BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Globalisasi dengan segala inovasinya telah menciptakan dunia yang seolah-olah tanpa batas, sehingga memudahkan seluruh warga negara untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat dari belahan dunia lain. Selain perkembangan ekonomi global dan kemajuan teknologi yang pesat, *hard power* tidak lagi menjadi satu-satunya kriteria untuk mengukur kekuatan nasional suatu negara secara keseluruhan. Perkembangan teknologi digital dan perubahan besar dalam sistem politik dunia pasca berakhirnya Perang Dingin telah mengubah interaksi seluruh negara dalam hubungan internasional, khususnya diplomasi.

Hubungan diplomatik antara Indonesia dengan China sudah berjalan sejak tahun 1950, meski sudah berjalan cukup lama. Indonesia dan China pernah mengalami putus hubungan diplomatik yang cukup lama, sekitar 23 tahun mulai dari tahun 1967 pasca peristiwa G30S PKI hingga 1990. Pada 1990, keduanya sepakat untuk mulai memperbaiki kembali hubungan diplomatik mereka secara resmi. Pemulihan hubungan diplomatik ini ditandai dengan penandatanganan berbagai perjanjian kerjsama diberbagai bidang termasuk ekonomi, budaya, dan teknologi.

Selama pandemi virus corona melanda, gaya hidup masyarakat di seluruh dunia telah berubah. Banyak orang yang mencari hobi baru, seperti bermain game online, dan prospek industri game semakin menarik**.**Saat ini, China adalah negara dengan kekayaan tertinggi dalam aspek pasar game digital terbesar di dunia.

Perusahaan game milik China berhasil membawa game online berkualitas ke kancah internasional, sepanjang perkembangan pesat negara ini dalam beberapa dekade terakhir. Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam diplomasi internasional, yang memungkinkan negara-negara untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Salah satu platform yang memiliki

potensi besar dalam bidang ini adalah game online. *Game online* dapat menjadi salah satu cara yang efektif bagi suatu negara untuk memperkenalkan budayanya kepada negara lain. Melalui *game online*, unsur budaya seperti cerita rakyat, musik tradisional, bahasa, kostum tradisional, dan seni visual dapat dimasukkan ke dalam cerita dan desain permainan.

Mobile Legends: Bang Bang merupakan game online berjenis *mobile multiplayer online battle arena* (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.* Merupakan salah satu game yang populer di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir ini.*Mobile Legends* memiliki potensi untuk mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi digital di kalangan masyarakat.

Mobile Legends tidak hanya merupakan game yang populer di Indonesia, tetapi juga memiliki berbagai potensi dan manfaat yang dapat mendukung pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya di negara ini. Dengan dukungan yang tepat dari pemerintah, komunitas, dan berbagai pihak terkait, *Mobile Legends* dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung diplomasi digital, pengembangan te knologi, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang membahas mengenai peluang *Mobile Legends* yang berpeluang untuk membangun hubungan diplomasi antara Indonesia dengan China, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa *Mobile Legends* berpeluang dalam membangun hubungan diplomasi anatara Indonesia dengan China, serta membawa dampak positif dalam diplomasi digital. Dimana *Mobile Legends* tidak hanya menjadi arena untuk persaingan global di ranah *esports* , namun juga berperan penting sebagai platform yang memfasilitasi promosi dan pertukaran budaya antara Indonesia dan China. Melalui elemen-elemen naratif, karakter, serta elemen visual yang menggambarkan nuansa budaya dari kedua negara.

5.2 Saran

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti harus mampu memberi sesuatu yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Setelah menyelesaikan pembahasan pada skripsi ini, peneliti mengemuk dapat saran pada bab penutup sesuai dengan hasil pembahasan skripsi. Untuk meningkatkan kualitas penelitian ini, disarankan untuk menggunakan metode triangulasi, dan melakukan analisis kualitatif yang lebih mendalam. Studi perbandingan dengan game online yang lain dapat memberikan perspektif yang lebih luas tentang diplomasi antar negara melalui game online.

Melibatkan pengembang game dalam penelitian ini dapat membantu merancang fitur yang mendukung diplomasi budaya. Selain menyoroti dampak positif, penting juga mengeksplorasi dampak negatif seperti kecandu an dan cyberbullying serta menyediakan solusi yang konstruktif, mengevaluasi dampak jangka panjang interaksi dalam game terhadap hubungan diplomatik. Diseminasi hasil penelitian kepada pengembang game, pembuat kebijakan, dan masyarakat umum dapat meningkatkan kesadaran tentang potensi game online dalam membangun diplomasi.