



UNIVERSITAS NASIONAL

**DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK MELALUI GAME
ONLINE GENSHIN IMPACT: PERSEPSI PENGGUNA X
PENGIKUT AKUN @BABUFESS TERHADAP BUDAYA
TIONGKOK TAHUN 2021-2024**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Sosial (S.sos)**

TALITHA SALSABILA MAHESWARI

203507516122

**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA
FEBRUARI, 2025**



UNIVERSITAS NASIONAL

**CHINA'S CULTURAL DIPLOMACY THROUGH THE
ONLINE GAME GENSHIN IMPACT: PERCEPTIONS OF
CHINESE CULTURE AMONG X USERS OF ACCOUNT
@BABUFESS FROM 2021-2024**

SKRIPSI

**Submitted as one of the Requirements of Obtaining the Bachelor's Degree in
Social Sciences (S.Sos)**

**TALITHA SALSABILA MAHESWARI
203507516122**

**INTERNATIONAL RELATIONS DEPARTMENT
FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCE
FEBRUARY, 2025**



UNIVERSITAS NASIONAL FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Akreditasi :

Doktor Ilmu Politik (B) - Magister Ilmu Politik (A) - Magister Administrasi Publik (A) - Sarjana Ilmu Politik (A)
Sarjana Hubungan Internasional (B) - Sarjana Sosiologi (Unggul) - Sarjana Administrasi Publik (A)
Sarjana Ilmu Komunikasi (A)

Jl. Sawo Manila No. 61, Pejaten, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12520 Telp.(021) 70737624, 7806700 Ext.146.
Fax. 7802718-7802719 Homepage : <http://www.unas.ac.id> Email : info@unas.ac.id

Halaman Pernyataan Orisinalitas

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Talitha Salsabila Maheswari
NPM : 203507516122
Program Studi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : **Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online
Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun
@babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-
2024**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, ataupun sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikian pernyataan ini saya buat.

Jakarta, Februari 2025

Yang membuat pernyataan,

Talitha Salsabila Maheswari



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Talitha Salsabila Maheswari

NPM : 203507516122

Program Studi : Hubungan Internasional

Konsentrasi : -

Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online
Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut
Akun @babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun
2021-2022

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 5 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si

Ketua Prodi Hubungan Internasional

Harry Darmawan, S.Hum, M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Talitha Salsabila Maheswari
NPM : 203507516122
Program Studi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun @Babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial (S.Sos) pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si

Penguji I : Drs. Hilmi Rahman Ibrahim, M.Si.

Penguji II : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 13 Maret 2025



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Talitha Salsabila Maheswari

NPM : 203507516122

Program Studi : Hubungan Internasional

Konsentrasi : -

Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online
Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut
Akun @Babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun
2021-2024

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Universitas Nasional

Disetujui untuk disahkan

Jakarta, 13 Maret 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Erna Ernawati Chotim., M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4 PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Talitha Salsabila Maheswari
Nomor Pokok Mahasiswa : 203507516122
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online
Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun
@babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 07 Maret 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 7 Maret 2025

Ketua Sidang : Dr. Irma Indrayani Arief, S.I.P., M.Si

Penguji I : Drs. Hilmi Rahman Ibrahim, M.Si

Penguji II : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si

Keterangan :

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan **LULUS**, halaman ini tidak dijilid.

ABSTRAK

Nama / NPM : Talitha Salsabila Maheswari
NPM : 203507516122
Program Studi : Hubungan Internasional
Judul Skripsi : Diplomasi Budaya Tiongkok Melalui Game Online
Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut
Akun @babufess Terhadap Budaya Tiongkok Tahun
2021-2024

Kata Kunci : Diplomasi Budaya, Soft Power, Genshin Impact,
Game Online, Autobase

Isi : Penelitian ini menggunakan video game sebagai sarana diplomasi budaya untuk mempromosikan budaya Tiongkok ke Indonesia, dengan memahami persepsi pengikut akun @babufess di X tentang Genshin Impact sebagai salah satu aspek yang berkontribusi pada pemahaman diplomasi budaya Tiongkok. Dengan menggunakan teori diplomasi budaya dan konsep soft power, penelitian ini menganalisis budaya Tiongkok di dalam game yang merepresentasikan berbagai aspek budaya seperti arsitektur, musik, kuliner, dan festival, yang memengaruhi persepsi beberapa pengikut akun autobase @babufess. Selain itu, komunitas dalam autobase di platform X memperkuat penyebaran budaya ini melalui diskusi interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan mewawancarai narasumber yang akan diteliti dan studi dokumentasi juga digunakan untuk mendukung penelitian. Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya dengan menghadirkan elemen budaya Tiongkok yang cukup efektif berdasarkan perspektif dari pemain pada pengikut akun autobase tersebut. Diskusi dalam autobase juga memperdalam pemahaman pemain, meskipun penerimaan budaya tetap bergantung pada interpretasi individu.

Referensi: 15 Buku + 16 Jurnal dan Skripsi + 34 Website

Pembimbing : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si

ABSTRACT

Name : Talitha Salsabila Maheswari
NPM : 203507516122
Department : International Relation
Title : China's Cultural Diplomacy Through The Online Game Genshin Impact: Perceptions of Chinese Culture Among X Users of Account @babufess from 2021-2024

Keyword : Cultural Diplomacy, Soft Power, Genshin Impact, Game Online, Autobase

Content : *This study utilizes video games as a means of cultural diplomacy to promote Chinese culture in Indonesia by examining the perceptions of followers of the @babufess account on X regarding Genshin Impact as a contributing factor to understanding Chinese cultural diplomacy. Using the theory of cultural diplomacy and the concept of soft power, this research analyzes the Chinese cultural elements within the game, which represent various aspects such as architecture, music, cuisine, and festivals, influencing the perceptions of some followers of the @babufess autobase account. Additionally, the community within the autobase on the X platform reinforces the dissemination of this culture through interactive discussions. This research uses qualitative method, with interviews conducted with the subjects being studied, and documentary study is also utilized to support the research. Genshin Impact serves as a tool for cultural diplomacy by incorporating Chinese cultural elements, which are considered quite effective based on the perspectives of players following the autobase account. Discussions within the autobase also deepen players understanding, although cultural reception ultimately depends on individual interpretation.*

Reference: 15 Buku + 16 Jurnal dan Skripsi + 34 Website

Advisor : Dr. Aos Yuli Firdaus, S.IP., M.Si

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia-Nya. Alhamdulillah atas pertolongan serta rahmat-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Diplomasi Budaya Tiongkok melalui *Game Online* Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun @Babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024". Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Strata Satu (S1).

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. El Amry Bermawi Putra, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Ibu Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si., selaku Dekan FISIP Universitas Nasional.
3. Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si, sebagai Wakil Dekan Bidang Administrasi Akademik dan Keuangan Universitas Nasional sekaligus Dosen Pembimbing penulis yang senantiasa meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing dalam proses penulisan skripsi hingga akhir.
4. Dr. (C) Angga Sulaiman, S.I.P., M.A.P., sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Kerja Sama dan Sumber Daya Manusia, Universitas Nasional.
5. Bapak Harry Darmawan, S.Hum., M.Si. selaku Ketua Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Nasional.
6. Ibu Gulia Ichikaya Mitzy, S.I.P., M.A., selaku Sekretaris Program Studi, atas motivasi dan dorongan selama saya menempuh studi di Program Studi Hubungan Internasional.
7. Bapak Drs. Reuspatyono, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang senantiasa berkenan untuk meluangkan waktunya memberikan saya arahan serta bimbingan selama berkuliah di Universitas Nasional.

8. Seluruh dosen pengajar FISIP UNAS yang telah memberikan wawasan dan ilmu selama penulis belajar di Universitas Nasional.
9. Seluruh staf Sekretariat Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Nasional, khususnya Mas Sugi yang telah membantu urusan penulis terkait administrasi perkuliahan.
10. Kepada orang tua, khususnya Mama, Yangti, dan Alm. Ayah penulis yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan perkuliahan yang penulis jalani.
11. Kepada adik-adik yang penulis sayangi, Inka dan Ayesha yang selalu memberikan support untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Untuk keluarga penulis, terutama Para Om, Tante, Gendis, Raya, Rere, dan Arka yang juga selalu memberikan dukungan kepada penulis selama masa penulisan skripsi ini.
13. Kepada sahabat yang sudah penulis anggap sebagai saudara, Dian, Dinda, Cynthia, Laras, dan Tiara yang tidak henti memberikan dukungan moral.
14. Kepada kakak-kakak penulis, Dina, Wirasti, Agnes, Bella, Juni, Tara, dan Jani yang selalu ada di sisi penulis baik suka maupun duka serta memberikan banyak bantuan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Kepada teman-teman dekat penulis dan seperjuangan semasa kuliah di Universitas Nasional, Tasya, Adel, Ira, Helmi, Hani, Utari dan Intan, semoga sukses selalu.
16. Kepada teman-teman online penulis yang turut membantu kelancaran skripsi penulis, Visenya, Aryl, Kavi, Ilon, Sureia, Ally, Yemima, Bila, dan Ve.
17. Kepada narasumber wawancara yang sudah meluangkan waktunya dan memberikan pendapatnya demi kelancaran skripsi penulis.

Jakarta, Februari 2025
Talitha Salsabila Maheswari

DAFTAR ISI

Sampul	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
GLOSARIUM.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Kegunaan Penelitian.....	8
1.4.1 Kegunaan Teoritis	8
1.4.2 Kegunaan Praktis	8
1.5 Sistematika Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	10
2.1.1 Penelitian Terdahulu Pertama	10
2.1.2 Penelitian Terdahulu Kedua	12
2.1.3 Penelitian Terdahulu Ketiga.....	14
2.1.4 Penelitian Terdahulu Keempat.....	15
2.1.5 Penelitian Terdahulu Kelima	18

2.2 Kerangka Teoritis	21
2.2.1 Teori Diplomasi Budaya	21
2.2.2 Konsep Soft Power	22
2.3 Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian.....	25
3.2 Objek Penelitian	26
3.3 Teknik Pengumpulan data	27
3.4 Teknik Analisis Data.....	27
3.5 Aspek, Dimensi, dan Parameter	29
BAB IV GENSHIN IMPACT SEBAGAI ALAT DIPLOMASI BUDAYA OLEH TIONGKOK.....	30
4.1 Sejarah Game Online.....	30
4.2 Diplomasi Budaya Tiongkok Melalui Genshin Impact.....	32
4.3 Perkembangan Genshin Impact dan Gambaran Umum Permainan Genshin Impact	38
4.4 Elemen Kebudayaan Tiongkok Pada Game Genshin Impact.....	41
4.4.1 Wilayah	41
4.4.2 Arsitektur	43
4.4.3 Makanan.....	46
4.4.4 Karakter.....	47
4.4.5 Event Game.....	56
4.5 Autobase Sebagai Penghubung Persepsi	59
BAB V HASIL WAWANCARA DAN PEMBAHASAN.....	62
5.1 Elemen Budaya Tiongkok di Liyue dalam Game Genshin Impact.....	63
5.2 Genshin Impact Sebagai Sarana Diplomasi Budaya Tiongkok.....	71
5.3 Pengaruh Budaya Tiongkok di Genshin Impact Terhadap Persepsi Tiongkok Setelah Covid-19	73
5.4 Peran Akun @babufess dan Diskusi Penggunaanya dalam Membentuk Pandangan Terhadap Elemen Budaya di Genshin Impact	76

5.5 Pengaruh Diskusi di Akun @babufess Terhadap Budaya Tiongkok dalam Genshin Impact	78
5.6 Ketertarikan Pemain terhadap Budaya Tiongkok melalui Genshin Impact	81
BAB VI PENUTUP	85
6.1 Kesimpulan.....	85
6.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	93



GLOSARIUM

ACG	:	Actions, Comics, Gaming
CO-OP	:	Cooperative Games
E3	:	Electronic Entertainment Expo
MC	:	Main Character
MMOFRS	:	Massively Multiplayer Online Firstperson Shooter Games
MMORTS	:	Massively Multiplayer Online Realtime Strategy Games
MMORPG	:	Massively Multiplayer Online Roleplaying Games
MMOG	:	Massively Multiplayer Online Games
NPC	:	Non-Player Character
PC	:	Personal Computer
PEGI-12	:	Pan European Game Information



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	24
Gambar 4.1	Kota Kanal Kuno Huizhou	41
Gambar 4.2	Liyue Harbor Bridge.....	41
Gambar 4.3	Zhang Jiajie National Forest.....	42
Gambar 4.4	Huaguang Stone Forest.....	42
Gambar 4.5	Shichuan, Aba.....	42
Gambar 4.6	Luhua Pool.....	42
Gambar 4.7	Honghe Hani Rice Terraces	42
Gambar 4.8	Qingce Village	42
Gambar 4.9	<i>Yuyuan Old Street, Shanghai</i>	43
Gambar 4.10	<i>Feiyuan Slope</i>	43
Gambar 4.11	<i>Liyue Harbor dan Daerah Suzhou, Tiongkok</i>	44
Gambar 4.12	<i>Xuangkong Temple dan Wangshu Inn</i>	45
Gambar 4.13	Restoran <i>Wanmin</i>	45
Gambar 4.14	Crystal Shrimp.....	46
Gambar 4.15	Har Gow	46
Gambar 4.16	Tianshu Meat	46
Gambar 4.17	Dongpo Pork.....	46
Gambar 4.18	Karakter <i>Zhongli</i>	48
Gambar 4.19	<i>Zhongli</i> Dalam Wujud Naga Sumber: Dokumentasi Pribadi	49
Gambar 4.20	Karakter <i>Qiqi</i>	50
Gambar 4.21	Karakter <i>Yun Jin</i>	51
Gambar 4.22	Karakter <i>Ganyu</i>	52
Gambar 4.23	Karakter <i>Yanfei</i>	53
Gambar 4.24	Xiezhi Hat.....	53
Gambar 4.25	Karakter <i>Xiao</i>	54
Gambar 4.26	Karakter <i>Gaming</i>	56
Gambar 4.27	Festival Lantern Rite.....	57
Gambar 4.28	Perayaan Tahun Baru <i>Imlek</i>	57
Gambar 4.29	Festival Kembang Api Lantern Rite	58

Gambar 4.30	Profil Akun @babufess.....	60
Gambar 4.31	Jade Chamber	65
Gambar 4.32	Kostum Opera Peking dan Yun Jin.....	67
Gambar 4.33	Festival Lantern Pada Tahun Baru <i>Imlek</i>	69
Gambar 4.34	Diskusi Ganyu dan Xiao	77
Gambar 4.35	Ketertarikan pada Opera China.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Perbandingan Pemandangan Asli di China dan pemandangan wilayah Liyue di Genshin Impact.....	42
Tabel 4.2	Makanan.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Pertanyaan Wawancara.....	93
Lampiran 2	Daftar Narasumber Wawancara.....	94
Lampiran 3	Dokumentasi Wawancara Narasumber.....	96

