



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Hubungan Internasional Program
Sarjana

Terakreditasi Unggul

SK BAN PT No. 1853/SK/BAN/PT/Ak-PNB/S/V/2023

Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat:
Studi Kasus *Genshin Impact* Game

Skripsi

Oleh

Andrea Leonora Tjandra

6092001035

Bandung

2024



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Hubungan Internasional Program
Sarjana

Terakreditasi Unggul

SK BAN PT No. 1853/SK/BAN/PT/Ak-PNB/S/V/2023

Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat:
Studi Kasus *Genshin Impact* Game

Skripsi

Oleh

Andrea Leonora Tjandra

6092001035

Pembimbing

Prof. Sukawarsini Djelantik, Dra., M.Int.S., Ph.D.

Bandung

2024

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




Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Andrea Leonora Tjandra
Nomor Pokok : 6092001035
Judul : Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat: Studi Kasus
Genshin Impact Game

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Hari Kamis, 25 Januari 2024
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji


Ketua sidang merangkap anggota
Adrianus Harsawaskita, S.IP., M.A..

: 

Sekretaris
Prof. Sukawarsini Djelantik, Dra., M.I.S., Ph.D. :

: 

Anggota
Dr. Atom Ginting Munthe, M.S.

: 

Mengesahkan,
Pj. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Orpha Jane, S.Sos., M.M.

Surat Pernyataan

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Andrea Leonora Tjandra
NPM : 6092001035
Program Studi : Hubungan Internasional
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Judul : Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika
Serikat : Studi Kasus *Genshin Impact Game*

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 lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan 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, 22 Desember 2023



Andrea Leonora Tjandra

6092001035

Abstrak

Nama : Andrea Leonora Tjandra
NPM : 6092001035
Judul : Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat : Studi Kasus
Genshin Impact Game

Perkembangan diplomasi budaya telah menjadi salah satu tujuan utama negara untuk mengembangkan *soft power*. Selain itu, diplomasi kini telah beralih dari tradisional menuju digital guna mendorong adanya perubahan gaya diplomasi. Salah satu wadah penyebaran budaya lewat media digital adalah *Genshin Impact Game*. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti hendak meneliti “*Bagaimana Genshin Impact Game mendukung diplomasi budaya Tiongkok di AS?*” Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana *Genshin Impact Game* mendukung diplomasi budaya Tiongkok di AS untuk memperbaiki citra Tiongkok di AS. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, peneliti menggunakan teori diplomasi budaya dan diplomasi multijalur, dengan metode penelitian kualitatif. Peneliti memanfaatkan data deskriptif baik tertulis maupun lisan yang dapat diamati khususnya dengan studi kasus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa upaya penggunaan diplomasi budaya lewat media *game* dapat membantu Tiongkok dalam memberikan pemahaman budayanya terhadap dunia internasional, termasuk AS. Analisis yang dilakukan terhadap konten *Genshin Impact Game* menunjukkan bahwa *Genshin Impact Game* tidak hanya berperan dalam meningkatkan minat masyarakat AS untuk mempelajari bahasa dan berkunjung ke Tiongkok, tetapi juga merepresentasikan dan memberikan pemahaman terkait budaya tradisional serta nilai-nilai masyarakat Tiongkok secara keseluruhan. Dengan kata lain, tulisan ini menunjukkan bahwa *Genshin Impact Game* berhasil meningkatkan citra positif dan menyebarkan budaya Tiongkok ke AS.

Kata Kunci: Diplomasi Budaya, Tiongkok, Genshin Impact Game, AS

Abstract

Name : Andrea Leonora Tjandra

NPM : 6092001035

Title : *China's Cultural Diplomacy towards the United States: Genshin Impact Game Case Study*

The development of cultural diplomacy has become one of the main objectives of countries to develop soft power. In addition, diplomacy has now shifted from traditional to digital in order to encourage a change in the style of diplomacy. One of the platforms for spreading culture through digital media is the Genshin Impact Game. Based on this phenomenon, the researcher would like to examine "How does Genshin Impact Game support China's cultural diplomacy in the US?" The research was conducted with the aim of knowing how Genshin Impact Game supports China's cultural diplomacy in the US to improve China's image in the US. To answer this question, the researcher used the theories of cultural diplomacy and multichannel diplomacy, with qualitative research methods. Researchers utilize descriptive data both written and oral that can be observed, especially with case studies. Based on the research that has been conducted, the researcher concludes that efforts to use cultural diplomacy through game media can help China in providing cultural understanding to the international community, including the US. An analysis of the Genshin Impact Game's content shows that the Genshin Impact Game not only plays a role in increasing US interest in learning the language and visiting China, but also represents and provides an understanding of traditional culture and values of Chinese society as a whole. In other words, this paper shows that Genshin Impact Game succeeds in enhancing the positive image and spreading Chinese culture to the US.

Keywords: *Cultural Diplomacy, China, Genshin Impact Game, USA*

Kata Pengantar

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia dan nikmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat : Studi Kasus *Genshin Impact Game*”. Penelitian ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan strata-1 program studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari tulisan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis menerima seluruh kritik dan saran yang membangun sehingga skripsi menjadi lebih baik. Sebagai penutup, penulis berharap agar tulisan ini dapat berguna bagi penelitian-penelitian serupa di masa yang akan datang.

Bandung, Desember 2023



Penulis

Ucapan Terima Kasih

Penyelesaian proses penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan secara langsung maupun tidak langsung dari pihak-pihak terdekat. Dalam kesempatan kali ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga penulis bisa mengerjakan dan menyelesaikan skripsi.
2. Keluarga yang selalu mendukung, mendoakan, dan menyemangati penulis selama proses perkuliahan.
3. Prof. Sukawarsini Djelantik, Dra., M.I.S., Ph.D. selaku dosen pembimbing. Terima kasih Prof. untuk segala masukan, nasihat, kritik selama 6 bulan ini.
4. Joshua Nathanael dan Angela Nathania. Terima kasih telah mengenalkan *Genshin Impact Game* kepada penulis.
5. Teman-teman SMA– Jessica, Aurelia, dan Michelle. Terima kasih sudah selalu mendukung dalam segala proses perkuliahan.
6. Teman-teman UNPAR - Angel, Gabby, Tania, Frisca, Fiona, dan Dhiga. Terima kasih sudah selalu ada dan menemani selama proses perkuliahan di UNPAR.
7. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini namun tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih banyak atas doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Daftar Isi

Abstrak	i
Abstract	ii
Kata Pengantar	iii
Ucapan Terima Kasih	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.2.1 Pembatasan Masalah.....	8
1.2.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	10
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	10
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	10
1.4 Kajian Literatur	10
1.5 Kerangka Pemikiran	16
1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	22
1.6.1 Metode Penelitian.....	22
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	23
1.7 Sistematika Pembahasan	23
BAB II	25
PERAN BUDAYA DALAM DIPLOMASI TIONGKOK TERHADAP AS ..	25
2.1 Meningkatkan Kerjasama Tiongkok-AS	26
2.1.1 Sejarah Relasi Tiongkok-AS.....	26
2.1.2 Perkembangan Diplomasi Budaya Tiongkok di AS.....	30
2.2 Pengenalan Budaya Melalui Media Baru	33
2.2.1 Media Baru Dalam Bentuk Media Sosial.....	35
2.2.2 Media Baru Dalam Bentuk Game.....	39
2.2.3 Mediatisasi Lewat Video Game.....	44
2.3 Penyebaran Budaya Melalui Genshin Impact Game	47
2.3.1 Sejarah pembuatan game.....	47
2.3.2 Perkembangan video game.....	49

2.3.3 Unsur budaya Tiongkok dalam game	58
2.3.4 <i>Peran pemerintah Tiongkok dalam Pembuatan Game</i>	62
BAB III	66
PERAN GENSHIN IMPACT GAME DALAM MENDUKUNG PENYEBARAN BUDAYA TIONGKOK DI AS	66
3.1 Penyebaran nilai Seni Budaya	67
3.1.1 <i>Budaya Seni Tari</i>	67
3.1.2 <i>Budaya Seni Musik</i>	69
3.1.3 <i>Desain Karakter</i>	72
3.1.4 <i>Budaya Literatur</i>	76
3.1.5 <i>Kerajinan Tangan</i>	78
3.2 Penyebaran Tempat Wisata	80
3.3 Penyebaran lewat Makanan khas	83
3.4 Penyebaran Bahasa Lokal	86
3.5 Penyebaran budaya lewat perayaan	90
BAB IV	95
KESIMPULAN	95
Daftar Pustaka	100

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Diplomasi Multijalur.....	20
Gambar 2.1 Jumlah pemain <i>game</i> skala global	40
Gambar 2.2 Distribusi usia pemain game di AS.....	41
Gambar 2.3 Grafik pemain Genshin Impact Game berdasarkan geografi.....	50
Gambar 2.4 Akun Twitter Genshin Impact	51
Gambar 2.5 Peringkat game yang paling banyak dibicarakan di tahun 2021	52
Gambar 2.6 Kanal YouTube Genshin Impact	53
Gambar 2.7 Stan Genshin Impact di AnimeNYC	54
Gambar 2.8 <i>Genshin Impact : Genshin Concert Promo</i>	56
Gambar 2.9 Kolaborasi KFC dengan <i>Genshin Impact</i>	57
Gambar 2.10 <i>Liyue Harbor</i> dalam <i>Genshin Impact Game</i>	59
Gambar 2.11 Luhua Pool, <i>Liyue</i> (Kiri) - Taman Nasional <i>Huanglong</i> 黄龙, Tiongkok (Kanan)	61
Gambar 3.1 Tarian dan atribut YunJin	68
Gambar 3.2 Video <i>YouTube Story Teaser: The Divine Damsel of Devastation</i> / <i>Genshin Impact</i>	70
Gambar 3.3 Karakter Xiao.....	72
Gambar 3.4 Inspirasi desain Xiao dari Nuo Masks	74
Gambar 3.5 Karakter Xingqiu	75
Gambar 3.7 Kolaborasi <i>Genshin Impact Game</i> di Taman Nasional Huanglong. 81	81
Gambar 3.8 <i>Liyue Cuisine Collection</i> di YouTube Genshin Impact.....	84
Gambar 3.9 Video edukasi pelafalan nama karakter <i>Liyue</i> oleh Ying	87
Gambar 3.10 Acara Lantern Rite dalam <i>Genshin Impact Game</i>	91

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang dilengkapi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi digital telah membawa pergantian yang cukup signifikan dalam dunia hubungan internasional. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) bersama dengan inovasi, teknologi, dan jaringan internet telah membuat komunikasi tanpa ada batasan wilayah dan memudahkan setiap masyarakat untuk mengakses data dan informasi penting dengan cepat. Dengan banyaknya inovasi-inovasi terbaru, diplomasi sudah tidak terpacu lagi pada bentuk tradisional yang mengharuskan masing-masing aktor untuk bertemu secara langsung. Kini, aktivitas diplomasi mampu dilakukan di lokasi manapun dan di waktu kapanpun melalui media apapun yang terhubung dengan jaringan internet. Selain itu, aktor diplomasi tidak lagi hanya terbatas pada pemerintah, namun diplomasi bisa melibatkan aktor non-pemerintah seperti organisasi non-pemerintah, media populer, serta masyarakat sendiri.

Negara saat ini sedang berlomba-lomba untuk menguatkan *soft power* negara masing-masing, terutama lewat diplomasi publik. Diplomasi publik dilakukan dengan tujuan utama untuk menjalankan komunikasi yang baik dengan publik luar. Berbeda dari diplomasi formal yang berfokus pada aktor negara yang secara khusus menjalankan kerjasama dengan negara lainnya.

Mengingat perkembangan teknologi yang pesat, opini publik dengan mudah dapat dibentuk lewat apa yang dilihat dan disebarikan melalui media dengan bantuan internet. Diplomasi publik digunakan juga untuk membangun citra positif yang dibagikan melalui internet serta menghilangkan persepsi buruk atau persepsi yang salah terhadap suatu negara.¹ Mempertahankan citra yang positif sangat berpengaruh pada kelanjutan aktivitas diplomasi. Jika negara memiliki citra yang buruk, maka negara lain mungkin tidak mau menjalin relasi yang baik dengan negara tersebut.

Perkembangan teknologi mendorong minat untuk menyebarkan pengetahuan melalui jaringan internet. Kemajuan internet membawa dampak yang besar pada aktivitas diplomasi publik dan diplomasi budaya. Media populer, seperti lagu dan film yang mengandung unsur budaya negara asalnya seringkali dipromosikan lewat media massa untuk menarik perhatian publik. Misalnya lagu pop yang berasal dari Korea Selatan yaitu *K-Pop* atau *Korean Pop* yang seringkali menyelipkan unsur budaya dalam lirik lagu maupun musik videonya. Ditambah dengan banyaknya perkembangan grup *girlband* dan *boyband* Korea Selatan seperti *Blackpink*, *New Jeans*, *BTS*, dan grup lainnya.² Hal tersebut menyebabkan fenomena global penyebaran budaya dan gaya hidup khas Korea, mulai dari pakaian, bahasa, budaya, dan lainnya. Ketenaran tersebut menjadikan *K-Pop* sebagai salah satu aktor utama dalam diplomasi

¹ Guy J. Golan, Sung-Un Yang, and Dennis F. Kinsey, *International Public Relations and Public Diplomacy* (New York, New York: Peter Lang, 2015).

² 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>.

budaya Korea Selatan.³ Salah satu bentuk media yang muncul dan berkembang pesat akibat globalisasi adalah video *game*. Di zaman modern seperti saat ini, terdapat banyak video *game* yang tersebar luas secara global dan telah menjadi salah satu bentuk media populer yang umum. Menurut data Statista, pada tahun 2021, dilaporkan bahwa ada 2,7 miliar *gamer* memainkan video *game* dalam berbagai format, dan total ini dikatakan akan meningkat menjadi lebih dari 3,36 miliar *gamer* pada tahun 2022.⁴ Data tersebut membuktikan ketenaran video *game* serta pengaruhnya yang sangat besar terutama bagi generasi muda.

Multibudaya yang dimiliki oleh Tiongkok dapat digunakan menjadi media penyebarluasan *soft power* negaranya. Budaya Tiongkok mayoritas telah diketahui oleh masyarakat global seperti pakaian, lagu, tarian, olahraga bela diri, film, dan lainnya. Maka dari itu, Tiongkok berhasil dalam menarik perhatian dan menciptakan citra baik negaranya di mata masyarakat internasional. *Soft Power* juga merupakan hal yang penting bagi Presiden Tiongkok Xi Jinping. Xi Jinping menyatakan dalam pidato "*Improving China's Cultural Soft Power*" bahwa Tiongkok saat ini harus memperkuat *soft power* lewat budaya dan kultur, serta penyebaran nilai-nilai Tiongkok yang modern. Ia juga menekankan adanya penyebarluasan hasil karya lewat media populer

³ Citra Megawati Timbuleng 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>.

⁴ J. Clement, "Global Video Game Users 2027," *Statista*, 11 November 2022, <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/>.

sehingga dapat semakin dikenal secara global.⁵ Semua tindakan tersebut diharapkan dapat menggambarkan citra positif serta mempromosikan Kebangkitan Damai Tiongkok.⁶ Alhasil, Tiongkok mulai menggerakkan *soft power* lewat aktivitas diplomasi publik yang dilakukan melalui pertukaran siswa, lagu, televisi dan perfilman, dan lainnya.

Industri media Tiongkok terkenal karena keberadaan sistem sensor yang diawasi secara ketat oleh pemerintah. Pemerintah Tiongkok memegang peran yang sangat aktif dalam mengontrol dan mengelola konten media, baik itu media cetak, radio, film, televisi, maupun internet. Seluruh hasil konten media yang diciptakan melewati proses seleksi dan sensor yang sangat ketat. Dalam industri media Tiongkok, setiap bentuk media yang akan disebarluaskan secara nasional maupun internasional, harus disetujui terlebih dahulu oleh *National Press and Publication Administration* (NPPA) sebelum dirilis kepada masyarakat umum. Hal tersebut dilakukan agar tidak memicu terjadinya kebocoran data penting, nilai yang dianggap merusak citra Tiongkok, dan lainnya. NPPA meluncurkan kebijakan penerbitan *game* digital baru pada 22 April 2019 yang termasuk pembentukan sistem formulir aplikasi baru untuk digunakan penerbit *game* yang akan disebarluaskan secara online.⁷ Praktik tersebut mendorong penerbit *game* untuk mempertimbangkan nilai-

⁵ Tong-Bo Zhang 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>.

⁶ Jian Li and Eryong Xue, "'The Rising Soft Power': An Educational Foreign Exchange and Cooperation Policy Conceptual Framework in Tiongkok," *Educational Philosophy and Theory*, July 2022, pp. 1-10, <https://doi.org/10.1080/00131857.2022.2060814>.

⁷ Beina Xu, "Media Censorship in China," Council on Foreign Relations (Council on Foreign Relations, 2017), <https://www.cfr.org/backgrounder/media-censorship-china>.

nilai sosial Tiongkok dalam *game* yang akan dirilis, yang mencakup promosi budaya tradisional, sejarah, politik, dan hukum.⁸ Praktik ini menunjukkan bahwa pemerintah Tiongkok mengutamakan *game* yang dikeluarkan kepada masyarakat luas mengandung unsur budaya dan nilai-nilai Tiongkok.

Hubungan antara Tiongkok dengan Amerika Serikat dipenuhi dengan ketegangan serta kompetisi. Hubungan telah mengalami pasang surut sejak pendekatan Mao Zedong dan Presiden AS Richard Nixon terhadap hubungan Tiongkok-AS pada awal 1970-an. Ketegangan yang terjadi antara AS dengan Tiongkok juga dipengaruhi oleh fenomena eksternal, seperti serangan 11 September dan krisis keuangan global. Selain itu, di tengah pandemi COVID-19, banyak terdapat ujaran dan pandangan negatif terhadap Tiongkok dan masyarakat Asia yang tinggal di AS. Ujaran-ujaran negatif tersebut menjatuhkan citra Tiongkok yang selama ini dibangun. Bahkan, karena banyaknya ujaran yang membawa pada maraknya kekerasan dan rasisme, terbentuk gerakan *#stopasianhate*. Sebelumnya, Tiongkok menggunakan *soft power*-nya, termasuk pertukaran budaya dan pendidikan serta bantuan ekonomi, untuk memperluas pengaruhnya di negara-negara di Afrika, Amerika Latin, dan Asia. Dapat dikatakan bahwa hubungan antara AS dan Tiongkok bersifat kompleks dan berkembang karena dipengaruhi oleh banyak faktor seperti kepentingan ekonomi, ideologi politik, dan perbedaan budaya.⁹ Maka dari itu,

⁸ Niko Publish, "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/>.

⁹ Ani Soetjipto, *Memaknai Hubungan Cina-Amerika Kontemporer: Implikasinya Untuk Kajian Politik Internasional* 08, no. 01 (September 2014).

perlu adanya penguatan relasi keduanya melalui *soft power*, terutama lewat budaya.

AS adalah salah satu negara yang terkenal sebagai konsumen video *game* terbesar. Data menunjukkan 227 juta penduduk AS memainkan video *game*. Menurut statistik video *game*, sekitar 76% orang Amerika di bawah 18 tahun dan 67% orang dewasa bermain *game* dengan usia rata-rata pemain video *game* di AS adalah 31 tahun.¹⁰ Selain itu, pemain *game* di Amerika menghabiskan USD 60,4 miliar untuk *game* pada tahun 2021.¹¹ Data tersebut menunjukkan minat masyarakat AS yang besar terhadap video *game* sehingga menghasilkan keuntungan yang besar. Fenomena video *game* kini sudah semakin marak dan telah menyebar secara global. Video *game* telah digunakan sebagai alat *soft power* negara. Hal tersebut diharapkan dapat digunakan untuk menunjukkan citra baik di ranah internasional. Salah satu negara yang mulai menggunakan *game* sebagai alat *soft power* adalah Tiongkok.

1.2 Identifikasi Masalah

Relasi antara Tiongkok dengan AS mengalami banyak kerenggangan yang diakibatkan dari perbedaan pandangan, kompetisi, dan lainnya. Ditambah dengan banyaknya stereotip dan penyudutan bagi masyarakat Tionghoa

¹⁰ Milagros Kaisersays: "Gaming Statistics 2023," TrueList, 25 Februari 2023, <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/#:~:text=Over%20227%20million%20people%20in,than%2065%20play%20video%20games.>

¹¹ Milagros Kaisersays: "Gaming Statistics 2023," TrueList, 25 Februari 2023, <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/#:~:text=Over%20227%20million%20people%20in,than%2065%20play%20video%20games.>

dikarenakan gambaran media barat. Relasi tersebut semakin diperburuk dengan keberadaan virus *COVID-19* yang menyebabkan pandemi global. Pada tahun 2021, *#StopAsianHate* marak di AS akibat banyaknya aksi rasisme, xenophobia, dan kekerasan terhadap komunitas Asia. Hal tersebut dikarenakan gambar dan citra Tiongkok yang dibilang rusak karena diasosiasikan sebagai beban dan tantangan karena dianggap sebagai pembawa virus *Covid-19* yang akhirnya menjadi pandemi global. Ditambah dengan ujaran kebencian yang banyak ditemukan di media sosial. Salah satu yang paling terkenal adalah ujaran dari Mantan Presiden AS yaitu Donald Trump yang menyebarkan ujaran “*KungFlu*” atau “*Chinese Flu*” yang semakin menyudutkan Tiongkok.¹²

Tiongkok tentu harus berusaha untuk memperbaiki citra yang telah dirusak itu dan menjaga nama baiknya di ranah global dengan mengutamakan penggunaan *Soft Power*nya. Sejarah menunjukkan Tiongkok yang mulai beralih untuk mengembangkan *soft power*nya lewat bantuan kesehatan, bantuan kemanusiaan hingga pertukaran akademik, profesional, dan budaya lewat keberadaan kamp musim panas. Namun, tahun 2022 pemerintah Tiongkok pertama kalinya mengakui *game* yaitu *Genshin Impact Game* sebagai objek diplomasi budaya Tiongkok lewat situs resminya. Hal tersebut ditandai dengan pemberian penghargaan dan rekognisi kepada para pengembang *game Hoyoverse*.¹³ Sebelumnya, Tiongkok belum pernah

¹² Jiepin Cao et al., “The #StopAsianHate Movement on Twitter: A Qualitative Descriptive Study,” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 19, no. 7 (2022): p. 3757, <https://doi.org/10.3390/ijerph19073757>.

¹³ Ana Kessler, “Mihoyo Received Recognition from China’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/>.

mengakui keberadaan sebuah game sebagai aktor diplomasi budaya. Selama ini, Tiongkok selalu mengembangkan dan memfokuskan diplomasi budayanya lewat edukasi pertukaran akademik dan pengadaan banyak pertukaran pelajar.

1.2.1 Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus kepada upaya diplomasi budaya yang kini sedang gencar dilakukan oleh Tiongkok lewat *Genshin Impact Game* terhadap AS pada tahun 2020-2023. *Genshin Impact Game* yang dirilis pada 28 September 2020 telah terkenal secara global. AS menjadi salah satu negara yang menjadi sasaran popularitas game. AS dipilih sebagai negara target karena merupakan pasar terbesar *Genshin Impact Game*. Menurut data dari *Statista*, AS merupakan negara dengan jumlah pemain terbanyak (11.09%). Selain itu, kesuksesan *Genshin Impact Game* di AS dapat dengan jelas terlihat dari jumlah pemain aktifnya. Tercatat dalam data *Statista*, jumlah pemain *Genshin Impact Game* secara keseluruhan berada di angka 64,914,487. Hal tersebut menyebabkan AS menempati posisi ketiga dalam penghasil pendapatan *Genshin Impact Game* (16,4% dari total pendapatan dengan sekitar USD 680 juta).¹⁴ Selain itu, maraknya penyiar daring atau orang yang dari AS yang mempopulerkan *Genshin Impact Game* lewat media sosial seperti *Youtube* dan *Twitch* juga menambah jumlah konsumen game di AS. Ditambah dengan banyak diadakannya acara-acara yang bertemakan *Genshin Impact Game* seperti konvensi *game* dan acara besar lainnya yang dilaksanakan di beberapa

¹⁴ J. Clement, "Topic: Genshin Impact," Statista, 2022, <https://www.statista.com/topics/10100/genshin-impact/>.

kota besar di AS seperti *New York*, *Los Angeles*, dan tempat lainnya menunjukkan bahwa *game* tersebut banyak diminati di AS.

Penelitian ini hanya berfokus pada periode September 2020 - Februari 2023. 28 September 2020 merupakan tanggal *Genshin Impact Game* diciptakan dan dirilis ke publik internasional. Keberhasilan *Genshin* semakin meningkat pada tahun 2021 dan memenangkan banyak penghargaan. Sedangkan di sisi lain, isu diskriminasi terhadap masyarakat Asia di AS meningkat sehingga mendorong terbentuknya gerakan *StopAsianHate*. Keberhasilan *Genshin* terus berlanjut ke bulan Januari tahun 2022. Ketika *Genshin* menjadi viral di kalangan masyarakat AS karena adanya penampilan opera khas Tiongkok dalam event Tahun Baru Imlek dalam *game* yang dinilai sangat bagus dan dianggap sebagai bentuk penyebaran budaya Tiongkok. Selain itu, pada tanggal 30 September 2022, *Hoyoverse* selaku pencipta *game* mendapat penghargaan dan rekognisi dari Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Tiongkok dan diakui sebagai bentuk diplomasi budaya Tiongkok lewat *Genshin Impact Game*.¹⁵ Penelitian berakhir pada Bulan Februari 2023 setelah keberadaan acara Tahun Baru Imlek terbaru. Hal tersebut menjadikan *Genshin Impact Game* menjadi fokus utama penelitian.

¹⁵ Ana Kessler, "Mihoyo Received Recognition from China'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/>.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang ditetapkan adalah “*Bagaimana Genshin Impact Game mendukung diplomasi budaya Tiongkok di AS?*”

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu bagaimana *Genshin Impact Game* mendukung diplomasi budaya melalui penyebaran budaya Tiongkok di AS.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan perkembangan diplomasi publik Tiongkok serta upaya pelaksanaan diplomasi oleh Tiongkok melalui media *Genshin Impact Game* terhadap AS. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

1.4 Kajian Literatur

Diplomasi publik terutama diplomasi budaya menjadi hal yang kini marak dilakukan oleh banyak negara. Praktik diplomasi dengan menggunakan media dilakukan untuk menyebarkan budaya ke masyarakat global,

menambah relasi antar negara, dan memunculkan citra positif negara. Hal tersebut memunculkan berbagai pendapat dalam dunia diplomasi.

Literatur pertama adalah artikel dengan judul **“Film Anime Dragon Ball sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang”**. Artikel berpendapat bahwa diplomasi dapat dibagi menjadi dua tipe, yaitu mikro dan makro. Poin pertama adalah diplomasi mikro yang memiliki definisi diplomasi tradisional yang banyak diketahui oleh masyarakat umum, seperti pertukaran delegasi antar negara. Sedangkan diplomasi makro adalah diplomasi dengan unsur budaya yang mencakup paham ideologi dan globalisasi. Budaya telah menjadi instrumen diplomasi bagi setiap negara untuk meningkatkan citranya.¹⁶ Dengan mengambil contoh media populer Jepang lewat *Anime*, terbukti bahwa diplomasi publik lewat media populer dapat menjadi alat penyebaran budaya bagi masyarakat luar.

Literatur selanjutnya berjudul **“Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan *Soft Power* Jepang Periode 2014-2018”**. Menurut artikel, kegiatan diplomasi dilakukan secara khusus untuk membagikan dampak dan pengaruh secara tidak langsung dengan tujuan untuk memperoleh suatu hasil yang sejalan dengan kepentingannya. Perkembangan *soft power* memperkuat kemunculan diplomasi publik, khususnya diplomasi budaya yang diciptakan secara khusus untuk kegiatan promosi budaya ke ranah internasional. Selain itu, kegiatan diplomasi publik dapat mendorong opini masyarakat dalam hal-hal tertentu. Salah satu temuan utama dalam jurnal adalah elemen politik yang

¹⁶ Ramadana Jaya, Setyasih Harini, and GPH Dipokusumo, “Film Anime Dragon Ball Sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang” 4 (2021).

terdapat dalam suatu budaya menunjukkan bahwa kebudayaan secara tidak langsung memegang peranan penting dalam hubungan antar negara dan dalam kerjasama internasional. Artikel tersebut mengambil contoh studi kasus diplomasi budaya Jepang dengan keberadaan *Cool Japan Initiative*. Pemerintah Jepang menyebarkan budayanya lewat media dalam rangka memulihkan stagnasi ekonomi dan memperkuat *soft power* negara. Pemerintah Jepang dinilai berhasil dari pelaksanaan diplomasi budaya melalui media karena telah memberikan pengaruh besar dalam level internasional.¹⁷ Hal tersebut menyebabkan adanya pandangan dan opini masyarakat yang baik terkait dengan identitas Jepang.

Literatur berikutnya adalah artikel yang berjudul **“Chinese Cultural Diplomacy: instruments in China’s strategy for international insertion in the 21st Century”**. Artikel membahas mengenai upaya pemerintah Tiongkok menggunakan diplomasi budaya sebagai alat untuk perbaikan citra dan persepsi orang lain tentang Tiongkok. Dalam pengertian ini, diplomasi budaya dengan demikian akan meningkatkan pengetahuan tentang Tiongkok di luar negeri, yang berkontribusi untuk menurunkan ketegangan dan menciptakan lingkungan yang lebih menguntungkan bagi perkembangan kekuatan internasional Tiongkok. Bagi Tiongkok, budaya dianggap sebagai poin utama dari *soft power*, serta sebagai sumber utama kekuasaan negara. Budaya dipandang sebagai alat penting bagi Tiongkok untuk meningkatkan *soft power*. Namun, poin yang menarik dari jurnal adalah diplomasi budaya Tiongkok

¹⁷ Yolanda Annisa, “Diplomasi Budaya Anime Sebagai Upaya Penguatan *Soft Power* Jepang Periode 2014-2018,” 2022.

dianggap sebagai propaganda partai komunis yang bertujuan untuk memperkuat kekuatan Tiongkok di ranah global.¹⁸ Diplomasi budaya dipandang sebagai alat untuk menciptakan lingkungan yang menguntungkan bagi masuknya Tiongkok ke dunia internasional.

Dalam praktiknya, Tiongkok menggunakan sarana diplomasi publik dan budaya yang serupa dengan negara lain, seperti media, bioskop, dan instrumen budaya. Meskipun demikian, ada kekhasan penting dalam konsep *soft power* dan diplomasi budaya Tiongkok. Pentingnya dimensi budaya pada konsep *soft power* membenarkan penggunaan istilah *soft power* budaya dalam debat akademik. Selain itu, ada penggunaan ganda diplomasi budaya Tiongkok, yaitu selain menyebarkan budaya Tiongkok ke luar negeri, negara ini bertujuan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan keamanan budaya dan kohesi sosial dalam negeri.¹⁹

Literatur selanjutnya adalah artikel dengan judul **“Entertainment media, cultural power, and post-globalization: The case of China’s international media expansion and the discourse of *soft power*”**. Artikel berpendapat bahwa konsumsi media dan budaya lewat perkembangan globalisasi sangat dibentuk oleh konteks penerimaan lokal. Selain itu, poin utama yang disampaikan oleh jurnal ini adalah negara merupakan agen aktif dalam membentuk tata kelola media global, baik dalam hal konten yang

¹⁸ Danielly Silva Becard and Paulo Menechelli Filho, “Chinese Cultural Diplomacy: Instruments in China’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>.

¹⁹ Danielly Silva Becard and Paulo Menechelli Filho, “Chinese Cultural Diplomacy: Instruments in China’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>.

disediakan maupun dalam upaya promosi konten media lewat media internet untuk diunggah ke ranah global. Negara menggunakan *soft power* telah menjadi bagian penting dari proses globalisasi media.²⁰ Globalisasi media tersebut yang memungkinkan terjadinya perubahan citra menjadi positif lewat media digital seperti media sosial dan *game*.

Literatur berikutnya adalah artikel dengan judul **“Intercultural Perspective on Impact of Video Games on Players: Insights from a Systematic Review of Recent Literature”**. Artikel menjelaskan bagaimana industri *game* telah menjadi kekuatan utama baik dalam bisnis maupun hiburan. *Game* dipandang sebagai "alat canggih yang dapat menyebarkan makna ras, gender, dan budaya" yang dianggap lebih dari sekolah. *Game* telah menyebar luas dan ada di mana-mana sehingga sekarang dianggap sebagai bagian dari media massa dalam bentuk umum dan representatif. James Paul Gee menyatakan dalam bukunya yang berjudul *“What Video Games Have to Teach Us About Literacy and Learning”*, membenarkan prinsip pembelajaran *game* dan menjelaskan bagaimana *game* dapat berfungsi untuk mengembangkan pemahaman tentang budaya dengan menaruh pemain dalam pandangan dunia budaya tertentu. Ia juga menyatakan bahwa salah satu sifat unik dari *game* adalah kemampuannya untuk menempatkan pemain pada posisi

²⁰ Terry Flew, “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 (January 2017): pp. 278-294, <https://doi.org/10.1177/2059436416662037>.

orang lain.²¹ Maka dari itu, peran *game* dinilai cukup signifikan untuk memengaruhi perilaku dan pemikiran pemainnya.

Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game* menawarkan kebebasan dari sistem kepercayaan yang sebelumnya ditetapkan dalam pemain seperti asosiasi budaya stereotip dan bias rasial. Selain itu, *game* memberikan peluang yang lebih luas ke berbagai hasil pembelajaran dari perspektif antar budaya selama bermain *game* di dunia virtual. Ini menunjukkan bahwa *game* mampu memengaruhi pola pikir etis pemain dan mengubah sikap mereka terhadap orang yang berbeda secara budaya. Hal tersebut mendorong hipotesis sebelumnya bahwa *game* yang semakin meningkat berperan dalam membentuk dan mempengaruhi pandangan dunia.

Dari seluruh literatur diatas, terdapat beberapa poin penting yang sama-sama disebutkan yaitu diplomasi publik terutama diplomasi budaya merupakan alat *soft power* yang dinilai efektif untuk mempengaruhi persepsi masyarakat dan menjaga serta memperbaiki citra suatu negara. Namun, pendapat berbeda ditemukan dalam jurnal "*Chinese Cultural Diplomacy: instruments in China's strategy for international insertion in the 21st Century*" yang menyatakan diplomasi publik dilakukan hanya untuk menguatkan kekuatan politik pada ranah global. Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada argumen bahwa diplomasi publik, seperti diplomasi budaya dinilai efektif dalam memperbaiki citra suatu negara lewat penyebaran budaya.

²¹ Elena Shliakhovchuk 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): pp. 40-58, <https://doi.org/10.12738/jestp.2020.1.004>.

Pada tulisan-tulisan sebelumnya, peneliti menemukan keberadaan *research gap* yang menyatakan bahwa belum ada pembahasan mengenai penggunaan *Genshin Impact Game* sebagai alat diplomasi budaya Tiongkok terhadap AS. Dari seluruh literatur yang telah dikaji beserta *research gap*, peneliti ingin meneliti mengenai upaya penyebaran budaya Tiongkok terhadap AS lewat media *Genshin Impact Game*. Hasil akhir dari penelitian diharapkan menunjukkan bahwa keberadaan *Genshin Impact Game* dapat dijadikan instrumen diplomasi budaya yang kuat untuk melakukan penyebaran budaya serta mengembalikan citra baik Tiongkok di ranah global terutama AS.

1.5 Kerangka Pemikiran

Untuk mengerti dan menganalisis fenomena diplomasi budaya yang dilakukan oleh Tiongkok, perlu adanya pemahaman mengenai konsep diplomasi, terutama diplomasi publik dan diplomasi multijalur. Diplomasi menurut pengertian KM Panikkar dalam buku *The Principle and Practice of Diplomacy*, yaitu “sebuah seni mengedepankan kepentingan suatu negara dalam hubungannya dengan negara lain”.²² Dalam praktiknya, diplomasi melibatkan penggunaan berbagai teknik untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teknik-teknik ini termasuk negosiasi, mediasi, dan arbitrase. Keberhasilan diplomasi bergantung pada kemampuan untuk memahami kepentingan pihak-pihak yang terlibat dan menemukan titik temu dalam suatu hal. Teori diplomasi

²² Joseph Frankel, *The Making of Foreign Policy : An Analysis of Decision Making* (London, New York: Oxford University Press, 1971).

juga melibatkan studi tentang berbagai jenis diplomasi lainnya, seperti diplomasi bilateral, diplomasi multilateral, dan diplomasi publik.

Diplomasi yang dilakukan dipersempit menjadi diplomasi publik. Diplomasi publik merupakan aktivitas yang sangat terkenal dan marak digunakan oleh negara sebagai instrumen *soft power*. Dalam “*The Case of Power*”, William A. Rugh mengatakan bahwa diplomasi publik adalah tindakan yang sengaja dirancang dengan tujuan utama untuk berkomunikasi dan mengatur relasi dengan masyarakat di luar negeri. Perkembangan diplomasi juga memperluas aktor yang terlibat di dalamnya. Keberadaan diplomasi publik meningkatkan jumlah dan keterlibatan aktor non-negara dalam aktivitas diplomasi. Pelaksanaan diplomasi publik memiliki 3 tujuan utama yaitu penyelesaian konflik, memperbaiki citra, dan pembentukan sarana yang aman damai untuk pelaksanaan negosiasi.²³

Menurut Cull, diplomasi publik bukan hanya alat sosialisasi, tetapi juga alat komunikasi dua arah yang memungkinkan suatu negara mengetahui bagaimana reaksi warga negara lainnya. Cull menyatakan lima elemen penting dalam pelaksanaan diplomasi publik yaitu *listening*, *advocacy*, *cultural diplomacy*, *exchange diplomacy*, dan *international broadcasting*.²⁴ Poin *listening* berbicara mengenai upaya para aktor untuk memengaruhi lingkungan internasional dengan mengumpulkan, menyusun informasi, meneliti tentang pendapat publik di luar negeri, dan memasukkan informasi tersebut ke dalam

²³ William A Rugh, 2009, “The Case for Soft Power”, *Toward a New Public Diplomacy: Redirecting U.S Foreign Policy*, ed. By Philip Seib, USA, Palgrave macmillan, 12.

²⁴ Nicholas J. Cull, “Public Diplomacy: Lesson from the Past”, (USC Center on Public Diplomacy at The Annenberg School, 2009), 18.

kebijakan atau diplomasi publik yang lebih luas. Elemen ini dikatakan sebagai elemen yang paling penting untuk memastikan keberhasilan diplomasi publik karena proses mendengarkan digunakan di semua elemen diplomasi publik lainnya.²⁵ *Advocacy* berbicara mengenai upaya para aktor untuk mempengaruhi lingkungan internasional lewat aktivitas komunikasi internasional, misalnya lewat promosi atau menginformasikan kebijakan, gagasan atau kepentingan aktor dalam kaitannya dengan kepentingan publik di luar negeri.²⁶

Elemen berikutnya adalah diplomasi budaya yang berfokus pada penyebaran budaya lokal ke masyarakat luar. Hal tersebut dapat dinilai dari upaya aktor untuk mempengaruhi lingkungan internasional dengan menyebarkan ciri khas budaya dan prestasinya di luar negeri atau dengan mempromosikan kegiatan yang berhubungan dengan budaya lainnya di luar negeri. Elemen keempat adalah *exchange diplomacy* yang sering dinilai serupa dengan diplomasi budaya. Namun, perbedaan yang signifikan adalah *exchange diplomacy* berfokus pada penyebaran budaya lewat institusi pendidikan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya program pertukaran yang dilakukan serta keberadaan camp pertukaran yang sering dilakukan untuk para pelajar. *International Broadcasting* merupakan elemen terakhir dalam elemen utama diplomasi publik. Elemen ini berbicara mengenai proses mempengaruhi masyarakat dunia melalui teknologi, seperti berita lewat radio, televisi, internet, dan alat komunikasi teknologi lainnya yang bertujuan untuk

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid, 19.

mengadakan komunikasi yang efektif dengan masyarakat luar.²⁷ Dalam penelitian ini, penulis berfokus pada elemen *cultural diplomacy* / diplomasi budaya.

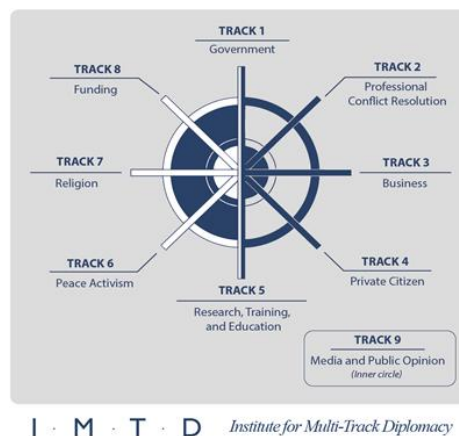
Dalam diplomasi terdapat konsep diplomasi multi-jalur yang merupakan ekspansi dari diplomasi publik. Hal ini dicontohkan dengan munculnya konsep diplomasi multi-jalur melalui praktik pembangunan perdamaian melalui kerjasama antara Dr. Louise Diamond dan Duta Besar John McDonald, Amerika Serikat. Mereka menggambarkan konsep diplomasi multi-jalur sebagai suatu metode berpikir mengenai proses penciptaan perdamaian sebagai suatu hal yang hidup. Ia meneliti berbagai aktivitas, individu, institusi, dan komunitas yang saling terhubung, semuanya bekerja menuju tujuan bersama: menciptakan dunia yang damai.²⁸

Diplomasi multi-jalur merupakan perluasan diplomasi jalur satu hingga mencapai jalur sembilan. Setiap jalur didedikasikan untuk sumber daya, nilai, dan pendekatan tertentu. Namun ketika komponen-komponen ini ditempatkan dalam sumber daya, nilai, dan pendekatan, maka komponen-komponen tersebut dapat memberikan dampak yang lebih signifikan.²⁹ Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada diplomasi multi-jalur 2 dan 9 dengan aktor pemilik bisnis dan media sehingga bersifat lebih informal untuk membantu pemenuhan upaya diplomasi yang dilakukan secara resmi oleh pihak pemerintah.

²⁷ Ibid.

²⁸ John W. McDonald, "The Institute for Multi-Track Diplomacy," *Journal of Conflictology* 3, no. 2 (2012), <https://doi.org/10.7238/joc.v3i2.1629>.

²⁹ Ibid.

Gambar 1.1 Diplomasi Multijalur

Sumber : *Institute for Multi-Track Diplomacy*³⁰

Diplomasi multi-jalur 2 berfokus pada aktor non-negara seperti akademisi, pihak profesional, pemimpin dan pemilik usaha, dan aktor informal lainnya. Dalam upaya pelaksanaan diplomasi, jalur dua lebih bertujuan untuk membangun komunikasi dan relasi yang baik antar aktor yang disertai dengan perundingan mediasi dan pemecahan masalah. Selain itu, jalur dua juga berfokus pada penggunaan budaya sebagai salah satu faktor utama dalam komunikasi dan perundingan. Dengan mengedepankan prinsip koneksi *people to people* yang dilengkapi dengan pertukaran budaya, diplomasi jalur 2 dapat digunakan untuk menumbuhkan pengertian dan nilai baik dalam relasi. Dengan melibatkan berbagai aktor, termasuk masyarakat sipil dalam upaya diplomasi, mereka berupaya mengatasi tantangan global yang kompleks dengan cara yang lebih komprehensif dan inklusif.³¹

³⁰ IMTD, "What Is Multi-Track Diplomacy?," Institute for Multi-Track Diplomacy, 14 Maret 2017, <https://imtdsite.wordpress.com/about/what-is-multi-track-diplomacy/>.

³¹ John W. McDonald, "The Institute for Multi-Track Diplomacy," *Journal of Conflictology* 3, no. 2 (2012), <https://doi.org/10.7238/joc.v3i2.1629>.

Selain jalur 2, konsep diplomasi multijalur 9 berfokus pada penggunaan teknologi dan media dalam upaya penyebaran beberapa hal, seperti edukasi dan budaya. Jalur 9 sendiri berpusat pada pengembangan perdamaian dan penyelesaian masalah. Salah satu cabang dari pelaksanaan diplomasi multijalur 9 adalah penyebaran diplomasi lewat berbagai jenis seni dan media yang menekankan peran sastra, musik, seni visual, dan ekspresi budaya lainnya dalam mempromosikan dialog dan kolaborasi lintas budaya.³²

Salah satu cabang dari diplomasi publik yang kini menjadi pusat perhatian banyak negara adalah diplomasi budaya. Diplomasi budaya sendiri merupakan aktivitas diplomasi yang dirancang secara khusus untuk mendorong penyebaran budaya suatu negara untuk memajukan tujuan dan kepentingannya ke luar negeri. Diplomasi budaya mengacu pada 'pertukaran ide, informasi, nilai, sistem, tradisi, kepercayaan, dan aspek budaya lainnya, dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa saling pengertian. Tujuan utama pelaksanaan diplomasi budaya adalah untuk mendorong opini publik untuk mempengaruhi pemikiran dan pemahaman serta sikap terhadap negara pengirim diplomasi. Budaya semakin merasuk ke dalam hubungan internasional dan kebijakan luar negeri. Diplomasi budaya dimanfaatkan oleh berbagai negara untuk mempromosikan keunikan budaya mereka, sehingga meningkatkan keanekaragaman budaya dunia sekaligus membuka jalan menuju kerja sama dan dialog. Dalam dunia yang mengglobal dan saling terhubung di mana negara-negara semakin saling bergantung, diplomasi

³² Ibid.

budaya dapat menjadi sangat penting untuk mendorong perdamaian dan stabilitas.³³ Seperti namanya, diplomasi budaya menggunakan hasil budaya sebagai aset utamanya, misalnya dengan mempromosikan budaya negara sendiri melalui metode pertukaran pendidikan, seni dan budaya rakyat seperti melalui sastra, musik, film, dan media hiburan lainnya.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada elemen diplomasi publik ketiga yaitu diplomasi budaya. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, diplomasi budaya berfokus pada penyebaran nilai budaya suatu negara dengan tujuan untuk membagikan keunikan negara serta menjaga relasi antar negara melalui aset budaya. Konsep diplomasi multijalur, diplomasi publik, serta diplomasi budaya akan menjadi fokus utama dalam pelaksanaan analisis penelitian.

1.6 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif yang dapat diartikan sebagai metode yang bersifat sistematis dan eksplanatif. Penelitian dengan metode penelitian kualitatif bertujuan untuk mencari dan memahami makna dan konteks yang lebih dalam serta memperdalam pemahaman mengenai fenomena yang terjadi. Metode kualitatif yang dilakukan menggunakan

³³ 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>.

metode berbasis dokumen sekunder yang merupakan sumber dari buku, jurnal, dan sumber data lainnya berbasis internet. Selain itu, ada pemanfaatan situs pemerintah resmi serta situs berita reliabel sebagai sumber informasi pendukung sehingga mendapatkan data yang lengkap dan aktual. Penelitian juga akan dilengkapi dengan metode analisis triangulasi yang berarti adanya pengumpulan data dari berbagai sumber untuk memastikan kredibilitas data yang didapat.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur dengan pengumpulan data-data sekunder. Metode ini dilakukan dengan mengakses informasi berupa jurnal ilmiah, laporan kerja, berita media massa, serta konten-konten relevan dan reliabel lainnya seperti media sosial. Penelitian ini juga akan mengambil contoh studi kasus yang bertujuan untuk memusatkan penelitian serta menghasilkan pengetahuan lebih banyak dan mendalam mengenai fenomena.

1.7 Sistematika Pembahasan

Bab 1 membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, metode penelitian, teknik pengumpulan data, sistematika pembahasan, serta linimasa penelitian. Hal-hal yang terdapat dalam bab I bersifat mendasar.

Bab 2 membahas mengenai pembahasan dan penjelasan lebih dalam mengenai peran budaya dalam diplomasi Tiongkok - AS. Penjelasan dimulai dari sejarah relasi antara Tiongkok dengan AS, perkembangan diplomasi budaya

Tiongkok di AS, pengenalan budaya lewat media baru, serta sejarah dan perkembangan *Genshin Impact Game* dari awal rilis hingga mencapai tahap kesuksesan global.

Bab 3 menganalisis dukungan *Genshin Impact Game* dalam penyebaran budaya Tiongkok di AS. Budaya yang disebarkan termasuk seni budaya, tempat wisata, makanan, bahasa, dan perayaan. Penjelasan disertai dengan analisis respon dari masyarakat AS mengenai diplomasi budaya yang dilakukan.

Bab 4 berisi kesimpulan.