BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa Tencent yang merupakan perusahaan multinasional Tiongkok telah melakukan berbagai langkahnya untuk menjalankan peran sebagai aktor *corporate diplomacy*. Strategi “*Internet Plus*” yang diterapkan oleh Tiongkok merupakan peralihan besar dari kekuatan ekonomi Tiongkok yang pada awalnya lebih berfokus dalam pertanian dan produksi manufaktur menuju ke sektor jasa dan mendorong peningkatan intensitas digital dan inovasi dalam ekonomi pengetahuan seperti ekonomi digital. Langkah besar dan dorongan dari “*Internet Plus*” ini kemudian juga melibatkan para perusahaan raksasa bisnis digital seperti BAT (Baidu, Alibaba, dan Tencent) untuk menjalankan misi bersama memajukan ekonomi digital Tiongkok dan bersaing dalam kompetisi internasional.

Melalui *game* yang dikembangkan Tencent seperti PUBG Mobile dan Honor of Kings, Tencent memainkan peran yang lebih jauh bagi pasarnya dan lebih dari sekadar mengembangkan atau menjual produk *game*. Tencent berhasil menjalankan pertukaran dan promosi budaya antara Tiongkok dan Indonesia melalui *event* di dalam *game* dan memasukkan konten seperti map atau peta di dalam *game* PUBG untuk mendorong komunitas atau publik ikut merasakan keindahan alam dan kekayaan budaya dari Tiongkok dan Indonesia. Tencent juga menunjukkan minat dan keseriusan mereka terhadap industri di Indonesia dengan berinvestasi yang berkelanjutan untuk ekosistem *esport* di Indonesia.

Tencent berhasil memanfaatkan popularitas dan pasar industri *esport* di Indonesia dengan bermacam-macam strategi seperti melalui kolaborasi untuk

branding produk mereka dan melakukan lokalisasi yang bertujuan untuk mempercepat produk mereka dapat diterima bagi komunitas atau publik. Tencent tidak lupa untuk mengajak komunitas untuk lebih peduli terhadap sesama manusia atau makhluk sosial dan juga memperingatkan dampak dari perubahan iklim. Melalui program-program CSR yang dilakukan oleh Tencent baik di Indonesia maupun secara lebih global, Tencent menunjukkan bahwa mereka bukan hanya perusahaan yang ingin mencari untung namun juga memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi publik.

5.2 Saran

Saran yang bisa diberikan oleh penulis adalah, topik yang membahas tentang Tencent masih jarang diteliti pada saat ini, hal ini akan sedikit membuat peneliti berikutnya merasa kesusahan untuk mencari data yang *relate*. Namun di sisi lain jika kita berhasil menemukan dan membaca lebih dalam soal Tencent, kita dapat melihat bahwa peran Tencent sebagai sebuah aktor atau perusahaan multinasional sangat besar dan menarik untuk dibahas. Mungkin nantinya peneliti berikutnya dapat membahas soal Tencent untuk kawasan yang berbeda seperti negara Malaysia yang di mana produk Tencent seperti PUBG Mobile dan Honor of Kings juga sangat diminati. Peneliti berikutnya juga bisa membahas topik yang berkaitan dengan produk lain yang dikembangkan oleh Tencent seperti WeChat, JOOX, WeTV dengan program tv atau drama, atau produk-produk lain.

Penulis berharap nantinya Tencent melalui produk yang diciptakan dan dikembangkan oleh mereka dapat lebih jauh mengembangkan pasar mereka ke dunia internasional, terutama jika Tencent ingin mendorong lebih jauh pengaruhnya untuk global. Stigma negatif kepada Tiongkok tentu saja dapat diubah secara perlahan dengan mengadopsi pendekatan yang baru dan lebih lunak. Kekayaan budaya dan

keindahan alam Tiongkok adalah senjata bagi Tencent yang dikenal inovatif dan kreatif dalam menciptakan produk. Tencent serta langkahnya yang agresif namun pasti dan memiliki *impact* besar seperti dengan langkah akuisisi nantinya diharapkan dapat mencapai tujuan atau pasar yang lebih luas.

Penulis juga berharap kepada aktor-aktor di Indonesia baik aktor pemerintah atau non-pemerintah untuk menjalankan strategi yang sama dengan Tiongkok lewat Tencent dan *game* yang mereka kembangkan. Peran pemerintah dan aktor yang bergerak dalam industri kreatif sangat dibutuhkan untuk mendorong dan menyediakan fasilitas bagi *developer* atau publik yang ingin menyalurkan inovasi dan kreativitas mereka lewat berbagai macam cara seperti melalui *game*. Industri *esport* di Indonesia pada saat ini masih terasa diabaikan dan tidak terlalu diperhatikan oleh pemerintah. Hal ini sayang disayangkan mengingat betapa besarnya dampak dari industri terhadap citra negara atau ekonomi negara. Melihat Indonesia memiliki potensi yang begitu besar dari segi sumber daya alam maupun manusia, kekayaan alam dan keindahannya, serta bermacam-macam kekayaan Indonesia atas budaya, hal ini sangat disayangkan jika pemerintah tidak memberikan dukungan terhadap industri negeri sendiri. Saya berharap Indonesia akan mengambil langkah yang serupa dengan Tiongkok di mana ekonomi digital sangat didukung dan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan bersama.