

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, olahraga tidak hanya dijadikan sebagai tempat untuk bermain atau melakukan pertandingan saja, namun olahraga mulai dijadikan sebagai alat diplomasi suatu negara. Penggunaan olahraga sebagai media diplomasi menjadi salah satu pendekatan yang tepat dan mudah dipahami oleh masyarakat internasional karena olahraga dapat dinikmati oleh setiap kalangan. Olahraga juga merupakan media raksasa yang kuat dalam penyebaran informasi, reputasi, dan hubungan antar negara demi terciptanya perdamaian serta menjadi pengaruh untuk membentuk opini publik (Judit Trunkos & Bob Heere, 2017). Dengan begitu, banyak negara memanfaatkan olahraga sebagai alat untuk menyalurkan kepentingan nasionalnya. Olahraga dapat menjadi kekuatan politik dalam kawasan internasional, sehingga dapat mempengaruhi pola hubungan internasional. Diplomasi melalui olahraga dapat dijadikan sebagai alat untuk meredakan konflik maupun menurunkan ketegangan antar negara (Nurhaliza, 2019). Perhelatan olahraga juga dapat menjadi kesempatan bagi negara-negara untuk menunjukkan eksistensi secara internasional, serta menaikkan prestise internasionalnya (Antaraneews, 2018).

Di era globalisasi saat ini, olahraga menjadi tolak ukur perkembangan sebuah negara dan turut diperhitungkan dalam dunia hubungan internasional. Olahraga menjadi salah satu upaya yang efektif untuk menciptakan perdamaian dunia karena ajang olahraga dapat melibatkan kerjasama antar negara serta dapat menyatukan dunia melalui sportivitas (Kemenpora, 2017). Selain itu, ajang kompetisi olahraga yang melibatkan negara-negara di dunia dapat menunjukkan adanya hiburan tanpa membedakan ras, suku bangsa, dan perbedaan sosial (Kemenpora, 2017). Upaya Indonesia dalam mengimplementasikan olahraga sebagai alat

diplomasi telah ditetapkan dalam Rencana Strategis Kementerian Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA) pada tahun 2016-2019. Dalam target kinerja yang ditetapkan dalam Rencana Strategis KEMENPORA sarana olahraga dijadikan sebagai alat diplomasi Indonesia di tingkat regional maupun internasional dengan ikut serta dalam ajang Olympic Games, SEA Games, dan Asian Games (Kemenpora, 2017).

Olympic Games merupakan pesta olahraga terbesar di dunia yang diikuti oleh seluruh negara di dunia. Berbeda dengan SEA Games, SEA Games ialah kompetisi olahraga yang melibatkan negara anggota *Association of Southeast Asian Nations* (ASEAN) dengan tujuan untuk menilai kerja sama antar negara, menyatukan kesepahaman, mempererat hubungan antar negara di kawasan Asia Tenggara. Lain halnya dengan Asian Games, Asian Games adalah ajang olahraga yang melibatkan negara di benua Asia.

Asian Games merupakan ajang olahraga yang di urus oleh *Olympic Council of Asia* (OCA) untuk mempersatukan negara-negara di kawasan Asia. OCA sendiri telah diikuti oleh 45 negara yang tersebar di wilayah Asia. Sebelumnya, Asian Games bernama *Far Eastern Championship Games* yang hanya diikuti oleh tiga negara yaitu Kerajaan Jepang, Kepulauan Filipina, dan Republik Tiongkok dalam rangka untuk menciptakan perdamaian antar tiga negara tersebut. *Far Eastern Championship Games* ini diselenggarakan setiap 2 tahun sekali, dan untuk pertama kali pada tahun 1913 di Manila. Namun kompetisi yang didirikan pada tahun 1913 tidak berlangsung lama karena pada tahun 1938 Kerajaan Jepang menyerang Republik Tiongkok serta mengambil wilayah Kepulauan Filipina, hal ini memicu perluasan perang dunia kedua di wilayah Pasifik (Cakara, 2018).

Setelah perang dunia kedua berakhir dan sejumlah negara di Asia menyatakan atas kemerdekaannya, hal ini membuat negara-negara di Asia memiliki ide untuk membuat kompetisi olahraga di kawasan Asia, melalui sikap pengertian dan sportivitas antar negara, tanpa adanya unjuk kekuatan atau

kekerasan (James Tangkudung, 2019). Dengan adanya kompetisi ini diharapkan dapat meningkatkan kerjasama atau menyebarkan kepentingan nasional negara-negara di Asia. Ide tersebut bermula dari Guru Dott Sondhi yang merupakan seorang tokoh olahraga dari India dan anggota olimpiade internasional. Beliau menggagas ide tersebut pada perhelatan Olimpiade 1948 dan ide tersebut disepakati oleh seluruh perwakilan negara Asia lainnya. Hingga akhirnya pada tanggal 13 Februari 1949 *Asian Games Federation* (AGF) terbentuk dan menetapkan bahwa Asian Games akan diselenggarakan setiap empat tahun sekali (James Tangkudung, 2019). Asian Games pertama kali dilaksanakan di New Delhi, India pada tahun 1951. Menurut sejarah, saat pertama kalinya Asian Games diselenggarakan hanya ada 11 negara yang mengambil bagian pada perhelatan Asian Games tersebut, diantaranya Afghanistan, Burma, India, Indonesia, Iran, Jepang, Nepal, Filipina, Singapura, Srilangka, dan Thailand (James Tangkudung, 2019).

Setelah berlangsungnya Asian Games selama tujuh tahun, pada tahun 1954 Indonesia mendapat kepercayaan pertama kalinya untuk menjadi tuan rumah penyelenggara Asian Games ke-4 tahun 1962 dibawah kepemimpinan presiden Soekarno. Namun bukan tanpa alasan, dengan ditetapkannya Indonesia sebagai tuan rumah penyelenggara Asian games ke-4, negara-negara anggota AGF memiliki keraguan terhadap Indonesia (Nurhaliza, 2019). Tidak hanya masalah ekonomi yang terpuruk, begitu juga dengan fasilitas dan sarana prasarana yang tidak mendukung. Namun keraguan tersebut justru berubah menjadi semangat dan ambisi Indonesia untuk menunjukkan kemampuannya kepada publik sehingga menghasilkan decak kagum masyarakat internasional kepada Indonesia.

Setelah 52 tahun berselang, pada tahun 2014 Indonesia kembali mendapat kepercayaan dari OCA untuk menjadi tuan rumah Asian Games ke-18. Indonesia terpilih menjadi tuan rumah Asian Games ke-18 atas pengunduran diri dari Vietnam dengan alasan internal yang dihadapi oleh Vietnam.

Terpilihnya Indonesia sebagai tuan rumah Asian Games ke-18, mendapat respon positif maupun negatif dari masyarakat internasional. Adanya pesimisme dari masyarakat internasional terkait beberapa hal tentang Indonesia. Adanya pendapat tentang kondisi infrastruktur yang tidak memadai, kekhawatirannya tentang masalah keamanan karena seringnya kasus teror, hingga menyoroti prestasi olahraga Indonesia yang mengalami pasang surut. Hal ini mempengaruhi image Indonesia di mata masyarakat internasional.

Dalam pelaksanaan Asian Games, OCA selaku organisasi penyelenggara Asian Games mempunyai kebijakan bahwa bagi negara yang terpilih menjadi tuan rumah Asian Games harus membuat panitia penyelenggara dari negara tersebut. *Indonesian Asian Games 2018 Organizing Committee* (INASGOC) merupakan panitia lokal penyelenggara Asian Games ke-18 yang dibuat oleh pemerintah Indonesia (Mercy Raya, 2017). INASGOC bertanggung jawab dalam mempersiapkan Asian Games ke-18, karena Asian Games merupakan ajang olahraga internasional yang melibatkan negara-negara lain dan media massa yang akan turut meliput Asian Games ke-18 di Indonesia.

Meskipun negara dapat menggunakan olahraga sebagai alat diplomasinya, negara tetap harus bijak dalam memutuskan untuk menjadi tuan rumah penyelenggara perhelatan olahraga internasional, dikarenakan kegagalan dalam menjadi tuan rumah penyelenggara perhelatan olahraga internasional akan berdampak pada image negara. Indonesia sebagai salah satu negara yang turut menggunakan olahraga sebagai alat diplomasinya juga pernah mengalami kegagalan dalam menyelenggarakan perhelatan olahraga multinasional yaitu SEA Games 2011. Pada penyelenggaraan SEA Games 2011 banyak venue pertandingan yang belum siap ketika Opening ceremony dilakukan (Thomas, 2015), selain itu masyarakat internasional juga menyoroti ketidaksiapan Indonesia pada persiapan penginapan atlet dan transportasi (Bola.Net, 2011). Sama halnya dengan Filipina yang menjadi tuan rumah penyelenggara SEA Games 2019, banyak dari masyarakat

internasional yang menilai Filipina belum siap untuk menjadi tuan rumah perhelatan olahraga se-Asia Tenggara tersebut, mulai dari tidak adanya aplikasi official 2019 SEA Games, pelayanan transportasi dan akomodasi yang tidak maksimal, hingga belum selesainya pembangunan sejumlah fasilitas yang akan dipergunakan untuk acara tersebut (Kompas.com, 2019). Pada Asian Games ke- 15 yang diselenggarakan di Qatar, banyak kontroversi yang terjadi, masyarakat internasional yang mengkritik perhelatan tersebut, dimulai dari kekacauan karena adanya rebutan bus yang diwarnai aksi saling dorong sesama atlet, adanya panitia yang melakukan kebijakan mendiskualifikasi atlet dengan tuduhan doping tanpa ada tes, hingga kontroversi terbesar terjadi ketika hujan lebat mengguyur lapangan tempat diadakannya lomba kuda seorang atlet asal Korea Selatan, Kim Hyung Chil tewas ketika menjalani lompatan kedelapan di nomor cross country (Yuwantu, 2018).

Menilik kutipan diawal penulisan, bahwa olahraga mulai dijadikan sebagai alat diplomasi suatu negara, serta olahraga juga menjadi media raksasa yang kuat dalam penyebaran informasi, reputasi, dan hubungan antar negara demi terciptanya perdamaian serta menjadi pengaruh untuk membentuk opini publik, maka kita dapat menggali apa peran Asian Games bagi diplomasi suatu negara.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah penulis jelaskan di atas, maka didapatkan rumusan masalah: “Image apa saja yang terbangun dari penyelenggaraan Asian Games ke-18 di Indonesia?”

## **C. Landasan Teori**

Dalam menjelaskan permasalahan dan untuk mempermudah penulis dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan tiga konsep, yaitu konsep diplomasi kebudayaan, diplomasi multi jarur (*multi-track diplomacy*), dan diplomasi publik sebagai kerangka dasar pemikiran dalam menjelaskan permasalahan yang ada.

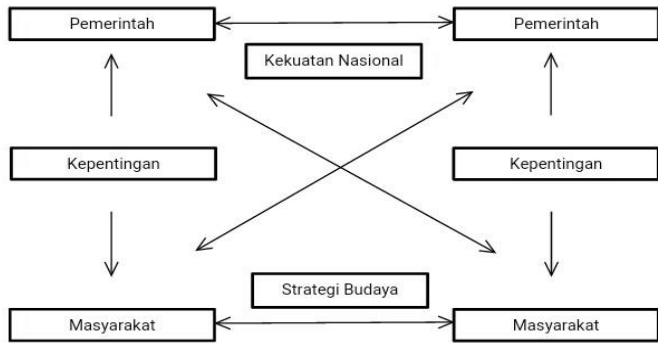
## **1. Diplomasi Kebudayaan**

K.M Panikar menyatakan bahwa, diplomasi dalam hubungan internasional adalah seni mengedepankan kepentingan suatu negara melalui negosiasi dengan cara yang damai. Apabila cara damai tidak mendapatkan hasil, diplomasi memungkinkan penggunaan ancaman atau kekuatan nyata sebagai cara untuk mencapai kepentingannya (Roy, 1991). Menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka hidup bermasyarakat yang dijadikan milik diri dengan manusia (Koentjaraningrat, 1990).

Jadi diplomasi kebudayaan dapat diartikan sebagai usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui dimensi kebudayaan, secara mikro, seperti olahraga, dan kesenian, atau secara makro misalnya propaganda dan lain-lain, yang dalam pengertian konvensional dapat dianggap sebagai bukan politik, ekonomi, ataupun militer (Tulus Warsito & Wahyuni Kartikasari, 2007). Bentuk dari diplomasi kebudayaan sendiri bersifat formal, legal dan terbuka serta langsung. Diplomasi kebudayaan juga merupakan arena untuk memperlihatkan tingkat peradaban suatu bangsa dengan mempertunjukkan kebudayaan tersebut.

Diplomasi kebudayaan dapat dilakukan oleh pemerintah maupun non-pemerintah, individual maupun kolektif, atau setiap warga negara. Oleh karena itu, pola hubungan diplomasi kebudayaan antar bangsa dapat terjadi antar siapa saja sebagai aktornya, dimana tujuan dan sasaran utama dari diplomasi kebudayaan adalah untuk mempengaruhi pendapat umum (masyarakat internasional) (Leonardo, 2011) baik secara nasional maupun internasional.

**Gambar 1.1 Skema Pelaku dan Sasaran Diplomasi Kebudayaan**



**Sumber: (Tulus Warsito & Wahyuni Kartikasari, 2007)**

Diplomasi kebudayaan menjadi salah satu sarana yang cukup efektif untuk mencapai kepentingan negara, agar negara lain dapat memahami serta mendapatkan informasi dan bisa dipengaruhi untuk kepentingan-kepentingan berbagai hal. Diplomasi kebudayaan juga harus menggambarkan dan menjelaskan beberapa aspek dari nilai-nilai (*values*) yang dapat diterima dengan baik oleh penonton yang menerimanya (*audiens*), serta lingkungan (*environment*) yang juga merupakan sesuatu yang harus dipahami demi efektifnya suatu diplomasi kebudayaan (P.Schneider, 2003). Dengan dilakukannya diplomasi kebudayaan nantinya akan dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman untuk membangun image negara.

Pada akhirnya, tujuan diplomasi kebudayaan adalah untuk mempengaruhi *foreign audience*. Diplomasi kebudayaan berupaya memanfaatkan unsur-unsur budaya untuk mempengaruhi *foreign audience* agar (Wang J. , 2006):

1. Memiliki pandangan positif tentang masyarakat, budaya, dan kebijakan negara tersebut;

2. Mendorong kerja sama yang lebih besar antara kedua negara, bantuan dalam mengubah kebijakan atau lingkungan politik negara sasaran;
3. Mencegah, mengelola dan mengurangi konflik dengan negara sasaran.

Ada tiga prinsip diplomasi kebudayaan, diantaranya adalah prinsip penyebaran (*transmission*), penerimaan (*acceptance*), dan koeksistensi (*coexistence*) (Cabinet, 2005).

Dalam prinsip penyebaran, pemerintah Indonesia melaksanakan diplomasi kebudayaan melalui Asian Games dengan menyebarkan pesan-pesan diplomasi yang disampaikan melalui pengemasan konten budaya yang ditampilkan. Dalam prinsip penerimaan, dilihat dari bagaimana diplomasi kebudayaan diterima oleh target diplomasi tersebut, dimana dalam penelitian ini target penerima adalah peserta Asian Games ke-18 dan masyarakat internasional. Penerimaan tersebut dapat dilihat dari respon yang diberikan oleh publik. Respon dari publik diketahui melalui hasil wawancara, pandangan peserta asing yang diunggah secara online, pemberitaan mengenai perhelatan Asian Games ke-18 dari media nasional dan media internasional. Sementara itu, prinsip koeksistensi mengacu pada bagaimana diplomasi budaya yang dilakukan pemerintah Indonesia melalui Asian Games ke-18 yang menjunjung nilai-nilai perdamaian.



Berikut tabel untuk menjelaskan situasi diplomasi kebudayaan (Tulus Warsito & Wahyuni Kartikasari, 2007):

**Tabel 1.1 Bentuk Diplomasi Kebudayaan**

Situasi	Bentuk	Tujuan	Sarana
Damai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksibisi</li> <li>• Kompetisi</li> <li>• Pertukaran Misi</li> <li>• Negosiasi</li> <li>• Konferensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengakuan</li> <li>• Hegemoni</li> <li>• Persahabatan</li> <li>• Penyesuaian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pariwisata</li> <li>• Olahraga</li> <li>• Pendidikan</li> <li>• Perdagangan</li> <li>• Kesenian</li> </ul>
Krisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propaganda</li> <li>• Pertukaran Misi</li> <li>• Negosiasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persuasi</li> <li>• Penyesuaian</li> <li>• Pengakuan</li> <li>• Ancaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Politik</li> <li>• Mass Media</li> <li>• Diplomatik</li> <li>• Opini Publik</li> </ul>
Konflik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teror</li> <li>• Penetrasi</li> <li>• Pertukaran Misi</li> <li>• Negosiasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subversi</li> <li>• Ancaman</li> <li>• Pengakuan</li> <li>• Persuasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opini Publik</li> <li>• Perdagangan</li> <li>• Para Militer</li> <li>• Forum Resmi</li> </ul>
Perang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kompetisi</li> <li>• Teror</li> <li>• Penetrasi</li> <li>• Propaganda</li> <li>• Embargo</li> <li>• Boikot</li> <li>• Blokade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominasi</li> <li>• Hegemoni</li> <li>• Ancaman</li> <li>• Subversi</li> <li>• Pengakuan</li> <li>• Penaklukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Militer</li> <li>• Penyelundupan</li> <li>• Opini Publik</li> <li>• Perdagangan</li> <li>• Supply</li> </ul>

**Sumber: (Tulus Warsito & Wahyuni Kartikasari, 2007)**

1. Eksibisi, atau pameran dapat dilakukan untuk menampilkan konsep-konsep atau karya kesenian; ilmu pengetahuan; teknologi maupun nilai-nilai sosial atau ideologi dari suatu bangsa kepada bangsa lain. Eksibisi ini merupakan bentuk diplomasi kebudayaan paling konvensional mengingat gaya diplomasi modern adalah diplomasi secara terbuka, artinya bahwa diplomasi modern adalah diplomasi secara terbuka, artinya bahwa diplomasi modern secara konvensional menganut dasar yang eksbisionistik dan transparan. Eksibisionistik artinya bahwa setiap bangsa dianggap mempunyai keinginan, bahkan nyaris merupakan

keharusan untuk selalu pamer tentang ‘keunggulan-keunggulan’ tertentu yang dimilikinya. Sedangkan transparan, karena kemajuan teknologi informasi mengakibatkan setiap fenomena yang terjadi di dalam suatu negara tertentu dapat saja diketahui oleh negara lain;

2. Propaganda, merupakan penyebaran informasi baik mengenai kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, maupun nilai-nilai sosial ideologis suatu bangsa kepada bangsa lain. Hanya saja disampaikan secara tidak langsung dan secara awam berkonotasi negatif, bahkan juga sering dianggap subversif;
3. Kompetisi, dalam pengertian paling umum kompetisi berarti pertandingan atau persaingan. Dalam konteks ini pertandingan adalah dalam arti positif misalnya, olahraga; kontes kecantikan; ataupun kompetisi ilmu pengetahuan dan lain sebagainya;
4. Penetrasi, artinya perembesan. Sebagai salah satu bentuk diplomasi, penetrasi dapat dilakukan melalui bidangbidang perdagangan; ideologi; dan militer;
5. Negosiasi, yang dimaksud bukanlah sekedar apa yang dirundingkan, melainkan juga cara-cara pelaksanaan negosiasi. Dalam percaturan politik internasional, masalah ‘tempat’ di mana suatu negosiasi dilaksanakan, amat penting untuk dibahas sebelum negosiasi itu sendiri tersebut dilaksanakan;
6. Pertukaran ahli, diplomasi kebudayaan dalam bentuk pertukaran ahli ini memang merupakan salah satu jenis hasil dari negosiasi. Pertukaran ahli mencakup masalah kerjasama pertukaran kebudayaan secara luas, yakni dari kerjasama pertukaran beasiswa antar negara, sampai dengan pertukaran ahli dalam arti pada bidang tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis akan menggunakan bentuk eksibisi sebagai acuan dalam penulisan ini. Penyelenggaraan Asian Games ke-18 dapat

dikategorikan sebagai bentuk eksibisi, pada saat acara *opening ceremony* dan sepanjang acara Asian Games ke-18 semua pihak yang berkepentingan baik Indonesia sebagai tuan rumah, dan negara-negara yang terlibat dalam Asian Games ke-18 dapat memanfaatkan sesuai dengan kepentingan negaranya.

Dalam hal ini, Asian Games ke-18 dapat dimanfaatkan Indonesia atau negara lain untuk memperlihatkan keunggulan dan kemampuan yang dimiliki masing-masing pihak kepada masyarakat internasional sehingga akan dapat membangun image negara tersebut.

Indonesia sebagai penyelenggara memperlihatkan kemampuannya membangun *venue opening ceremony* dan *closing ceremony* Asian Games ke-18, sarana dan prasarana publik yang disediakan, dan stadion megah seperti stadion utama Gelora Bung Karno (GBK), Velodrom Rawamangun, Equestrian Pulomas, hingga Jakabaring Sport City Palembang. Hal ini menunjukkan pada masyarakat internasional bahwa Indonesia memiliki dana dan SDM yang cukup handal dalam merancang, menciptakan dan membangun venue dan sarana prasarana tersebut.

Dalam *opening ceremony* Asian Games ke-18 juga merupakan eksibisi dimana adanya pertunjukan budaya yang ditampilkan. Indonesia menunjukkan keberagaman budaya dan kekayaan alam yang dimiliki Indonesia. Manfaat lanjutan dari eksebsi budaya dan kekayaan alam dalam *opening ceremony* Asian Games ke-18 dapat menjadi gambaran potensi pariwisata Indonesia.

Pelaksanaan Asian Games ke-18 yang aman dan lancar dengan peran pengamanan maksimal yang dilakukan oleh TNI-Polri selama berlangsungnya kegiatan, menunjukkan kepada masyarakat internasional bahwa Indonesia adalah negara yang aman, mengingat banyak kejadian kerusuhan, konflik dan teror yang pernah melanda Indonesia beberapa kali. Kesan aman ini

selanjutnya akan berpengaruh pada kepentingan nasional yang lain seperti kepentingan ekonomi terutama pariwisata.

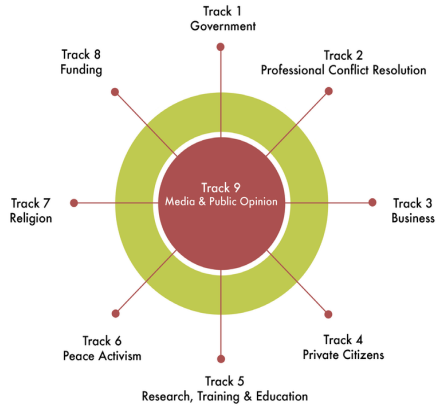
Selain itu, sebagai penyelenggara Asian Games ke-18, Indonesia menunjukkan prestasi atlit yang kian membaik. Pencapaian prestasi atlit ini menunjukkan kualitas SDM, dan juga menunjukkan bagaimana manajemen pemerintah dalam membina atlit, serta fasilitas dan peralatan latihan olahraga di Indonesia sangat baik.

Tidak hanya Indonesia, pada acara *opening ceremony* Asian Games ke-18, Korea Utara dan Korea Selatan juga bersatu menjadi satu kontingen. Hal ini menunjukkan bahwa ajang olahraga dapat mejadi alat diplomasi perdamaian.

## **2. Multi-track Diplomacy**

Seiring perkembangan zaman saat ini, diplomasi tidak hanya dilakukan oleh seorang diplomat yang diutus secara resmi oleh negara, melainkan terdapat diplomasi multi jalur untuk memperluas aktivitas diplomasi. Menurut Louise Diamond dan John W. McDonald, kesuksesan dari sebuah diplomasi dapat dicapai apabila adanya terjalin kerjasama atau saling mendukung antara pemerintah dengan aktor-aktor non pemerintah lainnya, seperti media, ilmuwan, pengusaha, penggiat pariwisata, serta lembaga-lembaga non pemerintah lainnya (Candra, 2013). Diplomasi multi jalur merupakan konsep yang dikembangkan dari konsep diplomasi Joseph Montville pada tahun 1982 ( Louise Diamond & John W. McDonald, 2019). Terdapat sembilan jalur dalam diplomasi multi jalur diantaranya, pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), kelompok bisnis, warga negara sipil, penelitian, pelatihan atau pendidikan, aktivitas, agama, pendanaan, serta media dan komunikasi (McDonald, 2003).

**Gambar 1.2 The Multi-track System**



**Sumber: (John W. McDonal, 2012)**

Jalur 1: Pemerintah atau juru damai melalui diplomasi. Pemerintah dan anggota menjadi aktor utama untuk melakukan diplomasi dan sebagai pembuat kebijakan maupun mencari upaya-upaya perdamaian;

Jalur 2: Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atau juru damai melalui resolusi konflik. Peran non-pemerintah menjadi aktor utama yang bertujuan mengorganisir, mencegah, menyelesaikan, dan konflik internasional;

Jalur 3: Kelompok bisnis atau perdamaian melalui perdagangan. Melaksanakan perdamaian dunia melalui kegiatan ekonomi maupun peluang ekonomi;

Jalur 4: Warga negara sipil atau juru damai perorangan (diplomasi warga). Melibatkan masyarakat dalam aktivitas perdamaian dan pembangunan melalui diplomasi publik;

Jalur 5: Penelitian, Pelatihan, dan Pendidikan, atau perdamaian melalui pembelajaran. Jalur ini mencakup tiga dunia yang saling terkait, yaitu kegiatan penelitian, kelompok pemikiran, dan pusat penelitian khusus. Dalam program pelatihan berusaha memberikan pelatihan

keterampilan negosiasi, mediasi, dan resolusi konflik yang mencakup berbagai aspek studi global, lintas budaya, perdamaian dan ketertiban dunia;

Jalur 6: Aktivis atau perdamaian melalui advokasi. Dalam jalur masalah ini persoalan perdamaian dan lingkungan hidup mengenai perlucutan senjata, hak asasi manusia, keadilan sosial dan ekonomi, dan advokasi kelompok kepentingan khusus mengenai kebijakan pemerintah tertentu;

Jalur 7: Agama atau perdamaian melalui kepercayaan. Kegiatan spiritual oleh komunitas agama dan gerakan berbasis agama untuk mengkaji tindakan perdamaian tidak memakai kekerasan dalam menyelesaikan masalah;

Jalur 8: Pendanaan atau perdamaian melalui penyediaan sumber daya. Mengacu komunitas pada video yaitu yayasan dan sumbangan perorangan dalam menyediakan dukungan program yang dilakukan oleh jalur lainnya;

Jalur 9: Media dan komunikasi atau perdamaian melalui penyediaan informasi. Jalur ini merupakan ranah opini masyarakat, bagaimana opini publik terbentuk dan wujud dalam media cetak maupun elektronik ( Louise Diamond & John W. McDonald, 2019).

Dalam penelitian ini, jalur yang digunakan meliputi jalur pemerintah, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), serta media dan komunikasi. Jalur pertama, pemerintah berperan sebagai pembuat kebijakan untuk mencapai kepentingan nasional negara dalam penyelenggaraan Asian Games ke-18 di Indonesia. Dengan menjadi tuan rumah Asian games ke-18, pemerintah ingin mencapai kepentingan politik dan kepentingan ekonomi. Kepentingan politik disini adalah image yang positif, Indonesia menunjukkan kemampuannya dalam menyelenggarakan perhelatan olahraga yang besar, dalam hal ini Asian Games ke-18. Dalam kepentingan ekonomi, kebijakan pemerintah dalam membangun serta

memperbaiki infrastruktur dan sarana prasarana publik seperti stadion, wisma atletik, dan *Light Rail Transit* (LRT), menunjukkan bahwa kemampuan pendanaan Indonesia yang besar yang ditunjang oleh perekonomian Indonesia yang bagus. Pelaksanaan perhelatan besar seperti Asian Games menunjukkan bahwa pemerintah memiliki kebijakan serius dalam mendukung perkembangan olahraga. Secara tidak langsung, juga memperlihatkan olahraga mempunyai posisi penting dalam kepentingan nasional.

Jalur kedua sebagai jalur keterlibatan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang dalam Asian Games ke-18 adalah *Indonesia Asian Games 2018 Organizing Committee* (INASGOC) sebagai komite nasional resmi yang bertugas untuk mengelola kegiatan Asian Games ke-18 yang sukses menyelenggarakan Asian Games ke-18, selain menunjukkan kapasitas pemerintah yang dapat menentukan dan memilih organisasi yang tepat juga menunjukkan kepiawaian INASGOC sendiri. Kekuatan manajemen menunjukkan kapasitas baik buruk dan unggulnya suatu organisasi. Dalam hal lain, INASGOC juga menjadi jembatan atau media diplomasi olahraga.

Jalur kesembilan, media dan komunikasi sebagai sarana opini publik yang diberitakan atau diungkapkan. Media mempunyai manfaat yang penting dalam memberikan informasi kepada publik. Media masa juga berperan besar dan efektif dalam mempengaruhi kebijakan dan mampu menjadi sarana untuk mengubah asumsi dan opini publik. Diplomasi melalui media akan mengoptimalkan aktivitas komunikasi internasional dengan mengumpulkan serta menyebarkan informasi yang ingin di sampaikan.

Dengan adanya pemberitaan melalui lensa kamera para wartawan yang meliput Asian Games ke-18 dan disiarkan oleh stasiun televisi di penjuru dunia, masyarakat internasional dapat mengetahui pemberitaan atas penyelenggaraan Asian Games ke-18 yang sukses dan

akan menjadi sorotan masyarakat internasional sehingga mempengaruhi opini publik internasional. Melalui siaran sepanjang penyelenggaraan, semua image-image yang diharapkan serta kepentingan-kepentingan dari pihak yang terlibat seperti kepentingan berita perdamaian, potensi pariwisata, situasi aman dan lacar, prestasi atlit, hingga berita *vanue* yang bagus dapat tersampaikan kepada khalayak ramai.

### **3. Diplomasi Publik**

Diplomasi publik dimaknai sebagai proses komunikasi pemerintah terhadap publik mancanegara dengan tujuan untuk memberikan pemahaman atas negara, sikap, institusi, budaya, kepentingan nasional, dan kebijakan-kebijakan yang diambil oleh negaranya (Wang J. , 2006). Dalam tulisan Joseph S.Nye yang berjudul “*Public Diplomacy and Soft Power*”, menjelaskan bahwa diplomasi publik merupakan kemampuan untuk membentuk persepsi pihak lain dan merupakan produk dari politik demokrasi sehari-hari (Nye, 2008). Diplomasi publik dapat digunakan untuk mencapai kepentingan nasional sebuah negara dengan proses *Understanding, Informing, and Influencing Foreign Audiences*.

Menurut Nye ada tiga dimensi dari diplomasi publik. Dimensi pertama yaitu komunikasi harian yang melibatkan penjelasan mengenai konteks keputusan kebijakan domestik maupun luar negeri. Dimensi kedua adalah komunikasi strategis yang mengembangkan seperangkat tema sederhana, sebagaimana yang ada dalam kampanye politik atau iklan. Dan dimensi ketiga adalah membangun hubungan jangka panjang dengan tokoh-tokoh kunci selama bertahun-tahun, baik melalui beasiswa, pertukaran, pelatihan, seminar, konferensi, maupun akses terhadap media (S.Nye, 2004). Diplomasi publik mengupayakan diplomasi yang menggunakan elemen *non-government* sebagai aktor dalam menjalankan hubungan internasional. Dalam tulisan yang berjudul “*Sports-Diplomacy: a hybrid*



*of two halves*”, Murray mengatakan bahwa diplomasi olahraga sendiri melibatkan aktivitas representatif dan diplomatis yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat dalam aktivitas olahraga misalnya pemain, pengurus organisasi atau asosiasi olahraga, atau penyelenggara acara olahraga hingga penonton dan penikmat olahraga sendiri (Anggia Tiffany & Fuad Azmi, 2019). Praktik ini difasilitasi oleh diplomasi tradisional dan menggunakan orang-orang dalam olahraga dan acara olahraga untuk membentuk dan menginformasikan suatu image yang dapat diterima baik oleh masyarakat dan internasional, untuk membentuk persepsi yang kondusif dalam mendukung tujuan luar negeri pemerintah terkait (Anggia Tiffany & Fuad Azmi, 2019).

Joseph S. Nye menjelaskan bahwa *soft power* menjadi kemampuan untuk menarik perhatian pihak lain sehingga mendapat hasil yang diinginkan melalui sebuah atraksi dan bukan dengan paksaan maupun bayaran, dan dalam hal ini diplomasi publik dikategorikan sebagai alat dari *soft power* tersebut.

Dalam buku “*Public Diplomacy*” karangan Mark Leonard mengatakan bahwa diplomasi publik merupakan sebuah cara untuk membangun hubungan dengan cara memahami kebutuhan, budaya, dan masyarakat; mengomunikasikan pandangan; membenarkan mispersepsi yang ada dalam masyarakat internasional; mencari area dimana pemerintah dapat menemukan kesamaan pandangan (Leonard, 2002). Mark Leonard juga menjelaskan bahwa diplomasi publik dalam implementasinya terbagi dalam tiga bentuk yang dapat dilakukan agar diplomasi publik berhasil dilakukan. Tiga bentuk tersebut, yaitu manajemen berita (*News Management*), komunikasi strategis (*Strategic Communication*), dan pembangunan hubungan (*Relationship Building*) (Leonard, 2002).

Indonesia sebagai penyelenggara Asian Games ke-18 melakukan tiga bentuk diplomasi publik yang di prakarsai oleh Mark Leonard, yaitu:

- a. Manajemen berita merupakan dimensi yang berkaitan dengan aktivitas pengelolaan berita dan komunikasi. Manajemen berita dalam penyelenggaraan Asian Games ke-18 dapat diakses pada melalui sosial media yang meliputi instagram, twitter, dan website, mulai dari jadwal pertandingan, info tiket pertandingan, dan menyebarkan berita atau informasi terkait penyelenggaraan Asian Games ke-18 di Indonesia kepada publik.
- b. Komunikasi strategis merupakan dimensi yang dilakukan untuk mengatur sejumlah pesan strategis. Komunikasi strategis yang dilakukan dalam penyelenggaraan Asian Games ke-18 dapat dilihat dari logo, slogan, maskot, *theme song*, dan poster yang dinilai sebagai bentuk kampanye politik karena memungkinkan untuk mengatur pesan apa yang ingin disampaikan dan mempromosikan penyelenggaraan Asian Games ke-18.
- c. Pembangunan hubungan merupakan dimensi yang dilakukan untuk membangun hubungan jangka panjang. Pembangunan hubungan yang dilakukan melalui penyelenggaraan Asian Games ke-18 melalui kunjungan wisata yang ada di Indonesia untuk para atlit delegasi dari negara peserta Asian Games ke-18.

Dengan menjalankan tiga bentuk dimensi dari diplomasi publik tersebut, diplomasi publik dalam penyelenggaraan Asian Games ke-18 akan berdampak pada perkembangan *nation branding* serta dapat

mempengaruhi pandangan masyarakat internasional terhadap Indonesia.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang ada dan disertai landasan teori yang sudah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan sementara bahwa image yang terbentuk dari penyelenggaraan Asian Games ke-18 di Indonesia, adalah:

1. Kemampuan membangun venue dan sarana publik menunjukkan bahwa Indonesia memiliki dana dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang cukup handal.
2. Keberhasilan keamanan, ditunjukkan melalui penyelenggaraan Asian Games ke-18 yang lancar tanpa ada gangguan keamanan seperti kerusuhan dan terorisme.
3. Keberhasilan prestasi atlit yang melampaui target, menunjukkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), manajemen pemerintah dalam membina atlit, fasilitas dan peralatan latihan olahraga yang bagus.
4. Menunjukkan keberagaman budaya dalam *opening ceremony* Asian Games ke-18. Hal ini menunjukkan kepada masyarakat internasional bahwa Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya dan negara yang majemuk, dengan segala perbedaan yang ada Indonesia tetap satu.
5. Keberhasilan mempersatukan Korea Selatan dan Korea Utara menunjukkan bahwa ajang olahraga (Asian Games) bisa menjadi alat diplomasi untuk membuat percikan perdamaian di semenanjung Korea.

#### **E. Jangkauan Penelitian**

Dalam proposal yang berjudul “Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Asian Games Ke-18 Di Indonesia”, penulis memandang perlu membatasi ruang lingkup penelitian agar menghindari pembahasan yang terlalu luas dan tidak sesuai dengan topik. Maka penulis hanya terfokus pada

penyelenggaraan Asian Games ke-18. Dan penulis tidak akan mengesampingkan data-data diluar jangkauan tersebut selama masih relevan.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penyajian data penulis mengumpulkan data-data yang berasal dari berbagai literatur yang dianggap relevan dalam penulisan ini. Pertama, buku yang berjudul “Asian Games: Energi Indonesia Baru”. Kedua e-jurnal Unpar yang ditulis Anisa Siti Nurhaliza yang berjudul “Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Asian Games 2018”, dan yang ketiga e-jurnal Unpad yang ditulis Anggia Tiffany yang berjudul “Diplomasi Publik Indonesia Melalui Penyelenggaraan Asian Games 2018”.

Selain itu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari, laporan-laporan, surat kabar, majalah, artikel, serta pernyataan wawancara dalam berita dan opini dari berbagai media. Penulis juga mengambil melalui media internet yang berupa *e-book*, *e-paper* dalam bentuk *portable document format* (PDF).

### **2. Metode Analisa Data**

Penelitian ini menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif. Tahap awal diawali dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan objek analisa. Kemudian data-data tersebut akan dikelola dan diorganisasikan untuk mendapatkan hasil.

## **G. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan ini adalah:

1. Untuk Mengetahui image yang terbangun dari penyelenggaraan Asian Games ke-18.
2. Untuk mengimplementasikan bidang studi Hubungan

Internasional di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan menggunakan teori maupun konsep yang telah diajarkan selama menempuh pendidikan. Selain itu juga sebagai langkah dalam mencapai gelar sarjana dalam jurusan Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam sistematika penelitian ini, penulis membagi sistematika penulisan menjadi empat bab diantaranya sebagai berikut:

- BAB I Bab ini menjelaskan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang diteliti, identifikasi masalah, kerangka teoritis, hipotesis, jangkauan penelitian, metode penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II Bab ini akan membahas beberapa penyelenggaraan Asian Games sebagai alat diplomasi.
- BAB III Bab ini akan menganalisa image yang terbagun pasca penyelenggaraan Asian Games ke-18.
- BAB IV Bab ini merupakan kesimpulan hasil penelitian terutama dari pembahasan.