

BAB V

HASIL WAWANCARA DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini adalah pengikut akun @babufess di X baik perempuan dan laki-laki yang tinggal di Indonesia dengan rentang usia 17-35 tahun. Subjek ini mencakup individu yang aktif bermain Genshin Impact minimal enam bulan, sudah berada di adventure rank 30, telah membuka 5 area wilayah Liyue: Bishui Plain, Lisha, Minlin, Qiongi Estuary, Sea of Clouds, memiliki karakter yang berasal dari Liyue dan aktif memainkannya di *main party* permainan, serta pengikut akun babufess dan pernah terlibat dalam mengirimkan/membalas menfess terkait Genshin Impact di akun tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan studi pustaka untuk mengumpulkan data yang relevan. Wawancara dilakukan dengan 60 narasumber yang dipilih dari pengikut akun @babufess di platform X, yang merupakan *autobase* aktif dalam membahas berbagai topik terkait Genshin Impact. Wawancara ini dirancang untuk menggali lebih dalam mengenai persepsi mereka terhadap elemen-elemen budaya Tiongkok yang ditampilkan dalam *game*, khususnya di wilayah Liyue, dan bagaimana elemen tersebut memengaruhi pandangan mereka terhadap budaya Tiongkok secara keseluruhan. Proses wawancara berfokus pada aspek-aspek budaya yang dihadirkan dalam Genshin Impact, seperti desain karakter, arsitektur, alur cerita, dan kuliner yang terinspirasi dari tradisi Tiongkok. Narasumber diminta untuk memberikan pandangan mereka mengenai sejauh mana elemen-elemen ini berhasil memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain internasional, khususnya pemain Indonesia serta bagaimana mereka merasakan pengaruh *game* ini dalam membentuk persepsi mereka terhadap Tiongkok. Selain itu, wawancara juga mengeksplorasi pandangan narasumber tentang peran media sosial, khususnya akun @babufess, dalam mendiskusikan dan menyebarkan informasi mengenai Genshin Impact dan elemen budayanya. Oleh karena itu, temuan yang diperoleh penulis dari wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

5.1 Elemen Budaya Tiongkok di Liyue dalam Game Genshin Impact

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar narasumber secara sadar mengidentifikasi unsur-unsur budaya Tiongkok yang sangat dominan di wilayah Liyue. Unsur-unsur tersebut mencakup desain karakter, musik, arsitektur, kuliner, serta alur cerita yang ditampilkan dalam Genshin Impact. Representasi budaya Tiongkok ini tidak hanya tercermin secara visual, tetapi juga melalui detail cerita dan atmosfer yang diciptakan oleh Genshin Impact.

“Menurut aku unsur budaya Tiongkok di Liyue sangat kental, dari musik sangat identik dengan alat musik Tiongkok seperti sitar, biola, kecapi, dan seruling. Musiknya khas sekali, lembut, dan menenangkan.”
*Wawancara pengikut @babufess dengan username @Ridha4021****, Tanggal 21 Januari 2025.*

Penjelasan akun @Ridha4021****, membuktikan bahwa musik latar yang melantun tiap para pemain singgah di Liyue menjadi salah satu aspek yang paling mencolok dalam merepresentasikan budaya Tiongkok dalam Genshin Impact. Narasumber menyebutkan bahwa musik latar yang digunakan di wilayah ini sangat identik dengan alat musik tradisional Tiongkok.

“Budaya Tiongkoknya sangat terasa sih, terutama dari musik-musiknya. Mungkin karena setiap kali kita eksplorasi di region Liyue, background musiknya kan selalu ada ya, vibe-nya enak banget, bikin suasananya nyaman. Makanya, saya sampai penasaran dengan salah satu alat musik yang terdengar. Awalnya saya pikir itu gitar biasa, tapi setelah saya cari tahu, ternyata bukan gitar, mirip kecapi. Namanya Guzheng.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @afr****, Tanggal 20 Januari 2025.*

Pernyataan dari @afr**** juga menjelaskan bahwa elemen musik dalam game tidak hanya sekadar musik latar, tetapi juga berperan penting dalam

memperkuat identitas budaya. Penggunaan *Guzheng*, alat musik tradisional Tiongkok yang sering dipakai dalam musik klasik dan opera, semakin menegaskan kentalnya inspirasi budaya di wilayah Liyue. Suara khas *Guzheng* yang lembut dan harmonis menciptakan nuansa tenang dan atmosfer yang menenangkan. Dalam wawancara ini juga menunjukkan bahwa *Genshin Impact* secara tidak langsung memberikan edukasi kepada pemain tentang alat musik tradisional Tiongkok. Ketertarikan narasumber untuk mencari tahu lebih lanjut tentang *Guzheng* membuktikan bahwa *game* ini bisa menjadi sarana bagi pemain untuk mengenal budaya Tiongkok lebih dalam, bahkan di luar kontes *game* tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep diplomasi budaya, di mana media digital digunakan sebagai alat untuk memperkenalkan dan mentransfer budaya yang efektif.

“Lalu, kalau kita bicara soal arsitektur atau bangunan, Liyue masih terasa sangat kental dengan gaya arsitektur Tiongkok. Dalam artian masih banyak elemen arsitektural yang langsung berkaitan dengan gaya khas Tiongkok. Misalnya di tengah kota Liyue, kan banyak ya beberapa bangunan yang benar-benar mencerminkan ciri khas Tiongkok. Contohnya, ada bangunan yang menggunakan material kayu, memiliki pilar-pilar besar, terus pakai banyak lampion yang menggantung. Khas Tiongkok banget kan tuh. Salah satu contoh menurutku yang paling jelas banget ini bangunan yang bergaya Tiongkok tuh Jade Chamber, tempat Ningguang. Di sana arsitektur Tiongkok banget, terutama interiornya yang kalau diliat penuh banget sama interior tradisional Tiongkok. Terus juga detail-detail kayak pot bunga yang besar-besar kan.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @AshitakaW****, Tanggal 21 Januari 2025.*

Selain musik, arsitektur di Liyue juga menjadi aspek budaya yang mencolok. Bangunan-bangunan di wilayah ini dirancang menyerupai rumah atau bangunan tradisional Tiongkok dengan detail ornamen seperti lentera, ukiran naga, dan struktur khas kuil. Menurut @AshitakaW****, elemen-elemen arsitektur di Liyue

mempunyai gaya yang khas dengan bangunan-bangunan di Tiongkok seperti penggunaan material kayu, pilar-pilar besar, serta hiasan lampion yang menggantung. Lampion sendiri merupakan simbol penting dalam budaya Tiongkok, yang sering digunakan dalam perayaan dan festival untuk melambangkan keberuntungan dan kemakmuran. Narasumber juga menambahkan pandangannya tentang bangunan Jade Chamber, di mana bangunan itu adalah tempat tinggal salah satu karakter bernama Ningguang.



Gambar 4.1 Jade Chamber

Sumber: Genshin Impact

Jade Chamber merupakan sebuah istana melayang di langit Liyue yang tidak hanya memiliki desain yang megah, tetapi juga dipenuhi dengan elemen dekoratif khas Tiongkok. Interiornya menampilkan berbagai ornamen tradisional, termasuk pot-pot bunga besar yang sering ditemukan dalam arsitektur klasik Tiongkok. Gaya arsitektur yang khas membuat pemain dapat langsung mengenali Liyue sebagai representasi Tiongkok, meskipun tanpa mengetahui tentang sejarahnya. Dengan begitu, arsitektur di Liyue bukan sekadar latar dalam permainan, tetapi juga berperan penting dalam memperkenalkan identitas budaya Tiongkok.

Elemen karakter juga tidak luput jika berbicara tentang apa saja yang berhubungan dengan Tiongkok di dalam Genshin Impact. Sebagian besar narasumber menjawab karakter Zhongli, Yun Jin, dan Gaming yang sangat

mencerminkan budaya Tiongkok lewat alur cerita karakter, desain baju, maupun gaya bertarung karakter di dalam *game*.

“Menurut saya, region Liyue sudah cukup merepresentasikan negara Tiongkok. Misalnya, Archon Liyue, yaitu Zhongli, dia kan memiliki simbol naga. Sejauh yang saya tahu, naga sangat erat kaitannya dengan budaya Tiongkok.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @bewit*, Tanggal 19 Januari 2025.***

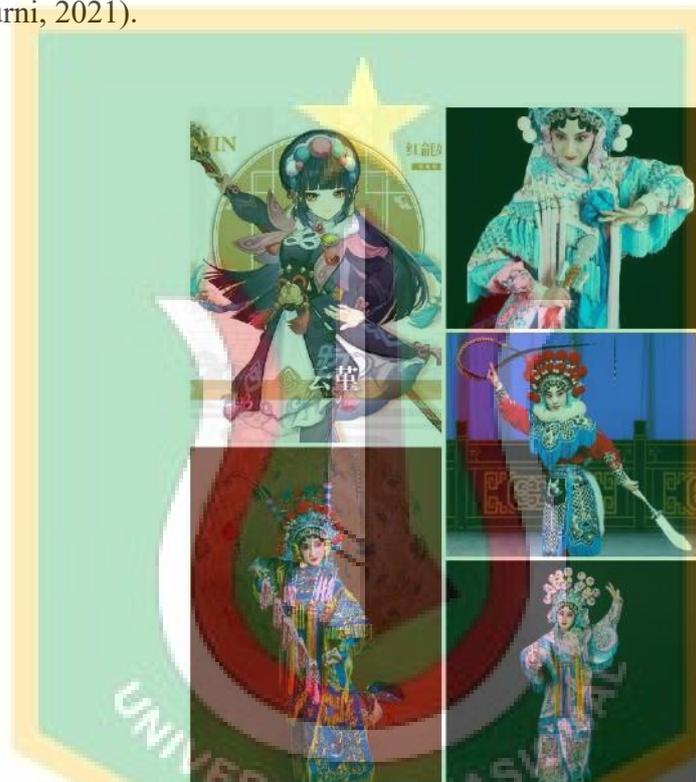
Narasumber @kusoga**** dan @itsjustme**** juga memberikan respon yang sama dalam wawancara membahas karakter Zhongli yang memiliki simbol naga, yang memang merupakan elemen budaya yang sangat khas dalam tradisi Tiongkok. Dalam mitologi dan kepercayaan Tiongkok, naga bukan sekadar makhluk mistis, tetapi juga simbol kekuatan, kebijaksanaan, dan kepemimpinan, sering kali dikaitkan dengan para kaisar dan figur penting dalam sejarah serta kepercayaan spiritual. Sebagai Archon Geo, Zhongli memiliki kemampuan untuk *exuvia* atau bertransformasi menjadi seekor naga, yang bisa dihubungkan dengan konsep dewa-dewa dalam mitologi Tiongkok. Dalam mitologi tersebut, dewa-dewa sering digambarkan sebagai naga atau memiliki hubungan dengan naga sebagai simbol kekuasaan.

“Buat aspek ini aku suka banget sama design Yunjin, ada beberapa aspek tradisional yang setelah aku cari tahu memang mirip sama penyanyi opera di sana. Contohnya pom pom, bagian topinya, kerah bajunya, sama motif roknya. Belum lagi performance dari Yunjin itu sendiri.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @fream*, Tanggal 18 Januari 2025.***

Menurut jawaban wawancara @fream****, narasumber lain seperti akun @nevuill****, @Avwent****, dan @Crimson**** juga turut memperhatikan

berbagai aspek dari karakter Yunjin. Salah satunya kostum yang dikenakan oleh Yun Jin, seperti pom-pom di topinya, bentuk kerah, serta motif roknya, yang memiliki kemiripan dengan pakaian khas dalam pertunjukan opera Peking. Kostum dalam opera Peking dikenal dengan warna-warna cerah, serta aksesoris yang mencerminkan status dan peran karakter dalam pertunjukan. Kehadiran pom-pom pada topinya merupakan salah satu elemen penting dalam kostum opera Peking, sering digunakan untuk peran perempuan (*dan* 旦) dan beberapa karakter berstatus tinggi (Murni, 2021).



Gambar 4.2 Konstum Opera Peking dan Yun Jin

Sumber: X

Yun Jin juga menampilkan unsur budaya melalui pertunjukannya dalam *game*. Dalam beberapa adegan, ia membawakan seni pertunjukan opera dengan gaya vokal dan gestur yang menyerupai teknik dalam opera Peking, di mana suara yang digunakan cenderung bernada tinggi dengan gerakan tangan yang anggun dan ekspresif. Teknik vokal dalam opera Peking, yang dikenal sebagai *changqiang* (唱腔), menjadi salah satu ciri khas seni ini, dan Yun Jin diadaptasi dengan sulih suara yang bernada melodis, menyerupai penyampaian dialog dalam opera.

Selain itu, cerita dalam *game* juga membantu memperkuat nuansa budaya Tiongkok di Liyue. Salah satu *event* favorit para pemain adalah *Lantern Rite*, yang terinspirasi dari perayaan Tahun Baru Imlek.

“Jujur budaya Tiongkok sendiri kental banget di Liyue. Mulai dari adaptasi budaya yang dijadiin event Lantern Rite setiap tahun sebagai perayaan *Chinese New Year* juga.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @Avwent****, Tanggal 20 Januari 2025.*

“Contohnya, *Lantern Rite* benar-benar dibuat dengan sangat megah. Dari semua event di *Genshin Impact*, ini adalah salah satu yang paling kerasa sih niat dan mewahnya. *Lantern Rite* juga diadakan tiap tahun, bahkan pemain yang login setiap hari selama event berlangsung bisa dapet bonus sama rewards banyak gitu.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @AshitakaW****, Tanggal 21 Januari 2025.*

Selain dua narasumber di atas, sebagian besar dari narasumber pun turut membahas bahwa *event* ini bukan sekadar konten tambahan biasa dalam *game*, melainkan sesuatu yang dirancang dengan sangat detail, mencerminkan cara budaya Tiongkok merayakan Tahun Baru Imlek. *Lantern Rite* yang diadakan setiap tahun di dalam *game*, menjadi salah satu bagian budaya yang paling menonjol di wilayah Liyue. Bagi sebagian pemain yang menjadi narasumber, *event* ini terasa sangat nyata dan berkesan.

Tahun Baru Imlek atau *Chinese New Year* adalah salah satu perayaan terpenting dalam budaya Tiongkok yang identik dengan berbagai tradisi, seperti pesta kembang api, pertunjukan barongsai atau *Chinese Lion Dance*, serta dekorasi didominasi warna merah dan emas. Salah satu aspek paling khas dari perayaan ini adalah tradisi membagikan *angpao*, yaitu amplop merah berisi uang yang diberikan kepada anak-anak atau orang yang lebih muda sebagai simbol keberuntungan dan

kemakmuran (Lievander et al., 2017). Dalam *Genshin Impact*, *Lantern Rite* mengadaptasi elemen serupa dengan memberikan berbagai hadiah dan bonus kepada pemain yang login selama *event* berlangsung. Seperti yang disebutkan oleh salah satu narasumber, pemain yang berpartisipasi dalam *Lantern Rite* akan menerima banyak hadiah atau *rewards*, yang mencerminkan budaya membagikan *angpao*. Hal ini juga menjadi inti dari perayaan Tahun Baru Imlek di dunia nyata. Selain itu, kemegahan *event Lantern Rite* juga sejalan dengan tradisi merayakan Tahun Baru Imlek secara besar-besaran di Tiongkok. Kota-kota besar di Tiongkok biasanya mengadakan festival lentera dengan dekorasi yang megah, pertunjukan budaya, dan berbagai atraksi yang melibatkan masyarakat luas. Dalam *game*, *Lantern Rite* tidak hanya menghadirkan lentera-lentera yang menghiasi langit Liyue, tetapi juga menyertakan pertunjukan musik, tarian, dan berbagai misi yang melibatkan para karakter dalam cerita yang menggambarkan keharmonisan dan kebersamaan—sesuatu yang juga menjadi esensi dari perayaan Tahun Baru Imlek.



Gambar 4.3 Festival Lantern Pada Tahun Baru *Imlek*

Sumber: Chinese New Year

Analisis hasil wawancara untuk pertanyaan pertama menunjukkan bahwa wilaha Liyue di *Genshin Impact* telah berhasil merepresentasikan budaya Tiongkok dengan sangat kuat untuk para pemainnya. Elemen budaya dalam *game* ini bukan hanya sebatas estetika yang ditampilkan secara visual, tetapi juga mencakup berbagai aspek seperti musik, arsitektur, karakter, dan *event* khusus yang secara jelas merepresentasikan budaya tradisional Tiongkok.

Musik menjadi salah satu aspek yang paling banyak dibicarakan oleh narasumber sebagai elemen yang sangat efektif dalam membangun atmosfer budaya Tiongkok di Liyue. Latar musik yang terdengar selama eksplorasi wilayah ini memanfaatkan berbagai alat musik tradisional Tiongkok seperti Guzheng, yang merupakan alat music tradisional Tiongkok. Beberapa narasumber bahkan menyatakan bahwa mereka menjadi tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang alat musik tradisional tersebut setelah mendengar melodi khasnya dalam *game*. Hal ini membuktikan bahwa musik dalam Genshin Impact berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan pemain dengan budaya Tiongkok.

Selain musik, arsitektur di Liyue juga menjadi elemen budaya yang kental akan seni-seni dari Tiongkok yang ada dalam *game*. Bangunan-bangunan di wilayah ini dirancang dengan inspirasi langsung dari arsitektur tradisional Tiongkok, menggunakan material kayu, pilar besar, atap Pagoda/Feiyuan, serta hiasan lampion yang mencerminkan ciri khas budaya Tiongkok.

Karakter-karakter dari Liyue juga merepresentasikan berbagai aspek budaya Tiongkok. Zhongli, sebagai Archon Geo, dikaitkan dengan simbol naga yang dalam mitologi Tiongkok melambangkan kekuatan dan kebijaksanaan. Begitu pula dengan Yun Jin yang terinspirasi dari seni opera Peking, di mana desain kostum dan pertunjukannya dalam *game* sangat erat kaitannya dengan seni pertunjukan tradisional tersebut.

Event Lantern Rite menjadi salah satu manifestasi budaya Tiongkok yang paling mencolok dalam *game*. *Event* ini merupakan adaptasi dari perayaan Tahun Baru Imlek, yang dalam budaya aslinya dirayakan dengan berbagai tradisi seperti festival lentera, pertunjukan seni, dan pembagian angpao. Dalam *game*, *Lantern Rite* dirancang dengan detail yang luar biasa mirip dengan acara Imlek di dunia nyata yang juga menghadirkan kesan suasana meriah dengan dekorasi lentera, pertunjukan musik, serta berbagai hadiah yang diberikan kepada pemain selama *event* berlangsung.

Dari hasil wawancara yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa *Genshin Impact* melalui Liyue telah berhasil menjadi media yang memperkenalkan budaya Tiongkok secara luas kepada pemain global. Baik melalui musik, arsitektur, desain karakter, maupun *event in-game* seperti *Lantern Rite*, *game* ini

menghadirkan pengalaman bermain yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan wawasan budaya baru kepada pemainnya. Elemen-elemen budaya yang dihadirkan tidak hanya menjadi latar belakang dalam permainan, tetapi juga membentuk identitas yang kuat bagi wilayah Liyue, membuatnya menjadi salah satu representasi budaya yang berkesan dan detail dalam Genshin Impact.

5.2 Genshin Impact Sebagai Sarana Diplomasi Budaya Tiongkok

Hasil wawancara dengan beberapa narasumber menunjukkan bahwa elemen budaya Tiongkok dalam Genshin Impact yang ada di wilayah Liyue, dapat dianggap sebagai promosi atau juga diplomasi budaya. Representasi budaya yang hadir secara aktif memperkenalkan aspek budaya Tiongkok kepada pemain global melalui berbagai elemen seperti arsitektur, musik, karakter, *event*, dan bahkan referensi mitologi serta sejarah.

“Menurutku elemen budaya yang ditampilkan memang sebuah bentuk promosi dan diplomasi budaya Tiongkok. Aku sempat lihat video saat developer mengembangkan daerah Liyue, hampir semua daerah yang ada di Liyue terinspirasi dari daerah wisata/daerah yang elemen kebudayaannya cukup terkenal di Tiongkok.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @rrrrram****, Tanggal 20 Januari 2025.*

Narasumber @rrrrram**** memperhatikan bagaimana wilayah Liyue terinspirasi dari daerah wisata dan elemen kebudayaan di Tiongkok, ini mencerminkan upaya pengembang dalam merepresentasikan budaya mereka secara jelas.

“Menurutku bisa aja karena 1. mereka sendiri based dari Tiongkok, 2. Udah ngelakuin research, yang pastinya researchnya pasti lebih mendalam juga karena it's their homeland, 3. Sekali dayung dua pulau terlampaui. Kita experience their games as a whole, exploring, enjoying its stories meanwhile mereka ngasih kita kebudayaan Tiongkok yang

bisa kita rasain secara gak langsung. Kalau dari hubungan diplomasi sendiri kayanya belum yang gimana gitu, masih dijalin pelan-pelan, kelihatan dari mereka yang banyak ngadain event di luar negeri termasuk Indonesia, jadi yes, bisa aja.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @herewit*, Tanggal 20 Januari 2025.***

Narasumber seperti @unclo**** dan @pancakej**** juga membahas bagaimana *game* ini dikembangkan oleh perusahaan yang berbasis di Tiongkok, yang berarti elemen budayanya dibangun dari pemahaman warisan budaya mereka sendiri. Proses riset yang dilakukan oleh pengembang memungkinkan Genshin Impact menghadirkan representasi budaya yang orisinal. Genshin Impact juga mampu menjalankan dua fungsi sekaligus: sebagai media hiburan dan sebagai sarana yang memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain global. Pemain yang mengeksplorasi wilayah Liyue tidak hanya terlibat dalam eksplorasi wilayah di Liyue tetapi juga diperkenalkan pada elemen budaya yang terinspirasi dari budaya tradisional Tiongkok. Meskipun pemain tidak secara eksplisit diajarkan tentang budaya Tiongkok, pengalaman yang mereka rasakan dalam permainan ini sudah cukup untuk menanamkan kesadaran akan budaya tersebut. Narasumber lain juga menjelaskan bahwa meskipun aspek diplomasi budaya dalam Genshin Impact belum terlihat secara eksplisit, proses ini sedang berjalan secara perlahan. Ini terlihat dari bagaimana Genshin Impact aktif mengadakan berbagai *event* internasional, termasuk di Indonesia, pada konteks ini, Hoyoverse membuat acara untuk pemain internasionalnya seperti Hoyofest yang hampir tiap tahun diadakan di negara-negara besar seperti Indonesia, Amerika Serikat, Jepang, dan Korea Selatan, yang menunjukkan bahwa ada upaya untuk memperluas jangkauan dan memperkenalkan budaya Tiongkok ke pasar global. Pendekatan bertahap seperti ini sejalan dengan strategi diplomasi budaya yang sering diterapkan oleh berbagai negara, di mana eksposur budaya dilakukan secara halus melalui seni kreatif sebelum mencapai tahap diplomasi yang lebih formal.

Dalam diplomasi budaya, konsep ini sangat sesuai dengan pemikiran yang diungkapkan oleh S.L. Roy tentang bagaimana diplomasi budaya bertujuan untuk

menciptakan pemahaman dan hubungan yang lebih kuat antara suatu negara dengan dunia internasional. Caranya adalah dengan menyebarkan nilai-nilai dan unsur-unsur budaya negara tersebut. Roy menjelaskan bahwa diplomasi budaya tidak hanya sekadar mempromosikan budaya secara langsung, tetapi juga tentang bagaimana suatu negara memanfaatkan seni, film, musik, atau bahkan *game* untuk membentuk citra dan pandangan global yang lebih baik tentang negara tersebut. Genshin Impact yang berperan sebagai aktor untuk memperkenalkan budaya Tiongkok kepada dunia. Hal ini dilakukan tanpa terkesan memaksa, melainkan dengan cara yang alami melalui pengalaman bermain yang interaktif, *game* ini membuat budaya Tiongkok lebih mudah diterima dan dinikmati oleh pemain di seluruh dunia.

5.3 Pengaruh Budaya Tiongkok di Genshin Impact Terhadap Persepsi Tiongkok Setelah Covid-19

Hasil wawancara pada pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa elemen budaya Tiongkok dalam Genshin Impact berperan dalam membentuk dan mengubah persepsi narasumber terhadap budaya Tiongkok, meskipun tidak secara signifikan memengaruhi pandangan mereka terhadap aspek politik dan ekonomi negara tersebut. Namun mayoritas narasumber mengakui bahwa *game* ini memperkenalkan berbagai aspek budaya Tiongkok secara menarik, terutama dalam bidang seni, musik, dan kuliner. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Tiongkok kepada para narasumber, terutama bagi mereka yang sebelumnya tidak terlalu mengenal atau memiliki pandangan yang terbatas tentang budaya tersebut.

“Setelah main Genshin Impact, aku merasa lebih menikmati budaya Tiongkok. Sebelumnya aku malah 'kurang suka' karena budaya Tiongkok yang aku tahu itu dari keluargaku yang cenderung lebih tradisional dan 'membosankan'. Tapi, menurutku Genshin bisa membungkus budaya Tiongkok jadi menyenangkan untuk disimak dan dinikmati in general. Aku kurang tahu menahu untuk aspek lainnya, cuma untuk politik aku jadi sedikit lebih aware ya mengenai policies di sana. Karena adanya banyak huru-hara

yang terjadi sama Genshin yang berkaitan erat dengan kebijakan-kebijakan di sana, misal seperti trailer release yang tertunda karena ada berpulangnya salah satu tokoh politik dan perubahan model karakter untuk censorship.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @kuniny****, Tanggal 18 Januari 2025.*

Pada wawancara dengan @kuniny****, pendapatnya menunjukkan bahwa Genshin Impact berhasil mengubah pandangan pemain tentang budaya Tiongkok, terutama bagi yang sebelumnya kurang tertarik. Narasumber awalnya menganggap budaya Tiongkok terlalu tradisional dan membosankan, tetapi setelah bermain, ia justru mulai menikmati budayanya.

“Menurutku ... kalau untuk ini balik ke masing-masing. In general, Chinese aspects that Genshin had introduced us through Liyue's lore and characters are really good, and if Genshin players actually pay attention to it respectfully, they'd realize China is more than just 'tempat asal virus-virus aneh’.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @shenhe****, Tanggal 19 Januari 2025.*

Pada wawancara dengan @shenhe****, narasumber membahas bagaimana Genshin Impact berkontribusi dalam membentuk persepsi yang lebih positif terhadap budaya Tiongkok, terutama setelah munculnya sentimen negatif pasca COVID-19. Narasumber menyadari bahwa melalui alur cerita dan karakter di Liyue, pemain yang memperhatikan detail dalam *game* dapat melihat Tiongkok dari perspektif yang lebih luas, bukan hanya sekadar negara yang dikaitkan dengan pandemi. Walaupun setelah COVID-19, banyak narasi negatif yang berkembang di berbagai media, yang membuat persepsi global terhadap Tiongkok semakin buruk. Namun, Genshin Impact mampu menawarkan sudut pandang berbeda dengan menampilkan kekayaan budaya Tiongkok melalui *game online*. Dengan cara ini, Genshin Impact menjadi alat yang secara tidak langsung memperkenalkan dan

membuat citra positif budaya Tiongkok di mata pemain global, sehingga mengurangi persepsi dan stigma yang buruk tentang Negara Tiongkok.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Genshin Impact berperan dalam memperbaiki citra Tiongkok yang sempat terkena dampak dari sentimen negatif public internasional, terutama setelah pandemi COVID-19. Setelah pandemi melanda dunia, Tiongkok menghadapi stigma negatif yang cukup besar di berbagai media internasional. Banyak narasi yang menghubungkan Tiongkok dengan asal mula virus, kebijakan *lockdown*, serta isu politik dan ekonomi kontroversial. Akibatnya, persepsi global terhadap negara tersebut cenderung menurun, dengan banyak orang yang melihat Tiongkok sebagai negara yang tertutup dan memiliki kebijakan yang keras. Namun, Genshin Impact memberikan sudut pandang yang berbeda dengan menampilkan kekayaan budaya Tiongkok melalui media yang lebih netral dan mudah diterima oleh publik internasional. Dalam konsep *soft power* yang dikemukakan oleh Joseph Nye, daya tarik budaya di suatu negara dapat digunakan sebagai alat untuk mempengaruhi negara lain tanpa menggunakan paksaan atau kekuatan militer (Al-Jihad, 2022). Dalam hal ini, Genshin Impact berfungsi sebagai alat *soft power* yang efektif bagi Tiongkok dalam meningkatkan citra negaranya di mata dunia. *Game* ini secara tidak langsung membangun kesan positif terhadap Tiongkok, terutama bagi generasi muda yang lebih terbuka terhadap pengaruh budaya populer.

Namun, meskipun *game* ini berhasil memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain internasional, dari hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pengaruhnya lebih dominan dalam aspek budaya dibandingkan dengan aspek politik atau ekonomi. Sebagian besar narasumber menikmati dan mengapresiasi unsur budaya yang ditampilkan dalam *game*, tetapi mereka tetap membatasi pemahaman mereka terhadap Tiongkok hanya dalam konteks budaya, tanpa terlalu banyak mengaitkannya dengan kebijakan atau situasi politik negara Tiongkok. Ini menunjukkan bahwa meskipun Genshin Impact memiliki potensi sebagai alat diplomasi budaya, efeknya tidak serta-merta mengubah pandangan narasumber terhadap seluruh aspek negara Tiongkok.

5.4 Peran Akun @babufess dan Diskusi Penggunaanya dalam Membentuk Pandangan Terhadap Elemen Budaya di Genshin Impact

Sebagian besar narasumber wawancara menganggap @babufess sebagai perantara atau tempat berdiskusi, bukan sebagai tempat yang secara aktif membentuk pandangan mereka terhadap elemen budaya dalam Genshin Impact. Banyak yang menyebutkan bahwa diskusi di akun ini lebih banyak berfokus pada *lore*, performa karakter, dan teori permainan daripada secara eksplisit membahas budaya. Namun, meskipun diskusi budaya bukan topik utama, ada beberapa momen di mana pengikut akun tersebut berbagi informasi menarik mengenai elemen budaya di Genshin Impact, misalnya diskusi tentang desain karakter Yun Jin yang terinspirasi dari penyanyi Opera Peking Tiongkok. Informasi ini sering kali ramai mendapatkan interaksi, sehingga tetap dapat membentuk pemahaman pengikut akun @babufess secara tidak langsung.

“Kalau kita nggak notice karena terlalu fokus ke story-nya, ada detail dari story yang kita miss, yang di mana sebenarnya detail itu mencerminkan budaya yang diadaptasi di game. Yang awalnya kita kelewatan detail itu, terus karena ada satu orang yang bahas di menfess base jadinya buat kita tahu ternyata ada budaya gini, ternyata ada culture itu yang diadaptasi di Genshin dari suatu daerah.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @mermo****, Tanggal 18 Januari 2025.*

Pernyataan dari @mermo**** menunjukkan bagaimana narasumber yang bermain Genshin Impact sering kali terfokus pada alur cerita utama sehingga melewatkan detail-detail kecil yang sebenarnya mengandung unsur budaya dari dunia nyata. Detail ini bisa berupa arsitektur, pakaian, atau referensi historis yang menjadi bagian dari Genshin Impact. Namun, ketika ada pengguna lain yang membahas aspek-aspek tersebut di autobase base seperti @babufess, informasi tersebut menjadi lebih terlihat dan dipahami oleh lebih banyak orang. Akun seperti @babufess berperan sebagai ruang diskusi yang memungkinkan pengguna berbagi wawasan tentang elemen budaya dalam Genshin Impact. Pemain yang awalnya

tidak menyadari referensi budaya tertentu dapat menjadi lebih sadar akan adaptasi budaya yang dilakukan oleh *game* tersebut. Dengan kata lain, @babufess dan diskusi di dalamnya membantu membentuk pemahaman narasumber terhadap budaya yang diadaptasi dalam Genshin Impact.

“Pengaruhnya minim sih, lebih banyak dipengaruhi oleh konten game ataupun fan content daripada komunitas.”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @eucc****, Tanggal 18 Januari 2025.*

Sedangkan pendapat lain diutarakan oleh @eucc****. Menurutnya, pengaruh akun @babufess dalam membentuk pandangan pengguna terhadap elemen budaya khususnya budaya Tiongkok di Genshin Impact tergolong kurang menunjukkan bahwa faktor utama yang memengaruhi persepsi adalah konten *game* itu sendiri dan *fan content* yang dibuat oleh pemain. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen budaya yang disajikan dalam *game* lebih efektif dalam membangun pemahaman dan opini dibandingkan interaksi dalam akun @babufess.

Dari hasil wawancara dengan beberapa narasumber, dapat terlihat bahwa akun @babufess memiliki peran sebagai tempat diskusi yang memungkinkan pemain berbagi informasi terkait elemen budaya khususnya budaya Tiongkok dalam Genshin Impact, meskipun bukan faktor utama yang membentuk pandangan mereka. Sebagian narasumber menganggap bahwa diskusi yang terjadi di autobase membantu mereka menyadari *detail-detail* budaya yang sebelumnya terlewat, terutama karena Genshin Impact menyajikan referensi budaya dalam bentuk yang terselip di dalam alur cerita atau desain karakter. Diskusi yang muncul di @babufess berfungsi sebagai media untuk berbagi wawasan bagi narasumber yang mungkin tidak secara aktif mencari tahu elemen budaya yang ada di dalam *game*. Namun, di sisi lain, ada pula pandangan yang menyebutkan bahwa pengaruh diskusi di media sosial seperti @babufess masih sangat terbatas jika dibandingkan dengan pengalaman langsung dalam *game* maupun *fan content* yang dibuat oleh komunitas lain.

5.5 Pengaruh Diskusi di Akun @babufess Terhadap Budaya Tiongkok dalam Genshin Impact

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa diskusi di akun @babufess memiliki peran yang cukup signifikan dalam membantu narasumber memahami elemen budaya Tiongkok dalam Genshin Impact, meskipun tingkat efektivitasnya bervariasi tergantung pada kedalaman diskusi dan keterlibatan individu dalam komunitas tersebut.

“Jadi paham kalau desain di Genshin bukan cuma tentang estetika aja, tapi ada nilai budaya yang memang diterapkan di real life juga”

*Wawancara pengikut @babufess dengan username @Leovang****, Tanggal 19 Januari 2025.*

Pendapat dari narasumber @Leovang**** menunjukkan bahwa pemain Genshin Impact menyadari bahwa desain dalam *game* ini bukan sekadar estetika, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya yang ada di dunia nyata. Ini menunjukkan bahwa elemen budaya dalam Genshin Impact memiliki daya tarik edukatif dan mampu membentuk pemahaman narasumber tentang budaya Tiongkok. Jika dikaitkan dengan pengaruh diskusi di akun @babufess, maka *platform* ini berperan dalam memperkuat pemahaman budaya tersebut. Sebagai akun autobase, @babufess menjadi tempat bagi pemain untuk berbagi wawasan dan berdiskusi mengenai berbagai aspek Genshin Impact, termasuk elemen budaya.



Gambar 4.34 Diskusi Ganyu dan Xiao

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diskusi yang berlangsung di akun ini dapat memperdalam pemahaman pemain mengenai bagaimana budaya Tiongkok diadaptasi dalam *game*. Pemain yang awalnya hanya melihat aspek visual mungkin mulai memahami referensi desain karakter dan sejarah yang melekat dalam *game* tersebut. Selain itu, interaksi di autobase juga dapat membentuk opini kolektif mengenai representasi budaya dalam Genshin Impact, apakah dianggap akurat, menarik, atau bahkan problematis jika membahas tentang diplomasi budaya.

“Menurut saya diskusi di base seperti @babufess bukan diskusi yang mendalam, jadi menurut saya diskusi tersebut hanya membantu saya untuk 'aware' terhadap elemen budaya Tiongkok yang ada dalam game, namun untuk paham lebih dalam saya mencari tahu lebih banyak melalui Google.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @Crimson*, Tanggal 19 Januari 2025.***

Sedangkan narasumber @Crimson**** mempunyai pendapat yang berbeda. Menurutnya, diskusi di akun @babufess tidak selalu memberikan pemahaman mendalam mengenai budaya Tiongkok dalam Genshin Impact, tetapi lebih berfungsi sebagai pemicu kesadaran bagi sebagian dari para narasumber. Ia menganggap bahwa percakapan atau diskusi di base seperti @babufess bersifat tidak terlalu efektif dan lebih berperan dalam memperkenalkan elemen budaya Tiongkok yang ada dalam *game*, tanpa memberikan penjelasan yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun akun seperti @babufess memiliki pengaruh dalam membentuk kesadaran awal narasumber terhadap budaya Tiongkok, pemahaman lebih dalam tetap bergantung pada upaya individu untuk mencari informasi tambahan melalui sumber lain.

Diskusi di akun @babufess memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam membentuk opini dan pemahaman pemain Genshin Impact terhadap budaya Tiongkok, meskipun tingkat efektivitasnya bervariasi. Dari wawancara dengan beragam narasumber, terlihat bahwa akun ini berperan sebagai ruang berbagi informasi dan opini yang membantu pemain menyadari bahwa elemen dalam *game* ini bukan hanya menampilkan visual semata, tetapi juga mencerminkan nilai budaya yang ada di dunia nyata. Sebagai *autobase*, @babufess menjadi *platform* yang memungkinkan pemain untuk berdiskusi tentang berbagai aspek Genshin Impact, termasuk bagaimana budaya Tiongkok diadaptasi dengan keseluruhan aspek yang dihadirkan dalam *game*.

Namun, meskipun akun ini berperan dalam meningkatkan kesadaran pemain terhadap budaya Tiongkok dalam *game*, efektivitasnya dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam masih terbatas. Para pemain, seperti yang diungkapkan oleh beberapa narasumber dalam wawancara, menganggap bahwa diskusi di @babufess cenderung tidak terlalu mendalam dan lebih berfungsi sebagai pemicu kesadaran awal dibandingkan sebagai sumber informasi utama. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun akun ini memiliki potensi edukatif, pemahaman para pemain tentang aspek budaya Tiongkok di dalam *game* tetap bergantung pada

inisiatif individu dalam mencari informasi tambahan melalui sumber lain, seperti artikel akademik, dokumentasi sejarah, atau pencarian melalui Google. Pemain yang memiliki ketertarikan lebih terhadap aspek budaya dalam Genshin Impact cenderung melengkapi pemahaman mereka dengan sumber lain yang lebih efektif dan terpercaya.

Interaksi yang terjadi di akun ini juga berperan dalam membentuk opini mengenai representasi budaya dalam Genshin Impact. Diskusi yang berlangsung dapat memunculkan perspektif beragam, mulai dari apresiasi terhadap akurasi dari budaya yang diadaptasi dalam *game* hingga kritik terhadap potensi bias atau penyederhanaan budaya yang dilakukan oleh *developer* dari *game* tersebut. Dengan demikian, meskipun diskusi di akun @babufess tidak selalu mendalam, keberadaannya akun tersebut tetap memiliki pengaruh dalam memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh, dan menjadikannya sebagai salah satu bagian dari diplomasi budaya yang dilakukan melalui media *game*.

5.6 Ketertarikan Pemain terhadap Budaya Tiongkok melalui Genshin Impact

Dari keseluruhan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Genshin Impact memiliki pengaruh yang cukup signifikan dalam menarik minat pemain terhadap budaya Tiongkok, meskipun tingkat ketertarikan tersebut bervariasi. Beberapa pemain mengungkapkan bahwa mereka tertarik untuk mempelajari budaya Tiongkok lebih lanjut di luar konteks *game*, sementara yang lain hanya menikmati representasi budaya yang ada dalam *game* tanpa keinginan untuk memperdalam pemahamannya tentang budaya Tiongkok.

“Aku suka banget Rex Incognito (background character demo nya Zhongli.) Daripada dulu, aku jauh lebih tertarik sekarang untuk denger denger musik Tiongkok di luar game, pastinya banyak faktor dari selama main genshin hampir 3 tahun.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @tiygh*, Tanggal 18 Januari 2025.***

Dari beragam narasumber, salah satu aspek budaya yang paling banyak disebutkan dan perhatian oleh narasumber adalah musik. Beberapa narasumber menyebutkan bahwa komposisi musik yang dihadirkan dalam Genshin Impact, khususnya untuk wilayah Liyue, sangat khas dan mampu menarik minat mereka untuk mendengarkan lebih banyak musik tradisional Tiongkok. Contoh yang sering disebutkan adalah *Rex Incognito* dan berbagai latar musik yang dimainkan saat menjelajahi Liyue. Seorang narasumber juga mengatakan bahwa sebelumnya ia tidak pernah tertarik dengan musik tradisional Tiongkok, tetapi setelah bermain Genshin Impact, ia mulai menikmati dan bahkan mencari lebih banyak referensi musik dari Tiongkok. Ini menunjukkan bahwa Genshin Impact berperan sebagai medium efektif dalam memperkenalkan musik tradisional dengan pendekatan yang lebih modern dan dapat diterima oleh audiens global.

Selain musik, festival dan perayaan budaya seperti *Lantern Rite* juga menjadi daya tarik yang kuat. Banyak narasumber menyatakan bahwa mereka menantikan *event* tahunan ini dalam *game*, karena memberikan pengalaman yang menarik dan menggambarkan bagaimana budaya Tiongkok merayakan Tahun Baru Imlek. Salah satu narasumber bahkan menyebutkan bahwa ia mulai memahami tradisi perayaan Imlek dan menjadi lebih sadar akan momen ini di dunia nyata. Ini menunjukkan bahwa *event* dalam *game* dapat membangun kesadaran budaya secara tidak langsung, terutama bagi pemain yang tidak memiliki paparan langsung terhadap budaya Tiongkok dalam kehidupan sehari-hari.

“Sebenarnya ada niatan buat belajar budaya Tiongkok di luar dari konteks game terutama soal seni tradisional opera Tiongkok, dan pingshu yang bercerita rakyat jaman dulu dan nilai-nilai budaya Tiongkok yang dikemas apik dengan semenarik mungkin dalam pemilihan katanya. Ada beberapa kali nonton potongan opera cina di youtube walaupun gatau artinya tapi suka sama nyanyiannya.”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @fream*, Tanggal 18 Januari 2025***

Selain aspek budaya yang lebih umum, beberapa narasumber juga tertarik dengan seni pertunjukan tradisional, terutama Opera Peking Tiongkok yang diperkenalkan melalui karakter Yun Jin. Beberapa narasumber mengatakan bahwa mereka mulai mencari informasi mengenai Opera Peking dan bahkan menonton potongan pertunjukan di *YouTube* karena terinspirasi dari karakter tersebut. Selain itu, ada juga yang menunjukkan ketertarikan terhadap *lion dance* atau barongsai, yang baru-baru ini ditampilkan melalui karakter Gaming. Representasi budaya melalui karakter-karakter ini tidak hanya memberikan pengalaman visual dan *gameplay* yang menarik, tetapi juga menjadi pintu masuk bagi pemain internasional untuk mengenal seni pertunjukan tradisional yang sebelumnya mungkin asing bagi mereka.



Gambar 4.35 Ketertarikan pada Opera China

Sumber: Dokumentasi Pribadi

“Yang sudah ditampilkan dalam *genshin impact* menurutku cukup menarik tp kalau untuk mempelajari secara langsung diluar konteks game masih belum minat”

Wawancara pengikut @babufess dengan username @yasmea*, Tanggal 21 Januari 2025***

Namun, meskipun banyak narasumber yang menunjukkan ketertarikan terhadap budaya Tiongkok, tidak semua dari mereka memiliki keinginan untuk mempelajari lebih lanjut di luar konteks *game*. Beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka hanya menikmati elemen budaya yang ada dalam *game* tanpa merasa

perlu menggali lebih dalam. Ada juga yang merasa bahwa Genshin Impact hanya memberikan pengenalan dasar yang menarik, tetapi tidak cukup untuk mendorong mereka untuk mempelajari budayanya lebih jauh. Faktor seperti keterbatasan waktu, kurangnya akses terhadap sumber informasi yang terpercaya, serta tidak adanya lingkungan yang mendukung untuk berdiskusi tentang budaya Tiongkok menjadi alasan mengapa beberapa narasumber tidak tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh.

Dari analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Genshin Impact berperan sebagai media yang efektif dalam memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain global. Musik, festival, makanan, dan seni pertunjukan adalah beberapa aspek budaya yang paling menarik perhatian pemain. Meskipun tidak semua pemain terdorong untuk mempelajari budaya Tiongkok secara mendalam, banyak dari mereka yang setidaknya memiliki kesadaran yang lebih besar terhadap budaya tersebut setelah bermain *game* ini. Representasi budaya dalam Genshin Impact menunjukkan bagaimana sebuah media digital dapat berfungsi sebagai alat diplomasi budaya yang dapat membentuk persepsi dan ketertarikan terhadap suatu budaya melalui pendekatan yang interaktif lewat *game online*.

