

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dalam dunia Hubungan Internasional, setiap negara berupaya menjalin hubungan baik dengan negara lain guna memenuhi kepentingan dan kebutuhannya. Diplomasi adalah cara suatu negara untuk berkomunikasi, bernegosiasi, bekerja sama, dll. Melalui diplomasi, semua negara dapat memenuhi kebutuhannya dan menjalin hubungan baik dengan negara lain. Pada awalnya diplomasi hanya berupa dialog formal antar wakil negara yang dikenal dengan sebutan diplomat. Namun seiring perkembangan zaman, diplomasi memiliki banyak jenis dan dapat dilakukan tidak hanya oleh para diplomat. Terlepas dari semakin beragamnya aktor dalam diplomasi, diplomasi kini juga menggunakan berbagai media, dan tidak lagi sekedar pertemuan formal yang dilakukan oleh para diplomat sebagai perwakilan suatu negara. Saat ini diplomasi dapat dilakukan dengan menggunakan budaya, makanan, dll.

Dalam Diplomasi China dengan Indonesia pernah terjadi masalah mengenai Konflik Laut Natuna Selatan yang dimana tidak terselesaikan, sengketa di Laut China Selatan adalah wilayah Laut China Selatan terjadi karena adanya wilayah perebutan kepentingan ekonomi, strategi, dan politik oleh negara-negara tersebut. Dan dengan timbulnya masalah ini hubungan diplomasi Indonesia dengan China menjadi masalah. Maka Cina dengan Indonesia menjalin kerjasama untuk mengatasi konflik tersebut, contohnya

dengan adanya kerjasama melalui Diplomasi Budaya melalui *Game online Mobile Legends* karena pada dasarnya. Diplomasi budaya Indonesia dengan China inilah masalah itu mulai ada titik terang, karena setiap negara melakukan diplomasi berarti masih ada masalah, karena di dalam diplomasi itu bisa menjadi memperkuat hubungan, atau menjalin hubungan kembali.

Perkembangan teknologi digital, perluasan pasar, dan perubahan sistem politik global pasca berakhirnya Perang Dingin telah mengubah hubungan internasional. Globalisasi telah menciptakan dunia yang seolah tanpa batas, dan globalisasi dengan segala inovasi teknologi, internet dan alat komunikasi saat ini, memudahkan setiap warga negara untuk mengakses data, bahkan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang-orang di belahan dunia lain. Saat ini, pengalaman kehidupan nyata banyak orang telah menyatu dengan pengalaman virtualnya. Dengan adanya fenomena globalisasi, diplomasi menjadi lebih mudah dilakukan karena kegiatan diplomasi tidak lagi memerlukan pertemuan tatap muka.¹

Dengan adanya perkembangan ini juga, maka diplomasi tidak lagi hanya dapat dilakukan oleh pemerintah, tetapi juga dapat melibatkan peran aktor non pemerintah seperti NGO (*Non- Governmental Organization*), media, dan masyarakat publik. Selain melakukan diplomasi jalur formal, negara-negara di dunia sedang giat melakukan dan memaksimalkan diplomasi publiknya.

¹ Brodie, R. J., Hollebeek, et.,al, *Costumer Engagement : Conceptual Domain Fundamental Propositions, and Implications for Research, Journal of Service Research computer*, hlm. 11

Diplomasi budaya merupakan kegiatan diplomasi dimana masyarakat, baik nasional maupun internasional, sebagai targetnya. Sehingga hubungan diplomasi publik bukan hanya hubungan antar-pemerintahan saja, namun juga hubungan antar pemerintahan kepada masyarakat. Diplomasi publik dapat dilakukan oleh organisasi-organisasi, institusi, perusahaan atau bahkan oleh individu sekalipun. Bahkan beberapa diplomasi pun sering tidak disadari oleh masyarakat bahwa hal tersebut merupakan bagian dari kegiatan diplomasi.

Media tersebut dapat berupa kebudayaan, film-film, lagu, makanan, pariwisata, dan lain sebagainya. Segala bentuk diplomasi, baik itu diplomasi tradisional ataupun diplomasi publik memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk membentuk dan menjaga hubungan baik antar negara. Pada intinya, diplomasi melalui budaya atau dapat disebut diplomasi kebudayaan adalah sebuah kumpulan dari kebijakan nasional yang dirancang untuk mendukung ekspor sampel representatif dari budaya bangsa itu guna memajukan tujuan politiknya di luar negeri. Definisi tersebut juga dapat diartikan sebagai kebijakan apa pun yang dirancang untuk mendorong opini publik untuk memengaruhi pemerintah asing dan sikapnya terhadap negara pengirimnya, di mana diplomasi kebudayaan menekankan penggunaan budaya sebagai modal utamanya dan secara natural memberikan ruang untuk partisipasi yang lebih luas.

Diplomasi kebudayaan menggunakan hasil-hasil kebudayaan sebagai perwujudan utamanya, misalnya, melalui promosi kebudayaan yang dimiliki

oleh suatu negara, melalui mode pertukaran edukasi, seni dan budaya populer (literatur, musik, dan film). Banyak dari instrumen diplomasi budaya ini yang masih dipergunakan hingga saat ini. Di dunia yang memiliki pertumbuhan populasi yang cepat, proses migrasi, dan globalisasi, ada peningkatan minat untuk mendukung pendidikan antar budaya.² Sebagai hasilnya, kemajuan internet serta teknologi ini memberi manfaat dalam kegiatan diplomasi. Diplomasi menjadi dapat dilakukan secara digital, seperti melalui media sosial dan berbagai media hiburan untuk mendukung pendidikan antar budaya. Hal ini dipraktikkan oleh media-media hiburan seperti film dan video *game*.

Video *game* sendiri merupakan suatu media hiburan yang muncul oleh perkembangan teknologi. Saat ini, video *game* telah tersebar luas dan berkembang sehingga dianggap sebagai bagian dari media massa, metode umum untuk bercerita dan merepresentasikan sesuatu. Online *game* telah menjadi aktivitas *online* terpopuler kedua setelah video streaming. Pada 2014, dilaporkan bahwa terdapat 1,82 miliar pemain yang memainkan video *game* dalam berbagai bentuk, angka ini diperkirakan akan meningkat menjadi lebih dari 2,7 miliar pemain pada Tahun 2021 Hal ini menegaskan bahwa video *game* itu dapat dengan cepat menjadi permainan bagi semua orang.

Di sisi lain, lingkup pengaruh dari video *game* telah melebihi lingkup pengaruh dari media yang lain, dan menjadi semakin sulit untuk membedakan sumber mana dari generasi muda belajar lebih banyak dari, baik buku teks

² Abdul Irsan, *Budaya dan Perilaku Jepang di Asia, e-book*, Jakarta: Grafindo, 2007, hal. 57

atau video *game* Greenfield, 2004. Republik Rakyat China merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan yang berpotensi untuk menjadi *soft power* negaranya. Maka dari itu, China berupaya untuk mendapatkan perhatian masyarakat internasional, serta menciptakan kesan baik negaranya di dalam masyarakat internasional. Seperti yang dikatakan oleh Wang Huning (anggota komite Sekretariat Sentral Partai Komunis China) di Tahun 1993 bahwa “jika suatu negara memiliki budaya dan sistem ideologi yang mengagumkan, negara lain akan cenderung untuk mengikutinya, tanpa harus memakai *hard power* yang mahal dan kurang efektif”.³

Soft Power juga penting di bawah kepemimpinan Xi Jinping. Dalam pidatonya pada Desember 2014 yang berjudul “*Enhance China’s Cultural Soft Power*”, Xi Jinping mengatakan bahwa untuk memperkuat *soft power* budaya China diperlukan penyebarluasan nilai-nilai China modern. Xi Jinping juga menekankan bahwa banyak upaya yang harus dilakukan demi memperbaiki dan menjelaskan ide-ide dari China, dan memperluas *platform* untuk publisitas ke luar negeri, sehingga membuat budaya China dikenal melalui komunikasi internasional dan diseminasi. Maka dari itu, dalam beberapa Tahun terakhir China telah aktif di semua aspek diplomasi publik seperti mempromosikan pengaturan produksi bersama di media hiburan seperti film, program TV, dan *game online* untuk menangkap keahlian dari bagian lain dunia dan mendapatkan akses yang lebih baik ke pasar

³ Gough, *Effects of Video Games, Journal New Media: an introduction*. New York: Oxford University Pers Vol. 2 18 Maret 2021, hlm.7

internasional. Hal ini juga memperluas pengaruh internasional China serta mempromosikan “China’s *peaceful rise*” atau 7 “*peaceful development*” agar menjadi kekuatan yang besar, dan dengan demikian menetralkan wacana "ancaman China" yang ada di tempat lain di dunia. ⁴

Di sisi lain, lingkup pengaruh dari video *game* telah melebihi lingkup pengaruh dari media yang lain, dan menjadi semakin sulit untuk membedakan sumber mana dari generasi muda belajar lebih banyak dari, baik buku teks atau video *game*. Republik Rakyat China merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan yang berpotensi untuk menjadi soft power negaranya. Maka dari itu, China berupaya untuk mendapatkan perhatian masyarakat internasional, serta menciptakan kesan baik negaranya di dalam masyarakat internasional. Seperti yang dikatakan oleh Wang Huning (anggota Komite Sekretariat Sentral Partai Komunis China) di Tahun 1993 bahwa “jika suatu negara memiliki budaya dan sistem ideologi yang mengagumkan, negara lain akan cenderung untuk mengikutinya, tanpa harus memakai *hard power* yang mahal dan kurang efektif”

Soft Power juga penting di bawah kepemimpinan Xi Jinping. Dalam pidatonya pada Desember 2014 yang berjudul “*Enhance China’s Cultural Soft Power*”, Xi Jinping mengatakan bahwa untuk memperkuat *soft power* budaya China diperlukan penyebaran nilai-nilai China *modern*. Xi Jinping juga menekankan bahwa banyak upaya yang harus dilakukan demi

⁴ Greenfield, *China's Peaceful Rise jilid 1 Edisi 5, e-book*, China: Zheng Bijian,, 2004, hlm. 5-19

memperbaiki dan menjelaskan ide-ide dari China, dan memperluas *platform* untuk publisitas ke luar negeri, sehingga membuat budaya China dikenal melalui komunikasi internasional dan diseminasi. Maka dari itu, dalam beberapa Tahun terakhir China telah aktif di semua aspek diplomasi publik seperti mempromosikan pengaturan produksi bersama di media hiburan seperti film, program TV, dan *game online* untuk menangkap keahlian dari bagian lain dunia dan mendapatkan akses yang lebih baik ke pasar internasional. Hal ini juga memperluas pengaruh internasional China serta mempromosikan “*China’s peaceful rise*” atau “*peaceful development*” agar menjadi kekuatan yang besar, dan dengan demikian menetralkan wacana "ancaman China" yang ada di tempat lain di dunia.

Salah satu *game* yang sedang populer di dunia saat ini adalah *Mobile Legends*. *Mobile Legends* merupakan *game online* bergenre Moba Arena pertarungan daring multipemain adalah sebuah subgenre dari permainan video strategi yang bermula sebagai subgenre strategi waktu nyata. Yee, N. 2006. Dalam permainan ini seorang pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya.⁵ *Game* ini dikembangkan oleh developer asal negeri Tirai Bambu dan memulai ekspansinya pada Tahun 2016 silam. *Game* ini dipegang oleh developer dari China bernama Moonton yang sekaligus merupakan perusahaan yang membuat *game Mobile Legends* itu sendiri.

⁵ Yee, N. *Motivations of Play in Online Games*. *Journal of Cyber Psychology and Behaviour*, 9, Stamford University. 2006, hlm.772-775.

Sejarah Singkat Moonton dan *Mobile Legends* Moonton merupakan sebuah perusahaan yang memproduksi video *game*. Awal mula terbentuknya perusahaan asal Negara China ini dimulai pada bulan April 2014 di Shanghai China, atau lebih tepatnya di Distrik Minhang. Pada saat itu Justin Yuan dan Watson Xu Zhenhua yang menjadi pelopor sekaligus menjabat sebagai CEO Moonton. Kemudian pada tanggal 6 April 2015 Moonton mengeluarkan video *game* pertama mereka bernama *Magic Rush: Heroes*. Setelah *game* tersebut dipublikasikan untuk umum, Moonton kemudian selanjutnya membuat sebuah video *game* baru yang bernama 5vs5 MOBA dan merilis versi beta di Negara Brazil pada tanggal 14 Juli 2016 dan merilis versi original untuk dimainkan pada bulan November 2016.

Game tersebut berhasil menjadi *game* gratis dengan jumlah unduhan terbanyak di iOS pada Tahun 2017. Banyak sekali akun-akun yang dibuat pada saat itu, bahkan ada beberapa akun yang masuk kategori akun *Mobile Legends* sultan gratis.⁶ Namun pada tanggal 6 November 2016 Moonton menghapus *game* tersebut dan mengeluarkan nama baru yang sampai sekarang kita kenal dengan sebutan *Mobile Legends: Bang Bang*.

Hingga saat ini *game Mobile Legends* asal China, menjadi *game* dengan franchise yang cukup besar karena sudah banyak menyelenggarakan *turnament* tingkat dunia seperti M-Word dan MSC. Seperti IESF disebut ingin menyatukan semua pemangku kepentingan di dunia *e-sports* untuk mencapai ekosistem yang bersatu demi mengembangkan *game* yang

⁶ *Mobile Legends bang-bang*.2018 <https://duniagames.co.id/game/3091-mobile-legends>.

berkelanjutan dan bertanggung jawab di seluruh dunia. Misi IESF adalah memajukan *e-sports* di skala global. IESF ingin para atlet *e-sports* dapat bersaing di level yang sama dengan dukungan yang sama sebagaimana para atlet olahraga tradisional. Untuk mencapai misi tersebut,⁷ IESF menghadirkan beberapa event bergengsi Tahunan, salah satunya WEC yang merupakan *World E-sports Championships*, atau yang Tahun ini lebih dikenal dengan *WE Championships*.

1.2 Pokok Masalah

Penelitian biasanya dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang belum bisa dijawab oleh seorang peneliti. Untuk dapat melihat dengan jelas tujuan dan sasaran penelitian, maka dilakukanlah identifikasi masalah. Secara umum, identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian yang dapat dipahami sebagai suatu upaya untuk mendefinisikan masalah yang ada dan membuat permasalahan tersebut dapat diukur dan diuji. Maka dari penelitian diatas penulis menganalisis mengenai pokok masalah tersebut sebagai berikut:

: Bagaimana diplomasi budaya antara China dengan Indonesia melalui *game Mobile Legends*?

⁷ Raymond A. Serway, *et.al. Fisika untuk sains dan teknik buku 1, e-book*, Jakarta: Salemba Teknika, 2014, hlm.4

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *game Mobile Legends* dapat menarik perhatian kalangan muda Indonesia
2. Untuk mengetahui unsur kebudayaan China yang ada di dalam *game*

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini di harapkan akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dalam Ilmu Hubungan Internasional, terutama dalam bidang Diplomasi Publik dan Diplomasi Budaya dari suatu negara melalui media hiburan seperti video *game*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara Praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman ilmu serta wawasan yang berguna mengenai Diplomasi Budaya China di Indonesia melalui *Game Mobile Legends* sehingga dapat menjadi sebuah acuan bagi program studi Ilmu Hubungan Internasional di masa yang akan datang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan ini. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang sebagaimana acuan besar disusun untuk menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan mengenai latar belakang masalah rumusan masalah, tujuan penelitian kegunaan penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Dalam bab ini tinjauan pustaka meliputi penelitian yang berisi tentang hasil hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan diplomasi budaya serta kerangka pemikiran, dan juga landasan teori yang digunakan penulis

BAB III METODE PENELITIAN, Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan sistem informasi. Mengenai pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan dan analisis data serta dalam bab ini meliputi lokasi dan jadwal penelitian seperti (Asdipar) Aspek, Dimensi dan Paramater.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, Dalam bab ini memuat data yang telah dikumpulkan beserta analisa yang dapat

menjawab pertanyaan penelitian. Pembahasan pada bab ini tidak hanya sebatas menyampaikan fakta-fakta yang relevan, namun juga harus memberikan hasil dari penelitian yang telah diteliti. Mengenai hubungan diplomasi China dengan Indonesia melalui *game online Mobile Legends* Berisikan tentang kesimpulan dari

serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya

BAB V **PENUTUP**, Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari rangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya

