



JUDUL TUGAS AKHIR SKRIPSI:

**STRATEGI SM ENTERTAINMENT DALAM ERA KOREAN WAVE 3.0
SEBAGAI PRAKTIK DIPLOMASI PUBLIK KOREA SELATAN DI
INDONESIA**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional.

Nama: Dwi Oktariana

NIM: 2010412101



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**

**STRATEGI SM ENTERTAINMENT DALAM ERA KOREAN WAVE 3.0 SEBAGAI
PRAKTIK DIPLOMASI PUBLIK KOREA SELATAN DI INDONESIA**

**SM ENTERTAINMENT'S STRATEGY IN THE KOREAN WAVE 3.0 ERA AS A
PRACTICE OF SOUTH KOREAN PUBLIC DIPLOMACY IN INDONESIA**

**Oleh:
Dwi Oktariana
2010412101**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Hubungan Internasional**

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada Tanggal seperti tertera di bawah ini

**Jakarta, 07 Januari 2026
Pembimbing Utama**



Muhammad Kamil Ghiffari A., M.Si.



**Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Dwi Oktariana

NIM : 2010412101

Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 09 Februari 2026

Yang menyatakan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a red official stamp. The stamp is rectangular and contains the text 'SIPILIAH KEDJURJARAN' on the left side, '100' in the center, and 'TEMPEL' at the bottom. Below the stamp, the identification number '40AJXB09868051' is printed.

(Dwi Oktariana)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Oktariana
NIM : 2010412101
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**STRATEGI SM ENTERTAINMENT DALAM ERA KOREAN WAVE 3.0
SEBAGAI PRAKTIK DIPLOMASI PUBLIK KOREA SELATAN DI INDONESIA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 09 Februari 2026

Yang menyatakan,




(Dwi Oktariana)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Dwi Oktariana
NIM : 2010412101
PROGRAM STUDI : S1 Hubungan Internasional
JUDUL : Strategi SM Entertainment dalam Era Korean Wave 3.0
sebagai Praktik Diplomasi Publik di Indonesia

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(Muhammad Kamil Ghiffary A., M.Si)

Penguji 1



(Dr. Asep Kamaluddin, M.Si)

Penguji 2



(M. Chairil Akbar Setiawan, S.IP.MA.)

Ketua Program Studi
Hubungan Internasional



Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si

Ditetapkan di: Jakarta
Tanggal Ujian: 07 Januari 2026

**STRATEGI SM ENTERTAINMENT DALAM ERA KOREAN WAVE 3.0
SEBAGAI PRAKTIK DIPLOMASI PUBLIK KOREA SELATAN DI
INDONESIA**

Dwi Oktariana

ABSTRAK

Pemerintah Korea Selatan telah lama menggunakan Korean Wave (*Hallyu*) sebagai instrumen utama, namun dalam Korean Wave 3.0, praktik diplomasi publik semakin didominasi oleh aktor non-negara, menunjukkan kesenjangan signifikan dalam literatur Hubungan Internasional mengenai peran entitas korporasi. Penelitian ini mengkaji strategi SM Entertainment sebagai aktor korporasi non-negara di Indonesia untuk mengetahui bagaimana tindakan korporasi berfungsi sebagai praktik diplomasi publik Korea Selatan di era tersebut (2017-2023). Dengan menggunakan metodologi deskriptif kualitatif dan konsep New Public Diplomacy yang dilakukan oleh aktor non-negara, temuan penelitian mengungkapkan bahwa strategi SM Entertainment merupakan bentuk diplomasi publik yang canggih dan sangat efektif, berkontribusi signifikan terhadap tujuan Korea Selatan di kawasan ini. Perusahaan ini bergerak melampaui sekadar ekspor budaya dengan menciptakan pengalaman budaya yang imersif, interaktif, dan terlokalisasi, sehingga menumbuhkan resonansi budaya yang mendalam dan keterlibatan komunitas. Kesimpulan menegaskan bahwa SM Entertainment bertindak sebagai agen krusial dan proaktif dalam upaya diplomasi publik Korea Selatan yang mencerminkan sifat hubungan internasional yang terus berkembang di mana entitas korporasi memainkan peran utama.

Kata Kunci: Diplomasi Publik, Korean Wave 3.0, SM Entertainment, Aktor Non-Negara, New Culture Technology (NCT), Korea Selatan, Indonesia.

**SM ENTERTAINMENT'S STRATEGY IN THE KOREAN WAVE 3.0 ERA
AS A PRACTICE OF SOUTH KOREAN PUBLIC DIPLOMACY IN
INDONESIA**

Dwi Oktariana

ABSTRACT

The South Korean government has long utilized the Korean Wave (*Hallyu*) as a primary instrument; however, within Korean Wave 3.0, public diplomacy practices are increasingly dominated by non-state actors, highlighting a significant gap in International Relations literature regarding the role of corporate entities. This research examines the strategies of SM Entertainment as a non-state corporate actor in Indonesia to determine how corporate actions function as a practice of South Korean public diplomacy during this era (2017-2023). Employing a qualitative descriptive methodology and the concept of New Public Diplomacy by non-state actors, the findings reveal that SM Entertainment's strategy represents a sophisticated and highly effective form of public diplomacy, contributing significantly to South Korea's objectives in the region. The company moves beyond mere cultural export by creating immersive, interactive, and localized cultural experiences, thereby fostering deep cultural resonance and community engagement. The conclusion asserts that SM Entertainment acts as a critical and proactive agent in South Korea's public diplomacy efforts, reflecting the evolving nature of international relations where corporate entities play a principal role.

Keywords: New Public Diplomacy, Korean Wave 3.0, SM Entertainment, Non-State Actor, New Culture Technology (NCT), South Korea, Indonesia.

KATA PENGANTAR

Segala hormat, puji, dan syukur panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya selama ini sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan. Dalam proses penyusunan ini, penulis menyadari bahwa manusia sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan dukungan orang lain. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Dosen pembimbing, Mas Muhammad Kamil Ghiffary A., M.Si, beserta kedua dosen penguji, Bapak Dr. Asep Kamaluddin, M.Si dan Mas M. Chairil Akbar Setiawan, S.IP. yang terus membimbing dan memberikan kritik dan masukannya terhadap penelitian ini.
2. Ibu, Kakak, serta kedua keponakan (Tsabata dan Fathiyya) yang terus memberikan dukungan moral, semangat, dan kepercayaan untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., selaku Ketua Program Studi Hubungan Internasional yang telah mempermudah dari proses administrasi hingga pelaksanaan sidang.
4. Para sahabat (Yunita, Arin, Adis) yang selalu dengan setia mendengarkan keluh kesah, tangis, dan tawa sejak SMA dan terus memberikan dukungannya terhadap penulis hingga sekarang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 1 Februari 2026

Dwi Oktariana

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINILITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1 Manfaat Praktis	9
1.5.2 Manfaat Akademis.....	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Konsep dan Teori Penelitian.....	13
2.1.1 Konsep Diplomasi.....	13
2.1.2 Diplomasi Publik.....	14
2.2 Kerangka Pemikiran	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.2 Jenis Penelitian	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4 Sumber Data	25
3.5 Teknik Analisis Data	26
3.6 Tabel Rencana Waktu.....	27

BAB IV DINAMIKA PERKEMBANGAN KOREAN WAVE DAN STRATEGI SM ENTERTAINMENT DI INDONESIA	29
4.1 Perkembangan dan Evolusi Korean Wave	29
4.1.1 Korean Wave 1.0.....	30
4.1.2 Korean Wave 2.0.....	31
4.1.3 Korean Wave 3.0.....	34
4.1.4 Evolusi Korean Wave 1.0, 2.0, dan 3.0.....	35
4.2 Kebijakan Diplomasi Publik Korea Selatan era Korean Wave 3.0	37
4.2.1 Korean Wave 3.0 (2017-2023) dan Kebijakan Korea Selatan....	39
4.2.2 Praktik Diplomasi Publik Korean Wave 3.0 di Indonesia	50
4.3 Strategi SM Entertainment dalam Mempromosikan Budaya Korea di Indonesia.....	55
4.3.1 Strategi <i>New Culture Technology</i> (NCT).....	57
4.3.2 Pembukaan Kantor Perwakilan (<i>Representative Office</i>) SM Entertainment di Jakarta.....	59
4.3.3 Kwangya @Jakarta	61
4.3.4 Perkembangan Aktivitas Promosi SM Entertainment di Indonesia (2017–2023)	63
BAB V ANALISIS STRATEGI SM ENTERTAINMENT DALAM UPAYA DIPLOMASI PUBLIK KOREA SELATAN DI INDONESIA ERA KOREAN WAVE 3.0	67
5.1 Strategi SM Entertainment dalam Upaya Diplomasi Publik Era Korean Wave 3.0 di Indonesia	68
5.1.1 Komunikasi Interaktif	68
5.1.2 Keterlibatan Aktor Non-Negara.....	71
5.1.3 Penggunaan Teknologi Baru dan Ekosistem Digital	75
5.1.3 Pemahaman Holistik tentang <i>Soft Power</i>	76
5.1.5 Pentingnya Kepercayaan dan Kredibilitas	79
5.1.6 Jaringan Diplomasi (<i>Network Diplomacy</i>).....	80
5.2 Tantangan dan Peluang SM Entertainment dalam Upaya Diplomasi Publik Era Korean Wave 3.0 di Indonesia	83
5.2.1 Tantangan.....	84

5.2.2 Peluang.....	86
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
6.1 Kesimpulan.....	88
6.2 Saran.....	89
6.2.1 Saran Praktis.....	89
6.2.2 Saran Teoritis.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
RIWAYAT HIDUP.....	106
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rencana Waktu	28
Tabel 2 Perbandingan Korean Wave Era 1.0, 2.0, dan 3.0	35
Tabel 3 Proyek Utama Korea <i>Foundation for Cultural Exchange</i> (KOFICE)	41
Tabel 4 <i>New Korean Wave Policy Plan</i>	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 2 Skema Hubungan Institusional Pemerintah	38
Gambar 3 Peta Jaringan Diplomasi Multi-Aktor SM Entertainment di Indonesia.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kontrak Penulisan Skripsi	107
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi	108
Lampiran 3. Lembar Perbaikan Sidang Skripsi	109
Lampiran 4. Hasil Plagiarisme	110
Lampiran 5. Surat Persetujuan Publikasi Ilmiah.....	110