

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebangkitan Tiongkok dalam faktor ekonomi dan teknologi telah melalui proses yang panjang. Tindakan ini tidak lepas dari kebijakan yang dikeluarkan pemerintah yang mendukung serta mendorong riset dan pengembangan teknologi yang terus berkembang.¹ Dibawah kepemimpinan Xi Jinping, Tiongkok mengalami peningkatan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan bidang pertanian, biotek, energi, teknologi informasi, robotika, hingga perangkat lunak.² Pada tahun 2015, Tiongkok memiliki ambisi menjadi negara adidaya dunia yang akan menggeser posisi Amerika Serikat pada 2050 dengan visi “Made in China 2025”.

Pertumbuhan ekonomi Tiongkok sendiri mengalami peningkatan semenjak dipimpin oleh Xi Jinping, yaitu selama tahun 2012-2019, ekonomi Tiongkok selalu berada di atas 5%. Namun, ketika terjadi pandemi Covid-19 pertumbuhannya melambat dan hanya tumbuh 2,24% pada 2020. Perekonomian Tiongkok sempat bangkit dan tumbuh 8,11% pada 2021. Tetapi, pada 2022 ekonomi Tiongkok kembali melambat karena hanya mampu tumbuh 2,5% hingga semester I 2022.³ Pada tahun 2023 pertumbuhan ekonomi Tiongkok mencapai 5,4 % dan akan di proyeksikan

¹ Nur Fajar Absor, Arief Hidayat, and Rahayu Permana, “Kebangkitan Tiongkok Sebagai Raksasa Baru Dunia Tahun 1976-2013” 11, no. 1 (2022): 16–34.

² Sugiarto Pramono Yoga Suhaarman, “Strategi Kebangkitan Ekonomi Tiongkok Dan Pendekatan Long Cycle Transisi Kekuasaan Politik Dunia 1” 18, no. 1 (2021): 1–20

³ Viva Budy Kusnandar, “Ini Pertumbuhan Ekonomi Tiongkok Di Era Kepemimpinan Xi Jinping.” Databoks, 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/10/24/ini-pertumbuhan-ekonomi-tiongkok-di-era-kepemimpinan-xi-jinping> date access 11 Maret 2024.

melambat pada tahun 2024 sebesar 4,6 % di tengah berlanjutnya pelemahan pasar properti dan lemahnya permintaan eksternal.⁴

Pada Pertumbuhan Teknologi dan Komunikasi sendiri, Tiongkok merupakan salah satu sektor paling dinamis dalam meningkatkan perekonomian. Menurut perusahaan konsultasi teknologi informasi (TI) IDC. Impor TIK Tiongkok pada tahun 2017 berjumlah \$528 miliar, sementara ekspor mencapai \$781 miliar, dan pada tahun 2021 pasarnya mencapai \$8,1 triliun, mewakili 55% PDB Tiongkok.⁵

Selain adanya perkembangan teknologi berupa komunikasi dan perangkat keras, Tiongkok juga berfokus dalam meningkatkan upaya teknologi industri game online. Menurut Laporan Industri Game China 2022 yang dirilis pada Konferensi Tahunan Industri Game China di kota metropolis Guangzhou di China selatan, melaporkan bahwa dalam perkembangan game online di Tiongkok telah secara aktif memperluas industri game mereka ke luar negeri. Selama 2019 sampai 2022, game-lokal Tiongkok telah meraup lebih dari 100 miliar yuan atau sekitar \$14,7 miliar dalam pendapatan penjualan tahunan dari pasar luar negeri.⁶

Perkembangan game online di Tiongkok meningkat sebesar 7,5% secara tahunan menjadi \$55,2 miliar selama lima tahun hingga tahun 2023. Pada tahun 2024 Tiongkok diperkirakan akan menghasilkan pendapatan sebesar \$128,90 miliar pada

⁴ Novita Intan, "IMF Revisi Pertumbuhan Ekonomi Tiongkok 2023 Dan 2024," *Republika*, 2023, <https://ekonomi.republika.co.id/berita/s3sbow502/imf-revisi-pertumbuhan-ekonomi-tiongkok-2023-dan-2024> date access 12 Maret 2024.

⁵ Mordor Intelligence, "Analisis Ukuran & Pangsa Industri Game Di Tiongkok - Tren & Prakiraan Pertumbuhan (2024 - 2029)," Mordor Intelligence, 2023, <https://www-mordorintelligence-com.translate.goog/industry-reports/chinese-gaming> Date Access 8 Maret 2024.

⁶ Marie Dealessandri, "Pasar Game Tiongkok Mencapai \$45,5 Miliar Pada Tahun 2022," *Lurkit*, 2023, <https://www-gamesindustry-biz.translate.goog/chinas-games-market-reached-455bn-in-2022?> Date Access 6 Maret 2024.

Industri game,⁷ dan akan diperkirakan akan terus tumbuh pada tahun 2029, dengan CAGR sebesar 7,63% selama periode perkiraan (2024-2029).⁸ Pemerintah Tiongkok mulai meningkatkan perhatiannya terhadap industri game online dengan pemberlakuan regulasi bernama *Interim Measures for Administration of Online Games* yang mengatur tentang pengembangan, produksi, publikasi online game, pembelian lisensi luar negeri, pengelolaan mata uang virtual, dan memberikan sertifikasi legal kepada setiap entitas bisnis yang terlibat dalam industri.⁹ Peraturan ini berisi pembatasan produksi, pengembangan, dan penerbitan MMO (*Massively Multiplayer Online*) yang hanya dapat dilaksanakan jika telah mendapat legitimasi hukum dari pemerintah Tiongkok. Meski tidak terlibat langsung, pemerintah Tiongkok tetap membantu industri game online lokal dengan membuat kebijakan pelarangan impor konsol, membatasi perusahaan dan produk online asing memasuki pasar Tiongkok, dan memberikan subsidi kepada perusahaan game lokal Tiongkok.¹⁰

Perhatian lanjutan Tiongkok terhadap perkembangan game online terlihat pada pidato Xi Jinping tahun 2013 yang bertajuk “*Enhance China's Cultural Soft Power*” ia mengatakan bahwa untuk memperkuat kebudayaan Tiongkok, perlu dilakukan penyebaran nilai-nilai budaya Tiongkok modern. Xi Jinping juga mengatakan bahwa

⁷ Angga Nurdin Rachmat et al., “Hubungan Diplomasi Publik Tiongkok Dan Jepang Melalui Perkembangan Game Online” 5, no. 1 (1972): 1–20.

⁸ Mordor Intelligence, “Analisis Ukuran & Pangsa Industri Game Di Tiongkok - Tren & Prakiraan Pertumbuhan (2024-2029),” Mordor Intelligence, 2023, <https://www-mordorintelligence-com.translate.goog/industry-reports/chinese-gaming> Date Access 8 Maret 2024.

⁹ Muhammad Rheza Arfianda and Denada Faraswacyen L Gaol, “Kebijakan Luar Negeri Tiongkok Terhadap Pengembangan Industri Game Online Di Kawasan Asia Tenggara 2014 – 2018 Soft Power Tiongkok Dalam Industri Game Online,” 2018.

¹⁰ Muhammad Rheza Arfianda dan Denada Faraswacyen L. Gaol, “Kebijakan Luar Negeri Tiongkok terhadap Pengembangan Industri Game Online di Kawasan Asia Tenggara 2014-2018”, Balcony, (2019).

pemerintah Tiongkok harus melakukan investasi pembangunan untuk memperjelas gagasan Tiongkok dan memperluas platform periklanan di luar negeri sehingga budaya Tiongkok dapat dikenal melalui komunikasi dan diseminasi internasional. Pemerintah Tiongkok juga aktif di bidang diplomasi publik, seperti mempromosikan media hiburan seperti film, acara TV, game online, untuk mendapatkan akses yang lebih luas ke pasar internasional.¹¹

Asia Tenggara adalah salah satu pasar game dengan pertumbuhan yang relatif cepat di dunia. Mengutip dari data yang diperoleh Niko Partners pada Oktober 2023, mengatakan bahwa Asia Tenggara memiliki pendapatan US\$ 6 Miliar dan menampung hampir 300 juta pemain game pada tahun 2023. Jumlah tersebut merupakan 7% dari pendapatan di Asia dan 22% dari total pemain game di Asia. Negara Tiongkok, Korea Selatan dan Jepang menjadi kontributor terbesar pada perkembangan industri game di Asia.¹²

Game online yang memiliki pasar luar negeri yang besar adalah Mobile Legends. Mobile Legends merupakan online asal Tiongkok yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirilis pada tanggal 14 Juli 2016. Dikembangkan oleh perusahaan Shanghai Moonton Technology Co. Ltd., adalah sebuah pengembang dan penerbit permainan video yang berkantor pusat di Shanghai, Tiongkok.¹³ Meskipun Mobile Legends berasal dari Tiongkok, Mobile legends

¹¹ Qiushi, "Enhance China's Cultural Soft Power," Qiushi tersedia di: http://en.qstheory.cn/2020-11/13/c_607602.htm (Diakses pada tanggal 20 juni 2024).

¹² Niko Partners, "Under The Influence: Peran KOL Di Balik Hit Games SEA," Gamescom, 2023, <https://nikopartners-com.translate.google/under-the-influence-role-of-kols-behind-sea-hit-games/?> Date Acces 18 Maret 2024.

¹³ Rizky Wahyudy, "Fenomena game Mobile Legends di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatars Squad)," n.d.

memiliki perkembangan yang luar biasa diluar negara asalnya, terbukti pada April 2023, Mobile Legends baru mendapatkan izin dari pemerintahan Tiongkok untuk rilis di negaranya. Dengan mengikuti regulasi *Interim Measures for Administration of Online Games*, Perusahaan Moonton mengubah beberapa karakter video game agar sesuai dengan regulasi tersebut.

Sejak awal rilis peningkatan mobile legends sebagai game online mengalami peningkatan terbukti telah ada lebih 1 Milliar kali unduhan di seluruh dunia,¹⁴ serta mencakup 81,25 juta pengguna yang tersebar di seluruh dunia.¹⁵ Sementara itu jumlah pemain Mobile Legends di Asia Tenggara mencapai 70 juta berdasarkan pemain aktif bulanan, jika dilihat dari data tersebut, hampir 50 persen pemain Mobile Legends di Asia Tenggara berasal dari Indonesia.¹⁶ Berdasarkan data Moonton, jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia (pemain aktif bulanan) mencapai lebih dari 34 juta pemain. Berdasarkan gender, 80% pemain merupakan laki-laki sementara 20% lainnya adalah perempuan, sedangkan berdasarkan dominasi pemain aktif bulanan Mobile Legends di Indonesia didominasi pemain dari Jawa dan Sumatera.¹⁷ Hal tersebut tentu dapat menjadi peluang bagi Tiongkok yang merupakan negara asal Mobile Legends

¹⁴ Clario Telenkaho, "Pola Interaksi Pemain Game Online 'Mobile Legends' (Studi Deskriptif Kualitatif Interaksi Pemain Dalam Penggunaan Fitur Chatting Game Online 'Mobile Legends,'" 2017.

¹⁵ Monavia Ayu Rizaty, "Pemain Mobile Legend Di Dunia Tahun 2023," Data Indonesia, 2023, <https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022> Date Access 11 Maret 2024.

¹⁶ Monavia Ayu Rizaty, "Pemain Mobile Legend Di Dunia Tahun 2023," Data Indonesia, 2023, <https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022> Date Access 11 Maret 2024

¹⁷ Ahmad Rifki Rizenda Rahmanto, "Perkembangan Game Online Mobile Legends Di Indonesia," Lead, 2023.

dalam menjalankan diplomasi publik dengan menargetkan para pemain Mobile Legends di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Adanya peningkatan popularitas online secara global, menjadikan pemahaman bahwa online dapat berperan dalam membentuk persepsi diplomasi publik. Meningkatnya pravelensi mobile gaming, seperti Mobile Legends menghadirkan peluang unik untuk menyelidiki perannya dalam upaya diplomasi publik Tiongkok di Indonesia untuk melaksanakan promosi budaya maupun menjalankan soft powernya di Indonesia. Dengan menargetkan para pemain Mobile Legends, Tiongkok berupaya dalam memberikan pemahaman berupa budaya, nilai-nilai dan inisiatif kebijakan luar negeri Tiongkok. Didalam penelitian ini akan menjelaskan mengenai perkembangan diplomasi publik di era digital, serta menjelaskan peran Mobile Legends sebagai alat diplomasi publik Tiongkok.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka pertanyaan penelitian yang akan di jawab oleh peneliti melalui penelitian ini yaitu apa peran Mobile Legends dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran Mobile Legends sebagai sarana diplomasi publik Tiongkok di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan atau dapat membantu peneliti untuk melihat ide-ide, pendapat, dan kritik tentang topik

tersebut yang sebelumnya dibangun dan dianalisis oleh para peneliti sebelumnya. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi civitas Ilmu Hubungan Internasional.

2. Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan teruatam bagi pemangku kepentingan dalam membuat kebijakan luar negeri Tiongkok dan Indonesia.

1.6 Studi Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan beberapa referensi utama dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Peneliti menggunakan beberapa bahan bacaan dari peneliti sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang diangkat oleh peneliti. Hal ini berguna sebagai landasan berpikir bagi peneliti dalam membahas topik yang diteliti. Berikut beberapa referensi yang digunakan sebagai acuan dasar dalam penelitian.

Tinjauan pustaka pertama yaitu “Budaya Populer Game Pokemon-Go Sebagai Soft Diplomacy Jepang” yang ditulis oleh Chadijah Isfariani Iqbal pada tahun 2018. Dalam artikel jurnal ini dijelaskan bahwa game online dapat menjadi salah satu cara umum bagi suatu budaya untuk menembus budaya lain melalui para pemain game online. Pokemon-Go merupakan salah satu game online Jepang yang diciptakan pertama kali oleh Satoshi Tajiri pada 1995, awalnya game ini adalah seri permainan video yang identik dengan Boy dan Nintendo.¹⁸ Namun dengan perkembangan zaman ini menggunakan GPS (*Global Positioning System*), para pemburu atau pemain

¹⁸ Chadijah Isfariani Iqbal, “Budaya populer game Pokemon-go Soft Diplomacy Jepang” 5, no. 2 (2018).

Pokemon-Go melakukan pemburuan secara virtual dalam menangkap karakter yang ada di Pokemon-Go.¹⁹ Dalam pemilihan lokasi penempatan karakter, game ini memilih lokasi yang sering dikunjungi oleh masyarakat seperti museum, situs sejarah, atau tempat dengan desain arsitektur unik budaya Jepang. Dengan adanya fenomena Pokemon Go yang merupakan game yang sangat populer di berbagai negara, menunjukkan bahwa pemerintah Jepang telah memanfaatkan ikon animasi Pokemon yang juga menjadi ikon budaya populer Jepang berupa Pokemon Go sebagai soft diplomacy-nya dalam menjalin hubungan dengan dunia internasional.

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan menggunakan data sekunder berupa mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian atau mengumpulkan referensi dan literatur terkait dengan penelitian ini seperti laporan penelitian, jurnal serta buku referensi dan data-data pendukung lainnya di berbagai *website* yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

Artikel ini dapat membantu penulis dalam menganalisis peran game online dalam melakukan diplomasi publik yang dilakukan oleh Jepang di negara-negara lain. Adapun yang menjadi pembeda antara artikel yang ditulis oleh Chadijah Isfariani Iqbal dengan penelitian penulis ialah penulis lebih membahas mengenai Mobile Legends dalam menjalankan diplomasi publik Tiongkok di Indonesia, serta penulis menggunakan metode penelitian dengan mengumpulkan data primer berupa kuesioner dan wawancara dalam memperoleh data yang diperlukan.

¹⁹ Chadijah Isfariani Iqbal, "Budaya populer game Pokemon-go Soft Diplomacy Jepang" 5, no. 2 (2018).

Tinjauan pustaka kedua yaitu Esports Sebagai Alat Diplomasi Publik oleh Tiongkok yang ditulis Andi Almer Farrand, Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Riau, 2023. Didalam artikel penelitian berisi penjelasan mengenai upaya yang dilakukan oleh Tiongkok dalam menjalankan diplomasi publik di negara lain dalam upaya memperbaiki citra dengan memanfaatkan E-sport sebagai mediana. Artikel juga memberikan penjelasan berupa kesempatan bagi negara untuk melakukan diplomasi dengan memanfaatkan segala sesuatu yang disukai oleh banyak orang atau mendapatkan banyak perhatian orang lain.

Didalam artikel juga menjelaskan Diplomasi Publik Tiongkok, berfokus pada perbaikan citra negara di luar negeri, dapat ditandai dengan empat "sub- tujuan" yaitu: untuk mempersembahkan negara sebagai mitra ekonomi yang stabil, dapat diandalkan, dan bertanggung jawab, kemudian menjadi anggota politik internasional yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab, mampu dan bersedia berkontribusi secara aktif untuk perdamaian dunia, ketiga yaitu sebagai promosi pemahaman internasional terhadap sistem politik dan kebijakan Tiongkok, dan yang terakhir merupakan penguatan pemahaman sendiri dengan melakukan diplomasi publik di luar negeri.²⁰ Pada artikel menjelaskan bahwa game *League of Legends* menjadi sarana bagi Tiongkok dalam menjalankan diplomasinya, dengan membentuk liga profesionalisme seperti *League of Legends Pro League (LPL)* dan *Overwatch League China (OWL)*

²⁰ Andi Almer Farrand, "Esports Sebagai Alat Diplomasi Publik Oleh Tiongkok" 616, no. 1 (2023): 1–8.

China) yang menarik para pemain berbakat dan mempertandingkan berkualitas tinggi dihadapan jutaan penggemar.²¹

Data yang digunakan penulis pada artikel ini adalah dengan metode studi pustaka yaitu metode mengumpulkan data-data penelitian yang berasal dari berbagai literatur, dokumen, jurnal dan artikel, dan lain sebagainya sebagai sumber rujukan data penelitian. Adapun yang menjadi pembeda antara artikel ini dengan penelitian peneliti adalah fokus pada subjek analisisnya dimana pada artikel menjelaskan E-sport sedangkan peneliti menggunakan Mobile Legends sebagai unit analisisnya, serta adanya perbedaan dalam pengumpulan data yaitu peneliti menggunakan data primer yang didapat dari kuesioner dan wawancara.

Referensi selanjutnya yaitu artikel yang bertujuan Kebijakan Luar Negeri Tiongkok Terhadap Pengembangan Industri Game Online di Kawasan Asia Tenggara 2014-2018 *Soft Power* Tiongkok Dalam Industri Game Online, yang ditulis oleh Muhammad Rheza Arfianda dan Denada Faraswacyen L. Gaol pada tahun 2018. Didalam artikel menjelaskan perkembangan industri game serta pengguna internet yang meningkat di Tiongkok dengan mencapai angka 802 juta jiwa serta 619,5 Juta merupakan pemain game online. Dengan jumlah yang cukup masif Tiongkok menjadi salah satu negara pengembang dan pasar industri game online terbesar.²²

Pada artikel juga menjelaskan bahwa Tiongkok sendiri telah menetapkan berbagai kebijakan untuk game online ini. Kebijakan *Interim Measures for*

²¹ Andi Almer Farrand, “Esports Sebagai Alat Diplomasi Publik Oleh Tiongkok” 616, no. 1 (2023): 1–8 .

²² Arfianda and Gaol, “Kebijakan Luar Negeri Tiongkok Terhadap Pengembangan Industri Game Online Di Kawasan Asia Tenggara 2014 – 2018 Soft Power Tiongkok Dalam Industri Game Online.”

Administration of Online games pertama kali ditinjau pada tahun 2014 dan diselesaikan pada tahun 2017. Kajian tersebut mencatat bahwa pemerintah Tiongkok tidak terlibat langsung dalam pengembangan industri MMO (*Massive Multiplayer Online*). Selain itu, mereka memfasilitasi penyaringan MMO yang masuk tanpa harus melalui proses seleksi Kementerian Kebudayaan Tiongkok. Dengan demikian, perusahaan MMO mana pun yang ingin membeli lisensi game luar negeri dan menerbitkannya tidak harus melapor terlebih dahulu ke Kementerian Kebudayaan Tiongkok, sehingga game yang dibeli dan diterbitkannya harus tetap terdaftar di Kementerian Kebudayaan Tiongkok.²³

Dengan menjadikan artikel ini sebagai referensi penelitian, peneliti akan melihat berbagai bentuk kebijakan dalam negeri yang ditetapkan oleh Tiongkok dalam menyingkapi perkembangan industri game yang ada di Tiongkok, serta dapat melihat bagaimana upaya Tiongkok dalam mengambil kebijakan negaranya dalam mengikuti perkembangan teknologi. Relevansi negara dalam mengikuti perkembangan teknologi merupakan kunci untuk menghadapi revolusi industri 5.0. Tiongkok melihat bahwa dengan beradaptasi dan unggul dalam pengembangan industri game.

Tinjauan pustaka selanjutnya yang digunakan peneliti sebagai daftar referensi adalah "*Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations*". Yang ditulis oleh Rhett Loban pada tahun 2017, University of New South Wales. Didalam artikel ilmiah ini menjelaskan serta memaparkan bahwa game atau video game dapat menjadi sarana

²³ Muhammad Rheza Arfianda and Denada Faraswacyen L Gaol, "Kebijakan Luar Negeri Tiongkok Terhadap Pengembangan Industri Game Online Di Kawasan Asia Tenggara 2014 – 2018 Soft Power Tiongkok Dalam Industri Game Online," 2018.

pembelajaran yang baik dalam menciptakan strategi dalam menjalankan diplomasi dan hubungan internasional. Artikel ini juga menjelaskan bahwa sebuah game dapat menjadi metode pembelajaran yang unik dalam memberikan wawasan materi yang dialami seperti game perang menemukan bahwa mereka belajar lebih banyak tentang dinamika peristiwa sejarah dan risiko/imbalance yang dihadapi oleh aktor sejarah yang mungkin tidak dipertimbangkan dalam media pembelajaran lainnya. Dan ada juga penelitian yang dilakukan Oleh Arnold dan Northcote yang mengatakan bahwa penggunaan permainan papan (*board game*) seperti diplomasi untuk mengajar ilmu politik. Pendekatan langsung dalam permainan terbukti meningkatkan minat siswa terhadap Hubungan Internasional. Arnold percaya bahwa permainan tersebut memberikan platform diskusi tentang evolusi institusi internasional.²⁴

Selain itu sebuah *Game Europa Universalis IV* dan *hoverbox* opini juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam simulasi diplomasi untuk mengajarkan konsep hubungan internasional, yang menjelaskan dan memahami keadaan kondisi politik dunia. Seperti teori keseimbangan kekuatan, yang secara umum mengusulkan bahwa jika ada perubahan besar dalam keseimbangan kekuatan internasional, biasanya melalui penaklukan, akan ada kekuatan penyeimbang yang menentang perubahan tersebut guna mencegah hegemoni. Didalam game ini juga digambarkan dalam bentuk koalisi, dimana jika pemain terlalu cepat menaklukkan banyak provinsi atau negara, sekitarnya bahkan jauh negara-negara akan membentuk koalisi melawan negara pemain untuk menghentikan penaklukan dan bahkan memaksa pemain untuk

²⁴ Rhett Loban, "Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations," 2017.

mengembalikan provinsi mereka, melepaskan negara-negara yang ditaklukkan, dengan kembali ke status quo.²⁵ Meskipun pilihan untuk menggunakan video game untuk mengajarkan diplomasi dan hubungan internasional belum banyak dipertimbangkan atau diterapkan, banyak strategi, dan sebagian besar game strategi besar, banyak meminjam konsep dan konten dari diplomasi dan hubungan internasional yang menggambarkan disiplin ilmu tersebut dalam berbagai bentuk.

Artikel jurnal ini dapat membantu peneliti untuk memahami bahwa dengan adanya perkembangan serta pertumbuhan teknologi yang begitu cepat, pola mengajar dan mempelajari disiplin diplomasi dan hubungan internasional harus ditingkatkan, diversifikasi, dan digitalisasi. Permainan strategi besar memungkinkan pemain untuk merasakan diplomasi dan hubungan internasional dalam spektrum bentuk digital. Dari representasi permainan eksplisit yang memungkinkan pemain untuk memahami hubungan internasional, struktur diplomatik, dan terminologi disiplin ilmu; hingga diplomasi pemain yang simulatif, mentah, dan machiavellian yang harus digunakan pemain untuk membantu menavigasi negaranya melalui garis waktu permainan. Sebuah video dapat menjadi media alternatif yang berbeda dengan media pembelajaran tradisional seperti buku atau dokumenter, untuk belajar tentang diplomasi dan disiplin Hubungan Internasional.²⁶

Berdasarkan tulisan di atas yang penulis gunakan sebagai rujukan, peneliti ingin melihat peran Mobile Legends dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia. Dalam

²⁵ Rhett Loban, "Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations," 2017.

²⁶ Rhett Loban, "Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations," 2017.

melakukan pengembangan strategi diplomasinya Tiongkok berusaha untuk mempertahankan serta membentuk image positif dalam berbagai negara termasuk Indonesia. Selain itu juga dalam hubungan internasional sendiri, masih belum ada yang meneliti mengenai peran Mobile Legends dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia jadi hal inilah yang membedakan penelitian penulis dengan tinjauan-tinjauan pustaka yang penulis gunakan. Melalui sebuah game online sebagai sarana diplomasi.

Tinjauan pustaka yang kelima yaitu Diplomasi Budaya antara China dengan Indonesia Melalui Game Online Mobile Legends (2020-2022) oleh Sri Handoko Herlambang, Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional. Penelitian ini menjelaskan mengenai upaya yang dilakukan oleh Tiongkok dalam menjalankan diplomasi budayanya di Indonesia melalui penyebaran budaya di Mobile Legends. Di dalam penelitian ini juga memaparkan penjelasan mengenai sejarah dan sistem Mobile Legends serta adanya kebijakan Tiongkok dalam memperkenalkan budaya mereka melalui perkembangan teknologi seperti tv, majalah, media sosial maupun karakter yang ada pada online. Pada penelitian ini juga melihat fenomena bahwa Mobile Legends menjadi favorit dari kalangan masyarakat.

Pada artikel ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa, penyebaran kuesioner, wawancara dan studi literatur. Pada bagian pengambilan data kuesioner membahas mulai dari pengambilan data yang bersifat kualitatif dengan *G-form* sebagai media mengisi data bagi responden. Sedangkan pada bagian pengambilan data wawancara membahas pengambilan data yang bersifat kualitatif, peneliti menggunakan metode wawancara dan smartphone, laptop sebagai media pembantu

wawancara.²⁷ Dari hal di atas dapat dilihat bahwa artikel jurnal ini juga dapat membantu penulis untuk mengetahui informasi mengenai Mobile Legends. Pada tulisan ini dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh peneliti memiliki kesamaan dimana tulisan yang ditulis oleh Sri Handoko Herlambang ini melihat bagaimana Mobile Legends dapat memberikan keuntungan bagi Tiongkok dalam menjalankan proses diplomasi publiknya di Indonesia dalam rangka memperkenalkan image positif serta budaya negaranya.

1.7 Kerangka Konseptual

Dalam menganalisis sebuah permasalahan, maka dibutuhkan sebuah alat bantu berupa teori, konsep atau pendapat para ahli sehubungan dengan objek yang ingin dikaji oleh penulis. Sebuah teori yang terdiri dari kumpulan yang tersusun dalam suatu pemikiran berdasarkan beberapa fakta dibutuhkan sebagai pegangan pokok bagi penulis.

1.7.1 Diplomasi Publik dan Bisnis Global

Diplomasi publik yang berkembang sekarang ini tidak hanya lagi berfokus pada penyampain pesan, promosi, kampanye atau melakukan interaksi secara langsung dengan pemerintah yang terkait. Diplomasi publik sekarang dapat dilakukan melalui kontak langsung dengan warga sipil melalui fasilitas jaringan atau network antar aktor non-pemerintah baik dalam negeri maupun dengan negara lainnya.²⁸

²⁷ Herlambang, Sri Handoko (2023). Diplomasi Budaya Antara China dengan Indonesia Melalui Game Online Mobile Legends (2020-2022). Diploma Thesis, Universitas Nasional.

²⁸ Jan Melissen, "The New Public Diplomacy: Soft power in International Relations", (Palgrave Macmillan), diakses pada 16 Maret 2024.

Pada dasarnya pembentukan hubungan diplomasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan *soft power* berupa opini publik, penataan media, serta manajemen informasi sehingga pembentukan nation branding lebih mudah dan bermanfaat dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Adanya fakta ini memberikan penjelasan mengenai pentingnya membentuk opini publik menggunakan *soft power* yang dimiliki negara.

Pada penelitian ini penulis lebih berfokus menggunakan konsep *public diplomacy and global business* oleh Jay Wang. Penulis menggunakan konsep ini dikarenakan cocok dengan penelitian yang sedang diteliti karena berkaitan dengan hubungan atau keterkaitan antara diplomasi publik dan bisnis global. Diplomasi publik dan bisnis global adalah dua hal yang saling berhubungan, karena keduanya bertujuan untuk mempromosikan kepentingan nasional dengan cara yang positif. Jay Wang juga berpendapat bahwa global bisnis dapat membantu diplomasi publik dengan cara meningkatkan kemampuan negara dalam mempromosikan budaya, nilai dan image positif melalui produk, jasa dan sebagainya, yang dihasilkan oleh perusahaan-perusahaan nasional.²⁹ Global bisnis pada dasarnya dapat meningkatkan hubungan kerja sama antara negara melalui investasi dan kemitraan dalam hal bisnis. Wang juga mengemukakan bahwa ruang lingkup diplomasi publik perlu mencerminkan perubahan susunan partisipasi sipil global, lalu ditambah juga dengan pentingnya untuk mencapai pemahaman yang berbeda tentang pemikiran dan sikap publik global terhadap negara tertentu.

²⁹ Jay Wang. "Public Diplomacy and Global Business." *Journal of Business Strategy* 27 no, 3 (2005) 41-49. diakses pada 17 Maret 2023

Jay Wang melihat diplomasi publik sebagai suatu usaha untuk meningkatkan mutu komunikasi antar negara dengan masyarakat. Dampak yang ditimbulkan meliputi bidang politik, ekonomi, dan sosial, dimana aktivitas ini tidak akan dapat dimonopoli oleh negara tertentu. Wang juga mengatakan bahwa diplomasi publik bukanlah sebuah konsep yang memiliki makna tunggal, melainkan sebuah tindakan multidimensi yang mencakup tiga tujuan penting dalam prosesnya.³⁰ Ada pun tiga diplomasi publik dan bisnis global yaitu:

1) Mempromosikan tujuan dan kebijakan negara.

Kegiatan ini dapat mewakili upaya negara, melalui individu atau lembaga resmi dan swasta, untuk berkomunikasi dengan publik. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun tidak diinisiasi oleh pemerintah secara langsung, namun dapat memobilisasi tujuan diplomasi publik mengenai kebijakan luar negeri, mempromosikan citra budaya dan membangun hubungan dengan negara lainnya. Pada penelitian ini peneliti mengambil kebijakan negara Tiongkok yang berkaitan dengan kebijakan budaya Tiongkok yang menjelaskan mengenai serangkaian strategi yang diterapkan oleh pemerintah untuk mengelola, mempromosikan, dan melestarikan budaya serta warisan negara. Seperti Pemerintah Tiongkok yang menerapkan aturan terhadap media dan seni untuk memastikan bahwa konten yang diproduksi sejalan dengan nilai-nilai dan kebijakan negara. Pemerintah Tiongkok juga berupaya dalam mempromosikan budaya tradisional mereka juga mendukung modernisasi dan keterbukaan

³⁰ Jay Wang. "Public Diplomacy and Global Business." *Journal of Business Strategy* 27 no, 3 (2005) 41-49. diakses pada 17 Maret 2023.

terhadap budaya global. Ini terlihat dalam adopsi tren dan teknologi baru dalam media hiburan seperti game online.

2) Membentuk komunikasi nilai dan cita-cita.

Komunikasi pada akhirnya memainkan peran penting dalam membentuk dan mengubah persepsi dan sikap publik. Hal ini bertujuan dalam mencapai pemahaman yang lebih berbeda tentang persepsi dan sikap publik global terhadap negara tertentu. Diplomasi publik dan bisnis global dapat membentuk, membangun dan mengembangkan hubungan antara masyarakat internasional dengan negara, sehingga membantu menciptakan pemahaman yang lebih baik dan luas antar negara dan masyarakat.³¹ Pada penelitian ini peneliti melihat dari sudut pandang bahwa Tiongkok memiliki cita-cita sebagai raksasa teknologi dunia. Tiongkok memiliki sejumlah kebijakan strategis yang dirancang untuk mewujudkan cita-citanya sebagai negara raksasa teknologi. Kebijakan-kebijakan ini mencakup investasi dalam penelitian dan pengembangan, penguatan ekosistem startup, pengembangan teknologi spesifik, serta peningkatan kapasitas manusia dan infrastruktur. Made in China 2025 merupakan Kebijakan yang diluncurkan pada tahun 2015 dan bertujuan untuk mengubah Tiongkok dari "pabrik dunia" menjadi pemimpin dalam inovasi teknologi tinggi. Fokusnya adalah pada sepuluh sektor utama, termasuk teknologi informasi, robotika, kendaraan energi baru, dan peralatan medis. Kebijakan Tiongkok ini berusaha untuk mempercepat transisi dari ekonomi

³¹ Jay Wang. "Public Diplomacy and Global Business." *Journal of Business Strategy* 27 no, 3 (2005) 41-49. diakses pada 12 Januari 2024

berbasis manufaktur ke ekonomi berbasis inovasi dan teknologi tinggi, sehingga memperkuat posisinya sebagai kekuatan teknologi global.

- 3) Sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman bersama dan saling percaya antar negara dan masyarakat.

Tujuan terakhir diplomasi publik dan bisnis global melalui dialog dan pertukaran informasi yang terbuka, diplomasi publik dan bisnis global dapat membantu memperkuat hubungan dan membangun kepercayaan masyarakat kepada negara internasional. Dalam hal ini, diplomasi publik dan global bisnis dapat mengurangi konflik yang terjadi di dunia internasional. Pada penelitian ini peneliti mengkaitkan dengan upaya Tiongkok dalam meningkatkan image positif melalui unsur budaya yang ada di Mobile Legends sebagai media dalam membangun citra positif, serta kerjasama dengan media Indonesia untuk mempromosikan narasi yang positif tentang Tiongkok.

Diplomasi publik sangat menekankan pada pesan yang dapat dilakukan oleh siapa saja. Hal ini terlihat bahwa perusahaan multinasional membawa pandangan global yang sangat dibutuhkan untuk mengelola hubungan internasional melalui diplomasi publik. Banyaknya perusahaan multinasional yang berkembang di dunia internasional baik melalui brandnya menjadi perwakilan nasional dari negara terhadap pandangan masyarakat internasional. Perusahaan multinasional telah mengumpulkan pengetahuan yang luas dan mendalam tentang kebiasaan media konsumen yang tidak hanya berfokus pada pekerjaan diplomasi namun juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitasnya.

1.8 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian metodologi memiliki peran yang penting yang digunakan sebagai acuan dan prosedur yang akan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh pengetahuan dari topik yang diangkat sebagai bahan dari kajian hubungan internasional.

1.8.1 Pendekatan dan Jenis penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell pendekatan kualitatif sebagai suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah yang berkaitan dengan manusia.³² Jenis penelitian ini adalah deskriptif dikarenakan peneliti akan menggambarkan serta menjelaskan apa peran Mobile legends dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia. Metode kualitatif dapat merubah data menjadi temuan (*findings*). Memang tidak ada formula untuk itu tidak ada alat untuk mengetahui validitas dan realibilitas. Tidak ada aturan yang absolute. Mungkin ada arahan tetapi tujuan akhir adalah unik setiap peneliti. Pendekatan analisis merupakan hal yang unik karena sangat bergantung pada keahlian, insight, training dan kemampuan peneliti.

Penelitian ini juga merupakan jenis penelitian eksploratif, jenis penelitian ini dapat digunakan sebagai penjelasan terhadap fenomena baru yang mungkin belum ada penelitian yang meneliti sebelumnya. Penelitian yang masalahnya belum pernah diteliti oleh orang lain, pada dasarnya penelitian ini mengetahui tentang apa yang sebenarnya

³² “John W. Creswell, Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing among five approaches. 3rd Edition (2013).

terjadi dengan suatu kondisi fenomena tertentu yang lebih menekankan pada pertanyaan “Apa atau *What*”. Rancangan penelitian dapat berubah mengingat belum ada panduan dalam menemukan data atau informasi yang penting, karena itu penelitian eksploratif seringkali menggunakan teknik kualitatif dalam mengumpulkan data serta tidak terlalu terpaku pada teori dan pertanyaan penelitian yang disusun sejak awal. Dengan adanya pertanyaan *What* peneliti akan mendapatkan jawaban atau pertanyaan tersebut akan memberikan pemahaman dan pengertian secara mendalam mengenai peran Mobile Legends dalam diplomasi publik Tiongkok di Indonesia. Informasi yang terdapat dalam jenis penelitian eksploratif ini sifatnya sangat longgar, fleksibel dan tidak terstruktur. Jumlah sampelnya tidak perlu banyak, dan jika analisis dari data primer, ia lebih bersifat kualitatif.

1.8.2 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan oleh penulis, maka penulis perlu membatasi masalah agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus. Dalam hal ini, penulis membuat batasan masalah, batasan waktu yang digunakan untuk membatasi rentang waktu yang dikaji oleh penulis dalam penelitian ini agar tidak melebar jauh dari topik utama. Waktu yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tahun 2016-2024 selama penelitian ini berlangsung.

1.8.3 Unit dan Tingkat Analisis

Menurut Mohtar Mas'ood unit analisis atau variabel dependen merupakan objek yang perilakunya dianalisis dalam penelitian.³³ Variabel independen atau unit

³³ Mohtar Mas'ood, Ilmu Hubungan Internasional: Disiplin Dan Metodologi (Jakarta: LP3S, 1990), Diakses pada 18 Maret 2024.

analisis dalam penelitian ini peran Mobile Legends, sedangkan unit yang akan mempengaruhi atau menjadi media dalam menganalisis perilaku yang diamati merupakan unit eksplanasi atau disebut dengan variabel independen. Unit eksplanasi atau variabel independen sangatlah penting karena dapat menjelaskan unit atau objek yang perilakunya akan diamati serta didefinisikan. Unit eksplanasi dalam penelitian ini yaitu diplomasi publik Tiongkok di Indonesia. Penentuan unit analisis dan unit eksplanasi ini sangat penting guna menemukan sasaran tingkat atau level analisis yang tepat.

Level analisis merupakan tingkatan objek atau unit yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Tingkatan analisis yang digunakan dalam sebuah penelitian hubungan internasional yaitu tingkat individu, kelompok, negara-bangsa, kelompok negara-bangsa dan sistem internasional.³⁴ Berdasarkan hal tersebut, tingkat analisis dari penelitian ini adalah tingkat kelompok negara-bangsa karena unit analisisnya strategi diplomasi publik Tiongkok di Indonesia, perilaku negara dijelaskan sebagai tindakan dalam hubungan internasional.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis, dan data yang akan diperoleh akan berupa pandangan, pendapat, perasaan dan pengetahuan.

³⁴ Mohtar Mas' oed, Ilmu Hubungan Internasional: Disiplin Dan Metodologi (Jakarta: LP3S,1990), 39-40. Diakses pada 18 Maret 2024.

1.8.4.5. Kuesioner atau wawancara Terstruktur

Pada pengumpulan data peneliti melalui kuesioner atau wawancara terstruktur peneliti menggunakan teknik *convenience sampling*. *Convenience sampling* atau pengambilan sampel kenyamanan adalah metode pengambilan sampel di mana peneliti memilih individu yang paling mudah di akses untuk dijadikan sampel. Metode ini termasuk kedalam metode non-probalistik yang sering digunakan karena mudah, cepat, dan biaya rendah. *Convenience sampling* memiliki kemudahan akses oleh peneliti dikarenakan peneliti dapat memilih responden acak dengan membagikan kuesioner penelitian melalui sosial media. *Convenience sampling* juga sangat berguna untuk penelitian eksploratif atau studi awal di mana tujuan utamanya adalah mendapatkan pemahaman dasar atau data awal, peneliti mengambil *convenience sampling* ini dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksploratif.³⁵

Peneliti membuat pertanyaan yang spesifik dan relevan dengan tujuan survei. Dengan mengatur format google form dengan menggunakan tiga metode yang terdiri dari: *Multiple Choices* yaitu pengumpulan informasi dengan menggunakan beberapa opsi jawaban, serta memberikan jawaban yang jelas dan terbatas.³⁶ Metode kedua yang digunakan peneliti pada pengumpulan data melalui google form ini yaitu *Skala likert* skala likert. Skala likert adalah penilaian umum yang digunakan dalam kuisisioner dan merupakan penilaian yang paling sering digunakan dalam riset seperti survei dan skala likert digunakan untuk mengukur pandangan atau pendapat responden.³⁷ Dalam

³⁵ Jawad Golzar and Shagofah Noor, "Defining Convenience Sampling in a Scientific Research" 1, no. December (2022): 72–77.

³⁶ Hamdan Husein Batubara, "Penggunaan Google Form Pada Penelitian Kualitatif" 8, no. 2 (n.d.).

³⁷ Sugiyono, "Skala Pengukuran Dan Instrumen Penelitian," 2016. Diakses pada 18 Maret 2024

menanggapi pertanyaan berbentuk skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap pertanyaan dengan memiliki salah satu pilihan yang ditulis oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti akan memberikan lima pilihan skala, penelitian akan menggunakan satu pertanyaan pada kuesioner tersebut dan jumlahnya tidak banyak karena menggunakan data kualitatif. Salah satu jenis skala yang banyak digunakan pada penelitian sosial adalah skala likert. Instrumen penelitian ini menggunakan jawaban yang bertipe *continuos rating scale*. *Continuos rating scale* merupakan skala kualitatif yang termasuk skala rasio, karena skala rasio (angka) maka semua operasi aritmatika skala rasio, karena skala rasio (angka) maka semua operasi aritmatika dapat dilakukan tanpa adanya kendala. Skala *continuos rating scale* merupakan skala dengan menggunakan angka sebagai nilainya. Responden diminta mencoret atau memberi tanda pada angka atau nilai yang dianggap dapat mewakili.³⁸

Short answer, teknik ini meminta para responden untuk memberikan jawaban singkat dalam beberapa kata atau kalimat, kuesioner akan terdiri dari beberapa pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui identitas responden seperti nama, jenis kelamin, usia, pekerjaan, dan asal agar sesuai dengan kriteria penelitian sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai. Pertanyaan ini digunakan untuk menganalisis jawaban yang diberikan responden pada pertanyaan tertutup karena taraf kognisi akan menjadi faktor penting dalam menjawab pertanyaan. Pada dasarnya pertanyaan *google form* ini bersifat pertanyaan tertutup agar memudahkan audiens dalam mengisi data. Penulis membuat pertanyaan-pertanyaan susunan di *google form* yang mengacu pada tiga

³⁸ Dr Abdul Fattah Nasution M.Pd, *Metode Penelitian Kualitatif*, n.d.

tujuan utama dari onsep yang dipakai penulis yaitu *diplomacy public and global business* oleh Jay Wang.

Persepsi masyarakat merupakan bagian dari tujuan konsep diplomasi publik oleh Jay Wang yang digunakan dalam penelitian ini. Diplomasi publik tujuannya menciptakan ketertarikan masyarakat terhadap suatu negara, memperbaharui kesan tentang mereka serta mengubah opini buruk. Pada dasarnya opini masyarakat dapat memberikan pengaruh image negara dan akan berdampak pada kebijakan pemerintah. Dari peran dan tindakan yang dilakukan oleh Mobile Legends dapat memberikan pengaruh pada opini publik mengenai Tiongkok, maka hal ini akan meningkatkan wawasan publik asing terhadap suatu negara sehingga dapat mengembalikan citra suatu negara. Peran Mobile Legends dimaksudkan untuk mengubah persepsi masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok melalui diplomasi publik. Diplomasi publik juga dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap suatu negara, menarik perhatian masyarakat sehingga mempererat hubungan dengan masyarakat di negara lain serta untuk dapat mempengaruhi masyarakat atau perusahaan negara lain untuk melakukan investasi di negaranya.

Keberadaan bisnis internasional dapat membawa proses kedalam hubungan pembentukan persepsi pandangan global, kompetensi komunikasi dan sumber daya lainnya. Pada dasarnya perusahaan multinasional dapat memberikan dampak yang menguntungkan bagi suatu negara, seperti kegiatan perusahaan multinasional dalam dunia bisnis internasional dapat menambah pendapatan negara melalui devisa negara dalam kegiatan ekspor dan impor.

Agar data yang di dapatkan itu signifikan dan sesuai dengan tujuan penelitian karena itu kriteria responden sangat menentkan kevalidan kuesioner, seperti data persepsi masyarakat Indonesia terhadap Mobile Legends dalam diplomasi publik yang akan dijelaskan di bawah ini dari identitas responden:

A. Jenis Kelamin Responden

Tabel 1. 1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase
1	Laki-Laki	248	55,1%
2	Perempuan	202	44,95
	Jumlah	450	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui, dari 450 orang responden penelitian terdapat 248 atau 55,1% responden berjenis kelamin laki-laki dan 202 atau 44,95% responden berjenis kelamin perempuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari 450 orang responden dari hasil penyebaran kuesioner pada masyarakat Indonesia tentang peran Mobile Legends sebagai sarana diplomasi publik Tiongkok di Indonesia didapatkan jumlah kebanyakan responden yaitu dari laki-laki dengan jumlah presentase yaitu 55,1% responden.

B. Asal atau Domisili

Tabel 1. 2 Jumlah Responden Berdasarkan Asal atau Domisili

No	Asal/Domisili	Jumlah Responden	Presentase
1	Pulau Sumatera	167	37,1%
2	Pulau Jawa	217	48,2%
3	Pulau Kalimantan	20	4,4%
4	Pulau Sulawesi	16	3,6%
5	Pulau Maluku	9	2%
6	Pulau Nusa Tenggara	8	1,8%
7	Pulau Bali	9	2%
8	Pulau Papua	4	0,9%
	Jumlah	450	100%

Berdasarkan tabel yang dipaparkan di atas, dari 450 orang responden terdapat 167 atau 37,1% asal Pulau Sumatera, 217 atau 48,2% responden asal Pulau Jawa, 20 atau 4,4% asal Pulau Kalimantan, 16 atau 3,6% responden asal Pulau Sulawesi, 9 atau 2% responden asal Pulau Maluku, 8 atau 1,8% responden asal Pulau Nusa Tenggara, 9 atau 2% responden asal Pulau Bali, dan 4 atau 0,9% responden asal Pulau Papua. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari 450 orang responden dari hasil penyebaran kuesioner pada masyarakat Indonesia tentang peran Mobile Legends sebagai sarana diplomasi publik Tiongkok di Indonesia didapatkan jumlah kebanyakan responden yaitu asal Pulau Jawa dengan jumlah 217 atau 48,2%.

C. Status Responden

Tabel 1. 3 Jumlah Responden Berdasarkan Status

No	Status	Jumlah Responden	Presentase
1	Bekerja	167	37,1%
2	Tidak Bekerja	35	7,8%
3	Mahasiswa/i	208	46,2%
4	Pelajar	40	8,9%
	Jumlah	450	100%

Berdasarkan tabel yang dipaparkan di atas, dari 450 orang responden terdapat 167 atau 37,1% responden sudah bekerja, 35 atau 7,8% responden tidak bekerja, 208 atau 46,2% responden adalah mahasiswa/i, 40 atau 8,9% adalah pelajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari 450 orang responden dari hasil penyebaran kuesioner pada masyarakat Indonesia tentang peran Mobile Legends sebagai sarana diplomasi publik Tiongkok di Indonesia didapatkan jumlah kebanyakan responden yaitu Mahasiswa/i dengan jumlah 208 atau 46,2%.

D. Usia Responden

Tabel 1. 4 Responden Berdasarkan Usia

No	Usia	Jumlah Responden	Presentase
1	13-20	78	17,3%
2	20-27	320	71,1%

3	>27	52	11,6%
	Jumlah	450	100%

Berdasarkan tabel yang dipaparkan di atas, dari 450 orang responden terdapat 78 atau 17,3% responden berusia 13-20 tahun, 320 atau 71,1% responden berusia 20-27 tahun, 52 atau 11,6% responden berusia di atas 27 tahun. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari 450 orang responden dari hasil penyebaran kuesioner pada masyarakat Indonesia tentang Peran Mobile Legends sebagai sarana diplomasi publik Tiongkok di Indonesia didapatkan jumlah kebanyakan responden yaitu berusia 20-27 tahun dengan jumlah 320 atau 71,1%

1.8.4.2 In-Depth Interview atau Wawancara mendalam

Wawancara mendalam (*indepth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.³⁹ Menurut Sutrisno Hadi, Metode interview adalah metode untuk mengumpulkan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada penyelidikan, pada umumnya dua orang atau lebih hadir secara fisik dalam proses tanya jawab.⁴⁰

Metode *indepth interview* dapat digunakan untuk siapa saja dalam menggali data tentang perencanaan, pelaksanaan dan serta pengetahuan terhadap suatu fenomena

³⁹ Devania, Annesa, "Wawancara mendalam", <http://www.ut.ac.id/html/teknikwawancara.htm>, diakses tanggal 18 Maret 2024.

⁴⁰ Sutrisno Hadi, Metodologi Research Jilid II. (Yogyakarta: Andi Offset, 1989), hal. 193.

yang terjadi. Dalam kegiatan wawancara terdapat dua pihak dengan kedudukan yang berbeda dalam proses wawancara yaitu pihak pertama sebagai penanya (*Interviewer*) dan pihak kedua sebagai pemberi informasi (*information supplier*).⁴¹

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada para pemain Mobile Legends dengan mengatur pertanyaan terstruktur. Pada penelitian ini peneliti berencana mengambil 6 orang pewawancara dengan menggunakan metode pengambilan teknik sampel berupa **Pengambilan Sampel Purposif (*Purposive Sampling*)** yaitu Narasumber dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan oleh peneliti.⁴² Karakteristik tertentu yang ada di narasumber dibawah ini adalah peneliti melihat pengalaman serta berapa lama waktu yang telah dilakukan narasumber dalam memainkan Mobile Legends, karakteristik lainnya yaitu perbedaan asal dimana peneliti mengambil beberapa orang dibawah ini untuk mewakili masing-masing dari pulau yang ada di Indonesia sebagai perbandingan data yang telah dipaparkan sebelumnya.

⁴¹ Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Cetakan Kedua Puluh Dua (Bandung:Pt. Remaja Rosdakarya Offset, 2006):186.

⁴² Ir Isfarudi et al., Metode Sampling Penulis : Prof . Akhmad Fauzy , S . Si , M . Si ., Ph . D . ISBN : 978-602-392-688-6 Penelaah Materi Pengembang Desain Instruksional Penyunting Perancang Kover Dan Ilustrasi Penata Letak Penerbit : Universitas Terbuka Jalan Cabe Raya , Pondok Cabe , Pamulang , Tangerang Selatan - 15418 Banten – Indonesia Edisi Kedua Cetakan Pertama , Oktober 2019 © 2019 Oleh Universitas Terbuka Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Ada Pada Penerbitan Universitas Terbuka Kementerian Riset , Teknologi , Dan Pendidikan Tinggi Dilarang Mengutip Sebagian Atau pun Seluruh Buku Ini Dalam Bentuk Apa Pun Tanpa Izin Dari Penerbit, n.d.

Adapun nama-nama narasumber pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 5 Nama-Nama Narasumber Wawancara Mendalam

No	Nama	Umur	Domisili	Pengalaman Bermain	Status Pemain
1	Rafi Rivan R.	24	Padang-Sumbar	7 Tahun	Aktif
2	Yusuf Putra	24	Garut-Jawa Barat	4 Tahun	Aktif
3	Ivana Dila Asti	23	Waihatsu-Ambon	8 Tahun	Aktif
4	Muhammad Lukman Armanda Daalimunthe	20	Sumatra Utara	6 tahun	Aktif
5	Anies Marsela	24	Sidoarjo-Jawa Timur	7 Tahun	Aktif
6	Lestariya	24	Banjarmasin-Kalsel	5 Tahun	Aktif

Berdasarkan tabel 1.5 di atas, dapat diketahui masing-masing narasumber dalam penelitian ini berasal dari daerah yang berbeda dan pengalaman bermain yang beraneka ragam. Narasumber merupakan pemain aktif Mobile legends dengan rentang usia 18 hingga 30 tahun. Dalam melakukan wawancara pada narasumber akan dilakukan secara tatap muka melalui zoom atau video.

Data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dalam suatu objek diteliti. Data sekunder merupakan data yang diambil dari orang lain guna mendukung data primer yang ada, yang telah diolah lebih lanjut. Selain itu data sekunder yang didapat dalam penyusunan skripsi ini berupa data yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan yang di dapat melalui jurnal internasional seperti: *Southeast Asian Affairs*, *Indonesia Tiongkok Relations: The Politics of Re-Engagement*, buku seperti; *Indonesia and Tiongkok: The Politics of a Troubled: Relationship*, artikel yang didapat dari website seperti; Montoon Technology Mobile Legends Bang Bang Indonesia, cnbc Indonesia, CNN Indonesia, Kontekstual.com, *The Conversation* maupun sumber lain yang terkait dengan penelitian ini dan mampu untuk dipertanggungjawabkan. Selain itu penulis menggunakan teknik tinjauan pustaka dalam rangka pengumpulan data-data yang diperlukan untuk melakukan penelitian tinjauan pustaka terkait seperti yang sudah dijelaskan di atas. Data yang didapat diharapkan dapat mendukung kajian, analisis, serta penjelasan mengenai kasus yang terkait, serta melihat perbedaan dari peneliti sebelumnya dengan yang ingin diteliti oleh peneliti.

1.9 Sistematika Penulisan

BAB 1 Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan secara keseluruhan dan terperinci mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, studi pustaka dari literatur terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi dan perbandingan penelitian, kerangka konseptual yang

digunakan dalam menganalisis data, metodologi penelitian yang meliputi jenis penelitian, batasan masalah, unit dan tingkat analisis, teknik pengumpulan dan analisis data, serta sistematika penelitian.

BAB II Hubungan Diplomasi Publik Tiongkok dan Indonesia Serta Perkembangan Mobile Legends

Pada bab ini akan memberikan penjelasan mengenai sejarah hubungan Tiongkok dan Indonesia awal mula hingga sekarang. Selain itu, pembahasan pada bab ini akan memperlihatkan kebijakan diplomasi publik Tiongkok di Indonesia, kepentingan Tiongkok dalam bidang budaya, invansi Tiongkok ke Indonesia, serta memaparkan data-data mengenai perkembangan Mobile Legends, dimana data tersebut memuat jumlah pemain di Asia Tenggara dan Indonesia. Serta dengan mengaitkan juga dengan informasi atau sejarah mengenai perusahaan online multinasional yaitu perusahaan Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.

BAB III Penyajian Data Peran Mobile Legends Sebagai Sarana Diplomasi Publik Tiongkok di Indonesia

Bab ini berisikan jawaban-jawaban audiens terkait pertanyaan-pertanyaan penelitian dari *google form* dan hasil wawancara mendalam yang sudah disediakan peneliti atau dengan kata lain baru data mentah yang nantinya hasil dari data ini akan di olah di bab IV dengan mengacu pada konsep.

BAB IV Peran Mobile Legends Dalam Diplomasi Publik Tiongkok di Indonesia

Pada bagian ini akan berisikan analisis dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu Peran Mobile Legends dalam diplomasi Publik Tiongkok di

Indonesia, dengan analisis data dari *google form* dan wawancara mendalam yang akan mengacu pada tiga tujuan utama dari konsep *public diplomacy and global business* oleh Jay Wang.

BAB V Penutup

Pada Bab terakhir akan berisi kesimpulan dan saran yang akan mencakup ide-ide dan pengetahuan terpenting dari penelitian ini dan memberikan garis besar terhadap kontribusi apa yang dapat diberikan terhadap lingkungan akademis maupun pemangku kepentingan.

