

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

- Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Chadijah Isfuriani Iqbal pada Tahun 2016 dalam artikelnya yang berjudul *Budaya Populer Game Pokemon Go Sebagai Soft Diplomasi Jepang Universitas Hasanuddin*, yang menjelaskan bahwa *Game Pokemon GO* merupakan budaya populer yang dikembangkan menjadi soft power oleh Jepang. *Game Pokemon GO* berperan dalam diplomasi budaya yang dilakukan oleh Jepang untuk memperkuat citra positifnya pada tingkat global. Citra positif diperlukan untuk membangun kerjasama yang baik dengan negara lain. Selain itu, dengan menggunakan budaya populer sebagai bentuk soft power, Jepang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai masyarakat,⁸ kebudayaan dan negaranya kepada masyarakat internasional.
- Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh AL Maarief⁹ Jurnal pendidikan sosial dan budaya Vol 3, No 1 pada Tahun 2021 dalam artikelnya yang berjudul *Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*. Dalam artikel ini, penulis menjelaskan Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang

⁸ Chadijah Isfuriani Iqbal, *Budaya Populer Game Pokemon Sebagai Soft Diplomacy Jepang*, *Jurnal Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Indonesia* Vol. 5 No 2, 2016, hlm.9

disebabkan problematika internet. *Game online* yang merupakan bagian dari teknologi internet yang banyak dikunjungi bahkan sangat diminati dapat menyebabkan kecanduan yang intens.⁹ Tak lain dengan *Game online Mobile Legends* yang dapat membuat kecanduan bagi pengguna dikarenakan *game* tersebut mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi pemainnya. Hasil utama dari penelitian tersebut menyebutkan disimpulkan bahwa bermain *game Mobile Legends* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja akademik dan motivasi mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan Richie et al., (2020) menekankan pentingnya faktor jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game* mobile online di rumah dan *game* mobile online yang biasa dimainkan di sekolah.¹⁰

- Penelitian ketiga Penelitian terhadap hal terkait diplomasi publik dan diplomasi budaya melalui video *game* telah dilakukan beberapa kali sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Vianney Anette Sheila di Tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul *Game ‘Next Door Land’ Sebagai Instrumen Diplomasi Budaya untuk Memperkuat Hubungan Australia-Indonesia Universitas Katolik Parahyangan*, yang menjelaskan bahwa *Game* Next Door Land sebagai inisiatif pemerintahan kedua negara. Dalam penelitian tersebut disimpulkan

⁹ Mimi Ulfa, et.,al, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Vol.4 No. 1, 2017, hlm.2-12

¹⁰ Richie, J., Santos, et.,al, *Mobile games and academic performance of university students. International, Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 2020, hlm.720–726

bahwa *Game Next Door Land* dapat dijadikan sebagai alat diplomasi budaya, karena *game* tersebut berperan dalam pemberian budaya, informasi mengenai budaya yang tidak populer bagi masyarakat asing, pembangunan kapasitas budaya, dan dialog antar budaya.¹¹ Diplomasi budaya antara Australia dan Indonesia juga perlu dilakukan sebagai bentuk upaya menjaga hubungan baik antar kedua negara, dimana Australia dan Indonesia merupakan mitra kerja sama yang baik. Maka dari itu, Tran Van 1987 diplomasi budaya dilakukan dengan harapan bahwa budaya dapat mempererat hubungan antar masyarakat dengan meningkatkan kesadaran atas perbedaan dan juga menimbulkan rasa toleransi antar satu sama lain.¹²

2.2 Kerangka Teori

Kerangka teori bertujuan untuk memberikan gambaran atas batasan-batasan tentang teori-teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan, mengenai teori variabel-variabel permasalahan yang akan diteliti.

2.2.1 Soft Power

Konsep *Soft Power* pertama kali ditemukan Dalam ilmu hubungan internasional, kita mengenal adanya konsep power, Joseph Nye, mengartikan power sebagai suatu kemampuan untuk

¹¹ Vianney Anette Sheila, *Game 'Next Door Land' Sebagai Instrumen Diplomasi Budaya untuk Memperkuat Hubungan Australia- Indonesia*, Skripsi Universitas Katolik Parahyangan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Bandung, 2019, hlm.18

¹²Tran Van, *Communication and Diplomacy in a Changing World*". *Journal's Ablex Publishing Corporation Norwood. New Jersey*, Vol.2, 1987, hlm.21

mempengaruhi pihak lain dalam mencapai hasil yang diinginkan. Soft power digolongkan dalam spektrum perilaku cooptive power, yaitu kemampuan untuk dapat memengaruhi apa yang pihak lain inginkan (what others want). Cooptive power dapat diperoleh melalui agenda setting (merubah agenda pilihan politik sehingga pihak lain gagal mengungkapkan suatu preferensi politik tertentu karena merasa preferensi tersebut terlihat tidak nyata yang bersumber pada institusi) atau dengan melalui attraction (daya tarik yang bersumber pada budaya, nilai-nilai dan kebijakan yang dimiliki

Soft Power bersumber dari aset yang dapat dijadikan sebagai daya tarik. *Soft power* suatu negara didasarkan pada tiga sumber utama, yaitu: kebudayaan negara agar negara tersebut menarik bagi pihak lain, nilai politik yang dianut negara bersangkutan, dan kebijakan luar negeri yang membuat negara bersangkutan memiliki legitimasi dan otoritas moral.¹³ Kebudayaan adalah salah satu sumber utama *soft power* terdiri dari dua jenis, yakni: high culture, seperti seni, literatur dan pendidikan yang dapat menarik elit tertentu. Dan *pop culture* yang memfokuskan pada produksi hiburan massal mass entertainment Nye Jr, 2008:96.

Soft power merupakan *attractive power* dimana hanya dapat dihasilkan apabila sumber yang dikerahkan memiliki daya tarik yang cukup untuk mempengaruhi preferensi target yang dituju. Dengan

¹³ Joseph Nye, *Soft power Diplomacy*” Center for Media & Democracy. 2004 with published Joseph S. Nye, Jr. e-book Vol. 16, *Public Diplomacy in a Changing World* (Mar., 2008), Published By: Sage Publications, hlm. 94-109

demikian dalam pembentukan *soft power* selain memahami sumber, perlu juga untuk memahami faktor apa saja yang dapat membuat sumber-sumber *soft power* menarik dan dapat diterima oleh penerima.¹⁴ Diplomasi merupakan upaya suatu bangsa untuk mencapai kepentingan nasional dan instrumen dalam pelaksanaan kebijakan politik luar negeri, suatu negara memiliki power untuk menunjang hal ini.

2.2.2 Teori Diplomasi Budaya

Diplomasi budaya merupakan salah satu bentuk diplomasi *soft-power* dan bagian dari diplomasi publik yang dijalankan suatu negara dalam mempromosikan dan melindungi kepentingan nasional. Terdapat sejumlah aspek yang menjadi bagian dalam kegiatan diplomasi budaya termasuk seni, bahasa, dan informasi. “Diplomasi Budaya Menggunakan Kekuatan seni. Bahwa diplomasi budaya adalah suatu upaya untuk membangun dan mengelola hubungan antar bangsa dengan media seni dan budaya. istilah diplomasi bermakna membangun hubungan eksternal antar bangsa. Namun dalam skala yang lebih kecil, hubungan harmonis yang bebas konflik juga diperlukan untuk mendekatkan serta mempersatukan berbagai suku bangsa yang ada dalam satu negara kepulauan dan multi-etnis.¹⁵

Atas dasar pemikiran seperti ini konsep diplomasi kiranya bisa digunakan dalam konteks membangun hubungan internal antar bangsa.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ II Wayan Dibia, *Diplomasi Kebudayaan Terjemahan, e-book*, Jakarta: PT Indeks Kelompok Gramedia, 2013, hlm.6

Diplomasi budaya dapat menggunakan berbagai unsur yang terintegrasi dalam kebudayaan. Di antara unsur-unsur kebudayaan yang ada, kesenian diyakini memiliki posisi yang sangat penting dan sentral serta mampu menjadi media yang efektif bagi sebuah diplomasi kebudayaan.¹⁶

2.2.3 Teori Diplomasi Publik

Dalam Kamus Hubungan Internasional diplomasi publik didefinisikan sebagai usaha dari suatu negara untuk memengaruhi opini publik di negara lain dengan menggunakan beberapa instrumen, seperti film, pertukaran budaya, radio, dan televisi. Diplomasi publik ini dapat dibedakan dengan diplomasi tradisional dengan melihat target diplomasinya. Konsep diplomasi publik membawa dua implikasi, implikasi pertama adalah publik sebagai objek, yang berarti publik di negara lain merupakan objek. Atau tujuan dari diplomasi sebuah negara. Implikasi kedua adalah publik sebagai subjek di mana publik di tataran domestik ikut serta dalam aktivitas diplomasi negara atau pemerintah.

Diplomasi publik juga dikenal sebagai salah satu instrumen politik yang digunakan oleh negara, dalam hubungannya dengan aktor negara dan nonnegara untuk memahami budaya, perilaku dan mengatur hubungan, mempengaruhi opini dan tindakan untuk meraih tujuan kepentingan nasionalnya. Dengan adanya perkembangan ini juga, maka

¹⁶ *Ibid.*

diplomasi tidak lagi hanya dapat dilakukan oleh pemerintah, tetapi juga dapat melibatkan peran aktor non-pemerintah seperti NGO, media, dan masyarakat publik. Djelantik mendefinisikan dalam bukunya, bahwa diplomasi publik merupakan kegiatan diplomasi dimana masyarakat, baik nasional maupun internasional, sebagai targetnya. Di dalam diplomasi publik, masyarakat dalam konteks individu dan kelompok dapat memberikan inisiatif kepada kebijakan pemerintah dan termasuk aktivitas yang dapat membangun opini publik di negara lain.

Dalam komunikasi global, opini publik tersebut dapat mempengaruhi perilaku negara, aktivitas dan pengaruh dari aktor non-negara meningkat secara efektif. Hubungan yang terjalin dari diplomasi publik dapat membuat suatu lingkungan yang baik bagi masyarakat antar negara untuk saling bekerja sama dan meningkatkan pertumbuhan transaksi atau ekonomi di antara mereka. Mark Leonard menilai ada tiga tujuan yang dapat dicapai dengan menggunakan diplomasi publik yaitu (Leonard, 2002):

1. Meningkatkan rasa kekeluargaan dengan masyarakat negara lain dengan cara membuat mereka memikirkan negara lain dalam pandangan dan citra yang positif.
2. Meningkatkan penghargaan masyarakat kepada negara tertentu agar mempunyai pandangan positif.
3. Mengeratkan hubungan dengan masyarakat di suatu negara dengan cara kerja sama ilmiah, meyakinkan masyarakat di suatu

negara untuk mendatangi tempat wisata, menjadi konsumen produk buatan lokal, dan memberi pengetahuan mengenai nilai – nilai yang dijunjung oleh aktor.

4. Mempengaruhi masyarakat di negara lain untuk berinvestasi, dan menjadi partner di dalam hubungan politik dan ekonomi.

Diplomasi publik mempunyai tiga perbedaan dari diplomasi tradisional yaitu:

1. Diplomasi publik bersifat transparan dan berjangkau luas, sedangkan di dalam diplomasi tradisional cenderung tertutup dan memiliki jangkauan terbatas,
2. Diplomasi publik ditransmisikan dari pemerintah ke pemerintah lainnya,
3. Tema dan isu yang diangkat oleh diplomasi tradisional ada pada perilaku dan kebijakan pemerintah, sedangkan tema dan isu yang diangkat oleh diplomasi publik lebih ke arah sikap dan perilaku publik.

Di dalam diplomasi publik, proses diplomasi yang terjadi tidak hanya di luar negeri tetapi terjadi juga di dalam negeri. Esensi dari diplomasi publik adalah membuat orang lain berada di pihak anda, sedangkan permasalahan yang ada di dalam diplomasi publik adalah bagaimana mempengaruhi opini dan perilaku orang lain.

Diplomasi publik adalah sebuah instrumen soft power dengan perkembangannya yang tergolong cepat. Cepatnya perkembangan ini

dipicu oleh kenyataan bahwa upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam diplomasi jalur pertama (first track diplomacy) dianggap telah gagal dalam mengatasi konflik – konflik antarnegara. Hal ini terjadi karena diplomasi publik memiliki ciri dan bentuknya yang informal efektif dalam menurunkan tensi ketegangan, menghilangkan ketakutan, dan meningkatkan rasa ketergantungan di antara para pihak.

Meski diplomasi tradisional telah gagal, diplomasi publik ini tidak menggantikan diplomasi jalur pertama, tetapi melengkapi upaya yang dilakukan oleh pemerintah dalam melakukan diplomasi tradisional. Secara idealnya, diplomasi publik bisa membuka jalan bagi negosiasi yang dilakukan antar pemerintah, memberi masukan melalui informasi – informasi penting, dan memberikan cara pandang yang berbeda terhadap suatu masalah.



2.3 Kerangka Pemikiran

Dari Teori yang digunakan mengenai soft diplomasi dan juga diplomasi publik, dengan adanya diplomasi budaya China dengan Indonesia melalui *game Mobile Legends*, mengambil budaya dari negara-negara lain untuk diterapkan sebagai *hero*. Salah satu kelebihan *Mobile Legends* yang paling menonjol yaitu terdapat puluhan karakter *hero* dengan berbagai macam skill ini yang membuatnya lebih menarik untuk dimainkan oleh para *gamers* yaitu karakter *hero*-nya yang di buat dari berbagai macam negara. Ada Gatot Kaca dan kadita yang diangkat melalui tokoh legenda dari Indonesia.¹⁷



¹⁷*Mobile Legend* Kolaborasi dengan Komikus Indonesia, terdapat dalam <https://revivaltv.id/news/others/mobile-legends-jalin-kolaborasi-dengan-komikus-indonesia>

2.4 Model Kerangka Pemikiran Penelitian

