

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ajeng Irviandani
NIM : 07041282025091
Prodi : Ilmu Hubungan Internasional

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi/~~Tesis/~~
~~Disertasi/Lap. Penelitian~~ yang berjudul DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK
TERHADAP INDONESIA MELALUI *VIDEO GAME* (STUDI KASUS HONKAI:
STAR RAIL) adalah 1%.

Dicek oleh operator*:

1. Dosen Pembimbing

2. UPT Perpustakaan Unsri

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya
pertanggung jawabkan.

Indralaya, 27 Mei 2024
Yang menyatakan,



Ajeng Irviandani
NIM. 07041282025091

Menyetujui,
Pembimbing



Sari Mutiara Aisyah, S.IP.,M.A.
NIP.1991104092018032001

Diplomasi Budaya Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Video Game (Studi Kasus Honkai: Star Rail)

by 07041282025091 Ajeng Irviandani

Submission date: 26-Apr-2024 09:20AM (UTC+0700)

Submission ID: 2361269364

File name: deo_Game_Studi_Kasus_Honkai_Star_Rail_-_Ajeng_Irviandani_1.docx (464.02K)

Word count: 18161

Character count: 121031

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad kedua puluh satu, dunia memasuki era globalisasi yang mengaburkan batas-batas wilayah antarnegara di mana manusia dapat beraktivitas dan berinteraksi tanpa batasan jarak, ruang, maupun waktu. Pola hidup manusia pun berubah mengikuti perkembangan globalisasi, ditandai dengan munculnya arus budaya transnasional, lembaga transnasional, pelaksanaan politik global, arus migrasi, dan identitas transnasional baru. Melalui perubahan-perubahan tersebut, globalisasi memunculkan berbagai fenomena baru yang dapat diteliti secara akademik (Ritzer, 2007). Salah satu bidang penelitian akademik yang mengalami perubahan akibat globalisasi adalah diplomasi. Pada awalnya, diplomasi hanya berupa *first-track diplomacy*, yaitu diplomasi yang berupa komunikasi antar negara secara bilateral dan hanya membahas isu-isu *high politics* seperti perang dan perdamaian. Namun, kini diplomasi telah berubah menjadi *multi-track diplomacy*, di mana aktor diplomasi tidak lagi hanya negara dan turut membahas isu-isu *low politics*. Aktor diplomasi pada masa sekarang dapat berupa *non-governmental organization* (organisasi non-pemerintah), *multinational company* (perusahaan multinasional), bahkan individu. Isu-isu yang dibahas sekarang mencakup kebudayaan, hak asasi manusia, *gender*, dan sebagainya (Geraud, 2018).

Salah satu bentuk diplomasi dari *multi-track diplomacy* adalah diplomasi publik. Diplomasi publik merupakan bentuk diplomasi yang melibatkan masyarakat dalam pelaksanaannya. Diplomasi dapat dilaksanakan menggunakan media budaya populer guna mencapai kepentingan sebuah negara, seperti mendapatkan perhatian masyarakat internasional terhadap kekayaan budaya negaranya guna menciptakan kesan baik bagi negara tersebut di mata dunia dan menjalin hubungan baik antar negara. Media budaya populer itu dapat berupa film, literatur, musik, makanan, pariwisata, dan lain sebagainya. Kebudayaan suatu negara menjadi suatu *soft power* yang dimasukkan dalam media-media hiburan sehingga dapat mempengaruhi masyarakat yang mengkonsumsi media tersebut secara persuasif (Shoelhi, 2018).

Diplomasi publik terhadap Indonesia menjadi salah satu urgensi bagi Republik Rakyat Tiongkok dikarenakan pandangan yang dimiliki oleh Indonesia terhadap negara

tersebut. Dalam survei nasional yang diadakan oleh Lembaga Survei Indonesia (LSI) pada tahun 2019, diperoleh hasil bahwa masyarakat Indonesia memberikan pendapat bahwa Tiongkok memiliki pengaruh besar terhadap negaranya, namun pengaruh besar ini tidak dinilai sebagai pengaruh baik oleh mereka melainkan pengaruh buruk. Sebanyak 36% responden memandang Tiongkok dalam cahaya negatif, peningkatan persentase itu cukup signifikan yaitu sebesar 20% dibandingkan tahun 2016. Seiring dengan pendapat besarnya pengaruh Tiongkok terhadap Indonesia yang terus meningkat, persentase citra buruk Tiongkok bagi masyarakat Indonesia juga ikut meningkat dalam rentang waktu 10 tahun terakhir (CNN Indonesia, 2020).

Survei internasional pada tahun 2023 yang diadakan oleh Pew Research Center membuktikan bahwa citra buruk tersebut tidak mengalami perubahan, bahkan tidak hanya bagi Indonesia saja namun juga bagi negara-negara lain. Tiongkok memperoleh ulasan negatif yang sangat besar dengan hasil persentase rata-rata 67% dengan persepsi yang buruk dengan Indonesia sebagai salah satunya, dan 28% dengan persepsi yang baik. Ulasan buruk atas Tiongkok telah berlangsung selama bertahun-tahun dan terus meningkat dari tahun ke tahun dengan alasan yang bervariasi, seperti Tiongkok terlalu mengganggu urusan luar negeri negara-negara lain, Tiongkok tidak mempertimbangkan kepentingan negara-negara lain, serta Tiongkok tidak berkontribusi terhadap perdamaian dan stabilitas dunia. Meskipun demikian, survei tersebut menemukan bahwa terlepas dari kekuatan global dan keputusan luar negeri Tiongkok yang sering menerima kritik, *soft power* Tiongkok justru menerima ketertarikan dari negara-negara yang terlibat dalam survei. Masyarakat negara-negara tersebut, terutama negara-negara berpendapatan menengah termasuk Indonesia, memandang positif kemampuan teknologi, produk hiburan, kualitas pendidikan, dan kualitas kehidupan penduduk Tiongkok (Silver et al., 2023).

Setiap negara menginginkan citra negaranya untuk dipandang positif oleh publik sebab hal tersebut akan meningkatkan eksistensi, keuntungan, dan perkembangan negara tersebut. Apabila memiliki citra yang negatif, maka negara tersebut akan mengalami kesulitan mempengaruhi negara lain dan kepentingannya akan sulit untuk dicapai (Joenniemi & Sergunin, 2014). Upaya pembangunan citra positif terhadap masyarakat asing dilakukan melalui diplomasi publik, yakni diplomasi yang melibatkan masyarakat. Diplomasi publik dapat dilakukan dengan pemanfaatan aspek kebudayaan. Diplomasi publik berupa diplomasi budaya dapat memberikan peluang yang besar bagi Tiongkok untuk memperkuat persepsi positifnya di mata masyarakat Indonesia demi mendukung kepentingan nasionalnya yaitu

mempertahankan dan memperkuat pengaruhnya di Indonesia maupun di dunia internasional. Salah satu media diplomasi budaya yang dapat dimanfaatkan oleh Tiongkok adalah *video game*. *Video game* merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang diakibatkan oleh kemunculan globalisasi, dan begitu digemari oleh masyarakat masa kini, khususnya generasi muda. Industri *gaming* dapat membantu meningkatkan kekuatan *soft power* negara sebab *video game* telah dianggap sebagai bagian dari media massa yang memiliki ruang lingkup pengaruh yang luas dan mampu digunakan untuk merepresentasikan sesuatu dengan efisien (Shapiro, 2014).

Republik Rakyat Tiongkok merupakan negara yang kaya akan kebudayaan untuk dimanfaatkan sebagai *soft power*, termasuk melalui *video game*. Wang Huning, anggota Sekretariat Sentral Partai Komunis Tiongkok menyatakan bahwa apabila negara memiliki budaya yang luar biasa, maka negara tersebut akan lebih mudah mempengaruhi negara lain untuk mengikutinya tanpa perlu menggunakan *hard power* yang kurang efektif. Pemerintahan tertinggi Tiongkok, presiden Xi Jinping sendiri pun menyampaikan dukungan penuhnya terhadap pemanfaatan budaya sebagai *soft power* dalam diplomasi Tiongkok. Penyebarluasan nilai-nilai Tiongkok modern ke luar negeri melalui diplomasi publik perlu dilakukan untuk memperluas pengaruh internasional Tiongkok sekaligus menghapuskan citra buruk Tiongkok yang dimiliki sejumlah negara (Flew, 2016). Pada tahun 2020, *Beijing International Game Conference* (BIGC) yang pelaksanaannya diawasi langsung oleh pejabat Partai Komunis Tiongkok menyatakan kepada para pengembang *game* yang hadir bahwa mereka harus memasukkan unsur-unsur kebudayaan Tiongkok dalam *game* yang mereka buat (Ye, 2020). Selain itu, *National Press and Publication Administration* (NPPA) membentuk kebijakan baru pada tanggal 22 April 2019 mengenai perilisan *game* digital Tiongkok. Jumlah *game* yang dirilis tiap tahunnya dibatasi dalam kebijakan tersebut, dan *game* yang memperoleh lisensi harus menanamkan nilai-nilai Tiongkok dengan akurat seperti hukum, sejarah, dan budaya. Hal-hal tersebut membuktikan bahwa pemerintahan Tiongkok secara aktif memprioritaskan industri *gaming* dalam mempromosikan kebudayaannya sebagai *soft power* untuk kepentingan diplomasi (Niko Partners, 2020).

HoYoverse dikenal sebagai sebuah perusahaan ternama dalam pengembangan permainan digital dan animasi dari Shanghai, Tiongkok. Pada awalnya, perusahaan ini dikenal dengan nama miHoYo, sebelum mereka mengubah nama *brand* menjadi HoYoverse dan membuka kantor pusat di Singapura. Kedua perubahan tersebut dilakukan untuk mempermudah perluasan pengaruh mereka secara global dengan kolaborasi bersama kantor

pusat yang baru dengan kantor-kantor mereka lainnya di Los Angeles, Montreal, Seoul, dan Tokyo (HoYoverse, 2022). Tidak seperti negara Asia Timur lainnya yaitu Korea Selatan dan Jepang, Tiongkok tidak memiliki sejarah yang begitu baik terkait ekspor budaya melalui media. Mayoritas dari masyarakat non-Tiongkok mengalami kesulitan dalam menamai lagu, buku, atau serial televisi yang diproduksi oleh Tiongkok. Namun, pada tahun 2000an di mana industri *gaming* Tiongkok mulai memasuki pasar internasional, Tiongkok memiliki banyak *video game* sebagai media massa yang diketahui dan diakui oleh masyarakat internasional sehingga *video game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana ekspor budaya Tiongkok (Kshetri, 2010).

HoYoverse merupakan salah satu pengembang *game* yang berkontribusi dalam kesuksesan industri *gaming* Tiongkok. Perilisan *video game* Genshin Impact di tahun 2020 oleh miHoYo menjadi momentum di mana ekspor budaya Tiongkok meningkat drastis. Segera setelah perilisannya, Genshin Impact digemari oleh masyarakat di seluruh dunia dengan jumlah pemain sebesar 60 juta pemain, dengan perolehan berbagai ulasan positif dari para pemain maupun kritikus hingga berhasil memenangkan penghargaan *Game of the Year 2020* dari Apple Play dan Google Play serta *The Most Valuable Homegrown Intellectual Property (IP) of 2022* di kategori *video game* dari pemerintah Tiongkok (Yuanyuan, 2022). Kesuksesan *video game* asal Tiongkok dengan unsur-unsur kebudayaan Tiongkok ini berdampak pada miHoYo, perusahaan yang sebelumnya tidak memiliki pengaruh yang besar secara internasional, dinobatkan sebagai “*Key National Enterprise*” dalam daftar “*Key Cultural Exports*” tahun 2021-2022 oleh Kementerian Tiongkok. Dengan pencapaian tersebut, Kementerian Tiongkok mendorong perusahaan untuk membangun pasar internasional dan meningkatkan pertukaran budaya melalui dukungan kebijakan nasional (Liu, 2022). Selain itu, kolaborasi miHoYo bersama pemerintah terwujud melalui pendirian *China Communist Youth League (CCYL)* dengan tujuan menyatukan dan memimpin generasi muda Tiongkok serta menginovasikan dan mempromosikan kebudayaan tradisional Tiongkok (Xuhui Youth League Committee, 2021). Kemudian, Liu Wei atau Da Wei, satu dari tiga pendiri sekaligus *Chief Executive Officer (CEO)* perusahaan miHoYo bergabung dalam Komite Partai Komunis Tiongkok sebagai sekretaris komite (MiHoYo, 2021). Kepentingan Tiongkok dalam pemanfaatan aspek kebudayaan dalam *video game* dalam diplomasi budaya dapat dilihat melalui apresiasi dan dukungan pemerintah terhadap HoYoverse. Perusahaan tersebut, melalui keterlibatannya dengan Partai Komunis Tiongkok,

berkewajiban untuk menyesuaikan *video game* buatannya dengan kepentingan pemerintah Tiongkok.

Honkai: Star Rail merupakan salah satu *video game* yang tengah populer di dunia saat ini. Honkai: Star Rail adalah *online video game* dengan sistem *turn-based Role Playing Game* (RPG) yang diciptakan oleh HoYoverse setelah Honkai Impact 3rd, Genshin Impact, dan Tears of Themis. Honkai: Star Rail berhasil memenuhi kebijakan perlisian permainan digital Tiongkok dan dirilis pada tanggal 26 April 2023 dalam *platform* PC dan *mobile*, kemudian dirilis pula untuk PlayStation 5 pada tanggal 11 Oktober 2023 (HoYoverse, 2023). Meskipun masih tergolong sebuah *game* yang baru rilis, namun Honkai: Star Rail mampu mencuri perhatian masyarakat pemain *game* di seluruh dunia dengan cepat. Daniel Ahmad, salah satu pengembang *game* HoYoverse mengungkapkan bahwa unduhan Honkai: Star Rail mencapai 20 juta unduhan hanya dalam satu hari perilisannya (Prasasti, 2023). Sementara menurut *PlayerAuctions*, *website* yang menggunakan sistem Google Trends, terhitung bahwa Honkai: Star Rail memiliki sekitar 25,190,336 pemain pada bulan November 2023 (PlayerAuctions, 2023). Indonesia berada di peringkat ketujuh dengan pemain Honkai: Star Rail terbanyak di dunia (Long, 2023). Tingginya jumlah pemain yang terus bertambah setiap harinya termasuk dari Indonesia menunjukkan bahwa *video game* ini memiliki potensi untuk memperoleh perhatian yang intensif di pasar *gaming* internasional dan mempengaruhi para pemainnya secara persuasif.

Honkai: Star Rail telah berhasil mendapatkan lisensi perlisian permainan digital dari pemerintah Tiongkok, menandakan bahwa *video game* tersebut telah mengimplementasikan nilai-nilai Tiongkok sesuai dengan kepentingan pemerintah dan HoYoverse sebagai pengembangnya yang berkolaborasi dengan pemerintah. Implementasi itu dapat dilihat melalui salah satu *region* yang tersedia untuk dieksplorasi oleh pemain, yaitu Xianzhou Luofu. *Region* Xianzhou Luofu merepresentasikan negara Tiongkok melalui lingkungan yang didasarkan kepada lokasi pariwisata asli di Tiongkok, *background music* dan alat musik tradisional Tiongkok, desain karakter khas Tiongkok, tarian tradisional Tiongkok, permainan tradisional Tiongkok, serta aspek-aspek lainnya. Berdasarkan kesuksesan dalam jumlah pemain yang telah diperoleh secara nyata dan jumlah pemain game di Indonesia, Honkai: Star Rail memiliki peluang yang besar untuk mempromosikan kebudayaan Tiongkok sebagai *soft power* dalam diplomasi publik melalui budaya terhadap Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini akan berusaha membahas implementasi kebudayaan Tiongkok

sebagai *soft power* dalam diplomasi publik dengan pemanfaatan budaya Tiongkok terhadap Indonesia melalui *video game*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Tiongkok memanfaatkan unsur kebudayaan dalam *video game* Honkai: Star Rail sebagai *soft power* dan media diplomasi budaya terhadap Indonesia?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui implementasi unsur kebudayaan Tiongkok dalam *video game* Honkai: Star Rail sebagai *soft power* dan media diplomasi budaya terhadap Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari penelitian ini yakni manfaat akademis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara akademis guna membantu mengembangkan kajian Ilmu Hubungan Internasional terkait dengan pemanfaatan budaya dan teknologi sebagai sebuah media diplomasi suatu negara terhadap negara lain.

1.4.2. Manfaat Praktisi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan bagi para akademisi untuk mengetahui pemanfaatan budaya dan teknologi sebagai sebuah media diplomasi suatu negara terhadap negara lain. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah dan memperluas kajian Ilmu Hubungan Internasional yang berfokus kepada analisis *soft power* dan diplomasi terutama diplomasi budaya suatu negara terhadap negara lain melalui budaya populer yaitu *video game* yang mengandung unsur-unsur kebudayaan negara tersebut.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian Terdahulu	Keterangan
1.	Nama Penulis	Ali Syahputra Jovan
	Judul	Peran <i>Game</i> Genshin Impact Sebagai Instrumen Diplomasi Publik Tiongkok Ke Jepang
	Nama Jurnal	Diploma Thesis, Universitas Andalas
	Tahun	2023
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai diplomasi publik yang dilakukan Tiongkok melalui unsur kebudayaan dalam <i>video game</i> Genshin Impact.
	Perbandingan	Penelitian pertama membahas tentang diplomasi budaya oleh Tiongkok melalui <i>video game</i> untuk menciptakan citra positif terhadap Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan <i>game</i> Genshin Impact dari perusahaan HoYoVerse sebagai objek penelitian dan mengkaji permasalahan dengan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen, sehingga sangat relevan dengan penelitian ini yang meneliti <i>video game</i> berbeda dari perusahaan yang sama dengan penerapan konsep yang sama.
2.	Nama Penulis	Alfi Syahrin
	Judul	Analisis Turnamen Dota 2 Tahun 2019 Sebagai Bentuk Diplomasi Publik Di Tiongkok

	Nama Jurnal	Undergraduate Thesis, Universitas Islam Indonesia
	Tahun	2023
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai diplomasi publik oleh Tiongkok melalui turnamen <i>esports</i> internasional dari <i>video game</i> Defense of The Ancient (Dota 2).
	Perbandingan	Penelitian kedua membahas tentang diplomasi publik yang dilakukan oleh Tiongkok melalui <i>video game</i> Dota 2. Diplomasi dilaksanakan melalui turnamen <i>esports</i> internasional yang melibatkan beberapa negara, salah satunya Indonesia, guna menyebarkan pengaruh dan menciptakan pandangan positif Tiongkok terhadap negara-negara yang berpartisipasi. Penelitian tersebut berkontribusi pada penelitian ini dengan pembahasan diplomasi publik Tiongkok terhadap Indonesia melalui <i>video game</i> dikaji menggunakan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen.
3.	Nama Penulis	Chadijah Isfariani Iqbal
	Judul	Budaya Populer <i>Game</i> Pokemon Go Sebagai <i>Soft Diplomacy</i> Jepang
	Nama Jurnal	Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Jepang Izumi Vol. 10 No. 2
	Tahun	2017
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai <i>soft diplomacy</i> oleh Jepang melalui <i>video game</i> Pokemon Go untuk memperkuat citra positif Jepang di dunia internasional.
	Perbandingan	Di dalam penelitian ketiga menjelaskan mengenai <i>soft diplomacy</i> oleh Jepang melalui <i>video game</i> Pokemon Go guna menciptakan citra positif secara internasional. Pokemon merupakan serial anime dan <i>game</i> yang telah

		populer di kalangan masyarakat internasional sehingga <i>video game</i> Pokemon Go menjadi media diplomasi publik yang efektif bagi Jepang. Penelitian tersebut menjadi referensi untuk penelitian ini terkait bagaimana <i>soft diplomacy</i> dilaksanakan melalui <i>video game</i> oleh suatu negara untuk memperkuat citra positifnya.
4.	Nama Penulis	Jun Youn Kim, Song Hee Kang
	Judul	Windows of Opportunity, Capability and Catch-Up: The Chinese Game Industry
	Nama Jurnal	Journal of Contemporary Asia Vol. 51 Issue 1
	Tahun	2021
	Hasil Penelitian	Penelitian ini menjelaskan mengenai peluang dan kemampuan Tiongkok dalam industri teknologi dan komunikasi, khususnya industri permainan digital.
	Perbandingan	Penelitian keempat membahas tentang industri permainan digital di Tiongkok yang memiliki potensi besar di dunia internasional. Industri <i>game</i> di Tiongkok dapat dipahami melalui tiga perspektif, antara lain perspektif bisnis, perspektif kebijakan, dan perspektif budaya. Penelitian tersebut menjadi referensi untuk penelitian ini terkait bagaimana pemerintah Tiongkok mendukung industri <i>game</i> negaranya serta memahami perspektif budaya dalam industri tersebut yang mencakup konten <i>game</i> , budaya pemain <i>game</i> , orisinalitas, dan desain <i>game</i> .
5.	Nama Penulis	Vianney Anette Sheila
	Judul	<i>Game</i> 'Next Door Land' Sebagai Instrumen Diplomasi Budaya untuk Memperkuat Hubungan Australia-Indonesia
	Nama Jurnal	Undergraduate Thesis, Universitas Katolik Parahyangan

Tahun	2019
Hasil Penelitian	Penelitian tersebut membahas mengenai diplomasi budaya antara Australia dan Indonesia melalui unsur kebudayaan dalam <i>game</i> Next Door Land.
Perbandingan	Rujukan yang terakhir untuk merampungkan penelitian ini adalah penelitian yang menjelaskan tentang diplomasi budaya antara Australia dan Indonesia melalui sebuah <i>game</i> edukatif yang mengandung unsur budaya kedua negara tersebut, yaitu Next Door Land. Penelitian tersebut berkontribusi pada penelitian ini terkait hasil pembahasannya mengenai diplomasi budaya suatu negara dan negara lain melalui <i>video game</i> .

2.2. Kerangka Teori

Diplomasi telah menjadi bagian dari kedaulatan negara sejak terbentuknya sistem Westphalia, di mana negara-negara melakukan pertemuan untuk membentuk sebuah perjanjian damai. Aktivitas diplomasi pada masa itu hanya melibatkan aktor negara yaitu aktor pemerintah. Namun, seiring dengan berkembangnya isu-isu dalam Hubungan Internasional yang semakin kompleks dan munculnya fenomena bahwa hubungan antar masyarakat internasional juga sama pentingnya dengan hubungan antar pemerintah, diplomasi konvensional lantas menjadi kurang relevan di masa sekarang. Hal tersebut dikarenakan diplomasi konvensional yang dikenal sebagai *first track diplomacy* hanya melibatkan isu-isu tradisional dan aktor-aktor pemerintah saja. Setelah Perang Dunia II, *first track diplomacy* berkembang menjadi *multi track diplomacy* berupa hubungan diplomatik antar pemerintah, hubungan diplomatik pemerintah terhadap masyarakat, serta hubungan diplomatik antar masyarakat. Kini, diplomasi turut melibatkan aktor non-pemerintah dan turut membahas isu-isu internasional yang lebih *low politic*. Salah satu cabang bentuk diplomasi dari *multi track diplomacy* adalah diplomasi publik. Diplomasi publik dapat dilaksanakan baik oleh aktor pemerintah maupun non-pemerintah baik secara individu maupun kelompok dengan melibatkan peran masyarakat publik. Upaya

diplomasi yang dilakukan oleh aktor pemerintah saja cenderung kaku dan sempit, sehingga kurang efektif apabila isu yang dibahas adalah isu yang menitikberatkan kepada masyarakat. Maka dari itu, opini publik berperan penting untuk memberikan dampak yang lebih luas dan besar terhadap masyarakat internasional, memberikan sudut pandang yang berbeda dalam memandang suatu fenomena, serta memberikan pengaruh terhadap opini publik dari masyarakat negara lain terhadap negara yang melaksanakan diplomasi publik tersebut (Leonard et al., 2002).

Menurut Jan Melissen, diplomasi publik merupakan suatu upaya yang dilaksanakan suatu negara, baik oleh individu maupun organisasi, dengan tujuan menyebarkan pengaruh positif terhadap masyarakat di luar negara tersebut sehingga dapat mengubah persepsi masyarakat tersebut terhadap negaranya. Diplomasi publik mengacu kepada instrumen yang dimanfaatkan oleh aktor negara maupun aktor non-negara guna memperoleh pemahaman tentang budaya, sikap, dan perilaku; membentuk dan mengendalikan hubungan; serta mempengaruhi pandangan dalam tujuan mencapai kepentingan (Melissen, 2011). Sebagai salah satu aspek dari *soft power*, diplomasi publik menjadi sarana dalam memperkenalkan dan mempromosikan nilai-nilai suatu negara melalui pemberian dan pemahaman informasi yang kemudian mempengaruhi masyarakat di luar negeri demi kepentingan nasional negara tersebut. Terdapat tiga konsep dalam konsep diplomasi publik menurut Jan Melissen, antara lain *propaganda*, *nation-branding*, dan *foreign cultural relations* (Melissen, 2005).

2.2.1. Propaganda

Melissen menyatakan bahwa propaganda dipandang secara negatif oleh masyarakat, sehingga tidak ada keharusan untuk menggunakannya dalam pelaksanaan diplomasi publik. Pandangan itu dikarenakan konsep pertama dari konsep diplomasi publik ini berusaha mempengaruhi persepsi masyarakat melalui penyebaran ide dan nilai tertentu yang telah dirancang secara sengaja untuk melayani penguasa politik. Definisi tersebut membuat propaganda bukan menjadi bagian dari diplomasi publik, melainkan diplomasi publik menjadi bagian dari propaganda.

2.2.2. Nation-Branding

Konsep kedua dari konsep ini adalah *nation-branding* atau pembangunan citra negara, di mana seluruh aset negara yang dapat berkontribusi pada promosi citra

negara di luar negeri dimanfaatkan secara optimal. *Nation-branding* merupakan kemampuan yang krusial untuk dimiliki negara sehingga kementerian luar negeri dari berbagai negara berminat untuk mendayagunakan konsep ini. Melissen menekankan bahwa kekuatan diplomasi publik terletak pada pengakuan dan penerimaan masyarakat asing atas identitas negara yang memproyeksikan aspirasinya namun terbatas oleh kenyataan sosial yang ada. Sesuai dengan penjelasan tersebut, *nation-branding* berfokus kepada membangun citra untuk persepsi luar daripada persepsi domestik, namun implementasinya tetap mengandung dimensi domestik yang penting.

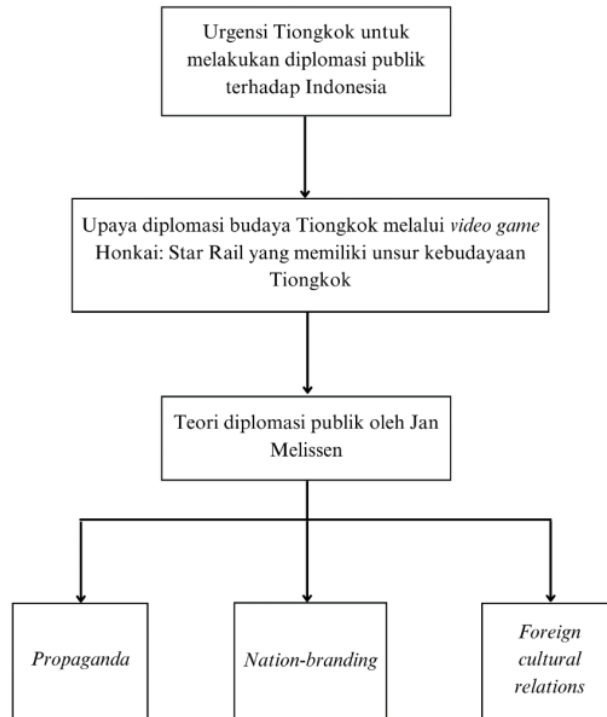
2.2.3. *Foreign Cultural Relations*

Foreign cultural relations atau hubungan budaya asing merujuk kepada interaksi budaya yang beragam antarnegara. Interaksi tersebut terdiri dari komunikasi, pertukaran, dan kolaborasi dalam seni, budaya populer, penelitian, dan berbagai bidang lainnya. Konsep ketiga ini bertujuan untuk membangun dan memelihara hubungan saling percaya yang stabil dan berjangka panjang dengan masyarakat asing melalui keterlibatan mereka dalam pemahaman budaya yang berkelanjutan. Konsep ini erat kaitannya dengan konsep sebelumnya yaitu *nation-branding*, sebab budaya yang diperkenalkan dan dipelihara merupakan aset negara yang berkontribusi dalam penciptaan sudut pandang positif terhadap masyarakat asing sekaligus membangun hubungan kepercayaan dan stabilitas dengan masyarakat asing, di mana keduanya berujung kepada pemenuhan kepentingan negara tersebut.

Tiga konsep tersebut merupakan pendekatan yang digunakan untuk memenuhi definisi dan tujuan dari diplomasi publik. Pada penelitian ini, fenomena diplomasi publik melalui budaya yang ditanamkan dalam *video game* mengacu kepada *nation-branding* dan *foreign cultural relations*. *Nation-branding* diwujudkan melalui penerapan kekayaan budaya Tiongkok dalam *video game* Honkai: Star Rail. Sementara itu, *foreign cultural relations* diwujudkan dengan pemanfaatan *video game* Honkai: Star Rail sebagai instrumen untuk memperkenalkan dan menyebarkan budaya Tiongkok terhadap masyarakat internasional.

2.3. Kerangka Pemikiran

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran



2.4. Argumentasi Utama

Hipotesis adalah suatu jawaban yang sifatnya sementara dalam menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian, sampai akhirnya terbukti benar atau tidaknya melalui hasil penelitian yang dilakukan. Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian kualitatif atau deskriptif, maka hipotesis yang digunakan adalah hipotesis kualitatif. Dengan demikian, hipotesis dari penelitian ini adalah: pemanfaatan unsur-unsur kebudayaan Tiongkok dalam diplomasi budaya melalui *video game* Honkai: Star Rail berhasil memenuhi pendekatan diplomasi budaya menurut Jan Melissen.

BAB IV

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

4.1. Peran *Video Game* Sebagai Tren Baru Diplomasi

Diplomasi yang mengalami perubahan akibat fenomena globalisasi telah memunculkan sejumlah media baru dalam praktiknya. Kini, diplomasi dapat dilakukan melalui media budaya populer berbentuk digital, salah satunya adalah *game*. *Game* merupakan suatu bentuk seni digital di mana penggunaannya (pemain atau *player*) dihadapkan kepada masalah tertentu yang harus diselesaikan melalui keputusan-keputusan bermain. Teknologi *game* terus mengalami perkembangan yang pesat seiring berjalannya kemajuan zaman, hingga ditemukan *video game* yaitu *game* yang melibatkan mekanisme permainan dengan media video dan audio yang interaktif (Robinson, 2015). *Game* telah dianggap sebagai salah satu dari media massa yang dapat merepresentasikan sesuatu terhadap publik dengan baik. Bahkan, *online game* menjadi aktivitas *online* yang paling banyak dilakukan para pengguna internet kedua di dunia setelah *video streaming*, membuktikan bahwa *game* adalah media yang sangat masif bagi masyarakat internasional. Media massa yang terdiri dari *film*, acara televisi, acara musik, lokasi pariwisata, situs berita, media tulis, media sosial, serta tentunya *video game* yang dikonsumsi oleh masyarakat dari segala kalangan dengan jumlah yang tinggi memegang peran besar dalam mempengaruhi mereka terkait berbagai aspek (Shapiro, 2014).

Maka dari itu, *video game* dapat digunakan sebagai alat diplomasi dengan cara menyisipkan nilai-nilai negara tertentu dalam permainannya agar dapat mempengaruhi pemain, yang mana budaya menjadi aspek yang paling lazim disisipkan. Jika studi budaya populer diadaptasikan ke disiplin baru seperti studi permainan dalam ruang lingkup hubungan internasional, maka membutuhkan kontribusi jangka panjang dan mungkin terbatas. Budaya populer yang dimanfaatkan dalam studi hubungan internasional didominasi oleh kepentingan dan agenda pemerintah lainnya. Semua orang yang mengonsumsi *video game* dapat tenggelam dalam budaya populer pada *video game* yang dimainkannya sehingga pendapat mereka terhadap budaya itu dapat mudah dipengaruhi. Praktik penanaman unsur budaya dalam permainan digital mempertimbangkan produksi, konsumsi, dan interpretasi budaya populer tersebut, bagaimana tata cara penyampaian bahwa di dalamnya terkandung makna yang sepatutnya diterima dan diapresiasi (Robinson, 2015). Penggunaan *video game*

dalam praktek diplomasi publik menyangkut budaya telah diterapkan oleh beberapa negara, antara lain Jepang, Australia, dan Tiongkok.

Jepang telah memanfaatkan Pokemon yang populer dan sukses secara internasional sebagai media diplomasinya. Karena kesuksesannya sebagai sebuah *video game*, Pokemon bahkan berkembang menjadi serial animasi, dirilis di berbagai *platform* permainan yang berbeda, serta mendapatkan banyak seri-seri tambahan. Pokemon GO, seri *video game* Pokemon yang dirilis pada tahun 2016, tercipta dari kolaborasi dua aktor penting di sektor industri yaitu John Hanke, pendiri perusahaan Niantic, Amerika Serikat yang merilis Pokemon GO, bersama Satoshi Tajiri, insinyur pengembang *video game* Jepang yang sudah menciptakan *game* Pokemon sejak tahun 1996. Pokemon GO telah melibatkan berbagai tempat dan bangunan di seluruh dunia dalam mekanisme permainannya. Tempat dan bangunan yang ada dalam Pokemon GO lekat dengan unsur budaya, seperti museum, situs sejarah, dan arsitektur khas Jepang. Karena sektor industri memimpin perihal pertumbuhan ekonomi, Pokemon GO juga telah membantu memperkuat perekonomian Jepang melalui industri *gaming* (Iqbal, 2017).

Kemudian, Australia juga pernah menggunakan *game* sebagai media diplomasi budayanya dengan Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia berupaya bersama Kedutaan Besar Australia untuk memperkenalkan generasi muda keduanya tentang budaya negara masing-masing dengan cara yang edukatif sekaligus menyenangkan. Upaya itu terwujud dalam kolaborasi penciptaan *game* edukasi bersama. *Game* yang dinamakan Next Door Land ini memperkenalkan bahasa, alat musik tradisional, permainan tradisional, bangunan nasional, lokasi pariwisata, serta budaya-budaya lainnya baik dari Australia maupun dari Indonesia. Alat musik kendang, bangunan Monumen Nasional, permainan panjat pinang, orangutan, dan kebudayaan pasar apung di Banjarmasin menjadi aspek-aspek identitas nasional Indonesia yang diperkenalkan dalam Next Door Land. Sedangkan, budaya Australia yang ditanamkan dalam Next Door Land terdiri dari pantai Cottesloe di Perth, Great Barrier Reef di Queensland, The Flinders Mountain Range dan Kangaroo Island di Australia Selatan, permainan *cricket*, serta bangunan Adelaide Oval (Sheila, 2019).

Sementara itu, diplomasi publik dengan mengutilisasi kebudayaan melalui *game* telah cukup lazim dilakukan oleh Tiongkok dikarenakan besarnya campur tangan pemerintah dalam industri *gaming* Tiongkok. Melalui turnamen *e-sports* internasional dari *game* Defence of The Ancient 2 (DOTA 2), Tiongkok menyisipkan kebudayaan dalam pelaksanaan turnamen kepada para peserta dan para penonton yang berasal dari negara-

negara yang berbeda. Dalam turnamen, ditampilkan tarian tradisional “*Fan Dance*”, pakaian dan aksesoris tradisional yang digunakan penari saat menampilkan tarian, alat musik tradisional yang digunakan saat penampilan tarian seperti gong, serta makanan dan minuman khas Tiongkok kepada pemain dan penonton yang ikut serta. Tujuannya untuk membangun citra positif terhadap pemain dan penonton turnamen supaya mereka tertarik untuk berkunjung kembali ke Tiongkok bahkan setelah turnamen berakhir (Syahrin, 2023). Selain itu, diplomasi budaya juga berhasil dilakukan Tiongkok melalui *video game* Genshin Impact terhadap Jepang dan Indonesia. HoYoverse mengimplementasikan banyak nilai Tiongkok dalam negara bernama Liyue dalam Genshin Impact, mulai dari karakter hingga lokasinya. Terdapat fitur yang bernama konstelasi pada karakter dalam *video game* tersebut sebagai implementasi dari kepercayaan Taoisme terkait rasi bintang. Terdapat pula karakter yang merupakan *jiangshi* dari cerita rakyat Tiongkok di Dinasti Qing dan *yaksha* dari legenda rakyat Tiongkok di Dinasti Tang (Murtadho, 2021). Aspek budaya Tiongkok lain dalam karakter-karakter Liyue adalah desain pakaian *qipao*, pakaian tradisional Tiongkok untuk wanita dari etnis Han. Selanjutnya, Genshin Impact memiliki tempat-tempat dalam permainannya yang mengambil referensi asli dari lokasi wisata Tiongkok, yaitu Luhua Pool yang terinspirasi dari Huanglong Biosphere Reserve di Sichuan, Tiongkok dan Huaguang Stone Forest yang terinspirasi dari Zhangjiajie National Forest Park di Hunan, Tiongkok. Melalui jalan cerita utama maupun *event*, Genshin Impact juga mengimplementasikan budaya seni opera Tiongkok dan perayaan Tahun Baru Imlek (Syahputra, 2023).

4.2. Video Game Sebagai Alat Diplomasi Tiongkok

Republik Rakyat Tiongkok merupakan negara yang kaya akan kebudayaan yang berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai *soft power* untuk mencuri perhatian dan membangun kesan baik bagi masyarakat internasional. Potensi kebudayaan sebagai *soft power* dan urgensi pembangunan kesan baik itu disadari penuh oleh pemerintah Tiongkok, sehingga pemerintah Tiongkok sangat mendukung utilisasi kebudayaan negaranya sebagai alat diplomasi publik. Salah satu ungkapan dukungan diutarakan oleh Wang Huning, anggota komite Sekretariat Sentral Partai Komunis Tiongkok di tahun 1993, bahwa apabila suatu negara memiliki ideologi dan budaya yang menakutkan, maka negara lain cenderung akan mengapresiasi dan bahkan mengikutinya tanpa perlu menggunakan *hard power* yang mahal dan dinilai kurang efektif (Flew, 2016). Hal serupa diungkapkan oleh Zhao Qizheng, Direktur Jendral Dewan Informasi Dewan Negara Tiongkok di tahun 2007, bahwa diplomasi

publik adalah sarana utama untuk hubungan komunikasi budaya dengan masyarakat luar negeri. Dalam diplomasi publik, pemerintah tidak memiliki peran yang signifikan dibandingkan peran dari masyarakat seperti organisasi, media, dan individu. Para aktor non-pemerintah ini dikatakan lebih efektif untuk menunjukkan kondisi dan kebijakan nasional suatu negara dari beragam sudut pandang (Jinwei & Qingan, 2012). Pemimpin Tiongkok sendiri, Xi Jinping, juga mengakui bahwa *soft power* berupa budaya sangat penting bagi Tiongkok dalam pidato yang berjudul “*Enhance China’s Cultural Soft Power*” di tahun 2014. Upaya-upaya mengekspresikan nilai-nilai modern Tiongkok dan menyebarkan publisitas ke luar negeri harus dilakukan demi pengenalan budaya Tiongkok melalui komunikasi internasional dan diseminasi. Sesuai dengan pernyataan-pernyataan tersebut, pemerintah Tiongkok telah secara aktif melaksanakan diplomasi publik dengan ekspor budaya melalui media hiburan seperti *film*, program televisi, dan permainan digital. Terbukanya dan besarnya akses konsumsi media hiburan Tiongkok di pasar internasional telah memperluas pengaruh internasional Tiongkok, yang lantas membawa Tiongkok semakin dekat dengan tujuan “*China’s peaceful rise*” atau “*China’s peaceful development*” yaitu penetralan stigma ancaman Tiongkok di mata dunia (Flew, 2016).

Keaktifan pemerintah Tiongkok dalam pemanfaatan budaya dalam media hiburan salah satunya terwujud dalam industri permainan digital atau industri *gaming*. Bagi sebuah *game* untuk dirilis dan dikomersilkan, *game* itu harus memenuhi syarat dan mendapatkan persetujuan dari NPPA (National Press and Publication Administration) terlebih dahulu. NPPA, lembaga administratif yang bertanggungjawab atas regulasi dan publikasi media sesuai dengan standar pemerintah Tiongkok, membentuk sebuah kebijakan baru pada tanggal 22 April 2019 bahwa jumlah *game* yang dirilis per tahunnya kini dibatasi dan *game* yang dibuat hendaknya mempromosikan nilai-nilai Tiongkok secara akurat terkait budaya, sosial, politik, hukum, dan sejarah (Niko Partners, 2020). Guna menekankan kebijakan baru ini, diadakan *Beijing International Game Conference* (BIGC) di tahun 2020 oleh Departemen Publisitas Partai Komunis Tiongkok. Melalui konferensi permainan digital itu, sejumlah pejabat Tiongkok menegaskan kepada para pengembang *game* negaranya untuk mengimplementasikan budaya dan nilai-nilai Tiongkok lainnya dalam *game* yang mereka ciptakan (Ye, 2020). Industri media Tiongkok tunduk kepada rezim pemerintah dalam menerbitkan konten, tidak terkecuali industri permainan digital. Dapat diketahui pemerintah Tiongkok memanfaatkan kendali tersebut dengan baik untuk ekspor budaya dengan secara aktif memprioritaskan penerbitan *game* yang mengandung unsur kebudayaan dan ide-ide

Tiongkok. Dengan dukungan pemerintah Tiongkok yang begitu besar dibalik produksi *video game* Tiongkok, industri *video game* Tiongkok berhasil menjadi industri *video game* terbesar di dunia di tahun 2021 dan akan bertahan hingga tahun 2025 (Buchholz, 2021).

Gambar 4.1 10 Industri Gaming Terbesar di Dunia

Sumber: Statista

(<https://www.statista.com/chart/25593/biggest-video-game-markets/>)

Dengan posisi yang kuat di industri *video game* ini, pemerintah Tiongkok mendukung penuh pemanfaatan diplomasi budaya melalui *video game* melalui pembuatan kebijakan dan himbauan. Karenanya, *video game* dapat menjadi ekspor budaya yang lebih baik daripada media hiburan Tiongkok lain di pasar internasional. Hal tersebut dibuktikan melalui bagaimana *video game* Tiongkok lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat internasional daripada media hiburan Tiongkok lain seperti *film*, acara televisi, dan pertunjukan musik (Flew, 2016).

4.3. Hubungan Diplomatik Tiongkok dan Indonesia

Sejarah dari hubungan diplomatik antara Tiongkok dan Indonesia telah terjalin jauh sejak kemerdekaan keduanya. Kerjasama kedua negara tersebut pertama kali tercipta pada masa kepemimpinan Presiden Sukarno di tahun 1950, beberapa bulan setelah Republik Rakyat Tiongkok terbentuk. Perjanjian perdagangan Indonesia-Tiongkok di tahun 1953 yang ditandatangani di Beijing, Tiongkok menjadi awal dari hubungan bilateral keduanya. Konferensi Asia Afrika (KAA) yang pertama kali diadakan pada tahun 1955 di Bandung, Indonesia dihadiri oleh Perdana Menteri Tiongkok yang pada masa itu dijabat oleh Zhou Enlai. Dalam kunjungannya, Zhou Enlai juga melakukan penandatanganan perjanjian dwi kenegaraan Indonesia-Tiongkok. Hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok berjalan lancar dengan pihak pemerintah kedua negara yang saling melakukan kunjungan, namun pada tanggal 30 September 1965, hubungan keduanya menjadi tegang akibat pemberontakan Partai Komunis Indonesia (PKI). Pemerintah Suharto mengecam Tiongkok yang mendukung upaya kudeta oleh PKI, sehingga pada tanggal 30 Oktober 1967 di mana konflik mencapai puncak, hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok pun dibekukan selama 23 tahun. Normalisasi hubungan diplomatik kedua negara akhirnya dilaksanakan pada tahun 1989 melalui pembahasan diplomatik antara Menteri Luar Negeri Ali Alatas dari Indonesia

dan Qian Qichen dari Tiongkok di Tokyo, Jepang. Hasil dari pembahasan tersebut adalah ditandatangani Komunike Bersama “*The Resumption of The Diplomatic between The Two Countries*” dan nota kesepahaman Pemulihan Hubungan Diplomatik pada tahun 1990 (Sinaga, 2013). Pasca normalisasi hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok, kunjungan diplomatik yang telah dilakukan kedua negara lantas berlanjut. Presiden Suharto berkunjung ke Tiongkok pada tahun 1990, dibalas oleh Presiden Tiongkok Yang Shangkun yang turut berkunjung ke Indonesia pada tahun 1991 (Jianchao, 2012).

Sementara itu, pada masa pemerintahan Presiden Habibie, dinamika hubungan bilateral Indonesia-Tiongkok tidak terlalu terlihat karena masa pemerintahan yang singkat. Kepemimpinan Indonesia selanjutnya dipegang oleh Presiden Abdulrahman Wahid yang menerapkan strategi politik luar negeri yang bernama “*Asia First*”. Sesuai namanya, “*Asia First*” merupakan strategi politik luar negeri Indonesia pertama, dan dalam pelaksanaannya presiden yang lebih dikenal sebagai Gusdur itu berpihak kepada Tiongkok dikarenakan kekuatan ekonomi Tiongkok yang besar. Gusdur menjadikan Tiongkok sebagai negara pertama yang dikunjungnya setelah ia dilantik sebagai presiden, menetapkan Imlek sebagai hari libur nasional, serta menjamin hak-hak rakyat Indonesia keturunan Tionghoa. Sebagai hasilnya, hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok berkembang pesat dan jauh lebih baik dari sebelumnya pada era Gusdur (Nabbs-Keller, 2011).

Pemerintahan dilanjutkan oleh Presiden Megawati Sukarno Putri yang menjalankan “diplomasi dansa” pada masa pemerintahannya sebagai salah satu tindakan pemeliharaan hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok. Pemeliharaan hubungan terus berlangsung hingga ke presiden selanjutnya yaitu Presiden Susilo Bambang Yudhoyono, presiden Indonesia yang sangat memprioritaskan politik luar negeri dan citra Indonesia di ranah internasional. Selama dua periode kepemimpinannya, Presiden SBY membentuk banyak perjanjian kerjasama bersama Tiongkok dan menetapkan Tiongkok sebagai mitra strategis Indonesia. Selain pembentukan kerjasama baru, kerjasama lama yang telah tercipta antara kedua negara juga dikelola dengan baik. Kesepakatan keduanya yang amat krusial adalah kesepakatan “*Strategic Partnership*” atau Kemitraan Strategis yang disetujui Presiden SBY di tahun 2005. Dengan kesepakatan tersebut, kerjasama Indonesia-Tiongkok tidak lagi hanya terbatas pada bidang ekonomi dan politik saja, namun semakin meluas pada bidang pertahanan, keamanan, hukum, hingga sosial dan budaya. Peningkatan dilakukan terhadap kesepakatan itu pada tahun 2010 berupa pembentukan lima tahun rencana kerja yang ditujukan sebagai mekanisme dialog bilateral untuk mengurus teknis dan pembiayaan

kerjasama Indonesia-Tiongkok di tingkat regional maupun internasional (Nabbs-Keller, 2011).

Hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok terus mengalami kemajuan bahkan hingga ke kepemimpinan selanjutnya yang dijabat oleh Presiden Joko Widodo. Jumlah perjanjian dan kerjasama yang terbentuk antara keduanya dalam berbagai macam bidang membuat Tiongkok memegang peran yang penting dalam politik luar negeri Indonesia pada era pemerintahan Presiden Jokowi. Diplomasi Indonesia bersama Tiongkok di bawah pemerintahan Presiden Jokowi terdiri dari tiga sektor yang didasari kepada kedua negara yang saling memiliki kepentingan satu sama lain, antara lain sektor kerjasama maritim, kerjasama stabilitas kawasan, dan kerjasama peningkatan hubungan antar masyarakat. Sektor kerjasama maritim terbentuk sebagai salah satu upaya Presiden Jokowi untuk mewujudkan Indonesia sebagai poros maritim dunia sekaligus upaya Xi Jinping, pemimpin Tiongkok untuk mewujudkan pembangunan Jalan Sutra Maritim Baru (*New Maritime Silk Road*). Diperkuatnya konektivitas maritim Indonesia-Tiongkok meningkatkan kapasitas keamanan dan pengelolaan sumber daya maritim yang bersinergi dengan tujuan kedua negara untuk memenuhi kedaulatan maritim. Pada sektor kerjasama stabilitas kawasan, hubungan kerjasama Indonesia-Tiongkok berkaitan dengan sengketa Laut Cina Selatan. Presiden Jokowi menekankan bahwa posisi Indonesia dalam sengketa teritorial tersebut adalah negara bukan pengklaim, namun Indonesia tetap berperan aktif dalam proses penyelesaian konflik. Sikap Indonesia sebagai penengah yang kooperatif akan sangat berpengaruh bagi Tiongkok sebagai salah satu negara pengklaim. Dalam sektor kerjasama peningkatan antar masyarakat, meskipun kebijakan luar negeri utamanya tetap milik pemerintah, pelaksanaan interaksi kerjasama dipegang oleh rakyat. Hal ini selaras dengan diplomasi Presiden Jokowi di mana pelaksanaan kebijakan luar negeri harus sesuai dengan kepentingan rakyat. Tidak hanya antar wisatawan, interaksi yang dimaksud adalah interaksi masyarakat yang luas mencakup berbagai kalangan dari semua lapisan masyarakat. Pembekuan hubungan diplomatik dalam periode waktu yang lama dahulu telah menanamkan stigma kecurigaan dan ancaman antara masyarakat kedua negara. Karenanya, kedua belah pihak memiliki kepentingan untuk meningkatkan interaksi positif antar warga negaranya demi dinamika hubungan diplomatik Indonesia-Tiongkok yang sehat dan saling menguntungkan (Lalisang, 2014).

Pada sektor ekonomi dan perdagangan, Indonesia menjadi mitra dagang yang kuat bagi Tiongkok, demikian pula sebaliknya. Indonesia unggul dalam kekayaan sumber daya

alam dan jumlah populasi yang tinggi, sedangkan Tiongkok unggul dalam penyaluran dan pembaharuan inovasi produksi serta sumber daya manusia yang berkualitas. Keduanya saling melengkapi baik dalam kerjasama bilateral maupun multilateral untuk memperoleh keuntungan bagi masing-masing negara. Kerjasama bilateral meliputi bidang ekspor-impor dan investasi, kemudian kerjasama multilateral meliputi keterlibatan keduanya dalam sejumlah organisasi ekonomi global seperti WTO (*World Trade Organization*), ASEAN+3, OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*), APEC (*Asia Pacific Economic Cooperation*), dan ACFTA (*ASEAN-China Free Trade Agreement*). Kerjasama dalam dua bentuk yang sama juga terjalin pada sektor hukum dan keamanan. Upaya-upaya memperkuat hukum dan keamanan antara lain pelaksanaan dialog bilateral, pembentukan Deklarasi Bersama Kemitraan Strategis Indonesia-Tiongkok, pelatihan pertahanan bersama, serta pembentukan Perjanjian Bantuan Timbal Balik dalam Masalah Pidana atau *Mutual Legal Assistance in Criminal Matters* dan perjanjian ekstradisi (Utami, 2015). Selain sektor-sektor tersebut, Indonesia-Tiongkok turut bekerjasama pada sektor kebudayaan, pariwisata, pendidikan, dan teknologi, terutama sektor kebudayaan dan pariwisata yang menyumbang devisa negara yang sangat besar bagi kedua negara. Indonesia-Tiongkok mendorong wisatawan dua arah sesuai konsensus kedua presiden, melaksanakan dialog budaya misalnya pertemuan *High Level People to People Exchange Mechanism*, serta terlibat bersama dalam organisasi *Asia-Pacific Space Cooperation Organization* (APSCO) (*Embassy of the People's Republic of China in the Republic of Indonesia, 2016*).

Dapat dilihat bahwa hubungan antar pemerintah Tiongkok dan Indonesia terjalin secara lancar dan berkelanjutan, dengan pembangunan kerjasama-kerjasama baru dan pemeliharaan kerjasama yang telah ada. Akan tetapi, terdapat fenomena yang kontras dalam hubungan pemerintah Tiongkok terhadap masyarakat Indonesia. Dalam survei nasional yang diadakan oleh Lembaga Survei Indonesia (LSI) pada tahun 2019, diperoleh hasil bahwa masyarakat Indonesia beranggapan Tiongkok berpengaruh besar terhadap negaranya, namun pengaruh besar ini tidak dinilai sebagai pengaruh baik oleh mereka. Sebanyak 36% responden berpandangan buruk terhadap Tiongkok, peningkatan persentase itu cukup besar yaitu sebesar 20% dibandingkan tahun 2016. Selaras dengan anggapan besarnya pengaruh Tiongkok terhadap Indonesia yang terus meningkat, persentase citra buruk Tiongkok bagi masyarakat Indonesia juga ikut meningkat dalam rentang waktu 10 tahun terakhir (CNN Indonesia, 2020).

Survei internasional pada tahun 2023 yang diadakan oleh Pew Research Center membuktikan bahwa citra tersebut tidak kunjung membaik, bahkan tidak hanya bagi Indonesia saja namun juga bagi banyak negara lainnya. Tiongkok mendapatkan ulasan negatif yang sangat besar dengan hasil persentase rata-rata 67% dengan persepsi yang buruk dan 28% dengan persepsi yang baik. Di antara 24 negara yang terlibat dalam survei tersebut, hanya tiga negara yang mayoritas masyarakatnya memandang Tiongkok secara positif, yaitu Kenya, Meksiko, dan Nigeria. Sedangkan 21 negara lainnya, termasuk Indonesia, mayoritas masyarakatnya memandang Tiongkok secara negatif. Anggapan buruk atas Tiongkok telah berlangsung selama bertahun-tahun dan terus meningkat dari tahun ke tahun dengan alasan yang bervariasi, seperti Tiongkok terlalu mengganggu urusan luar negeri negara-negara lain, Tiongkok tidak mempertimbangkan kepentingan negara-negara lain, serta Tiongkok tidak berkontribusi terhadap perdamaian dan stabilitas dunia. Alasan-alasan tersebut berlaku pula bagi persepsi masyarakat Indonesia, Tiongkok telah melakukan sejumlah tindakan yang mencerminkan alasan-alasan tersebut seperti keagresifan Tiongkok di Laut Cina Selatan, pelanggaran hak asasi manusia Tiongkok terhadap muslim Uighur, dan pandemi virus Covid-19. Namun, survei tersebut menemukan bahwa meskipun kekuatan global dan perilaku luar negeri Tiongkok menerima kritik, *soft power* Tiongkok justru menerima ketertarikan dari negara-negara yang terlibat. Masyarakat negara-negara tersebut, terutama negara-negara berpendapatan menengah termasuk Indonesia, memandang positif kemampuan teknologi, produk hiburan, kualitas pendidikan, dan kualitas kehidupan penduduk Tiongkok (Silver et al., 2023).

Menurut hasil-hasil dari survei tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah masyarakat Indonesia yang menyimpan stigma negatif terhadap Tiongkok cukup signifikan. Fakta ini akan berdampak buruk terhadap Tiongkok dalam berbagai aspek, beberapa di antaranya ialah berkurangnya jumlah wisatawan asing dari Indonesia yang berkunjung ke Tiongkok, berkurangnya pendapatan dari ekspor ke Indonesia sebab masyarakat Indonesia enggan melakukan pembelian produk Tiongkok, melemahnya kekuatan dari pengaruh Tiongkok terhadap Indonesia yang mana juga akan mengubah pengaruhnya terhadap negara-negara lain, memburuknya hubungan Tiongkok bersama Indonesia baik hubungan diplomatik atau hubungan kerjasama dalam bidang lainnya, dan sebagainya. Tiongkok tentunya ingin merekonstruksi pandangan negatif yang dimiliki masyarakat Indonesia untuk menghindari terjadinya kerugian-kerugian tersebut. Diketahui pula bahwa terlepas dari persepsi negatif itu, masyarakat Indonesia sebagai salah satu dari masyarakat negara berpendapatan

menengah telah mengakui bahwa Tiongkok memiliki kemampuan teknologi, produk hiburan, pendidikan, dan taraf kehidupan yang berkualitas. Kelebihan-kelebihan yang telah diakui ini sudah seharusnya semakin ditonjolkan lagi kualitasnya terhadap Indonesia guna memanfaatkannya untuk memperbaiki persepsi buruk dari masyarakat Indonesia. Keempat poin itu dapat dikombinasikan satu sama lain sebagai pondasi dari alat atau media yang dapat diutilisasi untuk berdiplomasi dengan Indonesia.

Kemampuan teknologi dan produk hiburan Tiongkok dapat dikolaborasikan bersama untuk menciptakan alat *soft diplomacy* Tiongkok yang efektif, terutama bagi generasi muda Indonesia. Masyarakat kalangan muda sangat lekat dengan teknologi dan internet serta lebih mudah dan lebih banyak terekspos kepada jenis-jenis media hiburan yang berbeda, sehingga diplomasi melalui media teknologi hiburan dengan pesona budaya dapat menjadi langkah yang tepat. Menurut Livingstone, Mascheroni, dan Staksurd yang telah merumuskan klasifikasi peluang dari keterlibatan anak dan remaja muda dalam konten media virtual, generasi muda tidak hanya menggunakan internet semata-mata untuk bersenang-senang namun mereka juga berkesempatan untuk mendapat edukasi dari konten yang ada di internet. Mereka berkemungkinan untuk memperoleh informasi global melalui sumber daya yang beraneka ragam, menjalin kontak dan bertukar pemikiran maupun pengalaman dengan orang lain tanpa perlu mengkhawatirkan jarak atau waktu, serta menumbuhkan inspirasi untuk ikut menyukai atau ikut berpartisipasi dalam apa yang ditunjukkan dalam suatu konten (Livingstone et al., 2018). Atas peluang-peluang tersebut, pemanfaatan produk hiburan virtual yaitu *video game* dengan kecanggihan teknologi melalui diplomasi budaya sebagai alat diplomasi publik terhadap masyarakat Indonesia merupakan upaya yang akurat untuk dilakukan Tiongkok.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, penemuan-penemuan terkait kebudayaan Tiongkok dalam *video game* Honkai: Star Rail yang hendak dimanfaatkan oleh Tiongkok sebagai alat diplomasi budaya terhadap Indonesia dikumpulkan secara sistematis kemudian dianalisis menggunakan konsep diplomasi publik. Pada penelitian ini, konsep diplomasi publik yang digunakan adalah konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen, yang terdiri dari tiga dimensi, antara lain *propaganda*, *nation-branding*, dan *foreign cultural relations*. Adapun *propaganda* tidak digunakan sebagai dimensi analisis sebab tidak ditemukan dalam *video game* tersebut, sehingga fenomena yang ada dianalisis dengan dimensi *nation-branding* dan *foreign cultural relations*.

5.1. Video Game Honkai: Star Rail Sebagai Instrumen Nation-Branding Tiongkok

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan fenomena yang signifikan dalam *video game* Honkai: Star Rail yang menyangkut aspek sejarah dan pariwisata. Kedua aspek ini sesuai dengan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen yang digunakan untuk mengkaji penemuan dalam penelitian ini. Aspek pertama, yaitu sejarah, dapat dilihat melalui bagaimana sejarah masa lalu dinasti kekaisaran Tiongkok diadaptasikan oleh HoYoverse dalam alur cerita *video game* tersebut. Kisah masa lalu yang cenderung kuno dapat dengan efektif dimodifikasi oleh HoYoverse menjadi lebih modern dan menyenangkan untuk dipahami para pemain tanpa mengubah inti kebenaran dari sejarah dinasti kekaisaran Tiongkok. Kemudian, melalui penampilan lokasi wisata milik Tiongkok dalam *video game*, *video game* Honkai: Star Rail mengambil peran sebagai instrumen yang mampu meningkatkan citra positif Tiongkok di mata dunia internasional termasuk Indonesia dengan cara menyajikan pengalaman yang detail dan imersif kepada para pemain terkait budaya Tiongkok, terkhusus daerah Xianzhou Luofu yakni daerah yang merepresentasikan Tiongkok dalam *video game* ini.

5.1.1. Implementasi Aspek Sejarah dalam Video Game Honkai: Star Rail

Dalam bentuk ini, temuan yang dapat ditemukan dalam *video game* Honkai: Star Rail adalah aspek sejarah Tiongkok dalam alur cerita permainannya. HoYoverse merujuk kepada

sejarah dan mitologi Tiongkok sebagai referensi untuk jalan cerita yang dijalani para pemain di wilayah Xianzhou Luofu, wilayah yang merepresentasikan Tiongkok dalam *video game* tersebut. Kesan *retro* sekaligus futuristik merupakan kesan yang ingin diberikan kepada para pemain, yang dilakukan dengan pengadaptasian kisah bersejarah Tiongkok kepada *video game* yang bertemakan *sci-fi* tersebut. Dalam artikel resmi yang ditulis oleh HoYoverse mengenai latar belakang dari wilayah Xianzhou Luofu, mereka menjelaskan bahwa inspirasi jalan cerita wilayah ini berasal dari mitos di masa pra-Dinasti Qin tentang keinginan untuk mencari keabadian. Tim pengembang ingin menunjukkan bagaimana tata kehidupan masyarakat yang dipimpin oleh makhluk hidup yang berumur panjang, dan mereka menekankan secara spesifik mengenai realisme yang tercampur dalam pengetahuan alur cerita mereka (Honkai: Star Rail, 2023c).

Tiongkok merupakan salah satu negara dengan peradaban sejarah tertua dan tertinggi di dunia, dengan titik sejarah yang dimulai pada sekitar tahun 10.000 SM. Dinasti Qin sendiri dimulai setelah berakhirnya Dinasti Zhou yang runtuh akibat peperangan, dan setelahnya peradaban dinasti Tiongkok dilanjutkan oleh Dinasti Han. Dinasti Qin memimpin Tiongkok selama sekitar tahun 221-206 atau 207 SM. Dinasti ini dimulai ketika seorang tokoh legendaris yang bernama Qin Shi Huang mengakhiri masa perang yang berlangsung di masa Dinasti Zhou dengan cara mendamaikan dan menyatukan negara-negara yang berperang tersebut. Meskipun memerintah Tiongkok secara kejam dengan pencetusan berbagai ide untuk memperluas kekuasaan dan penetapan hukum baru yang timpang tindih dengan hukum lama, Qin Shi Huang berjasa besar dalam peyatuan daratan dan suku bangsa Tiongkok serta penghasilan banyak peninggalan legendaris Tiongkok yang terus bertahan hingga masa kini (Rustamana et al., 2023).

Gambar 5.1 Kaisar Qin Shi Huang

Sumber: PERKEMBANGAN AWAL PERADABAN CHINA PADA MASA DINASTI. Dewaruci:
Jurnal Studi Sejarah Dan Pengajarannya, 2(2), 19–35.
(<https://jurnal.anfa.co.id/index.php/dewaruci/article/view/1517>)

Dua di antara peninggalan bersejarah Tiongkok yang luar biasa itu antara lain Tembok Besar Tiongkok (The Great Wall of China), Kanal Lingqu, dan Makam Kaisar Qin. The Great Wall of China, perwujudan dari strategi memperkuat pertahanan negara dan kekuasaan Qin Shi Huang, merupakan bagian dari tujuh keajaiban dunia. Dalam proses

pembangunannya, Qin Shi Huang mengorbankan 300 ribu jiwa pekerja Tiongkok pada masa itu karena dipaksa bekerja hingga kelelahan dan kelaparan. Kerja paksa ini menjadi satu di antara banyak kekejaman Qin Shi Huang dalam metode pemerintahannya. Kemudian dibangun pula Kanal Lingqu sebagai jalur pengiriman pasokan bagi para tentara Tiongkok. Selain itu, makam dari Qin Shi Huang sendiri juga menjadi salah satu peninggalan yang berharga. Layaknya bangsa Mesir yang mengagungkan kehidupan setelah kematian, bangsa Tiongkok pun memiliki pemahaman yang serupa sehingga dibangunlah sebuah makam yang besar dan megah untuk sang kaisar. Pembangunan ini lagi-lagi menjatuhkan korban jiwa tepatnya sebanyak 720 ribu orang pekerja yang dipekerjakan secara paksa tanpa bayaran maupun istirahat. Makam Kaisar Qin berbentuk piramida dengan replika bangunan istana dan menara di masa Dinasti Qin serta ribuan patung tentara. Sejak saat itu, tradisi membangun makam bagi setiap kaisar yang wafat terus berlanjut hingga beberapa generasi Tiongkok ke depannya. Pencapaian-pencapaian tersebut menjadikan Dinasti Qin sebagai dinasti yang paling berpengaruh di Tiongkok sepanjang sejarah terlepas dari masa keberlangsungannya yang cukup singkat. Atas pencapaiannya, Qin Shi Huang diberikan gelar Shih Huangdi yang bermakna The First Emperor atau Kaisar Pertama Tiongkok (Rustamana et al., 2023).

Dikarenakan kekejaman dalam metode pimpinannya, masyarakat Tiongkok pada masa Dinasti Qin berkali-kali melakukan kudeta dan percobaan pembunuhan terhadap Kaisar Qin Shi Huang. Sebagai akibatnya, Kaisar Qin Shi Huang menjadi sangat takut terhadap kematian dan terobsesi dengan kehidupan yang abadi. Sepanjang sisa hidupnya dan sepanjang masa pemerintahannya, kaisar tersebut sering melakukan perjalanan mengelilingi dunia untuk mencari suatu cara untuk bisa hidup selamanya. Akan tetapi, pada akhirnya, ia tak berhasil mencapai tujuannya dan wafat saat meminum obat hasil eksperimen dari seorang ilmuwan yang ia perintahkan untuk menciptakan obat keabadian, di mana obat tersebut terbuat dari bahan merkuri. Meskipun sangat terobsesi dengan kehidupan yang kekal, Kaisar Qin Shi Huang tetap mempersiapkan diri untuk menghadapi kematian, terbukti dari adanya Makam Kaisar Qin yang besar dan megah. Sang kaisar pertama percaya bahwa kekuatannya akan bertahan bahkan setelah kematian, di mana ia akan berkuasa kembali di alam kematian (Rustamana et al., 2023).

Sejarah Dinasti Qin tersebut dituangkan ke dalam *video game* Honkai: Star Rail sebagai konsep utama dari wilayah Xianzhou Luofu, wilayah yang didasarkan kepada negara Tiongkok dalam *video game* tersebut. Pada sebuah artikel resmi yang dipublikasikan oleh

HoYoverse, disampaikan bahwa mereka ingin merancang kisah unik yang membawa elemen Tiongkok ke lingkungan modern. Melalui Xianzhou Luofu, mereka berharap dapat menginkorporasikan elemen sejarah Tiongkok yang kaya akan budaya dan tak lekang oleh waktu ke dalam cerita permainan digital yang mereka buat. Inspirasinya tak lain tak bukan diambil dari mitologi pra-Dinasti Qin terkait pencarian akan hidup yang abadi, dengan modifikasi pencarian tersebut di mana Kaisar Qin Shi Huang dan para pasukannya mengelilingi dunia dengan mengarungi lautan, sedangkan rakyat Xianzhou Luofu mengarungi langit. Kombinasi antara teknologi dan budaya kuno Tiongkok, Xianzhou Luofu menjadi perwujudan kehidupan Tiongkok kuno dengan campuran modernitas dan fantasi. Meskipun dunia Xianzhou Luofu cenderung maju dalam teknologi, namun kehidupannya tidak terlepas dari budaya tradisional dan identitas Tiongkok kuno. Terdapat banyak sekali konten *retro* dalam Xianzhou Luofu yang dapat secara bebas dan menyeluruh dialami secara virtual oleh para pemain (Honkai: Star Rail, 2023c).

Selain mitologi Dinasti Qin, ada pula konten-konten *retro* yang terinspirasi dari kepercayaan penduduk kuno Tiongkok seperti tradisi meramal yang dipraktikkan oleh Divination Commission, sebuah faksi yang beroperasi di Xianzhou Luofu. Para pemain juga bisa menonton dan mendengar kegiatan mendongeng kisah kuno dan penampilan akrobatik khas Tiongkok di jalanan Xianzhou Luofu, serta melihat, membeli, dan mengonsumsi makanan-makanan yang terinspirasi dari makanan tradisional asli Tiongkok untuk memberikan efek tertentu dalam mekanisme permainan (Honkai: Star Rail, 2023c). Pencarian tanpa henti Qin Shi Huang untuk mendapatkan kehidupan abadi tercerminkan dalam cerita Xianzhou Luofu. Wilayah tersebut dipimpin oleh seorang kaisar yang terus berganti selama turun temurun, sesuai dengan Tiongkok kuno yang dipimpin oleh seorang kaisar di setiap dinasti. Masyarakat wilayah tersebut memperoleh kehidupan yang abadi dari seorang Aeon, makhluk yang berperan sebagai semacam dewa dalam video game tersebut (Tuting, 2023).

Pengadaptasian sejarah lokal suatu negara ke dalam *video game* yang memiliki audiens yang masif secara global dapat menjadi suatu metode yang tepat untuk memperkenalkan identitas negara tersebut. Sejarah merupakan bagian penting dari identitas suatu negara yang juga membawa nilai-nilai budaya negara tersebut sehingga dapat digunakan sebagai *nation-branding* Tiongkok. Melalui *video game* Honkai: Star Rail, para pemain diajak untuk mempelajari tentang sejarah peradaban Dinasti Qin sebagai bagian dari identitas penting negara Tiongkok. Indonesia sendiri juga memahami peluang yang dimiliki

implementasi ini, di mana Indonesia turut meleburkan mitologi dalam sejarah negaranya dalam game karya anak bangsa. Implementasi ini dapat ditemukan dari *esports game* dari Indonesia bernama Lokapala: Sage of the Six Realms, yang pemberdayaannya didukung oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dari segi subsektor ekonomi kreatif. *Game esports* ini mengandung unsur-unsur sejarah dan mitologi Indonesia dalam permainannya, misalnya adanya Garuda dan Barong, makhluk mitologi asli Indonesia. Tidak hanya itu, latar belakang di balik setiap karakter yang dijuluki ‘ksatriya’ seperti Gatot Kaca, Gajahmada, dan Raden Wijaya dalam *game* lokal karya anak bangsa ini semuanya didasarkan kepada kisah mitologi, tokoh bersejarah, dan kebudayaan tanah air (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023).

Lokapala: Sage of the Six Realms, sebagai *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) *game* pertama dan terbesar di Asia Tenggara, berhasil memperoleh kesempatan emas untuk hadir di acara Gamescom 2023 yakni salah satu acara *gaming* yang bergengsi bagi para perusahaan pengembang permainan digital di seluruh dunia untuk memamerkan produk buatan mereka. Keikutsertaan Anantarupa Studios, perusahaan pengembang *game* tersebut dalam Gamescom 2023 didukung sepenuhnya oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, demikianlah yang disampaikan oleh Sandiaga Uno dalam siaran pers “Weekly Brief with Sandi Uno” di Gedung Sapta Pesona, Jakarta. Kesempatan ini terwujud dengan kolaborasi bersama badan-badan pemerintahan lainnya seperti Kementerian Komunikasi dan Informasi, Kementerian Perdagangan, Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI, Kedutaan Besar Republik Indonesia di Berlin, Konsulat Jenderal Republik Indonesia di Frankfurt, Indonesian Trade Promotion Center di Hamburg, Asosiasi Game Indonesia, dan Asosiasi Cakra. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dan Anantarupa Studios memiliki harapan dan tujuan yang selaras dari segi mempromosikan kebudayaan Nusantara melalui *game*. Ivan Chen, CEO dari Anantarupa Studios, menyambut dengan baik kesempatan ini dan mengungkapkan bahwa dirinya bersama dengan tim pengembangnya ingin menjadikan Lokapala: Sage of the Six Realms sebagai agen budaya dalam *culture diplomatic* Indonesia melalui bentuk *game*. Melalui *game* tersebut, mereka berharap dapat meningkatkan ekspor permainan digital buatan Indonesia ke berbagai negara, mengembangkan industri *game* lokal agar mampu bersaing dengan negara lain, serta mempromosikan pesona kebudayaan Nusantara dengan metode yang praktis dan kreatif. Indonesia sejak zaman dahulu kala memang telah erat dengan jiwa kepemimpinan dan kaya akan sejarah kebudayaan, maka dari itu, Lokapala: Sage of the Six Realms berusaha

mengusung elemen-elemen tersebut untuk mengangkat nama Indonesia dalam diplomasi budaya lewat media game (Lokapala, 2023).

Sama layaknya bagaimana pemberdayaan MOBA *game* Lokapala: Sage of the Six Realms didukung oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pemberdayaan *video game* Honkai: Star Rail juga didukung oleh Partai Komunitas Tiongkok atas nama dari pemerintahan masing-masing negara. Pengimplementasian dari sejarah dan mitologi kuno kedua negara dalam *game* sebagai agen budaya dalam *culture diplomacy* telah disesuaikan dengan kehendak masing-masing kementerian dan partai, guna memberikan keuntungan demi kepentingan kedua negara sebagai hasil dari diplomasinya. Oleh sebab itu, dapat diketahui bahwa penerapan elemen-elemen negara Tiongkok ke dalam *video game* Honkai: Star Rail merupakan langkah yang strategis, melihat bahwa upaya serupa telah diterapkan oleh negara lain terlebih spesifiknya salah satu negara yang menjadi tujuan diplomasi budayanya, dan target audiensnya adalah para pemain global yang tertarik pada *video game* tersebut. Melalui ketertarikan itu, perusahaan pengembang *game* dapat dengan lebih mudah menggugah minat mereka untuk bersimpati dan memunculkan perasaan suka terhadap sejarah dan mitologi Tiongkok, yang kemudian akan berdampak pada pandangan mereka terhadap Tiongkok itu sendiri. Pandangan positif ini kemudian akan berdampak positif pula kepada sektor-sektor negara Tiongkok lainnya yang menguntungkan negara tersebut, contohnya keberhasilan dalam pembinaan hubungan diplomatik yang baik dengan Indonesia dan peningkatan jumlah wisatawan Indonesia.

5.1.2. Implementasi Aspek Pariwisata dalam Video Game Honkai: Star Rail

Dalam bentuk ini, temuan yang dapat ditemukan dalam *video game* Honkai: Star Rail adalah aspek pariwisata Tiongkok yang mencakup desa-desa kuno Tiongkok yaitu Xidi dan Hongcun di Anhui, Tiongkok. Temuan tersebut selaras dengan pandangan Jan Melissen terhadap *nation-branding* sebagai strategi praktis, menarik, dan yang diutilisasi suatu negara untuk mempromosikan identitas dan citra khas negaranya. Pada strategi ini, *video game* Honkai: Star Rail sebagai media hiburan yang populer di berbagai negara khususnya bagi generasi muda menyediakan kesempatan besar bagi Tiongkok untuk menonjolkan identitas dan citra khasnya secara aktif dan efektif. Melalui kehadiran fitur untuk menjelajahi secara virtual tempat-tempat wisata Tiongkok tersebut, *video game* Honkai: Star Rail dapat menyebarkan daya tarik lokasi pariwisata Tiongkok kepada pemainnya dengan interaktif dan imersif.

Tiongkok merupakan negara yang memimpin di bidang pariwisata pedesaan, seperti yang diakui oleh UNWTO (United Nations World Tourism Organization). Sandra Calvao, *Chief of Market Intelligence and Competitiveness* dari UNWTO, mengakui bahwa dalam beberapa tahun ini terdapat peningkatan jumlah wisatawan yang memilih untuk berkunjung ke pedesaan untuk menghargai alam, makanan tradisional, dan liburan yang menenangkan daripada di perkotaan. Guna mempromosikan pariwisata pedesaan, UNWTO meluncurkan penghargaan bernama *Best Tourism Villages* di tahun 2021 untuk mengapresiasi desa-desa di seluruh dunia yang berkomitmen untuk mempertahankan pariwisata berkelanjutan, di mana Desa Xidi di Anhui menjadi salah satu pemenangnya. Pemenang-pemenang lainnya antara lain Desa Yucun di Zhejiang, Desa Dazhai di Guangxi, dan Desa Jingzhu di Chongqing. Pasar pariwisata pedesaan Tiongkok memiliki pasar yang besar baik bagi turis domestik maupun turis lokal. Menurut Sandra Calvao, Tiongkok merupakan pemimpin dunia di bidang pariwisata dan pasar travel internasional, sehingga perkembangan pariwisata Tiongkok termasuk pariwisata pedesaannya menjadi faktor yang fundamental bagi industri pariwisata dunia dan perkembangan ini sepenuhnya didukung oleh UNWTO (Xinhua, 2023). Atas alasan itu, pemanfaatan Desa Xidi dan Hongcun sebagai situs warisan budaya dunia sekaligus lokasi pariwisata pedesaan milik Tiongkok untuk dipromosikan dalam *video game* untuk pemain internasional dapat dikatakan sebagai keputusan diplomasi budaya yang tepat dan strategis.

Desa Xidi dan Hongcun terletak di Kabupaten Yi, Kota Huangshan, bagian selatan dari Provinsi Anhui, Tiongkok. Dua desa tradisional ini merupakan situs warisan budaya dunia milik Tiongkok atau *World Cultural Heritage of China*. Gelar itu telah diakui secara resmi oleh UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) sebagai lembaga internasional yang memiliki peran untuk memelihara kerjasama antar negara di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan. Dilansir dari UNESCO *World Heritage Convention*, Xidi dan Hongcun secara luar biasa melestarikan penampilan pemukiman non-perkotaan Tiongkok yang sebagian besar sudah tidak dapat ditemukan lagi. Denah jalan, bentuk arsitektur, dekorasi, dan bangunan yang terintegrasi dengan sistem perairan yang komprehensif menjadi poin-poin unik dari lokasi warisan budaya dunia ini. Ciri asli pemukiman Tiongkok di antara abad ke-14 dan ke-20 berhasil dipertahankan di Xidi dan Hongcun yang terkenal dengan budaya daerah tradisional Provinsi Anhui pra-modern. Tata letak bangunan, bentuk bangunan berikut dekorasinya, serta lanskap dan teknik

konstruksi lingkungannya mencerminkan keadaan Tiongkok kuno pada abad tersebut (UNESCO, 2000).

Desa Xidi dibangun di daerah yang dikelilingi pegunungan, di antara tiga aliran sungai yang bertemu di Huiyuan Bridge di arah selatan. Sementara itu, Desa Hongcun dibangun di kaki bukit, di samping aliran sungai yang membentuk dua kolam yaitu Moon Pond atau Kolam Bulan di tengah desa dan satu lagi juga di arah selatan. Kaya dengan denah jalanan yang bervariasi dan perairan sungai dari taman yang indah, berikut juga dengan arsitektur Huizhou, arsitektur khas Anhui yang unik, dihiasi dekorasi berupa ukiran dan perabotan khas Tiongkok yang menonjolkan sisi tradisional Tiongkok di masa lalu membuat desa-desa ini menjadi situs wisata yang sangat berharga. Dengan kandungan nilai-nilai budaya dan estetika Tiongkok selama lebih dari 600 tahun, Desa Xidi dan Hongcun menjadi pusat pariwisata sekaligus sumber pembelajaran yang penting untuk memahami sejarah dan budaya tradisional Tiongkok (UNESCO, 2000).

Arsitektur tradisional di desa Xidi dan Hongcun terdiri dari tiga aula kuno, sebuah gapura kuno, dan 224 rumah penduduk kuno dari Dinasti Ming dan Dinasti Qing di tahun 1368-1911. Jumlah bangunan bergaya kuno yang begitu banyak menjadikannya representatif yang luar biasa untuk mempelajari budaya kehidupan masa lalu Tiongkok di dua dinasti tersebut. Desa Xidi dan Hongcun dapat mempersembahkan tradisi budaya turun temurun dan kemajuan kehidupan rakyat Tiongkok secara akurat dan nyata dengan segala aspek tradisional yang ia pertahankan. Karena jumlah destinasi pariwisata pedesaan yang digemari para wisatawan dan jumlah pendapatan negara dari pariwisata pedesaan telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun belakangan, desa ini dan juga desa-desa lainnya di Tiongkok telah memanfaatkan sumber daya unik mereka untuk menciptakan industri pariwisata pedesaan yang sesuai dengan kondisi lokal. Model penjagaan dan pengembangan yang inovatif dan istimewa diterapkan untuk membentuk perkembangan pedesaan Tiongkok yang mempromosikan hubungan harmonis antara manusia dan alam serta mengarah kepada kemakmuran material dan budaya. Bagi turis luar negeri, mengunjungi situs wisata pedesaan Tiongkok tidak semata-mata untuk berjalan-jalan saja, namun juga menjadi kesempatan untuk memahami budaya dan adat istiadat Tiongkok (Zhaohui et al., 2023). Oleh sebab itu, pengenalan terkait pariwisata pedesaan Tiongkok kepada masyarakat di berbagai belahan dunia penting untuk dilaksanakan, satu di antaranya yakni melalui media *video game* sebagai media hiburan digital yang audiensnya masif di pasar global.

Gambar 5.2 Xidi dan Hongcun, Provinsi Anhui, Tiongkok

Sumber: XINHUA News
(<https://english.news.cn/20230325/c2118b35c3774bc4ba2f5ce857e7fdac/c.html>)

Desa Xidi dan Hongcun diadaptasikan dalam *video game* Honkai: Star Rail untuk membentuk lanskap *region* Xianzhou Luofu. Dengan modifikasi elemen *sci-fi* tanpa menghilangkan keaslian nilai budaya dan estetikanya, Xianzhou Luofu menyajikan lingkungan tradisional Tiongkok yang dimiliki Provinsi Anhui dengan sesuai. Bukti dari implementasi tersebut terlampirkan pada gambar tangkapan layar yang diperoleh langsung dari *video game* Honkai: Star Rail, sebagai berikut:

Gambar 5.3 Arsitektur Xianzhou Luofu

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Keputusan di balik penerapan Xidi dan Hongcun pada *video game* Honkai: Star Rail dijelaskan oleh Li Ziyuan sebagai *Lead Environment Concept Artist* dan Zuo Yanjun sebagai *Artistic Expression Director* dalam tim pengembang *video game* tersebut. Zuo Yanjun menyatakan bahwa tim pengembang berharap untuk dapat menunjukkan budaya Tiongkok kepada pemain dengan gaya yang berbeda dari sistem yang telah ada di pasaran, tidak secara tradisional namun dengan melibatkan unsur *sci-fi* dan teknologi. Atmosfer humanistik yang kuat dari arsitektur khas Tiongkok dan pesona budaya yang telah diwariskan selama ribuan tahun harus dapat dialami oleh para pemain secara imersif. Li Ziyuan mengakui bahwa hal tersebut menjadi sebuah tantangan sebab budaya dan teknologi harus dikemas bersama sembari mempertahankan kesesuaian tradisi budaya tersebut sekaligus memberikan pengalaman modern yang menarik bagi pemain (Honkai: Star Rail, 2023a).

Penggunaan arsitektur Huizhou sebagai desain final produksi latar tempat dalam Xianzhou Luofu didasari dengan kerjasama resmi antara tim pengembang dan situs warisan budaya dunia itu sendiri. Cheng Jiyue sebagai *Huizhou Ancient Architecture Expert* mengemukakan dalam sebuah wawancara dengan tim pengembang bahwa arsitektur tradisional Huizhou memiliki gaya Huai'an dalam sejarah local Huizhou, gaya bangunan dari dataran tengah Tiongkok yang dibawa dari Tiongkok Utara ke Tiongkok Selatan. Lingkungan geografis Huizhou terdiri dari Gunung Huangshan, Gunung Qiyun dan Sungai Xin'an. Dinding berwarna putih dan atap berwarna hitam menjadi ciri khas bangunan di Xidi

dan Hongcun, menonjolkan keanggunan gaya arsitektur yang dimilikinya. Dominasi dua warna monokrom ini dipertahankan dalam adaptasinya pada bangunan yang terdapat di *video game* Honkai: Star Rail, dengan modifikasi dari tim pengembang supaya terlihat lebih futuristik sesuai dengan tema masa depan modern yang dibawa *video game* tersebut (Honkai: Star Rail, 2023a).

Zuo Yanjun juga menginformasikan bahwa tim pengembang memasukkan jalur perakitan industri khas Tiongkok dari desa-desa itu. Sama seperti adaptasi-adaptasi sebelumnya, proses adaptasi jalur perakitan ini dilakukan menurut gaya naratif *sci-fi* Tiongkok. Wu Nengying sebagai *Deputy Director Yi County Bureau of Culture, Tourism and Sports* memaparkan bahwa atap bangunan khas Huizhou berbentuk *stepped gable* atau atap berundak dengan ubin atap, lantai bangunannya berlandaskan batu bata abu, serta pintu dan jendela bangunannya penuh dengan ukiran khas Huizhou. Terlepas dari modifikasi modern yang diaplikasikan, *video game* Honkai: Star Rail dapat memelihara keaslian dari karakteristik arsitektur tersebut. Meskipun memiliki kesan Tiongkok masa depan yang modern dan penuh dengan kemajuan teknologi, namun kesan retro dari Tiongkok masa lalu dan elemen budaya kuno Tiongkok yang telah berumur lebih dari satu abad tetap hadir dengan kuat dan menonjol (Honkai: Star Rail, 2023a). Atap yang melengkung, dinding berwarna putih, ubin hitam, serta dekorasi kayu dan jendela berukir rumit yang menampilkan motif dari alam, mitologi, dan cerita rakyat Tiongkok dapat memenuhi kesan retro sekaligus futuristik tersebut. Lebih jauh menyatukan konsep masa lalu dan masa depan Tiongkok, HoYoverse mengambil konsep kapal rakit apung mitologis yang pertama kali tercatat dalam “Bowuzhi” (Records of the Diverse Matters) karya Zhang Hua pada masa Dinasti Jin. Konsep dari kapal rakit ini ditata ulang untuk disesuaikan dengan tema game tanpa mengubah dasar dari keasliannya, yang mana kemudian menjadi alat transportasi paling umum di Xianzhou Luofu (Honkai: Star Rail, 2023c).

Xidi dan Hongcun dari Provinsi Anhui menghadirkan gaya arsitektur Huizhou dan lingkungan tradisional masa abad kuno dari estetika Tiongkok dengan akurat. Sebagai bagian dari simbol visual Xianzhou Luofu, elemen budaya turun temurun yakni arsitektur Huizhou mengintegrasikan wujud dan makna budaya tradisional Tiongkok dengan sangat baik (Honkai: Star Rail, 2023a). Beserta pemanfaatan referensi budaya Tiongkok yang otentik, *video game* Honkai: Star Rail telah melakukan promosi dan perluasan pemahaman tentang pariwisata lokal guna memenuhi *nation-branding* Tiongkok terhadap para pemain internasional. *Nation-branding* yang berhasil akan memperkokoh hubungan budaya antara

Tiongkok dan masyarakat negara lain sebagai pemain internasional *video game* tersebut, terutama Indonesia. Melalui hal tersebut, perolehan perhatian dan citra yang positif terhadap masyarakat internasional akan terbentuk, yang mana kemudian akan memunculkan pula kompetisi, penghargaan, kepercayaan investor, peningkatan jumlah wisatawan, peningkatan jumlah konsumen, atensi media, serta pemeliharaan hubungan yang baik dengan pemerintah negara lain.

Bukti nyata dari keuntungan-keuntungan tersebut yang telah tercapai adalah kemenangan *video game* Honkai: Star Rail dalam tiga penghargaan internasional sekaligus dari Google, Apple, serta The Game Awards 2023, acara penghargaan tahunan paling bergengsi di industri gaming, dikenal juga sebagai The Academy Awards atau piala Oscar versi industri *gaming*. Meskipun belum genap berusia satu tahun, *video game* tersebut telah berhasil merebut atensi masyarakat internasional baik dari para pemain maupun media. Hal tersebut membuktikan betapa masifnya audiens *video game* tersebut, sehingga pemanfaatannya sebagai alat *soft diplomacy* Tiongkok menjadi suatu upaya yang masuk akal dan kredibel. Gelar-gelar yang sukses diraih oleh karya gemilang ini antara lain *The Best Game of 2023* di Google Play Best of 2023, *iPhone Game of the Year*, dan *Best Mobile Game* di The Game Awards 2023. Sebagai karya pertama dari HoYoverse yang memperoleh banyak penghargaan prestisius dalam tahun pertama rilis, *video game* Honkai: Star Rail telah mengukir sejarah baru dalam industri *gaming*, terutama *mobile gaming* (Septiyani, 2023). Tercapainya prestasi prestisius ini tentunya didasari oleh atensi dan pengakuan tinggi oleh para pemain di seluruh dunia, memperluas potensi bagi *video game* ini untuk menyebarkan pengaruhnya terhadap dunia internasional. Perolehan gelar-gelar tersebut akan semakin meningkatkan apresiasi dan ekspektasi para pemainnya, sekaligus menciptakan kompetisi, memengaruhi para investor, memengaruhi minat wisatawan, menambah jumlah konsumen atau dalam hal ini jumlah pemain, bahkan membuka kesempatan untuk menerima lebih banyak penghargaan lagi.

Gambar 5.4 *The Best Game of 2023 Award* oleh Google

Sumber: Google Play

(https://play.google.com/store/apps/editorial?id=mc_bestof2023_xfn_fcp)

Gambar 5.5 iPhone Game of the Year Award oleh Apple

Sumber: Apple

(<https://www.apple.com/newsroom/2023/11/apple-unveils-app-store-award-winners-the-best-apps-and-games-of-2023/>)

Gambar 5.6 Best Mobile Game Award oleh The Game Awards 2023

Sumber: The Game Awards

(<https://thegameawards.com/nominees/best-mobile-game>)

Hingga saat ini, *video game* Honkai: Star Rail dimainkan oleh banyak pemain dari berbagai negara yang berbeda, termasuk salah satunya Indonesia. Popularitas yang tinggi dapat secara tidak langsung memberi pengaruh terhadap persepsi para pemainnya terhadap Tiongkok melalui representasi pariwisata Tiongkok dikombinasikan dengan pengalaman virtual yang berkesan yang disediakan di dalam *video game*. Karenanya, permainan ini tidak hanya menjadi media hiburan semata, namun juga menjadi media *soft diplomacy* yang mempromosikan potensi pariwisata lokal negara dengan cara yang menyenangkan. Penyatuan elemen permainan dan situs warisan budaya lokal, *video game* Honkai: Star Rail mampu menonjolkan daya tarik destinasi wisata Tiongkok.

Kemudian, tim pengembang HoYoverse secara terbuka mengundang para pemain untuk datang langsung ke Kabupaten Yi, untuk berkunjung ke situs warisan budaya Xidi dan Hongcun. Tidak hanya mengalami budaya Tiongkok secara virtual melalui *video game*, para pemain didorong untuk memahami budaya Huizhou yang luas dan mendalam serta merasakan kehidupan Tiongkok tradisional yang indah melalui pengalaman secara fisik dan personal (Honkai: Star Rail, 2023a). Ajakan dan dorongan ini juga termasuk dalam upaya *nation-branding* Tiongkok, dengan kunjungan nyata para pemain sebagai hasil atau tujuan yang ingin dicapai dari *nation-branding* tersebut. Pemahaman dan apresiasi terhadap situs warisan budaya Tiongkok yang telah terbentuk sebelumnya melalui pengalaman virtual di dalam *video game* akan menumbuhkan ketertarikan pada para pemain internasional untuk berkunjung sebagai turis asing. Meningkatnya jumlah wisatawan dari Indonesia akan berdampak baik pada hubungan antara Tiongkok dan Indonesia, di mana keberlanjutan

kerjasama diplomatik keduanya akan lebih mudah dijaga dan ditingkatkan. Dampaknya akan dirasakan dalam berbagai sektor, seperti pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata, penambahan lapangan kerja, dan peningkatan pendapatan negara. Maka dari itu, penerapan penggambaran lokasi-lokasi nyata Tiongkok dalam *video game* Honkai: Star Rail dapat dianggap sebuah strategi yang efektif dalam pendekatan *nation-branding*.

Dalam diplomasi publik berupa *nation-branding* yang memanfaatkan situs warisan budaya lokal, Tiongkok tidak berdiri sendiri. Indonesia sendiri juga pernah mengupayakan diplomasi publik berupa *nation-branding* dengan penampilan potret keindahan destinasi wisatanya menggunakan *game* sebagai media. Industri *gaming* memiliki kapasitas yang besar untuk memberikan sumbangan bagi industri kreatif dan sektor pariwisata, dan hal tersebut disadari oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia, Sandiaga Salahuddin Uno. Sandiaga menyampaikan keinginannya untuk menghadirkan destinasi wisata Indonesia dalam *online game* pada acara virtual Konferensi Pers Gamescom 2021 dan Tokyo Game Show 2021. Menurut *Outlook* Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021/2022, subsektor pengembang aplikasi dan permainan digital memegang andil besar dalam GDP Indonesia, sehingga industri *gaming* menjadi industri yang sangat dipertimbangkan untuk dimanfaatkan untuk memperkenalkan unsur budaya Indonesia secara luas di pasar *game* internasional. Sejumlah kerjasama dengan industri *gaming* telah dibangun guna mewujudkan keinginan itu, Sandiaga telah melakukan komunikasi bersama Asosiasi *Games* Indonesia dan Pengurus Besar Esport Indonesia. Melalui *game*, produksi dan promosi untuk pariwisata Indonesia dapat dikembangkan, hal ini serupa dengan upaya produksi dan promosi pariwisata yang dilakukan Tiongkok melalui *game* salah satunya *video game* Honkai: Star Rail. Upaya ini berusaha untuk fokus kepada lima destinasi wisata prioritas Indonesia, yaitu Danau Toba, Likupang, Candi Borobudur, Mandalika, dan Labuan Bajo (Alfarizi, 2021).

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menggandeng telah Agate Game untuk menciptakan *game* yang mampu memperkenalkan lokasi wisata di Indonesia kepada masyarakat luar, termasuk turis luar negeri. Dari kolaborasi ini, lahir sebuah karya Agate Game yaitu Crossword Go. Pada *game* Crossword Go, terdapat mekanisme permainan di mana pemain harus menjawab teka-teki seputar lokasi wisata Indonesia. Apabila berhasil dijawab dengan benar, maka pemain akan mendapatkan stiker bergambar daerah di Indonesia. Selain gambar di stiker, *game* ini juga dilengkapi dengan gambar latar belakang

pemandangan daerah Indonesia yang unik untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata (Widia, 2021).

Salah satu *game* yang mengangkat lokasi wisata Indonesia dan popularitasnya mendunia adalah *video game* Fantasy Town yang mengusung aspek-aspek kearifan lokal dari beragam situs pariwisata Indonesia. Dalam *video game* ini, para pemain dapat menjelajahi Candi Borobudur, Monumen Nasional, Lawang Sewu, dan Kota Tua Jakarta, serta rumah-rumah adat Yogyakarta, Sumatera Utara, Nusa Tenggara Timur, Makassar, dan Papua secara virtual (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2023). Implementasi lokasi wisata Indonesia dalam permainan digital karya anak bangsa tersebut mencerminkan implementasi lokasi wisata Tiongkok yang dilakukan melalui *video game* Honkai: Star Rail. Upaya ini menjadi langkah yang esensial, melihat bahwa target audiensnya adalah para pemain internasional yang menaruh ketertarikan pada *video game* tersebut. Dengan ketertarikan yang sudah tertanam itu, akan lebih mudah bagi Tiongkok untuk menggugah minat para pemain terkait keindahan alam dan situs wisata Tiongkok yang ditampilkan secara virtual.

5.2. Video Game Honkai: Star Rail Sebagai Instrumen Foreign Cultural Relations Tiongkok

Sebagai perantara dalam upaya pemerintah Tiongkok untuk memperluas hubungan budayanya antar negara melalui pasar game internasional, HoYoverse sebagai perusahaan pengembang *game* yang tunduk pada aturan Partai Komunis Tiongkok telah menanamkan elemen-elemen budaya pada game ciptaannya. Merujuk kepada pandangan diplomasi publik menurut Jan Melissen, pendekatan *foreign cultural relations* memegang peranan utama dalam bentuk upaya ini. Warisan budaya Tiongkok diusahakan untuk diperluas pengaruhnya kepada audiens luar negeri dengan memanfaatkan *platform video game* yang digemari publik internasional. Hubungan budaya asing memiliki fungsi yang esensial dalam membangun dan mempertahankan hubungan diplomatik antar negara melalui pemahaman dan apresiasi kultur lintas negara.

Elemen-elemen budaya nasional Tiongkok yang diadaptasikan dalam *video game* Honkai: Star Rail antara lain pakaian tradisional, permainan tradisional, musik tradisional, dan tarian tradisional Tiongkok. Adaptasi ini merupakan bagian dari usaha *nation-branding* Tiongkok yang selaras dengan pandangan *foreign cultural relations* dalam konsep diplomasi publik yang digagaskan Jan Melissen. Persepsi masyarakat internasional kepada Tiongkok

dapat dibentuk menuju arah yang positif dengan menggunakan budaya yang terintegrasi dalam media. Sebagai elemen yang membawa karakteristik identitas suatu bangsa, budaya menjadi sebuah alat dalam pelaksanaan diplomasi publik yang krusial jika dapat dimanfaatkan dengan baik. Dengan pengenalan dan penyebaran budaya Tiongkok pada para pemain internasional, upaya *re-branding* terhadap citra Tiongkok pun terlaksana untuk memunculkan emosi afirmatif dan rasa ketertarikan terhadap pesona yang dimiliki oleh Tiongkok. Apabila publik internasional memiliki sentimen positif terhadap suatu negara, maka pembangunan dan pemeliharaan hubungan bilateral maupun multilateral antar negara akan lebih mudah untuk dicapai.

5.2.1 Implementasi Aspek Budaya Pakaian Tradisional dalam *Video Game Honkai: Star Rail*

Dalam implementasinya dengan memanfaatkan pakaian tradisional, *video game* Honkai: Star Rail menghadirkan representasi yang rinci, realistis, dan sebenarnya. Mengintegrasikan keindahan dan keunikan dari budaya suatu negara berhubungan dengan *nation-branding* negara tersebut dalam konsep diplomasi publik poin *foreign cultural relations* yang dikonsepsikan oleh Jan Melissen. Kesempatan praktis yang disediakan oleh *video game* tersebut bagi pemainnya untuk mengenal dan mengapresiasi warisan tradisional milik Tiongkok telah mempromosikan identitas budaya Tiongkok dan memperkuat citra positif Tiongkok di tingkat internasional.

Implementasi yang dijelaskan ini dapat diperhatikan dari temuan yang terlampirkan pada gambar tangkapan layar yang diperoleh langsung dari *video game* Honkai: Star Rail, sebagai berikut:

Gambar 5.7 Representasi Pakaian Kuno di *Video Game Honkai: Star Rail*

Sumber: *Video Game Honkai: Star Rail*

Pada gambar yang telah dilampirkan di atas, dapat dilihat bahwa seorang karakter mengenakan pakaian tradisional Tiongkok berupa seragam militer kuno Tiongkok. Baju besi Tiongkok kuno terus mengalami perubahan sepanjang berjalannya masa peradaban dinasti, peninggalannya sebagian besar hanya dapat diteliti melalui catatan sejarah dan representasi dalam karya karena hanya sedikit yang dapat dilestarikan. Representasi dalam sebuah karya salah satunya seperti yang ada di *video game* ini, yang mana penting untuk

menginformasikan sejarah dan kebudayaan yang berharga dari masa peradaban Tiongkok kuno. Seragam militer Tiongkok kuno yang dikenakan sang karakter yang bernama Jing Yuan ini merepresentasikan seragam militer di masa Dinasti Tang. Pada dinasti-dinasti sebelumnya, sebagian besar tentara Tiongkok kuno sepenuhnya hanya mengenakan baju besi berbahan perunggu yang berat. Namun pada Dinasti Tang, mereka mulai mengenakan kain sutra, tekstil yang lebih ringan yang mengutamakan estetika dan mobilitas. Kain sutra itu tentunya tetap dikombinasikan dengan baju besi, yang meskipun lebih ringan namun tidak mengurangi perlindungan bagi para prajurit. Aspek-aspek tersebut dapat diperhatikan dari penampilan sang karakter, di mana ia memiliki kombinasi bantalan bahu, celana panjang yang ringan, dan jubah yang menjuntai. Karakter ini juga memiliki banyak aspek warna emas, di mana bagi Tiongkok warna emas melambangkan kekuatan, kemakmuran, dan kebahagiaan. Pada bantalan bahunya terdapat ornamen singa dengan lingkaran di mulutnya, yang mana menyerupai patung singa sebagai ornamen arsitektur tradisional Tiongkok. Singa sendiri juga dipandang sebagai salah satu hewan yang diagungkan dalam kebudayaan Tiongkok selain naga dan menjadi hewan yang dibawa dalam salah satu tarian tradisionalnya yaitu *lion dance* (Lin, 2021).

Gambar 5.8 Pakaian Militer Kuno di Dinasti Tang

Sumber: Hanfu Forum and Community
(<https://www.newhanfu.com/5437.html>)

Pada strategi yang serupa, Indonesia juga menerapkan pakaian tradisional yaitu pakaian batik dalam berbagai media, termasuk salah satunya dalam *game*. Batik telah dinobatkan sebagai warisan takbenda milik Indonesia oleh UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) dalam *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*. Sebagai pakaian tradisional tanah air dengan makna yang mendalam, batik telah diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat dalam berbagai perayaan serta dalam lingkungan bisnis maupun akademis. Identitas budaya Indonesia ini tentunya bermanfaat jika digunakan untuk membangun apresiasi terhadap Nusantara dalam diplomasi (UNESCO, 2009). Para turis yang berkunjung ke Indonesia menyukai dan menggunakan batik karena terpengaruh dengan keindahan dan keunikan budaya pakaian tradisional Indonesia. Bahkan, masyarakat negara lain yang tidak berkunjung pun juga dapat mengapresiasi dan tertarik dengan budaya pakaian tradisional

Indonesia melalui media yang menyebar luas akibat perkembangan zaman, salah satunya bisa melalui *game* sebagai media yang populer terutama bagi kalangan pemuda-pemudi. Batik dapat diintegrasikan menjadi pakaian karakter-karakter dalam *game* untuk melestarikan budaya batik dan menarik minat para pemain global.

Sebagaimana hal tersebut, Tiongkok mengharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap masyarakat internasional terutama Indonesia untuk mengapresiasi budaya pakaian tradisionalnya. Dalam konteks budaya tradisional, Tiongkok mengharapkan promosinya dapat menghasilkan pemahaman dan apresiasi terhadap pakaian tradisionalnya. Ketertarikan itu kemudian dapat memunculkan rasa ingin tahu terhadap pakaian-pakaian tradisional Tiongkok lainnya, dan bahkan mungkin pakaian modern Tiongkok pula. Hal ini mampu meningkatkan penjualan pakaian khas Tiongkok dan meningkatkan eksponnya ke luar negeri. Data ini mengindikasikan bahwa Tiongkok telah berhasil mengupayakan peningkatan minat wisatawan asing terutama wisatawan Indonesia untuk mengenal dan memahami budaya Tiongkok berupa pakaian di peradaban dinasti kuno. Peningkatan jumlah turis secara keseluruhan menunjukkan dampak dari keterlibatan upaya promosi budaya melalui media sebagaimana halnya yang diterapkan di *video game* ini. Selaras dengan konsep *foreign cultural relations* dalam diplomasi publik Tiongkok kepada Indonesia, *video game* ini telah menjalankan peran sebagai alat untuk berdiplomasi menggunakan budaya terhadap negara lain, layaknya yang telah ditekankan oleh pemerintah Tiongkok terkait pemanfaatan *soft power* untuk menyebarkan pengaruh negaranya.

5.2.2. Implementasi Aspek Budaya Permainan Tradisional dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Dalam upaya memperkenalkan budaya asingnya kepada audiens global, *video game* Honkai: Star Rail memberikan representasi yang realistis dan mengasyikkan untuk dimainkan dan dipahami. Integrasi adat istiadat Tiongkok ini sesuai dengan konsep diplomasi publik yang dicetuskan Jan Melissen, pendekatan *foreign cultural relations*. Melalui kesempatan praktis yang tersedia dari *video game*, sebuah hubungan budaya asing dapat dibina terhadap para pemain di pasar internasional menggunakan penggambaran budaya Tiongkok yang akrab dan akurat.

Pada aspek permainan tradisional, *video game* Honkai: Star Rail mengadaptasi permainan tradisional Tiongkok yang dinamakan mahjong. HoYoverse menyatakan bahwa mahjong sangat cocok dengan ideologi *Silkpunk* dan fantasi yang dimiliki wilayah Xianzhou

Luofu. Mahjong tercipta di Tiongkok Selatan, di pertengahan tahun 1800, tepatnya di akhir masa Dinasti Qing. Kata mahjong mengemban arti burung pipit dalam dialek Tiongkok Selatan, melambangkan suara denting yang diciptakan ubin mahjong ketika dimainkan di atas meja atau papan mahjong. Diyakini secara luas bahwa mahjong berasal dari permainan tradisional Tiongkok lain berupa permainan kartu yang bernama madio. Permainan tradisional mahjong memiliki jejak global yang sangat besar, tersedia untuk dimainkan baik secara fisik sebagai board game tradisional maupun secara virtual sebagai *online board game*. Batu atau ubin mahjong memiliki ukiran-ukiran gambar yang berkaitan dengan identitas Tiongkok, bisa berupa lingkaran yang mewakili mata uang Tiongkok kuno, panah atau naga yang melambangkan seni memanah Tiongkok kuno, bunga-bunga dan bambu yang menggambarkan tanaman konfusianisme, empat musim, serta ukiran-ukiran khas Tiongkok lainnya. Dilansir dari buku berjudul *Mahjong: A Chinese Game and the Making of Modern American Culture*, terdapat lebih dari 40 versi permainan ini di seluruh dunia. Sekalipun demikian, sejatinya permainan ini adalah permainan tradisional Tiongkok dan mudah dikenali identitasnya yang otentik meski dalam beragam versi, di mana desain bahan dan gambar ubinnya mempunyai inti yang sama yakni desain khas Tiongkok. Mahjong tidak pernah keluar dari tren budaya populer, popularitasnya bertahan lama berkat disisipkannya ia dalam beraneka macam media, mencuri minat di antara generasi muda yang menjadi faktor penting dalam pembangunan identitas positif (Wang, 2023).

Gambar 5.9 Permainan Tradisional Mahjong

Sumber: National Geographic

(<https://www.nationalgeographic.com/culture/article/mahjong-global-history>)

Implementasi mahjong yang dijabarkan di atas dapat disimak dari temuan terlampir, yakni gambar tangkapan layar yang diperoleh langsung dari *video game* Honkai: Star Rail, sebagai berikut:

Gambar 5.10 Representasi Mahjong dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Pada poin ini, dapat dilihat di gambar-gambar tersebut, *video game* Honkai: Star Rail menginformasikan budaya permainan tradisional mahjong lewat seorang karakter. Dengan penggabungan mekanisme permainan petualangan dan pertarungan yang menyenangkan serta keaslian budaya permainan tradisional Tiongkok, para pemain dapat memahami mahjong via cara yang memikat dan tidak menjemukan. Tujuannya tak lain tak bukan adalah untuk memupuk opini positif terhadap Tiongkok, untuk menunjukkan bahwa negara ini juga kaya akan warisan budaya layaknya Indonesia. Usaha ini merefleksikan pendekatan *foreign cultural relations* dalam konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen, yang mana budaya asing dapat diutilisasi menjadi alat yang efektif untuk membangun hubungan antar negara lewat apresiasi nilai-nilai nasional oleh masyarakat global.

Menggunakan *video game* ini sebagai agen penghubung kepada audiens asing terutama para pemain Indonesia, pengaruh budaya Tiongkok dapat disebarluaskan melalui interaksi antara individu ke individu dalam komunitas pemainnya. Melalui komunitas, para pemain akan menerima kesempatan yang lebih lapang lagi untuk memahami budaya Tiongkok yang disuguhkan dalam *video game* ini melalui diskusi antar pemain. Yang tercipta dari hubungan ini tidak hanya membina citra positif Tiongkok, tetapi juga membina hubungan individu antar masyarakat dari berbagai negara. Audiens yang masif dan beragam yang memiliki rasa penasaran terhadap budaya Tiongkok akan menyalurkan rasa keingintahuan mereka melalui eksplorasi dunia dan karakter dalam *video game* kemudian berdiskusi antar anggota komunitas.

Gambar 5.11 Representasi Mahjong dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Qingque, karakter dalam *video game* Honkai: Star Rail yang merupakan pemain profesional Celestial Jade, nama permainan mahjong di *video game* tersebut serta memakai

mahjong sebagai mekanisme permainannya, menjadi satu di antara banyaknya karakter yang gemar dimainkan oleh para pemain. Kegemaran ini diakibatkan cara bermain Qingque yang special dibandingkan dengan karakter-karakter lainnya. Untuk menyerang dengan kekuatan optimal, para pemain harus berhasil mendapatkan empat ubin mahjong dengan gambar yang sama. Ubin-ubin mahjong ditambahkan atau dihilangkan di atas papan atau meja mahjong, sampai akhirnya mendapatkan salah satu atau lebih dari empat set ubin mahjong yang terdiri dari sepasang atau lebih ubin mahjong yang bergambar serupa. Metode permainan itu mencerminkan permainan mahjong tradisional secara akurat, di mana dalam mahjong Tiongkok para pemain juga harus mengumpulkan set ubin mahjong berisi sepasang atau lebih ubin mahjong dari rangkaian yang sama. Semakin banyak pasangan yang terkumpul, semakin besar pula peluang untuk menang, baik dalam tata cara permainan tradisionalnya maupun dalam *video game* Honkai: Star Rail. Cara pengumpulannya juga dengan cara menambahkan atau menyingkirkan ubin mahjong sesuai kebutuhan. Mahjong sebagai permainan tradisional dikategorikan dalam *board game*, ialah permainan yang dimainkan memakai papan, dadu, dan pion untuk medium utamanya. Teknik penambahan dan penyisihan untuk mengumpulkan set dan pasangan ubin mahjong yang dilakukan di atas meja atau papan mahjong lantas menjadi representasi yang tepat untuk menampakkan permainan mahjong secara tradisional (The Mahjong Line, 2023).

Gambar 5.12 Representasi Mahjong dalam *Video Game Honkai: Star Rail*

Sumber: *Video Game Honkai: Star Rail*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, gambar dari set ubin mahjong didesain berdasarkan identitas dan simbol khas Tiongkok. Empat set ubin mahjong yang dimiliki sang karakter terdiri dari ukiran bulat, karakter bahasa Mandarin, ukiran bambu, dan ukiran ikan koi. Tiga ukiran pertama merujuk kepada tiga set umum dari mahjong, antara lain pinzu, manzu, dan souzu. Pinzu adalah ukiran berbentuk bulat yang menggambarkan tong, uang koin di masa Tiongkok kuno dengan lubang persegi di tengahnya. Lalu, manzu terdiri dari karakter-karakter dalam bahasa Mandarin. Kemudian, souzu menggambarkan bambu sebagai salah satu tanaman konfusianisme, yang juga melambangkan senar yang dipakai untuk menggantung tembaga kuno di masa Tiongkok kuno. Yang terakhir, set ubin berukiran ikan koi menyerupai set angin dan naga dalam mahjong tradisional, ialah set ubin mahjong yang spesial dan terpisah dari tiga set umum sebelumnya (Mack, 2021).

Ikan koi sendiri memiliki sejarah dan makna yang mendalam dalam kebudayaan Tiongkok. Mengutip legenda Tiongkok tentang Gerbang Naga, seekor ikan koi dikisahkan berenang ke hulu dan berjuang melewati berbagai rintangan seperti arus air terjun untuk sampai ke puncak gunung. Sang ikan koi berubah menjadi seekor naga setelah mencapai Gerbang Naga yang terletak di puncak air terjun, di mana naga dianggap sebagai makhluk hidup paling mulia dan beruntung dalam budaya Tiongkok. Dikarenakan perjuangannya dalam legenda itu, ikan koi membawa simbolisme positif antara lain keberuntungan, kesuksesan, keberanian, dan ketekunan (Maret, 2023). Ukiran ikan koi dipilih untuk ditampilkan pada set ubin mahjong dalam video game Honkai: Star Rail dengan tujuan menonjolkan makna-makna itu bagi Tiongkok, negara asal *video game* tersebut.

Gambar 5.13 Representasi Mahjong dalam Video ²Game Honkai: Star Rail

Sumber: Video *Game Honkai: Star Rail*

Berdasarkan penemuan tersebut, perusahaan pengembang permainan digital Tiongkok telah berhasil melaksanakan pendekatan *foreign cultural relations* dalam upaya diplomasi publik melalui diplomasi budaya. Tiongkok memegang kesempatan yang sama selayaknya Indonesia perihal pelaksanaan strategi *foreign cultural relations*, seperti halnya yang telah diterapkan di *video game* Honkai: Star Rail. Demi menyanggupi tujuan dari diplomasi publik yang dikonsepskan oleh Jan Melissen, tepatnya memperbaiki persepsi masyarakat negara lain terhadap negara pelaku diplomasi, memperbaiki citra negara di mata internasional, menyatukan hubungan diplomatik global, dan menegakkan hubungan kerjasama baru. Pengaplikasian mahjong untuk membangun hubungan budaya asing bersama Indonesia merupakan usaha yang berdaya guna karena mahjong termasuk dari salah satu budaya Tiongkok yang familier dengan penduduk Indonesia.

Orang-orang Tionghoa telah hadir di Indonesia sejak dahulu kala, bahkan sebelum Indonesia merdeka. Pada masa Dinasti Song di tahun 960-1279 Masehi dan Dinasti Ming di tahun 1368-1644 Masehi, warga Tionghoa mengungsi ke negara-negara di Asia Tenggara termasuk di antaranya Indonesia akibat berbagai alasan. Para perantau dari Tiongkok ini lantas menetap dan menikah dengan penduduk lokal sehingga terbentuklah komunitas-komunitas rakyat Tionghoa yang tersebar di seluruh Nusantara. Komunitas-komunitas ini kemudian membaur dengan rakyat Indonesia dan menjadi bagian dari rakyat Indonesia itu sendiri, memberikan pengaruh mereka terhadap nilai-nilai Indonesia yang telah ada.

Karenanya, terjadilah akulturasi budaya antara Indonesia dan Tiongkok, di mana kini dapat ditemukan beraneka macam unsur kebudayaan Tiongkok dalam kebudayaan Indonesia. Proses akulturasi budaya yang panjang ini meleburkan dua karakteristik kebudayaan yang berbeda, dengan unsur budaya luar yang diterima tidak menghilangkan identitas dari unsur budaya penerima (Koentjaraningrat, 1974).

Tiongkok adalah negara besar yang kaya akan kebudayaan yang memikat perhatian bagi masyarakat di dunia untuk menelitinya secara rinci. Bangsa Tionghoa membawa kebudayaannya dengan menambahkan unsur seni Tiongkok dalam berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya dalam permainan yang beraneka ragam bentuk dan jenisnya. Melalui penjabaran di atas, fenomena-fenomena yang telah diobservasi dan diteliti telah membuktikan implementasi unsur seni dan budaya Tiongkok tersebut dalam permainan tradisional mahjong. Di Indonesia sendiri, permainan mahjong telah cukup dikenal oleh masyarakat lokal. Mahjong telah diakui sebagai sebuah cabang olahraga di Komite Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (KORMI) dan tergabung juga di Persatuan Olahraga Mahjong Indonesia (Pomain). Sebagian kalangan masyarakat mengetahui mahjong hanya dimainkan di acara perayaan etnis Tionghoa saja, namun turnamen mahjong nyatanya telah kerap kali diadakan di berbagai daerah. Misalnya, Solo Imlek Festival di Jawa Tengah pada tahun 2017 dan Turnamen Terbuka Mahjong Piala Wali Kota Tarakan di Kalimantan Timur pada tahun 2023. Tujuan pengadaannya untuk menjalin hubungan kebersamaan dengan sesama pemain dan melestarikan budaya terhadap olahraga masyarakat tanpa memandang latar belakang sosial. Akulturasi budaya Tiongkok-Indonesia ingin ditunjukkan melalui permainan yang mengasah daya ingat dan ketepatan strategi ini, guna melestarikan budaya permainan tradisional ini sebagaimana wujud aslinya (Narahubung, 2023).

Lantas, upaya koneksi kebudayaan asing dapat memberitahukan perihal bentuk permainan mahjong yang sesungguhnya dari Tiongkok kepada rakyat Indonesia. Tata cara permainan, alat-alat yang digunakan dalam permainan, bahkan simbol-simbol dari permainan dapat menjadi sebuah bentuk edukasi budaya asing terhadap rakyat Indonesia untuk memahami ciri khas Tiongkok yang terkandung di dalamnya. Mempertimbangkan bahwa beberapa kalangan masyarakat Indonesia telah mengenal mahjong melalui komunitas-komunitas Tionghoa yang melebur bersama penduduk Nusantara, interpretasi terhadap mahjong dapat lebih mudah dimengerti akibat akulturasi budaya yang telah terjadi. Sebagai hasilnya, rakyat Nusantara dapat lebih mudah menyukai dan menghargai budaya Tiongkok tersebut yang setelah itu dapat menggantikan pandangan buruk yang mungkin

mereka miliki terhadap etnis Tionghoa dan negara Tiongkok menjadi pandangan baik yang penuh pemahaman. Dengan *foreign cultural relations*, *video game* Honkai: Star Rail telah berusaha mengedarkan daya tarik dari kebudayaan Tiongkok yakni permainan tradisional di tingkat internasional dengan audiens para pemain yang ramai. Tidak hanya memenuhi upaya dan tujuan dari konsep diplomasi publik milik Jan Melissen, unsur-unsur kesenian Tiongkok yang telah disatukan dalam pengalaman bermain juga telah memenuhi ketentuan dari pemerintah negara tersebut untuk mengunggulkan *soft power* berupa kebudayaan supaya dapat memikat masyarakat negara lain khususnya masyarakat generasi muda dari komunitas industri *gaming* untuk menghapuskan stigma buruk dan menimbulkan impresi yang berkesan atas Tiongkok.

5.2.3. Implementasi Aspek Budaya Tarian Tradisional dalam Video Game Honkai: Star Rail

Selain dari budaya-budaya yang telah diteliti sebelumnya, Tiongkok turut menerapkan implementasi tarian tradisional dari adat istiadat turun temurunnya. Strategi ini sama seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, yaitu bertujuan untuk membangun hubungan budaya asing dengan para pemain di ranah global, di antaranya Indonesia. Tarian tradisional yang diadaptasikan dalam *video game* Honkai: Star Rail adalah tarian singa atau *lion dance*. Di Tiongkok, *lion dance* disebut dengan nama *wu shi*, sementara di Indonesia, *lion dance* lebih akrab dikenal dengan nama barongsai. *Lion dance* telah menjadi tradisi turun temurun masyarakat Tionghoa, di mana tariannya ditampilkan pada acara-acara festival Tiongkok besar, contohnya festival Tahun Baru Imlek. Acara-acara lainnya antara lain acara penyucian kuil dan bangunan resmi lainnya, pembukaan bisnis, musim panen, serta ritual agamis. Dalam budaya Tiongkok, singa dipercaya mengemban simbol kekuatan, kebijakan, dan kekuatan, sehingga penampilan *lion dance* diharapkan mampu memberikan keberuntungan dan mengusir aura negatif. Tubuh singa dalam *lion dance* umumnya diperankan oleh dua orang, orang pertama sebagai kepala dan dua kaki depan sementara orang kedua sebagai punggung dan dua kaki belakang. Kepala singanya cenderung menyerupai naga yang mana sesuai dengan tradisi Tiongkok, yang tercerminkan pula di patung-patung batu singa di Tiongkok (Cindy, 2024).

Sejarah *lion dance* dapat ditinjau kembali jauh ke ribuan tahun lalu. Menurut para sejarawan, *lion dance* pertama kali muncul di akhir masa Dinasti Han, di mana singa mulai dibawa ke Tiongkok Utara dari Asia Tengah sebagai hadiah dari kerajaan. Ketika memasuki

Dinasti Tang, *lion dance* telah tergabung dalam tradisi tarian tradisional Tiongkok dan menjadi suatu bentuk hiburan budaya yang istimewa, penampilannya diadakan secara teratur di istana kekaisaran. *Lion dance* terus menyebar di seluruh Tiongkok Utara, dengan penampilan tarian yang bergaya bela diri tradisional Tiongkok yaitu *kungfu*. Gerakan-gerakan yang ditampilkan sangat sulit dan penuh semangat, seperti berguling, bergulat, melompat, memanjat, dan membungkuk, bahkan ada pula yang berjalan di atas tiang bambu dan menginjak bola yang sedang menggelinding. Kemudian, *lion dance* mulai menyebar pula hingga ke Tiongkok Selatan melalui Guangdong dengan gaya penampilan yang terkenal di Hong Kong dan di kota-kota negara lain di luar Tiongkok. Berbeda dengan gaya di Tiongkok Utara, *lion dance* di Tiongkok Selatan cenderung menampilkan gerakan-gerakan yang santai dan terkadang lucu, mencerminkan perilaku singa pada umumnya. Menggaruk dengan cakar, menggoyangkan tubuh, dan menjilat bulu menjadi aksi-aksi yang umum ditemukan pada pertunjukkan *lion dance* dari Tiongkok Selatan, ada pula aksi bermain-main dengan bola (China Daily, 2024).

Singa dipercaya sebagai pembawa segala berkah dan anugerah dari surga bagi masyarakat Tiongkok. Akan tetapi, terlepas dari segala kejayaan itu, singa tetaplah seekor hewan liar yang harus dijinakkan dan didedikasikan untuk membantu manusia. Guna mewujudkannya, komunikasi dengan sang singa dilakukan secara spiritual untuk memengaruhi alam roh demi memberkahi masyarakat Tiongkok dengan karunia dan kebahagiaan. Roh sang singa dibangkitkan melalui suatu upacara yakni *lion dance*, perayaan tarian singa yang semarak namun suci yang diiringi suara drum dan gong serta ledakan petasan (Chinatown, 2024). Warna merah melekat sangat erat sebagai identitas perayaan ini, yang mana dapat ditemukan pada tubuh sang singa, pakaian, petasan, amplop, lentera, dan berbagai aspek lainnya. Keramaian dan suka cita warga maupun pemeran tarinya menjadi ciri khas perayaan ini (Chew, 2022).

Gambar 5.14 Tarian Tradisional *Lion Dance*

Sumber: Chinatown Community
(<https://www.cyounglions.com/culture-of-lion-dancing?itemId>)

Lion dance diadaptasikan dalam *video game* Honkai: Star Rail dalam mekanisme penyelesaian misi jalan cerita utama, karakteristik dan mekanisme permainan seorang karakter, serta animasi perayaan Tahun Baru Imlek. Temuan pertama dari implementasi

yang satu ini terlampir pada gambar tangkapan layar dari *video game* Honkai: Star Rail terkait mekanisme misi jalan cerita utamanya, sebagai berikut:

Gambar 5.15 Representasi *Lion Dance* di *Video Game Honkai: Star Rail*

Sumber: *Video Game Honkai: Star Rail*

Layaknya implementasi sebelumnya, Tiongkok menggunakan media *video game* sebagai alat untuk membangun koneksi dengan pemain asing terutama para pemain Indonesia. Pengaruh budaya Tiongkok yang bisa disalurkan melalui interaksi antara individu ke individu dalam komunitas pemain salah satunya adalah permainan tradisional, namun unsur-unsur adat istiadat lainnya juga bisa, termasuk tarian tradisional. Percakapan dalam komunitas para pemain akan menciptakan ruang untuk memahami budaya Tiongkok bersama-sama melalui kesamaan minat antar individu yang terlibat. Pembinaan citra positif sekaligus pembangunan kekerabatan antar masyarakat global pun akan terjadi dalam ruang tersebut.

Pada suatu titik dalam alur cerita utama yang harus dilalui oleh para pemain, pemain diperkenalkan kepada seekor hewan berwujud singa yang merupakan robot bionik, dinamakan Diting. Penampilan Diting sepenuhnya mencerminkan penampilan singa dalam pertunjukan *lion dance*, yang kemudian dikolaborasikan dengan elemen *sci-fi* yaitu robot bionik yang menjadi tema utama dari *video game* tersebut. Diting berperan untuk menunjukkan jalan dan menemukan benda-benda tersembunyi yang harus berhasil ditemukan oleh pemain untuk menyelesaikan misi utama serta sejumlah misi-misi tambahan. Melalui penampilan yang menggemaskan dan mekanisme bermain yang menyenangkan digabungkan dengan representasi singa *lion dance* atau barongsai yang akurat membuat Diting berhasil mewakili budaya tarian tradisional *lion dance* dalam *video game* tersebut dalam cara yang unik.

Berlanjut pada temuan kedua dari implementasi budaya Tiongkok terlampir pada gambar tangkapan layar dari *video game* Honkai: Star Rail terkait identitas dan mekanisme permainan karakter, sebagai berikut:

Gambar 5.16 Representasi *Lion Dance* di *Video Game* Honkai: Star Rail

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Guinaifen, seorang karakter yang bekerja sebagai *street performer* atau seniman jalanan, diperlihatkan memeragakan berbagai penampilan akrobatik khas Tiongkok seperti *lion dance* dan aksi-aksi akrobatik lainnya dalam pekerjaannya. Guinaifen sesungguhnya bukanlah penduduk asli Xianzhou Luofu melainkan warga asing yang berkunjung tanpa sengaja, namun ia sangat mencintai budaya Xianzhou Luofu sehingga ia memutuskan untuk tinggal dan merintis hidup baru di sana. Hal tersebut merepresentasikan bahwa Tiongkok sangat terbuka dalam menerima wisatawan asing yang berkunjung ke Tiongkok, dan juga menerima mereka yang ingin tinggal sebagai warga negara asing di Tiongkok. Melalui kecintaan terhadap budaya asing yang dimiliki karakter tersebut, para pemain dapat ikut merasakan antusiasme terhadap betapa menariknya nilai-nilai budaya Tiongkok yang menjadi dasar dari budaya Xianzhou Luofu. Perasaan berkenan untuk turut mengikuti jejak karakter tersebut dapat muncul dalam diri para pemain, di mana mereka dapat mencintai budaya Tiongkok serta ingin mengunjungi Tiongkok untuk menonton pertunjukan akrobatik khas Tiongkok yang serupa termasuk di antaranya atraksi tarian tradisional *lion dance*, dan bahkan berminat menetap sebagai warga negara asing di sana.

Gambar 5.17 Representasi *Lion Dance* dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Aspek yang paling ditonjolkan pada karakter ini adalah budaya *lion dance*, yang juga diintegrasikan dalam mekanisme permainannya. Ketika mengaktifkan serangan pamungkas atau disebut juga dengan serangan *ultimate*, Guinaifen akan menabuh sebuah gong untuk memanggil tiga singa yang penampilannya sepenuhnya sama dengan wujud singa dalam *lion*

dance. Ketiga singa itu kemudian akan menyalakan petasan untuk mengalahkan musuh. Mekanisme penabuhan gong dan penyalaan petasan ini menyerupai perayaan *lion dance* yang sebenarnya. Gong ditabuh dengan tujuan untuk mengusir nasib buruk lewat suara yang lantang, sekaligus untuk menggugah emosi baik bagi para penonton maupun para pemeran *lion dance* (Chinatown, 2024). Petasan juga memiliki arti yang sama, di mana suara lantang, cahaya, dan asap yang ditimbulkan dari ledakannya menambah kemeriahan perayaan, menyambut kemakmuran di tahun baru, sekaligus menakuti roh jahat untuk mengusir mereka. Sebagai penemu dari bubuk mesiu, ledakan petasan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari penampilan *lion dance* sejak Dinasti Tang. Masyarakat yang berpartisipasi dapat merasakan arti dari warisan budaya Tiongkok di tengah keseruan dalam perayaan megah ini. Melalui perayaan *lion dance* yang ditampilkan di luar tanah airnya, termasuk yang telah mengalami akulturasi budaya dengan budaya lain seperti di Indonesia, warga Tionghoa perantauan dapat menjunjung tinggi dan merasa terhubung dengan budaya tanah air mereka serta merta mempublikasikan daya tarik dari budaya Tiongkok kepada dunia (Vasu, 2016).

Pada akhirnya, temuan terakhir dari implementasi budaya Tiongkok terlampir pada gambar tangkapan layar dari *video game* Honkai: Star Rail terkait animasi perayaan Tahun Baru Imlek, sebagai berikut:

Gambar 5.18 Representasi *Lion Dance* dalam *Video Game Honkai: Star Rail*

Sumber: *Video Game Honkai: Star Rail*

Gambar terlampir menampakkan bentuk implementasi Tiongkok dalam mengajak para pemain untuk ikut merasakan suasana Tahun Baru Imlek secara virtual. Animasi perayaan Tahun Baru Imlek ini ditayangkan pada akun media sosial resmi Youtube *video game* Honkai: Star Rail pada tanggal 8 Februari 2024 untuk merayakan Tahun Baru Imlek 2024 yang hadir dua hari selanjutnya. Terhitung satu bulan sejak penayangan, video animasi tersebut telah memperoleh kurang lebih 1 juta tayangan. Jumlah tayangan yang tinggi dalam kurun waktu yang singkat menandakan bahwa video animasi ini berhasil menjangkau banyak sekali audiens dalam jangka waktu yang efisien. Keberhasilan tersebut mengartikan bahwa *video game* ini memiliki kemampuan untuk menyebarkan pengaruh yang dibawanya dengan seefektif mungkin.

Dalam animasi yang berjudul “*Harmony Greets the New Year*” atau “Kedamaian Menyambut Tahun Baru”, Honkai: Star Rail mempromosikan budaya tradisional Tiongkok yang berkaitan dengan Tahun Baru Imlek yakni *lion dance*. Penampilan tarian tradisional itu ditampilkan di panggung dengan lingkungan penuh aksesoris khas Tiongkok dan disaksikan oleh penduduk Xianzhou Luofu, pesona budayanya ditunjukkan dengan sudut pandang yang meriah, ramai, dan seru. *Lion dance* diperankan oleh dua karakter yang mewakili dua hewan yaitu singa dan naga dengan penceritaan menggunakan cara mendongeng. Singa dan naga, dua hewan yang memiliki arti penting dalam sejarah Tiongkok, dikisahkan secara heroik sehingga para pemain dapat merasakan esensi spiritual dari budaya Tiongkok yang dihadirkan. Nilai-nilai Tiongkok tentang kekuatan, ketahanan, dan kekeluargaan ditonjolkan dalam dongeng tersebut. Keduanya memiliki kekuatan yang sangat besar, dan dalam menghadapi situasi yang genting di mana sang singa mengalami kekalahan, sang naga datang untuk menyelamatkannya. Alhasil, para pemain dapat memperoleh pemahaman terkait pemikiran optimis dan perilaku penuh kasih sayang yang dimiliki masyarakat Tiongkok. Dongeng kisah kuno atau *ancient storytelling* sudah menjadi tradisi turun temurun yang tak lekang oleh waktu di Tiongkok. Dongeng kuno menjadi metode untuk berkomunikasi dan berbagi mengenai kebijakan dan kebudayaan kuno Tiongkok untuk diwariskan kepada generasi yang lebih muda. Melalui penampilan *ancient storytelling* ini pula, gambaran yang lebih jelas lagi dapat diberikan pada pemain terkait bagaimana tarian tradisional *lion dance* dan bagaimana dongeng tradisional kisah kuno itu dalam sejarah kebudayaan Tiongkok. Dengan demikian, dapat tercipta pemahaman antar budaya asing dan menumbuhkan kekaguman terhadap budaya Tiongkok.

Singa dan naga merupakan hewan-hewan yang dianggap suci oleh masyarakat Tiongkok. Kedua hewan tersebut memiliki makna yang serupa, tepatnya melambangkan kekuatan, kekuasaan, keberanian, kemakmuran, superioritas, dan stabilitas. Selain singa, naga juga merupakan salah satu aspek penting yang mewarnai perayaan Tahun Baru Imlek, dengan maksud yang sama yakni untuk mengusir nasib buruk dan menyambut kejayaan. Sebelum penampilan, seorang master harus melakukan sebuah upacara kecil berupa penggambaran pada mata singa dan naga yang akan digunakan dengan cat merah beserta jahe guna menghembuskan roh baik ke dalamnya (Chau, 2016). Hal ini ditunjukkan dalam animasi Tahun Baru Imlek dari *video game* Honkai: Star Rail, di mana sebelum kedua karakter memerankan tarian tradisionalnya, sang master yang juga berperan sebagai sang

pencerita dongeng tradisional menggambar bentuk lingkaran pada masing-masing mata dari kepala singa dan naga yang akan digunakan.

Gambar 5.19 Representasi *Lion Dance* dalam Video ² *Game Honkai: Star Rail*

Sumber: Video *Game Honkai: Star Rail*

Maka dari itu, perusahaan Tiongkok berhasil memenuhi pendekatan *foreign cultural relations* dalam diplomasi publik untuk menekankan makna dari budaya Tiongkok kepada para pemain internasional, termasuk para pemain dari Indonesia. Penggunaan *lion dance* untuk menjalin hubungan budaya asing bersama Indonesia menjadi suatu fenomena yang praktis sebab *lion dance* termasuk dari salah satu budaya Tiongkok yang akrab dengan rakyat Indonesia selain dari permainan tradisional mahjong. Budaya *lion dance* merupakan hasil dari akulturasi budaya Tionghoa dan budaya Indonesia, yang kemudian dikenal oleh rakyat Indonesia dengan nama barongsai. Barongsai berasal dari kata “barong” dari bahasa Bali, Indonesia yang mewakili suatu tokoh berwujud singa dari mitologi Bali yang dianggap sebagai roh pelindung dan kebajikan, serta kata “sai” dari bahasa Hokkien, Tiongkok yang berarti singa. Sebagai budaya akulturasi dari Tiongkok dan Indonesia sejak lama, barongsai telah dinobatkan sebagai warisan kesenian budaya takbenda Indonesia pada tahun 2010 (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2024). Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, masyarakat etnis Tionghoa memasuki Indonesia sejak sejarah yang panjang, dan kehadiran komunitas-komunitas Tiongkok di Nusantara telah menghasilkan fenomena akulturasi budaya antara kedua negara. Karakteristik budaya yang unik bagi masing-masing negara melebur menjadi satu, namun identitas budaya penerima tetap lekat meskipun terpengaruh oleh warna identitas budaya luar (Koentjaraningrat, 1974).

Barongsai, sebagai salah satu hasil dari akulturasi budaya dari Indonesia dan Tiongkok, merupakan wujud budaya yang bermakna bagi baik rakyat Indonesia maupun rakyat Tiongkok. Barongsai yang ada di Indonesia, meskipun telah melebur dengan nilai-

nilai Tiongkok, lekat dengan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Oleh karena itu, upaya penghubungan budaya asing dapat menginformasikan kepada masyarakat Indonesia mengenai bentuk penampilan *lion dance* yang sebenar-benarnya dari Tiongkok, lekat dengan nilai-nilai kebudayaan negara asalnya ketika belum menyatu dengan nilai-nilai kebudayaan Nusantara. Edukasi dengan hubungan budaya asing ini dapat memberikan pembelajaran yang bermanfaat bagi masyarakat Indonesia terkait bentuk-bentuk penampilan barongsai dan identitas budaya Tiongkok yang terkandung di dalamnya. Pemahaman itu dapat lebih mudah terpenuhi melalui keakraban warga Indonesia terhadap tarian tradisional barongsai yang telah mengalami akulturasi budaya dengan negaranya. Dengan demikian, rakyat Indonesia dapat lebih mudah mencintai dan menikmati budaya Tiongkok tersebut dengan sepenuh hati, yang kemudian akan berdampak kepada pandangan mereka terhadap Tiongkok menjadi pandangan positif yang penuh apresiasi. Melalui pendekatan ketiga dari konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen ini, *video game* Honkai: Star Rail telah berusaha mempromosikan pesona dari budaya Tiongkok di tingkat global dengan audiensnya yang masif. Elemen-elemen budaya Tiongkok yang telah diintegrasikan dalam pengalaman bermain telah memenuhi arahan dari pemerintah Tiongkok untuk memanfaatkan *soft power* demi kepentingan negaranya dengan memunculkan daya tarik yang kuat bagi para pemain untuk menciptakan pemahaman terhadap budaya Tiongkok dan menciptakan konstruksi persepsi positif terhadap Tiongkok.

5.3.4. Implementasi Aspek Budaya Musik Tradisional dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Dalam implementasinya dengan memanfaatkan musik tradisional sebagai alat diplomasi budaya, *video game* Honkai: Star Rail menghadirkan representasi yang rinci, realistis, dan sebenarnya melalui pengalaman virtual. Mengintegrasikan keindahan dan keunikan dari budaya suatu negara berhubungan dengan *nation-branding* negara tersebut dalam konsep diplomasi publik poin *foreign cultural relations* yang dikonsepsikan oleh Jan Melissen. Kesempatan praktis yang disediakan oleh *video game* tersebut bagi pemainnya untuk mengenal dan mengapresiasi warisan tradisional milik Tiongkok telah mempromosikan identitas budaya Tiongkok dan memperkuat citra positif Tiongkok di tingkat internasional. Dalam bentuk ini, temuan yang dapat ditemukan dalam *video game* Honkai: Star Rail adalah aspek sejarah Tiongkok dalam musik yang digunakan di latar belakang *video game* tersebut. HoYoverse merujuk kepada musik tradisional Tiongkok

sebagai referensi untuk aransemen lagu-lagu yang menemani para pemain selama menjelajah dan bertarung di wilayah Xianzhou Luofu.

Implementasi dari basis musik tradisional Tiongkok untuk musik latar belakang dari *video game* Honkai: Star Rail dijelaskan oleh Gon selaku *Music Producer*, serta Fan, Eli, dan Vinchi selaku *Composer and Lyricist* dari HoYoverse. Pengaplikasian melodi bergaya Tiongkok disesuaikan dengan kesan Xianzhou Luofu yang kuno pada pandangan pertama namun bisa dirasakan kecanggihannya apabila dilihat lebih jelas lagi. Sensasi auditori berusaha diberikan kepada para pemain dengan tangga nada pentatonik tradisional untuk menampilkan nada bergaya Tiongkok yang memesona. Musik latar belakang Xianzhou Luofu dapat dihasilkan dengan sisi tradisional yang kental sekaligus memiliki karakteristik musik modern, sesuai dengan wilayah tersebut yang mengusung tema *retro* namun futuristik dalam saat yang sama. Wilayah tersebut memiliki tempat-tempat dan perubahan alur cerita dengan kesan yang beragam, aransemen musik setiap tempat dan setiap perubahan alurnya dirangkai dengan menyesuaikan emosi yang ada di dalamnya, tanpa menghilangkan unsur budaya musik tradisional Tiongkok yang otentik (Honkai: Star Rail, 2023b).

Aransemen musik latar belakang Xianzhou Luofu dibuat dengan berbagai instrumen tradisional Tiongkok, beserta gaya nada khas Tiongkok yang bervariasi pula. Alat-alat musik tradisional Tiongkok yang digunakan untuk mengubah musik latar belakang Xianzhou Luofu antara lain pipa (instrumen berbentuk buah pir yang dimainkan dengan dipetik dari Dinasti Qin), morin khuur (instrumen yang biasanya dimainkan di istana kekaisaran di Dinasti Ming dan Dinasti Qin), dizi (seruling horizontal dari Dinasti Tang), erhu (alat musik gesek dari Dinasti Tang dan Song) serta guzheng (instrumen berbentuk kotak yang cembung dari Dinasti Qin). Referensi beberapa musik rakyat Tiongkok dan budaya-budaya Tiongkok lainnya juga disisipkan dalam musik-musik di *video game* ini. Misalnya, instrumen seruling digunakan untuk menciptakan musik latar belakang yang mengandung nuansa ceria, sebab dalam musik rakyat tradisional Tiongkok seruling adalah alat musik yang dihubungkan dengan emosi positif. Sementara itu, untuk musik latar belakang yang mengandung nuansa mistis, inspirasi diambil dari suasana misterius daerah Jiangnan di malam hari, daerah Tiongkok yang menaungi Desa Hongcun dengan arsitektur Huizhou. Banyaknya musik rakyat yang digunakan dalam aransemennya ditambahkan dengan beberapa warna bunyi elektronik supaya aspek tradisional dan modern dapat dipadukan berdampingan, selaras dengan tema yang dibawakan *video game* ini (Honkai: Star Rail, 2023b).

Untuk menyeimbangkan perbandingan warna musik rakyat dan musik elektronik guna memberikan impresi yang mendalam bagi para pemain, pipa dimainkan seperti memainkan gitar untuk menghasilkan suara yang berdecit dan ritme yang berirama seru. Para komposer juga memasukkan bahasa-bahasa daerah Tiongkok dalam gubahan musiknya, seperti elemen bahasa Tibet dan bahasa Dong. Suara genta Tibet, mangkuk tradisional yang dapat menghasilkan nada yang juga dikenal sebagai *Singing Bowl*, dikombinasikan dengan suara instrumen morin khuur, kemudian disisipkan nyanyian dalam bahasa Tibet dan bahasa Dong. Tibet sendiri merupakan sebuah daerah otonomi khusus dari Tiongkok, sementara Dong adalah suku minoritas Tionghoa dari Provinsi Guizhou, Tiongkok yang pertama kali muncul di Dinasti Song. Dalam penggubahan ini, tim penggubah musik HoYoverse mengundang guru bahasa Dong dari Universitas Guizhou untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa Dong dalam musik tersebut kredibel, beserta grup paduan suara bahasa Dong dari universitas yang sama untuk menyanyikannya supaya audiens dapat memperoleh representasi nyanyian bahasa Dong yang sebenar-benarnya. Musik gaya Tiongkok merupakan sistem musik yang sangat inklusif, ide dan kreativitas dapat diintegrasikan secara bebas. Inklusivitas musik gaya Tiongkok ini telah diturunkan dari generasi ke generasi, memungkinkan sistem musik kuno ini untuk terus memancarkan vitalitas baru selama ribuan tahun perkembangannya. Hal tersebut menjadi keunikan dari musik gaya Tiongkok (Honkai: Star Rail, 2023b).

Kemudian, implementasi musik tradisional Tiongkok juga diterapkan pada aspek lain selain dari musik latar belakangnya, yakni lagi-lagi diterapkan pada mekanisme permainan karakter. Instrumen itu sendiri adalah ruan, yang juga dikenal sebagai *moon guitar* atau *Chinese guitar*. Cara memainkannya menyerupai gitar pada umumnya, dengan bentuk yang bulat dan empat senar. Ukurannya beragam, seperti zhong ruan yang berukuran sedang dan da ruan yang berukuran besar. Ruan pertama kali diciptakan di Dinasti Qin, namun baru diberikan nama ruan berdasarkan seorang tokoh bernama Ruan Xian pada masa Dinasti Tang. Ruan Xian adalah salah seorang dari tujuh orang terpelajar besar yang diketahui atas julukan "*The Seven Gentlemen*" pada sejarah Tiongkok di abad ketiga (*The Six Dynasties*). Sejarah itu membuat ruan diketahui sebagai instrumen yang sangat kuno. Ruan dahulunya sering digunakan untuk opera Peking, dan sekarang sering digunakan pula di orkestra Tiongkok modern (Embassy of the People's Republic of China, 2015).

Gambar 5.20 Alat Musik Tradisional Ruan

Sumber: China Daily

(<https://www.chinadaily.com.cn/a/202005/20/WS5ec47955a310a8b241156e2e.html>)

Terkait aspek ini, *video game* Honkai: Star Rail menyebarkan budaya alat musik tradisional Tiongkok yaitu ruan lewat penyisipannya pada seorang karakter. Melalui korelasi dari mekanisme permainan petualangan dan pertarungan yang unik serta keterlibatan budaya alat musik tradisional dari zaman Tiongkok kuno, para pemain dapat mengetahui tentang alat musik tradisional tersebut secara tidak langsung namun tetap dapat memperoleh pengalaman yang berarti. Diharapkan melalui upaya ini persepsi positif terhadap Tiongkok dapat terbentuk, untuk menunjukkan bahwa negara ini juga kaya akan warisan budaya layaknya Indonesia yang layak diapresiasi dan dipelajari. Upaya ini telah memenuhi pendekatan *foreign cultural relations* dalam konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen. Suatu kebudayaan asing dapat dimanfaatkan menjadi alat untuk menciptakan jalan dalam pembangunan hubungan antar negara lewat penghargaan kekayaan identitas nasional oleh masyarakat internasional.

Selaku agen penghubung kepada kelompok masyarakat luar negeri tertentu yakni para pemain dari negara lain, *video game* ini menyebarluaskan pengaruh budaya Tiongkok dalam interaksi dalam permainannya yang kemudian akan memicu interaksi antara per individu dalam komunitas pemain. Setelah memperoleh pengalaman dan informasi yang bermakna dari proses bermain, para pemain dapat berbagi informasi dalam bentuk diskusi untuk mempelajari mengenai fenomena budaya yang ada lebih lanjut lagi. Rekonstruksi persepsi baik terhadap Tiongkok sekaligus hubungan antar masyarakat dari komunitas tersebut dapat terbentuk melalui interaksi dan kolaborasi ini. Hasil-hasil positif ini selanjutnya dapat memperlancar hubungan diplomatik antara Tiongkok dan Indonesia. Ramainya jumlah pemain dari masyarakat asing yang mempunyai ketertarikan terhadap budaya Tiongkok dapat menuangkan rasa keingintahuan mereka maupun saling berbagi pengetahuan yang mereka miliki terkait kebudayaan Tiongkok melalui diskusi mengenai pengalaman eksplorasi dunia dan tata cara permainan karakter dalam *video game* dalam wadah komunitas.

Implementasi yang dijelaskan ini dapat diperhatikan dari temuan yang terlampirkan pada gambar tangkapan layar yang diperoleh langsung dari *video game* Honkai: Star Rail, sebagai berikut:

Gambar 5.21 Representasi Ruan dalam *Video Game* Honkai: Star Rail

Sumber: *Video Game* Honkai: Star Rail

Dalam penemuan di atas, dapat diperhatikan terdapat penggunaan alat musik tradisional Tiongkok dalam mekanisme permainan seorang karakter. Karakter yang bernama Ruan Mei menggunakan alat musik tradisional Tiongkok ruan dengan memetik senarnya untuk menciptakan nada yang kemudian menyerang musuh atau memunculkan efek tertentu dalam permainan. Cara memainkan alat musik itu yang ditampilkan dalam *video game* tersebut sesuai dengan cara permainan yang sebenarnya yaitu memetik senar untuk menghasilkan nada-nada musik yang indah. Ruan yang digunakan oleh sang karakter adalah zhong ruan, yakni instrumen ruan yang berukuran sedang, dengan bentuk yang sesuai dengan ruan yang aslinya. Melalui karakter tersebut, *video game* Honkai: Star Rail telah memberikan representasi nyata dan sesuai kebenaran terkait alat musik tradisional kuno sebagai salah satu kebudayaan Tiongkok yang bermakna.

Berdasarkan penemuan tersebut, pelaksanaan terhadap pendekatan terakhir dari diplomasi publik melalui budaya ialah *foreign cultural relations* telah berhasil terlaksana oleh perusahaan pengembang *game* Tiongkok mewakili kepentingan negara tersebut. Indonesia juga menyadari peluang budaya sebagai alat diplomasi publik ini, khususnya peluang dari musik tradisional, karena ia sendiri juga pernah melaksanakan upaya yang serupa. Buktinya dapat diamati dari *soundtrack video game* berjudul Kena: Bridge of Spirits yang digubah menggunakan instrumen gamelan, instrumen tradisional Nusantara. Musik latar belakang ini diracik oleh musisi-musisi asli Indonesia, salah seorangnya adalah komposer musik rakyat tradisional Bali dari grup Gamelan Cundamani, dan dinyanyikan oleh penyanyi asli Indonesia pula sehingga dapat dirasakan dengan lekat orisinalitasnya. *Game* tersebut berkesempatan untuk membawa musik tradisional Indonesia yang dihasilkan oleh gamelan Bali untuk menarik perhatian masyarakat internasional (Novianty & Rahmat, 2020).

Tiongkok mempunyai potensi yang sama besar dengan Indonesia tentang pewujudan strategi *foreign cultural relations* dalam diplomasi publik menggunakan budaya,

demikianlah yang telah diwujudkan dalam *video game* Honkai: Star Rail. Perluasan pemahaman komponen kebudayaan Tiongkok di ranah global ini juga mewujudkan kepentingan dari pemerintah Tiongkok yang diwakilkan oleh Partai Komunis Tiongkok, yang disampaikan oleh *Department of Publicity of the Communist Party* dalam *Beijing International Game Conference (BIGC)*. Dengan *game* sebagai medianya, Tiongkok secara bertahap menyebarkan pengaruhnya lewat pesona kebudayaan mereka kepada para pemain, di mana pengalaman bermain itu akan memunculkan emosi positif yang selanjutnya diharapkan akan memunculkan pandangan positif pula terhadap negara tersebut. Jika citra positif tumbuh dan berkembang di lingkungan internasional, maka Tiongkok akan lebih mudah memenuhi kepentingan negaranya yang berkaitan dengan urusan-urusan diplomatik, terutama yang melibatkan Indonesia.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Tiongkok dan Indonesia memiliki hubungan diplomatik yang baik, namun pandangan dari masyarakat Indonesia terhadap Tiongkok memiliki skala yang fluktuatif. Hal ini terbukti dari survei nasional maupun internasional yang menghasilkan data bahwa sejumlah masyarakat internasional, termasuk Indonesia, cenderung memiliki stigma negatif terhadap Tiongkok. Akan tetapi, masyarakat internasional memandang positif teknologi, pendidikan, dan kebudayaan yang dimiliki oleh Tiongkok. Oleh karena itu, Tiongkok yang awalnya tidak mengembangkan *soft power* negaranya dan lebih berfokus kepada *hard power* berupa bidang ekonomi dan militer kini telah berusaha untuk mengunggulkan tiga bidang yang dipandang positif itu. Melalui teknologi berupa *game* yang telah menjadi media populer di seluruh dunia saat ini terutama bagi kalangan generasi muda, Tiongkok berupaya untuk menarik minat dan pemahaman dari masyarakat internasional termasuk masyarakat Indonesia terkait kebudayaannya untuk membangun citra positif bagi negaranya. Pada akhirnya, pemerintah Tiongkok mewajibkan bagi para pengembang *game* lokalnya untuk menyisipkan elemen-elemen budaya Tiongkok dalam setiap *game* yang mereka ciptakan. Kewajiban ini tertuang dalam konferensi maupun peraturan perilsan *game* yang telah ditetapkan oleh pemerintah Tiongkok melalui Partai Komunis Tiongkok.

Salah satu wujud nyata dari upaya ini adalah implementasi unsur-unsur sejarah, budaya, dan lingkungan yang ada di dalam *video game* Honkai: Star Rail. Sebagai perusahaan pengembang *game* asal Tiongkok, HoYoverse telah memenuhi kewajiban untuk mengintegrasikan unsur-unsur itu untuk memperkenalkan kekayaan budaya dan keindahan alam Tiongkok kepada audiens global melalui permainan digital yang digemari berbagai kalangan. Dengan menghadirkan wilayah Xianzhou Luofu, identitas Tiongkok seperti sejarah peradaban dinasti kuno, arsitektur lokasi pariwisata, pakaian tradisional, permainan tradisional, tarian tradisional, dan musik tradisional dapat dialami dan dimengerti lewat pengalaman virtual. Perusahaan ini juga secara efektif memanfaatkan media sosial populer untuk menyebarkan pengaruhnya yaitu Twitter, YouTube, HoYoLab, dan situs-situs lainnya sehingga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap paparan masyarakat terhadap budaya yang terkandung dalam *video game* tersebut. Sebagai contoh, HoYoverse

menampilkan proses perancangan lingkungan Xianzhou Luofu yang didasarkan kepada arsitektur Huizhou dan proses penggubahan musik latar belakangnya yang melibatkan berbagai instrumen tradisional Tiongkok melalui akun resmi YouTube secara detil supaya para pemain dapat lebih memahami lagi pesona yang ada di balik pengalaman yang mereka alami selama bermain.

Maka dari itu, penerapan diplomasi publik dengan diplomasi budaya menggunakan media hiburan populer yaitu *video game* Honkai: Star Rail melalui pendekatan *nation-branding* dan *foreign cultural relations* telah berhasil berperan sebagai instrumen diplomasi kepentingan Tiongkok terhadap Indonesia. Dengan *video game* ini yang memiliki audiens yang masif termasuk pula di Indonesia, Tiongkok berhasil memperluas jangkauan pengaruh budaya, memperkuat *nation-branding*, serta menjalin hubungan budaya asing di dunia internasional. Aspek *nation-branding* telah berhasil mempromosikan sejarah peradaban dinasti kuno Tiongkok yaitu Dinasti Qin dan arsitektur Tiongkok kuno yakni bangunan khas Huizhou dari lokasi pariwisata pedesaan Tiongkok. Lalu, aspek *foreign cultural relations* pun telah berhasil menginformasikan mengenai pakaian tradisional Tiongkok kuno berupa seragam prajurit militer Dinasti Tang, permainan tradisional Tiongkok yaitu mahjong, tarian tradisional Tiongkok yaitu *lion dance* dan penerapannya dalam perayaan Tahun Baru Imlek, serta musik tradisional Tiongkok berupa ruan dan instrumen-instrumen lainnya.

Adapun pendekatan *propaganda* dari konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen tidak digunakan dalam mengkaji fenomena diplomasi budaya melalui *video game* ini. Berdasarkan apa yang telah dikonsepsikan oleh Jan Melissen, *propaganda* merupakan suatu aspek yang mengandung konotasi negatif, yang mana dapat menciptakan dampak yang bertentangan dengan tujuan dari dilakukannya diplomasi budaya ini yaitu untuk membangun citra positif terhadap Tiongkok sebagai pelaku diplomasi dari masyarakat Indonesia sebagai fokus diplomasinya. Fungsi dari *propaganda* serupa dengan *nation-branding* maupun *foreign cultural relations* yakni untuk memengaruhi pandangan seseorang terhadap suatu negara, akan tetapi *propaganda* juga bertujuan untuk membuat orang tersebut untuk ikut menganut suatu aliran atau melakukan tindakan tertentu ke arah yang dipandang negatif. *Propaganda* biasanya hanya digunakan oleh penguasa politik atau propagandis, sehingga tidak cocok untuk diaplikasikan kepada penelitian ini. Selain itu, melalui observasi yang dilaksanakan dalam penyusunan penelitian ini, tidak ditemukan elemen yang berkaitan dengan pendekatan *propaganda* dalam *video game* Honkai: Star Rail. Hal itu dikarenakan

video game ini bukanlah permainan yang membawa unsur *propaganda* atau pengaruh buruk terhadap Tiongkok maupun Indonesia.

6.2. Saran

Penelitian ini menganalisis peran *video game* Honkai: Star Rail yang dimanfaatkan Tiongkok dalam menjalankan diplomasi publik melalui media hiburan untuk menyebarkan kebudayaan negaranya dan meningkatkan *soft power*. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melihat kelanjutan dalam peran *video game* Honkai: Star Rail sebagai instrumen untuk menjalankan diplomasi publik serta membangun hubungan Tiongkok dan Indonesia. Peneliti selanjutnya dapat menganalisis bagaimana dampak atau pengaruh *video game* tersebut terhadap para pemainnya yang merupakan masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan, apakah mengalami kemajuan dan terbukti efektif untuk membangun persepsi positif terhadap Tiongkok atau masih memerlukan modifikasi supaya bisa lebih efektif lagi. Dengan demikian, akan dihasilkan suatu analisis karya ilmiah yang lebih eksplanatif, solutif, dan praktis tentang kajian pemanfaatan budaya sebagai *soft power* dan diplomasi publik yaitu diplomasi budaya melalui media *video game* dalam hubungan internasional.

Diplomasi Budaya Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Video Game (Studi Kasus Honkai: Star Rail)

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

1 %

INTERNET SOURCES

1 %

PUBLICATIONS

0 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umy.ac.id

Internet Source

1 %

2

Maurinsa Maharani, Suryati Suryati, Manalullaili Manalullaili. "Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail", Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, 2024

Publication

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On