

FAKTOR PENDORONG INDONESIA DALAM MENGAJUKAN DIRI SEBAGAI TUAN RUMAH ASIAN GAMES 2018

oleh *Khuflatul Rohmani & Rafika Arsyad*

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang faktor pendorong Indonesia dalam mengajukan diri sebagai tuan rumah Asian Games 2018, padahal Indonesia merupakan negara berkembang dan perekonomiannya belum stabil. Sehingga, memunculkan motif apa yang ingin dicapai oleh Indonesia dalam mengajukan diri sebagai tuan rumah setelah Vietnam menyatakan ketidaksiapannya menjadi tuan rumah penyelenggara. Landasan teori yang digunakan yaitu kepentingan nasional dan konsep diplomasi budaya dalam menjelaskan maksud dan tujuannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kepentingan ekonomi serta citra baik agar dapat dipilih menjadi tuan rumah penyelenggara Olimpiade ditahun 2032.

Kata Kunci : Asian Games 2018, Kepentingan Nasional, Diplomasi Budaya.

Abstract

This research discusses the driving factors of Indonesia in proposing itself as the host of the 2018 Asian Games, even though Indonesia is a developing country and its economy is not yet stable. Thus, bringing up the motive of what Indonesia wants to achieve in proposing to host after Vietnam expressed its unpreparedness to host the organizer. The theoretical basis used is the national interest and the concept of cultural diplomacy in explaining the aims and objectives. This research uses descriptive qualitative research methods, the findings in this study indicate that there are economic interests and a good image in order to be chosen to host the Olympics in 2032.

Keywords: Asian Games 2018, National Interest, Cultural Diplomacy.

I. Pendahuluan

Dalam konteks hubungan antar-bangsa terdapat sebuah konsep yang sangat lazim dan menjadi poros dari setiap tindakan para aktor, istilah tersebut adalah *power*. Menurut *Joseph Nye*, kekuatan atau *Power* adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku orang lain untuk mendapatkan apa yang diinginkan atau juga untuk mencapai kepentingan (*Nye, 2004*). Salah satu *power* yang dijelaskan oleh *Joseph Nye* adalah *soft power*, dimana jenis penggunaan *soft power* salah satunya yaitu diplomasi kebudayaan yang merupakan sarana untuk mempromosikan ciri khas atau identitas negara melalui komoditas budaya dari suatu negara. Contohnya adalah kebudayaan *Bollywood* dari India, *Korean Wave* dari Korea, atau *Hollywood* dari Amerika Serikat, yang telah menjadi bukti nyata akan keberhasilan penggunaan komoditas budaya dalam praktek diplomasi.

Jenis komoditas budaya lainnya yang dapat menjadi instrumen dalam diplomasi

kebudayaan adalah olahraga. Komoditas budaya olahraga ini menjadi bagian dari instrumen dikarenakan mengandung nilai-nilai yang dapat digunakan oleh berbagai pihak untuk mengatasi konflik yang terjadi baik antar individu maupun antar negara di dunia. Hal ini karena olahraga mampu menjadi pengikat tali persahabatan dan dapat menebarkan semangat solidaritas, kesetaraan, dan perdamaian antar bangsa dan negara (pusat jalan damai, 2018).

Selain itu olahraga juga menjadi sarana dalam mengembangkan hubungan antar negara (Macloed, 2004). Sebagai contoh ajang olahraga internasional sebagai instrumen diplomasi budaya adalah *Asian Games*, *Sea Games*, bahkan ada *event* olahraga yang lebih spesifik berdasarkan jenis olahraganya seperti piala dunia *Federation International of Football Assosiation* (FIFA) sepak bola, piala dunia *Federation International of Basketball* (FIBA) bola basket, piala *Asean Football Federation* (AFF) yaitu turnamen sepak bola di kawasan Asia Tenggara, *Asian Paragames* untuk atlet difabel, dan *Asian Cup UAE* dan masih banyak lagi *event* olahraga internasional lainnya yang dapat menjelaskan proses diplomasi kebudayaan (Vintoko, 2018).

Penelitian Terdahulu

Penelitian Mansyur (2018) mengungkapkan bahwa *Asian Games* merupakan ajang komunikasi internasional untuk mendapatkan pengakuan dunia internasional. Penelitian ini memiliki relevansi berupa pemanfaatan ajang olahraga internasional untuk mencapai kepentingan nasional.

Penelitian Alamsyah (2011) mengungkapkan bahwa Indonesia menjadi tuan rumah *event* olahraga internasional dengan kepentingan ingin menjadi nomor satu dalam bidang olahraga di Asia Tenggara dan tidak ada lagi pengakuan-pengakuan budaya oleh negara lain. Relevansi penelitian ini berupa kepentingan yang ingin dicapai dalam *event* olahraga internasional.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah, peneliti ingin menitikberatkan pada beberapa faktor yang mendorong Indonesia mengajukan diri sebagai tuan rumah *event* olahraga internasional serta kepentingan-kepentingan yang ingin dicapai melalui *Asian Games* 2018, mengingat tidak semua ajang olahraga internasional memberikan hasil yang memuaskan, termasuk bagi negara maju seperti Korea Selatan yang telah menjadi tuan rumah *Asian Games* ke-17 tahun 2014 justru membuat kerugian.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka atau studi dokumen baik sumber primer maupun sekunder. Melalui prosedur kualitatif, data-data tersebut dianalisis,

ditetapkan, diuraikan dan didokumentasikan. Hal ini dilakukan agar alur konteks di dalam pengetahuan yang sedang dipelajari untuk menilai ide atau makna tertentu yang terkandung didalamnya.

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Sejarah Olahraga Indonesia

Olahraga merupakan aktivitas yang memiliki tujuan tertentu, seperti melatih tubuh untuk kesehatan jasmani maupun rohani. Hanya saja bentuk dan tujuan dari olahraga pada masa lampau dengan masa kini memiliki perbedaan baik dari bentuk maupun tujuannya. Dahulu olahraga hanya dilakukan secara sederhana dan menggunakan alat-alat seadanya, jenis olahraga yang dilakukan oleh masyarakat adalah ketangkasan, seperti berburu, memanah dan bela diri. Anak laki-laki diwajibkan untuk bisa memanah, karena pada saat itu memanah merupakan simbol keperkasaan seorang pria (Primadia, 2018).

Saat penjajah Belanda mulai memasuki Indonesia, dunia olahraga mengalami sedikit lebih berkembang. Pada awalnya warga negara asing hanya datang untuk berdagang tetapi sedikit banyak telah mempengaruhi bangsa pribumi terutama dalam bidang olahraga. Setelah kekuasaan berpindah ke tangan pemerintah Jepang, kegiatan olahraga di Indonesia mulai berubah. Jepang mulai memperkenalkan olahraga yang ada di negaranya, beberapa jenis olahraganya seperti judo, sumo, kendo dan karate (Marsingih, 2017).

Pada tahun 1945-1950, setelah Indonesia meraih kemerdekaan di tahun 1945, perkembangan olahraga di Indonesia berkembang pesat. Indonesia mulai membentuk Kementerian Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan. PORI (Persatuan Olahraga Republik Indonesia) mengadakan rapat di Solo untuk membahas penyelenggaraan kegiatan PON (Pekan Olahraga Nasional) (Pratama, 2018). Pada akhirnya PON pertama bisa diselenggarakan pada tanggal 9 hingga 14 September 1948 di Solo. Kegiatan PON disebut juga dengan PON revolusi, PON perjuangan, karena saat itu Indonesia merupakan negara yang baru merdeka. PON merupakan pondasi utama Indonesia dalam bidang olahraga, sehingga dapat berpartisipasi dalam pertandingan olahraga internasional yang diadakan.

B. Keikut Sertaan Indonesia Dalam Pertandingan Internasional

Indonesia telah selesai menyelenggarakan ajang pertandingan olahraga internasional yaitu *AsianGames* ke-18, pada tahun 2018 lalu yang bertempat di Jakarta dan Palembang. Sebelum menggelar *AsianGames* ke-18, Indonesia berkesempatan menjadi tuan rumah *AsianGames* pada tahun 1962. Indonesia beberapa kali mengikuti pertandingan olahraga internasional setelah merdeka. Berpartisipasi dalam ajang pertandingan olahraga internasional merupakan upaya Indonesia memperkenalkan identitas negara serta

membangun hubungan kerjasama antar negara. Beberapa ajang olahraga internasional yang diikuti oleh Indonesia, diantaranya:

a. *AsianGames* 1951 New Delhi

AsianGames 1951 ini diselenggarakan di New Delhi, India dan diikuti oleh 11 negara yaitu Afghanistan, Burma, Srilanka, India, Indonesia, Iran, Jepang, Nepal, Filipina, Singapura dan Thailand. Tujuan diadakannya pertandingan olahraga internasional adalah untuk mempererat hubungan antar negara-negara di Asia. Saat pelaksanaan, timbul beberapa masalah dan konflik, yaitu China tak merespon undangan partisipasi, Pakistan menolak turut serta karena konflik Kashmir dan Perang Korea yang menyebabkan dua Korea absen (Saputra, 2018).

Pada saat penyelenggaraan *AsianGames* 1951, tokoh politik India Jawaharlal Nehru mengatakan bahwa di ajang tersebut bangsa-bangsa Asia bersatu untuk menciptakan dunia yang lebih luas, sebuah dunia baru dimana peradaban Barat tidak lagi dipandang sebagai superioritas. Hal tersebut menginspirasi Soekarno, sehingga berdampak bagi Indonesia yang berani mengajukan diri sebagai tuan rumah *AsianGames* 1962 (Dea, 2018).

b. Olimpiade Musim Panas Helsinki 1952

Olimpiade Helsinki merupakan *event* olahraga internasional yang juga diikuti oleh Indonesia, meskipun saat itu kondisi tanah air masih tidak stabil tetapi Indonesia tetap melangkah maju untuk berpartisipasi mengikuti pertandingan (Ebo, 2012).

Ajang olahraga itu berlangsung hanya berselang beberapa tahun setelah Indonesia diterima sebagai anggota *International Olympic Committee* (IOC). Olimpiade Helsinki diikuti oleh 4.952 atlet dari 69 negara peserta, tetapi Indonesia hanya mengirim 3 atlet terbaik untuk berpartisipasi meskipun tidak mendapatkan medali. Negara lain terkesima dengan Indonesia yang berani berpartisipasi dalam ajang olahraga internasional karena pada saat itu, Indonesia negara yang baru merdeka. Partisipasi ini merupakan batu loncatan bagi olahraga Indonesia dalam dunia internasional untuk mengenal identitas tanah air.

c. Olimpiade Musim Panas Seoul 1988

Olimpiade Seoul 1988 merupakan momen bersejarah bagi Indonesia, karena pada Olimpiade di Negeri Ginseng ini Indonesia berhasil membawa pulang medali perak dari cabang panahan. Indonesia berhasil mendapatkan medali pertama di ajang olahraga memanah dengan mengalahkan tim panahan Amerika Serikat.

Keberhasilan yang didapat dari atlet panahan mengharumkan nama bangsa Indonesia sampai tingkat internasional dan sebagai penyemangat untuk berjuang lebih keras mendapatkan medali di pertandingan olahraga internasional lainnya. Prestasi 3 srikandi Indonesia menambah keyakinan bahwa Indonesia mampu mewujudkan mimpi diajang olahraga dunia.

Indonesia pernah menjadi tuan rumah *AsianGames* pada tahun 1962, lalu kembali dipilih sebagai negara penyelenggara 2018. Sebelum keputusan Indonesia menjadi tuan rumah *AsianGames*-18, tuan rumah yang telah terpilih sebelumnya adalah Vietnam. Namun, Vietnam mengundurkan diri sehingga Indonesia maju mengajukan diri sebagai tuan rumah dan disetujui oleh OCA.

Alasan kemunduran Vietnam sebagai tuan rumah adalah disebabkan karena faktor ekonomi yang belum stabil, karena dampak krisis keuangan global dan resesi ekonomi sejak 2012. Kas negara tidak cukup untuk menutupi biaya penyelenggaraan *AsianGames* 2018, meski rincian belanja negara Vietnam sudah dilakukan (Syafina, 2018).

Keputusan Indonesia mengajukan diri sebagai tuan rumah tidak semata hanya untuk meningkatkan ekonomi saja, tetapi sebagai upaya untuk meningkatkan citra baik Indonesia sebagai negara berkembang mampu melaksanakan sebuah acara pertandingan olahraga internasional. Terdapat faktor-faktor yang mendorong Indonesia maju sebagai tuan rumah *AsianGames* 2018.

C. Relevansi Konsep Kepentingan Indonesia Dengan *Asian Games* 2018

Sebagian besar teori hubungan internasional didasarkan pada gagasan bahwa negara selalu bertindak sesuai dengan kepentingan nasionalnya. Kepentingan negara tersebut mencakup pertahanan negara, keamanan militer, kemakmuran ekonomi, dan pengaruh terhadap negara lain. Melalui *AsianGames* 2018, Indonesia memiliki kepentingan yang didukung oleh beberapa faktor.

a. Faktor Ekonomi

Menurut Deddy T. Tikson, pertumbuhan ekonomi dan kemiskinan merupakan indikator penting untuk melihat keberhasilan pembangunan suatu negara. Setiap negara akan berusaha untuk mencapai pertumbuhan ekonomi yang optimal dan menurunkan angka kemiskinan. Di berbagai negara dunia syarat utama untuk menurunkan kemiskinan adalah pertumbuhan ekonomi yang indikatornya berbeda disetiap negaranya (Buleleng, 2017). Namun, kondisi di negara berkembang termasuk Indonesia, pertumbuhan ekonomi sulit tercapai sesuai yang diinginkan karena adanya permasalahan terkait pertumbuhan jumlah penduduk yang semakin meningkat, maka terdapat keterbatasan bahan pangan dan membuat bahan pangan menjadi mahal sehingga mereka hidup dibawah garis kemiskinan, serta membuat ekonomi sulit bertumbuh (Kesuma, 2015).

Bagi Indonesia, kemiskinan sudah sejak lama menjadi persoalan bangsa, meskipun data BPS (Badan Pusat Statistik) mengatakan bahwa pada tahun 2018 angka kemiskinan di Indonesia menurun dibandingkan dengan tahun sebelumnya, namun tetap saja kemiskinan masih menjadi salah satu isu utama di tanah air (Malau, 2019).



Gambar

8)

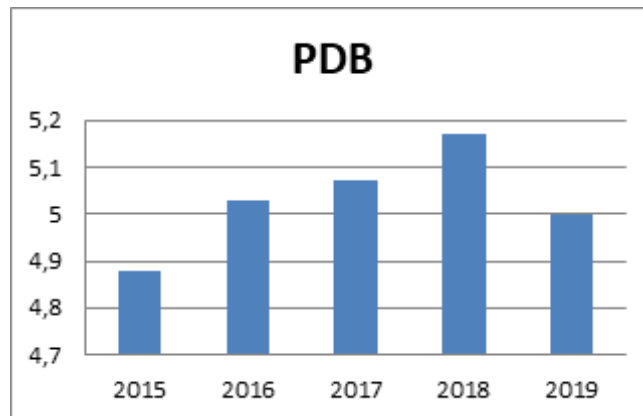
Gambar 1 di atas menjelaskan bahwa angka kemiskinan terendah dibawah 10% pada tahun 2018 dibandingkan dengan tahun 2015 hingga 2017 yang mencapai angka diatas 10%. Hal tersebut merupakan prestasi sehingga dapat membantu pertumbuhan ekonomi Indonesia. Berdasarkan data jurnal analisis pertumbuhan ekonomi Indonesia, lebih dari 60% penduduk miskin tinggal di desa-desa yang pada umumnya menggantungkan hidupnya di sektor pertanian yang menyerap lebih dari 40% tenaga kerja (Jonaidi, 2012).

Untuk menurunkan angka kemiskinan, saat Indonesia menjadi tuan rumah Asian Games 2018, pemerintah mengamankan kepada panitia Asian Games untuk mengkoordinir UMKM. Tercatat ada 400 UMKM yang berpartisipasi dalam acara perhelatan olahraga internasional yang terbagi dari 17 perusahaan, 15 diantaranya merupakan perusahaan dalam negeri. Asian Games merupakan momen penting untuk mengenalkan produk-produk dalam negeri kepada masyarakat, atlet yang bertanding juga wisatawan yang berkunjung.

Salah satu faktor ekonomi yang berpengaruh saat Asian Games 2018 adalah karena investasi. Salah satu pemasok official merchandise Asian Games adalah souvenir berbasis anyam-anyaman dari Flores NTT (Yohanes, 2018). Sritex menjadi produk official Asian Games 2018, memproduksi jaket, topi, tas hingga baju dengan maskot event. Perusahaan yang berlokasi di Sukoharjo merupakan salah satu penghasil tekstil terbesar di Jawa bahkan Asia Tenggara. Brodo Footwear juga berpartisipasi dalam investasi produk dalam acara tersebut, yaitu memproduksi sepatu terbaru khusus Asian Games yang memiliki 9 serial. Keberadaan UMKM saat acara besar ini tidak hanya mendapatkan keuntungan berupa laba, tetapi juga mengenalkan produk-produk lokal Indonesia yang tidak kalah bagus dengan produk luar negeri kepada para tamu se-Asia (Andriawan, 2018).

Terkait dengan Asian Games 2018, jelas bahwa salah satu efek manfaatnya adalah pertumbuhan ekonomi yang meningkat dibandingkan pada tahun 2017. Meskipun

pertumbuhan ekonomi Indonesia 2018 tidak hanya karena faktor *AsianGames* tetapi setidaknya Indonesia mampu membuktikan dapat sukses menyelenggarakan *event* olahraga internasional serta mendapat keuntungan yang diharapkan.



Gambar 2. Pertumbuhan Ekonomi Indonesia PDB 2015-2019

Sumber: BPS 2019

Dalam gambar 2 diatas menunjukkan bahwa kondisi ekonomi mengalami fluktuasi dalam beberapa tahun. Badan Pusat Statistik mencatat pertumbuhan ekonomi sepanjang tahun 2018 mencapai 5,17% yang berarti lebih tinggi dan dibanding pertumbuhan tahun 2017. Hal tersebut menunjukkan pertumbuhan yang tertinggi sejak 2014 yang hanya mencapai 5,01% (Humas Setkab, 2019).

b. Faktor Politik

Kekuatan sistem politik yang ada di suatu negara dapat menjadi pertahanan negara dengan cara menggali potensi yang ada pada negara tersebut, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang bernilai tinggi. Kemampuan internal sistem politik berguna untuk membentengi diri, baik dari ancaman dalam maupun luar (Komara, 2015). Menurut Nico Schulte Nordholt, kekuatan sistem politik memerlukan tingkat dukungan yang tinggi dari berbagai peran yang ada di dalam sistem politik itu sendiri. Kondisi politik Indonesia saat ini sedang bermasalah terutama para petinggi negara hanya mementingkan kepentingan pribadinya. Sebagian rakyat beranggapan bahwa politik di Indonesia adalah sesuatu yang hanya mementingkan kekuasaan pribadi dengan menghalalkan segala cara. Sehingga, pemerintah belum dapat memberikan kesejahteraan yang layak pada masyarakat Indonesia (Dina Fadiyan, 2018).

Kesuksesan Indonesia dengan menjadi tuan rumah *AsianGames* 2018 telah membangun citra yang baik di dunia internasional. Citra dan reputasi negara dapat dilihat dari enam kualitas; *export* (citra produk yang kompetitif), *governance* (citra pemerintahan yang bersih dan kompeten), *tourism* (ketertarikan wisata mancanegara untuk berkunjung), *culture* (kekayaan

budaya), *people* (SDM yang unggul dan ramah), dan *investment* (ketertarikan investor untuk menanam modal) (Saputra I. , 2018).

Setelah pagelaran ini, Indonesia berkeinginan untuk menjadi tuan rumah Olimpiade 2032. *InternationalOlympicCommittee* (IOC) sendiri menilai bahwa Indonesia telah memenuhi syarat yang diperlukan untuk menjadi tuan rumah Olimpiade 2032. Setelah mendapatkan dukungan dari IOC, Indonesia resmi mendaftarkan diri dan resmi sebagai calon tuan rumah Olimpiade 2032 (Diah, 2018).

A. Misi Diplomasi Budaya Dalam Asian Games 2018

a. Faktor Budaya

Diplomasi budaya merupakan contoh utama dari penggunaan *softpower*, budaya dapat dengan mudahnya menarik perhatian bagi target yang dituju. Budaya menawarkan sesuatu yang tidak dapat ditawarkan oleh diplomasi politik, ekonomi, maupun militer, yakni kemampuan untuk meyakinkan pihak lain melalui budaya, nilai, serta ide tidak melalui kekerasan. Walaupun diplomasi tidak dapat dijadikan tolak ukur secara kuantitatif, tetapi budaya dapat berperan bahkan membawa dampak yang besar pada dunia yang mengenalnya. Diplomasi budaya menggunakan hasil kebudayaan sebagai investasi utama, misal melalui promosi kebudayaan, model pertukaran pelajar, seni, serta budaya populer yang menjadi instrument diplomasi budaya yang digunakan hingga saat ini (Ha, 2016).

Kaitannya dengan *softpower*, diplomasi budaya dan *AsianGames* 2018 merupakan kesatuan yang saling berhubungan untuk menciptakan hubungan antar negara agar lebih erat dan lebih luas. Semakin dikenalnya sektor wisata dan budaya Indonesia maka semakin banyak wisatawan asing untuk berkunjung. Pengenalan sektor ini dilakukan secara nyata maupun dunia maya, pengenalan secara nyata yaitu dengan memperkenalkan langsung soal wisata dan budaya kepada masyarakat seperti penonton dari negara lain dengan menampilkan kebudayaan melalui *openingceremony*, sedangkan dunia maya yaitu melalui media teknologi baik dari internet dan televisi dengan mempromosikan tempat-tempat wisata di Indonesia melalui iklan-iklan yang terdapat di internet maupun papan billboard yang terdapat di ruas jalan (Komisi X, 2018).

Budaya Indonesia juga dikenalkan pada maskot *AsianGames* 2018 terdiri dari tiga karakter yang terinspirasi dari satwa khas Indonesia, karakter-karakter ini didandani menggunakan berbagai aksesoris budaya Indonesia. Maskot ini dikenal sebagai representasi daerah dari barat hingga timur yang memiliki keanekaragaman budayanya



Gambar 3. Maskot Asian Games 2018 (Sumber: Kumparan 2017)

Maskot tersebut memiliki arti masing-masing. Bhin Bhin merupakan seekor burung cendrawasih (*Paradise Apoda*) dengan warna kuning, Bhin Bhin melambangkan strategi *AsianGames*, serta mengenakan rompi motif Asmat dari Papua. Atung merupakan seekor rusa bawean yang menjadi lambang kecepatan. Atung mengenakan sarung motif Tumpal dari Jakarta. Sedangkan Kaka merupakan seekor badak bercula satu yang melambangkan representasi kekuatan, Kaka mengenakan pakaian tradisional dengan motif bunga khas Palembang.

Terdapat hal menarik lain yang muncul dalam agenda internasional ini, yakni munculnya satu cabang olah raga khas Indonesia, yakni pencak silat, yang dipertandingkan didalamnya. Masuknya cabang olah raga ini menorehkan sejarah baru bagi Indonesia selama menjadi tuan rumah *Asian Games 2018*. Pencak silat merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia yang sudah berkembang sejak dahulu. Pencak silat merupakan budaya nusantara, sehingga dikenal di negara seperti Malaysia, Brunei, dan Singapura. Pencak silat adalah kesenian budaya yang termasuk dalam media *softpower*, kesenian ini memiliki aspek penting yaitu seni bela diri, olahraga serta mental spiritual (Sutantri, 2018).

Harapannya dengan dipertandingkannya pencak silat pada *AsianGames 2018* yaitu bertujuan untuk menambah ketertarikan negara lain untuk belajar ke Indonesia, serta transfer tenaga ahli untuk melatih pencak silat bagi negara yang ingin belajar. Menjadikan pencak silat sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan pada *event* olahraga internasional lainnya. Sehingga, Indonesia semakin dikenal dengan identitas khusus kebudayaan.

Dengan demikian, meningkatnya pengetahuan masyarakat Internasional atas Indonesia, maka akan memperbesar peluang maupun kemungkinan bagi Indonesia untuk menjadi negara pilihan tujuan wisata. Dimana hal tersebut sudah pasti akan memberikan pemasukan lebih bagi Indonesia yang kemudian mampu menjadi penggerak roda perekonomian masyarakat (Projo, 2019).

Penyelenggaraan *AsianGames 2018* patut menjadi momentum bagi bangsa Indonesia untuk berbenah. Menjadi tuan rumah penyelenggaraan adalah pertarungan bangsa di depan negara-negara Asia juga dunia internasional. Keberhasilan menyelenggarakan *AsianGames* menjadi bukti bahwa Indonesia adalah bangsa yang mampu, kuat dan siap

dalam peradaban global serta dengan sendirinya akan menghapus citra negatif yang melekat pada bangsa Indonesia seperti teroris dan semacamnya. Spektakulernya upacara pembukaan Asian Games menjadi bukti awal bahwa Indonesia layak disejajarkan dengan bangsa-bangsa lain yang lebih maju, meskipun dalam bidang pengetahuan dan teknologi lebih banyak menjadi konsumen, tetapi dalam bidang kreativitas seni dan budaya memiliki modal yang berlimpah jika dapat dimanfaatkan dengan baik dan bijaksana.

Kesimpulan

Terdapat faktor pendorong Indonesia yang mengajukan diri sebagai tuan rumah *Asian Games* 2018 meskipun status negara masih berkembang, yaitu :

a. Faktor Kepentingan Nasional Indonesia

Berdasarkan pembahasan relevansi kepentingan nasional Indonesia terhadap *Asian Games* 2018 terdiri dari dua bidang. Pertama ekonomi, baik Indonesia maupun negara lain ketika menggelar sebuah acara internasional pasti memiliki keinginan timbal balik atau mencari keuntungan dalam pagelaran tersebut. Begitupun dengan Indonesia sebagai negara yang masih berkembang memiliki kepentingan dalam menyelenggarakan pertandingan internasional ini. Suksesnya *event* ini membawa keuntungan bagi negara, karenanya perekonomian Indonesia pada tahun 2018 meningkat, terutama pada bulan-bulan Juli hingga Oktober dimana pagelaran tersebut dilaksanakan. Selain kontribusi *AsianGames*, perekonomian Indonesia bertumbuh karena meningkatnya investasi baik dari dalam maupun luar negeri.

Kedua politik, demokrasi di Indonesia memang belum sempurna dan masih banyak kekurangan tetapi setidaknya generasi-generasi bangsa saat ini mulai berpartisipasi dalam bidang politik sehingga kekurangan yang ada dapat dievaluasi bersama. Demokrasi Indonesia yang stabil dimanfaatkan untuk kepentingan acara *AsianGames* 2018 yaitu untuk melakukan hubungan kerjasama antar negara yang saling menguntungkan. Hal inilah yang mendasari Indonesia untuk mencapai kepentingan nasional dalam *AsianGames* 2018, dengan terbukti mampu menyelenggarakan pertandingan olahraga internasional maka menjadi batu loncatan untuk mendapatkan kepercayaan menjadi tuan rumah pada Olimpiade 2032.

b. Faktor Budaya

Indonesia memanfaatkan faktor budaya untuk mempromosikan potensi wisata dan keindahan alam Indonesia. Budaya merupakan media yang mudah untuk mencapai kepentingan negara. Begitupun dengan Indonesia yang memanfaatkan budaya sebagai bentuk promosi pariwisata keindahan alam atau budaya lainnya.

AsianGames 2018 dimanfaatkan sektor budaya untuk menarik wisatawan asing berkunjung

ke Indonesia sehingga pendapatan negara bertambah. Terdapat satu kebudayaan yang berhubungan dengan Indonesia di dalam cabang olahraga yang dipertandingkan, yaitu pencak silat.

Pencak silat merupakan budaya bela diri yang ada di Indonesia, Malaysia dan negara-negara lain dengan berbeda namanya. Pencak silat menjadi cabang olahraga yang pertama kali dilombakan pada *Asian Games* ini. Tujuan Indonesia memasukkan pencak silat sebagai cabang olahraga adalah untuk mengusulkan seni bela diri khas Indonesia sebagai warisan budaya tak benda pada UNESCO, guna mengantisipasi tindakan klaim dari negara lain yang juga terdapat seni bela diri ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Buleleng. (2017, Februari 15). *Teori dan Indikator Pembangunan*. Retrieved September 9, 2019, from BPPD Buleleng: <https://eca.state.gov/programs-initiatives/initiatives/sports-diplomacy>
- Dea. (2018, Agustus 21). *Asian Games, Soekarno Hingga Korea*. Retrieved Desember 17, 2019, from Pinter Politik: <https://www.pinterpolitik.com/asian-games-soekarno-hingga-korea/>
- Diah, F. (2018, Februari 19). *Indonesia Resmi Calonkan Diri Jadi Tuan Rumah Olimpiade 2032*. Retrieved Agustus 25, 2019, from Detik: <https://sport.detik.com/sport-lain/d-4434877/indonesia-resmi-calonkan-diri-jadi-tuan-rumah-olimpiade-2032>
- Dina Fadiyan, U. Z. (2018). Menguatnya Ikatan Patronase dalam Perpolitikan Indonesia. *Jurnal Politik*, 76.
- Dr.J.R. Raco, M. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ebo, A. G. (2012, Juli 25). *Helsinki Pertama, dan Pasti Bukan yang Terakhir*. Retrieved September 22, 2019, from Kompas: <https://lifestyle.kompas.com/read/2012/07/25/16363968/helsinki.yang.pertama>
- Ha, V. K. (2016). Peran Diplomasi Budaya Mewujudkan Sosial-Budaya ASEAN: Kasus Vietnam. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2-3.
- Humas Setkab. (2019, Februari 6). *Tertinggi Sejak 2014, BPS: Ekonomi Indonesia Tumbuh 5,17%*. Retrieved September 9, 2019, from SETKAB: <https://setkab.go.id/tertinggi-sejak-2014-bps-ekonomi-indonesia-2018-tumbuh-517-persen/>
- Jonaidi, A. (2012). Analisis Pertumbuhan Ekonomi dan Kemiskinan Indonesia. *Jurnal Kajian Ekonomi*, 157.
- Kesuma, A. (2015, Agustus 19). *Korelasi Pertumbuhan Penduduk dengan Pertumbuhan Ekonomi*. Retrieved September 9, 2019, from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/ariakesuma/55c35f25ac92734916471a0e/korela>
- Komara, E. (2015). Sistem Politik Indonesia Pasca Reformasi. *Social Science Education Journal*, 118-122.
- Komisi X. (2018, Agustus 8). *Asian Games sebagai Soft Diplomacy Indonesia*. Retrieved Agustus 27, 2019, from DPR RI: <http://dpr.go.id/berita/detail/id/21646/t/Asian+Games+Menjadi+Soft+Diplomacy+Indo>

nesia.

- Macloed, D. V. (2004). *Tourism, Globalisation and Cultural Change: An Island Community Perspective*. Inggris: The Cromwell Press.
- Malau, I. L. (2019, Maret 25). *Orang Miskin di Indonesia Berkurang di Tahun 2018*. Retrieved September 9, 2019, from IDN Times : <https://www.idntimes.com/business/economy/ita-malau/hore-orang-miskin-di-indonesia-per-maret-2018-berkurang/full>
- Marsinggih, A. (2017, Mei 18). *Peradaban Sejarah Olahraga di Indonesi, serta Hubungannya dengan Dunia*. Retrieved September 22, 2019, from Blog Unnes: <http://blog.unnes.ac.id/anang/2015/11/18/peradaban-sejarah-olahraga-di-indonesia-dan-di-dunia-serta-hubungan-antara-keduanya/>
- Nye, J. (2004). *Soft Power The Means to Succes in World Politics*. New York: Public Affairs.
- Pratama, A. N. (2018, September 8). *Hari Olahraga Internasional, Cikal Bakal dari PON Pertama di Solo*. Retrieved September 22, 2019, from Kompas: <https://olahraga.kompas.com/read/2018/09/08/14232178/hari-olahraga-nasional-cikal-bakalnya-dari-pon-pertama-di-solo?page=all>
- Primadia, A. (2018, Januari 12). *Sejarah Perkembangan Olahraga di Indonesia*. Retrieved September 22, 2019, from Sejarah Lengkap : <https://sejarahlengkap.com/olahraga/sejarah-olahraga-di-indonesia>
- Projo, W. A. (2019, Oktober 13). *Indonesia Jadi Destinasi Terfavorit*. Retrieved Novemver 13, 2019, from Kompas : <https://travel.kompas.com/read/2019/10/13/181100827/indonesia-jadi-destinasi-wisata-terfavorit-tahun-2019-versi-conde-nast>
- pusat jalan damai. (2018, September 9). *Menyatukan Indonesia Mendamaikan Dunia*. Retrieved April 8, 2019, from Jalan Damai: <https://jalandamai.org/asian-games-2018-menyatukan-indonesia-mendamaikan-dunia.html>
- Saputra, H. (2018, Agustus 2). *Asian Games 1951: Persatuan Asia Pasca PD II*. Retrieved September 23, 2019, from Akurart: <https://akurat.co/id-268124-read-asian-games-1951-persatuan-asia-pasca-perang-dunia-ii>
- Saputra, I. (2018, Oktober 10). *Asian Games Momentum untuk Nation Branding*. Retrieved September 19, 2019, from Jawa Pos : <https://www.jawapos.com/ekonomi/bisnis/03/09/2018/nation-branding-agenda-bangsa-setelah-asian-games/>
- Sutantri, S. C. (2018). Diplomasi Kebudayaan Indonesia dalam Proses Pengusulan Pencak Silat sebagai Warisan Budaya Takbenda UNESCO. *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*, 36.
- Syafina, D. C. (2018, Juli 26). *Keputusan Tepat Vietnam Mundur dari Tuan Rumah Asian Games 2018*. Retrieved Novemver 13, 2019, from Tirto: <https://tirto.id/keputusan-tepat-vietnam-mundur-dari-tuan-rumah-asian-games-2018-cPUr>
- Vintoko, R. (2018, Desember 2). *Sepanjang Tahun 2018 Ini 7 Event yang Diselenggarakan di Indonesia*. Retrieved Maret 19, 2019, from Tribun News: <http://wow.tribunnews.com/2018/12/02/sepanjang-tahun-2018-ini-7-event-olahraga-internasional-yang-diselenggarakan-di-indonesia?page=4>

