

## BAB IV

### KESIMPULAN

Berdasarkan pertanyaan penelitian “**Bagaimana *Genshin Impact Game* mendukung diplomasi budaya dengan membantu menyebarkan budaya Tiongkok di AS?**”, dapat disimpulkan bahwa *game* yang diciptakan oleh *Hoyoverse* selaku penyebar budaya melalui bentuk media baru menjadi instrumen diplomasi budaya Tiongkok yang sukses. Kesuksesan *game* terlihat jelas dari banyaknya jumlah peminat dan pemain *Genshin Impact Game* di AS. Penyebaran budaya dalam berbagai bidang, seperti seni budaya, tempat wisata, makanan, bahasa lokal, hingga perayaan mendapat respon baik dari para pemain di AS. Warga dan pemain AS memuji dan mengapresiasi keberadaan unsur budaya yang ditampilkan baik dalam *game* maupun media lainnya seperti akun *YouTube Genshin Impact Game* dan *Twitter*. Tidak sedikit dari pemain AS yang ikut merayakan dan menyebarkan budaya Tiongkok tersebut dalam kehidupan masing-masing di AS.

Negara Republik Rakyat Tiongkok memiliki nilai-nilai kebudayaan yang dapat dipergunakan sebagai *soft power*. Oleh karena itu, Tiongkok berusaha mendapatkan perhatian masyarakat internasional dan menciptakan kesan yang baik tentang negaranya di masyarakat internasional. Presiden Tiongkok Xi Jinping menekankan bahwa perlu dilakukan banyak hal untuk memperbaiki dan menjelaskan konsep Tiongkok, memperluas platform internasional, dan membuat budaya Tiongkok dikenal melalui komunikasi internasional. Selain itu, tujuannya lainnya adalah untuk meningkatkan kekuatan internasional Tiongkok dan

mendorong *peaceful rise* untuk menjadi kekuatan yang kuat, menghentikan perdebatan global tentang "ancaman Tiongkok". Hal ini menunjukkan bahwa Presiden Xi Jinping ingin membangun citra positif Tiongkok di mata dunia dan menghindari persepsi negatif tentang negaranya. Dengan melakukan langkah-langkah ini, Tiongkok berharap dapat memperoleh dukungan dan pengakuan dari masyarakat internasional serta memperkuat posisi dan pengaruhnya dalam hubungan internasional. Salah satu upaya yang dilakukan oleh Tiongkok adalah melalui promosi budaya Tiongkok melalui media internasional dan pertukaran budaya dengan negara-negara lain. Selain itu, Tiongkok juga aktif mengadakan acara-acara budaya seperti festival seni dan pertunjukan tradisional untuk memperkenalkan kekayaan budayanya kepada dunia. Hal tersebut telah dilakukan lewat media *Genshin Impact Game*.

Pada era digitalisasi dan internet, *Genshin Impact Game* telah berkembang menjadi alat yang kuat untuk berkomunikasi budaya selain sebagai *game* yang inovatif. *Game* ini mendorong pemahaman dan apresiasi lintas budaya dengan menantang stereotip dan memanfaatkan kemampuan media untuk menghubungkan beragam audiens. Ketika batasan antara hiburan dan diplomasi semakin menyatu, *Genshin Impact Game* berdiri sebagai bukti potensi transformasi video *game* dalam membentuk persepsi global dan membina keharmonisan budaya di dunia yang saling terhubung. Dengan *gameplay* yang menarik dan cerita yang mendalam, *Genshin Impact Game* mampu menarik minat pemain dari berbagai latar belakang budaya. Selain itu, *game* ini juga menyediakan fitur komunikasi dalam *game* yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan pemain lain

dari seluruh dunia. Hal ini membuka peluang untuk pertukaran budaya yang lebih luas.

Instrumen yang efektif untuk menyebarkan budaya Tiongkok ke seluruh dunia, melampaui batas budaya dan geografis terdapat dalam *Genshin Impact Game*. *Game* ini telah menjadi aktor diplomasi budaya yang mendorong apresiasi lintas budaya melalui representasi yang cermat, desain karakter yang beragam, aksesibilitas multibahasa, dan komunitas yang berkembang di seluruh dunia. Seiring dengan pertumbuhan industri *game*, *Genshin Impact Game* menunjukkan potensi video *game* sebagai media global untuk pertukaran budaya. *Genshin Impact Game* telah melampaui tujuan awalnya sebagai sebuah fenomena *game* dan telah berkembang menjadi fenomena budaya yang menghubungkan Timur dan Barat. *Genshin Impact Game* telah menjadi alat yang efektif untuk mempromosikan warisan Tiongkok di Amerika Serikat dengan memadukan elemen budaya Tiongkok secara rumit ke dalam cerita, visual, bahasa, dan musiknya. *Game* ini telah meningkatkan pemahaman dan apresiasi para pemain AS terhadap kekayaan budaya Tiongkok melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, beredukasi, dan berinteraksi lintas budaya. Ini telah meninggalkan jejak yang tak terhapuskan pada lanskap diplomasi budaya di era modern. *Genshin Impact Game* juga telah membantu memperluas pemahaman dan apresiasi budaya Tiongkok di kalangan pemain di seluruh dunia, terutama di AS. Dengan popularitasnya yang terus meningkat, *game* ini telah menjadi platform yang kuat untuk memperkenalkan aspek-aspek budaya Tiongkok kepada masyarakat global, mempromosikan toleransi dan saling pengertian antarbudaya.

Keberhasilan fenomena budaya tersebut dapat terlihat dari banyaknya pemain *Genshin Impact Game* di AS yang kini mengapresiasi budaya yang ditampilkan dalam *game*. Salah satu bentuk budaya yang paling banyak diperbincangkan adalah pada pertunjukan opera tradisional yang dilakukan oleh *YunJin* pada acara perayaan imlek tahun 2022. Penampilan opera klasik yang sangat berbeda dari penampilan opera lainnya menarik perhatian banyak pemain. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pemain yang semakin meningkat dan semakin mengapresiasi kekayaan budaya yang disajikan dalam permainan tersebut. Banyak artikel dan tulisan sosial media yang membicarakan bagaimana pertunjukan tersebut menimbulkan rasa apresiasi dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi mengenai budaya Tiongkok lainnya. Para pemain menunjukkan minat yang besar terhadap desain, lanskap, dan cerita rakyat Tiongkok yang erat dengan keragaman budaya Tiongkok. Mereka terpesona dengan keindahan visual yang disajikan dalam *game* ini, serta keakraban dengan mitologi dan legenda Tiongkok yang dihadirkan secara autentik. Para pemain juga menikmati eksplorasi dunia *game* yang luas, yang memungkinkan mereka untuk mengenal lebih dalam tentang budaya Tiongkok melalui berbagai elemen interaktif. Dapat disimpulkan bahwa keberadaan Budaya Tiongkok yang ditampilkan dalam *Genshin Impact Game* telah berhasil menarik minat banyak pemain di AS.

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan karena hanya berfokus pada upaya penyebaran budaya lewat media baru berupa *Genshin Impact Game*. Keterbatasan dari segi analisis hanya menggunakan sumber studi kasus saja, tanpa didukung dengan wawancara dengan aktor langsung yaitu pembuat *game* dan

pemain *Genshin Impact Game* di AS. Penelitian ini diharapkan dapat dilanjutkan oleh peneliti-peneliti yang berminat membahas topik serupa dengan menambahkan dampak upaya penyebaran budaya yang dilakukan, serta menambahkan sumber dari wawancara dengan aktor-aktor terkait serta wawancara dengan pemain *Genshin Impact Game* di AS secara langsung. Terakhir, peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

## Daftar Pustaka

### Buku

- Cull, Nicholas J. *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: FIGUEROA PRESS, 2009.
- Hodkinson, Paul. *Media Culture and Society an Introduction Second Edition*. London: SAGE Publications Ltd, 2017.
- McLuhan, Marshall. *The medium is the message*. Corte Madera: Gingko Press, 2005.
- Nye, Joseph S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New Delhi: Knowledge World, 2012.
- Roberts, Priscilla. *The power of culture encounters between China and the United States*. Newcastle , New South Wales: Cambridge Scholars Publishing, 2016.

### Artikel Jurnal

- Annisa, Yolanda. "Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan Soft Power Jepang Periode 2014-2018," 2022.
- Becard, Danielly Silva, and Paulo Menechelli Filho. "Chinese Cultural Diplomacy: Instruments in Tiongkok 's Strategy for International Insertion in the 21st Century." *Revista Brasileira de Política Internacional* 62, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.1590/0034-7329201900105>.
- Cao, Jiepin. "The #StopAsianHate Movement on Twitter: A Qualitative Descriptive Study." *International journal of environmental research and public health*. U.S. National Library of Medicine, 2021. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35409440/>.
- Darmastuti, Ari, Astiwi Inayah, Khairunnisa Simbolon, and Moh. Nizar. "Social Media, Public Participation, and Digital Diplomacy." *Proceedings of the 2nd International Indonesia Conference on Interdisciplinary Studies (IICIS 2021)*, 2021. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211206.006>.
- Dewi, Fauzia, and Intan Mutiaz. *Muatan Budaya China dalam Desain Karakter YunJin Game Genshin Impact*, 2023.
- Espinola, Rodriguez Amanda. "Video Games as Tools for Non-State Cultural Diplomacy: A Case Study of the Video Game Never Alone." Thesis, University of Colorado, 2021.
- Flew, Terry. "Entertainment Media, Cultural Power, and Post-Globalization: The Case of Tiongkok's International Media Expansion and the Discourse of

- Soft Power.*” *Global Media and Tiongkok* 1, no. 4 (2017): 278–94. <https://doi.org/10.1177/2059436416662037>.
- Golan, Guy J., Sung-Un Yang, and Dennis F. Kinsey. *International Public Relations and Public Diplomacy*. New York, New York: Peter Lang, 2015.
- Jaya, Ramadana, Setyasih Harini, and GPH Dipokusumo. “Film Anime Dragon Ball Sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang,” 1, 4 (2021).
- Kepplinger, Hans Mathias. “Mediatization of Politics: Theory and Data.” *Journal of Communication* 52, no. 4 (December 1, 2002): 972–86. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2002.tb02584.x>.
- Kortti, Jukka. “Media History and the Mediatization of Everyday Life.” *Media History* 23, no. 1 (July 20, 2016): 115–29. <https://doi.org/10.1080/13688804.2016.1207509>.
- Kortman, Rens. *The Culture Driven Game Design Method: Adapting Serious Games to the Players’ Culture*, 2014. [https://www.researchgate.net/publication/265726344\\_The\\_Culture\\_Driven\\_Game\\_Design\\_Method\\_Adapting\\_Serious\\_Games\\_to\\_the\\_Players'\\_Culture](https://www.researchgate.net/publication/265726344_The_Culture_Driven_Game_Design_Method_Adapting_Serious_Games_to_the_Players'_Culture)
- Kurilla, Robin. “‘Kung Flu’—the Dynamics of Fear, Popular Culture, and Authenticity in the Anatomy of Populist Communication.” *Frontiers in Communication* 6 (2021). <https://doi.org/10.3389/fcomm.2021.624643>.
- Li, Jian, and Eryong Xue. “‘The Rising Soft Power’: An Educational Foreign Exchange and Cooperation Policy Conceptual Framework in Tiongkok.” *Educational Philosophy and Theory*, 2022, 1–10. <https://doi.org/10.1080/00131857.2022.2060814>.
- Liu, Xin. “Tiongkok’s Cultural Diplomacy: A Great Leap Outward with Chinese Characteristics? Multiple Comparative Case Studies of the Confucius Institutes.” *Journal of Contemporary Tiongkok* 28, no. 118 (2018): 646–61. <https://doi.org/10.1080/10670564.2018.1557951>.
- McDonald, John W. “The Institute for Multi-Track Diplomacy.” *Journal of Conflictology* 3, no. 2 (2012). <https://doi.org/10.7238/joc.v3i2.1629>.
- Otu, Ashley. “The Future of Gaming and Sport: The Rise of the e-Sports Industry in China.” *SSRN Electronic Journal*, 2019. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3623528>.
- Rahmatika, Rahmatika, Munawir Yusuf, and Leo Agung. “The Effectiveness of YouTube as an Online Learning Media.” *Journal of Education Technology* 5, no. 1 (2021): 152. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.33628>.

- Shliakhovchuk, Elena, and Adolfo Muñoz Garcia. "Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent Literature." *Educational Sciences: Theory & Practice* 20, no. 1 (2020): 40–58. <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.004>.
- Soetjipto, Ani. *Memaknai Hubungan Cina-Amerika Kontemporer: Implikasinya Untuk Kajian Politik Internasional* 08, no. 01 (September 2014).
- Timbuleng, Citra Megawati, and Djayadi Hanan. "Diplomasi Publik Korea Selatan Melalui K-Pop Era Moon Jae In." *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia* 3, no. 08 (2023): 811–19. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v3i08.654>.
- Tulloch, Kalika. *China Soft Power Offensive in the United States: Cultural Diplomacy, Media Campaigning, and Congressional Lobbying*, 2013. <https://core.ac.uk/download/pdf/148355628.pdf>.
- Verianto, Johni Robert. "Kebangkitan China Melalui Belt and Road Initiative Dan (RE)Konstruksi Hubungan Internasional Dalam Sistem Westphalia." *Jurnal Hubungan Internasional* 8, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.18196/hi.81141>.
- Yuan, Zhenjie, Junwanguo Guo, and Hong Zhu. "Confucius Institutes and the Limitations of China's Global Cultural Network." *China Information* 30, no. 3 (2016): 334–56. <https://doi.org/10.1177/0920203x16672167>.
- Zhang, Tong-Bo, and Liu Liu. "Improving the Soft Power of Chinese Culture and Enhancing the Countermeasures of Cultural Confidence." *Proceedings of the 3rd Annual International Conference on Education and Development (ICED 2018)*, 2018. <https://doi.org/10.2991/iced-18.2018.28>.

### Laporan

- Aakrit07xD. "How Many People Play Genshin Impact? 2023 Player Count." Charlie INTEL, 11 Desember 2023. <https://www.charlieintel.com/games/how-many-people-play-genshin-impact-player-count-190314/>.
- Blade, Social. "Genshin Impact's Youtube Stats (Summary Profile) - Social Blade." Genshin Impact's youtube stats (summary profile), 2023. <https://socialblade.com/youtube/c/genshinimpact>.
- Clement, J. "Distribution of video gamers in the United States in 2022, by age group." Statista. 29 Agustus 2023. <https://www.statista.com/statistics/189582/age-of-us-video-game-players/>.
- Clement, J. "Global: Video Games Number of Users 2017-2027." Statista. 4 Mei 2023. <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.



- Clement, J. "Topic: Genshin Impact." Statista, 2022. <https://www.statista.com/topics/10100/genshin-impact/>.
- Clement, J. "Video gaming in the United States - Statistics & facts." Statista. 18 Desember 2023. <https://www.statista.com/topics/8739/video-gaming-in-the-united-states/#topicOverview>
- Dixon, Stacy Jo. "X/Twitter: Number of Users Worldwide 2024." Statista, November 15, 2023. <https://www.statista.com/statistics/303681/twitter-users-worldwide/#:~:text=As%20of%20December%202022%2C%20X,five%20percent%20compared%20to%202022.>
- Kaisersays, Milagros. "Gaming Statistics 2023." TrueList. 25 Februari 2023. <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/#:~:text=Over%20227%20million%20people%20in,than%2065%20play%20video%20games.>
- Samanta, Orvill. "Genshin Impact Player Count, Revenue and Stats 2023." Priori Data 25 Agustus 2023. <https://prioridata.com/data/genshin-impact-player-count/>.

### Situs Web

- Aprilyani, Anggita. "Melihat Taman Nasional Huanglong, China, Yang Ada Di Gim Genshin Impact." Kumparan. 27 Oktober 2021. <https://kumparan.com/kumparantravel/melihat-taman-nasional-huanglong-china-yang-ada-di-gim-genshin-impact-1wnNyttcor0/1.>
- Armstrong, Crosby. "Video games Remain America's Favorite Pastime with More Than 212 Millions Americans Playing Regularly. Theesa. 10 Juli 2023. <https://www.theesa.com/news/video-games-remain-americas-favorite-pastime-with-more-than-212-million-americans-playing-regularly/#:~:text=The%20report%20reveals%20the%20number,about%20212.6%20million%20weekly%20players.>
- Baihaqi, Rafi. "Ternyata Asli! Ini 8 Lokasi Genshin Impact Yang Bisa Kamu Kunjungi Langsung." KINCIR.com, 17 Januari 2023. <https://kincir.com/game/pc-game/8-lokasi-genshin-impact-yang-bisa-kamu-kunjungi-di-dunia-nyata-qs3o7x6krsxkhk/>.
- Chinese Parade. "Chinese New Year and Festival Parade" Chinese Parade. Diakses pada 3 Januari 2024. <https://chineseparade.com/>.
- Chris "An Educational Thread of the Chinese Cultural and Historical Influences in Genshin Impact;" Twitter. 9 Desember 2021. <https://twitter.com/dokihrt/status/1468929250757525504.>

- Cohen, Maddy. "Genshin Impact: 10 Chinese Cultural Influences You Never Noticed." *TheGamer*. 29 Januari 2021. <https://www.thegamer.com/genshin-impact-chinese-cultural-influences/#the-power-of-constellations>.
- Contributors to Genshin Impact. "Lantern Rite." *Genshin Impact Wiki*, 2022. [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lantern\\_Rite](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lantern_Rite).
- Contributors to Genshin Impact. "Mihoyo." *Genshin Impact Wiki*, 2022. <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/MiHoYo>.
- Contributors to Genshin Impact. "Qiqi." *Genshin Impact Wiki*, 2022. <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Qiqi>.
- Curators, IMDB. "Genshin Impact." *IMDb*, 2023. <https://www.imdb.com/title/tt11585486/awards/>.
- Dooley, Ben, and Paul Mozur. "Beating Japan at Its Own (Video) Game: A Smash Hit from China." *The New York Times*. The New York Times. 16 Maret 2022. <https://www.nytimes.com/2022/03/16/business/genshin-impact-china-japan.html>.
- Edbert, Sean. "Tiongkok Kembali Setujui Izin Publikasi Game Baru, Tencent Dan Netease Kembali Didiskriminasi: Hybrid." *Hybrid.co.id*. Hybrid. 9 Juni 2022. <https://hybrid.co.id/post/izin-publikasi-game-tiongkok>.
- Encyclopaedia , New World. "Water Margin." Visit the main page, 2021. [https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Water\\_Margin](https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Water_Margin).
- Hoyoverse. "Genshin Concert Tour - Act.Hoyoverse.Com." *Genshin concert tour*, 2023. [https://act.hoyoverse.com/puzzle/hk4e/pz\\_XJro91snUM/index.html](https://act.hoyoverse.com/puzzle/hk4e/pz_XJro91snUM/index.html).
- Hoyoverse. "Genshin Impact." *Genshin impact – step into a vast magical world of adventure*, 2020. <https://genshin.hoyoverse.com/en/>.
- Impact, Genshin. "Genshin Impact." *YouTube*, 2023. <https://www.youtube.com/c/genshinimpact>.
- IMTD. "What Is Multi-Track Diplomacy?" *Institute for Multi-Track Diplomacy*. 14 Maret 2017. <https://imtdsite.wordpress.com/about/what-is-multi-track-diplomacy/>.
- Jiang, Sisi. "Genshin Impact's Latest Controversy Shows Games Can Be Powerful Ambassadors for Art." *Kotaku*. Kotaku. 15 Januari 2022. <https://kotaku.com/genshin-impacts-latest-controversy-shows-games-can-be-p-1848364714>.
- Kessler, Ana. "Mihoyo Received Recognition from Tiongkok's Ministry of Culture." *80lv*. 11 Oktober 2022. <https://80.lv/articles/genshin-impact-creators-received-recognition-from-china-s-ministry-of-culture-and-tourism/>.
- Koreanxwear. "List of all K-Pop groups from A to Z." *koreanxwear.com*. 14 November 2022. <https://koreanxwear.com/en/blogs/blog-k-pop/liste-groupes-kpop>.

- Landaverde, Raul. "Genshin Impact Reveals Another Collaboration With Pizza Hut." *Game Rant*. 2 Mei 2023. <https://gamerant.com/genshin-impact-pizza-hut-collaboration/>
- Maayot. "Jiangshi: Beyond the Zombie Legend in Chinese Culture." Maayot. 15 Augustus 2023. <https://www.maayot.com/blog/jiangshi-the-incredible-chinese-zombie/#>.
- Mazanko, Vlad. "Genshin Impact Is Twitter's Most Discussed Game of 2021, Surprising No One." *TheGamer*, January 11, 2022. <https://www.thegamer.com/genshin-impact-twitter-2021/>.
- miHoYo. "Honkai Impact 3." Honkai Impact 3 official site - fight for all that's beautiful in the world!, 2021. <https://honkaiimpact3.hoyoverse.com/global/en-us/fab>.
- Nabe-Chan. "Genshin Impact: An Analysis of Chinese Motifs on Liyu Characters." *geeknabe.com*. 1 Maret 2021. <https://geeknabe.com/blog/genshin-impact-an-analysis-of-chinese-motifs-on-liyue-characters/>.
- NYC, Anime. "Home." *Anime NYC*. 19 November 2023. <https://animenyc.com/>.
- Player, Active. "Genshin Impact." *The Game Statistics Authority : ActivePlayer.io* 21 Maret 2023. <https://activeplayer.io/genshin-impact/>.
- Publisher, Niko. "Game Regulations in Tiongkok: Everything You Need to Know." Niko. 1 Juli 2020. <https://nikopartners.com/game-regulations-in-china-everything-you-need-to-know/>.
- Sports, Essentially. "How Genshin Impact Is Putting China on the Tourism Map." *EssentiallySports*. 5 November 2020. <https://www.essentiallysports.com/how-genshin-impact-is-putting-china-on-the-tourism-map-esports-news/>.
- Tung, Yik. "China's Central Propaganda Department Takes over Regulation of All Media." *Radio Free Asia*. 11 Oktober 2020. <https://www.rfa.org/english/news/china/china-propaganda-03212018140841.html>.
- Tuting, Kristine "Kurusu". "Inside one of China's Genshin Impact-themed KFCs." *One Sport*. 1 Maret 2021. <https://www.oneesports.gg/gaming/inside-one-of-chinas-genshin-impact-themed-kfcs/>.
- UNESCO. "Cutting Edge: From Standing out to Reaching out: Cultural Diplomacy for Sustainable Development." *UNESCO.org*, 2022. <https://www.unesco.org/en/articles/cutting-edge-standing-out-reaching-out-cultural-diplomacy-sustainable-development>.
- Venkatraman, Sakshi. "Almost Half of All Asian Roles Serve as a Punchline, Study Finds." *NBCNews.com*. 5 Augustus 2021. <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/almost-half-all-asian-roles-serve-punchline-study-finds-n1276103#>.

Williams, Kenneth. "Everything there is to know about Liyue in Genshin Impact." Win.gg. 12 November 2021. <https://win.gg/news/everything-there-is-to-know-about-liyue-in-genshin-impact/>.

Xu, Beina. "Media Censorship in China." Council on Foreign Relations. Council on Foreign Relations, 2017. <https://www.cfr.org/backgrounder/media-censorship-china>.

Ye, Josh. "Games Should Impart Chinese Values, Beijing Officials Say at Conference." South Tiongkok Morning Post, September 28, 2020. <https://www.scmp.com/tech/policy/article/3103342/beijing-stresses-importance-games-imparting-chinese-values-inaugural>.

Yellowbrick. "Mastering Cultural Adaptation in Video Games." Yellowbrick, September 6, 2023. <https://www.yellowbrick.co/blog/entertainment/mastering-cultural-adaptation-in-video-games>.

## Media Sosial

Dish, Daily. "Dish Reacts To "Lantern Rite Promotional Video" & "A Journey of Art and Heritage." YouTube, 30 Januari 2023 [https://www.youtube.com/watch?v=rq\\_M0ut4Ecc&t=348s](https://www.youtube.com/watch?v=rq_M0ut4Ecc&t=348s).

Impact, Genshin. "A Journey of Art and Heritage - Adept Tales: New Year Woodblock Prints | Genshin Impact." YouTube, 24 Januari 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=jSzkRSi09O4&t=2s>.

Impact, Genshin. "Genshin Impact (@genshinimpact) | Twitter." Genshin Impact, 2023. <https://twitter.com/genshinimpact>.

Impact, Genshin. "Liyue's Cuisine Collection | Genshin Impact." YouTube, 2023. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqWr7dyJNgLKKHue5UOEdwdn7jqZnp09H>.

Impact, Genshin. "Story Teaser: The Divine Damsel of Devastation | Genshin Impact." YouTube, 6 Januari 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=EiAhMr6IJTQ>.

Morikitchen. "Morikitchen." YouTube, 2023. <https://www.youtube.com/@morikitchen>.

Twitter. "Feng." Feng, 2023. <https://twitter.com/Twitter>.

Twitter. "Https://Twitter.Com/Search?Q=shayan&src=typeahead\_click&f=top..." Genshin Chinese Culture, 2022. <https://twitter.com/jtisete/status/1569789755771994113>.

Ying. "Ying-莺." YouTube, 2022. <https://www.youtube.com/channel/UCdwCJM5ScKKKW7dQmDUIIdA>.