

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Diplomasi merupakan instrumen penting dalam membangun dan memelihara hubungan antar negara. Melalui diplomasi, negara-negara dapat menjalin komunikasi, melakukan negosiasi, dan menginisiasi kerja sama. Perkembangan zaman telah memunculkan aktor non-negara seperti perusahaan multinasional, organisasi non-pemerintah, dan individu yang turut berperan aktif dalam dinamika hubungan internasional. Era globalisasi seperti sekarang, perkembangan dan kemajuan teknologi digital memunculkan media komunikasi yang inovatif dan menarik minat dalam beragam *platform*, salah satunya *game online* (Mulachela et al., 2020). *Game online*, sebagai sebuah bentuk budaya populer, memiliki potensi untuk menjadi pelaku dalam pemindahan nilai-nilai dan simbol-simbol budaya. Melalui keterlibatan yang kuat, permainan dapat menanamkan secara tidak langsung berbagai susunan budaya pada pemain, sehingga berperan sebagai media baru dalam pelestarian dan transformasi warisan budaya di era digital. Budaya adalah karakteristik suatu bangsa yang meliputi adat istiadat, agama, seni, ilmu, bahasan juga mencakupi kebiasaan yang dimiliki suatu masyarakat dari bangsa tersebut. Budaya dijadikan identitas suatu masyarakat agar dapat dengan mudah dikenali kelompok masyarakatnya dan wilayahnya (Manaf, 2022). Budaya juga merupakan dasar ataupun sebuah jembatan untuk tujuan dari kegiatan-kegiatan diplomasi. Di era modern dan globalisasi, interaksi antar negara menjadi bagian penting dari hubungan luar negeri. Untuk memastikan hubungan luar negeri yang harmonis, semua negara berupaya untuk melakukan diplomasi (Hoang & Van, 2016).

Menurut Nicholas J. Cull, diplomasi budaya merupakan salah satu alat penting dalam hubungan internasional. Diplomasi budaya melibatkan upaya aktif dari berbagai pihak untuk mempromosikan dan memperkenalkan aspek-aspek budaya suatu negara kepada masyarakat global melalui beragam media (Cull, 2019). Diplomasi budaya tidak hanya melibatkan penerapan dan pemberdayaan kebudayaan untuk memperbaiki tindakan diplomasi, tetapi juga memanfaatkan diplomasi sebagai wujud penghormatan dan pelestarian kebudayaan. Dengan

demikian, *game online* sebagai salah satu bentuk ekspresi budaya dapat menjadi alat diplomasi yang efektif dalam memperkenalkan identitas budaya suatu bangsa kepada dunia, sekaligus mempererat hubungan antar negara.

Diplomasi budaya digunakan oleh seluruh negara untuk memanfaatkan budaya negara tersebut mencapai suatu tujuan. Salah satunya Tiongkok yang memanfaatkan diplomasi budaya untuk merubah sentimen publik terhadap Tiongkok terutama setelah pandemi *COVID-19*. Kebijakan pemerintah Tiongkok, khususnya di bawah kepemimpinan Xi Jinping, telah memicu berbagai perdebatan dan kontroversi di tingkat internasional. Hal ini turut mempengaruhi persepsi publik terhadap segala sesuatu yang berbau Tiongkok. Sebagai alat untuk menggunakan *soft power*, diplomasi budaya Tiongkok telah menerima perhatian yang semakin meningkat sejak kekuasaan dialihkan ke generasi kelima kepemimpinan Tiongkok pada tahun 2012 (Kong, 2019). Bergema dengan Mimpi Tiongkok dan kebijakan '*Fenfa Youwei*', dapat ditemukan bahwa budaya tradisional Tiongkok dan narasi sejarah telah diadopsi ke dalam konteks diplomasi budaya dalam promosi *soft power* Tiongkok di era Xi (Kong, 2019). Menurut Joseph S. Nye, Jr., budaya adalah salah satu dari tiga pilar dalam menghasilkan *soft power* (Nye, 2022). Untuk merespons tantangan ini, Xi Jinping pada tahun 2014 mengatakan, "*We should increase China's soft power, give a good Chinese narrative, and better communicate China's message to the world.*" Selain itu, Xi juga membuat slogan ideologi "*Chinese Dream*" untuk mencapai kebangkitan pada bangsa Tiongkok (Albert, 2018). Slogan tersebut juga menunjukkan ambisi Tiongkok untuk membangun tatanan internasional baru atas nama suara dari Tiongkok. Lebih lanjut, konsep lain dari strategi luar negeri yang diperkenalkan Xi adalah *Mingyun Gongtongti* (Komunitas yang Mempunyai Takdir yang Sama) yang sering dikaitkan dengan Hubungan Internasional tipe baru yang didasari oleh kerjasama yang saling menguntungkan satu sama lain dan penyelesaian konflik maupun sengketa secara damai (Kong, 2019). Dalam era kepemimpinan Xi yang baru, Tiongkok juga menunjukkan peningkatan *soft power* negaranya dengan membuat lebih banyak kontribusi di tingkat internasional supaya mendapatkan reputasi yang baik pada publik internasional (Kong, 2019). Tiongkok mulai menyadari kesadaran akan

pentingnya berinteraksi dengan publik domestik maupun luar melalui diplomasi budaya.

Pada zaman globalisasi era ini, diplomasi bisa dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah dengan *video game*. Perkembangan *video game* terus maju dari waktu ke waktu, tidak hanya dalam hal struktur permainan untuk menyenangkan para pemain, tetapi juga dalam hal narasi, tampilan visual, dan mekanisme permainan, termasuk penggunaan unsur budaya asing. Setiap tahun, banyak jenis permainan video yang dirilis dengan genre dan karakteristik yang berbeda-beda, yang diciptakan oleh pengembang untuk menarik minat para penggemar permainan. Salah satu genre permainan yang sangat diminati terutama oleh para penggemar *video game* adalah *Role-playing Game (RPG)*. Permainan peran (*RPG*) memfasilitasi pemain untuk terlibat dalam dunia *game* yang luas dan mengambil peran berbagai karakter, sebuah aspek yang jarang ditemukan dalam *game* lainnya. Dalam *RPG*, pemain dapat mengendalikan satu atau lebih karakter, yang kemampuannya bisa ditingkatkan melalui penyelesaian misi dan pemilihan perkembangan keterampilan tertentu (Rouse, 2020). Permainan dengan gaya ini sering kali menghadirkan cerita baru yang menarik dengan menggunakan *cut scene* berupa animasi, menciptakan sensasi yang mirip dengan menonton film. Penggunaan elemen budaya dalam karakter dan tema permainan juga menjadi ciri khas, dan hal ini menawarkan potensi besar untuk memperluas penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran. Salah satu dari *RPG* yang sedang naik daun di Indonesia sendiri adalah *Genshin Impact*.

*Genshin Impact* merupakan sebuah *game* aksi *RPG* gratis, dibuat dan dirilis oleh miHoYo pada bulan September 2020. *Game* ini menawarkan pengalaman fantasi di mana pemain dapat menjelajahi dunia permainan secara bebas, yang dikenal sebagai *open world*. *Genshin Impact* tersedia untuk dimainkan di berbagai platform, termasuk PC (*Personal Computer*), iOS/Android, dan *Playstation*. Menurut *Genshin Impact Fandom*, Pada awal permainan, pemain diminta untuk memilih satu dari dua karakter utama, yang dikenal sebagai *traveler* (pelancong). Karakter utama, yang juga disebut sebagai *Main Character (MC)*, memegang peran penting dalam jalan cerita. Kisahnya mengikuti sepasang anak kembar, Aether dan Lumine, yang melakukan perjalanan misterius dan tiba di Teyvat, tempat atau latar

utama dalam Genshin Impact. Alasan perjalanan mereka masih belum terungkap. Selanjutnya, pemain akan dibawa untuk mencari sang kembaran dengan menjelajahi 7 negara yaitu, Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya. Untuk saat ini baru enam negara yang sudah terbuka sampai September 2024. Setiap negara akan dipimpin oleh *Archon* atau dewa. Negara-negara tersebut terinspirasi dari negara asli di dunia seperti Mondstadt dari Jerman, Liyue dari Cina, Inazuma dari Jepang, Sumeru dari Timur Tengah, dan Fontaine dari Perancis (Anna, 2022).

Sejak dirilis pada tahun 2020, Genshin Impact telah memberikan pengaruh signifikan terhadap industri game global, mengumpulkan pendapatan lebih dari USD 4 miliar hingga Januari 2023 di semua *platform* (Hidayat, 2022). Keberhasilan luar biasa ini mencerminkan pencapaian pionir *game* Tiongkok di kancah internasional. Dengan lebih dari 15 juta unduhan dalam minggu pertama peluncurannya, Genshin Impact langsung mencuri perhatian dunia dan mengukuhkan posisinya sebagai salah satu *game* asal Tiongkok paling sukses sepanjang masa. Kesuksesan ini tidak lepas dari strategi pemasaran yang cerdas dari pengembangnya, miHoYo, yang mencakup investasi besar-besaran dalam iklan dan kampanye pemasaran yang kreatif, seperti video teaser "*The Divine Damsel of Devastation*" yang viral dan ditonton lebih dari 10 juta orang sampai tahun 2024. Genshin Impact telah menduduki peringkat teratas dalam pendapatan di pasar luar negeri selama 18 bulan dan diakui sebagai salah satu proyek ekspor budaya Tiongkok oleh Kementerian Perdagangan Tiongkok. Penghargaan-penghargaan bergengsi seperti *Game Seluler Terbaik Tahunan* di *The Game Awards* semakin mengukuhkan posisi Genshin Impact sebagai salah satu *game* paling berpengaruh di dunia (Satrio, 2023).

Keberhasilan Genshin Impact memberikan pengaruh yang luar biasa secara global, terutama bagi negara asalnya, Tiongkok. Kepopuleran Genshin Impact dan elemen budaya yang terdapat dalam *game* menjadi faktor penting dalam penyebaran *soft power* Tiongkok. Hubungan yang semakin erat antara Genshin Impact dan otoritas Tiongkok mengonfirmasi peran krusial *game* ini sebagai alat *soft power*. Sebagai contoh, pada Februari 2021, akun Twitter resmi Konsulat Tiongkok di Osaka meminjam karakter dari Genshin Impact untuk merayakan

Tahun Baru Imlek. Sementara pada Juli 2021, Kementerian Perdagangan Tiongkok memasukkan Genshin Impact dalam daftar perusahaan dan proyek utama ekspor budaya 2021-2022 (Brinkhof, 2024). Meskipun banyak menggabungkan budaya dari negara lain, terutama Jepang, Genshin Impact tetap menyajikan elemen budaya Tiongkok yang kaya. Selain itu, *game* ini dilengkapi dengan fitur voice-actor berbahasa Tiongkok serta terjemahan yang memungkinkan pemain asing belajar tentang bahasa dan budaya tradisional Tiongkok. Dalam konteks ini, pujian terhadap *soft power* Tiongkok yang diwakili oleh Genshin Impact juga banyak dibahas di media sosial, seperti Weibo, di mana pengguna aktif membicarakan pernyataan Profesor Zhang Weiwei dari Universitas Fudan pada Januari 2023, yang menyatakan bahwa "orang asing yang bermain *game* ini akan merasakan bahwa Tiongkok adalah negara yang modern dan kaya budaya." (Tang, 2023). di *platform* lain, para pemain Genshin Impact juga turut meramaikan dan berdiskusi seputar Genshin Impact dengan pengguna dari seluruh warga negara contohnya X (dulunya Twitter).

X adalah salah satu dari sekian banyak sosial media yang turut andil dalam pergerakan Genshin Impact ke seluruh dunia, berdiri pada tahun 2006 merupakan sebuah *platform* media sosial berbasis internet yang digunakan untuk berinteraksi lintas negara. Di X sendiri, pengguna Genshin bisa berdiskusi dengan bebas tentang alur cerita, karakter, dan semua elemen-elemen yang ada di *game* tersebut. Di X sendiri, akun official Genshin Impact mencapai 5 juta pengikut di 2024 menjadikannya salah satu akun *game* yang paling banyak diikuti. Selain itu tagar-tagar dengan spesifik karakter atau nama Genshin Impact itu sendiri sering menjadi *trending topic*, terlebih jika sedang musim karakter/*banner* yang baru diluncurkan oleh Genshin. *Platform* ini juga menjadi wadah bagi para kreator konten untuk berbagi *fanart*, *cosplay*, dan *video gameplay*, semakin memperkaya komunitas Genshin Impact itu sendiri.

Di Indonesia sendiri, komunitas Genshin Impact menjadi satu dari sekian *fanbase* paling besar di dunia. Pemain Genshin Impact di Indonesia sampai saat ini masih aktif berdiskusi dan membentuk komunitasnya sendiri untuk sekedar berinteraksi mencari teman baru, bertanya seputar mekanisme *game*, berdiskusi tentang alur cerita *in game*, dan lain sebagainya. Salah satu wadah pemain Genshin

Impact untuk berdiskusi adalah akun *autobase* seperti @babufess. Menurut Agoestin, *Autobase* sendiri berasal dari kata *Autoamtic* dan *Fanbase* yang berfungsi sebagai tempat bagi pengikut-pengikutnya untuk mengirim pertanyaan sesuai topik/komunitas yang dituju dan sifatnya anonim melalui pesan privat (Agoestin, 2019). Namun sekiranya jika mengirim pesan yang tujuannya untuk mencari teman, biasanya pengikut asli dari *autobase* tersebut akan menyapa dengan akun aslinya dan memulai interaksinya lewat '*mereply mention*' dari *tweet autobase* yang mereka kirim. @babufess menjadi salah satu akun fanbase Genshin Impact dari Indonesia yang aktif hingga saat ini, akun tersebut sudah aktif dari tahun 2021 untuk menjadi wadah bagi para pemain Genshin Impact untuk sekedar mencari teman atau berdiskusi tentang alur cerita dari *game* Genshin Impact. @babufess juga tidak serta merta hanya melayangi pengguna dari Indonesia saja, hanya mungkin keterbatasan Bahasa yang digunakan membuat pemain asing ataupun pengikut @babufess berinteraksi menggunakan Bahasa Inggris.

Persepsi yang terbentuk dalam komunitas ini mencerminkan bagaimana Genshin Impact dipandang sebagai jembatan antara budaya Tiongkok dan pemain internasional seperti pemain dari Indonesia, serta bagaimana komunikasi yang terjadi di *autobase* tersebut mampu membangun citra positif Tiongkok di Indonesia. Dengan demikian, interaksi yang terjadi di antara pengikut akun @babufess menjadi refleksi dari salah satu keberhasilan upaya diplomasi budaya Tiongkok dalam mempromosikan nilai-nilai dan warisan budayanya melalui *media game*.

Dalam penelitian ini, *video game* digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan budaya suatu negara ke negara lain melalui proses diplomasi budaya. Memahami persepsi pengguna *autobase* di X tentang Genshin Impact adalah hal yang penting dalam konteks ini, karena pandangan mereka berkontribusi pada pemahaman tentang diplomasi budaya Tiongkok. Dengan menganalisis pandangan dan reaksi pengguna di *platform* media sosial tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Genshin Impact berperan dalam membentuk persepsi positif terhadap Tiongkok sebagai kekuatan budaya global.

## 1.2 Rumusan Masalah

Keterbukaan Masyarakat Indonesia dilihat dari persepsi pengguna platform X pengikut akun @babufess pada *game* Genshin Impact yang dipopulerkan oleh Tiongkok ke Indonesia karena adanya rasa ketertarikan pada *gameplay*, desain karakter, jalan cerita, dan elemen budaya yang kuat yang ditampilkan dalam *game* Genshin Impact. Melalui pendekatan diplomasi budaya untuk menyebarkan budaya Tiongkok.

Studi kasus mengenai persepsi pengikut akun @babufess di platform X, terhadap negara Tiongkok akan menganalisis bagaimana *game online* menjadi alat untuk negara mencapai *national interestnya*. Fokus pada penelitian ini untuk memahami tujuan utama pemanfaatan *online game* yakni Genshin Impact, sebagai alat untuk penyebaran informasi dan diplomasi budaya Tiongkok ke Indonesia. Selain itu penelitian juga mengevaluasi sejauh mana pengaruh yang diberikan dari *game* Genshin Impact pada pengikut akun tersebut.

Rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada penggunaan diplomasi budaya dari Tiongkok ke Indonesia melalui *game* Genshin Impact yang dilihat dari persepsi pengikut akun @babufess. Dalam penelitian ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan penelitian yang ingin dijawab dalam penelitian mengenai “Diplomasi Budaya Tiongkok melalui *Game Online* Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun @babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024”. Sebagai berikut:

1. Bagaimana Genshin Impact digunakan sebagai alat diplomasi budaya oleh Tiongkok dan sejauh mana elemen-elemen budaya Tiongkok dalam Genshin Impact mempengaruhi pandangan pemain?
2. Bagaimana persepsi pengikut akun @babufess di platform X terhadap representasi budaya Tiongkok dalam Genshin Impact, apakah *game* ini efektif dalam mempromosikan budaya Tiongkok kepada pemain internasional, khususnya di kalangan pengikut akun @babufess?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang ingin dicapai yang tertulis pada pertanyaan masalah. Beberapa tujuan dan poin pembahasan penelitian tentang "Diplomasi Budaya Tiongkok melalui Game Online Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun @babufess terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024":

1. Untuk mengetahui strategi yang dilakukin oleh Tiongkok untuk menyebarkan dan mempromosikan budayanya di luar negeri dalam pemanfaatan *game* Genshin Impact dan sejauh mana dampak dari elemen-elemen yang ada di dalam Genshin Impact terhadap presepsi pemain *game* mengenai Tiongkok.
2. Untuk mengetahui bagaimana pandangan pengguna X yang mengikuti akun @babufess dan respon terhadap budaya Tiongkok yang ada di dalam *game*.

### 1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang dalam tentang bagaimana Genshin Impact dapat menjadi pelaku diplomasi budaya dan alat Tiongkok berdiplomasi ke luar negeri melalui *video game*. Hal ini dapat membantu pembaca untuk menggali masalah yang lebih mendalam tentang fenomena di era digital ini.

#### 1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan studi Hubungan Internasional, khususnya dalam konteks globalisasi teknologi, diplomasi publik, diplomasi budaya, dan diplomasi digital melalui hiburan seperti *game online*. Serta bagi mahasiswa program studi Hubungan Internasional, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi dalam studi terkait.

#### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru tentang bagaimana teknologi dan *game online* dapat memperdalam pemahaman antar budaya sehingga *game online* seperti Genshin Impact dapat memiliki peluang membangun diplomasi.

## 1.5 Sistematika Penelitian

Dalam Menyusun penelitian ilmiah ini, serta agar pembahasan fokus pada pokok permasalahan yang sedang diteliti, maka penulis membuat sistematika penulisan karya ilmiah sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN.**

Bab I berisi pendahuluan yang menjadi dasar penelitian, mencakup latar belakang yang menjelaskan dasar-dasar materi sebagai gambaran umum. Selain itu, terdapat rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab pada Bab 4. Bab ini juga mencakup tujuan penelitian dan kegunaan penelitian.

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA.**

Bagian kedua memuat tinjauan pustaka, yang mencakup penjelasan teori dan konsep, kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini, serta perbandingan dengan penelitian sebelumnya terkait topik tersebut.

### **BAB III: METODE PENELITIAN.**

Merupakan bagian ketiga yang berisi metodologi penelitian seperti pendekatan dan jenis kajian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta aspek, dimensi, dan parameter yang terkait dengan penelitian ini.

### **BAB IV: PEMBAHASAN.**

Dalam bab ini, penulis akan menjabarkan dan menganalisis topik permasalahan yang dikaji berdasarkan perspektif multidimensional, yaitu melibatkan perspektif politik dan diplomasi budaya.

### **BAB V: KESIMPULAN.**

Dalam bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan terkait permasalahan yang telah dikaji dalam bab pembahasan.