

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa Mobile Legends telah memainkan peran yang signifikan dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia. Adanya keterlibatan perusahaan multinasional ini telah berhasil menggunakan produknya berupa game online dalam memperkenalkan nilai-nilai serta meningkatkan citra positif dari Tiongkok, memperkuat hubungan antara Tiongkok dan Indonesia, dan meningkatkan pemahaman bersama serta rasa saling percaya antar negara dan masyarakat. Dalam penjelasan teori diplomasi publik dan bisnis global yang dipaparkan oleh Jay Wang, Mobile Legends adalah contoh nyata bagaimana perusahaan multinasional dapat menjadi agen diplomasi publik. Mobile Legends telah menciptakan inovasi baru bahwa game online dapat membentuk citra suatu negara dan memberikan dampak positif berupa perubahan opini masyarakat terhadap suatu negara Tiongkok dengan menekankan unsur-unsur budaya di dalam gamenya.

Selain itu, Mobile Legends memanfaatkan popularitas Mobile Legends di Indonesia berkontribusi pada hubungan yang lebih erat antara kedua negara. Interaksi melalui komunitas game, turnamen, dan acara terkait memberikan platform untuk kerjasama dan interaksi yang positif antara masyarakat Indonesia dan Tiongkok. Dengan hadirnya Mobile Legends ini menjadi terobosan baru dalam diplomasi dikarenakan game ini menjadi alat yang efektif untuk menjangkau generasi muda

Indonesia. Melalui pengalaman bermain, para pemain tidak hanya menikmati hiburan tetapi juga terlibat dalam interaksi budaya secara tidak langsung, dan Mobile Legends menunjukkan bagaimana platform digital dan game online dapat digunakan sebagai saluran diplomasi publik yang efektif. Interaksi yang terjadi di dunia maya menciptakan jejaring sosial dan komunikasi yang luas, melampaui batas-batas geografis dan politik. Dengan demikian, Mobile Legends merupakan salah satu contoh upaya yang signifikan dalam diplomasi publik dikarenakan dapat menjadi medium strategis untuk mempromosikan budaya, memperkuat hubungan bilateral, dan menjangkau audiens muda di Indonesia, serta adanya pemanfaatan teknologi dan platform digital seperti Mobile Legends menunjukkan potensi besar dalam diplomasi publik modern.

1.2 Saran

Berikut merupakan bentuk saran penelitian yang penulis ajukan:

1. Untuk pemerintah Tiongkok dan Indonesia, di harapkan dapat lebih memperhatikan perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi khususnya dalam industri untuk dijadikan sebagai alat diplomasi. Diharapkan lebih banyak lagi upaya yang dilakukan dalam memanfaatkan minat dan popularitas suatu produk yang berkembang di masyarakat sebagai pembentukan upaya kerja sama serta dapat meningkatkan hubungan diplomasi antar negara.
2. Untuk peneliti yang akan datang diharapkan bisa membuat kajian dengan menganalisisnya melalui pisau analisis yang lebih kompleks, menggunakan

metode dan teori yang berbeda pada penelitian selanjutnya agar dapat menghasilkan kebaruan penelitian. Dengan demikian, dapat menghasilkan karya ilmiah yang lebih solutif dan praktis sehingga dapat digunakan sebagai rujukan bagi para pembuat kebijakan.

