

DIPLOMASI BUDAYA INDONESIA MELALUI ASIAN GAMES 2018

Author: Dinda Ayu Sabrina

(Email: dindaayusabrina@gmail.com)

Pembimbing: Dr. Mhd. Saeri, M.Hum

Bibliografi: 12 Buku, 25 Jurnal, 75 Berita, 34 Website

Jurusan Hubungan Internasional – Prodi Ilmu Hubungan
Internasional Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Riau
Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293

Abstrak

Tulisan ini akan menjelaskan mengenai diplomasi budaya yang dilakukan oleh Indonesia melalui *Asian Games XVIII* yang dilaksanakan pada tahun 2018. *Asian Games 2018* dilaksanakan di Indonesia dan untuk pertama kalinya dalam sejarah, *Asian Games* dilaksanakan pada dua kota sekaligus, yakni, Jakarta dan Palembang. Sebagai sebuah negara yang kaya akan budaya, Indonesia memanfaatkan *Asian Games 2018* sebagai momen untuk melakukan diplomasi budaya dalam rangka membangun *nation branding* kepada dunia internasional.

Penelitian ini menggunakan perspektif konstruktivis, teori diplomasi budaya, dan konsep *nation branding*. Adapun metode yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif deskriptif. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik *library research* yang terdiri atas buku, jurnal, berita, dan website dengan kredibilitas yang dapat dipercaya.

Penelitian ini membuktikan bahwa Indonesia telah melakukan berbagai diplomasi budaya melalui *Asian Games 2018* untuk membangun *nation branding*. Diplomasi budaya yang dilakukan oleh Indonesia dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu; (1) Kegiatan *pre-event Asian Games 2018*; (2) *Official theme song Asian Games 2018*; (3) Logo dan maskot *Asian Games 2018*; (4) *Opening ceremony Asian Games 2018*; (5) Penyajian kuliner selama *Asian Games 2018* berlangsung; (6) Medali *Asian Games 2018*; (7) Masyarakat, lembaga, dan aparat negara.

Kata Kunci: Asian Games 2018, Kesiapan Indonesia, Diplomasi Budaya, Nation Branding

INDONESIAN CULTURAL DIPLOMACY THROUGH ASIAN GAMES 2018

Author: Dinda Ayu Sabrina
(Email: dindaayusabrina@gmail.com)

Supervisor: Dr. Mhd. Saeri, M.Hum

Bibliography: 12 Books, 25 Journals, 75 News, 34 Websites

Jurusan Hubungan Internasional – Prodi Ilmu Hubungan
Internasional Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Riau
Kampus Bina Widya Jl. H.R. Soebrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293

Abstract

This research will explain the cultural diplomacy carried out by Indonesia through The XVIII Asian Games which was held in 2018. Asian Games 2018 took place in Indonesia, and for the first time in history, Asian Games 2018 was held in two cities, Jakarta and Palembang. As a country with rich culture, Indonesia takes advantage of Asian Games 2018 as a moment to carry out cultural diplomacy in order to build nation branding to the international community.

This research uses constructivist perspective, cultural diplomacy theory, and nation branding concept. The method used in this research is a qualitative descriptive method. Meanwhile, data collection is done by using library research technique which consists of books, journals, news, and websites with reliable credibility.

This research proves that Indonesia has carried out cultural diplomacy through Asian Games 2018 to build its nation branding. Cultural diplomacy carried out by Indonesia can be seen from various aspects; (1) Asian Games 2018 pre-event; (2) The official theme song for Asian Games 2018; (3) Logo and mascot for Asian Games 2018; (4) The Asian Games 2018 opening ceremony; (5) Culinary during Asian Games 2018; (6) The Asian Games 2018 medal; (7) People, institution, and apparatus of Indonesia itself.

Keywords: Asian Games 2018, Spirit of Indonesia, Cultural Diplomacy, Nation Branding

PENDAHULUAN

Manifestasi utama yang digunakan oleh diplomasi budaya ialah hasil-hasil kebudayaan. Maka, modal utama dari diplomasi budaya ialah penggunaan budaya itu sendiri.¹

Penelitian ini akan menjelaskan bagaimana Indonesia menggunakan pendekatan budaya untuk melakukan diplomasi dalam ajang *Asian Games* 2018.

Tahun 1913 di Manila, diadakan ajang multi-olahraga

¹ Van Kim Hoang Ha, "Peran Diplomasi Budaya Dalam Mewujudkan Komunitas Sosial-Budaya ASEAN: Kasus Vietnam,"

Jurnal Ilmiah Kependidikan X, no. 1 (2016): 2.

pertama di Asia dengan nama *Far East Asian Games*.² *Far East Asian Games* sayangnya tidak bisa dilanjutkan karena terjadi Perang Dunia I disusul Perang Dunia II. Saat ajang *London 14th Olympic Games* terlaksana pada tahun 1948, *Asian Sports Leaders* bertemu dan memutuskan untuk menjadi tuan rumah dari ajang *Asian Games*. *Asian Games* merupakan ajang multi-olahraga yang kembali dibentuk khusus bagi negara kawasan Asia.³

Asian Games diselenggarakan oleh *Asian Games Federation* (AGF) yang terbentuk pada tahun 1949 dalam pertemuan *Asian National Olympic Committees General Assembly* di Delhi. *Asian Games* dilaksanakan untuk pertama kalinya pada tahun 1951 di Delhi. Seiring berjalannya waktu, AGF berganti nama dan bertransformasi menjadi *Olympic Council of Asia* (OCA) yang mengatur dan mengorganisir *Asian Games* hingga saat ini.⁴

Sejak perhelatan pertama di tahun 1951 hingga saat ini, *Asian Games* telah dilaksanakan sebanyak delapan belas edisi.⁵ Tahun 2012 telah dilaksanakan pemilihan tuan rumah *Asian Games* edisi kedelapan belas. Pemilihan tersebut dilaksanakan di Makau tepatnya pada 8 November 2012. Saat itu, Indonesia mengajukan Surabaya

untuk menjadi tuan rumah dan Vietnam mengajukan Hanoi sebagai tuan rumah bagi ajang tersebut. Berdasarkan hasil pemungutan suara 43 negara anggota *Olympic Council of Asia* (OCA) yang menghadiri *general assembly*, Indonesia hanya memperoleh sebanyak 14 suara, sedangkan Vietnam mendapatkan sejumlah 29 suara.⁶ Namun, Vietnam mengundurkan diri disebabkan oleh masalah keuangan.⁷

Setelah mundurnya Vietnam, Indonesia mulai melakukan pendekatan-pendekatan formal melalui Komite Olimpiade Indonesia (KOI) serta melalui pemimpin lembaga olahraga nasional.⁸ Setelah dilalui beberapa waktu, OCA meresmikan Indonesia sebagai tuan rumah pelaksana *Asian Games* edisi kedelapan belas pada tanggal 20 September 2014.⁹ Namun, *Indonesia Asian Games Organizing Community* (INASGOC) baru mulai efektif bekerja semenjak Maret 2016.¹⁰

⁶ DetikSport, "Indonesia Kalah dari Vietnam untuk Jadi Tuan Rumah Asian Games 2019," DetikSport, <https://sport.detik.com/sport-lain/d-2086466/indonesia-kalah-dari-vietnam-untuk-jadi-tuan-rumah-asian-games-2019> (diakses pada 15 Mei 2020).

⁷ BBC News Indonesia, "Indonesia tuan rumah Asian Games 2018," BBC News Indonesia, https://www.bbc.com/indonesia/olahraga/2014/09/140920_asian_games_indonesia (diakses pada 17 April 2020).

⁸ Advertorial - DetikSport, "Jadi Tuan Rumah Asian Games 2018, Indonesia Pertaruhkan Nama Baik," DetikSport, <https://sport.detik.com/advertorial-news-block/d-3044102/jadi-tuan-rumah-asian-games-2018-indonesia-pertaruhkan-nama-baik> (diakses pada 17 April 2020).

⁹ BBC News Indonesia, *Op.Cit.*

¹⁰ Ahmad Fawwaz Usman, "Asian Games 2018: Jadi Tuan Rumah Dadakan, Indonesia

² Olympic Council of Asia, "About OCA History," Olympic Council of Asia, <http://www.ocasia.org/AboutUs/Index> (diakses pada 8 Januari 2020).

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ Sportskeeda, "Asian Games History," Sportskeeda, <https://www.sportskeeda.com/sports/asian-games-history> (diakses pada 8 Januari 2020).

Asian Games seharusnya dilaksanakan pada 2019 namun Indonesia meminta agar dilaksanakan pada 2018 saja karena akan diadakannya pemilihan presiden pada tahun 2019.¹¹

Ajang ini membuka peluang besar bagi Indonesia. Oleh sebab itu, Indonesia melakukan banyak diplomasi budaya melalui *Asian Games* 2018. Jurnal ini akan membahas apa saja diplomasi budaya yang telah dilakukan oleh Indonesia pada *Asian Games* 2018.

KERANGKA TEORI

PERSPEKTIF KONSTRUKTIVISME

Penelitian ini menggunakan perspektif konstruktivisme. Hakikat yang menyebutkan bahwa pengetahuan akan selalu terikat dengan konsep maupun ide yang diciptakan oleh manusia berkaitan erat dengan gagasan penting yang dimiliki oleh perspektif konstruktivisme. Ciri khas perspektif konstruktivisme ialah “*anarchy is what states make of it*” yang dikonseptualisasikan oleh Alexander Wendt.¹²

Perhatian utama dari konstruktivisme ialah bagaimana dan dengan siapa sebuah negara melakukan interaksi pada ruang lingkup eksternal. Alih-alih berfokus

kepada struktur atau kepentingan material, konstruktivisme akan lebih fokus kepada pembahasan mengenai gagasan.¹³ Pengaruh kuat terhadap aksi sosial dan politik akan turut diberikan oleh gagasan, kepercayaan, maupun nilai bersama.¹⁴ Berangkat dari hal tersebut, maka penelitian ini menggunakan perspektif konstruktivisme karena Indonesia mencoba untuk mempromosikan nilai-nilai budaya dan identitas dirinya ke cakrawala internasional.

TEORI DIPLOMASI BUDAYA

Upaya yang dilakukan oleh seorang aktor untuk mengelola lingkungan internasional dengan cara membuat sumber daya budaya serta prestasinya dikenal di luar negeri dan/atau dengan memfasilitasi transmisi budaya keluar negeri dapat diartikan sebagai diplomasi budaya.¹⁵ Pertukaran ide, informasi, seni, serta aspek budaya lainnya diantara bangsa-bangsa dan rakyatnya yang berguna untuk mendorong rasa saling pengertian merupakan penggambaran yang tepat dari diplomasi budaya.¹⁶ Maka, dapat dipahami bahwa dengan diplomasi budaya sebuah negara berusaha untuk memperkenalkan negaranya kepada negara lain dengan aspek kebudayaan.

Dalam bukunya yang berjudul “Diplomasi Kebudayaan”, Tulus

¹³ *Ibid*, 153.

¹⁴ Scott Burchill dkk, *Theories of International Relations Third Edition* (New York: Palgrave Macmillan, 2005), 196.

¹⁵ Nicholas J. Cull, *Public Diplomacy: Lessons from the Past* (Los Angeles: Figueroa Press, 2009), 19.

¹⁶ Cynthia P. Schneider, *Diplomacy That Works: “Best Practices” in Cultural Diplomacy* (Washington DC: Georgetown University, 2003), 1.

Banjir Pujian,” Liputan6, <https://www.liputan6.com/asian-games/read/3634042/asian-games-2018-jadi-tuan-rumah-dadakan-indonesia-banjir-pujian> (diakses pada 17 April 2020).

¹¹ BBC News Indonesia, *Op.Cit*.

¹² Vinsensio Dugis, *Teori Hubungan Internasional Perspektif-Perspektif Klasik* (Jawa Timur: Cakra Studi Global Strategis (CSGS), 2016), 147–148.

Warsito dan Wahyuni Kartikasari menyebutkan bahwa diplomasi budaya dapat dibahas dari yang bersifat mikro (pendidikan, kesenian, ilmu pengetahuan, olahraga) hingga makro (propaganda, hegemoni kebudayaan, dan sebagainya).¹⁷ *Asian Games* 2018 yang merupakan ajang multi-olahraga—dimana olahraga merupakan unsur mikro dari dimensi kebudayaan—dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan diplomasi budaya bagi Indonesia. Oleh sebab itu, teori diplomasi budaya cocok bagi penelitian ini.

PEMBAHASAN

GAMBARAN UMUM DIPLOMASI BUDAYA INDONESIA

Semenjak awal kemerdekaan hingga saat ini, Indonesia telah melakukan banyak diplomasi di bidang budaya. Salah satunya ialah saat Indonesia menjadi tuan rumah *Asian Games* 1962. Pada ajang tersebut, Indonesia membuat Patung Selamat Datang yang menggambarkan keramahan orang Indonesia¹⁸ dan memberikan suvenir berupa piringan hitam yang berisi kompilasi lagu milik Indonesia.¹⁹

¹⁷ Tulus Warsito dan Wahyuni Kartikasari, *Diplomasi Kebudayaan* (Yogyakarta: Ombak, 2007), vi–16.

¹⁸ Francisca Christy Rosana, “Monumen Patung Selamat Datang, Kenangan Asian Games 1962,” *Tempo.co*, <https://travel.tempo.co/read/1119155/monumen-patung-selamat-datang-kenangan-asian-games-1962> (diakses pada 25 Februari 2021).

¹⁹ Perum Percetakan Negara Republik Indonesia, “Eksistensi Lokananta Di Asian Games 1962,” Perum Percetakan Negara Republik Indonesia,

Maka tidak mengherankan apabila Indonesia kembali melakukan diplomasi budaya pada *Asian Games* 2018.

PERSIAPAN INDONESIA MENUJU ASIAN GAMES 2018

Indonesia telah melakukan berbagai persiapan bagi pelaksanaan *Asian Games* 2018. Secara keseluruhan, proses persiapan Indonesia menuju *Asian Games* 2018 dirangkum dalam tiga tahapan. Tahap pertama ialah tahap persiapan, dengan membangun dan meningkatkan berbagai fasilitas yang dapat memberikan kemudahan bagi para atlet dan tamu selama *Asian Games* 2018 berlangsung. Tahap kedua ialah tahap pelaksanaan dimana disiapkan atlet, *official*, media, serta penonton *Asian Games* 2018. Tahap ketiga ialah tahap pasca *Asian Games* 2018 yang meningkatkan citra Indonesia di dunia internasional yang kemudian akan mendatangkan banyak wisatawan mancanegara.²⁰

DIPLOMASI BUDAYA INDONESIA PADA ASIAN GAMES 2018

Indonesia telah membuat sebuah upaya untuk meningkatkan pariwisata Indonesia, baik di dalam maupun di luar negeri. Upaya tersebut adalah dengan membangun *nation branding* melalui “Pesona Indonesia” dan “Wonderful

<http://pnri.co.id/id/index.php/publikasi/artikles/248-eksistensi-lokananta-di-asian-games-1962> (diakses pada 25 Februari 2021).

²⁰ Edmira Rivani, “Potensi Asian Games 2018 Bagi Perekonomian Indonesia,” *Info Singkat X*, no. 10 (2018): 21.

Indonesia”. Pesona Indonesia sendiri merupakan upaya yang dibuat untuk konsumsi dalam negeri, sedangkan *Wonderful Indonesia* digunakan untuk konsumsi dalam dan luar negeri.²¹

Nation branding Indonesia yang difokuskan pada pariwisata melalui Pesona Indonesia dan *Wonderful Indonesia* disebabkan oleh peran penting pariwisata bagi Indonesia. Di tahun 2017, Menteri Pariwisata Indonesia saat itu, Arief Yahya, menyebutkan bahwa pariwisata menyumbang Produk Domestik Bruto (PDB), devisa, dan lapangan kerja yang paling murah dan mudah bagi Indonesia. *Nation branding* Indonesia di bidang pariwisata ini berusaha ditingkatkan secara terus-menerus. Salah satunya ialah melalui berbagai acara internasional yang diselenggarakan di Indonesia seperti *Asian Games* 2018.²² Berikut akan dijelaskan berbagai upaya yang dilakukan oleh Indonesia dalam bentuk diplomasi budaya untuk meningkatkan *nation branding* di bidang pariwisata melalui *Asian Games* 2018.

I. KEGIATAN *PRE-EVENT* *ASIAN GAMES* 2018

Indonesia telah melakukan banyak kegiatan *pre-event Asian Games* 2018 seperti Parade 100 Hari Menuju *Asian Games* 2018 yang

²¹ Humas, “Pesona Indonesia/Wonderful Indonesia: Inspirasi di balik Jenama Pariwisata Indonesia,” Sekretariat Kabinet Republik Indonesia, <https://setkab.go.id/pesona-indonesiawonderful-indonesia-inspirasi-di-balik-jenama-pariwisata-indonesia/> (diakses pada 27 Juni 2021).

²² *Ibid.*

dilaksanakan di Jakarta dan Palembang²³, *Fun Run* yang dilaksanakan di Indonesia dan di beberapa kota lainnya yang ada di Asia,²⁴ dan pawai obor yang dilaksanakan pada tanggal 17 Juli hingga 18 Agustus 2018 ke berbagai kota yang ada di Indonesia.²⁵ Melalui berbagai kegiatan *pre-event* tersebut, telah ditampilkan budaya material (objek fisik, sumber daya, dan ruang)²⁶ dan non-material (non-fisik seperti keyakinan, nilai, aturan, norma, bahasa, dan lain sebagainya)²⁷ Indonesia.

II. *OFFICIAL THEME SONG* *ASIAN GAMES* 2018

Konser 50 Hari Menjelang *Asian Games* 2018 telah diselenggarakan untuk menyemarakkan momen *Asian*

²³ Delia Mustikasari, “Jakarta Akan Gelar Parade 100 Hari Jelang *Asian Games* 2018 Pada 13 Mei,” BolaSport.com, <https://www.bolasport.com/read/311416301/jakarta-akan-gelar-parade-100-hari-jelang-asian-games-2018-pada-13-mei> (diakses pada 11 Februari 2021).

²⁴ MetroSports, “*Asian Games* 2018 *Fun Run* Akan Digelar Di Jakarta Dan Palembang,” Metrotvnews.com, <https://www.metrotvnews.com/play/Kd4U2a-nB-asian-games-2018-fun-run-akan-digelar-di-jakarta-dan-palembang> (diakses pada 11 Februari 2021).

²⁵ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, “Implementasi Konsep *Nation Branding* Anholt Dalam Penyelenggaraan *Asian Games* Jakarta-Palembang 2018,” *Indonesian Journal of International Relations* 4, no. 2 (2020): 120.

²⁶ CliffsNotes, “Material and Non-Material Culture,” CliffsNotes, <https://www.cliffsnotes.com/study-guides/sociology/culture-and-societies/material-and-nonmaterial-culture> (diakses pada 25 Februari 2021).

²⁷ *Ibid.*

Games 2018. Pada konser tersebut, telah dipertontonkan hal-hal menarik menyangkut *Asian Games* 2018 termasuk *official theme song Asian Games* 2018.²⁸ *Official theme song Asian Games* 2018 berjudul “Meraih Bintang” dan dinyanyikan oleh penyanyi terkenal Indonesia, yakni, Via Vallen. Lagu tersebut diciptakan oleh produser kondang, yaitu, Pay Siburian. Adapun *genre* yang dibawakan pada lagu Meraih Bintang ialah dangdut *modern*.²⁹ Musik dangdut sendiri merupakan salah satu musik yang diciptakan oleh orang Indonesia.³⁰ Pada *platform YouTube*, banyak *YouTubers* luar negeri yang menyanyikan ulang lagu Meraih Bintang.³¹

Selain dinyanyikan pada Konser 50 Hari Menjelang *Asian Games* 2018, lagu Meraih Bintang tentunya dinyanyikan pada *opening ceremony Asian Games* 2018. Pada *opening ceremony* tersebut, Via Vallen tampak mengenakan kostum

berwarna putih. Bahkan, ia sempat masuk ke dalam *trending topic* yang berselancar dengan ria di *platform Twitter*.³² Busana yang dikenakan oleh Via Vallen ialah celana berwarna putih dengan blazer yang juga berwarna putih. Namun menariknya terdapat lukisan batik tulis berbentuk burung merak di bagian blazer Via Vallen.³³ Maka turut pula ditampilkan budaya material dan non-material melalui *official theme song Asian Games* 2018.

III. LOGO DAN MASKOT ASIAN GAMES 2018

Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) bekerja sama dengan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) mengadakan sayembara bagi pembuatan logo serta maskot dari *Asian Games* 2018. Pada Juni 2016 didapatkan pemenangnya yakni, perusahaan desain grafis bernama *Feat Studio*. Perusahaan tersebut membuat tiga maskot dengan nama Bhin Bhin, Atung, dan Kaka yang terinspirasi dari semboyan Indonesia yakni “*Bhinneka Tunggal Ika*” yang

²⁸ Andika Pratama, “INASGOC Luncurkan Official Theme Song Asian Games 2018,” Okezone, <https://sports.okezone.com/read/2018/06/30/601/1916167/inasgoc-luncurkan-official-theme-song-asian-games-2018> (diakses pada 27 Januari 2021).

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Ilham Akbar Fitriyadi dan Gilang Nur Alam, “Globalisasi Budaya Populer Indonesia (Musik Dangdut) Di Kawasan Asia Tenggara,” *Padjadjaran Journal of International Relations (PADJIR)* 1, no. 5 (2020): 252–254.

³¹ Linda Rahmadanti, “Deretan Cover Theme Song Asian Games ‘Meraih Bintang’ Versi Berbagai Bahasa, Mana Favoritmu?,” Grid.ID, <https://www.grid.id/read/04918633/deretan-cover-theme-song-asian-games-meraih-bintang-versi-berbagai-bahasa-mana-favoritmu?page=all> (diakses pada 27 Januari 2021).

³² Ratnaning Asih, “Tampil Di Opening Ceremony Asian Games 2018, Via Vallen Masuk Trending Topic,” Liputan6, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3622378/tampil-di-opening-ceremony-asian-games-2018-via-vallen-masuk-trending-topic> (diakses pada 27 Januari 2021).

³³ Irene Cynthia Hadi, “Desainer Busana Via Vallen Dalam Opening Asian Games 2018 Tuai Banyak Pujian,” Grid.ID, <https://www.grid.id/read/04921376/desainer-busana-via-vallen-dalam-opening-asian-games-2018-tuai-banyak-pujian?page=all> (diakses pada 26 Februari 2021).

berartikan “Berbeda-beda tetapi tetap satu”.³⁴

Logo *Asian Games* 2018 juga menyelipkan makna kebudayaan Indonesia. Perpaduan antara sketsa tampak atas SUGBK dengan matahari di bagian tengah yang merupakan lambang dari sumber energi membuat logo *Asian Games* 2018 menjadi sangat menarik.³⁵ Maka, budaya material dan non-material telah ditampilkan melalui aspek ini.

IV. OPENING CEREMONY ASIAN GAMES 2018

Terdapat tiga segmen penampilan tari-tarian khas Indonesia pada *opening ceremony Asian Games 2018*. Segmen pertama ialah Segmen *Earth* ditampilkan berbagai macam tarian yang diiringi oleh lagu yang dibawakan oleh aktris Indonesia yakni Rossa, Fatin, serta GAC.³⁶ Dilanjutkan dengan Segmen *Fire* yang menampilkan tari kontemporer yang terinspirasi dari tari Kecak. Segmen terakhir ialah Segmen *Energy of Asia* yang menampilkan tarian *hip hop*, *ballet*,

parkour, serta kontemporer *cube*.³⁷ Kemudian ada penampilan Tarian Ratoh Jaroe yang merupakan tarian Aceh oleh sekitar 1.600³⁸ Terdapat pula penampilan Via Vallen yang menyanyikan *official theme song Asian Games 2018* dengan *genre* dangdut modern.³⁹

Tidak hanya melalui pertunjukan yang menampilkan berbagai budaya Indonesia, Erick Thohir dalam kata sambutannya di *Asian Games 2018* juga sedikit banyaknya telah melakukan upaya diplomasi budaya. Ia menyebutkan bahwa Indonesia dapat dijadikan sebuah contoh untuk hidup secara berdampingan dengan latar belakang etnis dan agama yang berbeda namun dikelilingi oleh perdamaian. Ia juga menyebutkan bahwa Indonesia hidup dalam kedamaian karena memiliki identitas nasional yakni “*Bhinneka Tunggal Ika*”.⁴⁰

Tidak hanya diramaikan oleh penampilan bertema kebudayaan, panggung *opening ceremony Asian*

³⁷ *Ibid.*

³⁸ Aswab Nanda Pratama, “Mengenal Ratoh Jaroe, Tarian Aceh Yang Memukau Saat Pembukaan Asian Games,” Kompas.com, <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/08/21/062500720/mengenal-ratoh-jaroe-tarian-aceh-yang-memukau-saat-pembukaan-asian-games?page=all> (diakses pada 28 Januari 2021).

³⁹ Eka Laili Rosidha, “Keren, Lagu Via Vallen Untuk Asian Games 2018 Dibuat Versi Arab,” Liputan6, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3618960/keren-lagu-via-vallen-untuk-asian-games-2018-dibuat-versi-arab> (diakses pada 11 Januari 2020).

⁴⁰ Reiny Dwinanda, “Asian Games 2018 Starts with Impressive Ceremony,” REPUBLIKA.co.id, <https://republika.co.id/berita/pdp3ji414/asian-games-2018-starts-with-impressive-ceremony> (diakses pada 11 Januari 2020).

³⁴ Paundra Jhalugilang, “Maskot Asian Games 2018 Sebagai Sebuah Brand Dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Memperkuat Brand,” *Jurnal Komunikologi* 15, no. 2 (2018): 103–104.

³⁵ Riva Septian Pratama, “Makna Logo Asian Games 2018,” RRI.co.id, http://rri.co.id/post/berita/538919/asian_games_2018/makna_logo_asian_games_2018.html (diakses pada 11 Januari 2020).

³⁶ Meita Fajriana, “Tari-Tarian Nusantara Memukau Di Pembukaan Asian Games 2018,” Liputan6, <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3622424/tari-tarian-nusantara-memukau-di-pembukaan-asian-games-2018> (diakses pada 10 Januari 2020).

Games 2018 juga terpampang mewah memberikan pemandangan alam Indonesia.⁴¹ Bahkan terdapat penampilan video keberangkatan Presiden Joko Widodo dari Istana Bogor yang berlokasi di Jawa Barat menuju ke SUGBK. Di tengah perjalanan, Presiden Joko Widodo terjebak macet. Namun, akibat antusias *supporter* pada *opening ceremony Asian Games* 2018, Presiden Joko Widodo memutuskan untuk menaiki motor gede milik seorang pasukan pengamanan presiden (paspampres). Di sepanjang perjalanan, Presiden Joko Widodo melakukan berbagai aksi seperti pembalap motor profesional. Masuknya seseorang yang mengendarai motor gede ke SUGBK merupakan lanjutan dari video tersebut. Setelah masuk, pengendara motor yang diyakini sebagai Presiden Joko Widodo tersebut memberikan salam khas Presiden Joko Widodo, lalu masuk mengendarai motor gedanya ke salah satu lorong yang ada di SUGBK. Setelah itu, sang pengendara masuk ke area *backstage*, turun dari motor gede, menaiki *lift* untuk naik ke tribun VVIP. Aksi Presiden Joko Widodo tersebut menjadi *trending* di *platform Twitter* dan *Naver Korea*. Bahkan, Presiden Joko Widodo dijuluki sebagai *swag president* atau presiden keren oleh netizen Korea.⁴²

⁴¹ Gregah Nurikhsani Estuning, "Pembukaan Asian Games 2018 Mewah, Indonesia Megah," Media Indonesia, <https://mediaindonesia.com/olahraga/179906/pembukaan-asian-games-2018-mewah-indonesia-megah> (diakses pada 28 Januari 2021).

⁴² Olivia Christine Pangaribuan dan Eriyanto, "Hiperrealitas Jokowi Pada Video

Ditampilkan banyak budaya material dan non-material pada *opening ceremony Asian Games* 2018.

V. PENYAJIAN KULINER

Untuk memenuhi kebutuhan para atlet tentunya disediakan *main dining hall* di masing-masing wisma. PT. Gobel Dharma Sarana Karya (GDSK) merupakan penyedia makanan selama *Asian Games* 2018 berlangsung. 30% makanan yang dikonsumsi oleh para atlet dan *official* merupakan makanan khas Indonesia. Nasi goreng kampung, soto ayam, kuah bugis khas Makassar, serta bakso menjadi menu favorit bagi para atlet dan *official*. Terdapat juga buah-buah yang disediakan oleh PT. GDSK. Buah manggis dan buah duku menjadi buah favorit⁴³

Perusahaan produksi makanan yang berasal dari Indonesia juga turut menyukseskan *Asian Games* 2018. Salah satu perusahaan yang menjadi *official partner* pada penyelenggaraan *Asian Games* 2018 ialah PT. Indofood Sukses Makmur yang memproduksi Indomie. PT. Indofood Sukses Makmur mengandalkan tiga produk utamanya pada pergelaran megah tersebut, yaitu, Indomie, Pop Mie, dan Indomilk. Bahkan terdapat edisi khusus *Asian Games* 2018 dari produk Indomie dan Indomilk.⁴⁴ Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan juga membuat angkringan kopi di sekitar *venue* Jakabaring,

Opening Ceremony Asian Games 2018," WACANA 18, no. 1 (2019): 87–100.

⁴³ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 121.

⁴⁴ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 123–124.

Bandara Sultan Mahmud Badaruddin II, serta Rumah Songket. Selain itu, Bekraf juga menampilkan infografis mengenai berbagai jenis kopi yang ada di Indonesia, *grinder* kopi yang dapat digerakkan dengan mengayuh sepeda, serta berbagai *merchandise* dengan tema kopi melalui pavilion di *Asian Fest Asian Games 2018*. Terdapat juga *stand* di SUGBK hasil kerja sama Bekraf dan pengusaha kopi lokal.⁴⁵ Maka melalui penyajian kuliner telah ditampilkan budaya material Indonesia.

VI. MEDALI ASIAN GAMES 2018

Medali *Asian Games 2018* menampilkan motif batik yang digunakan oleh masing-masing maskot *Asian Games 2018*. Oleh sebab itu, medali *Asian Games 2018* dipenuhi oleh motif batik yaitu corak khas Asmat yang digunakan oleh Bhin Bhin, corak tumpal khas Jakarta yang digunakan oleh Atung, serta corak bunga khas Palembang yang digunakan oleh Kaka.⁴⁶ Kembali, Indonesia telah menampilkan budaya materialnya melalui medali *Asian Games 2018*.

VII. PELAYANAN

Indonesia memberikan kesempatan bagi masyarakatnya untuk menjadi *volunteer* pada *Asian Games 2018*. Para *volunteer* bekerja

dengan baik dan mendapat pujian dari Yasuhiro Yamashita yang merupakan Ketua *Committee de Mission* (kontingen Jepang). Yasuhiro Yamashita menyebutkan bahwa *volunteer* melayani kontingen Jepang secara ramah dan profesional. Bahkan *volunteer* tersebut menggunakan bahasa Jepang sehingga terdapat kemudahan dalam berkomunikasi. Selain *volunteer*, terdapat juga sejumlah 1.600 siswa SMA/SMK yang berasal dari DKI Jakarta yang menjadi penari tarian Ratoh Jaroe yang membuka gelaran *opening ceremony Asian Games 2018*.⁴⁷

Indonesia juga memfasilitasi atlet dan *official* untuk merayakan Idul Adha pada 22 Agustus 2018 di Masjid Istiqlal dan Al-Bina bagi atlet yang ada di DKI Jakarta, serta Masjid Ar-Rahman bagi atlet yang ada di Palembang bagi atlet dan *official* yang sedang tidak bertanding. Sedangkan atlet yang memiliki jadwal pertandingan di hari tersebut dapat melaksanakan shalat Idul Adha di wisma atlet Kemayoran.⁴⁸

Selain warga negara, lembaga negara juga turut berpartisipasi dalam melaksanakan diplomasi budaya pada *Asian Games 2018*. Salah satu lembaga negara yang turut berpartisipasi ialah Kementerian Pariwisata. Kementerian Pariwisata menyiapkan sejumlah 75 paket wisata khusus.⁴⁹ Maka telah

⁴⁵ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 124.

⁴⁶ Tatik Ariyani, "Inilah Wujud Nyata Hewan Dan Batik Yang Jadi Maskot Asian Games 2018," Intisari-Online.Com, <https://intisari.grid.id/read/03203061/inilah-wujud-nyata-hewan-dan-batik-yang-jadi-maskot-asian-games-2018?page=all> (diakses pada 12 Februari 2021).

⁴⁷ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 117–118.

⁴⁸ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 118.

⁴⁹ Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 120.

ditampilkan budaya material dan non-material dari aspek pelayanan.

PEMBENTUKAN NATION BRANDING INDONESIA MELALUI DIPLOMASI BUDAYA PADA ASIAN GAMES 2018

Citra atau reputasi sebuah negara dapat dilihat berdasarkan enam kualitas. Keenam kualitas itu ialah, citra produk nasional yang kompetitif, citra pemerintahan yang bersih serta kompeten, ketertarikan turis-turis berkunjung, ketertarikan investor untuk menanamkan modal, kekayaan budaya, serta sumber daya manusia yang ramah dan unggul. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Simon Anholt yang merupakan “Bapak *Nation Brand*”.⁵⁰

Simon Anholt memberikan penjelasan mengenai *national brand hexagon*. Pada *national brand hexagon*, fokus utama ialah *brand strategy*. Adapun *brand strategy* ini dikelilingi oleh enam dimensi, yaitu; (1) *Promoting tourism*; (2) *Exporting brands*; (3) *Foreign and domestic policy*; (4) *Inward Investment, recruitment*; (5) *Culture*; (6) *People*.⁵¹ Keenam dimensi ini digunakan oleh Indonesia dalam membentuk *nation branding* melalui *Asian Games 2018*.

⁵⁰ Lis Hendriani, “Asian Games 2018 Dan Nation Brand Indonesia,” MIX Online Magazine, <https://mix.co.id/marcomm/brand-communication/branding/asian-games-2018-dan-nation-brand-indonesia/> (diakses pada 25 Januari 2021).

⁵¹ Simon Anholt, *Brand New Justice How Branding Places and Products Can Help the Developing World Revised Edition* (Burlington: Elsevier Butterworth-Heinemann, 2005).

Pertama, Indonesia melakukan diplomasi budaya melalui kegiatan *pre-event*, *opening ceremony*, dan paket wisata sebagai bentuk dari dimensi *promoting event*. Kedua, Indonesia memamerkan produk unggulannya seperti Indonesia, kopi, dan pelayanan transportasi sebagai bentuk dari dimensi *exporting brands*. Ketiga, penampilan Presiden Joko Widodo pada *opening ceremony Asian Games 2018* dapat membangun dimensi *foreign and domestic policy*. Keempat, dibentuknya Jakarta *Investment Center (JIC)*⁵² sebagai bentuk dimensi *inward investment, recruitment*. Kelima, ditampilkan banyak kebudayaan yang termasuk pada dimensi *culture*. Keenam, sikap baik para *volunteer* kepada atlet dan *official* merupakan bentuk dari dimensi *people*.

SIMPULAN

Diplomasi budaya yang dilakukan oleh Indonesia melalui *Asian Games 2018* bertujuan untuk membuktikan bahwa budaya yang dimiliki oleh Indonesia bukanlah budaya yang termasuk dalam kategori inferior. Justru budaya Indonesia adalah budaya superior dan dapat bersaing dengan budaya-budaya lain yang dimiliki oleh banyak negara yang ada di dunia. Selain untuk membuktikan bahwa budaya Indonesia ialah budaya yang superior, diplomasi budaya Indonesia melalui *Asian Games 2018* bertujuan untuk membangun *nation branding*. Pembangunan *nation branding* ini dapat dilihat dari *national brand*

⁵² Muhammad Yamin dan Ade Kristiawan, *Op.Cit*, 129.

hexagon yang mengedepankan *brand strategy* yang memiliki enam dimensi yang keenamnya telah dilakukan oleh Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Anholt, Simon. *Brand New Justice How Branding Places and Products Can Help the Developing World Revised Edition*. Burlington: Elsevier Butterworth-Heinemann, 2005.

Burcill, Scott, Andrew Linklater, Richard Devetak, Jack Donnelly, Matthew Paterson, Christian Reus-Smit, dan Jacqui True. *Theories of International Relations Third Edition*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

Cull, Nicholas J. *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: Figueroa Press, 2009.

Dugis, Vinsensio. *Teori Hubungan Internasional Perspektif-Perspektif Klasik*. Jawa Timur: Cakra Studi Global Strategis (CSGS), 2016.

Schneider, Cynthia P. *Diplomacy That Works: "Best Practices" in Cultural Diplomacy*. Washington DC: Georgetown University, 2003.

Warsito, Tulus dan Wahyuni Kartikasari. *Diplomasi Kebudayaan*. Yogyakarta: Ombak, 2007.

Jurnal

Fitriyadi, Ilham Akbar dan Gilang Nur Alam. "Globalisasi Budaya Populer Indonesia (Musik Dangdut) Di Kawasan Asia Tenggara." *Padjadjaran Journal of International Relations (PADJIR)* 1, no. 5 (2020): 251–269.

Ha, Van Kim Hoang. "Peran Diplomasi Budaya Dalam Mewujudkan Komunitas Sosial-Budaya ASEAN: Kasus Vietnam." *Jurnal Ilmiah Kependidikan X*, no. 1 (2016): 1–14.

Jhalugilang, Paundra. "Maskot Asian Games 2018 Sebagai Sebuah Brand Dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Memperkuat Brand." *Jurnal Komunikasi* 15, no. 2 (2018): 102–109.

Pangaribuan, Olivia Christine dan Eriyanto. "Hiperrealitas Jokowi Pada Video Opening Ceremony Asian Games 2018." *WACANA* 18, no. 1 (2019): 87–100.

Rivani, Edmira. "Potensi Asian Games 2018 Bagi Perekonomian Indonesia." *Info Singkat X*, no. 10 (2018): 19–24.

Yamin, Muhammad dan Ade Kristiawan. "Implementasi Konsep Nation Branding Anholt Dalam Penyelenggaraan Asian Games Jakarta-Palembang 2018." *Indonesian Journal of International Relations* 4, no. 2 (2020): 114–141.

Artikel Berita

- Advertorial - DetikSport. "Jadi Tuan Rumah Asian Games 2018, Indonesia Pertaruhkan Nama Baik." DetikSport. <https://sport.detik.com/advertorial-news-block/d-3044102/jadi-tuan-rumah-asian-games-2018-indonesia-pertaruhkan-nama-baik> (diakses pada 17 April 2020).
- Asih, Ratnaning. "Tampil Di Opening Ceremony Asian Games 2018, Via Vallen Masuk Trending Topic." Liputan6. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3622378/tampil-di-opening-ceremony-asian-games-2018-via-vallen-masuk-trending-topic> (diakses pada 27 Januari 2021).
- BBC News Indonesia. "Indonesia Tuan Rumah Asian Games 2018." BBC News Indonesia. https://www.bbc.com/indonesia/olahraga/2014/09/140920_asian_games_indonesia (diakses pada 17 April 2020).
- DetikSport. "Indonesia Kalah Dari Vietnam Untuk Jadi Tuan Rumah Asian Games 2019." DetikSport. <https://sport.detik.com/sport-lain/d-2086466/indonesia-kalah-dari-vietnam-untuk-jadi-tuan-rumah-asian-games-2019> (diakses pada 15 Mei 2020).
- Dwinanda, Reiny. "Asian Games 2018 Starts with Impressive Ceremony." REPUBLIKA.co.id. <https://republika.co.id/berita/pdp3ji414/asian-games-2018-starts-with-impressive-ceremony> (diakses pada 11 Januari 2020).
- Estuning, Gregah Nurikhsani. "Pembukaan Asian Games 2018 Mewah, Indonesia Megah." Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/olahraga/179906/pembukaan-asian-games-2018-mewah-indonesia-megah> (diakses pada 28 Januari 2021).
- Fajriana, Meita. "Tari-Tarian Nusantara Memukau Di Pembukaan Asian Games 2018." Liputan6. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/3622424/tari-tarian-nusantara-memukau-di-pembukaan-asian-games-2018> (diakses pada 10 Januari 2020).
- Metrosports. "Asian Games 2018 Fun Run Akan Digelar Di Jakarta Dan Palembang." Metrotvnews.com. <https://www.metrotvnews.com/play/Kd4U2anB-asian-games-2018-fun-run-akan-digelar-di-jakarta-dan-palembang> (diakses pada 11 Februari 2021).
- Mustikasari, Delia. "Asian Games 2018 OCA Fun Run Di Thailand Diikuti Menteri Pariwisata Dan Olahraga." BolaSport.com. <https://www.bolasport.com/read/311418178/asian-games-2018-oca-fun-run-di-thailand-diikuti-menteri-pariwisata-dan-olahraga> (diakses pada 11 Februari 2021).
- Pratama, Andika. "INASGOC

Luncurkan Official Theme Song Asian Games 2018.” Okezone. <https://sports.okezone.com/read/2018/06/30/601/1916167/inasgo-c-luncurkan-official-theme-song-asian-games-2018> (diakses pada 27 Januari 2021).

Pratama, Aswab Nanda. “Mengenal Ratoh Jaroe, Tarian Aceh Yang Memukau Saat Pembukaan Asian Games.” Kompas.com. <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/08/21/062500720/mengenal-ratoh-jaroe-tarian-aceh-yang-memukau-saat-pembukaan-asian-games?page=all> (diakses pada 28 Januari 2021).

Pratama, Riva Septian. “Makna Logo Asian Games 2018.” RRI.co.id. http://rri.co.id/post/berita/538919/asian_games_2018/makna_logo_asian_games_2018.html (diakses pada 11 Januari 2020).

Rosidha, Eka Laili. “Keren, Lagu Via Vallen Untuk Asian Games 2018 Dibuat Versi Arab.” Liputan6. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3618960/keren-lagu-via-vallen-untuk-asian-games-2018-dibuat-versi-arab> (diakses pada 11 Januari 2020).

Usman, Ahmad Fawwaz. “Asian Games 2018: Jadi Tuan Rumah Dadakan, Indonesia Banjir Pujian.” Liputan6. <https://www.liputan6.com/asian-games/read/3634042/asian-games-2018-jadi-tuan-rumah-dadakan-indonesia-banjir-pujian> (diakses pada 17 April 2020).

Website

Ariyani, Tatik. “Inilah Wujud Nyata Hewan Dan Batik Yang Jadi Maskot Asian Games 2018.” Intisari-Online.Com. <https://intisari.grid.id/read/03203061/inilah-wujud-nyata-hewan-dan-batik-yang-jadi-maskot-asian-games-2018?page=all> (diakses pada 12 Februari 2021).

Olympic Council of Asia. “About OCA History.” Olympic Council of Asia. <http://www.ocasia.org/AboutUs/Index> (diakses pada 8 Januari 2020).

CliffsNotes. “Material and Non-Material Culture.” CliffsNotes. <https://www.cliffsnotes.com/study-guides/sociology/culture-and-societies/material-and-nonmaterial-culture> (diakses pada 25 Februari 2021).

Hadi, Irene Cynthia. “Desainer Busana Via Vallen Dalam Opening Asian Games 2018 Tuai Banyak Pujian.” Grid.ID. <https://www.grid.id/read/04921376/desainer-busana-via-vallen-dalam-opening-asian-games-2018-tuai-banyak-pujian?page=all> (diakses pada 26 Februari 2021).

Hendriani, Lis. “Asian Games 2018 Dan Nation Brand Indonesia.” MIX Online Magazine. <https://mix.co.id/marcomm/brand-communication/branding/asian-games-2018-dan-nation-brand-indonesia/> (diakses pada 25

Januari 2021).

Humas. “Pesona Indonesia/Wonderful Indonesia: Inspirasi di balik Jenama Pariwisata Indonesia.” Sekretariat Kabinet Republik Indonesi.
<https://setkab.go.id/pesona-indonesiawonderful-indonesia-inspirasi-di-balik-jenama-pariwisata-indonesia/> (diakses pada 27 Juni 2021).

<https://www.sportskeeda.com/sports/asian-games-history>
(diakses pada 8 Januari 2020).

Perum Percetakan Negara Republik Indonesia. “Eksistensi Lokananta Di Asian Games 1962.” Perum Percetakan Negara Republik Indonesia.
<http://pnri.co.id/id/index.php/publikasi/articles/248-eksistensi-lokananta-di-asian-games-1962> (diakses pada 25 Februari 2021).

Rahmadanti, Linda. “Deretan Cover Theme Song Asian Games ‘Meraih Bintang’ Versi Berbagai Bahasa, Mana Favoritmu?” Grid.ID.
<https://www.grid.id/read/04918633/deretan-cover-theme-song-asian-games-meraih-bintang-versi-berbagai-bahasa-mana-favoritmu?page=all> (diakses pada 27 Januari 2021).

Rosana, Francisca Christy. “Monumen Patung Selamat Datang, Kenangan Asian Games 1962.” Tempo.co.
<https://travel.tempo.co/read/1119155/monumen-patung-selamat-datang-kenangan-asian-games-1962> (diakses pada 25 Februari 2021).

Sportskeeda. “Asian Games History.” Sportskeeda.