

ABSTRAK

Diplomasi digital telah menjadi paradigma baru dalam hubungan internasional, memungkinkan interaksi lintas negara yang lebih cepat melalui teknologi digital. Penelitian ini berfokus pada reorganisasi aktor dan perubahan prioritas isu dalam diplomasi budaya yang difasilitasi oleh teknologi metaverse, dengan studi kasus Organisasi Negara-Negara Turkic (OTS). Penelitian ini menganalisis konsep Turkoverse sebagai visi konseptual yang diusulkan oleh Erman Akıllı, serta implementasi teknis Turkic Metaverse yang dikembangkan oleh konsorsium teknopark negara anggota OTS, termasuk Astana Hub (Kazakhstan), Bilkent Cyberpark (Turki), High Technology Park (Kirgistan), dan Sabah Hub (Azerbaijan).

Proyek Turkic Metaverse dibangun di atas platform VARGATES, yang dikembangkan oleh perusahaan swasta Vardix, menyediakan solusi imersif berbasis virtual reality (VR), augmented reality (AR), dan blockchain. Penelitian ini menyoroti pergeseran peran aktor non-negara, khususnya teknopark dan pengembang teknologi, yang kini mendominasi tahapan pengembangan teknis dan operasional dalam diplomasi digital kawasan OTS. Hal ini menunjukkan bahwa diplomasi digital berbasis metaverse melibatkan ketergantungan yang tinggi terhadap aktor teknologi global dalam menyediakan infrastruktur dan platform teknis.

Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana prioritas isu dalam diplomasi OTS turut bergeser, di mana identitas budaya dan promosi solidaritas kawasan menjadi fokus utama dibandingkan isu-isu *high politics* seperti isu keamanan, kedaulatan, dan ekonomi. Metaverse menjadi sarana baru bagi negara-negara anggota OTS untuk memperkuat diplomasi budaya lintas batas melalui representasi budaya visual dan interaktif yang memperkuat narasi identitas Turkik.

Dengan pendekatan kualitatif berbasis studi kasus, penelitian ini memanfaatkan data primer dari wawancara mendalam dengan pemangku kepentingan utama, termasuk Erman Akıllı (Ahi Evran University) dan Tanat Uskembayev (Astana Hub), serta data sekunder dari dokumen resmi, publikasi akademik, dan laporan media. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Turkoverse menawarkan potensi konseptual untuk memperkuat diplomasi budaya berbasis metaverse melalui ruang virtual yang inklusif, sementara Turkic Metaverse berfungsi sebagai implementasi teknis yang didukung infrastruktur regional.

Penelitian ini menggunakan teori *Continuity and Change* (Bjola & Kornprobst, 2013) untuk mengkaji bagaimana teknologi metaverse menciptakan inovasi teknologis dalam diplomasi digital OTS, tanpa sepenuhnya menghilangkan elemen-elemen diplomasi tradisional seperti simbolisme budaya dan dialog antaraktor negara.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan krusial, seperti disparitas kapasitas teknologi antarnegara anggota, dominasi aktor teknologi non-negara, ketidakjelasan regulasi lintas negara, serta risiko keamanan data yang mengancam keberlanjutan platform diplomasi digital OTS. Ketergantungan yang tinggi pada pengembang teknologi juga berpotensi menciptakan ketimpangan kontrol dan monopoli teknologi, yang mempengaruhi independensi diplomasi digital negara anggota.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis pada literatur diplomasi digital, dengan menekankan reorganisasi aktor dan pergeseran prioritas isu dalam konteks diplomasi budaya berbasis metaverse. Di samping itu, penelitian ini juga menyampaikan rekomendasi praktis bagi organisasi regional lainnya untuk mengembangkan kebijakan diplomasi digital yang adaptif, meningkatkan kapasitas digital para diplomat, serta memperkuat kerangka keamanan siber guna mendukung keberlanjutan diplomasi digital di era metaverse.

Kata Kunci: Diplomasi Digital, Metaverse, Turkoverse, Turkic Metaverse, Organisasi Negara-Negara Turkic (OTS), Reorganisasi Aktor, Prioritas Isu, Identitas Budaya