

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Genshin Impact telah menjadi salah satu alat yang efektif dalam memperkenalkan budaya Tiongkok ke dunia melalui elemen-elemen budaya yang ada di dalam *game*. Wilayah Liyue yang terinspirasi dari budaya Tiongkok, tidak hanya menghadirkan representasi visual yang menarik tetapi juga membawa elemen seperti arsitektur, festival, makanan, dan alur cerita yang mencerminkan budaya Tiongkok. Sebagian besar pemain menyadari bahwa aspek-aspek budaya dalam Genshin Impact bukan sekadar latar belakang semata, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mampu menarik minat mereka untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang budaya Tiongkok.

Diplomasi budaya yang ada di Genshin Impact berfungsi sebagai alat *soft power* yang digunakan oleh Tiongkok untuk membangun citra negaranya di mata dunia. Sejalan dengan teori diplomasi dan konsep *soft power* yang dikemukakan oleh Joseph Nye, *game* ini membantu menciptakan daya tarik budaya yang lebih netral dan diterima oleh audiens global tanpa ada unsur propaganda. Para pemain secara tidak langsung terpengaruh pada elemen-elemen budaya Tiongkok, yang kemudian dapat membentuk opini mereka mengenai negara tersebut. Namun, meskipun pengaruh *game* ini cukup besar dalam memperkenalkan budaya Tiongkok, dampaknya terhadap persepsi politik dan ekonomi negara tersebut masih terbatas. Sebagian besar pemain yang mengikuti akun autobase @babufess menikmati unsur budaya dalam Genshin Impact, tetapi tidak serta-merta mengubah pandangan mereka terhadap Tiongkok secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, akun autobase @babufess di X memainkan peran penting sebagai ruang diskusi bagi komunitas pemain Genshin Impact, khususnya di pemain dari Indonesia. Akun ini menjadi tempat bagi para pemain untuk berbagi wawasan, informasi, serta mendiskusikan elemen-elemen budaya yang ada dalam *game*. Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap para pengikut akun ini, ditemukan bahwa diskusi di autobase membantu pemain menyadari detail-detail budaya yang mungkin terlewatkan saat bermain.

Salah satu aspek yang paling menarik perhatian narasumber adalah musik dalam Genshin Impact, terutama musik yang digunakan di wilayah Liyue. Banyak pemain yang mengapresiasi bagaimana musik dalam *game* ini sangat kental dengan nuansa tradisional Tiongkok. Bahkan, beberapa di antara mereka mengaku mulai mencari lebih banyak referensi musik tradisional setelah mendengarkan komposisi yang ada di dalam *game*. Ini menunjukkan bahwa elemen budaya yang dihadirkan dalam Genshin Impact tidak hanya sekadar hiasan, tetapi juga mampu menimbulkan minat yang lebih dalam terhadap budaya Tiongkok.

Selain musik, festival dan perayaan budaya dalam *game*, seperti *Lantern Rite*, juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemain. Festival ini tidak hanya menghadirkan suasana meriah seperti acara di dunia nyata tetapi juga memberikan wawasan mengenai tradisi perayaan Imlek dan makna di baliknya. Beberapa narasumber menyatakan bahwa mereka menjadi lebih memahami pentingnya perayaan ini bagi masyarakat Tiongkok setelah mengalaminya secara virtual dalam *game*. Representasi budaya melalui *game* sering kali dibuat dengan visual dan narasi yang menarik, sehingga membuat elemen budaya tersebut lebih mudah diingat dan dipahami oleh pemain.

Meskipun diskusi di autobase membantu meningkatkan kesadaran pemain terhadap budaya Tiongkok dalam Genshin Impact, pengaruhnya masih terbatas jika dibandingkan dengan pengalaman langsung dalam *game* maupun konten yang diciptakan oleh pemain lain atau penggemar yang dibuat oleh komunitas selain @babufess. Banyak pemain yang lebih banyak dipengaruhi oleh konten *game* itu sendiri, seperti desain karakter dan alur cerita, dibandingkan dengan diskusi yang berlangsung di media sosial. Ini menegaskan bahwa elemen budaya dalam *game* memiliki daya tarik yang lebih kuat dalam membentuk pemahaman pemain dibandingkan interaksi di media sosial.

Genshin Impact memiliki peran yang cukup signifikan dalam memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain global melalui elemen-elemen budaya yang ada dalam *game*. Akun autobase seperti @babufess berkontribusi dalam mendukung diskusi mengenai budaya dalam Genshin Impact, meskipun *game* ini tidak menjadi sumber utama untuk memahami lebih lanjut tentang budaya Tiongkok. *Game* ini berhasil menciptakan pengalaman yang menarik bagi pemain, di mana mereka tidak

hanya menikmati permainan tetapi juga mendapatkan wawasan baru mengenai budaya Tiongkok. Dengan demikian, Genshin Impact dapat dianggap sebagai salah satu bentuk diplomasi budaya yang efektif di era digital ini, meskipun pengaruhnya terhadap persepsi politik dan ekonomi Tiongkok tentu masih perlu dikaji lebih lanjut.

6.2 Saran

Bagi pemain dan komunitas kesadaran akan elemen budaya dalam *game* dapat menjadi pemicu untuk menggali lebih dalam mengenai budaya yang ditampilkan oleh Genshin Impact. Pemain diharapkan tidak hanya menerima informasi yang disajikan dalam *game* secara pasif, tetapi juga aktif mencari sumber lain yang lebih kredibel untuk memahami budaya Tiongkok secara lebih luas. Diskusi yang terjadi dalam komunitas, baik melalui autobase di media sosial maupun forum-forum lain, dapat menjadi sarana yang baik untuk menambah wawasan baru, tetapi tetap perlu diimbangi dengan referensi yang lebih akademis agar pemahaman yang diperoleh tidak bersifat sepihak atau bias.

Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk menganalisis lebih jauh dan dalam tentang bagaimana persepsi budaya Tiongkok yang disampaikan melalui Genshin Impact yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, seperti latar belakang sosial dan budaya pemain. Penelitian lebih lanjut bisa mencakup perbandingan antara kelompok pemain yang berasal dari berbagai negara atau wilayah, untuk memahami perbedaan dalam interpretasi budaya. Selain itu, pengaruh *platform* media sosial lain dalam memperkuat persepsi ini juga bisa menjadi fokus yang dapat diteliti lebih jauh, mengingat bagaimana informasi tersebar dan didiskusikan di berbagai komunitas *online*. Melalui pendekatan ini, penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang peran *game* dalam diplomasi budaya dan *soft power* global.