

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan ekonomi China yang berkelanjutan dan semakin pesat, *hard power* yang dimiliki China-pun turut meningkat pesat, dan menjadi perhatian bagi dunia. Namun, seiring dengan berkembangnya perekonomian global, serta kemajuan teknologi yang pesat, *hard power* tidak lagi dapat menjadi satu-satunya kriteria dalam mengukur kekuatan nasional dari suatu negara secara keseluruhan. Perkembangan teknologi digital, serta perubahan besar pada sistem politik global pasca Perang Dingin berakhir telah mengubah interaksi setiap bangsa dalam Hubungan Internasional, khususnya dalam berdiplomasi.

Globalisasi dengan segala inovasinya telah menciptakan dunia yang seolah tanpa batas, dan mempermudah komunikasi serta interaksi setiap warga negara dengan masyarakat yang ada di belahan dunia lain. Fenomena globalisasi membuat diplomasi menjadi jauh lebih efektif dan mudah dilakukan, karena diplomasi di era ini tidak mengharuskan pelaku diplomasi melakukan diplomasi secara tatap muka. Bahkan diplomasi di era globalisasi tidak hanya dapat dilakukan oleh lembaga resmi seperti pemerintahan, namun juga dapat melibatkan para aktor non negara seperti organisasi internasional, media, hingga masyarakat publik.

Diplomasi Internasional selalu berkembang seiring dengan perubahan teknologi. Kajian diplomasi difokuskan pada perbedaan antara diplomasi ‘tradisional’ dan ‘diplomasi digital’. Perbedaan ini yang sering kali dikotomi sebagai *online-offline*, tidak hanya membantu membuka jalan bagi wawasan penting, namun juga menutupi bagaimana digitalisasi telah semakin mendarah daging dalam kehidupan diplomatik.

Diplomasi digital adalah istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan aktivitas diplomasi yang terjadi dengan atau melalui penggunaan teknologi digital seperti komputer, atau *smartphone*, yang

langsung.<sup>1</sup> Diplomasi budaya merupakan sebuah kegiatan diplomasi yang fokusnya pada masyarakat domestik hingga internasional, berarti hubungan diplomasi publik tidak hanya sekedar hubungan antar pemerintah, namun juga antara pemerintah dengan masyarakat. Diplomasi publik dapat dilakukan oleh siapapun, mulai dari organisasi, institusi, hingga ke individu. Dalam beberapa hal, masyarakat seringkali tidak sadar bahwa kegiatan yang mereka lakukan sebenarnya merupakan bagian dari kegiatan diplomasi publik itu sendiri.

Diplomasi dapat dilakukan secara digital, salah satunya melalui media *game online*, *game online* sendiri merupakan media hiburan yang muncul akibat dari perkembangan teknologi. Dimana pada saat ini, *game online* merupakan salah satu sarana hiburan yang populer dan dianggap sebagai bagian dari media massa, dengan mempopulerkan cara untuk bercerita serta merepresentasikan sesuatu.

*Mobile Legends* adalah sebuah *game mobile* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Sejak diluncurkan pada tahun 2016, *Mobile Legends* dengan cepat menjadi salah satu game paling populer di Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Game ini menawarkan *gameplay* kompetitif 5v5, di mana pemain akan bekerja sama dalam tim untuk menghancurkan markas lawan. Popularitas *Mobile Legends* dipengaruhi oleh aksesibilitasnya di perangkat mobile, fitur interaktif yang menarik, serta dukungan dari komunitas *esports* yang berkembang pesat.

Dilansir dari Badan Pusat Statistik, jumlah penduduk Indonesia per-tahun 2023 mencapai 278,69 juta jiwa,<sup>2</sup> yang mana hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia. Dengan jumlah penduduk lebih dari dua ratus juta jiwa dan lebih dari 80% nya merupakan pengguna *smartphone*, tidak heran jika Indonesia memainkan peran besar dalam industri *mobile gaming*, dan menjadi salah satu pengguna

---

<sup>1</sup>Bjola, & Holmes, M. 2015. *Digital diplomacy : theory and practice / edited by Corneliu Bjola and Marcus Holmes*. Routledge.

<sup>2</sup> Badan Pusat Statistik. 2024. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2023. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/WVc0MGEyMXBkVFUxY25KeE9HdDZkbTQzWkVkb1p6MDkjMw==/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html?year=2023> diakses pada 28 mei 2024

game *Mobile Legends* terbanyak khususnya di kawasan Asia Tenggara sendiri.

Dalam pembangunan nasional di era globalisasi, peran *soft power* menjadi salah satu hal penting di panggung internasional. Pada Teori *Soft Power* yang dikemukakan oleh Joseph, S. Nye, Jr. pada 1990-an, ditekankan bahwa sumber dari kekuatan sebuah negara pasca Perang Dunia II tidak hanya bergantung pada kekuatan militernya saja, namun juga bergantung pada sumber lain seperti budaya dan kebiasaan yang disebut *Soft Power*.<sup>3</sup> Menurut Joseph Nye, *Hard Power* yang hanya mampu mencapai tujuan dengan memaksadapat kehendak, *Soft Power* dapat lebih mudah diterapkan dengan menekankan daya tarik, pengaruh budaya, nilai dan sistem politik suatu negara.<sup>4</sup>

Ada sedikit kesulitan bagi China untuk menerapkan soft powernya dalam berdiplomasi dengan Indonesia, disebabkan sikap sentiment anti-China di Indonesia yang telah mengakar sejak masa orde baru di era reformasi Indonesia. Dimana masyarakat Indonesia yang ber-etnis China mengendalikan hampir seluruh perekonomian di Indonesia, dan beberapa dari mereka sangat kaya meskipun jumlah dari masyarakat Indonesia yang ber-etnis China di Indonesia hanya sekitar 2% dari populasi masyarakat Indonesia pada saat masa itu.

Pada masa krisis moneter menghantam Indonesia di Tahun 1998, beberapa oknum dengan kepentingan politik menysar orang dengan keturunan China dan mengkambing hitamkan mereka dengan mengerahkan massa yang berisi orang-orang pribumi untuk menyerang mereka. Akibatnya banyak orang dari etnis China ini menjadi korban penjarahan, pemerkosaan, hingga pembunuhan. Trauma dapat peristiwa kerusuhan yang terjadi pada 1998 masih sangat membekas terutama pada etnis China sendiri, prasangka negatif dari masyarakat pribumi terhadap etnis China masih ada hingga saat ini, dan menyebabkan rentannya terjadi konflik antara masyarakat pribumi dengan etnis China.

<sup>3</sup>Joseph Nye. 2004. *Soft Power: The Means to Success in World Politics* . Public Affairs hlm 5

<sup>4</sup> *Ibid*

Di era kepemimpinan Presiden Joko Widodo, hubungan Indonesia dengan China mengalami penguatan, dimana ekspansi terhadap pembangunan infrastruktur yang membutuhkan investasi cukup besar menjadi pendorong bagi Indonesia untuk melakukan kerjasama ekonomi yang intensif dengan China. Diplomasi China dengan Indonesia pernah mengalami masalah, masalah diplomasi kedua negara yang terjadi belum lama ini adalah mengenai sengketa Laut China Selatan. Dimana wilayah Laut China Selatan menjadi sengketa dikarenakan wilayah sengketa tersebut diperebutkan untuk kepentingan ekonomi, strategi, dan politik antara Indonesia dengan China.

Dengan munculnya masalah sengketa wilayah ini membuat hubungan diplomasi Indonesia dengan China sempat bermasalah. Dikutip dari Antara, Meskipun Indonesia tidak memiliki yurisdiksi yang tumpang tindih dengan China, namun penarikan garis tersebut dianggap sebagai pelanggaran terhadap Konvensi PBB tentang Hukum Laut United Nations Convention on the Law Of the Sea atau UNCLOS, Indonesia juga tidak mengakui sembilan garis putus-putus tersebut.

Indonesia yang menjabat sebagai ketua ASEAN tahun 2020/2021, berupaya mengintensifkan negosiasi DoC atau Deklarasi Perilaku Para Pihak sehingga dapat menciptakan pedoman perilaku yang efektif dan sesuai dengan hukum internasional. ASEAN sekalipun tidak mudah untuk menyelesaikan perundingan soal sengketa Laut Cina Selatan, disisi suasana yang juga sedang tidak kondusif. Indonesia berusaha mempererat jalinan kerjasama dengan China, salah satunya dengan melakukan diplomasi budaya dan digital melalui *game online Mobile Legends*.

Keberadaan *E-sports* saat ini benar benar telah mengubah dunia gaming. *E-sports* terus mengalami perkembangan dengan variasi permainan yang semakin banyak. Selain itu, jumlah pemainnya lebih merata dalam hal usia, asal usul pribadi, dan jenis kelamin. *E-sports* berhasil mengatasi stigma buruk seputar gaming, khususnya bagi anak-anak. Alasannya adalah *E-sports* telah menjadi wadah untuk mendulang lebih dari sekedar prestasi akademis.

Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dari Indonesia, Angela Herlina Tanoesoedibijo. Saat di wawancari di Digitalk pada 24 November 2023 lalu, dengan tema “Gamechangers: Empowering Digital Youth through *E-sports*” Yang dimana menurut Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tersebut pertumbuhan *E-Sport* saat ini, tidak hanya sekedar permainan. Tetapi *E-Sport* juga merupakan kegiatan yang menguntungkan, dan merupakan hal yang baru bagi masyarakat Indonesia.

Seiring dengan perkembangan industry olahraga elektronik, banyak dari generasi muda yang melihat kompetisi hobi dan video game sebagai salah satu peluang yang cukup menjanjikan untuk mengembangkan karir profesional mereka. Industri *E-Sport* sendiri dinilai mampu membuka jalan untuk membantu menyusun kebijakan baru yang dapat diintegrasikan dengan upaya-upaya kolaborasi dari ekonomi kreatif melalui *E-Sport* di panggung internasional.

Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dalam wawancaranya juga menyebutkan bahwa sejak game seperti *Mobile Legends* masuk ke Indonesia, Indonesia ikut menjadi negara yang menaruh perhatiannya pada dunia game. Indonesia ikut menjadi negara yang menaruh perhatian pada dunia game termasuk digelarnya kompetisi *E-sports*. Bahkan banyak dari pihak swasta hingga pemerintah yang kerap mengadakan kompetisi dibidang *E-sports* sehingga kontribusi dalam peningkatan dan penciptaan nilai ekonomi yang baru dari industri itu pun pelan-pelan mulai merangkak naik.

Oleh karena itu, wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Angela, terus mendukung agar ada event-event *E-Sport* internasional yang digelar di Indonesia. Menurutnya peluang itu juga bisa menjadi alat diplomasi dalam mengenalkan budaya Indonesia di pasar global. Salah satu bukti Indonesia menjadi salah satu negara yang meruh perhatian pada dunia game adalah banyaknya kompetisi *E-Sport* yang digelar, seperti pada saat SEA Games 2019 lalu, yang mana Indonesia mengirim tim nasional *E-sports* untuk berkompetisi dalam SEA Games 2019 yang diadakan di Filipina. Ini adalah pertama kalinya *E-sports* dipertandingkan sebagai cabang olahraga resmi di ajang SEA Games,

dan Indonesia turut serta dalam beberapa kategori game yang dipertandingkan, salah satunya adalah *Mobile Legends*.

Sebuah langkah penting telah diambil dalam dunia olahraga dengan resmi mengakui *Mobile Legends* sebagai salah satu olahraga kompetitif. Keputusan ini mencerminkan pengakuan bahwa *game online* ini memiliki popularitas yang luar biasa dan pengaruh yang luar biasa di masyarakat, khususnya di Asia Tenggara. Sebagai salah satu *Mobile Game* terpopuler, *Mobile Legends* telah menarik jutaan pemain dari berbagai usia dan negara. Keputusan memasukkan *Mobile Legends* ke dalam SEA Games menunjukkan betapa pentingnya *E-sports* dalam peta olahraga modern. Langkah ini sekaligus menjadi tonggak perkembangan *E-sports*, memperkuat statusnya sejajar dengan olahraga tradisional lainnya.

Kompetisi *Mobile Legends* di SEA Games tidak hanya menjadi ajang bagi para pemain profesional untuk unjuk kebolehan, namun juga menjadi sarana untuk meningkatkan persahabatan dan kerja sama antar negara di kawasan Asia Tenggara. Melalui permainan ini, pemain dapat saling berinteraksi, bertukar strategi, dan memperkuat hubungan diplomatik yang sudah ada.

Kehadiran *Mobile Legends* di SEA Games juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan industri *E-sports* secara keseluruhan, menciptakan peluang baru bagi sponsor, pelatih, dan pemangku kepentingan lainnya. Hadirnya *Mobile Legends* sebagai olahraga resmi SEA Games 2019 menunjukkan bahwa *E-sports* bukan lagi sekadar hobi, melainkan sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari olahraga dunia modern. Ini adalah awal dari era baru di mana olahraga digital dapat diakui dan dihargai di kancah internasional dan semangat kompetisi serta persahabatan dapat dibawa ke tingkat yang lebih tinggi.<sup>5</sup>

*Mobile Legends* menjadi salah satu game utama dalam ekosistem *esports*, terutama di Indonesia dan negara-negara Asia lainnya. Kompetisi tingkat internasional, turnamen besar, dan dukungan dari sponsor global

---

<sup>5</sup> Divianta, D. (2019). *Mobile Legends Resmi Jadi Cabor di SEA Games dan Asian Games*. Jakarta: Liputan6

menunjukkan pentingnya game ini dalam ekonomi digital. Menjadikan *Mobile Legends* sebagai objek penelitian dapat mengungkap bagaimana game ini berkontribusi pada pertumbuhan industri esports dan ekonomi kreatif, serta peluang diplomasi yang muncul darinya.

Membuka peluang untuk menjelajahi konsep "*soft diplomacy*" melalui *game online*. *Mobile Legends* dapat berfungsi sebagai platform interaksi budaya dan diplomasi informal. Meneliti bagaimana game ini dapat membangun hubungan antar negara atau memperkuat kerjasama di tingkat sosial dapat memberikan wawasan baru dalam studi diplomasi dan hubungan internasional.

## 1.2 Pokok Masalah

Penelitian biasanya dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab oleh peneliti. Peneliti mengidentifikasi masalah untuk memperjelas maksud dan tujuan penelitian. Secara umum identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian dan dapat dipahami sebagai upaya untuk mendefinisikan permasalahan yang ada dan menjadikan permasalahan tersebut dapat diukur dan diuji. Dari penelitian di atas, penulis menganalisis permasalahan pokok sebagai berikut adalah bagaimana *game Mobile Legends* membangun peluang sebagai alat diplomasi antara Indonesia dengan China?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menggali dampak interaksi antara pemain *game Mobile Legends* dari Indonesia dan China terhadap pemahaman budaya, dan identitas nasional masing-masing.
2. Untuk mengetahui Bagaimana *Mobile Legends* memberikan kontribusi dalam mempromosikan pemahaman dan toleransi antar budaya Indonesia-China

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat membantu memperluas pengetahuan dalam Ilmu Hubungan Internasional, khususnya dalam bidang diplomasi digital, diplomasi publik, dan diplomasi budaya suatu negara, melalui media hiburan seperti *game online*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru tentang bagaimana teknologi dan *game online* dapat memperdalam pemahaman antar budaya sehingga *game online* seperti *Mobile Legends* dapat memiliki peluang membangun diplomasi.

## 1.5 Pertanyaan Penelitian

Dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, *game online* telah menjadi bagian penting dari budaya digital masyarakat. Salah satu game yang populer adalah *Mobile Legends*, sebuah *game online* yang tidak hanya untuk hiburan namun juga memiliki potensi untuk memengaruhi hubungan antarnegara. Berdasarkan uraian dari latar belakang dan pokok masalah maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- Bagaimana peran *game online* seperti *Mobile Legends* hingga memiliki peluang dalam membangun diplomasi?

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan membantu untuk mengatur struktur dan alur penelitian, dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang diperlukan. Memastikan setiap bagian tersampaikan dengan jelas dan logis. Berikut adalah sistematika penulisan dari penelitian ini :



- BAB I**      **PENDAHULUAN**, Bab ini berisikan Latar Belakang, Pokok Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Pertanyaan Penelitian, dan Sitematika Penulisan.
- BAB II**      **KAJIAN PUSTAKA**, Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian terhadulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti, kajian teori, kerangka pemikiran, dan model dari kerangka pemikiran.
- BAB III**      **METODE PENELITIAN**, Bab metode penelitian berisi tentang pendekatan penelitian, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, dan aspek, dimensi, serta parameter penelitian
- BAB IV**      **HASIL DAN PEMBAHASAN**, Bab ini berisikan data yang telah dikumpulkan. Menghubungkan hasil analisis dengan tujuan penelitian,serta menjawab pertanyaan penelitian.
- BAB V**      **PENUTUP**, Berisikan kesimpulan dari hasil pembahasan penelitian berdasarkan analisis. Saran yang mungkin bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

