

## ABSTRAK

Beberapa tahun terakhir, eksistensi konten LGBTQ+ dalam gim digital mengalami peningkatan yang cukup signifikan seiring dengan perkembangan gerakan LGBTQ+ di level global. Fakta tersebut memunculkan spekulasi bahwa perusahaan pengembang gim digital tidak hanya menggunakan gim digital sebagai sarana untuk memperoleh profit, namun juga sebagai media diplomasi budaya yang dapat dimanfaatkan untuk membantu tercapainya tujuan utama dari aktivisme transnasional pro-LGBTQ dengan mempromosikan nilai-nilai HAM dalam gim digital yang dikembangkan, yang dalam hal ini adalah nilai-nilai pro-LGBTQ+.

**Kata Kunci:** Aktivisme Transnasional, Perusahaan Pengembang Gim Digital, Konten, LGBTQ+

## ABSTRACT

*In recent years, the existence of LGBTQ+ content in digital games has increased significantly in line with the development of the LGBTQ+ movement at the global level. This fact has led to speculation that video game developers are not only using digital games as a product to earn profits, but also as a medium of cultural diplomacy that can be used to help achieve the main goal of pro-LGBTQ transnational activism by promoting human rights values in digital games that promote human rights. developed, which in this case are pro-LGBTQ+ values.*

**Keywords:** Transnational Activism, Video Game Developers, Content, LGBTQ+