

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu adalah ringkasan dari berbagai literatur sebelumnya yang ditinjau oleh penulis berdasarkan relevansinya dengan penelitian ini. Literatur yang digunakan meliputi buku, jurnal, atau dokumen lain yang menjelaskan kondisi saat ini dan masa lalu, serta berkaitan dengan informasi mengenai topik penelitian yang sedang berlangsung.

#### 2.1.1 Penelitian Terdahulu Pertama

Tahun	2024
Peneliti	Mohammad Rizky Sulistio Putra
Asal Universitas	UPN Veteran Jakarta
Judul Penelitian	DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI UNSUR BUDAYA DALAM GAME GENSHIN IMPACT PERIODE TAHUN 2020-2021
Tujuan Penelitian	Dalam penelitian Rizky bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif game sebagai alat komunikasi dan berdiploamasi dengan menganalisa game Genshin impact mempromosikan budaya Tiongkok dan mempengaruhi pemain asing.

<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Penelitian ini membahas Tiongkok meningkatkan soft power budayanya dengan menggunakan video game dan e-sports untuk diplomasi budaya. Genshin Impact, game RPG dari miHoYo, berperan penting dalam mempromosikan budaya Tiongkok secara global. Dalam game ini, wilayah Liyue terinspirasi dari Tiongkok, menampilkan arsitektur, karakter, dan perayaan seperti Festival Lantern Rite. Popularitas Genshin Impact di berbagai negara, termasuk Indonesia, membantu memperbaiki citra Tiongkok dan mendorong minat terhadap budayanya. Melalui game ini, Tiongkok berhasil memanfaatkan industri game sebagai alat diplomasi yang efektif.</p>
<p>Persamaan</p>	<p>Persamaan penelitiannya terletak pada bagaimana Tiongkok menggunakan soft power budayanya lewat video game, dan Genshin yang berperan penting sebagai jembatan untuk mempromosikan budaya-budaya Tiongkok melalui latar, karakter, dan alur cerita dalam game Genshin Impact.</p>
<p>Perbedaan</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada menekankan peran video game dan e-sports secara umum dalam meningkatkan soft power budaya</p>

	<p>Tiongkok, dengan Genshin Impact sebagai contoh. Namun, dalam penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis akan lebih berfokus pada Genshin Impact berfungsi sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai budaya Tiongkok dan sebagai alat diplomasi budaya di bawah kepemimpinan Xi Jinping.</p>
--	---

### 2.1.2 Penelitian Terdahulu Kedua

Tahun	2024
Peneliti	Achmad Fadillah Moeslem
Asal Universitas	UPN Veteran Jakarta
Judul Penelitian	DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE DREAM
Tujuan Penelitian	Dalam penelitian Achmad bertujuan untuk menjelaskan Upaya Hoyoverse memperkenalkan Opera Peking secara luas melalui game Genshin Impact serta menganalisis diplomasi budaya menggunakan video game
Hasil Penelitian	Penelitian ini membahas Chinese Dream adalah impian bersama bangsa Tiongkok untuk kehidupan yang indah. Kebijakan ini mendorong promosi budaya tradisional. Dalam industri video game, Tiongkok mewajibkan lisensi dan memasukkan nilai-nilai

	<p>tradisional dalam game. HoYoverse melakukannya melalui Genshin Impact, menampilkan Opera Peking dengan karakter Yun Jin. Ini membantu memperkenalkan budaya Tiongkok secara global dan mendukung diplomasi budaya, sesuai visi Xi Jinping.</p>
<p>Persamaan</p>	<p>Persamaan penelitian terletak pada fokus penelitian yang membahas peran Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya yang menyebarkan nilai budaya Tiongkok melalui video game dan Keduanya mengaitkan kebijakan budaya Tiongkok dengan kepemimpinan Xi Jinping, yang mendorong promosi nilai-nilai tradisional Tiongkok di tingkat internasional.</p>
<p>Perbedaan</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada Menjelaskan Chinese Dream sebagai impian bersama bangsa Tiongkok dan mendorong promosi budaya tradisional. Namun, dalam penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis akan lebih berfokus pada peran Genshin Impact sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai budaya dan alat diplomasi budaya setelah pandemi COVID-19.</p>

### 2.1.3 Penelitian Terdahulu Ketiga

Tahun	2023
Peneliti	Andrea Leonora Tjandra
Asal Universitas	Universitas Katolik Parahyangan
Judul Penelitian	Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Amerika Serikat : studi kasus Genshin Impact Game
Tujuan Penelitian	Dalam penelitian Andrea bertujuan untuk menganalisa game Genshin Impact sebagai aktor diplomasi budaya melalui penyebaran budaya Tiongkok di Amerika Serikat.
Hasil Penelitian	<p>Penelitian ini membahas Genshin Impact sukses sebagai instrumen diplomasi budaya Tiongkok di AS dengan memperkenalkan seni, wisata, makanan, bahasa, dan perayaan Tiongkok yang diterima positif oleh pemain di AS. Presiden Xi Jinping menekankan pentingnya memperbaiki citra Tiongkok dan mempromosikan budaya melalui komunikasi internasional, dan Genshin Impact menjadi alat kuat dalam hal ini.</p> <p>Dengan gameplay menarik dan cerita mendalam, game ini memungkinkan interaksi antar pemain dari seluruh dunia, membuka peluang pertukaran budaya.</p>
Persamaan	Persamaan penelitian terletak pada fokus penelitian yang membahas fungsi Genshin Impact sebagai alat

	<p>diplomasi budaya untuk Tiongkok, membantu menyebarkan nilai-nilai dan budaya Tiongkok ke negara lain termasuk Indonesia dan Amerika Serikat serta peran Xi Jinping dalam mempromosikan budaya Tiongkok dan memperbaiki citra negara melalui diplomasi budaya dan komunikasi internasional.</p>
Perbedaan	<p>Penelitian ini berfokus pada Menjelaskan diplomasi budaya Tiongkok secara luas sebagai bagian dari strategi soft power, yang menunjukkan bagaimana Genshin Impact berkontribusi dalam menciptakan citra positif bagi Tiongkok di tingkat internasional. Namun, dalam penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis akan lebih berfokus pada peran Genshin Impact dalam menyebarkan nilai-nilai budaya dan diplomasi budaya Tiongkok secara umum, serta pengaruhnya di tingkat global. Ini mencakup konteks di bawah kepemimpinan Xi Jinping dan bagaimana game ini menciptakan hubungan budaya antara Tiongkok dan pemain internasional.</p>

#### 2.1.4 Penelitian Terdahulu Keempat

Tahun	2021
Peneliti	Murtadho

Asal Universitas	Universitas Komputer Indonesia
Judul Penelitian	Diplomasi Publik Tiongkok Melalui Unsur Kebudayaan di Dalam Game Genshin Impact di Indonesia
Tujuan Penelitian	Dalam penelitian Murtadho bertujuan untuk mengetahui bagaimana game Genshin Impact dapat menarik perhatian kalangan muda di Indonesia, mengetahui unsur kebudayaan Tiongkok yang ada di dalam game Genshin Impact, serta menganalisis sejauhmana Genshin Impact mempengaruhi pandangan kalangan muda di Indonesia terhadap Tiongkok.
Hasil Penelitian	Penelitian ini menganalisis bagaimana Tiongkok memanfaatkan budaya sebagai soft power melalui game Genshin Impact, yang menggabungkan elemen budaya Tiongkok dengan animasi bergaya Jepang. Game ini, dengan cerita dan elemen gacha-nya, berhasil menarik perhatian global, termasuk di Indonesia, terutama di kalangan muda selama pandemi. Melalui elemen seperti tradisi, seni, dan nilai-nilai budaya Tiongkok yang diterapkan dalam desain dunia fantasi game, Tiongkok berupaya memperbaiki citra internasionalnya dan menetralkan persepsi buruk, sambil mempromosikan budaya dan pariwisatanya secara global. Genshin

	Impact menjadi contoh diplomasi publik yang efektif dalam media hiburan.
Persamaan	Persamaan penelitian terletak karena membahas bagaimana Tiongkok menggunakan Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya untuk mempromosikan identitas dan nilai-nilai budaya Tiongkok di dunia internasional. Dengan memadukan elemen budaya Tiongkok, game ini menarik perhatian global, termasuk di Indonesia, terutama selama pandemi. Fokus kedua penelitiannya adalah pada interaksi pemain di media sosial dan komunitas daring yang mencerminkan keberhasilan Tiongkok dalam menggunakan game sebagai medium untuk memperluas soft power dan memperbaiki persepsi global terhadap negaranya.
Perbedaan	Penelitian ini berfokus pada analisis elemen budaya Tiongkok dalam game tersebut, seperti tradisi dan seni, serta bagaimana elemen-elemen ini digunakan untuk memperbaiki citra internasional Tiongkok, terutama di Indonesia. Penelitian kedua juga lebih memfokuskan pada peran Genshin Impact dalam mempromosikan pariwisata dan budaya melalui narasi dan desain dunia fantasi game.

	<p>Sementara penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis akan lebih berfokus pada peran Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya Tiongkok dengan menyoroti bagaimana interaksi pemain di platform sosial, khususnya autobase di X, membantu menyebarkan nilai-nilai budaya Tiongkok dan meningkatkan soft power.</p>
--	--

### 2.1.5 Penelitian Terdahulu Kelima

Tahun	2023
Peneliti	Jovan Ali Syahputra
Asal Universitas	Universitas Andalas
Judul Penelitian	Game Genshin Impact Sebagai Instrumen Diplomasi Publik Tiongkok ke Jepang
Tujuan Penelitian	Dalam penelitian Jovan bertujuan untuk menjelaskan dan menganalisis peran game Genshin Impact dalam diplomasi publik Tiongkok ke Jepang.
Hasil Penelitian	Penelitian ini berisi tentang upaya Tiongkok memanfaatkan game <i>Genshin Impact</i> sebagai instrumen diplomasi publik untuk memperkenalkan budaya dan pariwisata mereka secara global, termasuk di Jepang. Dengan menampilkan elemen budaya seperti pakaian tradisional, seni, musik, dan lanskap yang terinspirasi dari lokasi

	<p>nyata seperti Huanglong Biosphere Reserve, Tiongkok berhasil memperkuat <i>nation-branding</i> dan memperluas pengaruh budaya melalui media digital.</p>
<p>Persamaan</p> 	<p>Kesamaan penelitian terletak pada bagaimana Tiongkok memanfaatkan game Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya dan publik untuk memperkenalkan identitas budaya mereka ke dunia internasional. Dengan elemen seperti seni, musik, lanskap, dan pakaian tradisional yang terinspirasi dari budaya Tiongkok, game ini menarik perhatian global, termasuk di Jepang, Indonesia dan komunitas daring seperti autobase di platform X. Selain menjadi media hiburan, Genshin Impact berhasil membangun citra positif Tiongkok, memperkuat <i>nation-branding</i>, dan meningkatkan soft power melalui interaksi digital. Narasi dan desain budaya yang disisipkan dalam game ini membuktikan keberhasilan Tiongkok dalam menjangkau audiens internasional dan memperluas pengaruh mereka di era digital.</p>
<p>Perbedaan</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada peran Genshin Impact dalam diplomasi publik untuk mempromosikan budaya dan pariwisata Tiongkok di Jepang</p>

dengan menampilkan elemen budaya seperti pakaian tradisional dan lanskap alam. Sedangkan penelitian kedua juga menyoroti aspek nation-branding dan pengaruh budaya Tiongkok dalam media digital yang lebih luas. Sementara penelitian yang hendak dilakukan oleh penulis akan lebih penggunaan Genshin Impact sebagai alat diplomasi budaya Tiongkok dengan fokus pada persepsi pengguna autobase di platform X, menggambarkan bagaimana game ini membangun citra positif melalui interaksi digital.



## 2.2 Kerangka Teoritis

### 2.2.1 Teori Diplomasi Budaya

Diplomasi adalah alat yang sangat penting bagi negara untuk mencapai tujuan-tujuannya di tingkat internasional. Melalui diplomasi, negara dapat membangun citra positif, menjalin hubungan baik dengan negara lain, dan menyelesaikan berbagai masalah secara damai. Diplomasi berperan sejak tahap awal hubungan antar negara, mulai dari pembentukan hubungan bilateral hingga pengembangan kerjasama yang lebih luas. Diplomasi melibatkan praktik negosiasi oleh perwakilan negara atau organisasi yang disebut diplomat, yang selalu berkaitan dengan hubungan antar negara di dunia internasional, mencakup berbagai aspek seperti budaya, ekonomi, dan perdagangan. Diplomat sebagai wakil resmi negara bertanggung jawab untuk melakukan perundingan, melindungi kepentingan nasional, dan menyelesaikan masalah yang muncul dalam hubungan antarnegara. Diplomasi kebudayaan dikemukakan oleh SL Roy dengan istilah pertamanya "*diplomacy by cultural performance*." (Roy, 1991). Namun masyarakat menyederhanakan istilah tersebut menjadi "diplomasi budaya" untuk merujuk pada diplomasi melalui kegiatan kebudayaan seperti mengirimkan misi seni ke negara lain untuk menciptakan dan memperoleh kesan atau citra positif. Diplomasi yang menggunakan sarana budaya tidak harus selalu melibatkan budaya-budaya kuno atau lama. Pada penelitian ini, *Game Genshin Impact* mengirimkan misi untuk memperkenalkan budaya Tiongkok yang muncul menjadi bagian dari *game*.

Diplomasi budaya adalah salah upaya suatu negara untuk mencapai tujuan politiknya dengan menggunakan seni, pendidikan, dan aspek kebudayaan lainnya. Selain itu, diplomasi budaya juga berperan penting dalam memperkenalkan budaya suatu negara ke negara lain, sehingga terjalin pemahaman dan saling menghargai.

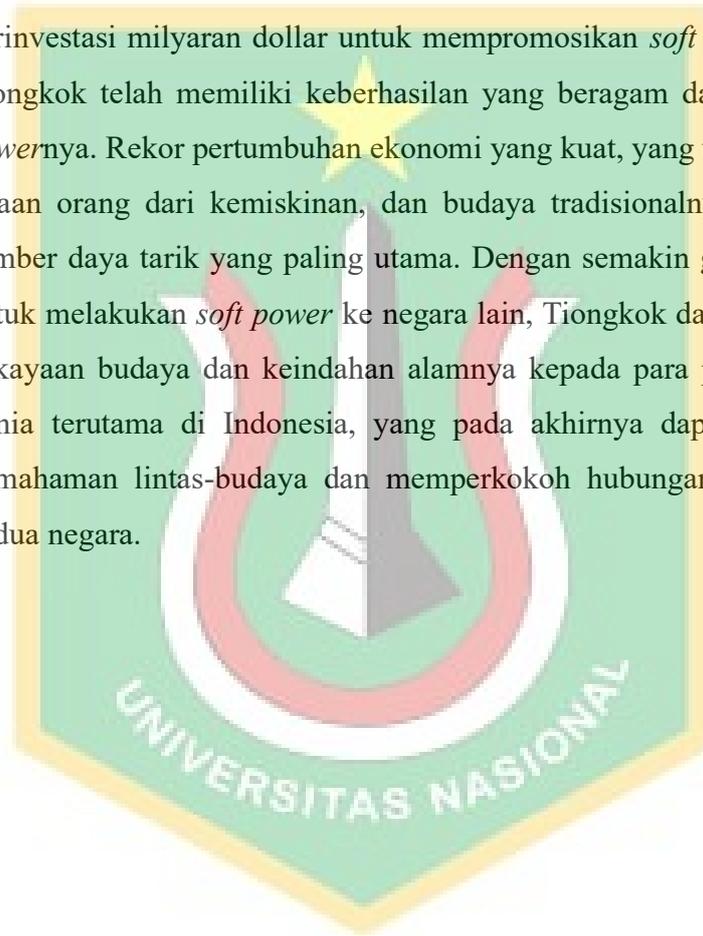
### 2.2.2 Konsep Soft Power

China telah lama dikenal dalam hubungan internasional sebagai negara yang menguasai teknologi canggih. Dalam ranah budaya populer, Tiongkok telah menarik perhatian sebagai bentuk dari *soft power*. Joseph S. Nye Jr., seorang mantan dekan *Kennedy School of Government, Harvard University*, memperkenalkan konsep *soft power*, yang menjelaskan kemampuan suatu negara untuk mencapai tujuannya dengan daya tarik daripada paksaan dan pembayaran. Salah satu bentuk daya tarik tersebut adalah budaya negara tersebut. Nye juga menjelaskan ada tiga sumber *soft power* suatu negara: budayanya, nilai-nilai politiknya, dan kebijakan luar negerinya (Joseph, 2011). Di Tiongkok, budaya populer dan tradisional menjadi salah satu daya tarik yang digunakan sebagai *soft power* negaranya.

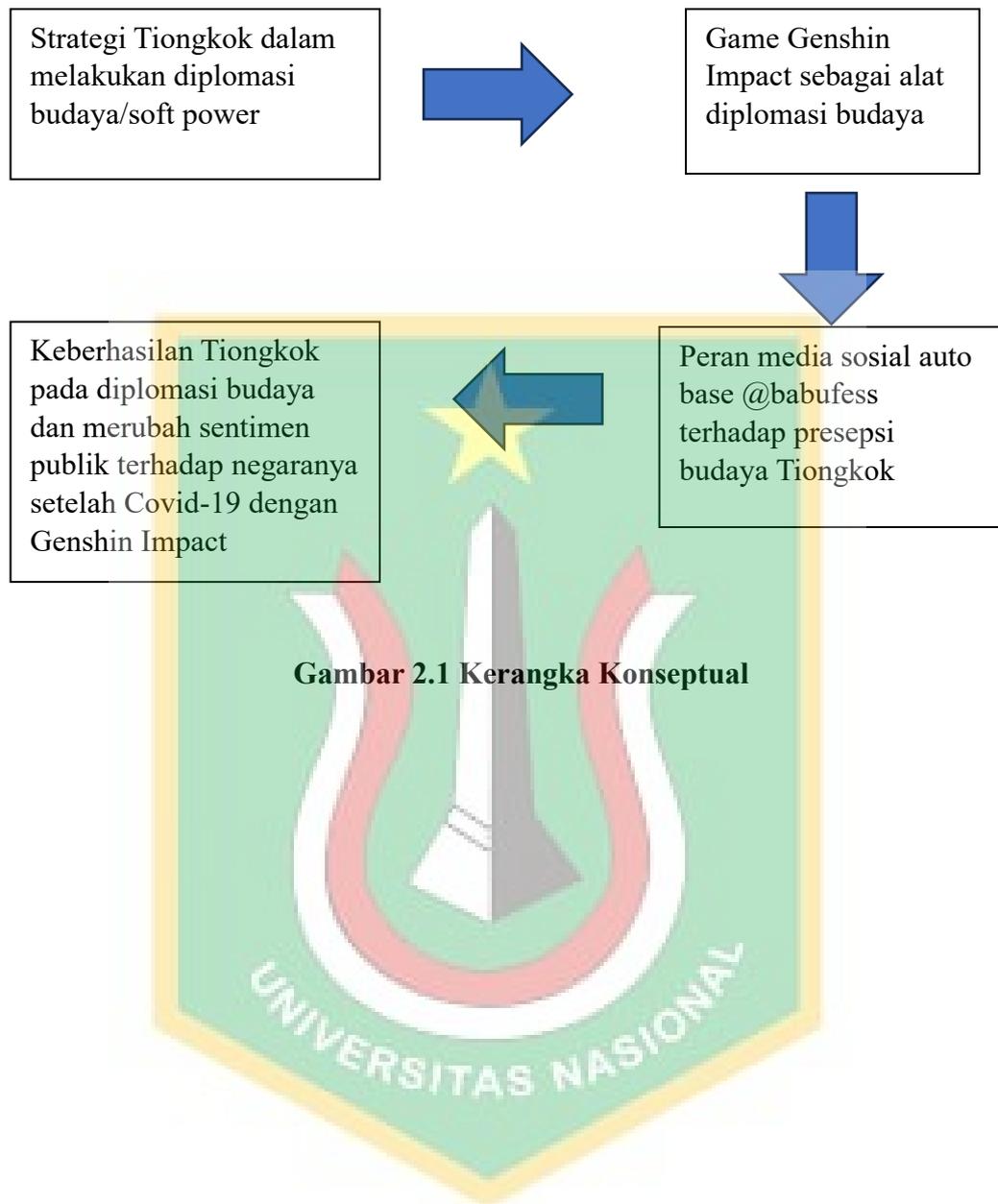
*Soft power* telah menjadi kekuatan yang tak terelakkan dalam hubungan internasional. Dengan kemampuannya menyebar dengan cepat dan luas, *soft power* telah membentuk dinamika global yang semakin terhubung. Budaya, sebagai salah satu bentuk *soft power* yang paling kuat, memainkan peran penting dalam membentuk identitas dan citra suatu negara. Persaingan antar negara dalam mempromosikan *soft power* telah menciptakan dinamika yang kompleks, namun pada saat yang sama juga mendorong terjadinya pertukaran budaya dan inovasi. Untuk meningkatkan daya saing dan pengaruh internasional, negara-negara perlu menginvestasikan lebih banyak sumber daya dalam pengembangan dan promosi budaya.

*Soft power* suatu negara adalah cerminan dari budayanya yang unik dan terus berkembang. Budaya ini terbentuk melalui sejarah panjang dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk nilai-nilai, tradisi, dan interaksi dengan budaya lain. Dalam hubungan internasional, budaya memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk persepsi, kepercayaan, dan kepentingan bersama antar negara. Pergeseran dalam tatanan dunia saat ini menunjukkan bahwa budaya adalah kekuatan yang dinamis dan terus membentuk lanskap global.

Tiongkok secara signifikan meningkatkan kekuatan militer dan ekonominya, para pemimpin menyadari bahwa hal ini perlu diimbangi dengan kekuatan *soft power*. *Soft Power* adalah salah satu strategi yang bijaksana, karena jika Tiongkok hanya fokus pada kekuatan *hard power*-nya, negara-negara tetangga mungkin merasa terancam dan membentuk aliansi untuk melawannya. Dengan meningkatkan *soft power*-nya bersamaan dengan *hard power*, Tiongkok dapat mengurangi keinginan negara-negara tetangga untuk membentuk aliansi tersebut. Presiden Xi Jinping berinvestasi milyaran dollar untuk mempromosikan *soft power* Tiongkok. Tiongkok telah memiliki keberhasilan yang beragam dalam strategi *soft power*-nya. Rekor pertumbuhan ekonomi yang kuat, yang telah mengangkat jutaan orang dari kemiskinan, dan budaya tradisionalnya telah menjadi sumber daya tarik yang paling utama. Dengan semakin giatnya Tiongkok untuk melakukan *soft power* ke negara lain, Tiongkok dapat menampilkan kekayaan budaya dan keindahan alamnya kepada para publik di seluruh dunia terutama di Indonesia, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman lintas-budaya dan memperkuat hubungan bilateral antara kedua negara.



### 2.3 Kerangka Konseptual



**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual**