

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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. Presiden China 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. Hal ini juga bertujuan untuk 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. Dimana pada September 2020, diadakan Beijing International Game Conference (BIGC) yang diawasi langsung oleh Departemen Publisitas Partai Komunis di Beijing, dimana pada acara tersebut beberapa pejabat pemerintah China menyampaikan pesan pada para game developers bahwa mereka harus membuat game yang menanamkan budaya dan nilai-nilai China.

Moonton didirikan pada Tahun 2017 oleh *Mobile Legends* tentu saja Justin Yuan atau juga dikenal dengan nama Yuan Jing, yang merupakan CEO

alias orang nomor satu Moonton. ustin Yuan atau Yuan Jing, yang tak lain adalah Co-Founder dan CEO Moonton. *Mobile Legends* sebenarnya adalah *game* yang dikembangkan oleh dua developer selain Moonton yaitu Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd sejak 2016 hanya dengan 10 *hero*.

Moonton merupakan developer yang umurnya masih sangatlah muda ketika ikut mengembangkan *game* MOBA yang kini sudah menjadi makanan sehari-hari para *gamers* tanah air. *Mobile Legends* merupakan salah satu permainan video daring yang sangat populer di Indonesia. Sejak diluncurkan pada Tahun 2016, *Mobile Legends* berhasil mendapatkan basis penggemar yang besar di negara ini. Permainan ini termasuk dalam genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), di mana pemain membentuk tim dan bertarung melawan tim lawan dalam pertandingan online.

Pengembangan *Mobile Legends* dirancang untuk menggabungkan elemen dunia nyata dengan tokoh legenda seperti Gatot Kaca dan Kadita serta seperti pahlawan Badang yang berasal dari negara Malaysia. Salah satu kunci keberhasilan dari *Mobile Legends* adalah sistem skin yang dimana menjadi pertukaran budaya dari Indonesia dengan China, dan dari *Mobile Legends* juga sebagai wadah *e-sport* yang dimana, Indonesia melakukan diplomasi publik nya dengan China, seperti mengadakan Franchise seperti perlombaan tingkat nasional, maupun tingkat Internasional seperti MPL, dan M-WORD pemainnya meningkatkan kemampuan permainannya dengan cepat.

Karena Eksistensi *Mobile Legends* di Indonesia tidak luput dari komunitas dan platform media sosial karena dengan adanya media sosial kini eksistensi *Mobile Legends* di Indonesia semakin berkembang dengan contohnya menyelenggarakan MPL. *Mobile Legends* adalah salah satu *game* mobile yang sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. *Mobile Legends Professional League (MPL)* adalah kompetisi *e-sports* yang diselenggarakan untuk *Mobile Legends*, di mana tim-tim profesional bersaing untuk memperebutkan gelar juara .

MPL telah memberikan dampak yang signifikan terhadap eksistensi *Mobile Legends*. Melalui MPL, *Mobile Legends* menjadi lebih dari sekadar *game* populer di kalangan pemain biasa. Kompetisi ini memperluas pengaruh *Mobile Legends* ke komunitas *e-sports*, membantu membangun komunitas pemain yang lebih kuat, dan memberikan platform bagi pemain profesional untuk berkompetisi.

Keberadaan MPL juga telah memperluas pengetahuan dan keterampilan pemain *Mobile Legends*. Turnamen ini menampilkan pemain terbaik, strategi permainan yang canggih, dan pertandingan yang seru. Melalui MPL, pemain *Mobile Legends* dapat belajar dari pemain profesional, meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan, dan mengembangkan keterampilan mereka. Selain itu, MPL juga memberikan kesempatan bagi pemain yang berbakat untuk mengejar karier profesional di bidang *e-sports*. Dengan adanya MPL, pemain *Mobile Legends* memiliki motivasi tambahan

untuk meningkatkan kemampuan mereka, bekerja sama dalam tim, dan mencapai prestasi di dunia *e-sports*.

Kesuksesan global *game* ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangnya Moonton, tetapi juga bagi budaya China. *Mobile Legends* menyatukan unsur budaya dan video *game* dengan sangat baik. Meskipun didesain dengan animasi khas Jepang, *Mobile Legends* menerapkan banyak unsur kepercayaan dan nilai-nilai dari China di dalam map *Mobile Legends* seperti Turtle yang dipinggara tempatnya memiliki gaya ornamen bernuansa budaya China.

Mobile Legends tentu saja Justin Yuan sebagai CEO *Mobile Legends* yang dimana menerapkan di dalam *game* tersebut unsur-unsru kebudayaan dari berbagai macam negara contohnya dengan Indonesia yang bernuasa *hero* yang berasal dari mitologi dan perwayangan Indonesia yaitu seperti Gatot Kaca dan Kadita yang diambil dari cerita Nyi Roro Kidul, dengan cara itu lah Indonesia bisa membranding negara mereka ke negara luar seperti Asia hingga benua Eropa.

Di dalam masyarakat Indonesia sendiri Republik Rakyat China memiliki citra yang kurang baik sejak beberapa Tahun kebelakang. Masyarakat di Indonesia beranggapan bahwa China memiliki pengaruh yang besar terhadap negaranya, akan tetapi besarnya pengaruh tersebut tidak diikuti oleh citra positifnya di mata masyarakat Indonesia. Mayoritas masyarakat yang beranggapan bahwa kondisi ekonomi dan politik Indonesia

sedang buruk, cenderung beranggapan bahwa China sebagai penyebabnya. Ketegangan di Laut Cina Selatan juga termasuk sebagai salah satu penyebab munculnya persepsi buruk tersebut. Citra China di masyarakat Indonesia juga diperburuk dengan menyebarnya virus Covid-19 di awal Tahun 2020. Maka dari itu, melalui popularitas *game Mobile Legends* di Indonesia, China dapat memunculkan citra positif dari negaranya di mata publik Indonesia khususnya di kalangan muda.

5.2 Saran

Popularitas *Mobile Legends* di Indonesia membawa keuntungan yang besar bagi China. Penerapan unsur budaya di dalam *game* ini dapat memperkenalkan nilai-nilai China di Indonesia. Hal ini tentunya memerlukan konsistensi dari Montoon selaku pengembang *Game Mobile Legends* agar tetap memiliki daya tarik di pasar *game* Indonesia. Pemerintah China juga perlu memberikan dukungan penuh terhadap *game* ini. Dengan begitu masyarakat di Indonesia dapat perlahan-lahan menghilangkan persepsi buruk mereka terhadap China.