Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN – PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/s/xi/2014

Penggunaan Aplikasi *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia

Skripsi

Diajukan Untuk Sidang Jenjang Sarjana

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Oleh

Aditya Anugerah Wiramentaya

2012 330 006

Bandung

2018

Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN – PT NO: 451/SK/BAN-PT/Akred/s/xi/2014

Penggunaan Aplikasi *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia

Skripsi

Oleh

Aditya Anugerah Wiramentaya

2012 330 006

Pembimbing

Dr. Paulus Yohanes Nur Indro

Bandung

2018

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Tanda Pengesahan Skripsi

Nama	: Aditya Anugerah Wiramentaya
Nomor Pokok	: 2012330006
Judul	: Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Kamis, 2 Agustus 2018
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji
Ketua sidang merangkap anggota
Dr. Aknolt Kristian Pakpahan : _____

Sekretaris
Dr. Paulus Yohanes Nur Indro : _____

Anggota
Albert Triwibowo, S.IP., M.A. : _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

Surat Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Aditya Anugerah Wiramentaya

NPM : 2012330006

Jurusan/Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

Judul : Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung,6 Agustus 2018

Aditya Anugerah Wiramentaya

Abstrak

Nama : Aditya Anugerah Wiramentaya

NPM : 2012 330 006

Judul : Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia

---

Mempromosikan kebudayaan merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh suatu negara untuk membangun citra positif dan meningkatkan pemahaman serta rasa saling menghargai satu sama lain. Hal tersebut dilakukan untuk menjalin hubungan baik antar negara. Salah satu contoh upaya negara dalam mempromosikan kebudayaan adalah melalui festival kebudayaan. Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih membuat upaya mempromosikan kebudayaan dapat dilakukan melalui berbagai media, salah satunya adalah *video game*. Penelitian ini fokus kepada bagaimana *video game* dapat menjadi media promosi kebudayaan. Penelitian ini berjudul "Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu "Bagaimana aplikasi permainan *Next Door Land* hasil kerjasama Indonesia dan Australia dapat menjadi sarana untuk mempromosikan kebudayaan dan kekayaan alam yang ada di kedua negara?".

Penelitian ini menggunakan berbagai konsep seperti kerjasama internasional, interdependensi, teori diplomasi publik serta konsep diplomasi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode studi dokumen dimana sumber data berasal dari buku dan artikel – artikel dari internet.

Hasil penelitian yang ditemukan, Indonesia dan Australia menggunakan sebuah media baru berupa media digital interaktif dan edukatif. Media digital yang digunakan oleh kedua negara tersebut adalah *video game*. Indonesia dan Australia menggunakan aplikasi permainan *Next Door Land* sebagai media promosi kebudayaan kedua negara. Hal tersebut bertujuan untuk menjaga hubungan baik antara Indonesia dan Australia karena kedua negara tersebut memiliki hubungan yang penting karena memiliki kedekatan secara geografis.

Kata kunci: Promosi Kebudayaan, Media Baru, *Video Game*

Abstract

Name : Aditya Anugerah Wiramentaya

NPM : 2012 330 006

Title : *The Use of Next Door Land Game Application as a Culture Promotion Media of Indonesia and Australia*

Promoting culture is one of the efforts undertaken by a country to build a positive image and increase understanding and mutual respect for each other. This is done to establish good relations between countries. One example of state efforts in promoting culture is through cultural festivals. Information and communication technology is increasingly sophisticated to make efforts to promote culture can be done through various media, one of which is video games. This research focuses on how video games can be a cultural promotion medium. This research entitled "The Use of Next Door Land Game Application as a Culture Promoting Media of Indonesia and Australia". The purpose of this research is to answer the research question that is "How will the Next Door Land game application from Indonesia and Australia cooperation be a means to promote the culture and natural wealth in both countries?".

This study uses various concepts such as international cooperation, interdependence, the theory of public diplomacy and the concept of digital diplomacy. The research method used is qualitative method with document study method where the source data comes from books and articles from the internet.

The research found that Indonesia and Australia are using new media in the form of interactive and educative digital media. The digital media used by both countries is video games. Indonesia and Australia use the Next Door Land game application as a media of cultural promotion of both countries. It aims to maintain good relations between Indonesia and Australia as the two countries have important relationships because they have geographical proximity.

Keyword: Culture Promotion, New Media, Video Game

Kata Pengantar

Puji Syukur kepada Allah SWT karena dengan ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **" Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia"** sebagai salah satu persyaratan kelulusan serta untuk memperoleh gelar Strata-1 (S1) Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung. Peneliti sangat bersyukur karena telah berhasil menyelesaikan penelitian ini karena sempat tersendat untuk waktu yang lumayan lama.

Penelitian ini jauh dari kata sempurna. Peneliti sadar masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, jika ada kekurangan maka peneliti memohon maaf kepada pembaca. Peneliti tetap berharap penelitian ini dapat berguna dan memberikan manfaat kepana pembaca. Peneliti mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada dosen pembimbing dalam penelitian ini yaitu Dr. P. Y. Nur Indro yang dengan sabar membimbing peneliti dan memberikan masukan – masukanya yang membantu. Hingga akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan.

Bandung, 6 Agustus 2018

Aditya Anugerah Wiramentaya

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimas kasih yang sebesar – besarnya pada dosen pembimbing peneliti yaitu Dr. Paulus Yohanes Nur Indro yang selalu menerima peneliti untuk melakukan bimbingan. Mas nur sebagai dosen pembimbing sangat membantu peneliti dengan memberikan masukan – masukan yang berguna serta memberikan rekomendasi buku untuk dijadikan pegangan dalam melakukan penelitian ini. Selain itu, kelalaian peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang terlambat selesa hingga 2 tahun tetap membuat Mas Nur sabar dalam membimbing peneliti hingga akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sangat besar kepada teman - teman peneliti selama melakukan melakukan penelitian khususnya Julfa Iman Septia dan Agustinus Reynaldi. Kepada Julfa peneliti berterima kasih yang sangat besar karena telah berjuang bersama serta membolehkan peneliti untuk menumpangi kamar kos Julfa selama melakukan penelitian ini. Selanjutnya, untuk Agustinus Reynaldi atau Rey yang selalu menemani peneliti dalam melakukan bimbingan skripsi bersama Mas Nur. Kepada Julfa dan Rey, peneliti sangat senang berhasil menyelesaikan penelitian ini bersama – sama dan bisa menghadiri wisuda bersama – sama.

Terakhir, peneliti ucapkan terima kasih yang sangat besar kepada Ibunda dari peneliti sendiri yang tanpa menyerah terus menyemangati peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini. Pada akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan yang semoga saja dapat membuat bangga Ibunda dari penliti. Sekali lagi peneliti ucapkan terima kasih yang teramat besar kepada orang – orang yang peneliti telah sebutkan diatas.

Daftar Isi

Abstrak 1
Abstract ii
Kata Pengantar iii
Ucapan Terima Kasih iv
Daftar Isi vi
Daftar Gambar ix
Daftar Singkatan xii
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 6
1.2.1 Deskripsi Masalah 6
1.2.2 Pembatasan Masalah 8
1.2.3 Perumusan Masalah 8
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian 9
1.3.1 Tujuan Penelitian 9
1.3.2 Kegunaan Penelitian 9
1.4 Kajian Pustaka 10
1.5 Kerangka Pemikiran 11
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data 17
1.6.1 Metode Penelitian 17
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data. 18
1.7 Sistematika Pembahasan 18
BAB II 20
Perkembangan Media Baru dan Penggunaan *Video Game* Sebagai Media Edukasi 20
2.1 Perkembangan Internet dan Media Sosial 23

2.2 Implementasi Diplomasi Digital 29
2.2.1 Penggunaan *Video Game* sebagai Salah Satu Media Edukasi 36
BAB III 41
Hubungan Bilateral antara Indonesia dengan Australia 41
3.1 Sejarah Singkat Hubungan Indonesia dengan Australia 42
3.2 Kerjasama Bilateral antara Indonesia dan Australia 46
3.3 Ragam Kebudayaan dan Pariwisata Indonesia 55
3.3.1 Seni Pertunjukkan dan Kesenian Batik Indonesia 55
3.3.2 Kuliner Khas Indonesia 59
3.3.3 Destinasi Pariwisata Indonesia 61
3.4 Ragam Kebudayaan dan Pariwisata Australia 64
3.4.1 Seni Pertunjukkan Australia 64
3.4.2 Kuliner Khas Australia 66
3.4.3 Destinasi Pariwisata Australia 67
3.5 Kerjasama Kebudayaan Indonesia dan Australia 69
BAB IV 74
Penggunaan Aplikasi Permainan *Next Door Land* untuk Mempromosikan Kebudayaan Indonesia dan Australia 74
4.1 Pembuatan Aplikasi Permainan *Next Door Land* sebagai Media Kerjasama Promosi Kebudayaan Indonesia dan Australia 76
4.1.1 Aktor – Aktor yang Terlibat dalam Pembuatan Aplikasi Permainan *Next Door Land* 77
4.2 Isi Permainan dalam *Next Door land* 80
4.2.1 Mempelajari Kebudayaan dan Kekayaan alam Indonesia melalui Permainan *Next Door Land* 81
4.2.2 Mempelajari Kebudayaan dan Kekayaan alam Australia melalui Permainan *Next Door Land* 99
BAB V KESIMPULAN 115

Daftar Pustaka..... 118

Daftar Gambar

Gambar 4.1 Komik Berisi Gambar Bundaran HI di Jakarta dalam *Next Door Land*82

Gambar 4.2 Pemain mengendarai bajaj dalam permainana *Next Door Land* 83

Gambar 4.3 Monumen Nasional dan Gedung Parlemen Indonesia dalam *Next Door Land*.....84

Gambar 4.4 Teka – Teki Gambar Candi Borobudur didalam *Next Door Land*.....86

Gambar 4.5 Permainan Tebak Gambar Tarian Khas Indonesia dalam *Next Door Land*.....87

Gambar 4.6 Permainan Kendang dalam *Next Door Land*.....87

Gambar 4.7 Perayaan 17 Agustus dalam *Next Door Land* 89

Gambar 4.8 Lomba Makan Kerupuk dalam *Next Door Land*.....90

Gambar 4.9 Pemain Mengunjungi Papua dalam *Next Door Land*.....91

Gambar 4.10 Pemain Menyelam di Raja Ampat dalam *Next Door Land*.....91

Gambar 4.11 Komik yang Memperkenalkan Kuliner Manado dalam *Next Door Land*.....92

Gambar 4.12 Permainan Menyajikan Kuliner Khas Manado dalam *Next Door Land* 93

Gambar 4.13 Komik yang Memperkenalkan Hutan Tropis di Kalimantan dalam *Next Door Land*.....94

Gambar 4.14 Permainan yang Bertemakan Pasar Terapung Khas Kalimantan dalam *Next Door Land* 95

Gambar 4.15 Permainan Tanya Jawab Seputar Sumatera dalam *Next Door Land* ... 96

Gambar 4.16 Permainan Tanya Jawab Seputar Kemampuan Berbahasa Indonesia dalam *Next Door Land* 97

Gambar 4.17 Permainan Bertemakan Mudik yang Menjadi Tradisi Masyarakat Indonesia ketika Lebaran 98

Gambar 4.18 Jembatan *Harbour Bridge* yang Menjadi Salah Satu Ikon Kota Sydney dalam *Next Door Land* 100

Gambar 4.19 Permainan Berselancar di Kota Perth dalam *Next Door Land* 101

Gambar 4.20 Komik yang Memperkenalkan Suku Asli Australia dan Senjata Tradisional Australia dalam *Next Door Land* 102

Gambar 4.21 Permainan Mengendalikan Perahu pada Masa awal Hubungan Indonesia dengan Australia dalam *Next Door Land* 103

Gambar 4.22 Terumbu Karang *The Great Barrier Reef* di Australia dalam *Next Door Land* 104

Gambar 4.23 Permainan Eksplorasi Karang *The Great Barrier Reef* dalam *Next Door Land* 105

Gambar 4.24 Permainan Drum di Jalanan Kota Melbourne dalam *Next Door Land* 106

Gambar 4.25 Permainan dikejar Oleh *Tasmanian Devil* yang Merupakan Satwa Khas Australia dalam *Next Door Land* 107

Gambar 4.26 Permainan Kriket dalam *Next Door Land* 108

Gambar 4.27 Permainan Tanya Jawab Seputar Destinasi Populer di Australia dalam *Next Door Land* 109

Gambar 4.28 Permainan Menyajikan Kuliner Barbekyu Khas Australia dalam *Next Door Land* 110

Gambar 4.29 Permainan Tanya Jawab Seputar Australia dalam *Next Door Land* 111

Daftar Singkatan

AAI : Australia Awards in Indonesia

ACICIS : Australian Consortium for In Countryâ Indonesian Studies

AEF : Asia Education Foundation

AIC : Australia-Indonesia Centre

AII :Australia Indonesia Institue

AIP : Australia Indonesia Partnership for Rural Economic Development

AIPEG : Australia Indonesia Partnership for Economic Governance

AIYA : Australia Indonesia Youth Association

AIYEP : The Australia Indonesia Youth Exchange Program

ALM : Annual Leaders Meating

ARISA : Applied Research and Innovation System in Agriculture

ASEAN : Association of Southeast Asia Nation

ASP :Australian Studies Program

BOT : British Overhead Territory

DARPA : Defense Advanced Research Projects Agency

FCO	: Foreign and Commonwealth Office
IAD	: Indonesia Australia Dialogue
KIAT	: Kemitraan Indonesia Australia untuk Infrastruktur
KTN	: Komisi Tiga Negara
MIT	: Massachusetts Institue of technology
NGO	: Non Governmental Organization
NI	: Nutrition international
PCSP	: Palembang City Sanitation Project
PRISMA	: Promoting Rural Income Through Support for Markets in Agriculture
SAFIRA	: Strenghtening Agricultural Finance in Rural Areas
TIRTA	: Tertiary Irrigation Technical Assistance

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era dimana hubungan antar negara semakin intens terjadi, membuat ketergantungan antar negara juga semakin tinggi. Negara – negara tidak mungkin menutup diri dari teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju yang membuat hubungan antar neara menjadi mudah. Hubungan antar negara harus dijaga dengan baik agar antar negara dapat saling bekerjasama untuk mencapai kepentingan nasionalnya masing – masing. Hal tersebut menjadi semakin penting ketika antar negara memiliki kedekatan geografis seperti Indonesia dan Australia. Kedekatan secara geografis membuat kedua negara menjadi saling bertetangga. Oleh karena itu, kedua negara harus menjalin hubungan baik salah satunya adalah melalui kebudayaan.

Kebudayaan sendiri adalah ciri khas yang menjadi sebuah identitas bagi suatu negara. Sekarang ini negara – negara di dunia telah menyadari pentingnya memperkenalkan kebudayaan – kebudayaan masing – masing untuk meningkatkan rasa saling menghargai antar negara. Kebudayaan sekarang telah menjadi salah satu subjek penting dalam hubungan internasional. Dulu, kebudayaan bukanlah sesuatu

yang penting untuk menjadi pembahasan dalam kajian – kajian hubungan internasional. Isu – isu seperti ekonomi dan pertahanan lebih mendominasi dan menjadi fokus utama negara. Di era dimana teknologi dan informasi sudah berkembang sangat pesat, bagaimana sebuah negara dapat membangun citra yang baik di mata masyarakat negara lain menjadi fokus penting. Salah satu cara membangun citra yang baik tersebut adalah dengan mempromosikan kebudayaan.[1]

Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran saling menghargai antar budaya adalah melalui *cultural exchange* atau pertukaran kebudayaan. Di era dimana ketergantungan antar negara semakin meningkat, pertukaran kebudayaan menjadi hal yang penting agar negara – negara dapat saling memperkenalkan kebudayaan mereka sehingga negara – negara dapat saling mempelajari kebudayaan dari negara.[2] Menciptakan kesadaran untuk menjalin hubungan yang baik antara negara melalui sarana budaya sudah dilakukan sejak lama. Pada tahun 1946, Fulbright Program yang diprakasai oleh Senator James William Fulbright telah dijalankan sebagai program pendidikan yang berbentuk pertukaran pelajar pertama di dunia. Program yang dibiayai oleh pemerintah Amerika Serikat tersebut memiliki misi untuk mempromosikan perdamaian dunia di antara masyarakat internasional.[3] Dengan adanya program pertukaran ini, para peserta program tersebut diharapkan dapat

[1] Stelowska, Diana. 2015. "Culture in International Relations: Defining Cultural Diplomacy", http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-b208e8f2-2d47-4450-af75-4d1cf6e30d85/c/PJPS_03_03.pdf diakses pada 25 Juni 2018

[2] Promotion of Mutual Understanding and Cultural Exchange with Foreign Countries' https://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/1980/1980-3-4.htm diakses pada 3 Juli 2018

[3] 'Historical Act of Cultural Diplomacy', http://www.culturaldiplomacy.org/academy/index.php?en_historical-acts-of-cd diakses pada 30 September 2016

meningkatkan kesadaran akan pentingnya perdamaian dan saling memahami perbedaan budaya satu sama lain antara warga negara. Fulbright program berupaya untuk mendorong peningkatan hubungan baik antarnegara melalui pendidikan, budaya dan sains.[4]

Setahun setelah program Fullbright diperkenalkan, pada tahun 1947 festival musik pertama di dunia yang bersifat internasional dibentuk di Wales. Festival tersebut bernama Llangollen International Musical Eisteddfod dibentuk oleh Harold Tudor, seorang pejabat di *British Council*.[5] Festival yang diisi oleh berbagai penampilan dari berbagai negara ini tentunya juga memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk mempromosikan perdamaian dan menjalin hubungan yang baik antarnegara. Contoh lain adalah pertukaran kebudayaan antara Amerika Serikat dan Uni Soviet. Pada tahun 1958, Uni Soviet mengadakan sebuah pameran kebudayaan di New York, Amerika Serikat dimana pameran tersebut memberikan gambaran bagaimana kehidupan masyarakat di Uni Soviet. Selain itu, Uni Soviet juga memamerkan berbagai macam inovasi teknologi, industry srta berbagai macam hiburan. Pada tahun 1959, giliran Amerika Serikat yang mengadakan pameran kebudayaan di Moscow dengan memamerkan berbagai macam kebudayaan Amerika Serikat dalam kehidupan sehari-hari warga Amerika Serikat.[6]

---

[4] 'History', https://us.fulbrightonline.org/about/history diakses pada 30 September 2016
[5] *Ibid.*
[6] 'Historical Act of Cultural Diplomacy', http://www.culturaldiplomacy.org/academy/index.php?en_historical-acts-of-cd diakses pada 3 Juli 2018

Promosi kebudayaan tidak hanya dilakukan melalui berbagai macam festival, pameran, atau program pertukaran pelajar, namun juga melalui berbagai media lain seperti musik, film, dan fotorgrafi. Melalui film, pada tahun 1956, sebuah film yang berjudul *The King and I* yang mengisahkan tentang seorang wanita dari Wales yang pindah ke Thailand untuk menjadi tutor bahasa inggris. Disana wanita tersebut harus belajar kebudayaan setempat untuk menyesuaikan diri. Film tersebut memberi gambaran bagaimana pertukaran kebudayaan penting dilakukan untuk meningkatkan rasa saling menghargai satu sama lain.[7]

Seiring dengan emajuan teknologi komunikasi dan infromasi saat ini semakin banyak membuat hubungan kebudayaan dapat diterapkan melalui berbagai macam media, seperti media digital. Semakin pesatnya perkembangan teknologi membuat sebagian besar masyarakat di dunia beralih ke media digital. Sebagai contoh, banyak koran – koran atau majalah yang mulai menerbitkan artikel – artikel melalui internet, sehingga pembaca dapat mengakses artikel – artikel tersebut melalui website atau aplikasi yang dapat diunduh di ponsel pintar atau *smartphone*. Hal tersebut dilakukan demi mengikuti perkembangan jaman dimana masyarakat ingin segalanya praktis dan cepat. Kepraktisan dan kecepatan tersebut bisa didapatkan melalui media digital.

Pesatnya teknologi digital telah merubah segala aspek kehidupan masyarakat termasuk dalam kegiatan diplomasi kebudayaan. Saat ini, kegiatan promosi kebudayaan dapat dijalankan dalam bentuk apapun, seperti melalui media sosial,

[7] 'Film as Cultural Diplomacy', http://www.culturaldiplomacy.org/academy/index.php?en_film-as-cultural-diplomacy diakses pada 3 Juli 2018

musik, film atau bahkan *video game*. Hal tersebut membuat kegiatan promosi kebudayaan semakin lebih mudah dan lebih cepat untuk diterima oleh masyarakat. Seperti contohnya adalah *video game*, dimana bermain *video game* merupakan kegiatan yang digemari oleh sebagain besar masyarakat khususnya anak - anak. *Video game* dapat menjadi media bagi anak – anak untuk belajar jika game tersebut memuat konten – konten yang bersifat edukatif dapat sehingga anak – anak dapat belajar sambal bermain. Tentunya hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam penerapan diplomasi kebudayaan dimana dalam sebuah game dapat dimasukkan konten – konten kebudayaan yang memperlihatkan suatu kebudayaan negara tertentu.

Salah satu *video game* yang memuat konten – konten diplomasi kebudayaan adalah *Next Door Land* yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. *Video game* hasil kerjasama antara Indonesia dan Australia tersebut memuat konten – konten kebudayaan yang mempromosikan berbagai kebudayaan yang berasal dari kedua negara. Indonesia dan Australia sendiri adalah kedua negara yang bertetangga karena secara geografis letak kedua negara tersebut berdekatan. Australia yang merupakan tetangga Indonesia sudah menjalin hubungan sejak Indonesia mendapatkan kemerdekaannya.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Deskripsi Masalah

Seperti yang telah penulis deskripsikan dalam latar belakang masalah, Indonesia adalah negara yang selain kaya akan sumber daya alam, juga memiliki kekayaan akan kebudayaan. Kekayaan budaya tersebut tentunya dapat menjadi alat diplomasi yang efektif bagi Indonesia untuk menjalin hubungan yang baik dengan negara lain. Indonesia adalah negara yang sangat memperhatikan hubungan antar negara khususnya negara – negara yang berdekatan atau bertetangga dengan Indonesia. Bagi Indonesia sendiri *"neighbours are our closests relatives"*, sehingga Indonesia sangat menjaga hubungan baik antar negara – negara tetangga.[8] Salah satu negara yang secara geografi dekat dengan Indonesia adalah Australia, dimana kedua negara tersebut memiliki sejarah hubungan yang panjang. Sebelum tahun 1944, dimana Papua Nugini dan Timor Leste belum merdeka, Indonesia adalah negara yang paling dekat dengan Australia.[9]

Untuk menjaga hubungan baik dengan Australia, Indonesia sering melakukan diplomasi publik di Australia, baik oleh pemerintah maupun non – pemerintah. Salah satunya adalah dengan melakukan diplomasi budaya dengan memperkenalkan kebudayaan Indonesia di Australia, sehingga kedua negara dapat saling menghargai dan menjalin hubungan baik antara satu sama lain. Salah satu upaya untuk

[8] 'About SIA', http://www.indozfestivalbrisbane.com/about-sia.html diakses pada 14 Oktober 2016
[9] *Ibid.*

mempromosikan kebudayaan Indonesia adalah melalui *video game*. Seperti yang sudah dijelaskan oleh penulis di latar belakang masalah, *video game* dapat menjadi alat untuk menyebarkan pengaruh karena bemain game sangatlah digemari oleh masyarakat. Industri *video game* Indonesia sendiri sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat belakangan ini. *Video game* merupakan sebuah media baru yang dapat digunakan sebagai media interaktif dan edukatif untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia dan Australia. Terbukti dengan digandengnya Agate Studio sebagai *video game developer* oleh Kedutaan Besar Australia dan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia untuk menciptakan sebuah aplikasi permainan yang bersifat edukatif bernama *Next Door Land*. Aplikasi permainan ini memuat konten – konten kebudayaan Indonesia dan Australia. Melalui permainan ini, Indonesia dan Australia saling memperkenalkan kebudayaan masing – masing dengan tujuan untuk mempromosikan kekayaan budaya dan kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia dan Australia sehingga meningkatkan rasa saling menghargai di masyarakat kedua negara. Kerjasama pembuatan *video game* ini diprakarsai oleh Kedutaan Besar Australia bekerjasama dengan *video game developer* Agate Studio, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Asia Education Foundation, serta Australia – Indonesia Youth Association. [10]

[10] http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/umum/16/03/21/o4df72366-next-door-land-game-edukasi-indonesiaaustralia-meluncur diakses pada tanggal4 Juni 2017

1.2.2 Pembatasan Masalah

Penulis memfokuskan penelitian ini kepada aplikasi permainan *next door land* yang dirilis pada tahun 2016 hingga tahun 2018 sebagai media untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia dan Australia. Pada tahun tersebut, Kedutaan besar Australia yang berkolaborasi dengan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia serta bekerjasama dengan Agate Studio, Asia Education Foundation, dan Australia – Indonesia Youth Association merilis permainan tersebut dengan tujuan untuk memperkenalkan kebudayaan yang ada di Indonesia dan Australia. Selain itu, kegiatan saling memperkenalkan kebudayaan bertujuan untuk meningkatkan kesadaran saling menghargai satu sama lain sehingga hubungan antara kedua negara menjadi semakin baik. Penulis akan mendeskripsikan kebudayaan - kebudayaan Indonesia dan Australia yang terdapat didalam permainan tersebut serta menganalisa bagaimana aplikasi permainan tersebut dapat menjadi sebuah media untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia dan Australia.

1.2.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi masalah yang sudah dijabarkan oleh penulis, maka pertanyaan penelitian yang muncul adalah: **"Bagaimana aplikasi permainan *Next Door Land* hasil kerjasama Indonesia dan Australia dapat menjadi sarana untuk mempromosikan kebudayaan dan kekayaan alam yang ada di kedua negara?"**

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana aplikasi permainan atau *video game* dapat menjadi sarana yang bertujuan untuk mempromosikan kebudayaan dan kekayaan alam yang ada di Indonesia dan Australia. Peneliti akan mendeskripsikan bagaimana *video game* dapat dijadikan sebagai alat untuk memenuhi tujuan tersebut.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah kepustakaan dalam ilmu hubungan internasional khususnya dalam bidang kebudayaan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penstudi ilmu hubungan internasional yang ingin meneliti tentang promosi kebudayaan sebagai upaya untuk memelihara hubungan baik yang dilakukan oleh Indonesia dan Australia melalui kerjasama kedua negara di bidang kebudayaan, khususnya bagaimana *video game* dapat menjadi sarana untuk mempromosikan kebudayaan dan kekayaan alam di kedua negara.

1.4 Kajian Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa literature yang dijadikan referensi dalam pengerjaan penelitian ini. Literatur yang pertama adalah sebuah jurnal yang berjudul *New Media : A Critical Introduction* yang ditulis oleh Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, dan Kieran Kelly. Literatur ini membahas perkembangan media – media baru serta bagaimana peralihan dari media lama menuju media baru. Dalam literatur ini, dibahas mengenai bagaimana teknologi informasi dan komunikasi yang sudah semakin canggih memunculkan media – media baru yang bersifat digital. Selain itu, dalam buku ini juga dibahas mengenai media baru dan dampaknya terhadap kehidupan sosial manusia. Selanjutnya itu, dibahas juga mengenai dampak media baru dalam bidang politik dan ekonomi. Buku ini menjadi salah satu literature yang sangat membantu peneliti melakukan penelitian ini dimana objek yang diteliti merupakan *video game* sebagai sebuah media baru untuk mempromosikan kebudayaan Indonesia dan Australia melalui konten – konten permainan yang bersifat interaktif serta edukatif.

Literatur yang kedua berjudul *Memperkokoh Hubungan Indonesia – Australia* yang ditulis oleh Vinsensio M. A. Dugis dan dipublikasikan di *Journal* Unair. Jurnal ini membahas secara detil dinamika hubungan antara Indonesia dengan Australia serta saran untuk bagaimanan memperkokoh hubungan antara kedua negara tersebut. Penulis menjadikan jurnal ini sebagai referensi untuk lebih memahami secara

mendalam bagaimana hubungan antara Indonesia dan Australia yang tentunya akan berguna dalam melakukan penelitian ini.

Literatur yang ketiga berjudul *Cultural Diplomacy: Harmomizing International Relations Through Music* yang ditulis oleh Mary Einbinder dan juga dipublikasikan di culturaldiplomacy.org. Literatur ini membahas bagaimana musik dapat dijadikan sarana diplomasi kebudayaan yang efektif. Literatur ini juga membahas mengenai definisi dan sejarah dari diplomasi kebudayaan itu sendiri serta membahasa teori diplomasi budaya. Selain itu, literature ini membahas bagaimana musik dapat mempengaruhi manusia dan dapat dijadikan alat yang efektif dalam diplomasi kebudayaan. Dibahasa pula aktor – aktor diplomasi kebudayaan yang menggunakan sarana musik untuk melakukan diplomasi budaya. Penulis menjadikan literature ini sebagai referensi karena seperti halnya dengan musik, *video game* juga dapat mempengaruhi orang yang memainkan sebuah *video game* dan juga *video game* adalah medium diplomasi kebudayaan yang juga efektif.

1.5 Kerangka Pemikiran

Dalam studi Hubungan Internasional, setiap negara di dunia saling berkaitan satu sama lain. Negara – negara yang ada sekarang tidak mungkin dapat menjalankan pemerintahannya tanpa berinteraksi dengan negara lain. Perilaku suatu

negara dapat mempegaruhi kebijakan – keijakan pemerintah di negara lain serta kesejahteraan penduduknya.[11] Studi Hubungan Internasional mempelajari peristiwa – peristiwa yang terjadi hingga melampaui batas – batas negara, interaksi – interaksi antar negara, serta aktor – aktor yang terlibat dalam interaksi – interaksi tersebut.[12] Di era sekarang ini, isu – isu dalam studi Hubungan Internasional menjadi semakin banyak dan kompleks, tidak lagi hanya membahas mengenai konflik dan perang, tetapi telah berkembang dengan isu – isu lain seperti ekonomi, gender, hingga teknologi. Hubungan antar negara pun bukan lagi hanya sekedar antara pemerintah suatu negara dengan pemerintah negara lain, namun aktor – aktor lain selain pemerintah juga memiliki peran yang siginifikan.[13] Pada era itu, Hubungan internasional lebih bersifat kooperatif atau dapat bekerjasama daripada konflik. Oleh karena itu, setiap negara harus berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan negara lain sehingga negara dapat bekerjasama dengan negara lain untuk memenuhi kepentingan nasionalnya.

Seiring perkembangan jaman, isu – isu dalam hubungan internasional sudah semakin kompleks. Globalisasi telah membuat teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin maju sehingga hubungan antar negara menjadi semakin intens. Globalisasi meningkatkan hubungan antar negara di segala bidang seperti, politik,

---

[11] Jackson, Robert, dan Georg Sorensen. 2010. *Introduction to International Relations: Theories and Approachers* Edisi ke-4. Oxford/New York: Oxford University Press Inc. hal. 2

[12] 'International Relation', https://polisci.wisc.edu/fields/international-relations diakses pada 29 Desember 2017

[13] Sorensen *Op Cit.,* hal 104

ekonomi, sosial, dan lain sebagainya.[14] Intensitas hubungan antar negara yang semakin meningkat berimbas pada interdependensi atau ketergantungan antar negara juga menjadi semakin besar. Di era globalisasi sekarang ini, suatu negara tidak bisa lagi menutup diri dari dunia luar, negara – negara harus menciptakan hubungan yang baik antar negara dan menjalin kerjasama internasional untuk mencapai kepentingan masing – masing.[15]

Liberalisme adalah salah satu perspektif utama dalam studi hubungan internasional. Pemikiran liberalism memiliki pandangan yang lebih positif terhadap sifat dasar manusia. Berbeda dengan perpektif realisme yang menganggap bahwa semua manusia itu pada dasarnya jahat, pemikiran liberalisme justru menganggap bahwa manusia bisa bekerjasama satu sama lain untuk mencapai kepentingan bersama.[16] Kerjasama antar negara atau kerjasama internasional merupakan salah satu topik yang menjadi pembahasan dalam studi Hubungan Internasional. Kerjasama internasional dilakukan oleh dua negara atau lebih untuk memenuhi kepentingan nasional masing – masing. Definisi dasar dari kerjasama internasional itu sendiri adalah kerjasama terjadi ketika suatu aktor menyesuaikan perilakunya sebagaimana

[14] Amirkhanyan, Lianna. 2011. *Globalization and International Relations.* http://www.culturaldiplomacy.org/academy/content/pdf/participant-papers/2011-12-cdac/Globalization-and-International-Relations-Lianna-Amirkhanyan.pdf diakses pada 3 Juli 2018
[15] Oldemeinen, Mareike. 2011. *How Has Globalisation ChangedThe International System?*. http://www.e-ir.info/2011/07/27/how-has-globalisation-changed-the-international-system/ diakses pada 3 Juli 2018
[16] Sorensen *Op Cit.,* hal 96

yang diharapkan oleh aktor lain.[17] Penyesuaian tersebut dilakukan melalui proses koordinasi kebijakan, dimana suatu negara menyesuaikan kebijakannya untuk mengurangi dampak negatif terhadap negara lain.[18] Kerjasama memiliki dua elemen, yang pertama adalah perilaku aktor yang terlibat dipengaruhi oleh tujuan yang ingin dicapai oleh aktor tersebut. Kedua, kerjasama membuat aktor – aktor yang terlibat mendapatkan perolehan atau hasil.[19] Aktor – aktor yang terlibat saling membantu satu sama lain mencapai tujuan masing – masing dengan cara mengkoordinasi kebijakan sehingga sesuai dengan hasil yang diinginkan oleh kepentingan masing – masing aktor.[20]

Penelitian ini berfokus pada kerjasama antar negara di bidang kebudayaan dengan tujuan untuk saling mempromosikan kebudayaan. Promosi adalah serangkaian aktifitas untuk memperkenalkan produk, merek, atau jasa kepada masyarakat konsumen. Melalui promosi, pengetahuan dan ketertarikan masyarakat terhadap suatu produk, merek, atau jasa tersebut meningkat sehingga masyarakat tertarik untuk menjadi konsumen.[21] Dari definisi tersebut, maka promosi kebudayaan dapat dideskripsikan sebagai aktifitas – aktifitas untuk memperkenalkan kebudayaan yang dimiliki oleh suatu negara dengan tujuan untuk meningkatkan ketertarikan

[17] Paulo, Sebastian. 2014. *International Cooperation and Development: A Conceptual Overview*. German Development Institute. Hal 3 (pdf) https://www.die-gdi.de/uploads/media/DP_13.2014..pdf diakses pada 29 Desember 2017
[18] Milner, Helen. *International Theories of Cooperation Among Nations*. Cambridge University Press (pdf) http://www.rochelleterman.com/ir/sites/default/files/Milter1992_0.pdf diakses pada 29 Desember 2017
[19] *Ibid..,* hal 4
[20] *Ibid*.
[21] 'Definition of Promotion', https://economictimes.indiatimes.com/definition/promotions diakses pada 11 Juli 2018

masyarakat negara lain terhadap kebudayaan negara tersebut. Kebudayaan sendiri secara sederhana didefinisikan sebagai sebuah karakteristik yang dimiliki oleh suatu kelompok. Karakteristik tersebut meliputi berbagai macam hal seperti makanan, pakaian, kebiasaan sosial serta kesenian seperti musik, lukisan atau tarian.[22] Masing – masing negara di dunia memiliki kebudayaan khas masing – masing. Kebudayaan – kebudayaan tersebut merupakan sebuah identitas bangsa yang membedakan mereka dengan bangsa lain. Perbedaan tersebut tentunya menjadi tantangan bagi negara – negara yang ada untuk saling meningkatkan kesadaran saling menghargai antar kebudayaan yang bertujuan untuk memelihara hubungan baik antar negara.[23] Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran saling menghargai antar budaya adalah melalui *cultural exchange* atau pertukaran kebudayaan. Di era dimana ketergantungan antar negara semakin meningkat, pertukaran kebudayaan menjadi hal yang penting agar negara – negara dapat saling memperkenalkan kebudayaan mereka sehingga negara – negara dapat saling mempelajari kebudayaan dari negara.[24] Selain untuk membangun hubungan baik, mempelajari kebudayaan juga bertujuan untuk meningkatkan pariwisata sebagai jembatan yang mempertemukan kebudayaan – kebudayaan yang berbeda serta merupakan salah satu bentuk diplomasi publik.[25]

---

[22] 'What Is Culture?: Definition of Culture', https://www.livescience.com/21478-what-is-culture-definition-of-culture.html diakses pada 3 Juli 2018

[23] Stelowska, Diana, Op Cit hal. 56

[24] 'Promotion of Mutual Understanding and Cultural Exchange with Foreign Countries'

https://www.mofa.go.jp/policy/other/bluebook/1980/1980-3-4.htm diakses pada 3 Juli 2018

[25] German molz, Jennie. 2010. https://www.worldpoliticsreview.com/articles/7144/tourism-global-culture-and-transnational-diplomacy diakses pada 11 Juli 2018

Pariwisata sendiri didefinisikan sebagai sebuah perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain. Perjalanan ini dilatarbelakangi oleh tujuan bisnis, rekreasi, ataupun pencarian kebahagiaan.[26] Pariwisata dapat menjadi sarana untuk menciptakan perdamaian dan rasa saling menghargai satu sama lain karena pariwisata membuat orang – orang dari berbagai budaya dapat bertemu dan berdialog langsung. Hal tersebut tentunya menjadi sarana diplomasi publik yang efektif.[27]

Teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju menimbulkan banyaknya media – media baru dalam penyebaran informasi. Media baru sendiri didefinisikan sebagai perubahan produksi media, distribusi informasi, serta penggunaan yang mengarah kepada media – media yang bersifat digital, interaktif, *hypertextual*, virtual, terhubung, dan tersimulasikan.[28] Definisi tersebut menandakan peralihan dari media – media lama konvensional menjadi media – media digital. Penelitian ini fokus kepada *video game* sebagai media untuk mempromosikan kebudayaan. *Video game* merupakan salah satu bentuk media baru yang digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Video game* memberikan pengalaman kepada pemain yang memainkan sebuah *video game*. Melalui *video game*, pemain berinteraksi langsung saat memainkan sebuah *video game* yang akhir dari permainan

[26] Spillane, James J. 1987. *Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya*. Kanisius: Yogyakarta. Hal. 21
[27] Carbone, Fabio. 2017. *International Tourism and Cultural Diplomacy: A New Conceptual Approach Towards Global Mutual Understandingand Peace Through Tourism.* Hal 63
[28] Lister, Martin. Dovey, Jon. Giddings, Seth. Grant, Iain. Kelly, Kieran. 2009. *New Media: A Critical Introduction, Second Edition*. New York: Routledge

tersebut bergantung kepada cara pemain dalam memainkan *video game* tersebut.[29] Contohnya adalah sebuah *video game* yang berjudul *Trace Effect*, yang dirilis pada tahun 2012 oleh pemerintah Amerika Serikat, mempromosikan kebudayaan AS melalui permainan. *Video Game* tersebut mengajak pemain mengunjungi berbagai macam kota dan tempat wisata yang ada di AS seperti New Orleans, Grand Canyon, San Francsico, sampai Washington D.C.[30] Melalui game tersebut, pemain diperkenalkan oleh berbagai macam kebudayaan dan keunikan dari berbagai kota yang ada di AS. Contoh tersebut menunjukkan bahwa *video game* bisa digunakan sebagai sebuah media baru yang bersifat edukatif untuk mempromosikan kebudayaan.

1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif analitik dalam penelitian ini. Metode ini berupaya untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai sebuah fenomena yang deiteliti.[31] Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan keadaan objek yang diteliti. Dalam

[29] 'Video Games: The Media Literacy', https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/week_2_-_video_games.pdf diakses pada 6 Agustus 2018
[30] 'Trace Effect', http://www.gamesforchange.org/game/trace-effects/ diakses pada 4 Juli 2018
[31] 'What is Qualitative Research?', https://nursing.utah.edu/research/qualitative-research/what-is-qualitative-research.php diakses pada 11 Juli 2018

penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan bagaimana aplikasi permainan dapat menjadi alat untuk mempromosikan kebudayaan.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan data sekunder. Data sekunder didapatkan melalui berbagai dokumen berupa artikel – artikel yang terdapat di internet, buku – buku, serta melalui jurnal – jurnal ilmiah. Peneliti melakukan studi dokumen berdasarkan data sekunder yang didapatkan di dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Pembahasan

Penulis membagi penelitian ini menjadi 5 bab. Bab I merupakan bab pendahuluan dimana akan dijelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan peelitian, kegunaan penelitian, kajian literature, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 akan memaparkan perkembangan media baru serta penggunaan *video game* sebagai salah satu bentuk media baru.

Bab 3 akan mendeskripsikan sejarah singkat hubungan antara Indonesia dengan Australia. Dalam bab ini peneliti juga akan mendeskripsikan kebudayaan dan kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia dan Australia

Bab 4 akan membahas mengenai aplikasi permainan *Next Door Land* sebagai media untuk mempromosikan kebudayaan dan kekayaan alam di Indonesia dan Astralia. Dalam bab ini dibahas mengenai konten – konten dalam permaian *Next Door Land* yang membahas mengenai kebudayaan dan kekayan alam di Indonesia dan Australia..

Bab 5 merupakan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah ditulis