

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman dalam sepanjang sejarah dunia telah membawa perubahan-perubahan yang signifikan bagi kehidupan manusia. Salah satu perkembangan yang paling dapat dirasakan dampaknya secara signifikan yaitu adanya perkembangan pada bidang teknologi. Miarso menjelaskan bahwa teknologi merupakan sistem yang diciptakan oleh manusia untuk suatu tujuan tertentu, perpanjangan dari kemampuan manusia, teknologi dapat kita pakai untuk menambah kemampuan kita menyajikan pesan, memproduksi barang lebih cepat dan lebih banyak, memproses data lebih banyak dan memberikan berbagai macam kemudahan (Miarso, 2007). Lebih lanjut Mukaromah menjabarkan bahwa kehadiran teknologi sangat penting terutama dalam kehidupan modern dikarenakan dapat mempermudah aktivitas manusia, meningkatkan efisiensi terhadap suatu pekerjaan, dan mendukung inovasi di berbagai bidang (Mukaromah, 2020).

Perkembangan teknologi yang dimulai pada era teknologi pertanian hingga era teknologi komunikasi dan informasi telah menciptakan banyak industri yang diminati oleh banyak kalangan masyarakat dunia. Industri video game merupakan salah satu contoh produk hasil adanya perkembangan teknologi yang cukup menarik banyak perhatian dan peminat masyarakat dunia. Video game dapat didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan peralatan audiovisual dan dapat didasarkan pada sebuah cerita fiksi. Terlepas dari semua itu video game mempunyai arti adalah sebuah permainan. Jadi singkatnya video game adalah perkembangan dari sebuah permainan

yang bisa kita mainkan melalui mesin computer, konsol game, maupun ponsel (Dharmawan & Roos, 2023). Banyak jenis genre permainan yang telah diciptakan oleh para publisher-publisher permainan video game di dunia seperti game action, game puzzle, game role playing game (RPG), game MOBA, dan banyak lagi. Hadirnya permainan game yang dapat dimainkan secara multiplayer dan online secara real time menambah daya tarik tersendiri yang ditawarkan oleh industri ini kepada masyarakat.

Industri permainan video game pada awalnya hadir sebagai sarana hiburan yang diberikan kepada masyarakat. Hal tersebut mulai bisa dikatakan berkembang dikarenakan industri ini telah bertransformasi menjadi budaya global yang memiliki potensi besar dalam memperkuat *soft power* suatu negara. Konsep *soft power* yang dimaksud disini menurut Yani dan Lusiana adalah merupakan pendekatan dalam penekanan instrumen kebudayaan dalam menarik hati dan perhatian masyarakat dan negara lain dalam mencapai kepentingan nasional (Yani & Lusiana, 2018). Robert D Kaplan dalam bukunya *The Coming Anarchy*, menjelaskan bagaimana *soft power* berkembang di dunia yang semakin mengglobal. Ia berpendapat bahwa kekuatan bukan hanya tentang kemampuan untuk mengalahkan musuh, tetapi juga tentang kemampuan untuk menarik dan membangun aliansi internasional berdasarkan kekuatan budaya dan nilai-nilai universal (Kaplan, 2002).

Tidak sedikit *publisher-publisher* game di dunia menyisipkan unsur kebudayaan negara asal mereka seperti cara berpakaian, instrumen dan musik tradisional, hingga cerita rakyat yang menjadi sebuah cerita utama dalam game buatannya. Jesse Schell seorang pembuat permainan video game asal Amerika Serikat dalam bukunya yang berjudul *The Art of Game Design: A Book of Lenses* membahas bagaimana game dapat

menyampaikan nilai budaya melalui narasi dan desain visual. Dia memberikan contoh game seperti *Assassin's Creed*, yang menampilkan unsur budaya dari berbagai periode sejarah, seperti Italia pada zaman Renaissance dan Mesir kuno. Game tersebut mengajak pemain untuk merasakan suasana budaya yang autentik melalui lingkungan, musik, dan cerita (Schell, 2008). Lebih lanjut mengutip perkataan James Paul Gee seorang ahli bahasa asal Amerika Serikat dalam bukunya berjudul *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* menjelaskan bahwa kehadiran game tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan dan menyebarkan budaya. Dia menyebutkan beberapa game yang menggabungkan unsur-unsur budaya lokal atau historis untuk memberi pengalaman yang mendalam kepada pemain. Salah satunya adalah *Age of Empires*, yang mencakup elemen-elemen budaya sejarah dunia “Video games like *Age of Empires* incorporate historical and cultural elements into their gameplay, teaching players about different civilizations and the historical contexts in which they thrived” (Gee, 2003).

Dalam perjalanan perkembangan industri permainan video game terdapat suatu fenomena yang sedang naik daun beberapa dekade belakangan ini di kalangan penggemarnya, yaitu kehadiran *esport*. Menurut Audi E. Prasetyo (2017,) mengutarakan bahwa *esport* atau electronic sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama. Reza Wahyudi (2017), lebih lanjut juga menegaskan bahwa *esport* merupakan olahraga digital yang terorganisir dengan pelatihan khusus seperti halnya atlet profesional sepak bola, bulutangkis, ataupun basket. Banyak publisher game terkemuka di dunia seperti *Riot Games*, *Valve Corporation*, *Blizzard*

Entertainment, dan Activision menggunakan fenomena *esport* ini sebagai salah satu cara meningkatkan penjualan produk video game mereka di pasar game global.

Fenomena *esport* bermula dari sebuah kompetisi game yang dilaksanakan pada tahun 1972 tepatnya di Universitas Stanford, Amerika Serikat. Game yang dikompetisikan pada saat itu adalah game Spacewar, sebuah game yang bertemakan perang antariksa pertama di dunia yang diciptakan di Massachusetts Institute of Technology (MIT). Para murid di Universitas Stanford mendapatkan undangan ke dalam sebuah kompetisi game Spacewar yang diberi nama sebagai Intergalactic Spacewar Olympic. Sang juara dari kompetisi ini pada saat itu berkesempatan untuk mendapatkan hadiah satu tahun langganan majalah Rolling Stone (Kurniawan, 2020).

Perkembangan kompetisi game terus berlanjut seiring waktu dimana pada era tahun 1980 digelar sebuah kompetisi game Space Invader terbesar pada masanya yang mencatat terdapat 10.00 peserta yang mengikuti kompetisi tersebut. Lalu pada era 1990an, dengan adanya teknologi internet yang sudah merebak di daerah Amerika Serikat mulai mentransformasi kompetisi-kompetisi tersebut menjadi kompetisi online. Memasuki tahun 2000an, Perkembangan *esport* menjadi semakin pesat, bukan hanya di Amerika Serikat namun di beberapa negara lain juga seperti Korea Selatan yang cukup baik dalam menerima fenomena budaya ini. Pada saat itu *esport* yang sedang digandrungi oleh rakyat Korea Selatan berasal dari game Starcraft. Pada tahun tersebut hadir pula beberapa organisais *esport* dan kompetisi yang besar seperti *Inter Extreme Masters*, *Major League Gaming*, dan *World Cyber Games* yang mendukung perkembangan *esport* (Kurniawan, 2020).

Dalam perkembangan industri *esport*, Indonesia menjadi salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang menjadi pasar game terbesar dengan pertumbuhan yang sangat pesat. Dilansir dari CNBC Indonesia, menurut data Evos *Esport* (tim *esport* di indonesia) pada tahun 2021 tercatat dari total 274,5 juta gamers di Asia Tenggara, 43% persen dari jumlah total gamers tersebut berasal dari Indonesia (Hidayah, 2022). Perkembangan *esport* di Indonesia bisa dikatakan sangat pesat dan mendapatkan respon yang cukup baik dari sisi masyarakat hingga pemerintah Indonesia. Hal ini disebabkan tingginya jumlah penikmat Industri ini di kalangan masyarakat dan bagi pemerintah terdapat sebuah potensi besar yang bisa dimanfaatkan oleh pemerintah Indonesia terutama pada bidang ekonomi dan budaya melalui kehadiran *esport* tersebut.

Keseriusan masyarakat dan pemerintah Indonesia dalam menyikapi kehadiran *esport* tidak dapat diremehkan. Kehadiran *Indonesia Esport Association* (Iespa) di bawah naungan Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat (FORMI) dan Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) menjadi bukti konkret kemajuan *esport* di Indonesia, dengan visi “Mewujudkan Indonesia sebagai negara yang berkompetensi dan disegani di bidang *esport*” (Iespa, 2024). Selain Iespa, pada 18 Januari 2020, Pengurus Besar *Esport* Indonesia (PBESI) didirikan sebagai ruang bagi tim *esport*, penikmat industri, dan publisher game untuk memperluas pengenalan *esport* di Indonesia. PBESI, yang dipimpin oleh Jenderal Pol. (P.) Prof. Dr. Budi Gunawan, berkomitmen memanfaatkan peluang dari perkembangan teknologi untuk mendukung pertumbuhan *esport* di tanah air (Pengurus Besar *Esport* Indonesia, n.d). Kehadiran organisasi ini menunjukkan bahwa *esport* telah mendapatkan perhatian besar dari berbagai kalangan, termasuk pemerintah.

Terdapat banyak jenis game *esport* yang diminati oleh penikmat game di Indonesia, terutama permainan game bertemakan *multiplayer online battle arena (MOBA)*. MOBA merupakan sub-genre dari permainan strategi real-time di mana dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, bersaing satu sama lain dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter (Ramdhani & Ufran, 2024). Terdapat banyak game bertemakan MOBA yang bisa dimainkan oleh penikmat game di Indonesia seperti DOTA, *League of Legends*, *Mobile Legend: Bang Bang*, *Arena of Valor*, dan banyak lagi. Dimana dari beberapa permainan tersebut ada yang bisa dimainkan secara eksklusif hanya di konsol komputer seperti DOTA dan juga ada yang bisa dimainkan melalui konsol *smartphone* seperti *Mobile Legend: Bang Bang*, *Arena of Valor*, dan lainnya.

Kehadiran beberapa game MOBA di Indonesia tentunya memberikan variasi tersendiri bagi peminat genre game ini di Indonesia. Tercatat game MOBA yang paling banyak diminati oleh masyarakat Indonesia bahkan di dunia adalah game *Mobile Legend: Bang Bang* buatan *Publisher Game* asal Tiongkok yang bernama Moonton. Dilansir dari situs ActivePlayer.io tercatat jumlah pemain game Mobile Legend pada tahun 2024 ialah kurang lebih sebanyak 4 juta pengguna (ActivePlayer, n.d.). Keberhasilan atas banyaknya penggemar game ini tentunya didasarkan atas konten-konten yang diberikan kedalam game tersebut seperti unsur *gameplay*, *skill*, dan karakter yang mudah dipahami dan menarik serta beberapa unsur tambahan lainnya yang menopang popularitas game ini di pasar game global termasuk di Indonesia.

Melihat popularitas game MOBA di Indonesia terutama Mobile Legend, hal ini mendorong para publisher game asli dari Indonesia untuk membuat game MOBA

tersendirinya. Pada Februari Tahun 2020 Anantarupa Studios salah satu pengembang permainan video game asli Indonesia merilis sebuah game bertemakan MOBA yang diberi nama Lokapala di platform Google Play. Dilansir dari kalapena.id, penamaan game Lokapala berasal dari bahasa Sanskerta yaitu “loka” yang bermakna dunia dan “pala” berarti penjaga, yang jika diartikan secara menyeluruh “penjaga dunia” (Kalapena, 2024). Selain penamaan gamenya, banyak lagi unsur kebudayaan Indonesia yang disisipkan kedalam unsur permainan video game ini seperti design karakter, latar tempat, dan musik yang sengaja dimasukkan untuk memperkenalkan unsur kebudayaan Nusantara yang cukup kental kepada para penikmat game ini. Ditambah lagi keisimewaan dari kehadiran game Lokapala ini sebagai *game* MOBA pertama asli Indonesia yang ada di Kawasan Asia Tenggara.

Kehadiran game Lokapala di dalam pasar permainan video game, khususnya di Indonesia, bukan sekadar hanya mengikuti tren semata. Antarupa Studios sebagai *publisher* dari game ini dibantu dengan beberapa pihak terutama pemerintah sangat serius dalam mengembangkan dan memperkenalkan game MOBA buatannya baik secara nasional hingga internasional. Keseriusan pemerintah dalam membantu para pembuat game asli Nusantara dapat dilihat dengan diterbitkannya berbagai landasan hukum yang mendukung para penggiat di bidang ini seperti Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta hingga yang terbaru Peraturan Presiden (Pepres) Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional. Sehingga berdasarkan landasan dan regulasi-regulasi yang ada, semakin menguatkan kerjasama pemerintah dan para *publisher game* di Indonesia.

Sepanjang sejarah setelah dirilis secara resmi game Lokapala telah ikut dipertandingkan di beberapa kegiatan *esport* yang dilaksanakan secara resmi ditingkat nasional seperti pada PON XX di Papua tahun 2021, Piala Gubernur Jawa Tengah pada tahun 2022, Piala Presiden *Esport* pada tahun 2022 dan 2023. Dilansir dari kemenpora.go.id Game *Esport* Lokapala ini juga akan dipertandingkan kembali pada PON XXI 2024 di Aceh-Sumatera Utara (Kemenpora, 2024). Meskipun kebanyakan kompetisi yang diikuti oleh game Lokapala hanya berskala nasional namun tetapi Game Lokapala sekarang bisa juga tersedia dimainkan secara internasional terutama di beberapa negara di kawasan Asia Tenggara seperti Filipina, Thailand dan Vietnam.

Meskipun industri video game, termasuk *esport*, telah menjadi salah satu medium budaya yang semakin mendapat perhatian, penelitian tentang penggunaan *esport* sebagai alat diplomasi budaya masih tergolong minim, khususnya di Indonesia. Lokapala, sebagai game MOBA pertama yang mengusung unsur budaya Nusantara, merupakan potensi besar dalam memperkenalkan budaya Indonesia ke tingkat internasional, terutama di kawasan Asia Tenggara. Namun, sejauh ini, belum banyak kajian akademik yang secara spesifik membahas peluang dan tantangan penggunaan Lokapala dalam diplomasi budaya Indonesia. Hal ini menjadikan topik ini menarik untuk diteliti lebih lanjut guna mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada. Oleh karena itu, penulis tertarik meneliti lebih lanjut mengenai **“Peluang Dan Tantangan Penggunaan *Esport* Game Lokapala Dalam Meningkatkan Diplomasi Budaya Indonesia Di Kawasan Asia Tenggara”**.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini akan terbagi menjadi 2 bagian. Pertama secara geografis akan difokuskan pada kawasan Asia Tenggara, diakarenakan sejauh ini game Lokapala hanya dapat diakses dan dimainkan di beberapa negara di kawasan tersebut seperti Vietnam, Filipina, Thailand dan tentunya Indonesia sebagai negara asal game ini. Kedua, penelitian ini mencakup penggunaan data mengenai game *esport* Lokapala yang diperoleh dari tahun 2020, saat game ini pertama kali dirilis, hingga periode terkini untuk memastikan relevansi analisis dengan perkembangan yang telah terjadi.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka ditemukam rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana peluang *esport* game Lokapala dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara?
2. Bagaimana tantangan penggunaan *esport* game Lokapala dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana peluang *esport* game Lokapala dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara.
2. Untuk mengetahui bagaimana tantangan penggunaan *esport* game Lokapala dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat penelitian baik secara teoritis dan praktis, seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

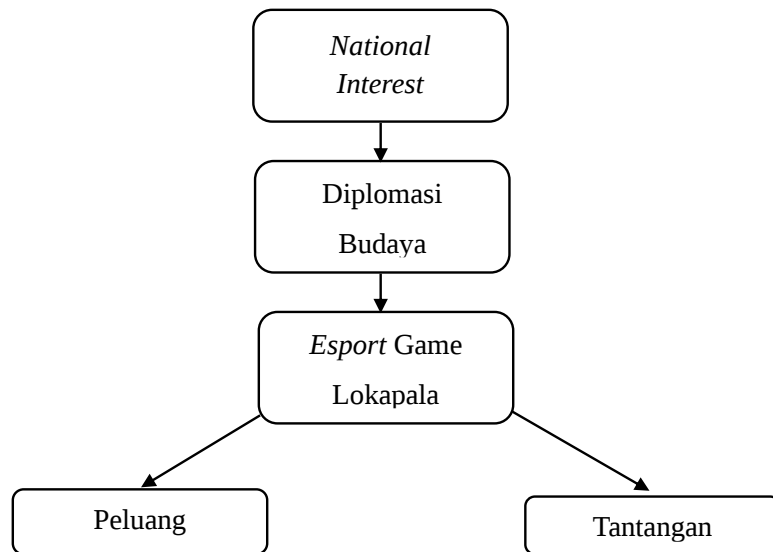
- Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah mengenai hubungan antara diplomasi budaya dan perkembangan teknologi, khususnya melalui media *esport* dan game lokal seperti Lokapala.
- Memberikan perspektif baru mengenai potensi *esport* game sebagai sarana *soft power* dalam diplomasi budaya, sehingga dapat menjadi referensi bagi studi hubungan internasional dan kebudayaan di era globalisasi.

2. Manfaat Praktis

- Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pemerintah, seperti Kementerian Luar Negeri, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif , dan Kementerian-Kementerian yang memiliki keterkaitan dalam merancang strategi diplomasi budaya yang berbasis teknologi melalui *esport* game Lokapala.
- Menyediakan wawasan kepada organisasi dan komunitas *esport* di Indonesia mengenai peran mereka dalam mendukung diplomasi budaya serta meningkatkan partisipasi dalam ajang regional maupun internasional.
- Memberikan inspirasi kepada akademisi dan peneliti lain untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai diplomasi budaya berbasis teknologi digital dan *esport*.

E. Kerangka Konseptual

Peneliti dalam menganalisis isu ini akan menggunakan konsep national interest dan diplomasi budaya



Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual
Sumber: Dikelola oleh penulis.

1. Kepentingan Nasional (*National Interest*)

Dalam mengkaji bagaimana peluang dan tantangan penggunaan *esport game* Lokalapa dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara, dibutuhkan konsep yang berfungsi sebagai landasan dalam melihat dua pokok utama yaitu bagaimana peluang dan tantangan Indonesia dalam hal ini. Kepentingan nasional merupakan salah satu konsep pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini.

Terdapat banyak ahli studi hubungan internasional besepakat bahwa salah satu hal utama yang menggerakkan negara-negara dunia untuk menjalankan hubungan internasionalnya adalah kepentingan nasional. Hal ini dipertegas dengan selama negara-bangsa masih menjadi aktor yang dominan dalam hubungan internasional, maka konsep kepentingan nasional masih akan menjadi salah satu konsep dasar yang

penting dalam studi hubungan internasional. Kepentingan nasional merupakan sebuah perangkat eksplanatori kunci dalam memahami hubungan internasional, terutama dalam menganalisis mengenai diplomasi dan politik luar negeri. Hampir tidak ada analisis mengenai diplomasi dan politik luar negeri yang tidak membahas mengenai faktor kepentingan nasional.

Konsep kepentingan nasional juga banyak dipergunakan oleh para ilmuwan untuk menggambarkan alasan, motivasi, dan justifikasi utama yang mendasari perilaku suatu negara dalam ruang lingkup global. Menurut Scott Burchill, kepentingan nasional adalah motivasi suatu Negara dalam menjalankan kebijakan politik luar negerinya. Selaras dengan pendapat Charles Bread yang mendefinisikan kepentingan nasional sebagai alasan Negara dibelakang tujuan-tujuan dan ambisinya dalam menjalankan hubungan internasional (Mardiana, 2021).

Hans Morgenthau, seseorang yang dikenal sebagai salah satu pelopor paradigma realisme dalam studi hubungan internasional, menyamakan kepentingan nasional dengan power yang ingin dikejar oleh negara dalam hubungan internasional. Morgenthau berpendapat bahwa strategi diplomasi suatu negara harus didasarkan pada kepentingan nasional. Morgentahu lebih lanjut membagi kepentingan nasional menjadi dua tingkatan, yakni pertama kepentingan nasional primer yang menyangkut fisik, identitas, dan budaya serta keamanan dan keberlangsungan hidup dari suatu bangsa (*hard power*). Kedua kepentingan nasional sekunder yaitu segala kepentingan dari suatu negara yang dapat diupayakan dan dikompromikan melalui jalur negosiasi dengan negara lain (*soft power*) Bakry, U. S. (2017).

Kehadiran konsep kepentingan nasional dapat memberikan pengaruh yang signifikan kepada para pembuat keputusan dalam merumuskan kebijakan di berbagai bidang seperti politik, ekonomi, keamanan, budaya dan lainnya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya oleh para ahli dalam studi hubungan internasional yang melihat bahwa kepentingan nasional menjadi dasar dari segala tindakan atau tingkah laku suatu negara dalam dunia hubungan internasional.

Dalam penelitian ini, konsep kepentingan nasional dijadikan sebagai salah satu instrumen penting penelitian dalam menganalisis bagaimana pemerintah Indonesia dalam menghadapi peluang dan tantangan yang hadir ketika ingin menggunakan *esport* sebagai sarana diplomasinya dalam upaya mencapai kepentingan nasional. Kehadiran industri permainan video game khususnya *esport* di Indonesia bisa dikatakan telah menjadi salah satu bidang yang mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah Indonesia. Industri permainan video game khususnya *esport* dinilai menjadi bagian dari kepentingan nasional yang diupayakan dan ditingkatkan oleh Pemerintah Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya berbagai aturan-aturan yang dikeluarkan secara resmi oleh pemerintah Indonesia yang membahas mengenai industri permainan video game dan *esport* yaitu yang tertuang dalam UU Nomor 11 Tahun 2022 Pasal 20 ayat (5) huruf m dan Peraturan Presiden Nomor 19 Tahun 2024 tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional dimana. Kedua landasan hukum ini bisa menjadi acuan bagaimana pemerintah melihat peluang yang hadir dalam mencapai kepentingan nasional melalui industri ini baik di bidang budaya, ekonomi, dan lainnya.

2. Diplomasi Budaya

Diplomasi budaya telah ada sejak zaman kuno, dimulai dari pertukaran seni, musik, dan tradisi antara peradaban besar seperti Mesir Kuno, Yunani, dan Kekaisaran Romawi untuk membangun hubungan dan memperkuat pengaruh. Pada era modern, diplomasi budaya mulai terstruktur setelah Perang Dunia I, ketika negara-negara menggunakan seni dan budaya untuk memperbaiki citra mereka di panggung internasional. Perancis, melalui Alliance Française organisasi internasional yang didedikasikan untuk mempromosikan bahasa dan budaya Prancis di seluruh dunia. Organisasi ini yang didirikan pada tahun 1883, menjadi salah satu pelopor diplomasi budaya yang terorganisir. Menurut Nye, Joseph S. (2004) Perang Dingin juga menjadi momen penting, di mana Amerika Serikat dan Uni Soviet memanfaatkan pertunjukan seni, film, dan program pertukaran budaya untuk memengaruhi opini global.

Kebudayaan merupakan salah satu unsur pendukung yang biasanya digunakan oleh suatu negara dalam pelaksanaan diplomasi yang dikenal juga sebagai diplomasi budaya. Menurut Nye (2004), diplomasi budaya merupakan bagian dari soft power yang dapat meningkatkan citra dan pengaruh suatu negara melalui elemen-elemen budaya yang dapat diterima secara luas. Diplomasi budaya merupakan unsur utama dari konsep *soft power* yang diperkenalkan oleh Joseph Nye. Menurut Nye, *soft power* adalah kebijakan diplomasi yang bergantung terhadap tiga pokok utama yaitu: budaya, kebijakan politik, dan kebijakan luar negeri (Nye, 2008). Menurut Cummings (2003) dalam bukunya *Cultural Diplomacy: The Linchpin of Public Diplomacy*, mendefinisikan diplomasi budaya sebagai pertukaran ide,

informasi, nilai, institusi, tradisi, kepercayaan, dan aspek budaya lainnya dalam semangat saling pengertian dan saling menghormati. Melalui diplomasi budaya, negara-negara di dunia akan berusaha untuk memperkenalkan budaya mereka secara lebih meluas, menciptakan rasa saling pengertian, dan membangun citra positif di mata masyarakat global. Dengan kata lain diplomasi merupakan strategi suatu negara dalam menyebarkan nilai dan identitas budayanya untuk menciptakan pemahaman dan hubungan yang lebih erat dengan negara lain.

Menurut Warsito dan Kartikasari (2007), diplomasi budaya merupakan upaya yang dilakukan suatu negara dalam memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi budaya, baik pada tatanan mikro seperti pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga, dan seni, atau pada tingkat transdisipliner. Kehadiran diplomasi budaya dari zaman ke zaman menimbulkan pertanyaan seperti “siapa aktor yang dapat berperan dalam melaksanakan diplomasi budaya oleh suatu negara?”. Adaptasi yang dilakukan oleh masyarakat di dunia terhadap perkembangan perpolitikan di dunia menyebabkan diplomasi budaya dapat dilaksanakan oleh berbagai aktor baik oleh lembaga pemerintahan maupun non pemerintahan, secara individu maupun berkelompok, hingga seluruh masyarakat di suatu negara.

Mark pada publikasinya berjudul *A Greater Role for Cultural Diplomacy* membagi elemen mendasar diplomasi budaya menjadi empat kategori (Samantha 2019). Elemen elemen yang dimaksud oleh mark sebagai berikut:

- 1) Aktor dan keterlibatan pemerintah (*actors and government involvement*)

Diplomasi budaya adalah praktik yang dilakukan oleh pemerintah untuk memproyeksikan citra nasional mereka ke luar negeri, baik melalui pemerintah

tunggal, atau pemerintah subnasional (pemerintah daerah). Keterlibatan pemerintah dalam diplomasi budaya bertujuan untuk mencapai tujuan kebijakan luar negeri dan diplomasi suatu negara. Mark mengatakan bahwa dalam praktik diplomasi budaya negara adalah aktor utama dalam hal ini.

2) Tujuan (*objectives*)

Diplomasi budaya dilakukan dengan berbagai tujuan, mulai dari tujuan idealistis seperti mengembangkan pemahaman bersama, melawan etnosentrisme, dan mencegah konflik, hingga tujuan fungsional yang lebih pragmatis, seperti memajukan kepentingan perdagangan, politik, dan ekonomi (Baskoro, 2020). Meskipun diharapkan dapat menciptakan hubungan timbal balik, praktik diplomasi budaya seringkali tidak sesaling menguntungkan seperti yang diinginkan. Selain itu, diplomasi budaya juga berfungsi untuk memperkuat hubungan bilateral, terhubung dengan kelompok penting di luar negeri seperti diaspora, dan menjaga hubungan di masa ketegangan (Setiawan 2020). Bahkan, diplomasi budaya dapat memajukan kepentingan negara lain, seperti dalam kasus India yang memberikan beasiswa kepada mahasiswa dari negara tetangga untuk studi di India, yang tidak hanya memperkuat kepentingan India, tetapi juga kepentingan negara-negara tetangga dan mahasiswa itu sendiri.

3) Aktivitas (*activities*)

Diplomasi budaya mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan seniman, penyanyi, akademisi, dan sebagainya, serta manifestasi karya seni mereka, seperti film dan pertunjukan, promosi aspek budaya negara seperti bahasa, dan pertukaran orang. Aktivitas ini mencerminkan budaya negara yang

diwakili pemerintah dan kini lebih mencakup populasi yang lebih luas (*low culture*), tidak hanya kalangan elit (*high culture*). Beberapa contoh diplomasi budaya yang lebih luas meliputi beasiswa pendidikan, kunjungan ilmuwan, akademisi, dan seniman baik di dalam negeri maupun di luar negeri, pertunjukan budaya, seminar, pameran, festival, dukungan untuk festival negara lain, pendirian jabatan profesor di luar negeri, serta kegiatan seperti pembuatan patung, penghargaan esai, dan pertandingan olahraga.

4) Audien (*audience*)

Audiens memainkan peran penting dalam diplomasi budaya karena mereka merupakan target yang bertujuan untuk membentuk persepsi atau opini publik yang diinginkan. Hal ini juga dipertegas dalam penjabaran Resen et. al (2024) bahwa diplomasi budaya dilakukan untuk memengaruhi foreign audience yang bertujuan, pertama memengaruhi mereka untuk memandang positif tentang budaya, masyarakat dan kebijakan negara tersebut. Kedua, meningkatkan kerja sama yang lebih antar negara tersebut, menjadi sebuah bantuan dalam memengaruhi situasi politik atau kebijakan negara sasaran. Terakhir bertujuan untuk mengurangi, mencegah dan mengelola konflik yang terjadi dengan negara sasaran. Nugrahaningsih, N., & Suwarso, W. A. (2021) juga berpendapat aspek audiens sebagai bagian terpenting dalam diplomasi budaya. Hal ini terkait dengan target diplomasi budaya, yaitu publik negara penerima atau tujuan, yang harus dipertimbangkan dalam merancang strategi diplomasi budaya yang efektif

Dalam penelitian ini, konsep diplomasi budaya akan digunakan untuk menganalisis bagaimana *esport* game Lokapala dapat berfungsi sebagai alat *soft*

power dalam meningkatkan diplomasi budaya Indonesia di kawasan Asia Tenggara. *Esport* atau olahraga elektronik yang secara resmi diakui keberadaannya sebagai salah satu cabang olahraga di Indonesia, sudah dapat dikategorikan sebagai salah satu unsur yang dapat digunakan sebagai Instrumen diplomasi budaya oleh Indonesia. Dengan memahami peluang dan tantangan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman bagaimana game Lokapala sebagai simbol diplomasi budaya yang efektif, mendukung tujuan nasional Indonesia di kawasan Asia Tenggara yang semakin terintegrasi secara budaya dan ekonomi.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif pada umumnya digunakan pada bidang sosial. Anggito dan Setiawan (2018) dalam buku metodologi penelitian kualitatif, menjelaskan penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang hasil dari penelitiannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi yang lain. Penelitian kualitatif tidak melibatkan statistik, melainkan dilakukan melalui proses pengumpulan data, analisis, dan interpretasi terhadap hasilnya.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu yang berkaitan dengan manusia dan sosial, berbeda dengan penelitian kuantitatif yang hanya menggambarkan permukaan realitas dengan pendekatan positivisme. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini agar dapat memberikan gambaran dan penjelasan mendalam terkait fenomena sosial dalam penelitian “Peluang Dan Tantangan Penggunaan *Esport*

Game Lokapala Dalam Meningkatkan Diplomasi Budaya Indonesia Di Kawasan Asia Tenggara”

2. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018) teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah menggunakan metode penelitian pustaka (library research). Dalam metode ini, data yang diperlukan untuk penelitian diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dokumen, artikel, surat kabar, serta media elektronik seperti internet.

3. Jenis Data

Data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data sekunder. Menurut Hasan (2002) Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini bisa didapatkan dan diakses melalui bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Deskriptif-kualitatif. Teknik ini menganalisis masalah dengan menggambarkan fakta yang telah ada. Selanjutnya, fakta-fakta tersebut dihubungkan dengan fakta lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

5. Metode Penulisan

Penelitian ini menerapkan metode penulisan deduktif, yang dimulai dengan menjelaskan permasalahan secara umum, kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan khusus dalam proses analisis data.

G. Sistematika Penulisan

Berikut alur sistematika penulisan penelitian yang akan dijabarkan kedalam lima bab, yaitu:

- **BAB I Pendahuluan:** Bab ini berisi latar belakang penelitian, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka konseptual, metode penelitian, sistematika penulisan dan daftar pustaka
- **BAB II Tinjauan Pustaka:** Bab ini akan mengkaji literatur yang relevan dengan topik penelitian, antara lain meliputi konsep *national interest* dan diplomasi budaya
- **BAB III Gambaran Umum:** Bab ini menyajikan gambaran umum mengenai game dan *esport*, diplomasi melalui sarana game *esport*, serta gambaran mengenai game lokal
- **BAB IV Pembahasan:** Bab ini menjadi inti dari penelitian. Dimana data yang telah didapatkan akan dianalisis secara lebih mendalam. Analisis tersebut akan lebih berfokus pada bagaimana peluang dan tantangan yang akan dihadapi oleh Indonesia dalam meningkatkan diplomasi budayanya di kawasan Asia Tenggara.
- **BAB V Kesimpulan:** Bab ini akan memberikan kesimpulan atas temuan-temuan penelitian dan menjawab rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, peneliti akan memberikan saran kepada beberapa pihak yang

terkait, bagaimana memanfaatkan sarana *esport* game lokapala sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan diplomasi budayanya di kawasan Asia Tenggara.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, pembahasan akan berfokus pada tinjauan literatur yang berkaitan dengan dua konsep utama yang digunakan sebagai alat analisis dalam penelitian ini, yaitu *national interest* dan diplomasi budaya dalam studi hubungan internasional. Selanjutnya, akan dilakukan telaah terhadap literatur serta penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga dapat memberikan kontribusi yang relevan bagi penelitian ini.

A. Kepentingan National (*National Interest*)

Istilah kata negara pada mulanya berasal dari perpaduan dua bahasa asing yaitu “*staat*” yang berasal dari bahasa Belanda-Jerman atau “*state*” dari bahasa Inggris, serta “*etate*” yang berasal dari bahasa Prancis dimana ketiga kata tersebut memiliki arti negara. Kata *state* dan *staat* sebenarnya berasal dari bahasa latin yaitu *statum* atau *status* yang memiliki makna menempatkan dalam keadaan berdiri, membuat berdiri, dan juga menempatkan. Secara terminologi, negara akan diartikan sebagai suatu organisasi tertinggi di antara suatu kelompok yang memiliki cita-cita antara lain untuk bersatu, hidup dalam satu kawasan dan juga mempunyai administrasi yang berdaulat (Ubaedillah dan Rozak, 2012).

Negara terbentuk pada dasarnya atas sebuah kesepakatan bersama yang memiliki tujuan untuk mengatur kehidupan anggotanya dalam memperoleh kehidupan dan juga memenuhi kebutuhan mereka. Untuk mengatur perilaku anggota masyarakat dalam menjalankan aktivitasnya sebagai warga negara, negara atau yang biasanya dilakukan oleh pihak pemerintahan di negara tersebut, perlu menetapkan suatu batasan dalam

bentuk aturan dan hukuman. Dimana setiap negara memiliki sistem hukum dan peraturan yang berbeda sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

Sebagai sebuah konsep yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, negara memiliki beragam definisi. Sejumlah ahli memperdebatkan makna negara berdasarkan konteks zaman yang dihadapinya, mulai dari era klasik hingga era modern. Namang (2020) dalam jurnalnya mengutip definisi negara dari salah satu ahli di era klasik yaitu Aristoteles, Ia mendefinisikan negara sebagai kumpulan masyarakat dan setiap masyarakat dibentuk dengan tujuan demi kebaikan, karena manusia senantiasa bertindak untuk mencapai sesuatu yang mereka anggap baik. Sedangkan Anggara (2023) mengutip perkataan Max Weber yang mendefinisikan negara sebagai entitas yang memiliki monopoli atas penggunaan kekerasan fisik dalam wilayah tertentu. Dalam pandangan ini, Weber melihat negara sebagai penguasa yang sah dan juga memiliki kekuasaan tertinggi.

Negara jika dilihat dari sudut pandang ilmu politik seringkali disama artikan dengan sebuah *agency* (alat) dari sebuah masyarakat yang mempunyai suatu kekuasaan dalam mengatur hubungan antara manusia yang berada dalam masyarakat dan menanamkan gejala-gejala kekuasaan didalam masyarakat. Oleh karena itu, negara berperan sebagai otoritas utama dalam menjaga stabilitas di berbagai hal seperti di bidang sosial, menegakkan hukum, serta melindungi kepentingan warga negaranya.

Dalam dunia hubungan internasional, negara adalah salah satu aktor yang berperan penting dalam mewujudkan segala tujuan bernegara dan juga cita-cita dari suatu negara. Peran tersebut didasarkan pada kepentingan nasional yang dimiliki oleh masing-masing negara. Wulansari dan Wihardi (2012) dalam salah satu jurnalnya

mengutip perkataan salah satu ahli hubungan internasional yaitu Joseph Frankel yang merumuskan kepentingan nasional sebagai sebuah aspirasi suatu negara yang diwujudkan secara operasional sebagai upaya dalam mencapai tujuan yang spesifik. Salah satu cara bagi suatu negara untuk mengimplementasikan kepentingan nasionalnya adalah melalui diplomasi, yang bertujuan untuk memperjuangkan kepentingan negara. Kepentingan nasional tersebut dapat mencakup berbagai aspek seperti ekonomi, budaya, maupun politik.

Kepentingan nasional merupakan sasaran yang ingin diwujudkan terkait dengan kebutuhan suatu bangsa atau negara, serta aspirasi atau cita-cita yang diharapkan untuk tercapai. Dalam hal ini kepentingan nasional bisa dikatakan bersifat serupa atau relatif tetap diantara semua bangsa atau negara memiliki wujud dalam bentuk keamanan, yang mencakup kelangsungan hidup rakyat serta kebutuhan di wilayahnya serta kesejahteraan. Dimana kedua aspek utama tersebut dikenal dengan keamanan (*security*) dan kesejahteraan (*prosperity*).

Kepentingan nasional pada umumnya diidentikkan juga dengan istilah tujuan nasional oleh suatu negara. Sebagai contoh salah satu tujuan nasional suatu negara di bidang budaya misalnya adalah melestarikan dan memajukan warisan budaya sebagai identitas nasional serta memperkuat diplomasi budaya di kancah internasional. Tujuan ini dapat diwujudkan melalui perlindungan dan pengembangan seni, bahasa, adat istiadat, serta peningkatan apresiasi masyarakat terhadap kebudayaan lokal. Selain itu, negara juga dapat mendorong pertukaran budaya dengan negara lain untuk memperkenalkan kekayaan budayanya sekaligus membangun hubungan yang harmonis di tingkat global.

Banjarnahor et al. (2021) mengutip perkataan Machiavelli, bahwa kehadiran tujuan negara atau kepentingan nasional dapat memperbesar kekuasaan negara dalam upaya menciptakan kemakmuran, kebesaran, kehormatan, dan juga kesejahteraan bagi rakyat. Tujuan negara bersifat abstrak dan mengacu kepada ideologi dasar masing-masing negara yang bersifat mengikat bagi setiap lapisan masyarakat dari pemerintahan hingga rakyat di negara tersebut. Oleh sebab itu, negara yang berperan sebagai pedoman dan pemberi arah dalam menjalankan kekuasaan perlu memastikan bahwa pelaksanaan kewenangannya selaras dengan pencapaian tujuan negara.

Dalam upaya mewujudkan suatu tujuan, negara perlu melakukan pengrealisasian melalui kebijakan nasionalnya yang berhubungan dengan kepentingan nasional yang negara tersebut capai. Terdapat berbagai aspek penting yang dapat dijadikan sebagai unsur dalam kepentingan nasional oleh suatu negara, salah satunya yaitu pada aspek kebudayaan, dimana hampir setiap negara berusaha untuk mempertahankan dan memperkenalkan kebudayaan lokal masing-masing.

Kepentingan nasional secara konseptual digunakan dalam dunia hubungan internasional dalam menjelaskan bagaimana suatu negara dalam melakukan politik luar negerinya. Morgenthau (1984) dalam bukunya berjudul *Politics Among Nations*, berpendapat bahwa suatu negara bersifat egois dan rasional. Dimana kepentingan nasional dan kekuasaan akan menjadi faktor utama suatu negara dalam melaksanakan interaksi pada dunia internasional. Menurutnya negara akan selalu berusaha memaksimalkan kekuatan yang dimiliki dalam mempertahankan keamanan dan kedaulatannya.

Kehadiran kepentingan nasional yang menjadi manifestasi mengenai bagaimana negara atau kepentingan nasional itu sendiri bisa menjadi suatu ciri khas tersendiri yang secara alami akan berdampak pada pola interaksi yang terbentuk antara satu negara dengan negara yang lain. Dalam hal ini, kepentingan nasional juga berperan dalam membentuk kebijakan luar negeri yang mencerminkan tujuan dan aspirasi suatu negara di tingkat global. Oleh karena itu, kepentingan nasional dapat dilihat sebagai salah satu pedoman yang terus berkembang seiring dengan perubahan dan dinamika kebutuhan manusia dari waktu ke waktu.

Hubungan antara keberlangsungan hidup dan juga upaya yang harus dilakukan dalam mewujudkan kepentingan nasional, membuat banyak masyarakat di dunia lebih mencoba dalam mengenali dan memahami makna penting kepentingan nasional suatu negara. Secara ideal, kepentingan nasional juga dapat dirumuskan sebagai pedoman yang mencakup seluruh kebutuhan warga negara, yang sekaligus kepentingan negara. Dimana penerapannya hal tersebut bisa diaktualisasikan di berbagai bidang seperti keamanan, kesehatan, pendidikan, dan lain-lain.

Pada dasarnya kepentingan nasional bertujuan untuk memenuhi kebutuhan warga negara, dimana konsep ini sering kali memiliki interpretasi yang beragam. Beberapa pihak melihat kepentingan nasional sebagai sarana untuk menjaga stabilitas dan keamanan negara, sementara yang lain mengaitkannya dengan dominasi di bidang ekonomi atau pengaruh politik di tingkat global. Namun terdapat pula ahli yang melihat bahwa faktor kekuasaan dapat menyebabkan para pemegangnya memiliki interpretasi tersendiri mengenai kepentingan nasional yang dipahami sebagai kepentingan bersama

Novianty (n.d) dalam salah satu publikasinya mengutip penjelasan dari Dewi Fortuna Anwar dalam sebuah orasi ilmiahnya yang menjelaskan mengenai kepentingan nasional yang memiliki dua sisi yang kontradiktif. Menurutnya, disatu sisi secara objektif memperlihatkan kepentingan nasional dapat dijabarkan secara jelas berdasarkan kriteria yang bersifat objektif dan cenderung bersifat lebih konstan dari waktu ke waktu. Pada sisi yang lain, kepentingan nasional bisa dilihat secara subjektif, dimana kepentingan nasional akan mengalami perubahan sesuai dengan preferensi secara subjektif oleh para pembuat keputusan.

Berdasarkan pandangan subjektif yang dikemukakan, memperlihatkan bahwa kepentingan nasional dapat mengalami perubahan sesuai dengan pandangan para pembuat keputusan. Kepentingan nasional bisa dijadikan sebagai acuan dan tolak ukur oleh suatu negara dalam merumuskan suatu kebijakan. Dimana demikian, kepentingan nasional merupakan suatu kepentingan yang telah dibuat atau dirancang sedemikian rupa untuk mencapai tujuan negara tersebut.

Morgenthau menjelaskan bahwa kepentingan nasional dapat dicapai melalui berbagai bidang, seperti melalui bidang politik, ekonomi, hingga kebudayaan. Lebih lanjut ia juga menjelaskan bahwa kepentingan nasional suatu negara mencakup upaya mempertahankan identitas budaya dan memperkuat pengaruh dalam komunitas internasional. (Morgenthau, 1948). Konsep tersebut menjelaskan bahwa dalam menetapkan kepentingan nasional, salah satu faktor utama yang perlu diperhatikan adalah kekuatan negara. Hal ini didasarkan kepada keyakinan bahwa kekuatan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian kepentingan suatu negara.

Kemampuan suatu negara dapat di ukur melalui tingkat ketahanan nasional yang dimilikinya.

Ketahanan nasional merupakan gabungan dari berbagai aspek, termasuk landasan ideologi, politik, kondisi ekonomi, kehidupan sosial budaya, serta keamanan dan pertahanan dari suatu negara. Kemampuan suatu negara juga dapat dinilai dari cara negara tersebut menjalin hubungan dengan negara lain. Dalam penjelasannya Morgenthau lebih lanjut membagi kepentingan nasional menjadi dua tingkatan. Pada tingkatan pertama atau primer, kepentingan nasional disini berkaitan dengan perlindungan identitas fisik, politi, budaya, serta keberlangsungan hidup dan keamanan dari suatu negara. Sedangkan pada tingkatan kedua atau sekunde merupakan segala sesuatu kepentingan yang dimiliki oleh suatu negara, dimana kepentingan tersebut masih bisa diupayakan dan dikompromikan melaluai jalur negosiasi bersama pihak lain.

Donald E. Nuechterlein, membagi kepentingan nasional menjadi 4 pengklasifikasian dari kepentingan dasar suatu negara dalam menjalankan hubungan luar negerinya. Pertama merupakan kepentingan di bidang pertahanan dan keamanan, dimana kepentingan ini meliputi perlindungan terhadap warga dan wilayah suatu negara. Kedua yaitu kepentingan di bidang ekonomi, kepentingan ini bertujuan untuk meningkatkan ekonomi dengan cara melakukan kerjasama dan menambah relasi dengan pihak negara lain. Ketiga adalah kepentingan tatanan internasional, dimana kepentingan ini merupakan suatu jaminan pemeliharaan terhadap sistem politik dan juga ekonomi internasional, hal ini dilakukan untuk memberikan rasa aman kepada rakyat dan juga badan usahan dalam beroperasi di luar batas negara. Keempat merupakan kepentingan

ideologi, dimana kepentingan merupakan suatu kepentingan negara dalam memberikan perlindungan dan mempertahankan terhadap ideologi negaranya (Nuechterlein, 1979).

Michael Roskin dalam bukunya berjudul *National Interest: From Abstraction to Strategy* mengklasifikasikan kepentingan nasional dalam kepentingan vital dan sekunder, kepentingan permanen dan temporer, kepentingan *general* dan spesifik, dan juga kepentingan yang bersifat komplementer dan *conflicting* (Bakry, 2017). Kepentingan yang bersifat vital adalah mempertahankan integritas teritorial suatu negara, sedangkan kepentingan sekunder adalah kepentingan yang menyangkut perlindungan warga negara yang berada di luar negeri. Kepentingan permanent merupakan kepentingan yang relatif konstan atau berlaku dalam jangka panjang, sedangkan kepentingan temporer merupakan kepentingan yang ingin dicapai pada periode waktu tertentu saja.

Kepentingan *general* merupakan kepentingan yang ingin diimplementasikan dalam suatu wilayah geografis yang luas, sedangkan kepentingan spesifik merupakan kepentingan yang memiliki cakupan isu dan wilayah yang cukup terbatas. Lebih lanjut Roskin menjabarkan *conflicting interest* merupakan kepentingan yang berpotensi menciptakan konflik dengan negara lain, sedangkan kepentingan komplementer merupakan kepentingan yang dapat melengkapi kepentingan satu negara dengan negara lain (Roskin, 1994)

Pendapat mengenai kepentingan nasional juga dikemukakan oleh Kalevi Jaako Holsti, memberikan tiga kriteria utama dalam mengklasifikasikan kepentingan nasional yaitu (Holsti 1977):

1. Nilai (*values*), merupakan sesuatu yang dinilai memiliki hal paling vital bagi suatu negara.
2. Tujuan Jangka Menengah (*Middle-Range Obejctives*), kepentingan yang menyangkut mengenai peningkatan kesejahteraan ekonomi dan juga pengaruh politik.
3. Tujuan Jangka Panjang (*Long-Range Objectives*), kepentingan yang pada dasarnya bersifat lebih ideal, sebagai contoh ikut andil dalam mewujudkan perdamaian dan ketetiban di dunia dan juga penyebaran kebudayaan dan ideologi.

Kepentingan nasional merupakan konsep yang bersifat abstrak dan masih menjadi perdebatan dalam menentukan batasan pengertiannya. Namun, perbedaan pendapat dan pandangan tersebut pada dasarnya berujung pada kesepahaman bahwa kepentingan nasional sebagai landasan utama bagi suatu negara dalam menjalankan suatu kebijakan. Konsep ini dirumuskan oleh pemerintah sebagai hasil dari identifikasi terhadap kebutuhan masyarakatnya di berbagai bidang yang ada.

Kesepakatan dalam hal politik oleh berbagai pihak yang memiliki perbedaan kepentingan dalam suatu negara dapat menghasilkan kepentingan nasional. Kepentingan nasional juga memberikan gambaran upaya bagaimana suatu negara dalam memberikan perlindungan baik itu secara fisik yang mencakup wilayah teritorial, secara identitas politik seperti ideologi negara dan juga secara identitas budaya yang mencakup sejarah, etnis, dan juga normal yang berlaku dari gangguan pihak luar atau negara lain.

Kepentingan nasional sudah menjadi salah satu hal yang pasti menjadi latar belakang terpenting ketika para pembuat kebijakan di suatu negara ingin merumuskan

ataupun menetapkan suatu tindakan dan memperlihatkan sikap. Dalam setiap keputusan dalam hal kebijakan luar negeri sangat perlu dilandaskan terhadap kepentingan nasional suatu negara, dimana diharapkan hal yang telah dianggap sebagai kepentingan nasional nantinya dapat dijalankan dan dilindungi dengan baik.

Kehadiran kepentingan nasional turut membentuk adanya istilah “*Outward Looking*”, dimana ketika negara mencoba memposisikan dirinya, berusaha mempertahankan keberadaannya dan mencapai tujuannya, serta melakukan kewajibannya dalam melakukan hubungan dengan negara yang lain. Dengan kata lain kebijakan politik luar negeri menjadi faktor yang utama dalam mencapai kepentingan nasional. Dalam tingkatan pengambilan keputusan di dalam suatu negara, kepentingan nasional memiliki peran paling krusial dimana kebijaksanaan dan strategi lainnya yang berada posisinya lebih di bawah perlu mengacu kepada kepentingan nasional (Willy, 2020).

Paham liberalisme meyakini bahwa dinamika dalam hubungan internasional cenderung bersifat kooperatif dan saling bergantung. Dalam kondisi tersebut, setiap negara berupaya untuk mencapai kesejahteraan dan stabilitas, salah satunya melalui kerja sama serta diplomasi dalam mempertahankan dan memperjuangkan kepentingan nasionalnya. Kepentingan nasional sendiri dapat diartikan sebagai tujuan yang harus dicapai oleh suatu negara dalam menjalankan kebijakan luar negerinya.

Kehadiran konsep kepentingan nasional (*national interest*) dapat dijadikan sebagai kerangka dalam menentukan arah dan pedoman untuk para pemangku dan penyelenggara suatu negara. Oleh karena itu, tanpa kehadiran kepentingan nasional, sangat sulit bagi suatu negara dalam merumuskan strategi pembangunan di berbagai

sektor yang melibatkan berbagai aspek kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara.

B. Diplomasi Budaya

Diplomasi yang dilakukan antar budaya atau diplomasi budaya merupakan sebuah praktik yang telah hadir selama berabad-abad yang lalu. Penggunaan istilah diplomasi yang dianggap hadir belakangan ini, namun penerapan diplomasi ini dapat ditinjau dalam sepanjang sejarah peradaban manusia. Para pelancong, pedagang, seniman, dan guru pada masa lampau dapat dianggap sebagai contoh dari awal seorang diplomat budaya dari suatu negara (Institute for Cultural Diplomacy, n.d.). Setiap individu yang berinteraksi dengan budaya yang berbeda, baik pada masa kini maupun di masa lalu, turut berperan dalam mendukung suatu bentuk pertukaran budaya. Proses ini dapat terjadi dalam berbagai bidang, seperti seni, olahraga, sastra, musik, ilmu pengetahuan, bisnis dan ekonomi, serta bidang lainnya.

Terdapat pula dalam sejarah yang menjelaskan mengenai bagaimana diplomasi budaya dipergunakan oleh negara Prancis pada abad ke-19. Namun, penggunaan diplomasi budaya oleh negara-negara di dunia terjadi pada periode tahun 1990. Permulaan ini ditandai dengan sebuah penempatan seorang diplomat di beberapa negara dalam upaya melakukan kerjasama dengan pemerintah negara setempat seperti pertukaran pemahaman budaya dalam upaya mencapai kepentingan nasional.

Selama perkembangan peradaban, interaksi yang terjalin antara masyarakat, seperti pertukaran bahasa, agama, seni, ataupun gagasan, secara konsisten berkontribusi dalam memperkuat hubungan antara berbagai kelompok. Sebagai contoh, pembentukan sebuah jalur perdagangan yang teratur memungkinkan terjadinya pertukaran informasi

dan hadiah, serta ekspersi budaya yang intensif antara pada individu yang terlibat baik di sisi masyarakat hingga pemerintah. Langkah dalam pertukaran budaya dan komunikasi yang terjadi dapat dilihat sebagai contoh awal dari adanya diplomasi budaya.

Diplomasi budaya pada umumnya digunakan oleh suatu negara sebagai alat representasi di luar negeri (S. L. Mark, 2010). Dalam fungsinya sebagai alat promosi oleh suatu negara, diplomasi budaya kerap sulit dibedakan dengan suatu hubungan antara budaya yang dilakukan oleh negara sebelum istilah diplomasi budaya diperkenalkan. Richard T. Arndt dalam bukunya berjudul *The First Resort of King: American Cultural Diplomacy* menjelaskan mengenai diplomasi budaya yang merupakan sebuah cara efektif dalam mendapatkan suatu pengaruh serta hasil dalam menjalin hubungan internasional antara negara (Arndt, 2005). Namun lebih lanjut, ia menjelaskan bagaimana cara membedakan suatu hubungan kebudayaan dan diplomasi budaya. Arndt menjelaskan hubungan kebudayaan terjadi secara natural dan tanpa adanya ikut campur pihak pemerintah, sedangkan diplomasi budaya terjadi ketika pihak pemerintahan suatu negara menempatkan suatu perwakilan dalam upaya membangun hubungan baik.

Baskoro (2020) dalam salah satu publikasinya mengutip penjabaran Helena K. Finn, dimana ia menjelaskan mengenai diplomasi budaya yang dapat menjadi jalur untuk mempromosikan demokrasi melalui penyebaran di beberapa elemen seperti film, musik, makanan, seni, dan elemen budaya yang lain. Hal tersebut diharapkan dapat memberi dampak yang positif kepada stabilitas politik dan juga keamanan nasional. Finn menilai diplomasi budaya bertujuan untuk memenangkan hati dan pikiran audiens yang ada. Hal

ini dapat memengaruhi audiens, baik para pemangku kekuasaan maupun masyarakat umum, dalam proses pengambilan keputusan (Finn, 2003).

Sejalan dengan pemikiran Finn, Cumming menjelaskan bahwa diplomasi budaya merupakan suatu pertukaran informasi, ide, seni dan aspek-aspek kebudayaan antar negara maupun antar masyarakat (Cumming, 2003). Dimana hal ini dilakukan untuk membangun atau mempertahankan sikap saling pengertian antar aktor yang menjalin kerjasama atau yang dikenal dengan *mutual understanding*. Mark juga memberikan pendapatnya mengenai diplomasi budaya memiliki potensi besar sebagai media yang baik dalam menciptakan reputasi suatu negara dan meningkatkan hubungan bersama negara-negara di dunia (Mark, 2009). Oleh karena itu, diplomasi budaya menjadi instrumen penting dalam memperkuat hubungan internasional yang harmonis dan berkelanjutan.

Diplomasi budaya dapat menciptakan suatu fondasi kepercayaan antara para pemangku kekuasaan ataupun publik secara meluas sehingga dapat membentuk rencana kerjasama yang baik terlepas dari perbedaan-perbedaan kebijakan yang ada. Selain itu, diplomasi budaya dapat menciptakan sistem yang netral untuk publik dalam berinteraksi dan berperan sebagai instrumen yang fleksibel, serta dapat dirasakan secara meluas dalam upaya pemulihan hubungan diplomatik antarnegara.

Schneider (2006) menjelaskan bagaimana gambaran diplomasi budaya bekerja, sama halnya seperti seseorang ketika tertarik dan mengagumi suatu hal, lalu mulai untuk mempelajari dan mengikuti hal tersebut. Pembelajaran dari hal yang telah diikuti tersebut akan memberikan kesepahaman karena mereka telah merasa menjadi bagian dari hal tersebut. Berdasarkan gambaran yang diberikan, Schneider mencoba memberikan

pemahaman bahwa ketika individu-individu secara sadar maupun tidak telah mempelajari, mempraktikan dan mengikuti segala bentuk budaya yang berbeda dengan budaya asli mereka, oleh karena itu disitu akan tercipta sebuah kesepahaman.

Diplomasi budaya memiliki beberapa unsur-unsur penting di dalamnya, sesuai dengan yang di kemukakan oleh Simon Mark. Unsur pertama merupakan adanya aktor dan juga keterlibatan pemerintah. Mark memiliki pandangan bahwa negara adalah aktor yang berperan dalam diplomasi budaya. Diplomasi budaya memiliki persamaan dengan diplomasi publik yang membagi tingkatan aktornya menjadi tiga bagian. Tingkatan pertama adalah aktor nasional, dimana memiliki peran dalam memperkenalkan kebijakan dan tujuan nasional dari suatu negara. Tingkatan kedua adalah kolaborasi antara aktor nasional dan aktor subnasional, dimana memiliki peran untuk menyampaikan sebuah identitas, ide, dan nilai dari suatu negara. Tingkatan terakhir, merupakan aktor subnasional itu sendiri yang memiliki tanggung jawab dalam menciptakan pemahaman dan hubungan antar negara (S. L. Mark, 2010).

Unsur kedua, adalah tujuan. Diplomasi budaya memiliki beberapa tujuan ketika ingin diimplementasikan antara lain seperti, mencapai kepentingan nasional dengan cara memberikan pengaruh kepada khalayak dalam memberikan dukungan terhadap kebijakan luar negerinya. Diplomasi budaya yang memiliki tujuan dalam memperkenalkan kerja sama antara negara dalam upaya untuk mengurangi, mencegah, dan mengelola suatu konflik. Baskoro (2020) dalam publikasinya menjelaskan bahwa menurut Mark tujuan diplomasi budaya adalah sebagaimana cara untuk meningkatkan unsur budaya, politik, ekonomi, dan unsur diplomatik dari suatu negara, serta menumbuhkan rasa damai dan saling pengertian.

Unsur ketiga, adalah kegiatan. Terdapat beberapa kegiatan utama yang dilakukan oleh aktor negara hingga non negara di dalam unsur ketiga ini. Kegiatan pertama adalah memberikan bantuan kepada pemerintah dalam upaya penyebaran budaya nasional dan identitas budaya nasional kepada negara penerima. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara memberikan dukungan berupa logistik, teknis, dan hal-hal lain kepada penemira sebagai contoh para seniman, atlet, lembaga budaya, lembaga swadaya masyarakat, dan pihak-pihak lainnya yang memiliki relevansi dengan negara pengirim selama masa kerja sama dengan negara penerima (Patjinka, 2016). Misalnya, dukungan bagi para atlet *esport* yang ingin berpartisipasi dalam turnamen *esport* game lokal di negara lain. Pada umumnya, dukungan yang diberikan dapat berupa bantuan manajerial yang membantu para peserta dalam menegosiasikan keikutsertaan mereka dengan penyelenggara turnamen dan agensi terkait.

Kegiatan kedua dalam unsur kegiatan adalah mendukung dan mempromosikan persebaran bahasa nasional suatu negara di negara tujuan. Penerapan kegiatan ini meliputi pemberian bantuan kepada sektor pendidikan negara penerima dalam memberikan pelatihan bahasa nasional milik negara pengirim kepada para masyarakat setempat, tenaga pengajar, penyediaan buku dalam bahasa nasional oleh negara pengirim dan mengadakan sebuah diskusi publik yang menghadirkan para individu yang berkecimpung dalam dunia pendidikan dari negara pengirim (Collins et al., 2020). Pemberian pengenalan dan pelatihan bahasa nasional negara pengirim dinilai dapat memperkenalkan budaya terutama bahasa di negara penerima. Kegiatan penyebaran bahasa ditujukan untuk membangun suatu citra positif negara pengirim kepada negara

yang menerima dan juga menghasilkan suatu sistem netral atau dikenal dengan *people to people contact* (Patjinka, 2016).

Kegiatan ketiga dalam unsur kegiatan adalah melakukan promosi atau presentasi terhadap nilai-nilai kebudayaan dari negara pengirim kepada negara penerima. Kegiatan ini dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dengan partisipasi diplomat kedalam suatu debat publik, seminar, kuliah umum, dan kegiatan yang lainnya di negara penerima. Dimana dalam kegiatan ini akan diisi dengan pembahasan seputar kebudayaa negara pengirim, melalui partisipasi yang aktif dapat menciptakan sebuah kesepahaman terkait dengan kedudukan politik serta kepentingan negara pengirik kepada negara penerima (Patjinka, 2016)

Kegiatan keempat dalam unsur kegiatan merupakan kegiatan mempromosikan kerja sama yang dijalin antara subjek budaya dari negara pengirim kepada negara penerima. Kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan menyediakan segala informasi yang relevan bagi kedua negara, baik penerima maupun pengirim. Sehingga dapat terbentuk suatu kerjasama dan hubungan antara subjek budaya (Patjinka, 2016). Lebih lanjut, kegiatan ini dapat dilakukan dengan memberikan bantuan komunikasi yang berfungsi dalam menengahi negosiasi dan komunikasi antara subjek bagi negara pengirim dan negara penerima.

Kegiatan kelima dalam unsur kegiatan merupakan negosiasi perjanjian internasional mengenai kerjasama di bidang budaya antara negara pengirim dan negara penerima. Pelaksanaan egiatan ini mencakup berbagai bentuk pembentukan perjanjian yang mengatur aspek kebudayaan seperti progra pertukaran akademisi dan pemberian bantuan beasiswa bagi negara penerima selama masa pendidikan di negara pengirim

(Patjinka, 2016). Kegiatan ini juga melibatkan perjanjian internasional yang menetapkan kerjasama dalam hal pertukaran budaya antara negara pengirim dan negara penerima.

Kegiatan keenam dalam unsur kegiatan membahas mengenai bagaimana menjaga dan mendukung hubungan yang baik kepada komunitas diaspora yang berada di negara penerima. Hubungan harmonis antara pemerintah dan diaspora dapat berperan dalam menjembatani komunikasi efektif antara negara penerima dan negara penerima. Kegiatan ini berupa pelaksanaan kegiatan yang menggunakan tema kebudayaan bagi komunitas diaspora, keterlibatan aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan oleh komunitas lokal di negara tujuan, dan berbagai upaya dalam menjaga hubungan yang telah terjalin antar dua negara (Patjinka, 2016).

Unsur keempat adalah audiens. Mark (n.d) menjelaskan diperlukan kuantitas peserta atau audiens yang mengikuti kegiatan yang diselenggarakan dalam melihat efektivitas kegiatan tersebut dalam hal diplomasi budaya yang dilakukan. Audiens yang dimaksudkan merujuk kepada para peserta yang terlibat kedalam kegiatan yang berlangsung pada konteks diplomasi budaya, sebagai contoh sebuah pameran seni dan budaya. Lebih lanjut Baskoro (2020), juga memberikan pendapatnya bahwa segala kegiatan yang berlandaskan diplomasi budaya diasumsikan mampu memberikan pengaruh kepada audiens yang ada sehingga dapat menciptakan sebuah kesepahaman antar budaya dan agama yang mendorong terciptanya perdamaian.

Tinjauan pustaka mengenai konsep serta unsur-unsur diplomasi budaya yang dikemukakan oleh berbagai ahli akan menjadi acuan bagi penulis dalam menganalisis “Peluang Dan Tantangan Penggunaan *Esport* Game Lokapala Dalam Meningkatkan Diplomasi Budaya Indonesia Di Kawasan Asia Tenggara”. Pemahaman mendalam

terhadap konsep diplomasi budaya ini diharapkan dapat memberikan perspektif yang lebih komprehensif dalam melihat peran *esport* sebagai alat diplomasi budaya.

C. Penelitian Terdahulu

Dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini, peneliti melakukan tinjauan literatur terhadap 5 penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diangkat, yaitu mengenai penggunaan *esport* sebagai sarana diplomasi budaya, berdasarkan berbagai studi yang telah dilakukan sebelumnya mengenai topik tersebut.

Penelitian yang pertama di buat oleh Achmad Fadhilla Moeslem pada tahun 2024 yang berjudul "Diplomasi Budaya Melalui Karakter Yun Jin dari Video Game Genshin Impact sebagai Upaya Perwujudan Chinese Dream". Peneliti menganalisis kontribusi HoYoverse, melalui karakter Yun Jin dalam game Genshin Impact, terhadap visi "*Chinese Dream*" yang diinisiasi oleh Presiden Xi Jinping. Penelitian ini menggunakan konsep soft power, diplomasi publik, diplomasi budaya, dan pencitraan nasional. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan korelasi antara karakter Yun Jin dan konsep diplomasi budaya terletak pada penggunaan media hiburan interaktif sebagai sarana untuk mempromosikan dan menyebarkan budaya tradisional Tiongkok ke seluruh dunia. Melalui Genshin Impact, HoYoverse berhasil memadukan elemen budaya lokal ke dalam platform global, memungkinkan pemain dari berbagai negara untuk mengenal dan mengapresiasi seni tradisional Tiongkok seperti Opera Peking. Strategi ini sejalan dengan upaya diplomasi budaya yang bertujuan membangun citra positif dan meningkatkan pengaruh budaya Tiongkok di kancah internasional.

Penelitian kedua di buat oleh Ajeng Irviani dan Sari Mutiara Aisyah yang berjudul "Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Indonesia melalui Video Game (Studi Kasus Honkai: Star Rail)" penelitian ini menganalisis peran video game *Honkai: Star Rail* sebagai alat diplomasi budaya Tiongkok dalam upaya diplomasi publik terhadap Indonesia. Penelitian ini menggunakan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen yang terdiri dari tiga dimensi: propaganda, nation-branding, dan hubungan budaya luar negeri (*foreign cultural relations*). Metodologi yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

Hasil dari penelitian mereka menunjukkan bahwa unsur sejarah dan lokasi pariwisata Tiongkok dimanfaatkan dalam game untuk memperkuat citra negara (nation-branding). Selain itu, hubungan budaya internasional dibangun melalui pengenalan elemen budaya tradisional Tiongkok, seperti pakaian, permainan, tarian, dan musik, yang diintegrasikan ke dalam game. Interaksi dan kolaborasi antar pemain global, khususnya dari Indonesia, juga berkontribusi dalam mempererat hubungan budaya antara kedua negara.

Penelitian ketiga dibuat oleh Alfi Syahrin berjudul "Analisis Turnamen Dota 2 Tahun 2019 Sebagai Bentuk Diplomasi Publik di Tiongkok". Peneliti menggunakan teori diplomasi publik dan pendekatan kualitatif pada penelitian ini. Penelitian ini dibuat untuk melihat bagaimana *esport* dijadikan sebagai alat diplomasi oleh Tiongkok terkhususnya pada game DOTA 2. Penelitian mengkaji bagaimana turnamen DOTA 2 pada tahun 2019 digunakan sebagai alat diplomasi publik oleh Tiongkok untuk membangun citra negara, memperkuat pengaruh budaya, serta meningkatkan daya tarik dan keterlibatan komunitas internasional dalam ekosistem *esport* Tiongkok.

Penelitian ini menjelaskan bagaimana kehadiran globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi telah menjadikan industri game online semakin mendapat perhatian luas, tidak hanya dari para pemain dan masyarakat internasional, tetapi juga dari berbagai organisasi serta pemerintah. Tingginya minat terhadap game online mendorong industri ini berkembang menjadi ajang turnamen yang mampu menarik wisatawan dan penggemar dari berbagai negara. Pemerintah memanfaatkan turnamen tersebut sebagai sarana diplomasi publik untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya negaranya, sebagaimana yang dilakukan Tiongkok pada tahun 2019. Melalui turnamen *The International 2019* untuk *Dota 2* di Shanghai, Tiongkok memanfaatkan kesempatan ini guna memperkenalkan negaranya kepada dunia dengan harapan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan di masa mendatang.

Sebagai tuan rumah *The International Tournament*, Tiongkok menampilkan berbagai unsur budaya khasnya, seperti *Fan Dance*, busana tradisional, ornamen, serta alat musik yang berpadu dalam pertunjukan pembukaan turnamen *Dota 2*. Penonton disuguhkan tarian khas yang diiringi musik tradisional dan orkestra rakyat Tiongkok, serta dentuman drum yang menyambut tim-tim peserta naik ke panggung. Selama turnamen berlangsung, pembawa acara dan *caster* menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Mandarin, untuk memastikan pemahaman bagi audiens global. Seluruh persiapan ini dilakukan untuk membangun citra positif Tiongkok di mata dunia sebagai tuan rumah yang profesional dan berbudaya.

Penelitian yang keempat dibuat oleh Fadjri Imam Ramadhan berjudul “Diplomasi Korea Selatan Melalui *Esport* Pada Tahun 2015-2020”. Penelitian ini dibuat untuk melihat bagaimana pengimplementasian dan juga kebijakan *modern diplomacy*

yang dilakukan oleh negara Korea Selatan melalui *esport*, khususnya pada tahun 2015-2020. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan teori konsep *modern diplomacy* dalam menganalisis penelitiannya.

Penelitian menjelaskan bagaimana *esport* telah menjadi fenomena global yang digemari oleh anak muda, termasuk di Korea Selatan, yang berada di antara dua negara maju, Jepang dan Tiongkok. Pemerintah Korea Selatan mendorong perkembangan teknologi dan budaya melalui *Korean Wave* dengan bekerja sama dengan perusahaan dan pemangku kepentingan untuk memperkuat citra sebagai negara berteknologi tinggi. Sebagai bagian dari strategi ini, pemerintah menerapkan *Modern Diplomacy* untuk meningkatkan sektor *esport* dan teknologi. Upaya ini bertujuan memperkuat posisi Korea Selatan di kancah internasional serta memperjelas peran dan pengaruh politik luar negerinya.

Korea Selatan memanfaatkan diplomasi modern dalam mengembangkan *esport* sebagai bagian dari kebijakan luar negeri untuk mencapai kepentingan nasional. Di era Industri 4.0, teknologi informasi dan internet menjadi kebutuhan utama masyarakat global, sehingga Korea Selatan menggunakan media dan publik sebagai alat untuk menyebarkan nilai serta ideologi terkait *esport*. Sebagai negara dengan teknologi tinggi *High-Tech State*, Korea Selatan berupaya melegitimasi serta mempromosikan produk-produknya, termasuk perangkat elektronik, software, video game, dan hardware. Strategi ini bertujuan untuk memperkuat dominasinya di industri teknologi dan *esport*, bersaing dengan negara maju seperti Tiongkok dan Jepang.

Korea Selatan mengimplementasikan dukungan terhadap *esport* sebagai bagian dari strategi diplomasi untuk mencapai kepentingan nasional dalam jangka pendek,

menengah, dan panjang. Pendekatan ini tidak hanya menguntungkan industri game dan pengembang, tetapi juga mendorong partisipasi masyarakat, terutama remaja, dalam mendukung inovasi kreatif. Selain itu, pemerintah berperan dalam mengawasi serta meregulasi kebijakan guna memastikan ekosistem *esport* berkembang secara berkelanjutan. Upaya ini juga diarahkan agar sejalan dengan kebijakan negara lain dalam membentuk konstelasi politik internasional yang lebih strategis.

Penelitian kelima dibuat oleh Muhammad Rheza dan Denada Faraswacyen berjudul “Kebijakan Luar Negeri Tiongkok Terhadap Pengembangan Industri Game di Kawasan Asia Tenggara 2014-2018”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menganalisis bagaimana Tiongkok menggunakan industri game online sebagai alat soft power di Asia Tenggara, yang dapat memberikan perspektif mengenai strategi diplomasi budaya melalui game.

Industri game online di Tiongkok telah berkembang pesat sejak tahun 1996, didukung oleh tingginya jumlah pengguna internet yang mencapai 802 juta jiwa, dengan 619,5 juta di antaranya merupakan pemain game online. Sebagai pasar terbesar sekaligus pengembang utama, Tiongkok menjadi target bagi banyak pengembang game dari berbagai negara. Karakteristik game online yang berfokus pada penjualan konten dan interaksi real-time berpotensi menyebarkan nilai-nilai baru ke masyarakat Tiongkok. Oleh karena itu, pemerintah Tiongkok menetapkan kebijakan untuk mengatur industri game online guna melindungi kepentingan nasional.

Pada tahun 2010, pemerintah Tiongkok memberlakukan kebijakan *Interim Measures for Administration of Online Games* untuk mengatur berbagai aspek dalam industri game online, termasuk proses pengembangan dan strategi pemasaran. Kebijakan

ini membatasi jenis game yang boleh dikembangkan dan dipasarkan di dalam negeri, yang berdampak pada pertumbuhan industri game lokal. Pada 2014, kebijakan tersebut mulai mengalami revisi dan akhirnya difinalisasi pada 2017 dengan tujuan mengurangi pembatasan guna memperluas pasar game online yang sebelumnya mengalami stagnasi. Meskipun kurang mendapat perhatian di pasar internasional, industri game di Tiongkok tetap bertahan berkat dominasinya di pasar domestik. Revisi kebijakan *Interim Measures for Administration of Online Games* oleh pemerintah Tiongkok telah mendorong pertumbuhan industri game mereka, khususnya di pasar Asia Tenggara. Beberapa game asal Tiongkok, seperti *PUBG*, *League of Legends*, dan *Honkai Impact 3rd*, berhasil meraih popularitas di wilayah tersebut. Selain itu, kebijakan ini memudahkan pengembang di Asia Tenggara dalam memperoleh lisensi game dari Tiongkok, sehingga membuka lebih banyak peluang kerja sama dalam industri game. Akibatnya, pengembang game Tiongkok kembali bersaing dengan Jepang dan Korea Selatan dalam merebut pangsa pasar di kawasan Asia Tenggara.

Meskipun regulasi *Interim Measures for Administration of Online Games* tidak lagi seketat pada periode 2010–2014, Tiongkok tetap berupaya memasukkan unsur budaya mereka ke dalam game lokal dengan cara yang lebih kreatif. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menampilkan tokoh-tokoh bersejarah dari dinasti terdahulu, seperti Houyi, Guan Yu, dan Diao Chan, untuk menarik minat pemain serta mendorong mereka mengenal lebih dalam budaya Tiongkok. Melalui pendekatan ini, pemain dapat memahami warisan sejarah Tiongkok melalui game, meskipun pengaruhnya tidak sebesar soft power Amerika Serikat yang tersebar luas melalui industri film *Hollywood*.

Dengan demikian, meskipun tidak memiliki dominasi global, Tiongkok tetap memanfaatkan industri game sebagai alat diplomasi budaya.