

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka adalah gambaran umum tertulis dari tulisan-tulisan dan sumber lain tentang topik yang dipilih. Sumber yang tercakup dalam tinjauan dapat mencakup artikel jurnal ilmiah, buku, laporan pemerintah, situs *web*, dll. Tinjauan pustaka memberikan deskripsi, ringkasan dan evaluasi dari setiap sumber.

##### **1.1.1 Hubungan Internasional**

Studi ilmu hubungan internasional terlahir karena umat manusia yang mulai menyadari bahwa hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan makhluk sosial lain karena tanpa bantuan dari pihak lain, manusia tidak akan mampu untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Hal ini juga yang menjadi salah satu sebab dibentuknya beberapa komunitas politik seperti negara oleh penduduk dunia. Kemudian negara-negara yang telah terbentuk tersebut membentuk sebuah sistem internasional yang pada akhirnya berkembang menjadi sebuah sistem global (Jackson dan Sorensen, 2009 : 2), sehingga terjalinnya hubungan antara negara yang satu dengan negara yang lain tersebut menjadi dasar kemunculan studi ilmu hubungan internasional. Hubungan internasional juga secara umum dapat diartikan sebagai kerjasama antar negara, atau unit politik yang didefinisikan secara global untuk menyelesaikan berbagai masalah. Hubungan Internasional merupakan hubungan antar bangsa, kelompok-kelompok bangsa dan

masyarakat dunia, dan kekuatan-kekuatan, proses-proses yang menentukan cara hidup, cara berfikir dan bertindak. Dalam hubungan internasional pun ada banyak interaksi negara dan masyarakat internasional (Darmayadi 2015:22).

Di masa klasik, cara yang sering dilakukan oleh suatu negara untuk memenuhi kepentingannya adalah berperang (*war*), sehingga konsep *high politic* pun muncul untuk membahas baik keamanan nasional maupun keamanan internasional. Namun dengan dampak yang ditimbulkan oleh peperangan yang telah terjadi seperti perang dunia II, masyarakat internasional mulai berfikir untuk mencari cara lain untuk memenuhi kebutuhan mereka tanpa harus berperang dan muncul pandangan masyarakat yang ingin menciptakan tatanan dunia yang damai (*peace*). Oleh karena itu, masyarakat internasional yang mulai mencari cara lain untuk tetap mempertahankan hidup mereka, mengembangkan dan memanfaatkan teknologi informasi, komunikasi dan transportasi, sehingga dapat membentuk suatu komunitas baru di luar negara agar dapat memenuhi kebutuhan mereka dengan menjalin kerjasama internasional di berbagai bidang seperti ekonomi, sosial, lingkungan dan lain-lain. Dari cara baru tersebut munculah konsep baru dalam studi ilmu hubungan internasional yang disebut dengan *low politic*.

Seiring berkembangnya studi hubungan internasional ini konsep *state actor* dan *non-state actor* yang mana hubungan internasional tidak hanya memandang negara sebagai aktor tunggal namun terdapat aktor-aktor lain yang juga mempengaruhi perkembangan dunia seperti yang dikemukakan oleh J.C Johari bahwa :

“hubungan internasional merupakan hubungan atau interaksi antara aktor-aktor, baik negara maupun non-negara yang bisa berbentuk politik, ekonomi, sosial, dan budaya yang memiliki konsekuensi penting bagi aktor-aktor lain di luar yurisdiksi unit politiknya. Sedangkan ruang lingkup hubungan internasional sangat luas yaitu mencakup berbagai hubungan atau interaksi baik itu antar negara maupun asosiasi dan organisasi non-negara baik hubungan yang bersifat politik maupun yang non-politik seperti ekonomi, sosial dan kemanusiaan” (J.C Johari, 2009 : 71).

Keadaan tersebut mempengaruhi perkembangan studi ilmu hubungan internasional karena pada dasarnya studi ini bertujuan untuk mempelajari perilaku *state actor* dan *non-state actor* di dalam arena transaksi internasional yang dapat berwujud perang, kerjasama, pembentukan aliansi, organisasi nasional maupun internasional dan lain-lain.

### **1.1.2 Soft Power**

Konsep *Soft Power* pertama kali dikemukakan oleh Joseph S. Nye pada tahun 1990. Konsep *power* sendiri menurut Nye adalah kemampuan dalam hal mempengaruhi orang lain untuk melakukan apa yang kita inginkan. Terdapat tiga cara untuk mempraktikkan power, yaitu dengan memaksa lewat ancaman, membujuk dengan memberikan bayaran, atau yang terakhir dengan menarik perhatian atau memikat hati. Cara yang memaksa dan membujuk disebut sebagai *Hard Power*, yakni ditandai dengan penggunaan kekuatan militer maupun kekayaan ekonomi, sedangkan cara yang menarik perhatian atau memikat hati disebut sebagai *Soft*

*Power*. Nye mendeskripsikan *Soft Power* sebagai kemampuan untuk mendapatkan atau memenuhi kebutuhan yang kita inginkan dan kita butuhkan dari orang lain dengan cara memunculkan ketertarikan dibandingkan melakukan paksaan atau bayaran. *Soft Power* ini terletak pada kemampuan suatu pihak dalam membentuk ketertarikan dan perhatian dari pihak lain (Nye, 2004, *The Benefits of Soft Power*, Melalui <http://hbswk.hbs.edu/archive/4290.html>, diakses pada 29 April 2021).

Menurut Nye, *soft power* suatu negara bertumpu pada tiga sumber :

“budaya yang menarik bagi orang lain, nilai-nilai politik yaitu ketika merekahidup di dalam dan di luar negeri, dan kebijakan luar negeri yaitu saat orang lain melihat negara ini memiliki kepemilikan yang sah atas suatu kebijakan politik dan otoritas” (Nye, 2008 : 11)

Beberapa bentuk *soft power* antara lain ialah ideologi, teknologi, pendidikan, dan kebudayaan. Dengan demikian, dalam mengejar kepentingan nasionalnya negara tidak pernah bisa bertindak sendirian sehingga membutuhkan aktor-aktor lain seperti agen-agen swasta, institusi keagamaan dan pendidikan, serta perusahaan transnasional yang bergerak dalam bisnis perdagangan, komunikasi dan informasi, seni, dan budaya. *Soft power* adalah kekuatan daya tarik (*attractive power*) yang hanya dapat dihasilkan apabila sumber-sumber yang dikerahkan melalui diplomasi publik memiliki daya tarik yang cukup atraktif untuk mempengaruhi ketertarikan dari target atau pihak penerima *soft power* yang dituju. Oleh karena itu, dalam pembentukan *soft power*, selain mengidentifikasi sumbernya perlu juga untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa yang membuat sumber-sumber *soft power*

tersebut dapat menarik dan dapat diterima oleh pihak yang menerima *soft power* tersebut.

Mempromosikan citra baik dari suatu negara bukanlah sesuatu yang baru di dalam studi hubungan internasional. Namun di masa sekarang ini, kondisi untuk membangun suatu *Soft Power* telah mengalami perubahan, begitu juga dengan konteks internasional yang telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan globalisasinya. Nye berpendapat bahwa konteks sangat menentukan dampak dan hasil suatu *Soft Power*. Terlepas dari sumber mana *Soft Power* tersebut berasal, bila dibandingkan dengan hard power, *Soft Power* lebih banyak bergantung terhadap adanya kemauan dari sang penerima. Oleh karena itu, *Soft Power* tidaklah konstan, namun sesuatu yang dapat berubah-ubah berdasarkan waktu, tempat, dan kondisi.

Kebudayaan sebagai salah satu sumber utama *soft power* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *high culture*, seperti seni, literatur, dan pendidikan yang menarik perhatian pihak tertentu, serta *pop culture*, yang berfokus pada produksi hiburan massal.

Kebudayaan pada tingkat paling dasar dapat didefinisikan sebagai simbol, norma, dan nilai bersama dalam organisasi sosial (Walsham, 2002). Kebudayaan nasional mengacu pada seperangkat nilai-nilai yang dianut oleh anggota suatu bangsa (Gurung dan Prater, 2006).

Budaya adalah karakteristik unik dari suatu kelompok sosial; nilai dan norma yang dianut oleh anggotanya membedakannya dari kelompok sosial lain dan dipengaruhi oleh suatu keyakinan.

Manusia hidup sebagai makhluk budaya yang memiliki akal, budi dan daya untuk dapat membuahkan suatu gagasan dan hasil karya yang berupa seni, moral, hukum, dan kepercayaan yang dilakukan dan membentuk kebiasaan atau adat istiadat yang kemudian diakumulasikan dan ditransmisikan secara sosial. Budaya berfungsi untuk mendasari, mendukung, dan mengisi masyarakat dengan nilai-nilai hidup untuk dapat menggerakkan, bertahan, dan membuat masyarakat agar hidupnya lebih baik, dan lebih manusiawi.

Kathy S. Stolley membagi budaya menjadi “*High Culture*” (budaya tinggi) dan “*Low Culture*” (budaya rendah). *High Culture* adalah budaya yang dikaitkan dengan kaum elit sosial yang memiliki kekuatan untuk menguasai kaum masyarakat lainnya. *High Culture* dikaitkan dengan kaum elit karena aktivitas dalam budaya tinggi ini tidak bisa dilakukan oleh masyarakat yang ekonominya berada di kelas menengah ke bawah. Budaya tinggi mencakup musik klasik, galeri seni, pertunjukkan opera, literatur filsafat atau ilmiah, produksi anggur, dan makanan mewah yang dikonsumsi oleh segelintir individu sehingga budaya tinggi ini disebut juga sebagai budaya elit.

*Low Culture* atau budaya rendah ini dinilai kurang tepat secara etika karena berkonotasi buruk sehingga istilah *Low Culture* diganti dengan istilah yang dinilai lebih tepat yaitu *Popular Culture* atau Budaya Populer.

### 1.1.3 Diplomasi

Diplomasi merupakan salah satu kajian utama dalam studi hubungan internasional. Secara etimologis, diplomasi berasal dari kata bahasa Yunani *diploun*. Di dalam kamus atau ensiklopedi, terdapat banyak ragam arti dan makna dari kata diplomasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Umum Bahasa Indonesia, Diplomasi berarti urusan dalam penyelenggaraan perhubungan resmi antara satu negara dengan negara lain, atau urusan kepentingan suatu negara dengan perantaraan wakil-wakilnya di negara lain (Shoelhi, 2018 : 74). Kluber juga mendefinisikan dengan menitik beratkan aspek seni berkomunikasi. Menurut Kluber, diplomasi adalah seluruh pengetahuan serta dasar-dasar yang diperlukan untuk melaksanakan aneka urusan resmi antar negara (Shoelhi, 2018 : 75). Dalam definisi ini, diplomasi mencakup kegairahan pencetusan ide mengenai pengelolaan masalah internasional. Pengendalian hubungan luar negeri, pengelolaan pertukaran informasi, baik dalam situasi damai maupun dalam keadaan permusuhan.

Sir Ernest Satow pada tahun 1922 telah mendefinisikan diplomasi sebagai aplikasi intelejen dan taktik untuk menjalankan hubungan resmi antara pemerintahan berdaulat, yang kadangkala diperluas dengan hubungan dengan negara-negara jajahannya (Djelantik, 2017 : 3-4). Sejalan dengan definisi Satow, Barston mendefinisikan diplomasi sebagai manajemen hubungan antar negara atau hubungan antar negara dengan aktor-aktor hubungan internasional lainnya (Djelantik, 2017 : 4). Negara, melalui perwakilan resmi dan aktor-aktor lain berusaha untuk menyampaikan, mengkoordinasikan, dan mengamankan kepentingan nasional khusus atau yang lebih luas, yang dilakukan melalui

korespondensi, pembicaraan tidak resmi, saling menyampaikan cara pandang, lobby, kunjungan dan aktivitas-aktivitas lainnya yang terkait (Djelantik, 2017 : 4). Diplomasi didefinisikan oleh Geoff Berridge dan Alan James sebagai penyelenggaraan hubungan antara negara-negara yang berdaulat melalui diplomat untuk mempromosikan negosiasi internasional (Berridge dan James, 2012 : 69). Secara konvensional, pengertian diplomasi adalah usaha suatu negara dalam rangka memperjuangkan kepentingan nasionalnya di dunia internasional (Roy, 2006 : 9).

Diplomasi juga dapat diartikan sebagai salah satu cara yang dipakai untuk menghindari perang dan konflik sehingga dari konsepsi untuk menghindari perang ini munculah teori-teori serta instrumen untuk mencapai perdamaian.

Saat ini praktik diplomasi dipengaruhi oleh perkembangan dalam teknologi dan informasi, peningkatan peran media massa, globalisasi dalam bisnis dan sistem keuangan sehingga meningkatkan aktivitas diplomasi ekonomi, dan peningkatan partisipasi publik dalam hubungan internasional. Dengan perubahan praktik diplomasi ini banyak negara yang mencoba memperkuat peran warga negaranya dalam diplomasi.

#### **1.1.3.1 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 non-negara untuk memahami budaya, perilaku dan mengatur hubungan, mempengaruhi opini dan tindakan untuk meraih tujuan kepentingan nasionalnya. Dengan adanya perkembangan ini juga, maka 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 (Djelantik, 2017 : 188).

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. Maka dari itu

diperlukan kerjasama antara aktor negara dengan aktor non-negara yang ditunjukkan untuk meningkatkan nilai tawar pemerintah. Aktor non-negara ini dapat berinteraksi dengan rekanan mereka dalam mempengaruhi, memberikan masukan, dan menerapkan kebijakan luar negeri.

### **1.1.3.2 Diplomasi Budaya**

Budaya mengacu pada masyarakat dan cara hidupnya. Hal ini menunjukkan bahwa budaya merupakan seperangkat nilai dan keyakinan, atau sekelompok perilaku yang dipelajari dan bagikan dengan orang lain dalam masyarakat tertentu, dan memberi rasa memiliki dan identitas. Karena itu, pemahaman budaya menjadi lebih penting karena panggilan untuk berinteraksi dengan banyak individu dari negara lain dan budaya lain (Lee, 2006).

Diplomasi budaya merupakan sebuah pertukaran ide, informasi, seni, serta aspek kebudayaan lainnya yang bertujuan untuk menjaga sikap saling pengertian antara satu negara dengan negara lain maupun antar masyarakatnya (Cummings, 2003:1)

Pendapat lain dari Tulus Warsito dan Wahyuni Kartikasari dalam bukunya yang berjudul *Diplomasi Kebudayaan; Konsep dan Relevansi Bagi Negara Berkembang: Studi Kasus Indonesia*. Warsito dan Kartikasari mendefinisikan diplomasi budaya sebagai hasil atau upaya budi daya manusia yang biasanya termanifestasi dalam pendidikan, kesenian, ilmu pengetahuan, olah raga, dan lain-lain.

Kegiatan yang dilakukan untuk tujuan diplomasi kebudayaan tidak hanya dilakukan oleh pemerintah, melainkan dapat dilakukan oleh lembaga-lembaga seperti Lembaga Swadaya Masyarakat, masyarakat, individu-individu, termasuk warga negara. Lebih lanjut Warsito dan Kartikasari mengelompokkan diplomasi kebudayaan menjadi dua, yaitu diplomasi kebudayaan makro dan diplomasi kebudayaan mikro.

Secara umum kebudayaan makro yang diungkapkan oleh Warsito dan Kartikasari adalah segala hasil dan upaya budidaya manusia terhadap lingkungan, sehingga dapat diartikan kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang kemudian dapat dipelajari untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya. Sedangkan diplomasi kebudayaan mikro merupakan hasil dari diplomasi kebudayaan makro, berupa pendidikan, ilmu pengetahuan, olahraga dan kesenian (Warsito dan Kartikasari, 2007:2-19). Terdapat beberapa tujuan dari diplomasi kebudayaan yaitu:

1. Tujuan diplomasi kebudayaan lebih luas dari pada pertukaran kebudayaan, misalnya mengirim utusan ke luar negeri untuk memperkenalkan kebudayaan satu negara ke negara lain.
2. Membangun pengetahuan baru dan kepekaan terhadap negara lain untuk mewujudkan hubungan yang lebih baik antara masyarakat dengan bangsanya.
3. Mempengaruhi pendapat masyarakat negara lain guna mendukung suatu kebijakan luar negeri tertentu.

Diplomasi budaya tergolong dalam bahasan *Soft Power* sebagai suatu kekuatan politik yang dipengaruhi budaya, nilai, ide sebagai sisi lain dari hard power yang menggunakan kekuatan militer.

Terdapat tiga kriteria mengapa diplomasi budaya menjadi nilai penting dalam teori hubungan internasional. Pertama, untuk mengurangi intensitas kekuatan militer pasca perang dingin, budaya dipandang sebagai sebuah bentuk kekuatan baru dalam hubungan internasional.

Kedua, setiap Negara bangsa juga harus membangun dasar dan batas jaringan nonsekuritas dalam hal mempertahankan identitas bangsa. Budaya yang terdiri dari berbagai aspek menjadi identitas suatu Negara di mata internasional.

Ketiga, diplomasi budaya juga bisa menjadi alasan kuat dalam hal membentuk sebuah sistem internasional baru, baik berupa organisasi regional maupun global.

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 (Djelantik, 2017 : 191), 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.

#### **1.1.4 Kepentingan Nasional**

Kepentingan nasional biasa disebut sebagai kebutuhan negara. Kepentingan ini disesuaikan dengan berbagai kondisi dari suatu negara, baik secara politik, ekonomi, militer, dan juga sosial budaya. Kepentingan nasional juga dapat didasari oleh suatu *power* yang ingin diciptakan negara tersebut, sehingga dapat memberikan dampak langsung bagi pertimbangan negara agar dapat pengakuan dari dunia. Peran suatu negara dalam memberikan bahan sebagai dasar dari kepentingan nasional tidak dapat dihindari akan menjadi kacamata masyarakat internasional sebagai negara yang menjalin hubungan yang terlampir dari kebijakan luar negerinya.

Kepentingan nasional yang dimiliki oleh setiap negara berbeda satu sama lain. Hal ini dikarenakan kepentingan nasional dipengaruhi oleh faktor-faktor demografi, karakter, budaya, bahkan sejarah dari negara tersebut. Sehingga suatu negara dapat mempertimbangkan atau melihat kondisi dari keunggulan-keunggulan yang dimiliki oleh negara tersebut demi mencapai kepentingannya. Pelaksanaan kepentingan nasional dapat dicapai melalui kerjasama bilateral,

multilateral, maupun kerjasama dengan aktor-aktor hubungan internasional lainnya, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan negara tersebut (Coulumbis & Walfe, 2004: 115).

Setiap negara memiliki kepentingan nasional yang berbeda ketika berinteraksi dalam lingkungan internasional. Maka dari itu, menetapkan rumusan prioritas dari kepentingan nasional yang ingin dicapai oleh negaranya diperlukan untuk menciptakan hubungan yang tertib di dunia internasional. Menurut Robinson, terdapat beberapa klasifikasi yang membagi kepentingan nasional, yaitu:

1. *Primary Interest*, dalam kepentingan nasional ini perlindungan atas wilayah, negara, identitas politik, kebudayaan dan kelanjutan hidup bangsa terhadap berbagai gangguan dari luar. Semua negara mempunyai kepentingan ini dan sering dipertahankan dengan pengorbanan besar sehingga pencapaian kepentingan primer ini tidak pernah dikompromikan.
2. *Secondary Interest*, kepentingan selain kepentingan primer tetapi cukup memberikan kontribusi, seperti melindungi warga negara di luar negeri dan mempertahankan kekebalan diplomatik di luar negeri.
3. *Permanent Interest*, merupakan kepentingan yang bersifat konstan dalam jangka waktu yang cukup lama.
4. *General Interest*, kepentingan yang diberlakukan untuk banyak negara atau untuk beberapa bidang khusus seperti dalam bidang perdagangan dan lain-lain.

5. *Specific Interest*, kepentingan yang tidak termasuk kepentingan umum, namun biasanya diturunkan dari sana (Coulumbis dan Walfe. 2004 : 110).

### **1.1.5 Video Game**

Di dunia yang memiliki pertumbuhan populasi yang cepat, proses migrasi, dan globalisasi, ada peningkatan minat untuk mendukung pendidikan antar budaya. 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 *video game*. Sering kali suatu film atau *video game* memiliki unsur kebudayaan yang ada di negara asalnya.

*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 masa, metode umum untuk bercerita dan merepresentasikan sesuatu (Shapiro, 2014). *Online game* telah menjadi aktivitas online terpopuler kedua setelah video streaming. 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 atau *video game* (Greenfield, 2004).

Budaya populer terlibat dalam politik dunia dengan cara yang beragam dan digunakan oleh negara sebagai salah satu *soft power*-nya. Hubungan sebab akibat ini belum dieksplorasi dengan baik oleh arus utama hubungan internasional. Misalnya, mengingat jumlah waktu yang dihabiskan banyak orang, sebagai anak-anak maupun sebagai orang dewasa dalam berbagai teks dan praktik budaya populer seperti televisi, film, musik, pariwisata, novel, berita dan media sosial, olahraga, *video game*, maka kebijakan luar negeri mereka dan keyakinan politik lainnya serta perilaku konsekuennya kemungkinan besar akan dipengaruhi oleh budaya populer tersebut.

*Video game* merupakan salah satu media hiburan salah satu hiburan yang paling populer untuk semua kalangan usia. Sejak pertama kali ditemukan sampai saat sekarang, teknologi *game* telah mengalami kemajuan yang terbilang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan berkembangnya jenis, produk, alat dan jenis interaksi game dengan penggunaan yang semakin beragam bentuknya.

*Game* merupakan sebuah bentuk seni dimana penggunanya, disebut dengan pemain (*player*), diharuskan membuat keputusan-keputusan dengan tujuan untuk mengelola sumber daya yang diperoleh dari kesempatan-kesempatan bermain miliknya, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. *Video game* adalah bentuk permainan yang interaksi utamanya melibatkan media video (dan biasanya melibatkan audio). Berdasarkan representasi visualnya, *game* dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu *game* 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D). *Game* 2D adalah game, yang secara matematis, hanya melibatkan 2 elemen koordinat kartesius, yaitu  $x$  dan  $y$ , sehingga konsep kamera pada game 2D hanya menentukan “gambar” mana

pada *game* yang dapat dilihat oleh pemain. Sedangkan *game* 3D adalah *game* yang selain melibatkan elemen x dan y, juga melibatkan elemen z pada perhitungannya, sehingga konsep kamera pada *game* 3D benar-benar menyerupai konsep kamera pada kehidupan nyata, yaitu selain digeser (seperti pada *game* 2D), juga dapat diputar dengan sumbu tertentu.

Nick Robinson berpendapat tentang *video game*, jika kita meninggalkan studi budaya populer ke disiplin lain, atau (antar) disiplin baru seperti 'studi permainan', ruang lingkup hubungan internasional "untuk membuat kontribusi yang jangka panjang mungkin dibatasi" (2012: 505), dan studi budaya populer akan terus didominasi oleh kepentingan dan agenda intelektual lainnya. Untuk menghindari hal ini, sambil tetap mengakui pentingnya budaya populer, oleh karena itu secara aktif melibatkan keterlibatan dengan disiplin ilmu lain. Hubungan internasional akan mendapatkan keuntungan dari batas-batas yang lebih rapuh, dan dari menggabungkan kekuatan pendekatan disiplin lain terutama untuk memahami budaya populer.

Maka, harus jelas bahwa kita telah mengubah pemahaman kita tentang apa yang dianggap sebagai politik dunia. Semua orang yang bermain *video game* dapat tenggelam dalam budaya populer dan menjadi aktor di panggung politik dunia dalam berbagai cara. Orang berteori tentang dan mempraktikkan politik dunia melalui produksi, konsumsi, dan interpretasi teks budaya populer, apakah mereka menerima makna di dalamnya tanpa masalah, atau menantang, menolak, atau menumbangkannya. Mereka terlibat dalam praktik budaya populer yang secara bersamaan dunia politis.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Republik Rakyat Tiongkok merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan yang berpotensi untuk menjadi *soft power* negaranya. Sebagai negara yang berdaulat, perlu untuk menjalin hubungan baik dengan negara lainnya agar dapat memenuhi kepentingan dan kebutuhan-kebutuhannya melalui diplomasi. Di dunia yang memiliki pertumbuhan populasi yang cepat, proses migrasi, globalisasi, dan 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*.

Maka dari itu, Tiongkok mengatur industri konten media di negaranya, dengan memperkenalkan kebijakan baru untuk perlisian game digital pada 22 April 2019. Kebijakan tersebut membatasi jumlah game yang dirilis setiap tahunnya dan mendorong para penerbit game untuk membuat game yang diajukan untuk mempertimbangkan nilai-nilai sosial inti Tiongkok, yang mencakup game yang mempromosikan budaya tradisional, terutama dengan keakuratan terkait sejarah, politik, dan hukum. Kebijakan tersebut memperlihatkan bahwa pemerintah Tiongkok memprioritaskan game yang memiliki unsur kebudayaan dan nilai-nilai dari masyarakat Tiongkok.

Melalui kebijakan tersebut, Tiongkok berupaya untuk mendapatkan perhatian masyarakat internasional, serta menciptakan kesan baik negaranya di dalam masyarakat internasional melalui kebudayaan dan kekayaan negara tersebut melalui

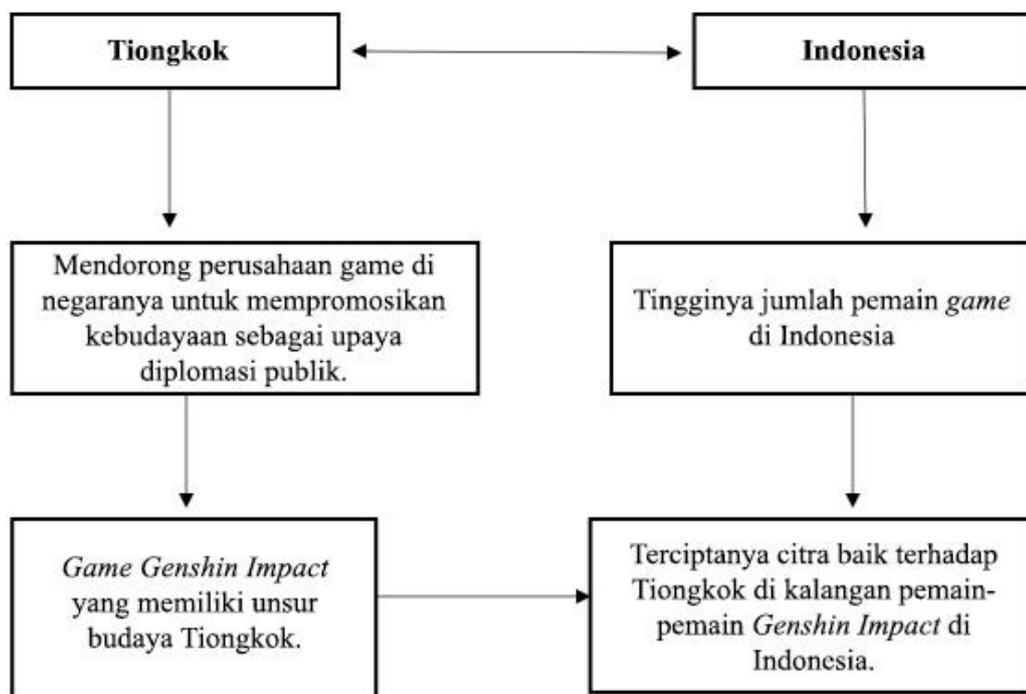
*video game*. *Genshin Impact* merupakan salah satu *game* yang telah disetujui melalui kebijakan tersebut dan rilis di tahun 2020. *Genshin Impact* memiliki banyak unsur budaya, kepercayaan, dan filosofis yang berasal dari Tiongkok. *Game* ini dapat memberikan kesan terhadap Tiongkok melalui unsur kebudayaan yang digambarkan didalam *game* tersebut kepada pemain-pemainnya.

*Genshin Impact* menjadi salah satu *game* terpopuler dan terlaris di dunia, termasuk di Indonesia. Indonesia dengan jumlah pengguna internet terbesar keempat di dunia, memiliki 43,7 juta pemain *game* aktif saat ini. *Game Genshin Impact* telah berhasil mengamankan dua penghargaan di Indonesia. *Genshin Impact* memenangkan penghargaan *Best Game and User's Choice Game* dari *Google Play Awards 2020* untuk wilayah Indonesia. Dengan memperoleh penghargaan tersebut, menunjukkan bahwa tingginya ketertarikan pemain-pemain *game* di Indonesia pada *Genshin Impact*.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya mengenai diplomasi, bahwa diplomasi juga bertujuan untuk mendapatkan perhatian masyarakat internasional, serta menciptakan kesan baik negaranya di dalam masyarakat internasional melalui kebudayaan dan kekayaan negara tersebut. *Game* ini dapat menciptakan kesan baik terhadap negara Tiongkok melalui unsur kebudayaan yang terdapat didalam *game* tersebut kepada pemain-pemain dari berbagai negara termasuk Indonesia. Di dalam masyarakat Indonesia sendiri Republik Rakyat Tiongkok memiliki citra yang kurang baik sejak beberapa tahun kebelakang. Masyarakat di Indonesia beranggapan bahwa Tiongkok memiliki pengaruh yang besar terhadap negaranya, akan tetapi besarnya pengaruh tersebut tidak diikuti oleh citra positifnya di mata

masyarakat Indonesia. Maka dari itu, melalui popularitas *game Genshin Impact* di Indonesia, Tiongkok dapat memunculkan citra positif dari negaranya di mata publik Indonesia khususnya di kalangan muda.

Secara singkat, pemikiran kerangka tersebut dapat di lihat di dalam model kerangka pemikiran berikut.



Gambar 2.1 Model Kerangka Pemikiran