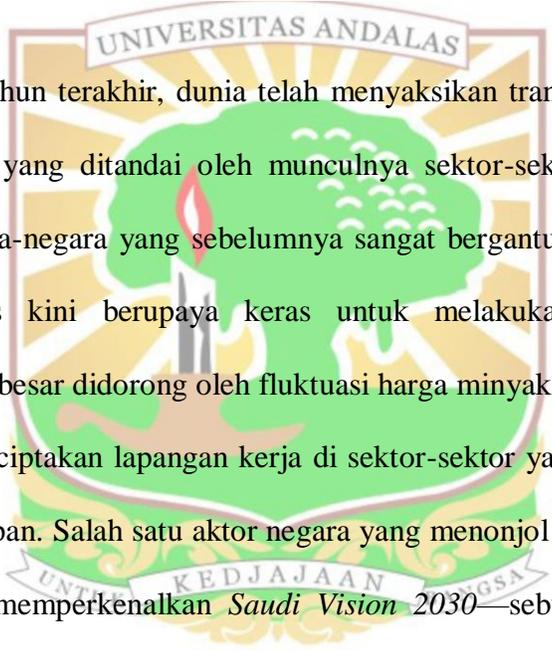


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Dalam beberapa tahun terakhir, dunia telah menyaksikan transformasi mendalam dalam struktur ekonomi global, yang ditandai oleh munculnya sektor-sektor baru di luar kerangka industri tradisional. Negara-negara yang sebelumnya sangat bergantung pada komoditas primer seperti minyak dan gas kini berupaya keras untuk melakukan diversifikasi ekonomi. Transformasi ini sebagian besar didorong oleh fluktuasi harga minyak global, tekanan geopolitik, dan kebutuhan untuk menciptakan lapangan kerja di sektor-sektor yang lebih berkelanjutan dan berorientasi pada masa depan. Salah satu aktor negara yang menonjol dalam tren ini adalah Arab Saudi, yang sejak 2016 memperkenalkan *Saudi Vision 2030*—sebuah strategi pembangunan nasional ambisius yang bertujuan mengurangi ketergantungan ekonomi terhadap minyak dan mendorong pertumbuhan sektor-sektor seperti pariwisata, hiburan, teknologi, dan industri kreatif.¹

Laporan dari *General Authority for Statistics Saudi Arabia* menunjukkan bahwa kontribusi sektor non-migas terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) telah meningkat signifikan,

¹ Kingdom of Saudi Arabia, *Vision 2030* (Riyadh: KSA Government Publications, 2016).

dari sekitar 42 persen pada tahun 2016 menjadi lebih dari 50 persen pada tahun 2023.² Angka ini menjadi indikator awal keberhasilan dari implementasi Vision 2030, khususnya dalam upaya transisi menuju ekonomi berbasis pengetahuan dan inovasi. Salah satu langkah paling menonjol yang dilakukan dalam kerangka tersebut adalah ekspansi investasi Arab Saudi ke sektor hiburan digital, khususnya industri video game. Melalui *Public Investment Fund (PIF)*, pemerintah Arab Saudi telah mengalokasikan lebih dari 38 miliar dolar AS untuk memperkuat posisinya dalam industri global ini, termasuk akuisisi saham mayoritas di perusahaan Jepang seperti SNK dan kepemilikan minoritas di Nintendo.³

Investasi ini tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga mengandung makna strategis yang lebih luas dalam konteks diplomasi budaya. Diplomasi budaya adalah bentuk diplomasi yang menggunakan elemen budaya seperti seni, musik, film, dan dalam hal ini video game sebagai alat untuk membentuk persepsi internasional dan memperluas pengaruh suatu negara.⁴ Dalam konteks ini, Arab Saudi tampaknya tengah membangun *soft power* baru dengan memanfaatkan budaya populer sebagai medium representasi nasional dan komunikasi lintas budaya. Strategi ini sejalan dengan perubahan citra kerajaan yang berusaha menampilkan diri sebagai negara modern, progresif, dan terbuka terhadap transformasi global.

Pilihan Arab Saudi untuk berinvestasi di industri video game Jepang bukanlah hal yang kebetulan. Jepang merupakan salah satu pemimpin global dalam industri ini, dengan perusahaan-perusahaan besar seperti SEGA, Capcom, Bandai Namco, dan Square Enix yang memiliki reputasi internasional dalam menciptakan produk-produk game berkualitas tinggi dan memiliki nilai budaya yang kuat. Produk-produk mereka tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga

² General Authority for Statistics Saudi Arabia, "National Accounts Indicators," 2023, <https://stats.gov.sa/en>.

³ Sara Alsaud, "The Role of Saudi Arabia's Copyright Law in Governing the Modern Video Game Landscape," *International Journal of Scientific Research*, vol. 3, no. 3 (2024): 221.

⁴ Joseph Nye, *Soft Power: The Means to Success in World Politics* (New York: Public Affairs, 2004).

membawa identitas visual, narasi, dan nilai-nilai budaya Jepang yang khas.⁵ Dengan menjalin kemitraan dengan perusahaan Jepang, Arab Saudi tidak hanya mendapatkan akses terhadap teknologi dan pasar global, tetapi juga membuka ruang bagi pertukaran budaya dan kolaborasi kreatif lintas negara.

Menurut Al-Khamees, Yecies, dan Moore (2023), video game kini menjadi bagian dari kebijakan budaya Arab Saudi yang lebih besar, di mana konten digital dianggap sebagai sarana penting untuk menyalurkan aspirasi budaya dan memperluas keterlibatan generasi muda.⁶ Dalam konteks ini, investasi di perusahaan game Jepang dapat dilihat sebagai strategi multifungsi: mendukung diversifikasi ekonomi, membangun kapasitas industri kreatif nasional, dan memperkuat citra internasional Arab Saudi melalui medium budaya populer.

Selain aspek strategis, pertumbuhan industri game global sendiri menjadi insentif yang menarik bagi para investor negara. Laporan dari *Newzoo Global Games Market Report 2023* menyebutkan bahwa nilai industri game global telah mencapai lebih dari 184 miliar dolar AS, menjadikannya salah satu sektor hiburan terbesar di dunia.⁷ Kawasan Asia Timur, termasuk Jepang, memegang pangsa pasar terbesar dalam industri ini. Dengan menanamkan investasi di wilayah ini, Arab Saudi menargetkan pertumbuhan sektor game domestik hingga 250 persen dalam lima tahun mendatang, serta menjadikan Riyadh sebagai pusat *esports* dan pengembangan game untuk wilayah Timur Tengah.⁸

Namun demikian, strategi ini bukan tanpa tantangan. Salah satu isu yang muncul adalah ketegangan antara konten game yang umumnya diproduksi berdasarkan norma-norma budaya

⁵ Al-Khamees, Yecies, and Moore, "Cultural Policy Aspirations and the Turn in Saudi Arabia's Video Game Industry," *International Journal of Cultural Policy*, 2023, <https://doi.org/10.1080/10286632.2022.2135705>.

⁶ Ibid.

⁷ Newzoo, *Global Games Market Report 2023*, <https://newzoo.com>.

⁸ Hassan Hesham, "Significance of Esports in The Middle East Region–MENA," Theseus.fi, 2024, <https://www.theseus.fi/handle/10024/865304>.

Barat atau Jepang dengan nilai-nilai sosial dan agama di Arab Saudi. Game sering kali mengandung tema kekerasan, gender, atau fantasi yang mungkin tidak sesuai dengan etika dan norma lokal.⁹ Selain itu, belum adanya kebijakan adaptasi konten secara sistematis membuat sebagian besar game yang masuk ke pasar Saudi tidak mengalami lokalisasi yang memadai. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengenai penetrasi budaya asing yang tidak terkontrol.

Tantangan lain adalah terbatasnya kapasitas sumber daya manusia lokal di sektor pengembangan game. Meskipun ada kemajuan dalam penyediaan pelatihan dan pembukaan studio game lokal, keterlibatan pengembang Arab Saudi di pasar global masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa investasi finansial saja belum cukup untuk mendorong keberhasilan jangka panjang tanpa disertai dengan pembangunan ekosistem industri yang kuat dan berkelanjutan.¹⁰

Dari sisi akademik, perhatian terhadap transformasi ekonomi Arab Saudi cenderung masih berfokus pada sektor energi terbarukan dan pariwisata. Laporan seperti *Creative Economy Outlook 2024* dari UNCTAD memang menyoroti pentingnya sektor ekonomi kreatif, tetapi belum secara spesifik menelaah kolaborasi lintas negara di sektor game digital.¹¹ Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian dalam mengkaji secara komprehensif hubungan antara strategi diversifikasi ekonomi Arab Saudi, diplomasi budaya, dan praktik investasi lintas negara, khususnya dalam konteks hubungan dengan Jepang di sektor video game. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan kualitatif, melalui studi kasus yang mendalam dan teknik pengumpulan data seperti analisis dokumen, wawancara elite, serta telaah kebijakan.

⁹ O. A. A. S. AlKhamees, *Saudi-Arab Emerging Video Game Cultures, Archetypes, Narratives, and User Experiences*, CORE, 2023, <https://core.ac.uk/download/pdf/576566353.pdf>.

¹⁰ Ibid.

¹¹ United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), *Creative Economy Outlook 2024* (Geneva: United Nations Publications, 2024), https://www.developmentaid.org/api/frontend/cms/file/2024/07/ditctsce2024d2_en.pdf.

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman baru mengenai diplomasi budaya dan diversifikasi ekonomi berbasis industri kreatif. Dalam kerangka kajian hubungan internasional, studi ini juga berupaya memperluas pendekatan non-konvensional dengan memperkenalkan istilah-istilah seperti *game diplomacy* dan *narrative soft power* sebagai kategori analitis baru.

Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dan menjelaskan bagaimana strategi investasi Arab Saudi dalam industri video game Jepang bukan hanya merupakan bagian dari agenda ekonomi Vision 2030, tetapi juga merupakan instrumen dalam mewujudkan kepentingan nasional Arab Saudi melalui perluasan pengaruh ekonomi, citra global, dan peran strategisnya di panggung internasional.

1.2 Rumusan Masalah

Transformasi ekonomi Arab Saudi yang tercermin dalam visi strategis Saudi Vision 2030 merupakan upaya ambisius untuk mengurangi ketergantungan pada sektor minyak dan mengembangkan sektor ekonomi baru yang lebih berkelanjutan. Salah satu langkah konkret yang diambil adalah investasi besar-besaran melalui Public Investment Fund (PIF) dan Savvy Games Group ke dalam industri game global, termasuk perusahaan-perusahaan game ternama di Jepang.

Jepang, sebagai negara dengan industri game yang maju dan berpengaruh secara global, menjadi salah satu tujuan utama investasi Arab Saudi. Namun, investasi ini tidak hanya memiliki dimensi ekonomi, tetapi juga berkaitan erat dengan upaya Arab Saudi dalam memperkuat kepentingan nasionalnya. Melalui ekspansi ini, Arab Saudi berusaha membangun kapabilitas

domestik di sektor strategis, memperluas pengaruh global, serta memposisikan diri sebagai aktor penting dalam ekosistem hiburan digital dunia.

Kendati demikian, proses ini tidak lepas dari tantangan. Perbedaan nilai budaya, sensitivitas konten, keterbatasan sumber daya manusia lokal, serta persaingan global menjadi faktor penghambat dalam realisasi tujuan tersebut. Oleh karena itu, penting untuk menelaah sejauh mana investasi Arab Saudi di industri game Jepang dapat menunjang transformasi ekonomi dan menjadi bagian dari strategi aktualisasi kepentingan nasional Arab Saudi dalam tatanan global kontemporer.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka pertanyaan penelitian dalam skripsi ini adalah:

Bagaimana strategi investasi Arab Saudi di industri game Jepang berkontribusi terhadap transformasi ekonomi dan aktualisasi kepentingan nasional dalam konteks Vision 2030?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kontribusi investasi Arab Saudi di industri game Jepang dalam rangka mendukung pencapaian tujuan Saudi Vision 2030, khususnya dalam aspek diversifikasi ekonomi dan aktualisasi kepentingan nasional Arab Saudi di tingkat global.

1.5 Manfaat Penelitian



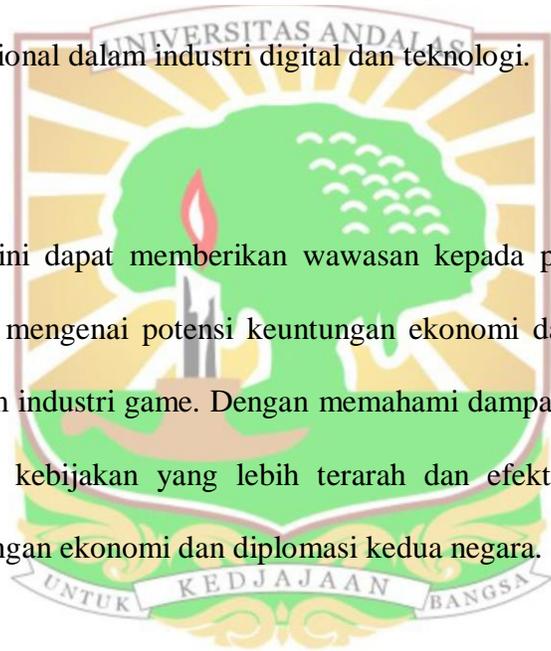
Adapun manfaat penelitian dari Segi Akademis dan Segi Praktis.

Dari Segi Akademis yaitu :

1. Pada penulis sendiri yaitu sebagai proses belajar dan sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan
2. Penelitian ini memberikan kontribusi pada kajian ekonomi kreatif, khususnya industri game yang belum banyak dibahas dalam konteks hubungan internasional . Selain itu, dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji kerjasama internasional dalam industri digital dan teknologi.

Dari Segi Praksis :

1. Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembuat kebijakan di Arab Saudi dan Jepang mengenai potensi keuntungan ekonomi dan diplomasi dari investasi lintas negara dalam industri game. Dengan memahami dampak positif dan tantangan dari investasi tersebut, kebijakan yang lebih terarah dan efektif dapat diterapkan dalam memperkuat hubungan ekonomi dan diplomasi kedua negara.



1.6 Studi Pustaka

Studi mengenai diversifikasi ekonomi dan diplomasi budaya Arab Saudi dalam konteks investasi industri video game Jepang telah menarik perhatian sejumlah akademisi, khususnya dalam kaitannya dengan implementasi Vision 2030. Penelitian oleh Alsaud (2024) menyoroti peran kebijakan hukum dalam mendukung transformasi industri kreatif di Arab Saudi. Melalui pembaruan regulasi hak cipta, kerajaan menciptakan kerangka hukum yang memungkinkan investasi besar dalam industri game global, termasuk kepemilikan mayoritas pada perusahaan

Jepang seperti SNK. Perspektif ini memperlihatkan bahwa selain pertimbangan ekonomi, aspek legal menjadi pondasi penting dalam ekspansi sektor hiburan digital Arab Saudi.¹²

Sementara itu, Al-Khamees, Yecies, dan Moore (2023) membahas secara lebih spesifik bagaimana industri game ditempatkan dalam kebijakan budaya nasional. Dalam kajiannya, mereka menyatakan bahwa video game telah menjadi medium baru dalam diplomasi budaya yang bertujuan membentuk narasi nasional serta memperluas pengaruh budaya Arab Saudi di panggung global. Penelitian ini menekankan bahwa Vision 2030 tidak hanya bersifat ekonomi, melainkan juga menyangkut perubahan identitas budaya nasional melalui produk-produk kreatif.¹³

Selanjutnya, studi dari AlKhamees (2023) memberikan fokus terhadap dinamika internal budaya bermain game di Arab Saudi, dengan mengamati arketipe, narasi, dan representasi dalam game yang beredar di masyarakat. Ia menekankan pentingnya adaptasi budaya dalam desain konten game yang sesuai dengan nilai-nilai lokal, serta bagaimana interaksi antara budaya asing khususnya Jepang dan lokal bisa menghasilkan bentuk-bentuk ekspresi budaya baru. Kajian ini relevan dalam konteks hubungan Arab Saudi dan Jepang yang kini banyak bertumpu pada kerja sama dalam industri kreatif.¹⁴

Dalam konteks yang lebih luas, Ettinger (2023) mengangkat isu diplomasi budaya Arab Saudi melalui kacamata hubungan internasional. Ia memperkenalkan konsep “soft power authoritarianism,” yakni upaya negara otoriter menggunakan budaya populer untuk

¹² Alsaud, S. (2024). *The Role of Saudi Arabia's Copyright Law in Governing the Modern Video Game Landscape*. International Journal of Scientific Research.

¹³ Al-Khamees, O. A., Yecies, B., & Moore, C. (2023). Cultural policy aspirations and the turn in Saudi Arabia's video game industry. *International Journal of Cultural Policy*.

¹⁴ AlKhamees, O. A. A. S. (2023). *Saudi-Arab Emerging Video Game Cultures, Archetypes, Narratives, and User Experiences*. CORE.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/576566353.pdf>

meningkatkan citra globalnya dan memperkuat legitimasi domestik. Video game dalam hal ini dianggap sebagai bagian dari strategi diplomasi olahraga dan hiburan yang digunakan Arab Saudi untuk menciptakan pengaruh budaya yang lebih halus namun efektif, terutama di kalangan generasi muda global.¹⁵

Dari sisi perkembangan industri, Hassan (2024) menyumbangkan data empiris mengenai pertumbuhan eksponensial sektor esports di kawasan MENA, termasuk Arab Saudi. Ia menyoroti bahwa pertumbuhan ini tidak hanya didorong oleh konsumsi publik tetapi juga oleh kebijakan negara yang secara aktif mendorong investasi, infrastruktur, dan pelatihan dalam bidang ini. Hassan juga menyebut Jepang sebagai model ideal dalam pengembangan industri game dan esports, menjadikan kerja sama Saudi-Jepang sebagai bentuk diplomasi ekonomi berbasis industri kreatif.¹⁶

Kelima kajian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa Arab Saudi tidak hanya mengincar keuntungan ekonomi dari sektor game, tetapi juga berupaya membentuk narasi budaya dan memperkuat posisi geopolitik melalui diplomasi budaya. Meskipun demikian, terdapat kesenjangan yang belum banyak dijelaskan oleh penelitian-penelitian tersebut, yaitu sejauh mana kolaborasi antara Arab Saudi dan Jepang dalam industri game merepresentasikan sinergi nilai budaya, strategi ekonomi, dan diplomasi internasional secara konkret. Selain itu, sebagian besar penelitian yang telah ada belum menggunakan pendekatan kualitatif mendalam untuk mengungkap dinamika sosial, politik, dan budaya dari kebijakan investasi ini.

¹⁵ Ettinger, A. (2023). Saudi Arabia, sports diplomacy and authoritarian capitalism in world politics. *International Journal of Sport Policy and Politics*. <https://doi.org/10.1080/19406940.2023.2206402>

¹⁶ Hassan, H. (2024). *Significance of Esports in The Middle East Region – MENA (Various Developments)*. Theseus. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/865304/Hassan_Hesham.pdf?sequence=2

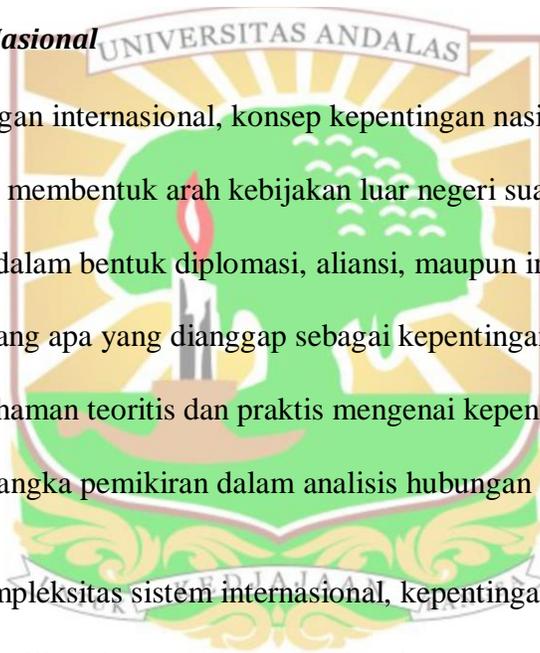
Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan pendekatan studi kualitatif berbasis studi kasus yang akan memetakan strategi, tantangan, dan implikasi dari investasi Arab Saudi dalam industri video game Jepang, khususnya dalam kerangka Vision 2030. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi konseptual bagi literatur tentang diplomasi budaya dan ekonomi kreatif, tetapi juga memberikan wawasan praktis bagi pembuat kebijakan dan pelaku industri di kedua negara.

1.7 Kerangka Konseptual

1.7.1 Teori Kepentingan Nasional

Dalam studi hubungan internasional, konsep kepentingan nasional merupakan salah satu gagasan fundamental yang membentuk arah kebijakan luar negeri suatu negara. Setiap tindakan politik internasional, baik dalam bentuk diplomasi, aliansi, maupun intervensi, hampir selalu berangkat dari asumsi tentang apa yang dianggap sebagai kepentingan nasional oleh negara tersebut. Karena itu, pemahaman teoritis dan praktis mengenai kepentingan nasional menjadi sangat penting sebagai kerangka pemikiran dalam analisis hubungan antarnegara.

Seiring dengan kompleksitas sistem internasional, kepentingan nasional tidak dapat lagi dibatasi hanya pada aspek militer dan pertahanan. Perkembangan zaman, terutama dalam era globalisasi dan interdependensi, telah memperluas cakupan kepentingan nasional hingga mencakup isu-isu ekonomi, budaya, teknologi, hingga reputasi internasional. Hal ini menunjukkan bahwa kerja sama antarnegara menjadi hal yang tidak terelakkan, karena negara tidak dapat memenuhi seluruh kebutuhannya hanya dari dalam negeri. Dalam konteks inilah kepentingan nasional menjadi pijakan utama dalam pembentukan kebijakan luar negeri suatu



negara, terutama ketika kerja sama dengan negara lain dibutuhkan demi mencapai tujuan tersebut.¹⁷

Secara historis, gagasan tentang kepentingan nasional pertama kali dirumuskan oleh Niccolò Machiavelli dalam karya terkenalnya *The Prince*, yang menekankan bahwa tindakan politik harus didasarkan pada kepentingan negara tanpa perlu mempertimbangkan dimensi etis.¹⁸ Namun, konsep ini mengalami perluasan dan pendalaman oleh para pemikir realis kontemporer, salah satunya Hans J. Morgenthau. Ia menyatakan bahwa kepentingan nasional adalah upaya negara untuk memperoleh, mempertahankan, dan memperluas kekuasaan sebagai bentuk utama rasionalitas politik luar negeri.¹⁹ Dalam *Politics Among Nations*, Morgenthau menegaskan bahwa kebijakan luar negeri sebaiknya dibimbing oleh prinsip-prinsip realistis dan rasional, demi menghindari keputusan emosional atau ideologis yang dapat membahayakan negara.²⁰

Pandangan realis ini menekankan bahwa kekuasaan merupakan elemen sentral dalam politik internasional. Oleh karena itu, kebijakan luar negeri yang tidak sesuai dengan kepentingan nasional berpotensi menimbulkan instabilitas.²¹ Dalam konteks ini, konsep kepentingan nasional menjadi semacam kompas bagi para pengambil kebijakan, terutama dalam merumuskan strategi diplomasi dan aliansi. John Mearsheimer, sebagai salah satu penganut

¹⁷ Syaravina Lubis, "National Interest and National Identity Affect the Behaviour of Foreign Policy," *Journal of International Relations* 12, no. 2 (2021): 143

¹⁸ Richard Bellamy, *Machiavelli's Prince: A Modern Interpretation* (London: Routledge, 2011).

¹⁹ Hans J. Morgenthau, "The Concept of the National Interest," *International Affairs* 33, no. 1 (1957): 10–17

²⁰ Hans J. Morgenthau, *Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace*, 7th ed. (New York: McGraw-Hill, 2012), 5.

²¹ Michael J. Glennon, "The Security Council and the Use of Force: The New International Order," *International Security* 18, no. 3 (1994): 102–131

realisme ofensif, juga menegaskan bahwa negara besar bertindak berdasarkan kepentingan nasional mereka demi menjaga superioritas dalam sistem internasional yang anarkis.²²

Namun, dalam perkembangan mutakhir, konsep kepentingan nasional tidak lagi dapat dilepaskan dari dimensi kolaboratif global. Amitav Acharya berpendapat bahwa dalam era globalisasi, negara-negara harus mengedepankan kerja sama internasional guna mencapai kepentingan nasional yang kini semakin kompleks dan saling bergantung.²³ Negara tidak lagi bertindak secara unilateral, melainkan harus menyesuaikan strategi luar negerinya agar kompatibel dengan dinamika interdependensi regional maupun global.

Sementara itu, James N. Rosenau menawarkan klasifikasi kepentingan nasional dalam tiga bentuk, yaitu *identical interest*, *complementary interest*, dan *conflicting interest*.²⁴ *Identical interest* merujuk pada kesamaan tujuan antara dua negara atau lebih, yang memungkinkan terbentuknya aliansi atau kerja sama strategis. Kolaborasi seperti ini biasanya terjadi ketika negara-negara memiliki kesamaan visi dalam isu-isu pertahanan, ekonomi, atau teknologi.²⁵ Sebaliknya, *complementary interest* adalah bentuk kepentingan yang meskipun tidak identik, masih dapat dijembatani melalui konsensus pada isu-isu tertentu. Sedangkan *conflicting interest* mencerminkan benturan kepentingan yang dapat memicu konflik antarnegara.²⁶

Dalam praktiknya, ketiga kategori ini tidak bersifat tetap, melainkan dinamis. Suatu *complementary interest* dapat berkembang menjadi *identical*, dan sebaliknya. Hal ini bergantung pada konteks diplomasi, perubahan rezim, maupun realitas geopolitik yang sedang berlangsung.

²² John J. Mearsheimer, *The Tragedy of Great Power Politics* (New York: W.W. Norton, 2001), 21–55

²³ Amitav Acharya, "The End of the American World Order," *International Affairs* 90, no. 4 (2014): 709–726

²⁴ James N. Rosenau, *International Politics and Foreign Policy: A Theoretical Introduction* (New York: Free Press, 1969), 45.

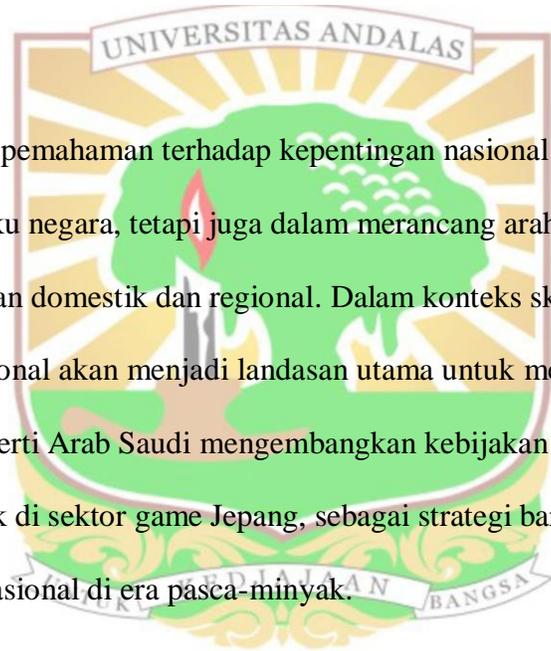
²⁵ *Ibid.*, 46

²⁶ *Ibid.*, 47

Sebagai contoh, kemitraan seperti AUKUS mencerminkan *identical interest* antara Australia, Amerika Serikat, dan Inggris dalam menjaga keamanan Indo-Pasifik.²⁷

Lebih jauh, Rosenau menyatakan bahwa konsep kepentingan nasional berfungsi ganda: pertama, sebagai alat analisis objektif untuk mengevaluasi kebijakan luar negeri suatu negara; dan kedua, sebagai perangkat normatif untuk membenarkan atau menolak kebijakan tertentu.²⁸ Fungsi ganda ini memungkinkan peneliti hubungan internasional untuk memahami kebijakan luar negeri tidak hanya sebagai strategi kekuasaan, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai nasional.

Dengan demikian, pemahaman terhadap kepentingan nasional bukan hanya berguna dalam menjelaskan perilaku negara, tetapi juga dalam merancang arah kebijakan luar negeri yang koheren dengan tujuan domestik dan regional. Dalam konteks skripsi ini, pendekatan terhadap kepentingan nasional akan menjadi landasan utama untuk memahami bagaimana dan mengapa suatu negara seperti Arab Saudi mengembangkan kebijakan luar negeri melalui investasi budaya, termasuk di sektor game Jepang, sebagai strategi baru dalam mendefinisikan kekuasaan dan identitas nasional di era pasca-minyak.



1.8 Metodologi Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, di mana penulis akan mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam fenomena investasi Arab Saudi di industri game Jepang sebagai bagian dari strategi diversifikasi ekonomi dan aktualisasi

²⁷ Cheng M., "AUKUS: The Changing Dynamic and Its Regional Implications," *European Journal of Development Studies* 42, no. 3 (2023): 215–233

²⁸ Scott Burchill, *The National Interest in International Relations Theory* (London: Palgrave Macmillan, 2005), 32

kepentingan nasional Arab Saudi dalam kerangka Saudi Vision 2030. Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana bentuk investasi yang dilakukan, aktor-aktor utama yang terlibat, serta dampak strategisnya terhadap pencapaian tujuan nasional Arab Saudi dan hubungan bilateral dengan Jepang.

1.8.2 Batasan Masalah

Pemberian batasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan penelitian agar tetap relevan dan terarah. Penelitian ini membatasi kajiannya pada kebijakan dan strategi investasi Arab Saudi di sektor industri game Jepang dalam kurun waktu 2017 hingga 2025, yaitu sejak dimulainya implementasi aktif Saudi Vision 2030 dan pembentukan entitas seperti Savvy Games Group oleh Public Investment Fund (PIF). Penelitian ini tidak akan membahas industri game Arab Saudi secara keseluruhan, melainkan difokuskan pada aspek hubungan internasional, ekonomi politik, dan kepentingan nasional melalui investasi lintas negara yang dilakukan oleh Arab Saudi di Jepang.

1.8.3 Unit dan Tingkat Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah strategi kebijakan investasi Arab Saudi di industri game Jepang yang dilakukan melalui lembaga-lembaga resmi seperti Public Investment Fund dan Savvy Games Group.

Unit eksplanasi dalam penelitian ini adalah dinamika hubungan internasional dan realisasi kepentingan nasional Arab Saudi yang terbentuk sebagai akibat dari investasi tersebut.

Tingkat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat negara (*state level*), sesuai dengan pendekatan Kenneth Waltz, di mana fokus utama adalah pada perilaku negara Arab Saudi sebagai aktor yang menggunakan instrumen ekonomi untuk memperluas pengaruh

strategisnya dan membangun kemitraan yang mendukung tujuan kepentingan nasional, khususnya dalam konteks transformasi pasca-minyak dan repositioning global.

1.8.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (library research) yang berbasis pada data sekunder. Data dikumpulkan dari sumber-sumber resmi seperti laporan *Public Investment Fund*, pernyataan pemerintah Arab Saudi, publikasi dari *Savvy Games Group*, artikel jurnal akademik, buku, laporan media terpercaya (seperti Bloomberg, Nikkei Asia, Arab News), serta dokumen resmi perusahaan game Jepang seperti Nintendo, SNK, dan Capcom.

Penulis juga menggunakan kata kunci pencarian seperti: *Saudi Vision 2030*, *Savvy Games Group*, *Arab Saudi investment in Japan*, *game industry diplomacy*, *economic diversification*, dan *cultural soft power*.

1.8.5 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif berdasarkan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap utama:

- 1. Reduksi Data**

Data yang telah diperoleh dari berbagai sumber akan diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan relevansinya terhadap fokus penelitian, yaitu strategi investasi dan pengaruh diplomatik Arab Saudi di sektor game Jepang.

- 2. Penyajian Data**

Data yang telah dikelompokkan akan disusun dalam bentuk narasi yang runtut dan logis



untuk menggambarkan keterkaitan antara investasi ekonomi dan diplomasi budaya Arab Saudi.

3. *Penarikan Kesimpulan*

Kesimpulan akan ditarik berdasarkan interpretasi data dan indikator yang digunakan dalam kerangka teori. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan pemahaman komprehensif mengenai hubungan antara ekonomi kreatif dan diplomasi negara di era digital.

1.9 *Sistematika Penulisan*

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang disusun secara sistematis sebagai berikut:

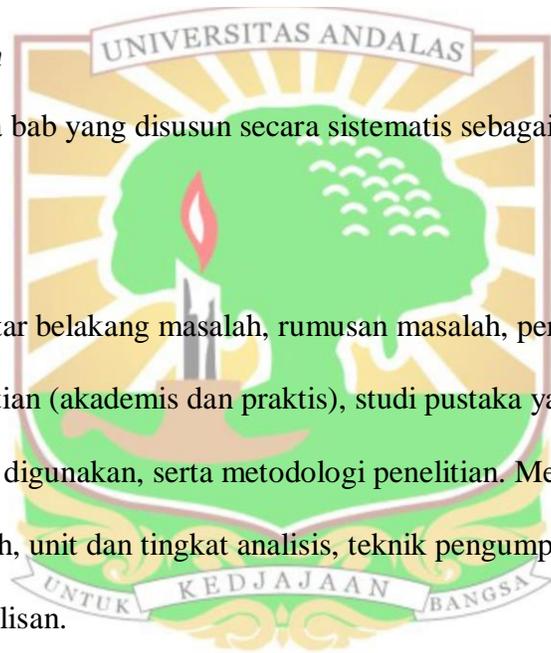
Bab I: Pendahuluan

Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian (akademis dan praktis), studi pustaka yang relevan, penjabaran kerangka konseptual yang digunakan, serta metodologi penelitian. Metodologi mencakup jenis penelitian, batasan masalah, unit dan tingkat analisis, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sistematika penulisan.

Bab II: Investasi Arab Saudi dan Strategi Diversifikasi Ekonomi dalam Kerangka Saudi

Vision 2030

Bab ini membahas kebijakan transformasi ekonomi Arab Saudi dalam kerangka Saudi Vision 2030, termasuk tujuan pengurangan ketergantungan terhadap sektor minyak dan pengembangan sektor hiburan digital seperti industri game. Bagian ini juga mengulas peran



Public Investment Fund (PIF) dan Savvy Games Group sebagai instrumen investasi negara di sektor ekonomi kreatif global.

Bab III: Industri Game Jepang sebagai Target Investasi Strategis dan Instrumen Diplomasi Budaya

Bab ini mengulas perkembangan industri game Jepang dan daya tariknya sebagai target investasi strategis Arab Saudi. Penjelasan mencakup kontribusi perusahaan seperti Nintendo, SNK, dan Capcom, serta bagaimana game digunakan sebagai instrumen diplomasi budaya dan soft power Jepang yang kemudian diadopsi oleh Arab Saudi melalui kolaborasi.

Bab IV: Analisis Strategi Kepentingan Nasional Arab Saudi melalui Investasi di Industri Game Jepang

Bab ini membahas bagaimana Arab Saudi memanfaatkan investasi di industri game Jepang, khususnya melalui akuisisi SNK dan kepemilikan saham minoritas di Nintendo, Capcom, dan Nexon, sebagai bagian dari upaya pencapaian Vision 2030. Analisis difokuskan pada peran investasi ini dalam mendukung diversifikasi ekonomi, pemberdayaan pemuda, serta peningkatan citra dan pengaruh global Arab Saudi. Selain itu, bab ini juga menunjukkan bagaimana investasi ini mencerminkan redefinisi kepentingan nasional—dari sekadar fokus pada keamanan menjadi strategi yang memadukan ekonomi, budaya, dan soft power dalam hubungan internasional.

Bab V: Penutup

Bab ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan analisis yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, serta memberikan saran bagi pemerintah, pelaku industri, dan peneliti

selanjutnya. Penutup ini juga mencakup refleksi terhadap kontribusi skripsi dalam kajian hubungan internasional, diplomasi budaya, dan ekonomi politik global.

BAB II

