinergi antara proyek infrastruktur besar seperti Qiddiya dan NEOM<sup>2</sup>, penyelenggaraan acara-acara profil tinggi yang berkelanjutan (Gamers8, EWC, *Olympic Esports Games*)<sup>4</sup>, dan perubahan kebijakan praktis seperti *e-visa* untuk peserta<sup>22</sup> sangat penting. Pendekatan holistik ini memastikan bahwa elemen "Pariwisata" tidak hanya tentang masuknya pengunjung sementara tetapi tentang membangun tujuan yang berkelanjutan dan menarik bagi para penggemar *esports*, yang sangat penting untuk *nation branding* jangka panjang.

Ambisi untuk menjadi tuan rumah acara global besar seperti *Olympic Esports Games* untuk jangka waktu yang lebih lama (12 tahun mulai tahun 2025) <sup>18</sup> menandakan komitmen yang mendalam dan jangka panjang untuk menjadikan Arab Saudi sebagai pusat global yang tak terbantahkan untuk *gaming* kompetitif. Hal ini memastikan aliran pariwisata yang berkelanjutan dan visibilitas internasional yang berkelanjutan, yang bertujuan untuk menanamkan identitas "pusat *esports*" secara mendalam dan permanen ke dalam kesadaran global. Perjanjian tuan rumah 12 tahun untuk *Olympic Esports Games* <sup>18</sup> adalah komitmen jangka panjang yang luar biasa dalam dunia acara internasional. Ini menandakan bahwa Arab Saudi tidak hanya mencari eksposur sementara atau keuntungan ekonomi jangka pendek tetapi bertujuan untuk secara permanen menempatkan dirinya sebagai ibu kota global untuk *esports*. Ini memastikan pariwisata, investasi, dan pengakuan merek yang berkelanjutan selama lebih dari satu dekade, yang merupakan pernyataan kuat tentang identitas kompetitif dan aspirasi kepemimpinan globalnya yang berkembang.

**Tabel 2. Acara *Esports* Utama yang Diselenggarakan/Direncana di Arab Saudi dan Kontribusi pariwisatanya**

Nama Acara	Tahun Diselenggarakan/Direncana	Kumpulan Hadiah (jika berlaku)	Jumlah Pengunjung yang Dilaporkan (jika tersedia)	Dampak Pariwisata Utama
Gamers8 Festival	2023	\$45 juta <sup>4</sup>	1,5 juta <sup>4</sup>	Peningkatan sektor perhotelan, ritel, transportasi <sup>4</sup>
Esports World Cup (EWC)	2024 (sebelumnya Gamers8), 2025 <sup>2</sup>	\$70 juta+ (2024/2025) <sup>2</sup>	-	Peningkatan pariwisata, penciptaan lapangan kerja, inovasi <sup>4</sup>
Olympic Esports Games	2025 (pertama kali), berlanjut 12 tahun <sup>2</sup>	-	-	Peningkatan pendapatan dan investasi, pengakuan internasional sebagai pusat <i>esports</i> <sup>18</sup>

### Merek Ekspor: Mengglobalisasi Pengaruh *Esports* dan IP Saudi

Dana Investasi Publik (PIF), melalui anak perusahaannya, Savvy Games Group, telah melakukan serangkaian akuisisi global yang signifikan yang memperluas

pengaruh Arab Saudi di pasar *gaming* internasional. Ini termasuk akuisisi ESL FACEIT Group (EFG), yang diakui sebagai perusahaan *esports* terbesar di dunia, dan Scopely, pengembang dan penerbit *game* seluler utama AS, diakuisisi seharga \$4,9 miliar.<sup>3</sup> Melalui Scopely, Arab Saudi telah memperoleh kepemilikan efektif atas waralaba terkenal secara global seperti Monopoly Go dan Pokémon GO.<sup>19</sup> Lebih lanjut, Savvy Games Group memegang saham kepemilikan yang substansial di perusahaan *gaming* global terkemuka lainnya, termasuk Nintendo, Capcom, SNK, Electronic Arts, Take-Two Interactive, dan Activision Blizzard.<sup>3</sup>

Di luar akuisisi, Arab Saudi secara aktif membina kemampuan pengembangan *game* pribumi. Strategi *Gaming* dan *Esports* Nasional (NGES) mencakup tujuan ambisius untuk menginkubasi 250 perusahaan *gaming* baru dan mendirikan studio kelas dunia untuk pengembangan *game* AAA (*triple-A*) di dalam Kerajaan.<sup>3</sup> NEOM, kota masa depan, sedang menciptakan pusat *gaming* khusus yang menampilkan studio pengembangan *game* canggih dan telah membentuk *joint venture* dengan MBC Group untuk menghasilkan *game* bernilai tinggi untuk pasar lokal dan internasional.<sup>7</sup> Studio lokal seperti Fahy Studios juga disebutkan karena potensi mereka untuk mengembangkan *game* yang relevan secara budaya dengan daya tarik global.<sup>19</sup> Entitas *esports* Saudi secara aktif membentuk kemitraan internasional strategis untuk meningkatkan *branding* dan jangkauan global mereka. Contoh utama adalah Team Falcons, tim *esports* Saudi terkemuka, yang mengamankan kesepakatan sponsor dengan Red Bull setelah kemenangannya di *Esports World Cup*, memperkuat posisinya sebagai kekuatan global yang sedang naik daun.<sup>24</sup> Selain itu, Program Mitra Klub *Esports World Cup* melibatkan 40 organisasi *esports* global terkemuka, memberi mereka dana (hingga \$1 juta masing-masing) untuk mempromosikan EWC dan memperluas merek mereka. Program ini secara efektif memanfaatkan basis penggemar global yang ada dan saluran pemasaran tim-tim internasional ini untuk keuntungan Arab Saudi.<sup>13</sup> Strategi ini melampaui sekadar menyelenggarakan acara hingga secara aktif mengakuisisi dan mengembangkan kekayaan intelektual global dan infrastruktur pasar. Hal ini menunjukkan visi jangka panjang bagi Arab Saudi untuk menjadi *produsen*, *pemilik*, dan *eksportir* utama konten dan platform *gaming* global, bukan hanya konsumen atau tuan rumah. Ini secara langsung dan mendalam memengaruhi dimensi "Merek Ekspor" dengan menjadikan Arab Saudi sebagai pemain kunci dalam ekonomi kreatif dan digital global. Akuisisi ESL FACEIT Group (infrastruktur *esports* global) dan Scopely (penerbit *game* besar dengan IP populer seperti Monopoly Go dan Pokémon GO)<sup>3</sup> bukanlah investasi pasif. Mereka mewakili langkah strategis untuk mengendalikan sebagian besar rantai nilai *esports* global. Ini memungkinkan Arab Saudi untuk memengaruhi konten, distribusi, dan persaingan dalam skala global, secara fundamental menggeser perannya dari pemain regional menjadi "Merek Ekspor" global di sektor *gaming*.

Dengan mengakuisisi kekayaan intelektual yang diakui secara global dan secara bersamaan membina pengembangan *game* AAA lokal yang menggabungkan budaya Saudi, Kerajaan berusaha untuk mendiversifikasi "ekspor budayanya" di luar bentuk tradisional. Pendekatan ganda ini bertujuan untuk memproyeksikan citra yang modern, berteknologi maju, dan kaya budaya, yang berpotensi mengarah pada

pergeseran signifikan dalam persepsi global tentang kemampuan kreatif dan teknologi Arab Saudi. Strategi mengakuisisi IP global seperti Pokémon GO<sup>19</sup> sambil juga mempromosikan "konten yang relevan secara budaya" dan pengembangan *game* AAA lokal<sup>16</sup> adalah strategi ekspor budaya yang canggih. Ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa Arab Saudi dapat berintegrasi ke dalam tren budaya global dan menghasilkan produk budaya digitalnya sendiri yang unik dan berkualitas tinggi. Portofolio ekspor budaya yang beragam ini secara langsung meningkatkan dimensi "Budaya" dan "Merek Ekspor" dari identitas kompetitifnya, menantang stereotip yang ada.

**Tabel 3. Akuisisi dan Investasi *Gaming* Global Utama oleh Entitas Saudi**

Entitas Penginvestasi	Perusahaan/IP yang Diakuisisi/Diinvestasikan	Jenis Aset	Nilai Akuisisi/Investasi (jika ditentukan)	Merek/IP Global Utama yang Diperoleh
Savvy Games Group (anak perusahaan PIF)	ESL FACEIT Group (EFG)	Penyelenggara turnamen <i>esports</i> terbesar di dunia	\$1,5 miliar (buyout) <sup>6</sup>	ESL, FACEIT, DreamHack, Esports Engine <sup>12</sup>
Savvy Games Group (anak perusahaan PIF)	Scopely	Pengembang & penerbit <i>game</i> seluler AS	\$4,9 miliar <sup>6</sup>	Monopoly Go, Pokémon GO (melalui akuisisi Niantic's games business oleh Scopely) <sup>19</sup>

### **Kebijakan: Regulasi dan Ekosistem *Esports***

NGES, yang diperkenalkan pada September 2022, bukan hanya sekumpulan target ekonomi tetapi dokumen strategis komprehensif yang berisi 86 inisiatif, dengan 16 di antaranya secara khusus didedikasikan untuk kerangka kerja tata kelola dan regulasi.<sup>16</sup> Fokus strategis ini bertujuan untuk menetapkan standar baru dengan membandingkan praktik terbaik global sambil secara bersamaan merancang kerangka kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan unik Kerajaan, menandakan visi yang berani untuk memposisikan Arab Saudi sebagai pemimpin global dalam *gaming* dan *esports*.<sup>16</sup> Didirikan pada tahun 2017, SEF telah berperan penting dalam mengatur dan mempercepat pertumbuhan pasar *esports* di Arab Saudi. Tanggung jawabnya meliputi penyelenggaraan turnamen nasional dan internasional utama,

secara aktif mendukung pengembangan talenta lokal, dan membina kolaborasi dengan perusahaan *gaming* global.<sup>4</sup> SEF juga telah memformalkan komitmennya melalui Memorandum Kesepahaman (MoU) dengan klub *esports* Saudi utama dan pemangku kepentingan, yang bertujuan untuk memperluas peluang bagi para pemain dan mendorong inovasi industri.<sup>21</sup>

Komitmen Kerajaan terhadap lingkungan regulasi yang kuat semakin diperkuat dengan pengumuman Otoritas *Gaming* dan *Esports* pada Desember 2023. Otoritas ini secara khusus ditugaskan untuk mengawasi upaya NGES dan memastikan keberhasilan implementasinya, menunjukkan komitmen terhadap pengawasan yang transparan di sektor ini.<sup>16</sup> Bersamaan dengan itu, investasi signifikan disalurkan ke infrastruktur fisik canggih, seperti SEF Arena dan "The Venue" di Riyadh, yang secara eksplisit dirancang untuk mendukung acara *gaming* kompetitif dan pengembangan talenta.<sup>21</sup> Untuk menarik investasi asing dan mendorong pendirian perusahaan *gaming*, pemerintah juga menerapkan insentif pajak strategis, termasuk libur pajak perusahaan dan pemotongan pajak yang signifikan selama 30 tahun untuk operasi kantor pusat yang disetujui.<sup>19</sup> Pembentukan otoritas regulasi khusus dan strategi nasional yang komprehensif dengan inisiatif tata kelola tertentu menandakan komitmen mendalam untuk memformalkan dan melegitimasi industri *esports* dalam kerangka hukum dan ekonomi nasional. Langkah ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan operasional yang stabil, dapat diprediksi, dan menarik bagi bisnis *gaming* domestik dan internasional, sehingga memperkuat dimensi "Kebijakan" dari identitas kompetitif Arab Saudi. Keberadaan NGES yang terperinci dengan "16 inisiatif secara khusus menargetkan tata kelola dan regulasi" dan pembentukan "Otoritas *Gaming* dan *Esports*"<sup>16</sup> merupakan indikator kuat dari pendekatan kebijakan yang matang. Ini bukan hanya tentang mengeluarkan uang tetapi tentang membangun lingkungan regulasi yang kuat, transparan, dan menarik. Kerangka kerja semacam itu sangat penting untuk menarik dan mempertahankan pemain dan bisnis internasional yang kredibel, yang secara langsung memperkuat aspek "Kebijakan" dari identitas kompetitif dengan menumbuhkan kepercayaan dan prediktabilitas.

Integrasi strategis kebijakan *esports* dengan tujuan pembangunan nasional yang lebih luas, seperti menjadi pusat AI regional, mengungkapkan pendekatan sinergis di mana *esports* dipandang bukan hanya sebagai sektor hiburan tetapi sebagai katalisator untuk kemajuan teknologi yang lebih luas dan pengembangan tenaga kerja. Ini meningkatkan daya tarik "Kebijakan" dan "Investasi" negara secara keseluruhan dengan menunjukkan strategi pembangunan yang berpandangan ke depan dan saling terkait.<sup>18</sup> secara eksplisit menghubungkan "dorongan untuk menjadi pusat AI GCC" dengan peningkatan "status mereka sebagai pusat global untuk *gaming* dan *esports*." Ini menunjukkan bahwa keputusan kebijakan tidak terisolasi tetapi dirancang untuk menciptakan manfaat lintas sektoral. *Esports* mendorong permintaan akan infrastruktur teknologi canggih (misalnya, pusat data, internet berkecepatan tinggi, aplikasi AI), yang pada gilirannya mendukung industri digital lainnya. Ini menunjukkan visi kebijakan yang canggih yang memanfaatkan satu

sektor untuk mempercepat pertumbuhan di sektor lain, memperkuat identitas kompetitif negara sebagai negara yang maju secara teknologi dan inovatif.

## **Investasi: Komitmen Finansial dan Diversifikasi Ekonomi**

Dana Investasi Publik (PIF), bertindak melalui anak perusahaannya Savvy Games Group, telah membuat komitmen finansial yang belum pernah terjadi sebelumnya lebih dari \$38 miliar untuk sektor *gaming*.<sup>4</sup> Investasi besar-besaran ini mencakup tidak hanya pengembangan infrastruktur domestik tetapi juga akuisisi strategis perusahaan *gaming* global terkemuka dan saham signifikan di penerbit internasional utama.<sup>3</sup> Sebagian besar investasi didedikasikan untuk membangun infrastruktur fisik kelas dunia. Ini termasuk Distrik *Esports* dan *Gaming Qiddiya* yang ambisius, yang dirancang untuk menarik 10 juta pengunjung setiap tahun dan menginkubasi 30 perusahaan pengembangan *video game* terkemuka.<sup>3</sup> Proyek megacity futuristik NEOM juga menciptakan pusat *gaming* mutakhir, menampilkan kampus *gaming* canggih lengkap dengan studio pengembangan *game*, fasilitas *motion capture*, dan zona inkubasi.<sup>7</sup> Selanjutnya, arena *esports* khusus, seperti SEF Arena dan "The Venue" di Riyadh, sedang dibangun untuk menjadi tuan rumah turnamen besar dan mendukung ekosistem *gaming* kompetitif sepanjang tahun.<sup>21</sup>

Strategi investasi agresif ini didukung oleh tujuan diversifikasi ekonomi yang jelas. Pasar *gaming* dan *esports* diproyeksikan akan menyumbang \$13,3 miliar ke PDB Arab Saudi pada tahun 2030 dan menciptakan 39.000 lapangan kerja di sektor tersebut.<sup>3</sup> Target-target ini menyoroti peran penting sektor ini dalam mengurangi ketergantungan Kerajaan pada pendapatan minyak dan mendorong masa depan ekonomi baru yang berkelanjutan.<sup>3</sup> Skala komitmen finansial yang besar dari PIF dan Savvy Games Group, ditambah dengan investasi nyata dalam infrastruktur fisik, menandakan strategi jangka panjang dan padat modal untuk membangun ekosistem *esports* yang berkelanjutan dan dominan dari awal. Ini adalah sinyal yang jelas dan tegas dari kepercayaan mendalam pemerintah terhadap *esports* sebagai mesin ekonomi masa depan dan komponen inti dari upaya *nation branding*-nya. Investasi \$38 miliar<sup>4</sup> bukan hanya untuk kumpulan hadiah acara tetapi untuk infrastruktur dasar (Qiddiya, NEOM, arena khusus) dan akuisisi perusahaan strategis. Ini menunjukkan komitmen untuk membangun aset yang tahan lama yang akan menghasilkan nilai jangka panjang.

Peran PIF sebagai dana kekayaan negara yang besar memungkinkan Arab Saudi untuk melakukan investasi yang tidak dapat dilakukan oleh entitas swasta, secara efektif membentuk pasar *gaming* global melalui akuisisi strategis dan pengembangan infrastruktur. Ini menunjukkan kemampuan negara untuk memobilisasi modal dalam skala yang belum pernah terjadi sebelumnya untuk mencapai tujuan identitas kompetitifnya. PIF adalah "dana kekayaan negara"<sup>12</sup> yang memiliki "komitmen \$38 miliar".<sup>4</sup> Ini adalah jumlah yang sangat besar yang memungkinkan akuisisi perusahaan global seperti Scopely dan ESL FACEIT Group.<sup>6</sup> Kemampuan untuk melakukan investasi semacam itu secara langsung memengaruhi dimensi "Investasi" dari identitas kompetitif, menunjukkan kekuatan ekonomi dan niat strategis Arab Saudi untuk menjadi pemain dominan di sektor *esports* global.

## **Budaya: Membentuk Narasi Nasional Melalui *Esports***

*Gaming* telah terintegrasi secara mendalam ke dalam budaya pemuda Saudi, dengan hampir 70% populasi Saudi mengidentifikasi diri sebagai *gamer*.<sup>5</sup> Demografi ini sangat muda, dengan hampir 89% populasi Kerajaan berusia di bawah 35 tahun, dan 59% *gamer* berusia antara 15-24 tahun, jauh lebih tinggi dibandingkan negara lain di kawasan ini.<sup>7</sup> Preferensi *mobile-first* di kalangan *gamer* Saudi, dengan 70% menggunakan *smartphone* untuk menonton konten *esports*, juga mencerminkan pergeseran budaya menuju aksesibilitas dan kenyamanan digital.<sup>26</sup> *Gaming* telah berkembang dari sekadar hobi menjadi gaya hidup, memengaruhi pilihan mode, ekspresi diri, dan identitas pribadi di kalangan pemuda Saudi.<sup>25</sup> Sektor *esports* di Arab Saudi juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi perempuan. Perempuan merupakan 27% dari *gamer* di Arab Saudi, lebih tinggi dari 20% di UEA, dengan kesadaran perempuan akan *esports* di Kerajaan mencapai 58%.<sup>26</sup> Putri Reema bint Bandar, Anggota IOC dan Ketua Komisi Perempuan dalam Olahraga, memuji tren ini, menyatakan bahwa peningkatan partisipasi perempuan dalam *esports* sangat menarik dan berharap *Olympic Esports Games* akan menjadi kesempatan untuk melibatkan lebih banyak perempuan dalam lingkungan yang aman dan inklusif.<sup>5</sup> Ini menunjukkan pergeseran budaya menuju inklusivitas dan pasar yang berkembang.

Pergeseran persepsi budaya terhadap *gaming* dari sekadar hiburan menjadi olahraga yang sah dan alat untuk pengembangan keterampilan sangat penting. Ini menunjukkan penerimaan yang lebih luas dan integrasi *esports* ke dalam struktur sosial dan pendidikan Arab Saudi, yang secara mendalam memengaruhi dimensi "Budaya" dari identitas kompetitifnya. Fakta bahwa 57% *gamer* Saudi menganggap *esports* sebagai olahraga yang sah<sup>26</sup> dan bahwa *gaming* dipromosikan untuk "mendorong kreativitas, kerja tim, dan pemikiran strategis"<sup>5</sup> menunjukkan pergeseran budaya yang signifikan. Ini bukan lagi sekadar hiburan, tetapi kegiatan yang dihormati yang dapat mengarah pada pengembangan pribadi dan profesional, yang secara mendalam memengaruhi bagaimana budaya Saudi memandang dan mengintegrasikan *esports*. Dengan secara aktif mempromosikan partisipasi perempuan, mengembangkan konten yang relevan secara budaya, dan mengintegrasikan *gaming* ke dalam kerangka pendidikan, Arab Saudi menggunakan *esports* sebagai media untuk memproyeksikan citra yang modern, inklusif, dan berpandangan ke depan. Ini secara strategis menantang stereotip yang ada dan menampilkan dimensi baru dari identitas budaya nasionalnya kepada audiens global. Peningkatan partisipasi perempuan<sup>5</sup>, fokus pada "konten yang relevan secara budaya"<sup>16</sup>, dan inisiatif untuk mengintegrasikan *gaming* ke dalam pendidikan<sup>5</sup> secara kolektif menunjukkan upaya yang disengaja untuk menggunakan *esports* sebagai platform untuk perubahan sosial dan *nation branding*. Ini adalah cara untuk menunjukkan kepada dunia bahwa Arab Saudi adalah negara yang dinamis dan progresif, yang secara langsung memengaruhi dimensi "Budaya" dan "Masyarakat" dari identitas kompetitifnya.

## **Masyarakat: Mengembangkan Talenta dan Membangun Tenaga Kerja *Esports***

Pengembangan talenta merupakan pilar sentral dari strategi *esports* Arab Saudi. Federasi *Esports* Saudi (SEF) secara aktif mengejar inisiatif untuk

mengembangkan talenta Saudi dalam berbagai turnamen *esports*, termasuk melalui pembentukan "akademi *esports*" untuk melatih pemain muda.<sup>18</sup> Program-program ini bertujuan untuk menumbuhkan talenta lokal melalui pelatihan dan beasiswa, memastikan jalur yang jelas dari tingkat akar rumput hingga kompetisi internasional.<sup>3</sup> Savvy Games Group, melalui kemitraan seperti MoU dengan HP, juga berinvestasi dalam "modal manusia" dengan mengembangkan inisiatif yang akan membekali pelajar di Arab Saudi dengan keterampilan untuk berkarir di *gaming* dan *esports*, termasuk melalui program inkubator dan kompetisi *game*.<sup>12</sup> Universitas seperti Alfaisal University menawarkan program yang berfokus pada bisnis *esports* dan pengembangan *game*, dengan peluang pelatihan di perusahaan *gaming* global.<sup>27</sup> Strategi *Gaming* dan *Esports* Nasional (NGES) menargetkan penciptaan 39.000 lapangan kerja lokal pada tahun 2030, mencakup peran mulai dari pengembangan *game* hingga manajemen acara.<sup>3</sup> Tujuan ini didukung oleh investasi besar-besaran dalam infrastruktur dan acara kelas dunia, yang pada gilirannya akan menciptakan kebutuhan akan tenaga kerja terampil di berbagai bidang.<sup>17</sup> NGES bertujuan untuk menyediakan jalur karir bagi *gamer* muda dan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi atlet *esports*.<sup>4</sup>

*Gaming* di Arab Saudi dipandang bukan hanya sebagai hiburan tetapi sebagai alat untuk pertumbuhan pribadi dan profesional. Pangeran Faisal bin Bandar Al Saud, Presiden Federasi *Esports* Internasional, percaya bahwa *gaming* dapat menumbuhkan kreativitas, kerja tim, dan pemikiran strategis.<sup>5</sup> *Esports* memberikan peluang bagi pemuda Saudi untuk mengembangkan keterampilan penting dalam teknologi, media, komunikasi, dan kolaborasi, yang sangat relevan mengingat hampir 89% populasi Kerajaan berusia di bawah 35 tahun.<sup>17</sup> Fokus yang kuat pada pengembangan talenta dan penciptaan lapangan kerja secara langsung mengatasi dimensi "Masyarakat" dari identitas kompetitif. Ini menunjukkan komitmen untuk membangun tenaga kerja yang terampil dan berpengetahuan luas di sektor *esports*, yang tidak hanya akan mendorong pertumbuhan industri tetapi juga meningkatkan reputasi global populasi Saudi sebagai individu yang inovatif dan terampil. Inisiatif seperti "akademi *esports*"<sup>18</sup>, program beasiswa, dan kemitraan dengan institusi pendidikan<sup>27</sup> secara langsung bertujuan untuk mengembangkan "tenaga kerja terampil".<sup>3</sup> Ini adalah investasi jangka panjang pada sumber daya manusia, yang menunjukkan bahwa Arab Saudi sedang membangun kapasitas internal untuk mempertahankan pertumbuhan *esports* dan memproyeksikan citra populasi yang berpendidikan dan cakap.

Dengan populasi yang didominasi oleh pemuda dan sangat terlibat secara digital, Arab Saudi memanfaatkan *gamer* mudanya tidak hanya sebagai konsumen tetapi juga sebagai produsen dan inovator. Strategi ini bertujuan untuk memposisikan pemuda Saudi sebagai kekuatan pendorong di garis depan industri digital global, yang secara signifikan meningkatkan dimensi "Masyarakat" dari identitas kompetitifnya. Fakta bahwa "70% populasi Saudi di bawah usia 30 tahun" dan *esports* telah menjadi "integral dengan budaya pemuda"<sup>4</sup> menunjukkan bahwa Arab Saudi memiliki basis demografi yang ideal untuk *esports*. Strategi tersebut secara aktif "memberdayakan pemuda Saudi"<sup>4</sup> dengan menyediakan jalur karir dan

lingkungan yang mendukung, mengubah mereka dari konsumen pasif menjadi peserta aktif dan inovator dalam industri global.

## KESIMPULAN

Arab Saudi, di bawah payung ambisius Visi 2030, telah secara strategis memposisikan dirinya untuk menjadi pusat *esports* internasional terkemuka. Analisis melalui lensa teori Identitas Kompetitif Simon Anholt mengungkapkan pendekatan yang komprehensif dan terkoordinasi yang secara sistematis menargetkan setiap dimensi untuk membentuk kembali citra global negara. Dalam dimensi Pariwisata, investasi besar-besaran dalam mega-proyek seperti Qiddiya dan NEOM, ditambah dengan penyelenggaraan acara *esports* kelas dunia seperti Gamers8 dan *Esports World Cup*, telah secara signifikan meningkatkan daya tarik Arab Saudi sebagai tujuan wisata. Kebijakan visa yang proaktif semakin memfasilitasi akses, menunjukkan komitmen jangka panjang untuk mengintegrasikan *esports* sebagai pendorong pariwisata yang berkelanjutan. Dimensi Merek Ekspor diperkuat melalui akuisisi strategis oleh Savvy Games Group terhadap perusahaan *gaming* global terkemuka dan kekayaan intelektual, yang secara efektif menjadikan Arab Saudi sebagai pemilik dan eksportir konten *gaming* global. Bersamaan dengan itu, pembinaan studio *game* AAA lokal yang mengembangkan konten yang relevan secara budaya bertujuan untuk mendiversifikasi ekspor budaya dan memproyeksikan citra yang modern dan inovatif. Dari sisi Kebijakan, pembentukan Strategi *Gaming* dan *Esports* Nasional (NGES) yang terperinci, Federasi *Esports* Saudi (SEF), dan Otoritas *Gaming* dan *Esports* menunjukkan kerangka regulasi yang kuat dan terpusat. Kebijakan ini tidak hanya melegitimasi industri tetapi juga mengintegrasikannya dengan tujuan pembangunan nasional yang lebih luas, seperti menjadi pusat AI regional, menunjukkan visi yang sinergis. Komitmen finansial dalam dimensi Investasi tidak tertandingi, dengan Dana Investasi Publik (PIF) mengalokasikan lebih dari \$38 miliar untuk sektor *gaming*. Investasi ini diarahkan pada infrastruktur canggih dan akuisisi global, yang menandakan strategi jangka panjang untuk membangun ekosistem *esports* yang dominan dan berkelanjutan, yang bertujuan untuk diversifikasi ekonomi dari ketergantungan minyak. Secara Budaya, *esports* telah terintegrasi secara mendalam ke dalam budaya pemuda Saudi, yang ditandai dengan tingkat partisipasi *gamer* yang tinggi dan peningkatan partisipasi perempuan. Upaya untuk mengembangkan konten yang relevan secara budaya dan mengintegrasikan *gaming* ke dalam pendidikan menunjukkan penggunaan *esports* sebagai media untuk memproyeksikan citra yang modern, inklusif, dan berpandangan ke depan. Terakhir, dimensi Masyarakat diperkuat melalui inisiatif pengembangan talenta yang ekstensif, termasuk akademi *esports* dan program pelatihan. Tujuan penciptaan 39.000 lapangan kerja dan penekanan pada *gaming* sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan penting menyoroti upaya untuk membangun tenaga kerja yang terampil dan berpengetahuan luas, memposisikan pemuda Saudi sebagai kekuatan pendorong di industri digital global.

Secara keseluruhan, strategi *esports* Arab Saudi merupakan upaya *nation branding* yang terencana dengan cermat, yang bertujuan untuk meningkatkan

identitas kompetitifnya di panggung global. Keberhasilan upaya ini pada akhirnya akan bergantung pada kemampuan Kerajaan untuk mempertahankan keaslian, kredibilitas, dan kekhasan dalam inisiatifnya, mengatasi kritik seperti "sportswashing" melalui reformasi internal dan komitmen yang tulus terhadap nilai-nilai yang diproyeksikannya. Prospek masa depan Arab Saudi sebagai pusat *esports* internasional tampak cerah, didukung oleh investasi yang belum pernah terjadi sebelumnya, kerangka kebijakan yang kuat, dan populasi muda yang bersemangat. Ini merupakan bukti dari kemampuan negara untuk memanfaatkan tren global untuk mencapai tujuan strategis Visi 2030 yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anholt, S. (n.d.). *The theory of competitive identity*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/304687184\\_The\\_Theory\\_of\\_Competitive\\_Identity](https://www.researchgate.net/publication/304687184_The_Theory_of_Competitive_Identity)
- Hassan, H. (2024). *Significance of esports in the Middle East region – MENA*.
- Kristin, Y. (2024). *Nation branding in Saudi Arabia: Sports diplomacy for Western attraction*.
- Winarni, L., & [penulis kedua tidak lengkap]. (2022). Saudi Vision 2030 and the challenge of competitive identity transformation in Saudi Arabia. *Journal of Islamic World and Politics*, 6, 104–121.
- Esports Advocate. (2025, March). *Esports World Cup Foundation club partner program teams announced*. <https://esportsadvocate.net/2025/03/esports-world-cup-foundation-announces-organizations-selected-for-club-partner-program/>
- Alkeaid, A. (2025, March 4). *Esports in Saudi Arabia: The new frontier of entertainment*. <https://alwaleedalkeaid.com/2025/03/04/esports-in-saudi-arabia/>
- Esports Advocate. (2025, April). *Savvy Games Group signs MoU with Saudi Esports Federation*. <https://esportsadvocate.net/2025/04/savvy-games-group-signs-mou-with-saudi-esports-federation/>
- Peninsula Consulting Services. (2025, May 30). *Saudi entertainment industry growth: Vision 2030 opportunities*. <https://www.peninsulacs.com/post/capitalizing-on-saudi-arabias-entertainment-boom>
- Saudi Helpline Group. (2025, May 30). *Why the gaming industry in Saudi Arabia is a global powerhouse*. <https://saudihelplinegroup.com/saudi-gaming-industry-global-growth/>
- Saudi Gazette. (2025, May 30). *Saudi Arabia is leading the of esports on the global stage*. <https://saudigazette.com.sa/article/652195>
- AGBI. (2025, May 30). *Savvy Games Group news and company profile*. <https://www.agbi.com/companies/savvy-games-group/>
- Consultancy Middle East. (2025, May 30). *Saudi Arabia's economic potential in the gaming and esports market*. <https://www.consultancy->

me.com/news/9977/saudi-arabias-economic-potential-in-the-gaming-and-esports-market

Blinkist. (2025, May 30). *Competitive identity summary of key ideas and review* | Simon Anholt. <https://www.blinkist.com/en/books/competitive-identity-en>

ResearchGate. (2025, May 30). *The nation brand hexagon (Anholt, 2005) | Download scientific diagram*. [https://www.researchgate.net/figure/The-nation-brand-hexagon-Anholt-2005\\_fig2\\_262399741](https://www.researchgate.net/figure/The-nation-brand-hexagon-Anholt-2005_fig2_262399741)

Aalto University. (2025, May 30). *Sports in nation branding: The case of Saudi Arabia*. <https://aaltodoc.aalto.fi/items/0aa7388e-c1da-43c0-9925-5f0932c007fb>

National Center for Biotechnology Information. (2025, May 30). *Sustainable strategic nation branding through sports: Leveraging soft power*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11934112/>

ResearchGate. (2025, May 30). *The nation brand hexagon (Anholt, 2005)*. [https://www.researchgate.net/figure/The-nation-brand-hexagon-Anholt-2005\\_fig2\\_262399741#:~:text=the%20nation%20brand](https://www.researchgate.net/figure/The-nation-brand-hexagon-Anholt-2005_fig2_262399741#:~:text=the%20nation%20brand)

The Legal 500. (2025, May 30). *A general look at the gaming sector in Saudi Arabia*. <https://www.legal500.com/developments/thought-leadership/a-general-look-at-the-gaming-sector-in-saudi-arabia/>

PwC Middle East. (2025, May 30). *Saudi Arabia's economic potential of gaming and esports*. <https://www.pwc.com/m1/en/media-centre/articles/saudi-arabia-economic-potential-in-the-gaming-and-esports.html>

Gulf International Forum. (2025, May 30). *Saudi Arabia is betting big on esports development*. <https://gulfif.org/saudi-arabia-is-betting-big-on-esports-development/>

Gamigion. (2025, May 30). *The gaming industry's next big growth story: Middle East*. <https://www.gamigion.com/the-gaming-industrys-next-big-growth-story-middle-east/>

Zawya. (2025, May 30). *Saudi Arabia is leading the of esports on the global stage*. <https://www.zawya.com/en/business/technology-and-telecom/saudi-arabia-is-leading-the-of-esports-on-the-global-stage-ofbkws15>

Arab News. (2025, May 30). *Esports World Cup 2025 features \$70m prize pool, 25 tournaments*. <https://www.arabnews.com/node/2598131/e-sport>

Saudi Visa Office. (2025, May 30). *Esports World Cup holders to be issued Saudi e-visas*. <https://saudivisaoffice.com/esports-world-cup-saudi-evisa/>

Esports World Cup. (2025, May 30). *EWC 2025 all esports tournament passes available to purchase*. <https://esportsworldcup.com/en/news/2025-all-tournament-passes-available-to-purchase>

Bridge MENA. (2025, May 30). *Team Falcons × Red Bull: A strategic partnership puts Saudi esports on the map*. <https://bridgemena.com/13051/>

Insight Trends World. (2025, May 30). *When pixels meet fabric: How gaming is reshaping fashion culture in Saudi Arabia.* <https://www.insighttrendsworld.com/post/fashion-when-pixels-meet-fabric-how-gaming-is-reshaping-fashion-culture-in-saudi-arabia>

CABSAT. (2025, May 30). *Saudi Arabia emerges as leading force in global esports, study reveals.* <https://cabsat.com/saudi-arabia-emerges-as-leading-force-in-global-esports-study-reveals>

Alfaisal University. (2025, May 30). *Business foundations: Perspectives in gaming and esports course and training program.* <https://coe.alfaisal.edu/en/Perspectives-Gaming-and-Esports>

PocketGamer.biz. (2025, May 30). *Savvy Games Group and HP sign MoU to help Saudi Arabia learners get careers in gaming and esports.* <https://www.pocketgamer.biz/savvy-games-group-and-hp-sign-mou-to-help-saudi-arabia-learners-get-careers-in-gaming-and-esports/>

FIFA.gg. (2025, May 30). *How Saudi Arabia shapes the future of football esports with two pillars, one vision.* <https://www.fifa.gg/news/how-saudi-arabia-shapes-the-future-of-football-esports-with-two-pillars-one-vision>