

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Di era globalisasi, game indie telah muncul sebagai salah satu sarana komunikasi budaya lintas batas yang efektif. Fenomena ini tidak hanya merefleksikan perkembangan teknologi, tetapi juga menciptakan ruang baru bagi aktor non-negara dalam mempraktikkan diplomasi budaya. Dalam konteks Indonesia, pengembang game indie memainkan peran penting sebagai penyampai narasi budaya lokal ke panggung global. Tanpa harus melalui jalur diplomasi resmi, mereka menyisipkan nilai-nilai, simbol, cerita rakyat, mitologi, bahasa, dan estetika lokal ke dalam karya mereka. Melalui distribusi digital, game-game ini dapat menjangkau pemain internasional dan pemain bisa langsung berkomentar mengenai pengalaman mereka.

Beberapa game seperti *A Space for the Unbound* dan *DreadOut* membuktikan bahwa game buatan Indonesia mampu menawarkan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur, tetapi juga sarat makna kultural. Representasi budaya dalam game-game ini memperlihatkan bahwa warisan lokal dapat dikemas secara modern dan menarik bagi audiens global. Respon positif dari komunitas internasional membuktikan adanya ketertarikan terhadap budaya Indonesia dalam format yang segar dan imersif. Lebih jauh lagi, para developer indie juga aktif berpartisipasi dalam ekosistem global, mulai dari pameran internasional hingga

pengelolaan komunitas lintas negara, yang semuanya berkontribusi pada proses diplomasi budaya dari bawah (bottom-up).

Meskipun menghadapi keterbatasan dalam hal dukungan struktural dan kebijakan, para pengembang ini tetap menunjukkan inisiatif yang kuat untuk mengangkat identitas nasional. Hal ini menandakan bahwa diplomasi budaya tidak harus selalu dimotori negara; aktor-aktor kreatif seperti developer game indie pun dapat memainkan peran strategis dalam membangun citra Indonesia yang dinamis, kontemporer, dan relevan. Oleh karena itu, game indie Indonesia dapat dipahami sebagai medium diplomasi budaya baru yang memiliki potensi besar dalam memperkenalkan dan memperkuat identitas nasional di mata dunia.

4.2. Saran

Penelitian ini dapat menjadi landasan awal untuk riset lanjutan mengenai diplomasi budaya berbasis media interaktif, khususnya game indie. Untuk penelitian ke depan, disarankan agar fokus diperluas pada analisis mendalam mengenai resepsi yang ditimbulkan oleh audiens internasional dan kuantitatif, guna memahami sejauh mana elemen budaya dalam game indie Indonesia benar-benar membentuk citra negara di mata global. Selain itu, studi perbandingan dengan negara lain yang juga memanfaatkan game sebagai instrumen soft power—seperti Jepang, Korea Selatan, atau Tiongkok—akan memberikan perspektif yang lebih luas.

Lebih lanjut, pengkajian tentang nation branding melalui industri kreatif berbasis digital di Indonesia, termasuk peran pemerintah dalam mendukung

infrastruktur dan kebijakan, akan memberikan kontribusi yang penting bagi pemahaman menyeluruh tentang potensi game sebagai instrumen diplomasi budaya. Diharapkan penelitian di masa mendatang mampu memperkuat narasi bahwa diplomasi budaya tidak harus bersifat formal dan top-down, tetapi dapat tumbuh secara organik melalui karya-karya kreatif yang autentik dan berakar pada identitas lokal.