

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Pada bagian akhir dari skripsi ini, Peneliti mengemukakan kesimpulan yang didasarkan dari temuan hasil penelitian dan wawancara serta pengisian kuesioner dan uraian pada bab-bab sebelumnya mengenai masalah yang diteliti, upaya pemulihan reputasi Tiongkok terhadap Indonesia melalui Gim Genshin Impact berhasil dilakukan terutama kepada masyarakat yang memainkan Gim Genshin Impact. Sesuai dengan hasil wawancara kepada 10 orang dan pengisian kuesioner terhadap 60 orang dengan rentang usia 17-30 tahun dimana dikategorikan sebagai usia produktif aktif menyatakan bahwa setelah memainkan Gim Genshin Impact, responden merasakan adanya perubahan terutama dalam sudut pandang saat melihat Tiongkok dimana mereka melihat bahwa Tiongkok adalah salah satu Negara dengan kebudayaan yang kuat secara turun menurun dan sangat beragam. beranjak dari hal tersebut, berdasarkan pertanyaan mengenai penilaian yang terpengaruhi atau terdampak dari permainan Genshin Impact ini sebagian besar responden menjawab bahwa pandangan mereka terhadap Tiongkok turut berubah menjadi positif

Dimana sebelum memainkan permainan genshin impact para responden menyatakan pandangan mereka terhadap Tiongkok dengan respon yang beragam, terdapat respon positif, netral, hingga negatif. Dan respon negatif merupakan respon terbanyak yang diungkapkan oleh para responden. Dengan begitu, Tiongkok perlu mempertahankan dan memulihkan reputasi baiknya di tengah khalayak publik Indonesia. Respon negatif tersebut didasari dari Tiongkok yang seringkali berada

di posisi kontroversial dan terkadang menimbulkan kecaman dari pihak internasional misalnya dalam langkah yang Tiongkok ambil dalam perang dagang bersama dengan Amerika dan posisinya dalam permasalahan pandemi Covid-19.

Sedangkan Kerjasama Tiongkok dan Indonesia yang terjalin semakin erat setiap tahunnya dapat menyebabkan Indonesia ketertangungan. Pandangan tersebut berubah setelah para responden memainkan Gim Genshin Impact pandangan mereka terhadap Tiongkok turut berubah apalagi dengan keindahan *world building*, keunikan karakter, penceritaan yang didasari dari berbagai ajaran, filosofi, hingga cerita rakyat Tiongkok, kebudayaan seperti pakaian, makanan, hingga musik membuat para responden melihat bahwa Tiongkok bukan hanya sekdar Negara yang seringkali mengambil langkah kontroversial namun berubah menjadi Negara dengan kebudayaan yang kaya dan beberapa responden menyadari bahwa terdapat kebudayaan Indonesia yang terakulturasi dengan kebudayaan Tiongkok sehingga sebanyak 40 responden menyatakan bahwa pandangan mereka terhadap Tiongkok menjadi lebih positif dan mendorong rasa ketertarikan mereka untuk lebih mengenal Tiongkok terutama kebudayaannya.

Peneliti menyimpulkan bahwa upaya pemulihan reputasi Tiongkok terhadap Indonesia melalui diplomasi kebudayaan dalam Gim “Genshin Impact” berhasil. Meskipun upaya tersebut dilakukan secara sepihak oleh Tiongkok melalui perusahaan Hoyoverse dengan target secara langsung kepada masyarakat Indonesia namun, melalui Gim yang bersifat tidak formal dan cenderung dekat dengan masyarakat karena dapat dimainkan dimana saja, membuat upaya diplomasi

kebudayaan Tiongkok perlahan berhasil dan menggiring pada pemulihan reputasi Tiongkok di masyarakat Indonesia.

Memang, diplomasi melalui Gim membutuhkan waktu namun Gim yang dimainkan setiap hari oleh pengguna secara tidak langsung konsisten dapat membuat para pemain mengenal kebudayaan Tiongkok tanpa harus mempelajarinya secara formal, dan dengan gim Genshin Impact yang memiliki *world building* serta penceritaan yang baik dapat mendorong para pemain ingin mempelajari kebudayaan Tiongkok lebih jauh. Dimana hal tersebut perlahan mengubah pandangan pemain terhadap Tiongkok, dan dengan promosi yang secara rutin dilakukan di Indonesia melalui event yang dibuka serta dilakukan di Publik dapat terus menarik para pemain-pemain baru dan keberhasilan dalam upaya Tiongkok untuk memulihkan reputasinya bertahan untuk waktu yang cukup lama. Sehingga upaya yang telah Tiongkok lakukan dalam misinya untuk memulihkan Reputasi di masyarakat Indonesia berhasil dan menjawab seluruh pertanyaan penelitian pada Skripsi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Akbar, F., & Kusumasari, B. (2022). Making public policy fun: How political aspects and policy issues are found in video games. *Policy Futures in Education*, 20(5), 646–660. <https://doi.org/10.1177/14782103211033071>
- Djelantik, Sukawarsini. *Diplomasi : Antara Teori & Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- Gilboa, Eytan. “Searching for a Theory of Public Diplomacy.” *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 616 (2008): 55–77. <http://www.jstor.org/stable/25097994>.
- Harold George Nicolson, and Nigel Nicolson. *Diplomacy*. Washington: Institute For The Study Of Diplomacy, 1988.
- Hall, Ian & Frank Smith (2013) The Struggle for Soft Power in Asia: Public Diplomacy and Regional Competition, *Asian Security*, 9:1, 1-18, DOI: 10.1080/14799855.2013.760926.
- Jackson, Richard. Georg Sørensen, dan Jørgen Møller. “Introduction to International Relations: Theories and Approaches,” 2019. [https://www.academia.edu/38384002/Introduction\\_to\\_International\\_Relations\\_Fifth\\_Edition\\_Robert\\_Jackson\\_and\\_Georg\\_Sorensen](https://www.academia.edu/38384002/Introduction_to_International_Relations_Fifth_Edition_Robert_Jackson_and_Georg_Sorensen).
- Manor, Ilan, *The Digitalization of Public Diplomacy* (Palgrave Macmillan Cham, 2019), 29–30.
- Manor, Ilan. *Are We There Yet: Have MFAs Realized the Potential of Digital Diplomacy?* Brill, 2016.
- Shoelhi, Mohammad. *Diplomasi : Praktik Komunikasi Internasional*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011.
- Theodore, Edward. *Myths & Legends of China*. DOVER, 1994.
- Flew, T. (2016). Entertainment media, cultural power, and post-globalization: The case of China’s international media expansion and the discourse of soft power. *Global Media and China*, 1(4), 278–294. <https://doi.org/10.1177/2059436416662037>

- Fu, W. & Nam, Y. 2012. Pros and Cons of Government Game Permit in China. Singapore: IACSIT Press. IPEDR Vol.28 (2012)
- Warsito, Tulus. dan Wahyuni Kartikasari. *Diplomasi Kebudayaan : Konsep Dan Relevansi Bagi Negara Berkembang : Studi Kasus Indonesia*. Yogyakarta: Ombak, 2007.
- Wang, K. & Murphy, M. 2009. The Regulation of Online Games in China. Beijing: MMLC Group

### **Sumber Undang-undang**

- Perundang-undangan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.
- Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat.
- Undang-undang Peraturan Menteri Kominfo No.11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik.

### **Sumber Online**

- Abdul Hakim, Ikhsan. "China Banggakan Kerja Sama Kereta Cepat Dengan Indonesia, Disebut Suntikan Kuat Ke Ekonomi Setempat." Kompas TV, September 6, 2022. <https://www.kompas.tv/article/325897/china-banggakan-kerja-sama-kereta-cepat-dengan-Indonesia-disebut-suntikan-kuat-ke-ekonomi-setempat>.
- Albert, Eleanor . "China's Big Bet on Soft Power." Council on Foreign Relations, February 9, 2018. <https://www.cfr.org/backgrounders/chinas-big-bet-soft-power#chapter-title-0-4>.
- Agate International. "Agate Succeed Getting into Google Play Rank," November 16, 2021. <https://agate.id/news/agate-succeed-getting-into-google-play-rank/>.
- Akbar, Muhammad Rizki. "'Standard China 2035' Dan Mimpi Tiongkok Untuk Standardisasi Teknologi Dunia." PUSAT RISET POLITIK, February 15,

2022. <https://politik.brin.go.id/kolom/politik-internasional/standard-china-2035-dan-mimpi-Tionggok-untuk-standardisasi-teknologi-dunia/>.
- Alfarizy, Naufal. “Pengunjung Comic Frontier 14 Hari Pertama Tembus 15 Ribu Orang!” *Nawala Karsa*, February 22, 2020. <https://nawalakarsa.id/pop-kultur/pengunjung-comic-frontier-14-hari-pertama-tembus-15-ribu-orang/>.
- Ali, Imam. “10 Gim Populer Yang Paling Banyak Di Download Di Android Dan IOS.” *Pricebook*, January 13, 2023. [https://www.pricebook.co.id/article/Gim\\_apps/8518/game-android-terpopuler-di-Indonesia#:~:text=Dan%20secara%20total%2C%20Genshin%20Impact.](https://www.pricebook.co.id/article/Gim_apps/8518/game-android-terpopuler-di-Indonesia#:~:text=Dan%20secara%20total%2C%20Genshin%20Impact.)
- Amalia, Ridha. “China’s Soft Power to Indonesia: Opportunities and Challenges.” *Indonesian Journal of International Relations* 2, no. 1 (March 22, 2019): 15–26. <https://doi.org/10.32787/1.ijir.2018.2.1.32>.
- Angelos Nevio, Agnes. “Apa Yang Bisa Kita Pelajari Dari Filosofi Taoisme Asal Tionggok? - Semua Halaman - National Geographic.” *National Geographic*. [nationalgeographic.grid.id](https://nationalgeographic.grid.id), September 15, 2021. <https://nationalgeographic.grid.id/read/132889075/apa-yang-bisa-kita-pelajari-dari-filosofi-taoisme-asal-Tionggok?page=all>.
- Badan Riset dan Inovasi Nasional. “Can China’s Soft Power Approach to Indonesia Shape People’s Perceptions about the Country?” *PUSAT RISET POLITIK*, July 14, 2021. <https://politik.brin.go.id/kolom/politik-internasional/can-chinas-soft-power-approach-to-Indonesia-shape-peoples-perceptions-about-the-country/>.
- Basuki, Irawan Santoso Suryo. “Mengapa Sentimen Negatif Terhadap Etnis Cina Mengakar Kuat Di Indonesia.” *The Conversation*, August 21, 2020. <https://theconversation.com/mengapa-sentimen-negatif-terhadap-etnis-cina-mengakar-kuat-di-Indonesia-144673>.
- BBC News Indonesia. “Perang Dagang AS-China: Trump Terapkan Bea Masuk 10% Terhadap Barang Impor China.” *BBC News Indonesia*, September 2, 2019. <https://www.bbc.com/Indonesia/dunia-49201684>.

- BBC News. "A Quick Guide to the US-China Trade War." *BBC News*, January 16, 2020. <https://www.bbc.com/news/business-45899310>.
- Bestari, Novina Putri. "Biar Paham, Ini Manfaat Daftar PSE Buat Bisnis Dan Konsumen." *CNBC Indonesia*, September 3, 2022. <https://www.cnbcIndonesia.com/tech/20220803075805-37-360656/biar-paham-ini-manfaat-daftar-pse-buat-bisnis-dan-konsumen>.
- Centre, UNESCO World Heritage. "Fenghuang Ancient City." UNESCO World Heritage Centre. Accessed September 26, 2022. <https://whc.unesco.org/en/tentativelists/5337/>.
- Central Committee Bimonthly, "Enhance China's Cultural Soft Power," *en.qsttheory.cn*, December 30, 2013, [http://en.qsttheory.cn/2020-11/13/c\\_607602.htm](http://en.qsttheory.cn/2020-11/13/c_607602.htm).
- China US Focus. "Why China Gets a Bad Rap." *China-US Focus*, June 24, 2021. <https://www.chinausfocus.com/foreign-policy/why-china-gets-a-bad-rap>.
- Daru Nur Dianna. "Analisis Data Kualitatif Dan Kuantitatif." *ResearchGate*. unknown, March 20, 2020. [https://www.researchgate.net/publication/340063433\\_Analisis\\_Data\\_Kualitatif\\_dan\\_Kuantitatif](https://www.researchgate.net/publication/340063433_Analisis_Data_Kualitatif_dan_Kuantitatif).
- Davidson, Helen. "Genshin Impact Players Say Chinese Game Censors 'Taiwan' and 'Hong Kong' Chat." *the Guardian*, October 8, 2020. <https://www.theguardian.com/world/2020/oct/08/genshin-impact-players-say-chinese-game-censors-Taiwan-and-hong-kong-chat>.
- desatoff, sam. "Genshin Impact Downloaded More than 23 Million Times in Its First Week on Mobile Platforms." *GameDaily.biz*, October 6, 2020. <https://gamedaily.biz/article/1895/genshin-impact-downloaded-more-than-23-million-times-in-its-first-week-on-mobile-platforms>.
- developer, medcom id. "MiHoYo Bakal Gelar Event Offline Di Indonesia." *medcom.id*, October 26, 2021. <https://www.medcom.id/teknologi/game/gNQ8V4OK-mihoyo-bakal-gelar-event-offline-di-Indonesia>.

- Dihni, Vika Azkiya. "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia | Databoks." databoks.katadata.co.id, February 16, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-Indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. "Memahami Metode Penelitian Kualitatif." Kemenkeu.go.id, 2019. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>.
- en.qsttheory.cn. "Enhance China's Cultural Soft Power," n.d. [http://en.qsttheory.cn/2020-11/13/c\\_607602.htm](http://en.qsttheory.cn/2020-11/13/c_607602.htm).
- Fadhil. "Bukan Klee, Ternyata Ganyu Adalah Karakter Terlaris Di Genshin Impact!" gamerwk.com, July 13, 2021. <https://gamerwk.com/bukan-klee-ternyata-ganyu-adalah-karakter-terlaris-di-genshin-impact/>.
- Flew, Terry. "Entertainment Media, Cultural Power, and Post-Globalization: The Case of China's International Media Expansion and the Discourse of Soft Power." *Global Media and China* 1, no. 4 (July 2016): 278–94. <https://doi.org/10.1177/2059436416662037>.
- 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-softpower-of-online-games-made-in-china/> 21 Januari 2015
- GamerWK. "Salip Jepang, Indonesia Adalah Negara Ke-4 Dengan Pemain Genshin Impact Terbanyak | GamerWK." gamerwk.com, September 9, 2022. <https://gamerwk.com/salip-jepang-Indonesia-adalah-Negara-ke-4-dengan-pemain-genshin-impact-terbanyak/>.
- gamerwk.com. "Salip Jepang, Indonesia Adalah Negara Ke-4 Dengan Pemain Genshin Impact Terbanyak | GamerWK," September 9, 2022. <https://gamerwk.com/salip-jepang-Indonesia-adalah-Negara-ke-4-dengan-pemain-genshin-impact-terbanyak/>.
- Genshin Impact Wiki. "Yun Jin/Design." Genshin Impact Wiki. Accessed March 20, 2023. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yun\\_Jin/Design](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yun_Jin/Design).



- Genshin Impact. “‘Travels Afar’ Scenic Spot Collaboration Documentary - Huanglong Chapter | Genshin Impact.” [www.youtube.com](http://www.youtube.com), November 25, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=8g6FNA7oVpI>.
- Genshin Impact Indonesia. “<https://twitter.com/GenshinImpactID?s=20>.” Twitter. Accessed April 10, 2023. <https://twitter.com/GenshinImpactID?s=20>.
- GENSHIN IMPACT. “The World of Opera: A behind the Scenes Look at the Creation of Yun Jin | Genshin Impact.” [www.youtube.com](http://www.youtube.com), January 14, 2022. <https://youtu.be/thdCksamSog>.
- Genshin Impact. “Luhua Pool/Design.” Genshin Impact Wiki. Accessed March 20, 2023. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Luhua\\_Pool/Design](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Luhua_Pool/Design).
- Goetzen, Nina. “Digital Gamers Powered up during the Pandemic.” *Insider Intelligence*, June 13, 2021. <https://www.insiderintelligence.com/content/digital-gamers-powered-up-during-pandemic>.
- Hall, Ian, and Frank Smith. “The Struggle for Soft Power in Asia: Public Diplomacy and Regional Competition.” *Asian Security* 9, no. 1 (January 2013): 1–18. <https://doi.org/10.1080/14799855.2013.760926>.
- Hennida, Citra. “Diplomasi Publik Dalam Politik Luar Negeri.” *Journal Unair: Masyarakat, Kebudayaan dan Politik* 22 (1), 17-23, 2009. [https://journal.unair.ac.id/filerPDF/03\\_Hennida\\_DIPLOMASI%20PUBLIK.pdf](https://journal.unair.ac.id/filerPDF/03_Hennida_DIPLOMASI%20PUBLIK.pdf).
- HoYoLab. “HoYoLAB - Official Community.” [www.hoyolab.com](http://www.hoyolab.com), January 3, 2023. [https://www.hoyolab.com/article/14776100?utm\\_source=sns&utm\\_medium=twitter&utm\\_id=2](https://www.hoyolab.com/article/14776100?utm_source=sns&utm_medium=twitter&utm_id=2).
- Hoyoverse. “Genshin Impact - Melangkah Bertualang Dalam Dunia Penuh Fantasi.” [genshin.hoyoverse.com](http://genshin.hoyoverse.com), May 2, 2020. <https://genshin.hoyoverse.com/id/news/detail/103681>.

- Hoyoverse. "Genshin Impact – Step into a Vast Magical World of Adventure." [genshin.hoyoverse.com](https://genshin.hoyoverse.com). Accessed April 17, 2023. <https://genshin.hoyoverse.com/id/character/liyue?char=0>.
- Hybrid.co.id. "Genshin Impact Versi 3.4: Lantern Rite Festival Ketiga Dan Area Baru | Hybrid." [hybrid.co.id](https://hybrid.co.id), January 8, 2023. <https://hybrid.co.id/post/ringkasan-genshin-impact-versi-3-4-lantern-rite-festival-ketiga-dan-area-baru-sumeru>.
- Indonesia, C. N. N. "Survei LSI: Dibanding AS, China Lebih Berpengaruh Bagi RI." [nasional](https://www.cnnIndonesia.com), January 13, 2020. <https://www.cnnIndonesia.com/nasional/20200112195647-20-464670/survei-lsi-dibanding-as-china-lebih-berpengaruh-bagi-ri>.
- K. Mujiono, Dadang Ilham, and Frisca Alexandra. "MULTI TRACK DIPLOMACY Teori Dan Studi Kasus." Edited by Uni W. Sagena, November 2019. <https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/5247/Multy%20Track%20Diplomacy.pdf?sequence=1>.
- Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. "Pemerintah Dukung E-Sports Dan Industri Gaming | Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan." [www.kemenkopmk.go.id](https://www.kemenkopmk.go.id), March 30, 2021. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>.
- KOMINFO, PDSI. "Pemerintah Targetkan Industri Game Lokal Kuasai 50% Market Share." Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Accessed March 9, 2023. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/8944/pemerintah-targetkan-industri-game-lokal-kuasai-50-market-share/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/8944/pemerintah-targetkan-industri-game-lokal-kuasai-50-market-share/0/sorotan_media).
- Kompas. "Indonesia Masuk Daftar Negara Yang Paling Sering Nge-Tweet Soal Game Halaman All - Kompas.com." *KOMPAS.com*, July 18, 2022. <https://tekno.kompas.com/read/2022/07/18/17300067/Indonesia-masuk-daftar-Negara-yang-paling-sering-nge-tweet-soal-game?page=all>.

- Kompas. "Survei LSI: Tren Persepsi Publik Soal Pengaruh China Cenderung Negatif Dibandingkan as Halaman All." KOMPAS.com, January 12, 2020. <https://nasional.kompas.com/read/2020/01/12/20391941/survei-lsi-tren-persepsi-publik-soal-pengaruh-china-cenderung-negatif?page=all>.
- Kompasiana.com. "Cosplay Anime Yang Menjadi Trend Di Indonesia." KOMPASIANA, January 5, 2022. <https://www.kompasiana.com/rimaamanda6919/61d5a7e12da237673152bf84/cosplay-anime-yang-menjadi-trend-di-Indonesia>.
- M, Rakhmat, and Pashya M. "China's Educational Expansion in Indonesia." thediplomat.com, December 17, 2020. <https://thediplomat.com/2019/02/chinas-educational-expansion-in-Indonesia/>.
- Maesaroh. "Hubungan Dagang Amerika-China: Benci Tapi Rindu... - Semua Halaman." CNBC Indonesia, June 7, 2022. <https://www.cnbcIndonesia.com/news/20220607132504-4-344992/hubungan-dagang-amerika-china-benci-tapi-rindu?page=all>.
- Media, Kompas Cyber. "Daftar Aplikasi Yang Paling Sering Dipakai Pengguna Internet Di Indonesia Halaman All." KOMPAS.com, June 13, 2022. <https://tekno.kompas.com/read/2022/06/13/12030087/daftar-aplikasi-yang-paling-sering-dipakai-pengguna-internet-di-Indonesia?page=all>.
- Mei, Risa. "RESUME | Risa Mei." risamei. Accessed March 26, 2023. <https://www.risamei.com/voresume>.
- Mihoyo. "Bertemu Dengan Teleport Waypoint Genshin Impact." genshin.Hoyoverse.com, September 1, 2022. <https://genshin.Hoyoverse.com/id/news/detail/104364>.
- miHOYO. "Genshin Impact – Step into a Vast Magical World of Adventure." genshin.Hoyoverse.com, n.d. <https://genshin.Hoyoverse.com/en/game>.
- Mullen, Andrew. "Timeline of the US-China Trade War since July 2018." South China Morning Post, August 29, 2021. <https://www.scmp.com/economy/china-economy/article/3146489/us-china-trade-war-timeline-key-dates-and-events-july-2018>.

- Muttaqin, M Rizal. "Sejarah Singkat Perkembangan Game." Teknik Informatika | Universitas Darussalam Gontor, April 23, 2019. <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>.
- Pengurus Besar Esports Indonesia. "PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA," March 17, 2023. <https://pbsesi.org/files/034.PERATURAN%20PBESI%2004%20agustus%202021.pdf>.
- Cristian P, "A Guide to the Chinese Gaming Law of 2021," Children and Screens, December 17, 2021, <https://www.childrenandscreens.com/a-guide-to-the-chinese-gaming-law-of-2021/>.
- Pratama, Muhammad Adisurya. "Covid-19 Dan Efeknya Ke Performa Pasar Modal Indonesia." [www.bi.go.id](http://www.bi.go.id), October 14, 2022. <https://www.bi.go.id/id/bi-institute/BI-Epsilon/Pages/Covid-19-dan-Efeknya-ke-Performa-Pasar-Modal-Indonesia.aspx>.
- Rachman, Junita, Savitry Adityani, Dadan Suryadipura, Bima Prawira Utama, Bunga Aprilia, Ariyadi Suherman, Kevin Alfaizi, and Corespondensi Author. "Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda." *Caradde: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol 3 No 1 (August 2020). <https://doi.org/10.31960/caradde.v3i2.462>.
- Rakhmat, Muhammad Zulfikar. "Xi Jinping Terpilih Lagi: Untung Buat Indonesia, Tapi Gelombang Protes Yang Sedang Terjadi Dapat Memperburuk Sentimen Anti-Cina." *The Conversation*. Accessed March 10, 2023. <https://theconversation.com/xi-jinping-terpilih-lagi-untung-buat-Indonesia-tapi-gelombang-protes-yang-sedang-terjadi-dapat-memperburuk-sentimen-anti-cina-196487>.
- Shiftanto, Muhammad Renald. "Menyusul Mobile Legends, Genshin Impact Dan Hokai Impact Sudah Terdaftar PSE Kominfo." Edited by Whiesha Daniswara. [Tribunnews.com](http://Tribunnews.com), July 19, 2022. <https://www.tribunnews.com/techno/2022/07/19/menyusul-mobile->

legends-genshin-impact-dan-hokai-impact-sudah-terdaftar-pse-kominfo?page=2.

Siqi, Ji. "How Important Are China-Indonesia Trade Ties?" South China Morning Post, July 26, 2022. <https://www.scmp.com/economy/china-economy/article/3186660/china-Indonesia-trade-how-important-it-and-what-are-main>.

Tan, Herman. "Feng Shen Bang (Feng Shen Yanyi); Kisah Antara Dewa-Dewa Dan Siluman!" TIONGHOA.INFO, June 5, 2021. <https://www.tionghoa.info/feng-shen-bang-feng-shen-yanyi-kisah-antara-dewa-dewa-dan-siluman/>.

Tashia. "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia." Ditjen Aptika, March 16, 2017. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-Indonesia/>.

TikTok Indonesia. "#GenshinImpact." TikTok. Accessed March 20, 2023. <https://vt.tiktok.com/ZS8VtYXLJ/>.

Times, I. D. N., and Ali. "5 Alasan Kenapa Mobile Legends Menguasai Pasar Game MOBA Di Indonesia." IDN Times. Accessed March 20, 2023. <https://www.idntimes.com/tech/games/ali-15/kenapa-mobile-legends-menguasai-pasar-game-moba-di-Indonesia-c1c2#:~:text=Mobile%20Legends%20masuk%20ke%20Indonesia%20pada%20saat%20yang%20tepat&text=Moonton%2C%20pengembang%20game%20Mobile%20Legends>.

Tionghoa.com. <https://www.tionghoa.com/author/potianhuang>. "Delapan Dewa / Ba Xian (八仙)» Dewa-Dewi, Tokoh» Budaya, Sejarah, Tradisi & Adat Istiadat Tionghoa." Tionghoa, May 19, 2021. <https://www.tionghoa.com/delapan-dewa-ba-xian/>.

Tencent. "Tencent - Tencent." www.tencent.com, 2022. <https://www.tencent.com/en-us/about.html>.

UNESCO. "Fenghuang Ancient City." UNESCO World Heritage Centre. Accessed March 20, 2023. <https://whc.unesco.org/en/tentativelists/5337/>.

- UNESCO. “Wulingyuan Scenic and Historic Interest Area.” UNESCO World Heritage Centre. Accessed March 20, 2023. <https://whc.unesco.org/en/list/640>.
- Usaha, Kementrian Keuangan, KPBU-Kerjasama Pemerintah Dengan Badan. “KPBU – Kerjasama Pemerintah Dengan Badan Usaha.” KPBU. Accessed March 20, 2023. <https://kpbu.kemenkeu.go.id/read/1173-1508/umum/kajian-opini-publik/perekonomian-dunia-diprediksi-akan-dihantam-resesi-tahun-2023-bagaimana-dengan-pembangunan-infrastruktur>.
- Wiki, Fandom. “Genshin Impact.” *Genshin Impact Wiki*, 2021. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin\\_Impact](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact).
- World Health Organization. “Coronavirus Disease (COVID-19).” World Health Organization, 2021. [https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab\\_1](https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1).
- www.Hoyoverse.com. “About Us | Hoyoverse,” n.d. <https://www.Hoyoverse.com/en-us/about-us>.
- www.lingoace.com. “Legenda Qilin, Hewan Mulia Kepercayaan Masyarakat Tionghoa,” October 11, 2021. <https://www.lingoace.com/id/trending/legenda-qilin-hewan-mulia-kepercayaan-masyarakat-tionghoa/>.
- Xinhua. “China’s Development to Remain Peaceful: Xi.” *in.china-embassy.gov.cn*. Accessed September 26, 2022. [http://in.china-embassy.gov.cn/eng/zt/peaceful/201301/t20130130\\_2377105.htm](http://in.china-embassy.gov.cn/eng/zt/peaceful/201301/t20130130_2377105.htm).
- Yong Cao, and John D.H. Downing. “The Realities of Virtual Play: Video Games and Their Industry in China.” *Media, Culture & Society* 30, no. 4 (July 2008): 515–29. <https://doi.org/10.1177/0163443708091180>.
- Yun, Zhang. “Why China Gets a Bad Rap.” *China-US Focus*, June 24, 2021. <https://www.chinausfocus.com/foreign-policy/why-china-gets-a-bad-rap>.