

Kebijakan Pemerintah China Dalam Industri Game Tahun 2000-2014

(China's Gaming Industry Policies in 2000-2014)

Ahmed Agung Faisal, Supriyadi

Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto, Jember 68121

E-mail: ahmed.agung.f@gmail.com

Abstract

Gaming industry become a rising star of the entertainment industry nowadays which is experiencing rapid development with estimated global revenues of 67 billion US \$ in 2013. Beside major gaming industry leader like United States, Japan, and South Korea, China also build the strong base for gaming development in his country. China nowadays become one of the global gaming industry manufacturers with a significant increase in its volume of revenue from year to year. The gaming industry in China able to grow due to the strong domestic market base, local game development company, and the intensively role of government through China's various policies related to the gaming industry. Therefore, this article aims to look at how the role of the Chinese government as one of the major actors who support the development of the gaming industry in his country through a variety and important of policies that support local gaming company growth.

Keywords : China , gaming industry, policy.

Pendahuluan

Industri game merupakan salah satu jenis industri di dunia hiburan yang mengalami perkembangan pesat. Industri game tumbuh dengan cepat seiring dengan berkembangnya inovasi teknologi digital. Game pada pandangan masa lalu dianggap sebagai permainan anak-anak telah dialihkan menjadi aspek rutin kehidupan hampir semua orang, dan terus berkembang sesuai dengan permintaan untuk lebih baru, lebih cepat, dan tampilan permainan yang lebih realistis dan menghibur (Selsky, 2014). Industri game juga merupakan industri hiburan dengan tingkat

pertumbuhan yang lebih cepat dan stabil jika dibandingkan dengan jenis hiburan lain seperti industri film, musik dan buku dengan proyeksi pendapatan global yang tumbuh dari 67 miliar US\$ pada tahun 2013 menuju angka 82 miliar US\$ pada tahun 2017 (Kamenetz, 2013).

Selain beberapa negara seperti Amerika Serikat, Jepang, dan Korea Selatan, China juga merupakan salah satu negara yang sukses dalam pengembangan industri game. Pada era tahun 2000-an China cenderung masih menjadi target pasar dari negara-negara eksportir *hardware* dan *software* game terutama dari Jepang dan Korea

Selatan. Hal ini dikarenakan, sebagai negara berkembang dengan jumlah populasi yang mencapai sekitar 1,26 miliar jiwa pada era tersebut (Chinese Embassy, 2000), China menjadi pangsa pasar yang potensial bagi peredaran berbagai jenis komponen industri game.

Perkembangan pesat industri game di China dimulai pada era 2000-an saat judul-judul game online dari Korea Selatan seperti *Legend of Mir II* memasuki pasar China dan menjadi salah satu game legendaris yang paling digemari dalam sejarah perkembangan game online di negara tersebut (China Daily, 2004). Pasar game online di China mulai menunjukkan perkembangan yang baik dengan total pendapatan sebesar 10 juta US\$ di tahun 2001 dan merupakan titik awal pesatnya perkembangan industri game online di negara tersebut (Niko Partner, 2013).

Perkembangan pendapatan yang diperoleh China terus mengalami kenaikan dari tahun ke tahun. Jumlah pengguna layanan game, jumlah pengembang game lokal, dan jumlah judul game yang dihasilkan dan dijual per tahun juga mengalami kenaikan yang signifikan. Pertumbuhan industri game online di China terus berlanjut di tahun 2012 seiring dengan berkembangnya tren *mobile game*. Industri game mencapai perkiraan pendapatan total sebesar 9,7 miliar US\$ pada tahun 2012. Menurut data yang dirilis melalui *2012 China Games Industry Report* dilaporkan oleh *TechWeb*, game online untuk komputer menyumbang 90% dari total pendapatan – sekitar 9,1 miliar US\$ (Ong, 2013).

Perkembangan nilai pendapatan yang sangat tinggi dalam waktu kurang lebih satu dasawarsa yang dicapai oleh China dapat terjadi dikarenakan adanya beberapa faktor. Selain potensi sumber daya manusia yang besar, adanya peran langsung dari pemerintah China yang mengatur beberapa kebijakan terkait industri game menjadi faktor yang mendukung berkembangnya industri game di China. Melalui beberapa kebijakan seperti pelarangan impor konsol (Ashcraft, 2010) dan kebijakan subsidi untuk perusahaan pengembang game lokal (Chen, 2011) pemerintah China berusaha membentuk iklim yang baik bagi perkembangan industri game nasional.

Tulisan ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana peran pemerintah China sebagai salah satu aktor utama yang mendorong perkembangan industri game di negaranya menuju ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu tujuan penelitian dalam jurnal ini adalah untuk menjelaskan beberapa kebijakan yang diambil oleh pemerintah China sebagai upaya untuk meningkatkan sektor industri game nasional beserta dengan hasilnya.

Kerangka Pemikiran

Tulisan ini menggunakan Teori Kebijakan Publik sebagai landasan dalam menjelaskan kasus-kasus yang terjadi dalam penulisan karya ini. Masalah politik dan ekonomi terutama yang terjadi dalam sebuah negara seringkali dijadikan sebuah dasar dalam memutuskan sebuah kebijakan tertentu. Keterkaitan antara kebijakan ekonomi dan politik seringkali membuat pemerintah harus

membuat keputusan terbaik sehingga menempatkan negara sebagai aktor formal, karena dalam proses politiknya lebih banyak mempengaruhi bagaimana persoalan ekonomi seperti produksi dan distribusi kekayaan mengalir secara merata. Kebijakan yang diambil juga menyangkut alokasi aktifitas ekonomi, biaya atau faktor-faktor produksi dan keuntungan yang bisa didapatkan secara seksama (Mas'ood, 2003:4)

Kebijakan dalam pengertian ini adalah sebuah pilihan yang diambil oleh pemerintah untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Pilihan tersebut merupakan kewenangan pemerintah meliputi keseluruhan kehidupan bermasyarakat. Pemerintah dianggap sebagai aktor yang sentral dan tidak ada organisasi lain yang wewenangnya dapat mencakup seluruh masyarakat kecuali pemerintah. Kewenangan tersebut menghasilkan kebijakan yang dijadikan sarana oleh pemerintah untuk mencapai sebuah tujuan (Abidin, 2012:5-6).

Secara lebih mendalam, Pendekatan Kelembagaan (Institusionalisme) digunakan untuk melihat kasus yang terjadi dalam proses kebijakan yang diambil China untuk mengembangkan industri game. Dalam pandangan umum, kegiatan politik dan juga ekonomi dalam suatu negara berpusat di sekitar lembaga-lembaga pemerintahan tertentu. Partai politik, kongres, pengadilan, pemerintah daerah, dan lembaga-lembaga resmi pemerintah lainnya merupakan contoh kekuatan yang dimiliki oleh pemerintah dalam mengupayakan tujuan untuk kehidupan masyarakat yang lebih baik. Oleh karena itu,

hubungan antara lembaga-lembaga pemerintahan dengan kebijakan publik yang dihasilkan memiliki hubungan yang erat (Winarno, 2011:55-58).

Hal ini selaras dengan apa yang dilakukan oleh pemerintah China yang menggunakan kekuatan lembaga-lembaga pemerintahan untuk menerapkan sebuah kebijakan dan peraturan demi terciptanya iklim industri yang baik. Dari ulasan di atas maka Kebijakan Publik dapat digunakan sebagai landasan berpikir dalam melihat masalah mengenai berbagai kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah China dalam menopang industri game di negaranya. Beberapa contoh kebijakan yang dilakukan China terkait pengembangan industri game di negaranya antara lain:

1. Kebijakan pelarangan impor konsol.
2. Penerapan kebijakan restriktif atas perusahaan dan produk game online asing yang masuk ke pasar China.
3. Pemberian subsidi terhadap perusahaan game lokal China.

Metode Penelitian

Metode kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk menjelaskan kasus-kasus dalam karya ilmiah ini. Metode kualitatif digunakan karena adanya penggunaan data-data yang bersifat sekunder yang perlu mendapat analisis secara lebih lanjut. Dengan digunakannya metode kualitatif, analisis secara lebih mendalam terhadap fenomena yang ada menjadi lebih mudah untuk dilakukan.

Data-data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dianalisis kembali dengan menggunakan metode deskriptif-analitik untuk mengkaji inti permasalahan dalam tulisan ini. Metode deskripsi-analitik merupakan sebuah metode yang berdasar pada data-data dan informasi yang bersifat umum. Data-data tersebut merupakan bahan dalam penyusunan tulisan ini dan digunakan sebagai dasar analisa dan membantu untuk menarik sebuah kesimpulan umum atas berbagai fenomena yang ada. Dengan melakukan analisis terhadap data-data yang telah terkumpul tersebut maka dapat diperoleh beberapa penjelasan alternatif sebagai kesimpulan atas tulisan ini (Mas'ood 1990:36-39)

Hasil Penelitian

Pemerintah China menetapkan beberapa kebijakan terkait industri game di negaranya. Kebijakan tersebut ditetapkan oleh beberapa lembaga pemerintahan yang menjadi ujung tombak China dalam mengatur perkembangan industri game di negara tersebut. Berikut ini tiga lembaga yang menjadi promotor kebijakan industri game di China.

1. *The General Administration of Press and Publication (GAPP)*

General Administration of Press and Publication (GAPP) adalah lembaga administrasi pemerintah yang bertanggung jawab untuk menyusun dan menegakkan peraturan pengendalian distribusi publikasi dan menyaring buku yang berisi topik-topik kritis di China. GAPP

juga memiliki kewenangan hukum untuk melindungi, melakukan sensor, dan melakukan pelarangan edar pada setiap media cetak, elektronik, atau publikasi internet di China. Karena semua penerbit (termasuk penerbit internet) di China diminta untuk mendapat lisensi dari GAPP, maka lembaga ini juga memiliki kekuatan untuk menolak izin publikasi dan menutup setiap penerbit yang gagal untuk mengikuti aturan yang ditetapkannya (Wang dan Murphy, 2009:3-4)

Salah satu peraturan yang dikeluarkan oleh GAPP telah menyebabkan kegemparan di dalam industri game serta kalangan pemerintah dan politik China adalah *Notice on Implementation of the Three Regulations State Council and Relevant Interpretations of Office of Censoral Institutional Organization Commission, Further Strengthening the Implementation of Online Game Pre-approval and Imported Online Game Supervision*.

Pemberitahuan ini dikeluarkan oleh GAPP, bekerja sama dengan *National Copyright Administration of the People's Republic of China (NCA)* dan kantor kelompok kerja nasional *Sweeping away Pornography and Cracking down on Illegal Publications* pada tanggal 28 September 2009.

Pemberitahuan ini secara jelas menyatakan bahwa game online yang beroperasi tanpa pra-persetujuan dari GAPP atau berisi konten tidak sah yang ditambahkan oleh *developer* setelah persetujuan telah diberikan akan mendapatkan sanksi tegas berupa penghentian layanan (Wang dan Murphy, 2009:3-4).

2. *Ministry of Culture (MOC)*

Ministry of Culture (MOC) adalah kementerian di bawah pemerintah Republik Rakyat China yang bertanggung jawab untuk kebijakan dan kegiatan terkait kebudayaan China, termasuk mengelola museum dan monumen nasional, mempromosikan kebijakan pemerintah, promosi dan perlindungan karya seni (karya visual, cerita rakyat, teater, musik, seni tari, arsitektur, sastra, audiovisual dan sinematografi), dan mengelola arsip nasional dan pusat-pusat budaya daerah. *Notice of the General Office of the State Council on Issuing the Provisions on the Main Functions, Internal Bodies and Staffing of the General Administration of Press and Publication (National Copyright Administration)* dikeluarkan oleh *State Council* (kabinet pemerintahan China) pada tanggal 11 July 2008 sebagai dasar MOC untuk bekerja. Menurut pemberitahuan tersebut, MOC bertanggung jawab untuk perencanaan industri, konstruksi proyek, perdagangan dan peraturan pasar terkait dengan game yang berbentuk animasi dan menggunakan jaringan internet (Wang dan Murphy, 2009:4-5).

MOC dalam pekerjaannya sering berdampingan dengan GAPP dan menjadi standar ganda bagi perusahaan asing yang ingin menerbitkan game di China. Jika GAPP bertanggung jawab atas pengelolaan penerbitan komik dan animasi, dan pra-persetujuan publikasi dan penerbitan publikasi game online, maka MOC bertanggung jawab atas pengelolaan game tersebut. Jika sebuah game online telah disetujui oleh GAPP, maka dimungkinkan game online

tersebut tidak akan mengulangi review dan persetujuan proses dari MOC. Namun dalam beberapa kasus seperti game yang mengandung transaksi mata uang virtual persetujuan dini dari MOC menjadi perlu untuk dilakukan. *The Notice on Strengthening Management Work of Online Game Virtual Currency* ditetapkan oleh MOC dan *Ministry of Commerce* pada tanggal 4 Juni 2009. Menurut pemberitahuan ini, perusahaan yang bergerak dalam game dengan fitur penggunaan transaksi mata uang virtual dan layanan jaringan transaksi mata uang virtual perlu mendapat pra-persetujuan dari MOC sebelum menawarkan layanan ini pada masyarakat (Wang dan Murphy, 2009:3-4).

3. *Ministry of Industry and Information Technology (MIIT)*

Ministry of Industry and Information Technology (MIIT) didirikan pada bulan Maret tahun 2008 sebagai pembesaran dari *Ministry of Information Industry*. MIIT adalah lembaga dari pemerintahan China yang bertanggung jawab atas regulasi dan pengembangan layanan pos, internet dan *e-commerce*, teknologi nirkabel dan telekomunikasi, penyiaran, komunikasi umum, produksi barang elektronik dan informasi, industri perangkat lunak dan promosi manajemen informasi ekonomi nasional. *Internet Station Management Regulations* diterbitkan oleh *Ministry of Information Industry* pada tanggal 25 Oktober 2005 sebagai dasar kerja MIIT untuk bertanggung jawab, melakukan bimbingan dan koordinasi atas *Internet Content Provider (ICP)*, alamat *Internet*

Protocol (IP), daftar dan pengawasan yang relevan atas nama domain informasi manajemen yang bekerja secara nasional. Jika situs game online diputuskan akan diblokir, maka tugas MIIT diperlukan untuk melaksanakan pemblokiran yang sebenarnya (Wang dan Murphy, 2009:3-4).

Ketiga lembaga diatas merupakan ujung tombak dari pemerintah China dalam mengatur substansi-substansi dalam menciptakan perkembangan industri game nasional ke arah yang lebih baik. Sebagai institusi pemerintah yang mempunyai kewenangan khusus, lembaga seperti GAPP, MOC dan MIIT mampu memberikan pengaruh dan mampu mengatur perkembangan industri game di negaranya. Adanya lembaga-lembaga pemerintahan yang terjun langsung dengan mengatur sebuah industri melalui peraturan dan perundangan merupakan bentuk peran aktif dari pemerintah untuk menciptakan iklim industri yang baik. Berikut adalah bentuk beberapa kebijakan dari pemerintah yang dianggap memberi kontribusi positif bagi perkembangan industri game di China.

1. Peraturan Pelarangan Impor Konsol

Pada tanggal 12 Juni 2000, pemerintah China melalui *Ministry of Culture, the State Economic and Trade Commission, Ministry of Public Security, Ministry of Information Industry, Ministry of Foreign Trade, Customs, dan Trade and Industry Bureau* menerapkan peraturan yang mengekang peredaran berbagai macam produk industri game seperti konsol dan mesin game arcade. Peraturan dengan nama resmi *Guo Ban Fa*

[2000] No. 44 ini dikeluarkan pemerintah China untuk mengatasi maraknya peredaran mesin-mesin game arcade ilegal yang semakin tumbuh di negara tersebut. Selain itu, operasi bisnis game arcade yang cenderung tidak teratur diyakini pemerintah China sebagai penyebab gangguan pertumbuhan mental pada generasi muda, mengganggu tatanan sosial sehingga menjadi gangguan sosial utama dalam masyarakat (China Government, 2000).

Adanya pelarangan impor konsol memberikan dampak yang signifikan bagi alur perkembangan industri game di China. Dibandingkan konsol dan mesin arcade yang merupakan mesin eksklusif untuk bermain game, PC merupakan alat yang lebih mempunyai fungsi yang bervariasi. Bermain game bukanlah fungsi utama dari sebuah PC, meskipun demikian kemampuan PC dalam menjalankan *software* game bisa jadi sama atau lebih unggul dibandingkan dengan konsol, tergantung komponen-komponen PC tersebut (Hindes, 2014).

Industri PC di China pada era tahun 1990-an juga mengalami perkembangan yang sangat pesat (Zhang dan Wang, 1995:12-16). Hingga tahun

1994 penjualan dan produksi PC di China terus meningkat sebagai dasar bagi lahirnya industri game untuk PC di negara tersebut. Dibandingkan dengan konsol yang murni merupakan produk impor dari Jepang dan Amerika Serikat, PC merupakan perangkat yang sudah diproduksi secara luas di China (Zhang dan Wang, 1995:12-16). Hal ini menjadi dasar yang kuat bagi perkembangan game untuk PC. Selain itu akses

internet yang semakin bisa diperoleh juga menjadi alasan kuat bergesernya tren *gaming* di China dari konsol ke PC.

Selain itu kasus pembajakan dan perdagangan konsol ilegal merupakan hal yang marak terjadi di China. Perdagangan ilegal berbagai macam konsol game memberi ruang tersendiri untuk tumbuh dan berkembangnya pembajakan komponen konsol game tersebut. Diperkirakan sebesar 80% dari total penjualan konsol game di China merupakan hasil dari pembajakan (Morris, 2013). Hal ini berbeda dibandingkan dengan sistem game online di PC. Game online untuk PC mendapatkan keuntungan dari pemain secara lebih stabil berdasarkan biaya akses server per bulan (jika game tersebut merupakan jenis game *Pay to Play*/berlangganan) dan masih bisa mendapatkan untung jika menggunakan sistem *microtransaction* dalam game tersebut. Jenis game F2P (*Free to Play*) mampu mendapatkan keuntungan yang besar hanya dari pemasukan dari *microtransaction* tersebut. Sedangkan *software* untuk bermain bisa didapatkan secara gratis. Dengan biaya *software* yang gratis tersebut, sistem game online F2P, yang merupakan jenis pembayaran game paling populer di China menjadi kebal terhadap pembajakan (Groen, 2013).

2. Paket Pengembangan Industri Game Online untuk PC

Beberapa kebijakan diambil oleh pemerintah China terkait usaha untuk mengembangkan industri game di dalam negeri yaitu:

2a. Penerapan kebijakan restriktif atas perusahaan dan produk game online asing yang masuk ke pasar China

Industri game online yang berkembang di China tidak bisa dilepaskan dari pengaruh perusahaan asing seperti dari Korea Selatan yang menyediakan game-game berkualitas untuk konsumsi pasar domestik di negara tersebut. Korea Selatan merupakan negara yang lebih dulu unggul dalam industri game online dan merupakan pesaing utama bagi China dalam produksi game online untuk kategori PC (Graber dan Nenova, 2010:12-13). Pemerintah China menerapkan beberapa peraturan yang dinilai menekan ekspansi perusahaan-perusahaan luar negeri, terutama Korea Selatan yang sebelumnya menjadi motor utama tren game online PC di China. Perusahaan besar Korea Selatan seperti NCsoft terpaksa menerima jatuhnya pangsa pasar game mereka di China (Fu dan Nam, 2012:153-155).

Sejak tahun 2006, beberapa perusahaan game besar Korea seperti CJ Internet, WeMade, Webzen dan NHN mulai menarik anak perusahaan mereka keluar dari pasar China dengan menjual sahamnya ke perusahaan lokal China. Pengamat pasar menilai bahwa rintangan utama perusahaan game asal Korea untuk berkembang di China adalah langkah pemerintah China yang semakin restriktif, memberi perlindungan bagi perusahaan game lokal miliknya (Fu dan Nam, 2012:153-155). China. Berikut adalah serangkaian peraturan untuk industri game online yaitu berupa kebijakan utama pada perusahaan game asing dan peraturan untuk impor

game yang dinilai merefleksikan tindakan restriktif pemerintah China.

- 2.a1. Pembatasan atas kepemilikan penuh anak perusahaan(*wholly - owned subsidiary / WOS*) dibidang industri game

Investasi asing langsung di perusahaan telekomunikasi di China diatur oleh *Regulations for the Administration of Foreign-Invested Telecommunications Enterprises/the FITE Regulations*) yang diterbitkan oleh *State Council* dari Republik Rakyat China (RRC) pada tanggal 11 Desember 2001. *The FITE Regulations* menetapkan bahwa perusahaan telekomunikasi di China yang dimiliki oleh investor asing (disebut dengan FITE) harus ditetapkan sebagai perusahaan gabungan Sino-asing (Fu dan Nam, 2012:153-155). Berdasarkan *The FITE Regulations* dan telah disesuaikan dengan perjanjian terkait dari WTO, pihak asing dari FITE yang terlibat dalam *value-added telecommunications services* tidak bisa memiliki kepemilikan mayoritas dari saham, yaitu sebesar lebih dari 50% saham FITE. Karena industri penerbitan sebuah game termasuk dalam layanan *value-added telecommunication*, WOS penerbit asing dilarang untuk didirikan di China. Penerapan peraturan tersebut memberi pengertian bahwa perusahaan asing yang ingin menerbitkan layanan sebuah game di China tidak bisa menguasai mayoritas saham yang merupakan kerjasama dengan perusahaan lokal China.

Pada tanggal 28 September 2009 pemerintah China melalui *General Administration of Press and Publication* (GAPP), *National Copyright*

Administration, dan *National Office of Combating Pornography and Illegal Publication* mengeluarkan peraturan bersama yaitu *Notice Regarding the Consistent Implementation of the "Stipulations on Three Provisions" of the State Council and the Relevant Interpretations of the State Commission Office for Public Sector Reform and the Further Strengthening of the Administration of Pre-examination and Approval of Internet Games and the Examination and Approval of Imported Internet Games (Xin Chu Lian[2009] no.13*, atau bisa disebut *Notice 13*) (Morrison Forster, 2009:1). *Notice 13* ini mengatur ulang tentang prinsip umum yang dianut dalam peraturan sebelumnya yang menyatakan bahwa investasi asing tidak diperbolehkan dalam bisnis operasi game internet/game online di China. Selain itu, *notice 13* juga secara jelas melarang investor asing menggunakan kontraktual atau pengaturan kontrol lain yang bertujuan untuk mendapatkan penguasaan atas operator game online domestik.

Di bawah perlindungan pemerintah untuk industri penerbitan game, *publisher* asal China menjadi lebih besar, lebih kuat, dan sekaligus merupakan bagian dari struktur oligopoli pasar domestik. Di lain pihak, perusahaan game Korea berubah ke posisi yang lebih rendah jika dibandingkan perusahaan lokal dalam penerbitan game di China. Situasi tersebut membuat kebanyakan pengembang game dari Korea Selatan enggan membuat perjanjian lisensi dengan penerbit China untuk memasuki pasar China. Hal ini

dikarenakan ketika banyak pengembang dari Korea berjuang untuk membuat kontrak dengan penerbit China yang jumlahnya hanya beberapa namun memiliki pondasi pasar yang kuat, royalti dari lisensi yang didapatkan perusahaan asing akan lebih rendah dan kondisi lisensi juga lebih menguntungkan perusahaan-perusahaan domestik China.

2.a2. Penerapan izin publikasi yang ketat untuk game impor.

General Administration of Press and Publication (GAPP) adalah otoritas yang bertanggung jawab untuk memeriksa dan menyetujui game dari perspektif publikasi. GAPP menerbitkan *Electronic Publication Rule* pada tahun 1998, yang mengatur industri penerbitan game secara menyeluruh. Aturan itu diperkuat dengan diperbaruinya *Electronic Publication Rule* di tahun 2008 yang berdampak pada game online impor. *Electronic Publication Rule* yang baru ini baru mengatur masalah produksi, penerbitan dan impor media publikasi elektronik, dan menguraikan sistem perizinan terkait penerbitan media elektronik di China. Di bawah peraturan tersebut, sebuah perusahaan China harus mendapatkan izin impor dari GAPP untuk melakukan publikasi media elektronik asing (Fu dan Nam, 2012:153-154).

MOC juga memberikan proses persetujuan serupa dengan yang dilakukan pihak GAPP. *Developer* asing, yang berniat untuk mengeksport game online melalui distributor lokal eksklusif mereka, harus mengajukan permohonan izin

kepada MOC dan harus menyerahkan persyaratan yang diperlukan termasuk *Internet Cultural Operation Permit* mereka. Mendapatkan izin terhadap game online impor dari dua instansi pemerintah bukanlah suatu hal yang mudah. Mendapatkan izin untuk game impor lebih sulit jika dibandingkan dengan game buatan lokal. Terlebih lagi, izin tersebut tidak didasarkan sistem kuota sehingga kriteria evaluasi atau level yang diperlukan dari game impor yang bisa mendapatkan izin menjadi sulit untuk diprediksi. Diluar masalah diatas, waktu yang dibutuhkan sebuah judul game untuk mendapatkan izin adalah kurang lebih 5 bulan. Jangka waktu tersebut cukup lama dan menambah beban pada publisher yang ingin membawa game tersebut (Fu dan Nam, 2012:155)

2.a3. Kontrol ketat terhadap isi/konten game.

Salah satu peraturan yang ditetapkan untuk melakukan kontrol di bidang sensor adalah *The Notice on Strengthening the Content Review of Online Games* yang ditetapkan oleh MOC pada bulan Mei tahun 2003. (China Government, 2003). Dalam peraturan tersebut MOC mendapatkan hak untuk melakukan pengecekan atas semua konten game sebelum game tersebut dipublikasikan secara umum. Adanya kontrol tersebut digunakan untuk menghindari adanya konten-konten yang ilegal dan tidak pantas pada setiap game yang terbit di China (China Government. 2003)

Peraturan mengenai isi dan konten untuk sebuah game hampir ada di semua tingkat undang-

undang termasuk konstitusi China sehingga tidak mudah untuk menentukan aturan khusus yang bisa dijadikan landasan. Kontrol dan pembatasan isi yang diputuskan oleh pemerintah China sangat luas dan dalam beberapa kasus didefinisikan sebagai hal yang ambigu. Permasalahan tersebut membuat interpretasi dari peraturan yang ketat cenderung menjadi landasan yang bersifat sewenang-wenang untuk melarang judul game tertentu masuk ke pasar China (Fu dan Nam, 2012:155).

2b. Pemberian subsidi terhadap perusahaan yang mengembangkan game dengan tema China.

Budaya China yang khas memberi keunikan tersendiri pada beberapa game online buatan negara tersebut. Sebagian besar game online yang paling populer di dunia bertema lebih global tanpa memasukkan unsur kebudayaan negara tertentu. Tren tersebut cenderung berbeda dengan game online buatan China yang sering melakukan eksploitasi terhadap khasanah budaya dan sejarah tentang China. Game online di China juga berfungsi sebagai kendaraan budaya dan digunakan untuk memperkuat pengaruh budaya China dan meningkatkan soft power dari rezim China (Fung, 2013)

Adanya tujuan tersebut membuat pemerintah China berperan aktif dalam pengembangan berbagai judul game dengan tema China sebagai daya tariknya. Pemerintah menyediakan subsidi industri dan bimbingan untuk pengembangan industri game online. Desain tema China merupakan jenis game yang sering mendapat

subsidi dari pemerintah. Sebagai contoh pemerintah China memberikan subsidi sebesar 15,5 juta RMB kepada pengembang Zhongqingbao Interaction Network karena usahanya mengembangkan game dengan tema patriotisme China (Chen, 2011). Dengan mengambil contoh dari Korea Selatan yang lebih dulu unggul dalam pengembangan industri game, China mengambil bentuk penelitian dan pengembangan subsidi, langkah-langkah investasi yang terkait dengan perdagangan, keringanan pajak, pinjaman bank dengan bunga rendah, keringanan biaya lokasi dan pembiayaan ekspor untuk pengembang game lokal (Jiang, 2013:20).

3. Penerapan Peraturan Perlindungan Konsumen Game di China

Permasalahan klasik yang muncul akibat perkembangan layanan game adalah adanya kecenderungan *game addiction* pada generasi muda. Alasan yang dikemukakan oleh pemerintah China pada saat menetapkan kebijakan pelarangan impor konsol menjadi masalah nyata akibat perkembangan industri game online PC yang begitu besar. *Game addiction* menjadi masalah yang serius di China. Populasi gamer di China sangatlah besar sehingga kontrol terhadap pola bermain game generasi muda cenderung sulit untuk dilakukan. Pemberitaan tentang efek negatif karena kecanduan bermain game menjadi sering ditemukan di surar kabar baik cetak maupun online (TechInAsia, 2014)

Pemerintah China menanggapi permasalahan tersebut melalui penetapan dua peraturan yaitu

The Notice on Protecting the Health of Minors by Adopting Anti-fatigue System in Online Games, or Anti-Fatigue Notice dan Notice on Launching the Work of Online Game Anti-Addict Real Name Authentication (hkexnews, 2014). *Anti-Fatigue Notice* merupakan peraturan yang dikeluarkan oleh GAPP, MIIT, dan enam departemen lain pada tanggal 15 April tahun 2007. Peraturan ini membahas tentang pembatasan waktu bermain generasi muda dengan melakukan sosialisasi di kafer internet dan kerjasama dengan *publisher* game lokal (GAPP, 2007). Kebijakan lanjutan dari *Anti-Fatigue Notice* adalah penerapan kebijakan *Real Name Authentication*, yaitu kebijakan yang mengharuskan para gamer untuk mendaftar bermain dengan menggunakan nama asli mereka yang tertera pada kartu tanda penduduk. Dengan mengetahui jangkauan umur seorang *gamer*, maka pemerintah melalui *publisher* game yang bersangkutan bisa mengatur waktu bermain dalam tempo tertentu (Zhang, 2013:13-14).

Kesimpulan

Perkembangan industri game di China merupakan contoh keberhasilan pemerintah dalam mengembangkan sebuah industri yang dianggap potensial demi kemakmuran bangsa. Pemerintah China dapat melihat potensi yang dimiliki oleh negaranya sebagai konsumen dari industri game dan menggunakan kekuatan tersebut sebagai landasan pembangunan. Meskipun China merupakan negara yang tertinggal dalam industri game terutama dari tiga negara besar produsen

game dunia yaitu Amerika Serikat, Jepang, dan Korea Selatan, namun sekarang China sukses menjadi pesaing utama negara-negara tersebut dengan total pendapatan sekitar 14 miliar US \$ setiap tahun.

Perkembangan industri game di China merupakan gabungan dari adanya beberapa faktor. China adalah negara dengan populasi penduduk yang besar dan potensi konsumsi hasil-hasil industri game di negara tersebut juga besar. Ketersediaan konsumen domestik dengan jumlah merupakan potensi dasar yang mengantar China untuk dapat meningkatkan pangsa pasar industri game di negaranya. Pangsa pasar yang besar membuat hasil penjualan *hardware* dan *software* game di China tumbuh dengan cepat sehingga mendorong terciptanya iklim yang menunjang tumbuhnya industri game. Perusahaan-perusahaan lokal China semakin berkembang, baik dari segi jumlah dan pangsa pasarnya sehingga juga menjadi landasan bagi tumbuhnya industri game di negara tersebut. Perkembangan industri game di China juga tidak lepas dari peningkatan infrastruktur terkait jaringan internet yang menyebabkan akses masyarakat China terhadap produk-produk industri game, terutama game online menjadi meningkat.

Selain beberapa faktor di atas, peran pemerintah dalam upaya mendorong perkembangan industri game di China merupakan hal yang perlu mendapat perhatian khusus. Pemerintah China merupakan aktor penting dan menjadi katalis dalam proses pertumbuhan industri game di China. China sebagai negara komunis

memiliki kekuatan untuk menerapkan berbagai peraturan yang dianggap perlu untuk menjamin stabilitas ekonomi, sosial, dan politik negara. Kekuatan untuk bisa menetapkan suatu peraturan yang sah tersebut, merupakan salah satu kunci pokok dalam upaya membentuk sebuah industri.

Melalui peran pemerintah dengan menetapkan berbagai kebijakan di sektor industri game membuat industri game di China menjadi besar dan memberi pendapatan yang menguntungkan bagi negara. Keputusan pemerintah untuk melarang impor konsol asing merupakan langkah yang berani dan mampu untuk merubah pola konsumsi game di China. Dengan pelarangan impor konsol, industri game online untuk PC bisa tumbuh di China. Peran pemerintah berlanjut dengan menetapkan peraturan yang cenderung restriktif yaitu dengan melarang kepemilikan anak perusahaan di bidang industri game oleh pihak asing. Pemerintah juga melakukan sistem seleksi yang ketat terhadap game asing yang masuk ke pasar China. Melalui lembaga pemerintah seperti GAPP, MOC, dan MIIT, China mampu memberi ruang bagi perusahaan game lokal untuk tumbuh. Industri game di China akhirnya bisa menjadi tuan di rumah sendiri, dengan berjayanya produk game lokal di China. *Publisher* dan *developer* game di China tumbuh semakin besar, mampu melakukan ekspansi pasar di luar negeri, dan akhirnya bisa bersaing dengan perusahaan-perusahaan asing di segmen yang sama. China sekarang merupakan negara produsen game yang diakui secara internasional.

Pemerintah China juga mampu bertindak dalam mengatasi masalah sosial yang timbul akibat pertumbuhan pasar game yang terus meningkat di negaranya. Masalah klasik yang timbul akibat tersedianya berbagai macam permainan online adalah adanya tren *game addiction* yang menyerang generasi muda. Pemerintah China berupaya untuk menanggulangi permasalahan yang merupakan efek samping dari industri game tersebut dengan penerapan peraturan perlindungan konsumen. Peran pemerintah China dalam skala yang kompleks memberikan kesimpulan bahwa industri game di China merupakan contoh keberhasilan pemerintah dalam membangun sebuah mekanisme industri yang mampu memberikan keuntungan bagi pembangunan bangsa.

Daftar Pustaka

Buku :

- Abidin, S. Z. 2012. *Kebijakan Publik*. Jakarta: Salemba Humanika
- Graber, C. B. & Nenova, M. B. 2010. *Governance of Digital Game Environments and Cultural Diversity : Transdisciplinary Enquiries*. United Kingdom: Edward Elgar Publishing Limited.
- Jiang, C. Q. 2013. *Techno-nationalism and Creative Industries: The Development of Chinese Online Game Industry in a Globalized Economy*. Hongkong: Centre for Chinese Media and Comparative Communication Research.
- Mas'ood, M. 1990. *Ilmu Hubungan Internasional : Disiplin dan Metodologi*. Jakarta: LP3ES.
- Mas'ood, M. 2003. *Ekonomi-Politik Internasional dan Pembangunan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Wang, K. & Murphy, M. 2009. *The Regulation of Online Games in China*. Beijing: MMLC Group.
- Winarno, B. 2011. *Kebijakan Publik : Teori, Proses, dan Studi Kasus*. Yogyakarta: CAPS.
- Zhang, J. X. & Wang, Y. 1995. *The Emerging Market of China's Computer Industry*. United States of America: Quorum Books. Greenwood Publishing Grup, Inc.
- Jurnal dan Laporan :**
- Fu, W. & Nam, Y. 2012. Pros and Cons of Government Game Permit in China. Singapore: IACSIT Press. IPEDR Vol.28 (2012)
- Morrison Forster. 2009. *China Update : GAPP Issues Notice Restricting Foreign Participation in China's Internet Gaming Industri*. Morrison & Forster LLP.
- Niko Partner. 2013. China's PC Online Games Market Report : Market Size, 5-year Forecast, & Analysis. Niko Partner.
- Zhang, L. 2013. Productive vs. Pathological: The Contested Space of Video Games in Post Reform China (1980s-2012). *International Journal of Communication* 7(2013), 2931-2411.
- Internet :**
- Ashcraft, B. 2010. Why Are Consoles Banned In China? <http://www.kotaku.com.au/2010/07/why-are-consoles-banned-in-china/>, 25 Juni 2014.
- Chen, H. 2011. China Online Gaming Operators Heavily Subsidized. <http://english.caixin.com/2011-06-03/100266099.html>, 13 November 2014.
- China Daily. 2004. What Have Online Games Done to Us? http://www.chinadaily.com.cn/english/doc/2004-06/07/content_337200.htm, 29 Juni 2014.
- China Government. 2000. 国务院办公厅. 国务院办公厅转发文化部等部门关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知/ http://www.gov.cn/gongbao/content/2000/content_60240.htm, 21 November 2014.
- China Government. 2003. 文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知. http://www.gov.cn/fwxx/bw/whb/content_453002.htm 22 Januari 2015.
- Chinese Embassy for Republic of South Africa. 2000. China's Population and Development in the 21 Century. <http://www.chinese-embassy.org.za/eng/zt/zgrq/t248771.htm>, 4 Oktober 2014.
- Fung, A. 2013. The Chinese are Coming: The Soft Power of Online Games 'Made-in-China'. <http://www.creativetransformations.asia/2013/03/the-chinese-are-coming-the-soft-power-of-online-games-made-in-china/> 21 Januari 2015.
- GAPP. 2007. 关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知. http://www.gapp.gov.cn/kejishuzi/Technology_old/contents/3742/143337.html. 22 Januari 2015.
- Groen, A. 2013. Even Without a Government Ban, Game Consoles Won't Fly in China. <http://www.wired.com/2013/01/china-video-game-ban/> 10 Januari 2014.
- Hindes, D. 2014. Console Games You Should Play On PC. <http://www.gamespot.com/articles/console-games-you-should-play-on-pc/1100-6421045/>, 6 Januari 2015.
- hkexnews. 2014. Regulations. http://www.hkexnews.hk/listedco/listconews/SEHK/2014/0328/02100_1885081/E115.pdf 22 Januari 2015.
- Kamenetz, A. 2013. Why Video Games Succeed Where the Movie and Music Industries Fail. <http://www.fastcompany.com/3021008/why-video-games-succeed-where-the-movie-and-music-industries-fail>, 30 Oktober 2014.

Morris, C. 2013. Why China Allowing Gaming Consoles Won't Help Game Makers. <http://www.cnbc.com/id/100427839#>. 7 Januari 2015.

Ong, J. 2013. China's Video Game Industry Brought in \$9.7 billion in 2012: Report. <http://thenextweb.com/asia/2013/01/08/chinas-video-game-industry-brought-in-9-7-billion-in-2012-report/>, 2 Oktober 2014.

Selsky, R. 2014. Going Beyond the Arcade – The Video Game Industry Today and Tomorrow. http://www.expansionsolutionsmagazine.com/industry_articles/view/8535/going_beyond_the_arcade_the_video_game_industry_today_and_tomorrow, 29 Oktober 2014.

TechInAsia. 2014. Game Addiction. <https://www.techinasia.com/tag/game-addiction/> 22 Januari 2015.

