



Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Hubungan Internasional Program Sarjana

Terakreditasi UNGGUL

SK BAN-PT No. 2579/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap
Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan Dalam Gim
“*Genshin Impact*” Pada Tahun 2020-2023**

Skripsi

Diajukan untuk Ujian Sidang Jenjang Sarjana
Program Studi Hubungan Internasional

Oleh

Amalya Natya Putri
6091901084

**Bandung
2023**



Universitas Katolik Parahyangan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Hubungan Internasional Program Sarjana

Terakreditasi UNGGUL

SK BAN-PT No. 2579/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022

**Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap
Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan Dalam Gim
“Genshin Impact” Pada Tahun 2020-2023**

Skripsi

Oleh

Amalya Natya Putri

6091901084

Pembimbing

Dr. Atom Ginting Munthe, Drs., MS.

Bandung

2023

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan Hubungan Internasional
Program Studi Hubungan Internasional Program Sarjana



Tanda Persetujuan Skripsi

Nama : Amalya Natya Putri
Nomor Pokok : 6091901084
Judul : Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan Dalam Gim “*Genshin Impact*” Pada Tahun 2020-2023

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Jum’at, 16 Juni 2023
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota

Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol.

: 

Sekretaris

Dr. Atom Ginting Munthe, MS.

: 

Anggota

Marshell Adi Putra, S.IP., MA.

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

Pernyataan

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Amalya Natya Putri

NPM : 6091901084

Jurusan / Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional Program Sarjana

Judul : Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan Dalam Gim “*Genshin Impact*” Pada Tahun 2020-2023

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah Penelitian ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 5 Juni 2023



Amalya Natya Putri

ABSTRAK

Nama : Amalya Natya Putri
NPM : 6091901084
Judul : Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan dalam Gim “*Genshin Impact*” pada tahun 2020-2023

Perkembangan Ekonomi dan Teknologi Tiongkok yang sangat pesat mendapatkan pandangan negatif dari negara-negara barat yang melihat bahwa perkembangan Tiongkok sebagai sebuah ancaman. Hal tersebut membuat Reputasi Tiongkok di kancah internasional tidak stabil dan mendapatkan berbagai pandangan dari suatu negara hingga masyarakat di dalam negara tersebut. Tiongkok berupaya memulihkan reputasinya terutama kepada masyarakat negara mitra besarnya seperti Indonesia. Di Indonesia sendiri, masyarakat banyak melihat Tiongkok secara negatif terutama hal-hal kontroversional yang seringkali Tiongkok lakukan seperti Perang dagang dengan Amerika Serikat hingga penyebaran virus Covid-19 yang berasal dari Wuhan. Upaya Tiongkok untuk memulihkan reputasinya dilakukan dengan menggunakan instrumen Diplomasi Kebudayaan, melalui perusahaan Gim, Hoyoverse yang merilis Gim *Genshin Impact* pada tahun 2020 dan memuat banyak sekali nilai kebudayaan milik Tiongkok kemudian menjadi salah satu Gim populer terutama di Indonesia membuat *Genshin Impact* sebagai Diplomasi Kebudayaan non-formal Tiongkok mengubah pandangan masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok. Beranjak dari hal tersebut, peneliti memiliki pertanyaan penelitian untuk melihat Bagaimana upaya pemulihan reputasi Tiongkok terhadap Indonesia melalui diplomasi kebudayaan dalam Gim “*Genshin Impact*” pada tahun 2020-2023. Dengan menggunakan Konsep Teori Diplomasi Kebudayaan dalam menjelaskan Gim sebagai media berdiplomasi yang digunakan oleh Tiongkok dan Diplomasi Multi Jalur dalam menjelaskan bahwa aktor-aktor dalam keadaan dewasa kini dapat berdiplomasi dan dilakukan oleh sektor bisnis seperti Hoyoverse. Dengan metode penelitian Kualitatif menggunakan tehnik pengumpulan data melalui Netnografi dan wawancara. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan 40 dari 60 responden menyatakan bahwa *Genshin Impact* mengubah pandangan mereka terhadap Tiongkok dan menjadi ingin lebih mengetahui kebudayaan Tiongkok sehingga pandangan responden yang tadinya negatif dan netral beralih menjadi Positif dan menunjukan bahwa upaya Tiongkok dalam memulihkan reputasinya terhadap Indonesia melalui Diplomasi kebudayaan dalam Gim “*Genshin Impact*” berhasil dilakukan dan memenuhi tujuan Tiongkok untuk memulihkan reputasinya terhadap masyarakat Indonesia.

Kata - kata Kunci : Pemulihan Reputasi, Diplomasi Kebudayaan Tiongkok, Genshin Impact

ABSTRACT

Nama : Amalya Natya Putri

NPM : 6091901084

Judul : *Enhancing China's Image in Indonesia: The Role of 'Genshin Impact' in Cultural Diplomacy, 2020-2023*

China's rapid economic and technological development has received a negative view from western countries who see this development as a threat. This makes China's reputation in the international arena unstable and gets various views from a country to people within the country. China is trying to restore its reputation, especially to the people of its big partner countries like Indonesia. In Indonesia itself, many people see China negatively, especially the controversial things that China often does, such as the trade war with the United States to the spread of the Covid-19 virus that originated in Wuhan. China's efforts to restore its reputation are made by using Cultural Diplomacy instruments, through a game company, Hoyoverse which released the Genshin Impact game in 2020 which contains a lot of Chinese cultural values and became popular, especially in Indonesia, making Genshin Impact as China's non-formal Cultural Diplomacy changed views of the Indonesian people towards China. Moving on from this, the researcher has a research questions to look at how China's reputation is restored to Indonesia's cultural diplomacy in the game "Genshin Impact" against Indonesia in 2020-2023. By using the Concept of Cultural Diplomacy Theory in explaining Games as a diplomatic medium used by China and Multi-track Diplomacy in explaining that mature diplomatic actors can now be carried out by business sectors such as Hoyoverse. With a qualitative research method using data collection techniques through netnography and interviews. With the results of the research showing 40 from 60 respondents stated that Genshin Impact changed their view of China and became curious about Chinese culture so that the views of respondents who were negative and neutral turned positive and showed that China's efforts to restore its reputation towards Indonesia through cultural diplomacy in games "Genshin Impact" successfully carried out and fulfilled China's goal of restoring its reputation to the Indonesian people.

KeyWords : Restoration of Reputation, Chinese Cultural Diplomacy, Genshin Impact

Kata Pengantar

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Pemulihan Reputasi Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Diplomasi Kebudayaan dalam Gim “*Genshin Impact*” pada tahun 2020-2023”. Serta Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Peneliti menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya Peneliti dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Mangadar Situmorang, Ph.D selaku Rektor Universitas Katolik Parahyangan.
2. Bapak Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik universitas Katolik Parahyangan.
3. Bapak Marshell Adi Putra, S.IP., M.A. sebagai Ketua Prodi Ilmu Hubungan Internasional Program Sarjana yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan di Jurusan Ilmu Hubungan Internasional Universitas Katolik Parahyangan.
4. Bapak Dr. Atom Ginting Munthe, Drs., MS. Pembimbing saya yang telah meluangkan waktu, memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu saya tercinta, Vera Natalia Savitri, S.H. Nenek saya tercinta, Dewi Kartini dan kedua adik saya tercinta Muhamad Rifqy Daffady serta Agung Mubarak yang telah mendoakan, memberikan dukungan, menemani dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kakak terbaik saya Steffanie Fiorentina yang telah memberikan semangat serta menemani saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Teman seperjuangan saya, Faturahman, Zidan Akbar Rahmansyah, Yoga Irfansyah, dan Alle Raditya Otodinata yang telah membantu, memberikan dukungan dan semangat untuk saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Daftar Isi

Pernyataan.....	ii
Abstrak	iii
Abstract.....	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Diagram	ix
Daftar Lampiran.....	x
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	12
1.4 Pertanyaan Penelitian.....	15
1.5 Tujuan Penelitian	15
1.6 Kegunaan Penelitian	15
1.7 Kajian Pustaka	16
1.8 Kerangka Teori	21
1.9 Metode Penelitian	26
1.10 Teknik Pengumpulan Data.....	27
1.11 Sistematika Pembahasan.....	28
BAB II Genshin Impact Sebagai Sarana Tiongkok Memperbaiki Reputasinya Di Indonesia Dan Kondisi Masyarakat Indonesia Sebagai Pemain Genshin Impact....	29
2.1 Penurunan Reputasi Tiongkok di kancah Internasional.....	29
2.2 Genshin Impact sebagai media Tiongkok dalam melakukan Diplomasi Kebudayaan	35
2.3 Pandangan Masyarakat Indonesia terhadap Permainan video Gim Genshin Impact	53
2.3.1. Pandangan Masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok.....	53
2.3.2. Indonesia dan masuknya permainan video Gim dari Tiongkok.....	56
2.3.3. Keaktifan Masyarakat Indonesia terhadap permainan Gim Genshin Impact..	60
BAB III Dampak Permainan Genshin Impact Terhadap Perbaikan Reputasi Tiongkok Di Indonesia	65

3.1 Upaya Tiongkok dalam pemulihan reputasinya melalui Gim Genshin Impact	65
3.2 Pandangan Masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok dan Nilai Kebudayaan dalam Gim Genshin Impact	83
BAB IV Kesimpulan	95
Daftar Pustaka	98
Lampiran	109

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 <i>Kota Fenghuang Ancient City</i>	39
Gambar 2. 2 <i>Desain Kota Liyue di dalam Gim Genshin Impact</i>	40
Gambar 2. 3 <i>Desain Kota Liyue lebih dekat</i>	41
Gambar 2. 4 <i>Huaguang Stone Forest yang terinspirasi dari Zhangjiajie National Forest Park</i>	42
Gambar 2. 5 <i>Luhua Pool yang terinspirasi dari Huanglong travertine pools</i>	43
Gambar 2. 6 <i>Gambar karakter Ganyu di dalam Gim Genshin Impact.</i>	44
Gambar 2. 7 <i>Topeng milik karakter Xiao yang terinspirasi dari Topeng Nuo</i>	46
Gambar 2. 8 <i>Desain Karakter Yun-jin di dalam Game Genshin Impact</i>	47
Gambar 2. 9 <i>Karakter Yun-jin dengan animasi gerak tarian operanya</i>	48
Gambar 3. 1 <i>Contoh Story Quest yang memuat cerita/legenda Tiongkok didalam Gim Genshin Impact</i>	73
Gambar 3. 2 <i>Gambar Guzhen yang digunakan dalam pembuatan Background Music Liyue</i>	74
Gambar 3. 3 <i>Menunjukkan suasana pada event Lantern Rite di dalam Gim Genshin Impact</i>	76
Gambar 3. 4 <i>Booth milik Genshin Impact untuk para pemudik</i>	79

Daftar Diagram

Diagram 1. Menunjukkan jumlah umur responden yang telah dikumpulkan.	84
Diagram 2. Menunjukkan dari mana Responden mengetahui kebudayaan Tiongkok tersebut.	84
Diagram 3. Menunjukkan presentase responden mengenai sumber mereka mengetahui Gim Genshin Impact	89

Daftar Lampiran

Daftar Pertanyaan wawancara dan Kuesioner.....	95
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Globalisasi dan perkembangan teknologi komunikasi serta informasi membawa perubahan pada sistem berdiplomasi dewasa ini.¹ Diplomasi saat ini tidak hanya tertuju pada kerjasama bilateral secara tradisional dalam aspek ekonomi atau militer yang melibatkan pemerintah dua negara secara formal. Namun merambat pada kerjasama informal melalui aspek lain seperti lingkungan, makanan, hingga sosial-budaya. Aktor yang berperan dalam proses diplomasi juga mengalami perubahan yang dimana kelompok bisnis, aktivis, lembaga non-pemerintah (NGO), hingga kalangan profesional dapat mengambil peran dalam upaya perwujudan kepentingan nasional suatu negara.² Perubahan yang terjadi dalam praktik diplomasi ini secara mendasar telah mengubah tatanan dunia yang turut menyebabkan perubahan relevansi dalam waktu dan tempat sehingga diplomasi tradisional harus ditinggalkan.³

Perubahan tersebut mendorong kegiatan berdiplomasi yang memiliki fungsi bagi suatu negara dalam merepresentatifkan identitasnya di kancah internasional memutuskan untuk melakukan diplomasi publik.⁴ Sehingga, saat ini banyak diplomasi informal yang dilakukan oleh setiap negara melalui aktor-aktor yang bukan pemerintah saja. Seperti pengenalan bahasa asing oleh pihak bisnis suatu

¹ Sukawarsini Djelantik, *Diplomasi : Antara Teori & Praktik* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008), hlm 187.

² Tulus Warsito dan Wahyuni Kartikasari, *Diplomasi Kebudayaan : Konsep Dan Relevansi Bagi Negara Berkembang : Studi Kasus Indonesia* (Yogyakarta: Ombak, 2007), hlm 3–5.

³ Sukawarsini Djelantik, op. cit, hlm 189.

⁴ Tulus Warsito, op. cit, hlm 21.

negara terhadap masyarakat di negara tujuan, makanan khas negara yang ditunjukkan dalam gastrodiplomasi oleh lembaga non-pemerintah (NGO) suatu negara terhadap negara lain, hingga diplomasi budaya yang bertujuan untuk mengenalkan budaya suatu negara kepada negara tujuan.⁵ Selain itu kini media yang digunakan dalam berdiplomasi sudah sangat mudah menjangkau masyarakat secara luas misalnya melalui media sosial, media massa, musik, buku, hingga *video game*.⁶

Tiongkok merupakan salah satu negara dengan pengaruh yang sangat besar di dunia internasional pada saat ini.⁷ Dengan berkembangnya kekuatan ekonomi dan teknologi Tiongkok yang mendorong reputasinya dalam kancah internasional justru mendapatkan asumsi buruk dari Barat yang menganggap hal tersebut sebagai sebuah ancaman.⁸ Dengan adanya asumsi buruk seperti itu membuat Tiongkok berusaha menunjukkan bahwa perkembangan ekonomi dan teknologinya bukanlah sebuah ancaman melainkan untuk menjaga perdamaian internasional. Tiongkok menunjukkan citra baiknya melalui *Peaceful Development* atau konsep *Peaceful Rise* yang kemudian menjadi salah satu acuan Tiongkok dalam kebijakan luar

⁵ Citra Hennida, "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. Diakses pada 20 September 2022.

⁶ Ilan Manor, *The Digitalization of Public Diplomacy* (Palgrave Macmillan Cham, 2019), 29–30.

⁷ Muhammad Rizki Akbar, "'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-Tiongkok-untuk-standardisasi-teknologi-dunia/>. Diakses pada 20 September 2022.

⁸ Bonnie S. Glaser dan Evan S. Medeiros, *The Changing Ecology of Foreign Policy-Making in China: The Ascension and Demise of the Theory of "Peaceful Rise"*, *Journal of The China Quarterly* (190), Juni 2007:291-310, hal. 293.

negerinya.⁹ Salah satu upaya yang ditunjukkan oleh pemerintah Tiongkok dalam citra *peaceful development* adalah meningkatkan kerjasama dalam berbagai bidang tidak terkecuali budaya. Kebudayaan dapat digunakan sebagai komponen diplomasi atau seringkali disebut sebagai diplomasi budaya. Merujuk pada pengertiannya, Diplomasi merupakan sebuah usaha suatu negara-bangsa dalam memperjuangkan kepentingan nasionalnya terhadap masyarakat di negara tujuan. Maka, dengan demikian diplomasi kebudayaan dapat diartikan sebagai sebuah usaha negara dalam kepentingan nasionalnya melalui implementasi kebudayaan baik secara mikro seperti pendidikan ilmu pengetahuan olahraga dan kesenian maupun secara makro melalui propaganda dan hal lainnya¹⁰. Dalam hal ini pengimplementasian budaya yang dilakukan pemerintah Tiongkok dalam berbagai instrumen misalnya dalam *video game*.

Dapat dikatakan *video game* merupakan media populer mulai 1970-an, meskipun sempat mengalami kemerosotan namun kembali bangkit pada tahun 1995 dan mulai meraih kepopulerannya kembali pada tahun 2004.¹¹ Kepopuleran *video game* perlahan digunakan oleh pemerintah suatu negara untuk melakukan diplomasi budaya secara formal maupun informal melalui pihak ketiga seperti sektor bisnis di bawah pemerintah.¹² Terlebih pada masa pandemi covid-19 yang mengharuskan

⁹ 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.

¹⁰ Mohammad Shoelhi, *Diplomasi : Praktik Komunikasi Internasional* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011), 81–82.

¹¹ M Rizal Muttaqin, "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/>.

¹² Junita Rachman et al., "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>.

masyarakat untuk diam di rumah, berdasarkan statistik, penggunaan waktu bermain video Gim melonjak dari 12,7 jam menjadi 16,5 jam pada tahun 2021.¹³ Penggunaan *video game* sebagai sarana diplomasi dapat dilihat melalui *video game* yang dibuat oleh perusahaan game Indonesia, Agate dengan kerjasamanya dengan pihak Departemen Luar Negeri dan Perdagangan Australia membuat suatu Gim dengan unsur kebudayaan kedua negara di dalamnya yang bertajuk “*The Next Door Land*”, dalam perilisannya Gim tersebut mampu menarik perhatian publik karena konten *Gim* yang menarik dan sangat mengikat unsur kebudayaan kedua negara.¹⁴ Dengan begitu dapat dilihat bahwa kepopuleran *video game* dapat menarik perhatian publik sehingga dalam pidatonya yang berjudul “*Enhance China’s Cultural Soft Power*” pada Desember 2014 lalu, Xi Jinping menyatakan bahwa, untuk memperkuat *soft power* Tiongkok diperlukan penyebarluasan nilai-nilai, budaya, dan kultur Tiongkok secara modern dengan menggunakan berbagai platform publisitas secara luas keluar negeri.¹⁵ Maka dari itu, Tiongkok kini dengan aktif mempromosikan kepentingan nasionalnya melalui aspek budaya dalam berbagai macam media tidak terkecuali *video game*.

Tiongkok melalui perusahaan video Gim dan animasi bernama miHOYO (yang kemudian mengubah nama perusahaannya menjadi Hoyoverse) yang berbasis di Shanghai, telah sukses merilis *Gim* yang kini sedang populer di berbagai

¹³ Nina Goetzen, “Digital Gamers Powered up during the Pandemic,” Insider Intelligence, June 13, 2021, <https://www.insiderintelligence.com/content/digital-gamers-powered-up-during-pandemic>.

¹⁴ “Agate Succeed Getting into Google Play Rank,” Agate International, November 16, 2021, <https://agate.id/news/agate-succeed-getting-into-google-play-rank/>. Diakses pada 20 September 2022

¹⁵ “Enhance China’s Cultural Soft Power,” en.qstheory.cn, n.d., http://en.qstheory.cn/2020-11/13/c_607602.htm. Diakses pada 20 September 2022

negara bertajuk *Genshin Impact*. *Genshin* dalam bahasa Chinese yang disederhanakan 原神 Yuánshén yang bermakna Original God namun di dalam permainan sendiri, *Genshin* diartikan sebagai kekuatan dari seorang pengguna kekuatan tersebut, sehingga *Genshin Impact* dapat diartikan sebagai; dampak dari kekuatan.¹⁶ Merupakan *Gim online* yang bergenre *Open-world adventure RPG* (*Role Playing Game*) yang dirilis pada 28 September 2020 dan dapat dimainkan melalui *platform* Playstation 4, PC, iOS, dan Android.¹⁷ Diawal perilisannya *Genshin Impact* telah diunduh lebih dari 23 juta kali dan merupakan salah satu *Gim* asal Tiongkok tersukses selain *Mobile Legends*.¹⁸ Hoyoverse memiliki komitmen untuk menciptakan pengalaman dunia maya yang imersif bagi para pemain di seluruh dunia dengan penelitian dan pengembangan teknologi serta secara aktif terlibat dalam globalisasi.¹⁹ Secara tidak langsung Hoyoverse dapat dengan mudah memperkenalkan budaya Tiongkok, kultur, hingga tempat pariwisata di dalam *Gim Genshin Impact* yang hingga saat ini setelah 2 tahun perilisannya masih sangat digemari dengan popularitas yang terus melonjak naik.

Gim tersebut sangat populer di Indonesia dan membuat Indonesia menyialip Jepang sebagai negara dengan pemain *Gim Genshin Impact* terbanyak di dunia pada

¹⁶ Wiki, Fandom. "Genshin Impact." *Genshin Impact Wiki*, 2021. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact.

¹⁷ miHOYO, "Genshin Impact – Step into a Vast Magical World of Adventure," [genshin.hoyoverse.com](https://genshin.hoyoverse.com/en/game), n.d., <https://genshin.hoyoverse.com/en/game>.

¹⁸ sam desatoff, "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>.

¹⁹ "About Us | Hoyoverse," [www.hoyoverse.com](https://www.hoyoverse.com/en-us/about-us), n.d., <https://www.hoyoverse.com/en-us/about-us>.

posisi ke-4²⁰. Dikarenakan *Genshin Impact* merupakan *Gim free-to-play action RPG* dunia terbuka yang menawarkan para pemain nya untuk melakukan eksplorasi secara mandiri ke berbagai tempat yang ada di dalam Gim banyak menarik perhatian para pemain Gim lama dan baru. Salah satu yang paling menonjol dari awal perilisan *Gim* ini adalah Liyue, sebuah tempat di dalam *Gim Genshin Impact* yang merepresentasikan Tiongkok. Dapat terlihat di dalam *Gim* (akan dibahas pada bagian analisis) arsitektur yang digunakan oleh pihak *developer* merupakan arsitektur khas bangunan Tiongkok yaitu *Fenghuang Ancient City* yang terletak pada provinsi hunan yang telah ada didirikan pada Dinasti Qing.²¹

Liyue digambarkan sebagai kota yang makmur dan menjadi pusat perekonomian Teyvat karena Liyue merupakan sebuah kota pelabuhan yang maju dan tertata. Selain dari infrastruktur kota di dalam *Gim* yang sangat merepresentasikan Tiongkok, mulai dari karakter, cerita di dalam *Gim*, makanan, pakaian, tarian, juga didasari oleh kebudayaan Tiongkok. Misalnya mengenai salah satu karakter yang diadaptasi dari Qilin, sebuah hewan mitologi Tiongkok yang bermakna kemuliaan, dalam *Gim* kemudian diadaptasi menjadi sebuah karakter wanita bernama Ganyu yang digambarkan sebagai seorang setengah dewa dan Qilin.²² Kemudian mengenai Vigilant Yaksha yang diadaptasi dari cerita mengenai

²⁰ “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/>.

²¹ UNESCO World Heritage Centre, “Fenghuang Ancient City,” UNESCO World Heritage Centre, accessed September 26, 2022, <https://whc.unesco.org/en/tentativelists/5337/>.

²² “Legenda Qilin, Hewan Mulia Kepercayaan Masyarakat Tionghoa,” *www.lingoace.com*, October 11, 2021, <https://www.lingoace.com/id/trending/legenda-qilin-hewan-mulia-kepercayaan-masyarakat-tionghoa/>.

dewa pelindung bernama Nezha.²³ Serta bagaimana dewa dan sistem kepercayaan yang semuanya diadaptasi dari taoisme aliran filsafat yang mempelajari kehidupan alam berasal dari Tiongkok.²⁴ Dengan kepopuleran *Gim Genshin Impact* di dunia terkhususnya Indonesia yang menempati urutan ke-4 sebagai negara dengan pemain *Gim Genshin Impact* terbanyak menyalip Jepang. Hal tersebut membawa Tiongkok dapat secara tidak langsung menggunakan salah satu instrumen *soft power*-nya dalam hal ini video Gim untuk memperkenalkan masyarakat Indonesia mengenai kebudayaan Tiongkok yang lebih dalam lagi.

Perusahaan Hoyoverse yang berperan aktif untuk mempromosikan Gim Genshin Impact di Indonesia dengan mengadakan acara resmi seperti *Dodoco Wish Event* yang berlokasi di dua kota besar yaitu Bandung dan Surabaya serta berlangsung selama 6 (enam) hari mulai tanggal 6 Januari 2023 hingga 12 Januari 2023.²⁵ Selain itu, Hoyoverse secara rutin setiap tahunnya mengadakan acara penggemar bertajuk HoyoFest sebagai perayaan tahunan bagi para penggemar atau komunitas Gim Genshin Impact untuk dapat berkumpul, acara tersebut dilakukan di Jakarta bertempat di cafe yang telah ditentukan dan juga terbuka untuk umum sehingga masyarakat dapat mengikuti acara tersebut.²⁶ Kemudian Hoyoverse sering

²³ Herman Tan, "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/>.

²⁴ Agnes Angelros Nevio, "Apa Yang Bisa Kita Pelajari Dari Filosofi Taoisme Asal Tiongkok? - Semua Halaman - National Geographic," nationalgeographic.grid.id, September 15, 2021, <https://nationalgeographic.grid.id/read/132889075/apa-yang-bisa-kita-pelajari-dari-filosofi-taoisme-asal-Tiongkok?page=all>.

²⁵ Mihoyo. 2023. "HoYoLAB - Official Community." Www.hoyolab.com. January 3, 2023. https://www.hoyolab.com/article/14776100?utm_source=sns&utm_medium=twitter&utm_id=2.

²⁶ developer, medcom id. 2021. "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>.

kali mengadakan *event offline* dengan menaruh *teleport waypoint*, ciri khas dari Gim Genshin Impact di Mal besar Indonesia seperti Mal Central Park, Jakarta dan membagikan *merchandise* gratis bagi para penggemar dan bagi masyarakat yang datang serta penasaran.²⁷

Hoyoverse menggunakan berbagai media untuk mempromosikan Gim Genshin Impact di Indonesia dengan tujuan untuk mendapatkan simpati dari masyarakat Indonesia, meskipun kepopuleran Gim Genshin Impact belum sampai pada tahap mendapatkan dukungan formal dari pemerintah Indonesia yang dimana berbeda dengan Gim asal Tiongkok lainnya namun Genshin Impact dapat menarik banyak perhatian masyarakat dan membuat usaha sepihak Tiongkok untuk mempengaruhi dan menaikkan reputasinya di Indonesia dapat perlahan dilakukan dan terealisasi secara bertahap. Di Indonesia sendiri, masyarakatnya banyak yang memandang negatif atau tingginya rasa sentimen negatif terhadap Tiongkok dikarenakan berbagai hal seperti bentuk kolektif anti-Tiongkok tahun 1998 yang membawa citra Tiongkok atau dikatakan etnis keturunan Tionghoa di Indonesia dipandang negatif.²⁸

Dibandingkan dengan kebudayaan Jepang dan Korea yang kini telah masuk ke Indonesia, kebudayaan Tiongkok tidak begitu populer di dalam masyarakat Indonesia. Jika Jepang mempunyai *cosplay, anime, manga, sushi*²⁹ yang menjadi

²⁷ Mihoyo. 2022. "Bertemu Dengan Teleport Waypoint Genshin Impact." Genshin.Hoyoverse.com. September 1, 2022. <https://genshin.Hoyoverse.com/id/news/detail/104364>.

²⁸ Irawan Santoso Suryo Basuki, "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>

²⁹ 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>.

ciri khas dan banyaknya diketahui oleh masyarakat Indonesia, dan Korea Selatan memiliki *Korean Wave*, lalu bagaimana dengan Tiongkok. Kembali pada perkembangan teknologi yang membawa jarak dan waktu diantara masyarakat global tidak lagi relevan membuat teknologi menjadi salah satu instrumen yang dapat digunakan Tiongkok untuk melakukan diplomasi. Secara formal, Tiongkok dan Indonesia telah bekerjasama sama di banyak bidang misalnya pembangunan kereta api cepat Jakarta Bandung dan kerjasama ekonomi³⁰, namun kerjasama tersebut berbentuk formal dan belum tentu menyentuh kalangan masyarakat, sehingga untuk memperkuat kerjasama antara Tiongkok dan Indonesia diperlukannya atensi dari publik dan citra yang dianggap baik oleh publik dari Tiongkok. Maka penggunaan *video Gim* menjadi salah satu langkah Tiongkok untuk membentuk citra tersebut sekaligus mempererat kerjasamanya dengan Indonesia.

Peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh bagaimana tindakan Tiongkok untuk memulihkan reputasinya kepada masyarakat Indonesia melalui Gim Genshin Impact dengan konten di dalam Gim tersebut banyak memuat kebudayaan Tiongkok. Karena perkembangan *video Gim* yang pesat secara Internasional dan memiliki banyak peminat mendorong Tiongkok untuk memanfaatkan peluang tersebut sebagai salah satu instrumen Diplomasi Publiknya. Kemudian peneliti merupakan salah satu pengguna langsung Gim tersebut sehingga sangat mengerti bagaimana Tiongkok memasukan berbagai unsur sejarah, kebudayaan, hingga

³⁰ Ikhsan Abdul Hakim, "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>.

pakaian dan norma di dalam Gim Genshin Impact. Secara akademik peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat digunakan untuk para peneliti lainnya yang memiliki minat dalam perkembangan Diplomasi Publik dan media yang digunakan; serta dapat digunakan sebagai bahan referensi jika memiliki ketertarikan yang sama.

1.2 Identifikasi Masalah

Salah satu tujuan Tiongkok untuk menggunakan instrumen *soft power*nya dalam hal ini melalui Gim *Genshin Impact* adalah memenuhi kepentingan negaranya dalam membangun citra yang positif di tatanan dunia internasional. Keinginan Tiongkok untuk membangun citra positifnya didasari dari perkembangan kekuatan ekonomi dan teknologi Tiongkok yang mendapat asumsi buruk dari barat dan menganggap bahwa perkembangan ekonomi tersebut sebagai sebuah ancaman. Dengan begitu Tiongkok melalui *Peaceful Development* berusaha untuk menunjukkan perkembangan ekonomi yang baik dan ditujukan untuk menjaga perdamaian internasional. Pada pidato bertajuk “*Enhance China’s Cultural Soft Power*” Desember 2014 lalu, Xi Jinping mendorong penyebaran *soft power* Tiongkok secara modern melalui platform publisitas yang luas dengan mengangkat nilai-nilai, budaya, dan kultur Tiongkok.³¹ Instrumen *Soft Power* sendiri dapat berbentuk kerjasama ekonomi dan kebudayaan guna menarik simpati banyak orang sehingga kepentingan nasional dapat terwujud.³² Tiongkok melalui

³¹ “Enhance China’s Cultural Soft Power,” en.qstheory.cn, n.d., http://en.qstheory.cn/2020-11/13/c_607602.htm.

³² Mohammad Shoelhi, *Diplomasi : Praktik Komunikasi Internasional* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011), 83–84.

perusahaan Hoyoverse menggunakan media *video Gim* sebagai instrumen *soft power* yang awalnya tidak diperkirakan dapat menarik banyak perhatian publik internasional nyatanya hal tersebut justru mendapatkan atensi publik yang luas.

Reputasi Tiongkok di kancah internasional tidak jauh dari pandangan negatif, meskipun Tiongkok telah melakukan banyak kerjasama dengan berbagai negara. Kemerosotan citra baik Tiongkok dikarenakan awal mula penyebaran virus COVID-19 yang akhirnya menyebabkan pandemi global, selain itu *trade-war* dengan Amerika Serikat di zaman pemerintahan Donald Trump turut membuat kemerosotan reputasi Tiongkok.³³ Kemerosotan reputasi tersebut membawa pemerintah Tiongkok berusaha untuk mengembalikan reputasinya terutama pada negara-negara yang menjadi mitra besar kerjasama. Salah satu mitra tersebut adalah Indonesia yang telah menjadi destinasi mitra dagang terbesar dan investasi Tiongkok, yang dimana juga merupakan negara tujuan impor sumber daya mineral dan mitra utama *Belt and Road Initiative*.³⁴ Kerjasama antara Tiongkok dan Indonesia memang terus menguat setiap tahunnya namun reputasi Tiongkok di masyarakat Indonesia tidak begitu baik, dan bagaimana Tiongkok dapat mengembalikan reputasi tersebut dan mengimplementasikan *peaceful development* adalah dengan diplomasi kebudayaan. Seperti yang diketahui bahwa di Indonesia kebudayaan asing yang cukup terkenal adalah Jepang dan Korea yang masing-masing sangat menarik atensi publik. Melalui *video Gim*, Tiongkok nyatanya dapat

³³ Zhang Yun, "Why China Gets a Bad Rap," China-US Focus, June 24, 2021, <https://www.chinausfocus.com/foreign-policy/why-china-gets-a-bad-rap>.

³⁴ Ji Siqu, "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>.

menarik atensi masyarakat Indonesia, semenjak perilisan Gim *Genshin Impact* di Indonesia banyak khalayak yang memainkan Gim tersebut mulai dari remaja hingga orang dewasa.

Kepopuleran *Genshin Impact* pada akhirnya membawa Tiongkok menyadari potensi yang ada pada *video Gim* tersebut untuk menyongsong citra baiknya diimbang kemerosotan reputasi di Indonesia. Melalui Gim *Genshin Impact*, Tiongkok menaruh kebudayaan tradisionalnya secara modern dan sebagai unsur besar di dalam Gim meskipun di dalam Gim tersebut bukan hanya mengambil unsur kebudayaan Tiongkok. Perlahan dengan adanya Gim *Genshin Impact* membawa dampak yang baik untuk citra Tiongkok di Indonesia karena intensitas masyarakat Indonesia yang tertarik pada kebudayaan Tiongkok meningkat dan secara tidak langsung membuat diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui Gim *Genshin Impact* di Indonesia berhasil. Sehingga menjadi menarik untuk mengetahui sejauh apa keberhasilan diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui Gim *Genshin Impact* terhadap Indonesia, mengapa Gim tersebut menarik atensi publik dan bentuk diplomasi yang ditunjukkan di dalam Gim *Genshin Impact* tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian pada periode waktu 2020-2023. Pembatasan periode ini dimulai pada tanggal 28 september 2020, mengacu pada hari dimana perilisan Gim *Genshin Impact* di Indonesia. Periode waktu ini dipilih karena ketiga tahun tersebut merupakan periode dimana Gim *Genshin Impact* dirilis dan menunjukkan atensi publik yang tinggi tidak terkecuali di Indonesia, sehingga menjadi menarik untuk melihat bagaimana *Genshin Impact* terus mengalami tingkat

kepopuleran yang meninggi di Indonesia pada periode waktu tersebut. Selain itu pada periode waktu tersebut masih berlangsungnya kemerosotan reputasi Tiongkok akibat pandemi COVID-19, perang dagang (*trade war*) antara Tiongkok dan Amerika Serikat sedangkan pada periode waktu tersebut kerjasama Indonesia dan Tiongkok menguat sembari upaya diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui berbagai media tidak terkecuali Gim. Kemudian peneliti menjelaskan peran pemerintah secara umum mengenai perkembangan video Gim dan tidak tertuju pada Genshin Impact saja.

Selain itu, peneliti juga membatasi penelitian pada aktor yang diteliti yaitu pemerintah Tiongkok, perusahaan Hoyoverse, serta publik atau masyarakat Indonesia. Dalam hal ini, pemerintah Tiongkok dipilih sebagai aktor penting untuk mendukung diplomasi kebudayaan, perusahaan Hoyoverse sebagai aktor yang berperan untuk menarik atensi publik dalam hal ini adalah masyarakat Indonesia, serta publik yang secara langsung berinteraksi dengan Gim dan merupakan target dari diplomasi kebudayaan yang dilakukan oleh pemerintah Tiongkok. Sedangkan dalam hal ini pemerintah Indonesia merupakan aktor yang menjembatani bagi Tiongkok untuk menjangkau masyarakat Indonesia lebih luas melalui Gim buatan Tiongkok.

Pemerintah Indonesia melihat potensi besar dari *video Gim* dan menarik minat untuk mendorong industri Gim domestik seperti perusahaan Agate untuk melakukan kolaborasi dengan sektor asing sehingga dapat dilihat bahwa Indonesia terbuka dengan masuknya kerjasama atau *Gim* asing dan tidak memperketat

regulasi domestiknya.³⁵ Pemerintah Indonesia juga telah menerapkan regulasi mengenai *video Gim* dan telah menatap *E-Sports* sebagai cabang olahraga melalui peraturan perundang-undangan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor: 034 Tahun 2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia mendefinisikan Esports sebagai cabang olahraga prestasi dan profesional dengan mempertandingkan gim yang diakui secara nasional oleh PBESI.³⁶ selain itu pemerintah telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana untuk *multi-event* olahraga *E-Sport* internasional maupun Nasional oleh Kemenpora.³⁷

Dengan begitu Tiongkok melalui perusahaan *video Gim*-nya dapat dengan mudah menjangkau masyarakat Indonesia untuk memenuhi kepentingan nasional Tiongkok dalam upaya Diplomasi Kebudayaan negaranya. Kemudian untuk mengatasi masalah yang diteliti, berfokus pada bagaimana keberhasilan diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui Gim *Genshin Impact* di Indonesia, bagaimana pengaruh Gim tersebut berdasarkan isi kontennya, dan apakah melalui Gim *Genshin Impact* citra di Tiongkok berubah di mata masyarakat Indonesia.

³⁵ 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.

³⁶ Pengurus Besar Esports Indonesia. "PERATURAN PENGURUS BESAR ESPORTS INDONESIA," March 17, 2023. <https://pbsi.org/files/034.PERATURAN%20PBESI%2004%20agustus%202021.pdf>.

³⁷ 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, March 30, 2021. <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah ditentukan, peneliti merumuskan sebuah pertanyaan penelitian yang dijawab dalam penelitian yaitu sebagai berikut :”Apakah upaya pemulihan reputasi Tiongkok terhadap Indonesia melalui diplomasi kebudayaan dalam Gim “Genshin Impact” pada tahun 2020-2023 Berhasil Dilakukan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah ditentukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keberhasilan dari upaya pemulihan reputasi Tiongkok terhadap Indonesia melalui gim Genshin Impact.
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan Tiongkok dalam melakukan Diplomasi Kebudayaan terhadap Indonesia melalui gim Genshin Impact.

1.6 Kegunaan Penelitian

Sementara itu, kegunaan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keilmuan dalam kajian studi Ilmu Hubungan Internasional khususnya pada bidang Diplomasi Kebudayaan.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Sebagai salah satu referensi bagi penstudi Hubungan internasional dalam mengkaji topik terkait yakni diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui Gim *Genshin Impact* terhadap Indonesia.

1.7 Kajian Pustaka

Peneliti mengkaji beberapa literatur yang berkaitan dengan topik yang kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Literatur pertama berjudul, “*Entertainment media, cultural power, and post-globalization: The case of China’s international media expansion and the discourse of soft power*” yang ditulis oleh Terry Flew. Dalam artikel ini, Flew membahas mengenai bagaimana Jepang dan Korea Selatan merupakan dua negara yang sangat mempengaruhi pembuatan keputusan Tiongkok dalam strategi soft Power melalui unsur kebudayaan.³⁸ Jepang tersendiri merupakan pemimpin Asia dalam mempromosikan identitas nasionalnya yang khas di kawasan Asia melalui produk budaya populer komersialnya, seperti film animasi Jepang (anime), dan manga. Promosi identitas melalui kebudayaan tersebut nyatanya dapat melunakan sentimen anti-Jepang dan mampu menaruh citra positif di kancah internasional terhadap Jepang dengan melalui promosi serta pertukaran budaya. Tidak jauh berbeda dengan Korea Selatan yang mampu membangun kekuatan budaya sebagai instrumen diplomasi di kawasan Asia, Popularitas film Korea, Drama TV, hingga maraknya musik populer

³⁸ Terry Flew, “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>.

atau seringkali disebut sebagai the “korean wave” (*hallyu*) dan seluruh komponen tersebut difasilitasi oleh pemerintah Korea Selatan untuk mengembangkan budaya sebagai bentuk industri.

Dalam strategi kekuatan budaya-nya sendiri, Tiongkok nyatanya telah banyak berinvestasi untuk media berita maupun media hiburan. Kekuatan yang dibentuk Tiongkok melalui Soft Pownya ini bertujuan untuk meningkatkan pengaruh Tiongkok dan menguatkan posisi Tiongkok di kedua media utama yaitu Pasar Amerika dan Eropa serta negara-negara berkembang. Pentingnya membangun kekuatan melalui instrumen soft power ini didasari persepsi Tiongkok bahwa citra baik merupakan komponen penting dari modernisasi berkelanjutan, serta kesadaran bahwa dengan kurangnya kehadiran dalam media global berkontribusi negatif secara internasional terhadap Tiongkok. Dengan investasi serta kerjasama pemerintah Tiongkok dengan media hiburan nasionalnya untuk mengembangkan instrumen “national champions” yang hanya sukses di media dan pasar global namun dapat juga menggunakan instrumen tersebut untuk mempromosikan konten mengenai identitas budaya, nilai-nilai Tiongkok.

Literatur kedua adalah “ *The realities of virtual play: video Gims and their industry in China*” yang ditulis oleh Yong Cao dan John D.H. Dowing. Dalam artikel ini Cao dan Dowing membahas mengenai bagaimana dalam industri video Gim di Tiongkok, pemerintah secara aktif terlibat dalam pengembangan video Gim tersebut dengan tujuan pertumbuhan industri Gim dalam dengan target yang

nantinya didominasi oleh para pemain non-negara.³⁹ Keterlibatan pemerintah Tiongkok dalam pembuatan video Gim ini dapat mendorong adanya sistem sensor yang kuat di dalam video Gim, kuatnya nilai nilai budaya, dan mendorong perusahaan developer Gim domestik untuk mengembangkan Gim online ‘sehat’ yang disponsori oleh negara dan merupakan bagian dari upaya berkelanjutan negara untuk membentuk industri budaya guna melawan konten asing (barat) terutama di kalangan anak muda. Tiongkok berhasil memusatkan kembali (*‘recentering’*) pasar Gim online di Asia Timur, yang dimana pergeseran tersebut dihadapi oleh Korea Selatan. Dalam waktu singkat Gim Tiongkok dapat menarik perhatian domestik dan berkembang menjadi Asia Tenggara yang dimana Gim Tiongkok tidak hanya memasuki pasar rivalnya Korea Selatan namun merambah ke pasar Vietnam. fenomena ini apakah merupakan awal dari penyebaran produk budaya Tiongkok dalam bentuk Gim online di seluruh dunia, karena sikap ambisius raksasa industri Gim Tiongkok untuk menjadi kekuatan yang tangguh untuk menunjukkan identitasnya di kancah internasional.

Literatur selanjutnya berjudul “*Making public policy fun: How political aspects and policy issues are found in video games*” yang ditulis oleh Fitriawan Akbar dan Bevaola Kusumasari. Dalam artikel ini membahas mengenai bagaimana aspek politik dapat ditemukan di dalam permainan video Gim tertentu dan bagaimana video Gim merupakan instrumen yang telah berkembang menjadi arus utama media karena menunjukkan bahwa anak-anak, remaja, dan dewasa muda

³⁹ 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>.

cenderung menikmati dan terbiasa dengan video Gim di keseharian mereka. Video Gim digunakan sebagai praktik media baru karena berbeda dengan televisi yang dimana orang hanya dapat menonton, video Gim dapat membuat orang terlibat secara intens dan berpartisipasi dalam video Gim yang mereka mainkan, maka tidak jarang video Gim menjadi instrumen bagi negara untuk memenuhi kepentingan nasionalnya. *Genshin Impact* seperti contohnya, di dalam Gim tersebut kata-kata Taiwan dan Hong-Kong disensor dalam obrolan Gim. Sensor tersebut dilakukan oleh Tiongkok karena mengklaim bahwa dua kata tersebut mengancam persatuan nasional Tiongkok.⁴⁰ Penggunaan video Gim sebagai instrumen ini nyatanya dapat membawa kepentingan nasional dan mengenalkannya pada masyarakat luas.

Literatur keempat berjudul “*Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations*” yang ditulis oleh Rhett Loban. Dalam artikel ini menjelaskan bagaimana video Gim dapat menjadi media pembelajaran untuk masyarakat luas; video game yang memiliki tema peperangan dapat mendorong para pemainnya untuk mengetahui lebih banyak mengenai dinamika peristiwa sejarah dan risiko yang dihadapi oleh aktor sejarah didalam masa peperangan selain itu dapat juga menjadi sarana pembelajaran politik seperti dalam *SimCity* yang mengajarkan konsep mengenai bagaimana sistematika pemerintahan Amerika Serikat, pemain dituntut untuk melakukan berbagai *quest* yang berhubungan dengan politik untuk menyelesaikan misi atau pencapaian dalam *SimCity*. Artikel ini juga menggunakan

⁴⁰ Fitrawan Akbar and Bevaola Kusumasari, “Making Public Policy Fun: How Political Aspects and Policy Issues Are Found in Video Games,” *Policy Futures in Education*, July 16, 2021, 147821032110330, <https://doi.org/10.1177/14782103211033071>.

studi kasus pada video Gim bergenre *grand strategy* yang bernama *Europa Universalis IV*, yang dimana di dalam Gim tersebut pemain dapat memainkan peran sebagai sebuah bangsa dari abad pertengahan akhir hingga modern awal, pemain diharuskan untuk melakukan perdagangan, melakukan administrasi kenegaraan, melakukan diplomasi, kolonisasi hingga peperangan. Video Gim ini dapat dimainkan oleh masyarakat luas sehingga konten di dalam Gim yang berisi sejarah Eropa, hingga pengenalan dalam permasalahan Hubungan Internasional dapat dijangkau dengan mudah dan semakin cepat. Loban berpendapat bahwa disiplin Hubungan Internasional saat ini memerlukan pemanfaatan media (video Gim) sebagai instrumen pengajaran yang lebih menyenangkan dan dapat diterima masyarakat luas.⁴¹

Relevansi keempat kajian pustaka diatas terhadap penelitian ini adalah, pada kajian pustaka pertama menjelaskan bagaimana Tiongkok menjadikan Jepang dan Korea sebagai negara yang mempengaruhi keputusan Tiongkok dalam upaya mengenalkan kebudayaannya. Tiongkok berinvestasi besar untuk Media dan berusaha untuk menggunakan berbagai cara agar kebudayaan Tiongkok dapat dikenal oleh masyarakat luas. Kajian pustaka kedua menjelaskan bahwa pemerintah Tiongkok sangat mendukung perusahaan-perusahaan Gim-nya untuk terus berkembang dan memastikan bahwa Gim-Gim yang nantinya dirilis memuat setidaknya unsur kebudayaan Tiongkok sehingga dapat dengan jelas terlihat upaya Tiongkok untuk menggunakan *Video Gim* sebagai salah satu instrumen diplomasi

⁴¹ Rhett Loban, "Digitising Diplomacy: Grand Strategy Video Games as an Introductory Tool for Learning Diplomacy and International Relations," *DiGRA '17 - Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference* 14, no. 1 (July 2017), http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/19_DiGRA2017_FP_Loban_Digitising_Diplomacy.pdf

kebudayaannya. Kajian pustaka ketiga dan keempat secara tersirat sama memuat bagaimana beberapa video Gim dapat membuat si pemain mengerti, mendapatkan informasi yang berada di dalam Gim tersebut, sehingga dapat menjadi media yang tepat jika digunakan untuk memperkenalkan suatu kebudayaan apalagi Gim ini bersifat dapat dimainkan berulang.

1.8 Kerangka Teori

Hubungan Internasional adalah bidang akademik atau keilmuan yang mempelajari tentang interaksi hubungan, dinamika relasi yang terjadi antara negara dunia dan aktor-aktor internasional lain. Interaksi hubungan yang dimaksud ini mencakup seluruh aktivitas yang menyangkut kebijakan dari pemerintah suatu negara, organisasi internasional, organisasi non-pemerintah, serta perusahaan-perusahaan multinasional.⁴² Inti dari hubungan internasional adalah sistem internasional suatu negara yang dibentuk oleh negara-negara berdaulat karena adanya kebutuhan untuk melakukan interaksi dengan negara lain dalam rangka memenuhi kepentingan negaranya masing-masing. Interaksi yang dilakukan dengan negara lain tersebut ditujukan untuk menjamin kebijakan negara serta keamanan dan kesejahteraan dari warga negaranya. Meskipun sistem internasional adalah penting namun dapat memicu resiko karena hubungan yang dapat dibentuk negara bukan hanya kerjasama yang damai namun juga konflik yang kemudian berdampak pada setiap individu di dalam negara.

⁴² Richard Jackson, Georg Sørensen, and 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.

Dalam melakukan hubungan internasional, setiap negara membutuhkan ‘pengaruh’ terhadap negara lain guna mencapai kepentingan negaranya. Salah satu instrumen yang digunakan negara untuk melakukan ‘pengaruh’ adalah melalui diplomasi. Menurut Harold Nicolson, diplomasi merupakan bentuk pengelolaan hubungan internasional dengan menggunakan negosiasi, dimana dijalankan oleh utusan negara seperti duta besar dan diplomat.⁴³ Diplomasi publik merupakan instrumen pemerintah untuk memobilisasi atau berkomunikasi dengan menarik publik dari negara lain. Diplomasi publik ini tidak hanya berusaha menarik perhatian pemerintah dari negara lain namun juga berusaha menarik perhatian masyarakat asing dengan memperlihatkan sumber daya potensial tersebut misalnya saja dengan melalui budaya. Namun perlu diperhatikan bahwa nilai, budaya, dan kebijakan suatu negara jika tidak menarik maka diplomasi publik ini tidak dapat menghasilkan *soft power*. Misalnya jika suatu negara ingin memperkenalkan budaya, kebijakan, atau nilai kepada negara lain dan tidak sesuai dengan kebiasaan atau budaya masyarakat negara tersebut maka dapat memicu penolakan dari pada keberhasilan dari upaya *soft power* tersebut, contohnya suatu negara ingin mengeksport film-film Hollywood yang cenderung bebas kepada negara-negara muslim konservatif.

Selain diplomasi publik, kini terdapat diplomasi kebudayaan yang memang ditujukan untuk memperkenalkan kebudayaan negara kepada negara tujuan, Diplomasi kebudayaan ini cenderung diartikan sebagai suatu usaha suatu negara untuk memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui aspek kebudayaan yang

⁴³ Harold George Nicolson and Nigel Nicolson, *Diplomacy* (Washington: Institute For The Study Of Diplomacy, 1988).

negaranya miliki, baik secara mikro seperti bahasa, pendidikan, olahraga, kesenian, ilmu pengetahuan, dan suatu tradisional misalnya pakaian, makanan, adat, dan sebagainya; maupun secara makro dengan menggunakan propaganda.⁴⁴ Diplomasi Publik dan Diplomasi kebudayaan ini memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menarik atensi publik negara sasaran guna meningkatkan reputasi atau citra negaranya. Pentingnya reputasi atau citra suatu negara ini dikarenakan jika respon positif (reputasi yang baik) oleh publik terhadap suatu negara mengarah kepada opini publik yang juga positif dan mendorong negara tersebut mendapatkan dukungan publik dari negara lain.⁴⁵ Diplomasi melalui kebudayaan seringkali dikaitkan dengan acara resmi yang diselenggarakan oleh pemerintah karena mengkaitkan dengan hal tidak resmi seperti pertukaran bahasa melalui antar individu dua negara dirasakan terlalu luas ruang lingkungannya namun nyatanya perbedaan yang mendasar dari diplomasi kebudayaan dengan diplomasi yang bukan kebudayaan adalah ciri pelaku dan sasarannya⁴⁶. Dimana sasaran utama dari diplomasi kebudayaan adalah masyarakat suatu negara-bangsa dan bukan secara langsung kepada pemerintahnya dan didasari dari pola komunikasinya yang beragam.

Diplomasi kebudayaan ini seringkali dilakukan oleh aktor-aktor diluar pemerintah yang dimana kelompok bisnis, aktivis, lembaga non-pemerintah (NGO), hingga kalangan profesional dapat mengambil peran dalam upaya

⁴⁴ Tulus Warsito and Wahyuni Kartikasari, *Diplomasi Kebudayaan : Konsep Dan Relevansi Bagi Negara Berkembang : Studi Kasus Indonesia* (Yogyakarta: Ombak, 2007), 4.

⁴⁵ 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>.

⁴⁶ Tulus Warsito, op. cit, hlm 17.

perwujudan kepentingan nasional suatu negara.⁴⁷ Terdapat sebuah konsep yaitu *Multi-track Diplomacy* (Diplomasi Multijalur) yang mengkaji bagaimana proses perdamaian internasional sebagai suatu sistem kehidupan untuk berkontribusi dalam proses *peacemaking* dan *peacebuilding* di lingkup internasional. Istilah tersebut mengacu pada penggunaan seluruh upaya dari para aktor dalam pelaksanaan politik luar negeri dan menipiskan sekat tebal yang semula memisahkan aktor internasional dan aktor domestik dalam mengelola diplomasi.⁴⁸ *Multi-track diplomacy* menggambarkan adanya perubahan perilaku dari diplomasi yang sebelumnya hanya dilakukan oleh petinggi negara kini telah menjadi bagian dari aktivitas publik atau *non-state actor* pada umumnya. Konsep ini mencakup sembilan jalur (*track*) diplomasi yaitu; jalur pertama adalah *Government*, dengan perwujudan perdamaian melalui diplomasi antar negara yang mencakup pembuatan kebijakan dan melalui diplomasi resmi dan formal dari pemerintah; jalur kedua adalah *Non-government/Professional* dengan mewujudkan perdamaian melalui resolusi konflik dengan menganalisa, mencegah serta menyelesaikan suatu konflik dengan upaya yang dilakukan yang bersifat preventif, penyelesaian dan, menjaga hubungan baik oleh aktor negara maupun non-negara; jalur ketiga adalah *Business* dengan peran dalam mewujudkan penyediaan kesempatan untuk melakukan kegiatan bisnis kepada masyarakat; jalur keempat *Private Citizen*, dengan

⁴⁷ Tulus Warsito dan Wahyuni Kartikasari, *Diplomasi Kebudayaan : Konsep Dan Relevansi Bagi Negara Berkembang : Studi Kasus Indonesia* (Yogyakarta: Ombak, 2007), hlm 3–5.

⁴⁸ Mohammad Shoelhi, *Diplomasi : Praktik Komunikasi Internasional* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2011), 81–82.

mewujudkan mewujudkan perdamaian melalui keterlibatan personal dan berkontribusi dan turut serta dalam kegiatan pembangunan dan perdamaian.⁴⁹

Kemudian jalur kelima adalah *Research, Training, and Education* dengan perwujudan perdamaian melalui pembelajaran/pendidikan. Untuk ini, terdapat tiga kajian di dalamnya yaitu penelitian yang berhubungan dengan institusi pendidikan, program pelatihan yang menyediakan keahlian praktisioner seperti negosiasi, mediasi, serta edukasi yang mencakup berbagai aspek global tentang studi lintas-budaya; jalur keenam adalah *Activism*, diwujudkan dengan adanya advokasi atau dengan bentuk protes dukungan yang ditujukan misalnya untuk perdamaian atau mengenai kebijakan tertentu yang diambil oleh pemerintah; jalur ketujuh adalah *Religion*, yang menggambarkan perwujudan perdamaian melalui kepercayaan. Di sini dipelajari bagaimana suatu kepercayaan dan kegiatan yang berorientasi perdamaian oleh komunitas-komunitas spiritual dan religius.⁵⁰

Selanjutnya jalur kedelapan adalah Pendanaan (*funding*) atau perwujudan perdamaian melalui penyediaan aset. Hal ini berhubungan langsung dengan komunitas-komunitas funding yakni baik yayasan maupun filantropis individual yang mampu menyediakan dukungan finansial untuk berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh jalur-jalur lain; dan terakhir jalur kesembilan adalah komunikasi dan media (*Communications and the Media*) sebagai wujud perdamaian melalui informasi. Semua orang berhak menyuarakan opininya melalui media cetak, radio,

⁴⁹ Dadang Ilham K. Mujiono and Frisca Alexandra, "MULTI TRACK DIPLOMACY Teori Dan Studi Kasus," ed. Uni W. Sagena, November 2019, <https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/5247/Multy%20Track%20Diplomacy.pdf?sequence=1>. Hlm 7-8.

⁵⁰ Ibid, hlm 9.

film, sistem elektronik, bahkan seni. Media tersebut dapat menjadi sarana edukasi, menganalisa suatu isu, serta mampu mengubah keadaan ketika opini publik telah terbentuk.⁵¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *multi-track diplomacy* jalur pertama yaitu *government* yang dimana dalam hal ini pemerintah Tiongkok turut andil dalam mengawasi permainan yang dirilis dan melihat apakah permainan tersebut memuat unsur kebudayaan Tiongkok, dan jalur kesembilan yaitu komunikasi dan media (*Communications and the Media*) karena melihat bahwa Genshin Impact merupakan media yang digunakan Tiongkok untuk menjadi sarana edukasi terhadap kebudayaan Tiongkok dan diperuntukan untuk mengubah opini publik masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok.

1.9 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif. Metode kualitatif ini merupakan pengambilan data yang tidak memiliki unsur angka dan berbentuk dalam narasi yang mendasarkan pada adanya hubungan antara variabel yang sedang diteliti⁵². Metode kualitatif ini menekankan pada pengamatan suatu fenomena dan diteliti mengarah pada substansi makna dari fenomena tersebut, maka penelitian kualitatif ini sangat terpengaruh dengan bagaimana fenomena tersebut ditulis. Metode kualitatif ini memiliki sifat induktif, terlepas dari data numerik, adanya keterlibatan partisipan, tidak mengikuti langkah metode ilmiah

⁵¹ Ibid, hlm 10.

⁵²Daru Nur Dianna, "Analisis Data Kualitatif Dan Kuantitatif," ResearchGate (unknown, March 20, 2020), https://www.researchgate.net/publication/340063433_Analisis_Data_Kualitatif_dan_Kuantitatif.

namun lebih pada pencarian makna, menggunakan observasi dan/atau interview, serta adanya studi kasus.⁵³ dalam proses penelitiannya, metode kualitatif menggunakan data-data seperti transkrip, wawancara mendalam, observasi, studi pustaka, dan lain-lain. Kemudian, dalam bentuk metode kualitatif yang digunakan adalah metode analisis tekstual, yaitu bentuk analisis kualitatif yang menekankan penggunaan data dalam bentuk konten teks untuk memahami ide yang ada dan terkandung di dalamnya.⁵⁴

1.10 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, peneliti mengumpulkan data tekstual melalui pencarian secara dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring). Peneliti mencari menggunakan studi pustaka dan Netnografi sehingga peneliti mengkaji teks berupa buku, artikel jurnal, serta pemberitaan media massa yang dirasa relevan dengan fenomena yang peneliti teliti dan dapat menjelaskannya dengan baik. Selain itu, peneliti juga memastikan bahwa setiap data yang digunakan merupakan data terpercaya dan dari sumber yang kredibel sehingga penelitian dapat dilakukan dengan sesuai. Selanjutnya, peneliti juga berupaya mengumpulkan data primer lainnya dengan melakukan wawancara secara dalam jaringan dan angket menggunakan *google form*.

⁵³ 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>.

⁵⁴ "Methods Map," Sage Research Methods, accessed March 29, 2022, <https://methods.sagepub.com/methodsmap/textual-analysis>.

1.11 Sistematika Pembahasan

Pada bab 1. peneliti berfokus pada pembahasan masalah yang dimana pada bab ini peneliti menjabarkan mengenai fenomena dalam latar belakang masalah. Kemudian peneliti mengidentifikasi masalah dari fenomena yang diteliti. Setelah masalah berhasil diidentifikasi, peneliti melakukan pembatasan masalah serta menjelaskan tujuan dan kegunaan penelitian. Selanjutnya peneliti merumuskan pertanyaan penelitian yang dijawab dalam penelitian ini. Kemudian peneliti menyertakan beberapa kajian literatur yang relevan pada fenomena yang diambil untuk digunakan. Dan dilanjutkan dengan penjelasan teori dalam kerangka teori. Kemudian peneliti menjelaskan metode penelitian, teknik pengumpulan data dan sistematika pembahasan.

Pada bab 2. peneliti menjelaskan mengenai apakah faktor kemerosotan reputasi Tiongkok secara Internasional dan bagi masyarakat Indonesia dan bagaimana Tiongkok menggunakan instrumen Diplomasi Publiknya melalui Gim *Genshin Impact* yang nantinya mengerucut pada pelaksanaannya di Indonesia. Peneliti membahas isi, cerita, nilai kebudayaan yang berada di Gim *Genshin Impact*. hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai diplomasi kebudayaan Tiongkok melalui Gim *Genshin Impact* terhadap Indonesia

Pada bab 3. peneliti menganalisis bagaimana perubahan citra Tiongkok di publik Indonesia serta perkembangannya seiring dilaksanakannya diplomasi kebudayaan Tiongkok dalam bentuk video Gim. Peneliti menjabarkan bagaimana diplomasi kebudayaan melalui Gim ini kemudian membantu Tiongkok dalam mencapai kepentingannya.

pada bab 4. Peneliti menutup dan menyimpulkan hasil penelitian.