

**DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK TERHADAP INDONESIA
MELALUI VIDEO GAME (STUDI KASUS HONKAI: STAR RAIL)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Bidang Ilmu Hubungan Internasional**



**Disusun Oleh:
AJENG IRVIANDANI
07041282025091**

**JURUSAN ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK TERHADAP INDONESIA
MELALUI VIDEO GAME (STUDI KASUS HONKAI: STAR RAIL)**

SKRIPSI

Disusun Oleh:

**AJENG IRVIANDANI
07041282025091**

Telah Disetujui oleh Dosen Pembimbing, 27 Mei 2024

Pembimbing I

**Sari Mutiara Aisyah, S.IP., MA
NIP. 199104092018032001**



**Mengetahui,
Ketua Jurusan,**



**Sofyan Effendi, S.IP., M.Si
NIP. 197705122003121003**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI *VIDEO GAME* (STUDI KASUS HONKAI: STAR RAIL)

SKRIPSI

Oleh :
Ajeng Irviandani
07041282025091

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 14 Mei 2024

Pembimbing :

1. Sari Mutiara Aisyah, S.IP., MA
NIP. 199104092018032001

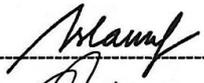
Tanda Tangan



Penguji :

1. Nur Aslamiah Supli, BIAM., M.Sc.
NIP. 199012062019032017
2. Yuni Permatasari, S.IP., M.HI
NIP. 199706032023212021

Tanda Tangan

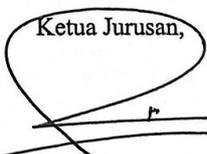



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,



Ketua Jurusan,


Sofyan Effendi, S.IP., M.Si
NIP. 197705122003121003

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Diplomasi Budaya Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui *Video Game* (Studi Kasus Honkai: Star Rail)” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 25 April 2024

Yang membuat pernyataan



Ajeng Irviandani

NIM. 07041282025091

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua yang terkasih dan diri saya sendiri.

ABSTRAK

Tiongkok dan Indonesia merupakan negara-negara dengan hubungan diplomatik yang berjalan baik dengan berbagai kerjasama bilateral dan interaksi internasional. Meskipun demikian, sejumlah masyarakat Indonesia memiliki pandangan yang negatif terhadap Tiongkok atas dasar sikap internasional yang kurang baik. Namun sebaliknya, *soft power* Tiongkok seperti kebudayaan dan produk hiburannya justru cenderung mendapat apresiasi. Oleh karena itu, Tiongkok mulai menyebarkan budayanya melalui produk hiburan berupa *video game* sebagai upaya diplomasi publik, salah satunya *video game* Honkai: Star Rail. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran *video game* Honkai: Star Rail sebagai alat diplomasi budaya dalam upaya diplomasi publik Tiongkok terhadap Indonesia. Penelitian ini menggunakan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen yang terdiri dari tiga dimensi yaitu *propaganda*, *nation-branding*, dan *foreign cultural relations* yang dianalisis dengan metodologi penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini antara lain unsur sejarah dan lokasi pariwisata Tiongkok telah dimanfaatkan untuk memperkuat *nation-branding* Tiongkok. Selain itu, *foreign cultural relations* telah dibangun melalui pakaian tradisional, permainan tradisional, tarian tradisional, dan musik tradisional Tiongkok dengan memanfaatkan interaksi dan kolaborasi para pemain global khususnya Indonesia.

Kata Kunci: Tiongkok, *Video Game*, Honkai: Star Rail, Diplomasi Publik, Budaya

Indralaya, 25 April 2024

Mengetahui,
Pembimbing I



Sari Mutiara Aisyah, S.IP., MA
NIP. 199104092018032001

Disetujui Oleh
Ketua Jurusan



ABSTRACT

China and Indonesia are countries with good diplomatic relations with various bilateral cooperations and international interactions. However, some Indonesian people harbor negative view towards China because of China's unfavorable international attitude. On the contrary, China's soft power, such as its culture and entertainment products tend to receive appreciation. Therefore, China began to spread its culture through entertainment product in the form of video games in the means of public diplomacy, one of which is the video game Honkai: Star Rail. This research aims to analyze the role of Honkai: Star Rail video game as a cultural diplomacy tool in China's public diplomacy towards Indonesia. This research uses the concept of public diplomacy by Jan Melissen which consists of three dimensions, namely propaganda, nation-branding, and foreign cultural relations which are analyzed using qualitative research methodology. The results of this research include that historical Chinese elements and location of Chinese tourism have been used to strengthen China's nation-branding. In addition, foreign cultural relations have been built through traditional Chinese clothing, traditional Chinese games, traditional Chinese dances and traditional Chinese music by utilizing interaction and collaboration with global players, especially Indonesia.

Keywords: China, Video Game, Honkai: Star Rail, Public Diplomacy, Culture

Indralaya, 25 April 2024

Acknowledged by,

Advisor I



Sari Mutiara Aisyah, S.IP., MA
NIP. 199104092018032001

**Approved by,
Head of Department**



Sofyan Effendi, S.IP., M.Si
NIP. 197705122003121003

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala, Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah memberikan kemampuan dan kesempatan bagi penulis sehingga skripsi berjudul “Diplomasi Budaya Tiongkok terhadap Indonesia Melalui *Video Game* (Studi Kasus Honkai: Star Rail)” ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk mencapai jenjang sarjana pada program studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penelitian ini berangkat dari observasi dan pengalaman penulis dalam memainkan *video game* tersebut dan terlibat dalam komunitasnya, di mana penulis menemukan dan mengalami fenomena yang berkaitan dengan kebudayaan Tiongkok yang digunakan untuk menyebarkan pengaruh negara tersebut. Hal itu kemudian membawa penulis untuk meneliti secara ilmiah budaya Tiongkok dalam *video game* sebagai alat berdiplomasi.

Selama proses penelitian, penulis mengalami banyak kendala hingga rintangan yang dapat penulis jadikan pelajaran yang berharga. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga masa penyusunan skripsi ini, akan sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu wa ta'ala, Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya yang selalu diberikan kepada semua umat-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si, selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Sofyan Effendi, S.IP., M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional.
5. Ibu Sari Mutiara Aisyah, S.IP., MA, selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing, mengarahkan, dan membantu dalam proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Nur Aslamiah Supli, BIAM., M.Sc. dan Ibu Yuni Permatasari, S.IP., M.HI, selaku Dosen Penguji I dan Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi.

7. Segenap Dosen dan Staf Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Sriwijaya, yang telah memberikan banyak ilmu dan bantuan pengurusan berkas selama proses perkuliahan dan proses penelitian.
8. Kedua orang tua, Ayah Irwansyah dan Ibu Berty Dwi Arvianti yang tidak pernah lelah untuk memberikan doa, dukungan, nasihat, dan dorongan kepada anak-anaknya untuk menyelesaikan pendidikan dan menggapai cita-cita.
9. Kedua adik kandung, Bilqish Irviandani dan Bertransyah Yandanu yang telah memberikan doa dan menyemangati penulis dengan canda tawa selama penulis mengerjakan skripsi ini.
10. Teman-teman dari Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Angkatan 2020, selaku teman-teman seperjuangan dalam berproses selama kehidupan perkuliahan, terutama bagi teman-teman yang menemani penulis mengerjakan skripsi bersama-sama hingga selesai.
11. Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya, selaku tempat penulis untuk belajar dan mendapatkan pengalaman baru selama masa perkuliahan yang kurang lebih berlangsung selama 3 tahun 8 bulan.
12. Perusahaan HoYoverse, selaku pencipta dan pengembang *video game* Honkai: Star Rail karena telah menciptakan *video game* yang menyenangkan, menakjubkan, dan utamanya kaya akan aspek kebudayaan sehingga dapat menjadi inspirasi bagi penulis untuk melaksanakan penelitian ini.
13. Para pemain *video game* Honkai: Star Rail khususnya teman-teman sesama pemain dari Indonesia, selaku para pemain yang telah setia memainkan *video game* ini sehingga penelitian ini valid untuk dilaksanakan. *Happy one year anniversary, Trailblazers. May this journey lead us starward.*
14. Penulis sendiri, Ajeng Irviandani, yang telah berhasil sampai ke tahap ini. Terima kasih karena tidak menyerah, tidak kehilangan semangat, dan senantiasa berjuang hingga akhir sehingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini serta kemudian lulus. Semoga segala keinginan dan tujuan dalam kehidupan ini dapat tercapai, *may the future ahead of you be bright.*

Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam masa perkuliahan dan masa penyusunan skripsi, mohon maaf apabila semua pihak tidak dapat disebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa masih terdapat

banyak kekurangan dalam skripsi ini. Atas dasar itu, penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala ketidaksempurnaan yang ada dan terjadi dalam skripsi ini dikarenakan keterbatasan penulis. Segala kritik dan saran selalu penulis terima. Semoga hasil penelitian dari skripsi ini dapat memberikan manfaat, terkhusus bagi mahasiswa/i Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Sriwijaya.

Indralaya, 25 April 2024



Ajeng Irviandani

NIM. 07041282025091

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI | i |
| HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| DAFTAR SINGKATAN..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I..... | 17 |
| PENDAHULUAN | 17 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 17 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 23 |
| 1.3. Tujuan Penelitian | 23 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 23 |
| 1.4.1. Manfaat Teoritis | 23 |
| 1.4.2. Manfaat Praktisi..... | 24 |
| BAB II | Error! Bookmark not defined. |
| TINJAUAN PUSTAKA | Error! Bookmark not defined. |
| 2.1. Penelitian Terdahulu | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2. Kerangka Teori | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.1. <i>Propaganda</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.2. <i>Nation-Branding</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.3. <i>Foreign Cultural Relations</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3. Kerangka Pemikiran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4. Argumentasi Utama | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|---|-------------------------------------|
| BAB III..... | Error! Bookmark not defined. |
| METODE PENELITIAN | Error! Bookmark not defined. |
| 3.1. Desain Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2. Definisi Konsep | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.1. <i>Popular Culture</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.2. <i>Soft Power</i> | Error! Bookmark not defined. |
| 3.3. Fokus Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4. Unit Analisis | Error! Bookmark not defined. |
| 3.5. Jenis dan Sumber Data..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.7. Teknik Keabsahan Data | Error! Bookmark not defined. |
| 3.8. Teknik Analisis Data..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB IV..... | Error! Bookmark not defined. |
| GAMBARAN UMUM PENELITIAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1. Peran <i>Video Game</i> Sebagai Tren Baru Diplomasi | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2. <i>Video Game</i> Sebagai Alat Diplomasi Tiongkok... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.3. HoYoverse Sebagai Aktor Non-Pemerintah dalam Diplomasi Tiongkok..... | Error! |
| Bookmark not defined. | |
| 4.4. Hubungan Diplomatik Tiongkok dan Indonesia... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB V | Error! Bookmark not defined. |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1. Implementasi Aspek Sejarah dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Dinasti Qin | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2. Implementasi Aspek Pariwisata dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Xidi dan Hongcun..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.3. Implementasi Aspek Pakaian Tradisional dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Seragam Militer Dinasti Tang..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.4. Implementasi Aspek Permainan Tradisional dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Permainan Mahjong | Error! Bookmark not defined. |
| 5.5. Implementasi Aspek Tarian Tradisional dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Tarian <i>Lion Dance</i> (Barongsai) | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|---|-------------------------------------|
| 5.6. Implementasi Aspek Bahasa Daerah dan Musik Tradisional dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail: Bahasa Dong dan Instrumen Ruan..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB VI..... | Error! Bookmark not defined. |
| PENUTUP | Error! Bookmark not defined. |
| 6.1. Kesimpulan | Error! Bookmark not defined. |
| 6.2. Saran | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR PUSTAKA..... | Error! Bookmark not defined. |
| LAMPIRAN | Error! Bookmark not defined. |

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.1 Fokus Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-------------------------------------|
| Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 4.1 10 Industri <i>Gaming</i> Terbesar di Dunia | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.1 Kaisar Qin Shi Huang..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.2 Xidi dan Hongcun, Provinsi Anhui, Tiongkok | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.3 Arsitektur Xianzhou Luofu..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.4 <i>The Best Game of 2023 Award</i> oleh Google ... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.5 <i>iPhone Game of the Year Award</i> oleh Apple... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.6 <i>Best Mobile Game Award</i> oleh The Game Awards 2023 | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.7 Representasi Pakaian Kuno di <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5. 8 Pakaian Militer Kuno di Dinasti Tang..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.9 Permainan Tradisional Mahjong..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.10 Representasi Mahjong dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.11 Representasi Mahjong dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.12 Representasi Mahjong dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.13 Representasi Mahjong dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail..... | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.14 Tarian Tradisional <i>Lion Dance</i> | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.15 Representasi <i>Lion Dance</i> di <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.16 Representasi <i>Lion Dance</i> di <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.17 Representasi <i>Lion Dance</i> dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail | Error! Bookmark not defined. |
| Gambar 5.18 Representasi <i>Lion Dance</i> dalam <i>Video Game</i> Honkai: Star Rail | Error! Bookmark not defined. |

Gambar 5.19 Representasi *Lion Dance* dalam *Video Game* Honkai: Star Rail**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 5.20 Alat Musik Tradisional Ruan..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 5.21 Representasi Ruan dalam *Video Game* Honkai: Star Rail
Error! Bookmark not defined.

DAFTAR SINGKATAN

| | |
|--------|--|
| LSI | : Lembaga Survei Indonesia |
| BIGC | : <i>Beijing International Game Conference</i> |
| NPPA | : <i>National Press and Publication Administration</i> |
| IP | : <i>Intellectual Property</i> |
| CCYL | : <i>Chinese Communist Youth League</i> |
| RPG | : <i>Role-Playing Game</i> |
| MOBA | : <i>Multiplayer Online Battle Arena</i> |
| UNWTO | : United Nations World Tourism Organization |
| UNESCO | : United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Pembimbingan Proposal Skripsi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Lembar Perbaikan Seminar Proposal **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Kartu Pembimbingan Skripsi **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Lembar Perbaikan Ujian Komprehensif **Error! Bookmark not defined.**

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 dukungannya 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 perizinan *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* buaatannya 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.