

## BAB IV

### *Kesimpulan*

#### ***Mendefinisikan Ulang Kepentingan Nasional melalui Diplomasi Gim: Penyesuaian Strategis Arab Saudi dengan Kapital Budaya Jepang***

Sebagai penutup dari studi kasus ini, tampak jelas bahwa investasi Arab Saudi dalam industri gim Jepang bukanlah tindakan sporadis semata dalam penyebaran modal negara, melainkan merupakan pernyataan ideologis, realignment strategis, dan praktik diplomasi naratif. Melalui akuisisi mayoritas terhadap perusahaan SNK serta kepemilikan saham minoritas di Nintendo, Capcom, dan Nexon, Kerajaan memanfaatkan sektor gim sebagai platform multifungsi untuk memproyeksikan kekuatan ekonomi, budaya, dan geopolitik. Langkah-langkah ini menandai transformasi mendasar dalam cara Arab Saudi memahami, menjalankan, dan memperluas kepentingan nasionalnya di panggung global.

#### ***Reformulasi Kepentingan Nasional di Abad ke-21***

Secara tradisional, kepentingan nasional dipahami melalui paradigma realisme yang menekankan kekuasaan, kedaulatan, dan integritas teritorial sebagaimana dirumuskan oleh pemikir seperti Hans Morgenthau.<sup>136</sup> Namun, dalam dunia pasca-industri yang sarat media dan terhubung secara digital, arsitektur kekuasaan telah bergeser. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Joseph Nye, kekuatan kini kerap mengalir melalui artefak budaya, narasi global, dan infrastruktur lunak.<sup>137</sup>

---

<sup>136</sup> Morgenthau, H. J. (1948). *Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace*. New York: Knopf

<sup>137</sup> Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. PublicAffairs

Vision 2030 milik Arab Saudi mencerminkan pergeseran paradigma tersebut. Strategi ini mendefinisikan ulang kepentingan nasional dengan mencakup diversifikasi ekonomi, transformasi sosial domestik, dan relevansi budaya internasional. Alih-alih mengejar kekuasaan keras atau dominasi sumber daya, Kerajaan kini berupaya memperoleh pengaruh melalui teknologi, ekonomi kreatif, dan pembangunan citra internasional.

Game sebagai bentuk seni, industri, dan komunitas sangat sesuai dengan tujuan-tujuan ini. Ia bersifat lintas batas, berorientasi pada generasi muda, dan dapat direplikasi tanpa batas, menjadikannya sebagai domain utama untuk proyeksi pengaruh non-koersif. Dengan demikian, keterlibatan Kerajaan dalam perusahaan gim Jepang mencerminkan strategi soft power dan kebijakan luar negeri yang lebih luas.

#### *Nilai Strategis Jepang sebagai Mitra Budaya*

Pemilihan Jepang sebagai mitra tidaklah bersifat kebetulan. Industri gim Jepang mewakili sektor ekonomi budaya yang matang, dihormati secara global, dan memiliki estetika khas. Kekayaan intelektualnya membawa makna emosional dan budaya lintas generasi dan wilayah. Dengan membenamkan diri dalam ekosistem ini, Arab Saudi memperoleh akses tidak hanya terhadap keuntungan ekonomi, tetapi juga terhadap *symbolic capital* yakni kemampuan untuk mengasosiasikan diri dengan kualitas, tradisi, dan komunitas penggemar global.

Lebih jauh, kebijakan luar negeri Jepang yang cenderung non-konfrontatif, diplomasi yang berorientasi bisnis, dan keterbukaan terhadap investasi asing minoritas menjadikannya mitra ideal untuk membangun pengaruh secara senyap. Dengan mengakuisisi sebagian dari ekosistem ini tanpa mengganggu Arab Saudi memperoleh visibilitas simbolik maksimum dengan resistensi geopolitik yang minimal.

### *Soft Power, Kedaulatan Naratif, dan Transformasi Identitas*

Melalui medium gim, Arab Saudi juga dapat membentuk identitas internal dan eksternalnya. Di tingkat domestik, Kerajaan menjangkau generasi muda melalui media yang relevan secara budaya, membangun jalur pekerjaan, kapasitas teknis, dan kebanggaan nasional. Secara internasional, Kerajaan memanfaatkan kekayaan intelektual global dan kolaborasi lintas budaya untuk membentuk ulang citranya dari negara kerajaan konservatif menjadi aktor global yang melek digital dan kosmopolitan.

Lebih signifikan lagi, Kerajaan mulai terlibat dalam apa yang disebut para teoretikus budaya sebagai *kedaulatan naratif* yakni kemampuan untuk menceritakan kisah tentang dirinya sendiri, oleh dirinya sendiri, dan untuk khalayak global.<sup>138</sup> Dengan kepemilikan penuh atas SNK dan saham strategis di perusahaan lain, Arab Saudi memperoleh suara dalam membentuk masa depan budaya gim global. Baik melalui karakter baru, alur cerita, maupun event digital, Kerajaan kini menjadi pemilik budaya, bukan hanya konsumen.

### *Implikasi terhadap Hubungan Internasional dan Model Kebijakan Luar Negeri*

Kasus Arab Saudi ini menawarkan model bagi kekuatan-kekuatan baru yang ingin memanfaatkan industri budaya sebagai alat diplomasi luar negeri. Sebagaimana Korea Selatan dengan diplomasi K-pop dan Jepang dengan inisiatif *Cool Japan*, investasi gim Arab Saudi mencerminkan pergeseran perangkat diplomasi ekonomi yang kini menyatukan konten dan modal.

---

<sup>138</sup> Mirrlees, T. (2023). *Digital Sovereignty and the Gaming State: Cultural Control in Global Media*

Bagi kawasan Timur Tengah secara lebih luas, tindakan Arab Saudi ini membentuk cetak biru bagi pasca-kedaulatan berbasis minyak yang mengutamakan ide atas senjata, media atas mineral, dan budaya atas koersivitas. Dalam jangka panjang, investasi semacam ini tidak hanya menghasilkan keuntungan finansial, tetapi juga membangun kemitraan, pengaruh global, dan prestise kebijakan.

Dalam konteks analisis kebijakan luar negeri, studi ini menegaskan pentingnya paradigma keamanan non-tradisional yang semakin relevan. Meskipun Arab Saudi tetap menjadi aktor utama dalam energi dan politik regional, diplomasi gimnya mencerminkan kesadaran bahwa kekuasaan global abad ke-21 semakin bersifat performatif, simbolik, dan resonan secara emosional.

### ***Penutup***

Investasi Arab Saudi dalam sektor gim Jepang di bawah payung Vision 2030 menawarkan studi kasus yang menarik mengenai bagaimana suatu negara dapat menggunakan modal untuk memengaruhi budaya, membentuk ulang identitas, dan mengejar kepentingan nasional dalam sistem global yang kompleks. Apa yang sebelumnya dianggap sebagai elemen periferal seperti video gim, *esports*, dan kekayaan intelektual anime kini menjadi pusat strategi negara dalam menyampaikan modernitas, membangun legitimasi, dan menegosiasikan batas-batas lunak.

Dalam konteks ini, strategi Kerajaan bukan sekadar soal membeli saham perusahaan. Ini adalah tentang memperoleh titik masuk ke dalam narasi global, mendefinisikan ulang kedaulatan di ruang digital, dan menyelaraskan *statecraft* dengan *storytelling*.