

**REPRESENTASI BUDAYA DALAM MEDIA GAME
GENSHIN IMPACT SEBAGAI *SOFT POWER* TIONGKOK**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

**FIYYA NATASHA KARENENA
07041181823003**

**JURUSAN ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“REPRESENTASI BUDAYA DALAM MEDIA GAME GENSHIN IMPACT
SEBAGAI SOFT POWER TIONGKOK”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh
Derajat Sarjana S-1, Ilmu Hubungan Internasional**

Oleh:

FIYYA NATASHA KARENENA

07041181823003

Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

Gunawan Lestari Elake, S.IP.,MA.

NIP. 198405182018031001



9-11-2023



HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“REPRESENTASI BUDAYA DALAM MEDIA GAME GENSHIN
IMPACT SEBAGAI SOFT POWER TIONGKOK”**

Skripsi

Oleh :

Fiyya Natasha Karenena

07041181823003

Telah dipertahankan di depan penguji

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal 20 Desember 2023

Pembimbing :

1. Gunawan Lestari Elake. S.IP., MA
NIP. 198405182018031001

Tanda Tangan



Penguji :

1. Maudy Noor Fadhlia S.Hub.Int., MA
NIP. 199408152023212040
2. Muh Nizar Sohyb, S.IP., M.A.
NIP. 199301072023211022

Tanda Tangan



Mengetahui,



**Ketua Jurusan
Ilmu Hubungan Internasional,**

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

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fiyya Natasha Karenena

NIM : 07041181823003

Jurusan : Ilmu Hubungan Internasional

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“REPRESENTASI BUDAYA DALAM MEDIA GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI SOFT POWER TIONGKOK”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan 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, 23 Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan



Fiyya Natasha Karenena

NIM.07041181823003

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi Ini Penulis Persembahkan untuk
Kedua Orang Tua, Adik,
Sahabat, Almamater dan
Diri Sendiri.*

ABSTRAK

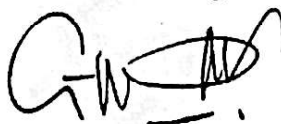
Soft power Tiongkok terutama pada bidang budaya tidak begitu menonjol bila dibandingkan dengan negara tetangganya yaitu Jepang dan Korea Selatan. Hal ini diperburuk dengan terjadinya pandemi Covid-19 yang memperburuk citra dari Tiongkok secara global. Akan tetapi, ditengah lonjakan kasus pada masa pandemi, muncul sebuah game yang berasal dari Tiongkok yang mana berhasil menjadi game terkenal tidak lama setelah mereka rilis secara global yaitu Genshin Impact. Keberhasilan dari game ini membawa Genshin Impact menjadi salah satu dari “*Key National Cultural Exports Enterprise 2021-2022*” untuk negara Tiongkok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana Genshin Impact dapat mengeksport kebudayaan Tiongkok hingga menjadi suatu *soft power* bagi negeri tirai bambu tersebut. Dalam penelitian ini akan menggunakan konsep Representasi dari Stuart Hall dan konsep *Soft power* dari Joseph Nye dengan metode penelitian Kualitatif-Deskriptif dan sumber data dari data primer dan sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontribusi game Genshin Impact dalam *soft power* Tiongkok antara lain untuk mempromosikan budaya dan *nation branding*. Ekspor kebudayaan yang dilakukan Genshin Impact merupakan bagian dari promosi budaya yang dilakukan melalui representasi budaya di Liyue dengan memperkenalkan kebudayaan Tiongkok melalui sosial media, seperti di Youtube. Penggambaran Liyue di Genshin Impact juga memberikan kontribusi dalam pembentukan citra Tiongkok yang menyesuaikan dengan mimpi dan tujuan Tiongkok dalam ‘*China Dream*’. Genshin Impact menjadi salah satu contoh penggunaan game sebagai media yang mendorong kekuatan kultural dan *soft power* suatu negara.

Kata Kunci: Genshin Impact, Representasi Budaya, *Soft power*, Tiongkok.

Palembang, 20 Desember 2023

Mengetahui,

Pembimbing I



Gunawan Lestari Elake. S.IP., MA

NIP. 198405182018031001

Disetujui Oleh,

Ketua Jurusan Hubungan Internasional



Solvan Effendi, S.IP., M.Si.

NIP. 197705122003121003

ABSTRACT

China's soft power, especially in the cultural domain, is not as prominent when compared to its neighboring countries, namely Japan and South Korea. This situation is further exacerbated by the global Covid-19 pandemic, which has negatively impacted China's global image. However, amidst the surge in cases during the pandemic, a game originating from China emerged and quickly gained fame globally, namely Genshin Impact. The success of this game has elevated Genshin Impact to be recognized as one of the "Key National Cultural Exports Enterprise 2021-2022" for China. The aim of this research is to explore how Genshin Impact can export Chinese culture to become a form of soft power for the Bamboo Curtain country. This study will employ the concepts of Representation by Stuart Hall and the concept of Soft power by Joseph Nye, using a qualitative-descriptive research method with data sources from both primary and secondary data. The research findings indicate that Genshin Impact's contribution to China's soft power includes promoting culture and nation branding. The cultural export undertaken by Genshin Impact is part of cultural promotion through the representation of culture in Liyue, introducing Chinese culture through social media platforms like YouTube. The depiction of Liyue in Genshin Impact also contributes to shaping China's image in alignment with the dreams and goals of China's 'China Dream.' Genshin Impact serves as an example of using games as a medium to drive cultural strength and soft power for a nation.

Keywords: *Genshin Impact, Cultural Representation, Soft power, China.*

Palembang, 20 December 2023

Acknowledged by,

Advisor I



Gunawan Lestari Elake, S.IP., MA
NIP. 198405182018031001

Approved by,

Head Of The International Relations Department



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Budaya dalam Media Game Genshin Impact sebagai *Soft Power* Tiongkok”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Hubungan Internasional pada Program Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Sriwijaya Palembang.

Penulis menyadari bahwa penulis dapat menyelesaikan skripsi ini banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis menyampaikan sebanyak-banyaknya ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Sofyan Effendi, S.IP., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Hubungan Internasional.
2. Bapak H. Azhar, SH., M.Sc., LL.M.,LL.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Gunawan Lestari Elake, S.IP.,MA. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi waktunya untuk membimbing dan memberikan masukan selama proses penulisan skripsi ini.
4. Miss Nur Aslamiah Supli, BIAM., M.Sc sebagai Dosen Penguji I pada saat sidang proposal dan yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang bermanfaat kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.
5. Miss Maudy Noor Fadhlia S.Hub.Int., MA sebagai Dosen Penguji II pada sidang proposal dan Dosen Penguji I pada sidang komprehensif telah banyak memberikan

arahan, saran dan masukan yang bermanfaat kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Muh Nizar Sohyb, S.IP., M.A. sebagai Dosen Penguji II pada sidang komprehensif yang telah memberikan masukan-masukan dan saran pada skripsi penulis.
7. Seluruh Dosen serta staf administratif Jurusan Ilmu Hubungan Internasional yang telah memberikan banyak bekal ilmu, bantuan, nasehat-nasehat kepada penulis.
8. Kepada kedua orang tua penulis, Zulkarnain dan Nety Beuty, yang telah sabar dan terus mendukung serta mendoakan penulis hingga saat ini. Terima kasih telah memberikan kasih sayang, membesarkan dan terus berusaha untuk memberikan anak-anaknya yang terbaik.
9. Kepada adik saya, Dwi Faza Ripalco, yang telah menjadi pendukung dan teman untuk berdiskusi serta berbagi passion. *You're a bit handful sometimes and we tend to have heated arguments, but regardless of our differences on what we hold, you will always be my beloved sibling.*
10. Keluarga besar S. Bakir di Gelumbang, terima kasih telah memberikan dukungan dan bantuan selama kuliah hingga proses penyelesaian skripsi ini.
11. Seluruh teman seperjuangan angkatan 2018, terutama kelas C Ilmu Hubungan Internasional Kampus UNSRI Indralaya atas memori manis sepanjang masa perkuliahan.
12. Sahabat seperjuangan penulis 'Telechubbies' yaitu Indah Purnama Sari dan Yuliana Simanuhuruk, teman untuk berbagi suka dan duka. Terima kasih telah mewarnai kehidupan penulis sepanjang masa kuliah dan hingga detik ini. Penulis belajar banyak dari mereka. *You guys are the best!*
13. Sahabat semasa sekolah 'WWTVFE', Winnie, Wahyuni, Tiffany, Vero dan Elvina, terima kasih telah mendukung penulis hingga saat ini. Walau kita telah berpencar

untuk meraih mimpi kita masing-masing, penulis bersyukur karena kita masih *keep in touch with each other when we have the time*.

14. Kepada seluruh teman online penulis, baik dari sobat mabar Genshin Impact hingga dari aplikasi lain. *to Rita, Sten, Rohan, Estella, Draffe, Conor, Ardi, Cikal, and other that I couldn't mention here one by one. Thank you so much for being there for me from the start of the pandemic till now, you guys helped me a lot going through my hard times. Thank you so much!*
15. Pengembang game Genshin Impact, miHoYo, yang telah membuat dan meluncurkan game Genshin Impact dan menjadi inspirasi dalam pembuatan skripsi penulis serta mempertemukan dan menghubungkan penulis dengan teman-teman online dari berbagai negara melalui game ini.
16. Bubu, kucing oren penulis yang pemalas tapi lucu parasnya, karena telah menjadi motivasi besar untuk menyelesaikan skripsi agar dapat memeluknya kembali.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh untuk dapat dikatakan sempurna karena keterbatasan kemampuan dari penulis. Oleh karena itu, penulis memohon maaf apabila masih banyak ditemukannya kekurangan dan bersedia menerima kritikan yang membangun. Harapan sebagai penulis, skripsi ini dapat memberi manfaat dan berguna bagi para penulis dan pembaca untuk penelitian yang akan datang.

Palembang, 28 Oktober 2023

Fiyya Natasha Karenena
NIM. 07041181823003

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1. Manfaat Teoritis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Penelitian Terdahulu.....	8
2.2. Kerangka Konseptual	11
2.2.1. <i>Soft power</i>	11
2.2.2. Representasi	13
2.3. Kerangka Pemikiran	17
2.4. Argumentasi Utama.....	18
BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
3.1. Desain Penelitian	20
3.2. Definisi Konsep.....	21
3.2.1. <i>Power</i> atau <i>Kekuasaan</i>	21
3.2.2. Representasi	22

3.2.3.	Budaya.....	23
3.2.4.	Media <i>Video Game</i>	24
3.3.	Fokus Penelitian	26
3.4.	Unit Analisis.....	27
3.5.	Jenis dan Sumber Data	28
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	28
3.7.	Teknik Keabsahan Data.....	29
3.8.	Teknik Analisis Data	30
BAB IV	31
GAMBARAN UMUM PENELITIAN	31
4.1.	Video Game Genshin Impact	31
4.1.1.	Liyue	35
4.2.	Politik Luar Negeri Tiongkok	39
BAB V	44
HASIL DAN PEMBAHASAN	44
5.1.	Representasi Reflektif	44
5.1.1.	Kuliner.....	45
5.1.2.	Objek keagamaan (Dupa dan Pedupaan).....	52
5.1.3.	Arsitektur Bangunan	55
5.1.4.	Patung (Stone Lion)	58
5.1.5.	Objek Dekorasi (<i>Lanterns/lampion</i>).....	60
5.1.6.	Perayaan atau Festival (<i>Lantern Rite Festival</i>)	62
5.1.7.	Seni Pertunjukan (Liyue Opera, <i>Tea House</i> dan <i>Storytelling</i>)	65
5.2.	Representasi Intensional.....	68
5.2.1.	Mata Uang “Mora”	69
5.2.2.	<i>Talent Books</i> Liyue.....	70
5.2.3.	Deskripsi Geografi Wilayah Liyue Harbor	72
5.3.	Representasi Konstruksional	73
5.3.1.	Nilai-nilai Masyarakat.....	74
5.3.2.	Politik Ekonomi Negara	78
5.4.	<i>Soft Power</i> Tiongkok dan Game Genshin Impact	84
5.4.1.	Hubungan Tiongkok dan Industri Game	84
5.4.2.	Tiongkok dan Genshin Impact	86
5.4.3.	Kontribusi Genshin Impact dalam <i>Soft Power</i> Tiongkok	88

BAB VI	94
PENUTUP	94
6.1. Kesimpulan.....	94
6.2. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Mobilisasi <i>Soft Power</i>	13
Tabel 3.1 Fokus Penelitian	26
Tabel 5.1 Representasi Objek Kuliner Tiongkok di Genshin Impact	46
Tabel 5.2 Viewpoints Liyue Harbor dalam Arsip Geografi Genshin Impact	72
Tabel 5.3 Analisis Representasi Nilai Masyarakat Liyue	75
Tabel 5.4 Analisis Representasi Politik Ekonomi Liyue	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran	18
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Teyvat (per-Januari 2023)	5
Gambar 1.2 Liyue Harbor Saat Festival Lantern Rite	5
Gambar 4.1 <i>Wish Banners</i> dalam Genshin Impact	33
Gambar 4.2 Interaksi Pemain Melalui Fitur Co-Op di Genshin Impact	34
Gambar 4.3 Peta Wilayah Liyue (per-September 2023)	37
Gambar 4.4 Liyue Harbour	39
Gambar 5.1 Pedupaan di Yiyang Temple	52
Gambar 5.2 Meja persembahan di Kuil Pervases	53
Gambar 5.3 Pedupaan di Forbidden City, Tiongkok	54
Gambar 5.4 Meja Persembahan kepada Guan Gong	54
Gambar 5.5 Bangunan di Liyue Harbor	55
Gambar 5.6 Model Awal dan Referensi Pembuatan Wangshu Inn	57
Gambar 5.7 Stone Lions di Ministry of Civil Affairs, Liyue Harbor	58
Gambar 5.8 Guardian Lion di Summer Palace, Tiongkok	59
Gambar 5.9 Lanterns di Liyue	60
Gambar 5.10 Dekorasi Lampion di Kota Kuno Xi'an, Tiongkok	61
Gambar 5.11 Hayue Tea house dan Third-Round Knockout di Liyue	66
Gambar 5.12 Changdu Teahouse	66
Gambar 5.13 Behind the Scenes Pembuatan Karakter Yun Jin	67
Gambar 5.14 Mora	69
Gambar 5.15 Talent Books Liyue	71
Gambar 5.16 Dialog Chaonan dan Buku Jurnal Roald sang Petualang	75
Gambar 5.17 Simbol Liyue	76
Gambar 5.18 Percakapan Cai Le	78
Gambar 5.19 Dialog percakapan Ivanovich	75
Gambar 5.20 Percakapan Zhongli Tentang Dewa Inazuma dan Sumeru	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 List of Key National Cultural Export Projects for the Year 2021-2022	109
Lampiran 2 Publikasi Youtube Genshin Impact	110
Lampiran 3 Company Law of the People's Republic of China	111

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hubungan internasional merupakan suatu studi yang mempelajari interaksi antar aktor negara dengan negara lain serta aktor non negara dengan tujuan untuk memahami kenapa dapat terjadinya perang dan perdamaian, alur kekuatan yang berjalan dalam sistem global hingga memahami perubahan dari aktor *state* dan *non-state* dalam pembuatan keputusan ataupun kebijakan. Secara tradisional, ilmu hubungan internasional berhubungan dengan diplomasi, aliansi perpolitikan dan kontrol senjata di mana secara garis besar akan berkaitan dengan kekuasaan atau *power* suatu negara. Akan tetapi dengan betapa kompleksnya dunia dan masyarakat yang terus berevolusi, kajian dari hubungan internasional akan ikut berkembang.

Pembahasan mengenai *power* atau kekuasaan tidak akan luput dari garapan ilmu hubungan internasional. Dengan bagaimana negara menjadi aktor yang sering ditemukan pada analisis dan penelitian-penelitian hubungan internasional. Dalam rangka menjaga dan mempertahankan eksistensi sebuah negara, maka mereka akan terus berkompetisi dalam dunia serta sistem internasional dan mengembangkan *power* mereka. Kekuasaan atau *power* dalam hubungan internasional dapat digambarkan sebagai suatu kemampuan, sumber daya dan pengaruh sebuah negara dalam lingkup internasional. Konsep ini dibagi menjadi dua yaitu *hard power* dan *soft power*. *Hard power* akan identik dengan menggunakan militer dan bersifat konfrontatif sedangkan *soft power* menggunakan kekuatan budaya dan ekonomi dimana ini lebih bersifat persuasif. Dewasa ini, *soft power* lebih banyak digunakan dan

menjadi perangkat pertama sebelum berakhir pada penggunaan *hard power* dalam dunia perpolitikan dan penyelesaian isu saat ini.

Di negara bagian Asia, *Soft power* yang dianggap sukses salah satunya adalah *soft power* Jepang dengan budaya dan pemerintahan yang aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan humaniter, perubahan iklim, dan lainnya. Akan tetapi *pop culture* mereka seperti anime, manga, cosplay, J-pop hingga *video game* mendapati sorotan lebih dalam kontribusi *soft power* Jepang dimana dapat mempengaruhi pola pikir konsumen dalam memandang Jepang sebagai negara. *Pop culture* atau budaya populer mengubah Jepang dari *economic power* menjadi *cultural power* (Deb, 2017). Selain Jepang, Korea Selatan juga sukses dalam *soft power* yang menggunakan budaya mereka melalui *hallyu*, “*Korean Wave*”, seperti K-drama dan Kpop-nya. Akan tetapi, Tiongkok yang merupakan tetangga dari kedua negara tersebut, tidak mendapatkan sorotan pada budaya mereka walaupun mereka telah banyak investasi untuk membangun *soft power* mereka (The Guardian, 2022).

Tiongkok memiliki potensi yang besar dalam memasarkan kebudayaan mereka yang kaya, autentik dan bersejarah. Akan tetapi, Tiongkok masih sulit untuk menggunakan kekayaan dalam hal budaya dan mempromosikannya sebagai sumber dari *soft power* mereka seperti dari negara tetangganya yaitu Jepang dan Korea Selatan. Masalah dari *soft power* Tiongkok diduga berada pada sistem perpolitikan dan organisasi sosialis mereka yang dimana karena ideologi yang mereka pegang, terutama dalam kepemimpinan Xi Jinping memonitor, membatasi dan berusaha untuk membentuk media sosial. Inilah yang membuat segala bentuk dari promosi kebudayaan sebagai *soft power* yang berasal dari Tiongkok dianggap sebagai propaganda hingga menutupi unsur ‘*attractiveness*’ dari budaya Tiongkok (Raby, 2019). Tidak hanya itu, Selama masa pandemi, citra dari negara tirai bambu ini menurun dimata dunia karena pandemi dimulai dengan penyebaran virus COVID-19. Pada

awal tahun 2020, virus Covid-19 mulai menyebar secara global menciptakan ketakutan, kecemasan dan kemarahan yang membawa media mulai menyebarkan teori konspirasi, *misinformation*, hingga ajang untuk saling menyalahkan (Seneviratne, 2021).

Pada tahun 2020 ditengah tingginya angka Covid-19, muncul sebuah *game* yang berasal dari Tiongkok dan berhasil mendapatkan perhatian serta popularitas dengan menarik kurang lebih 60 juta pemain dari seluruh dunia dengan kurun waktu singkat setelah *game* dirilis (Yuanyuan, 2022). *Game* tersebut adalah Genshin Impact. Genshin Impact dirilis secara global pada tanggal 28 September 2020 oleh miHoYo Co., Ltd (telah *rebranding* dengan nama HoYoverse) yang dimana perusahaannya berpusat di Shanghai, Tiongkok dan dapat dijalankan menggunakan berbagai perangkat seperti PS4, iOS, Android dan PC. *Game* ini menawarkan konten *game* eksplorasi atau penjelajahan *open-world* dengan alur cerita perjalanan kita sebagai seorang *traveler* atau pengembara dari dunia lain untuk mencari saudara kembar kita yang hilang di dunia Teyvat yang penuh dengan misteri. Selain itu mereka juga menawarkan pengalaman bermain dengan visual grafis yang nyata dan musik dalam *game* yang berkualitas dimana dimainkan oleh orkestra ternama seperti London Philharmonic Orchestra dan Shanghai Symphony Orchestra. Desain karakter anime dan area dalam *game* ini mengambil inspirasi di beberapa negara dan budaya yang ada di dunia dengan karakteristik dan latar belakang kisah yang berbeda-beda.

Genshin Impact menjadi salah satu *game* yang populer dalam kurun waktu singkat yang dapat memenangkan penghargaan *Game of the Year* di *google playstore* dan *apple store* pada akhir tahun 2020. Pada 2021 Genshin Impact berhasil mendapatkan penghargaan lagi dari *The Game Awards* sebagai *Best Mobile Game* (The Game Awards, 2021). Seminggu pertama setelah *game* ini diluncurkan, diperkirakan telah diunduh sebanyak 23 juta kali. Tahun 2022, terdapat sekitar 59juta pemain yang aktif perbualannya. Perkiraan

total pemain terbanyak *game* Genshin Impact berdasarkan negara dipegang oleh Tiongkok menduduki posisi pertama dengan 31.6% dari total pemain, dan diikuti dengan Amerika Serikat 21.7%, dan Jepang 21% (Milakovic, 2022). Pada tahun pertamanya, Genshin Impact diperkirakan telah menghasilkan 2 miliar dolar dan sekitar 577 juta dolarnya dari pemain asal Tiongkok (Baggs, 2021). Membuat Genshin Impact salah satu *game* yang dapat bersaing dengan perusahaan *game* global.

Pada situs resmi miHoYo pada tahun 2021 Agustus menyebarkan bahwa Genshin Impact masuk menjadi *National Key Cultural Exports project 2021-2022* beserta dengan perusahaan miHoYo yang terpilih kembali sebagai *Key National Cultural Exports Enterprise 2021-2022* untuk Tiongkok (miHoYo, 2021). Dengan terpilihnya Genshin Impact ini, Tiongkok berharap dapat mendorong dan mengembangkan pasar internasional dan ekspor budaya negara dengan adanya dukungan kebijakan nasional Tiongkok kepada Genshin Impact. *Game* ini juga memenangkan posisi pertama pada penghargaan *National IP (Intellectual Property) of 2021* yang diselenggarakan oleh *the Copyright Administration of the Ministry of Propaganda*, dengan hasil 1.58 juta suara (Liu Y. , 2022).

Genshin Impact yang mengambil tema penjelajahan, memiliki peta yang menunjukkan daerah-daerah yang ada dalam dunia Teyvat. Diketahui dari video yang dipublikasikan di akun YouTube Genshin Impact mengenai alur cerita mereka, akan terdapat tujuh wilayah negara yang dapat dijelajahi yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan dan Snezhnaya (Genshin Impact, 2020). Setiap negara yang ada di *game* ini mengambil inspirasi kebudayaan dari negara yang ada di dunia seperti Mondstadt dari Jerman, Liyue dari Tiongkok, Inazuma dari Jepang, dan Sumeru dari campuran negara yang ada pada kawasan Asia Barat Daya/Afrika Utara (Anna C, 2022).

Gambar 1.1 Peta Teyvat (per-Januari 2023)



(Sumber: [genshin-impact.fandom.com/Genshin Impact Wiki](https://genshin-impact.fandom.com/Genshin%20Impact%20Wiki))

Liyue dalam Genshin Impact mengambil inspirasi budaya dan beberapa lokasi wisata yang ada di Tiongkok. Mulai dari arsitektur bangunan tradisional, nama karakter dan pakaian, makanan, hingga geografi dari Liyue mengambil inspirasi dari Tiongkok. Pusat dari Liyue berada di Liyue Harbour yang merupakan tempat perdagangan maritim. Dalam situs resmi Genshin Impact, Liyue Harbour dideskripsikan sebagai pelabuhan perdagangan terbesar di Teyvat dengan alur keluar masuk barang dagang yang jauh lebih besar dari pelabuhan negara lain yang ada di Teyvat. Terdapat pula Festival yang berlangsung setahun sekali di Liyue yaitu festival Lantern Rite dan menjadi perayaan besar bagi Liyue. Biasanya perayaan Lantern Rite di Genshin Impact sama dengan bulan perayaan *Chinese New Year* (Genshin Impact, 2022).

Gambar 1.2 Liyue Harbor Saat Festival Lantern Rite



(Sumber: Dokumentasi Pribadi (Screenshot dalam game))

Jika dibandingkan dengan wilayah negara virtual yang lain dalam Genshin Impact, Liyue mendapatkan perlakuan atau *treatment* yang lebih spesial dengan detail tradisi, budaya, geografis, sejarah, hingga mitos dari Tiongkok. Uniknya lagi, mata uang yang digunakan secara universal oleh seluruh negara dalam Teyvat menggunakan mata uang yang berasal dari Liyue dinamakan Mora. Liyue digambarkan sebagai negara yang makmur dan sejahtera dengan kekuatan negara yang stabil baik dalam sisi ekonomi, sosial hingga keamanan.

Melihat kesuksesan *game* Genshin Impact dan Tiongkok yang memasukkan ini beserta perusahaannya dalam proyek ekspor kebudayaan mereka, hingga penggambaran Liyue dalam merepresentasikan Tiongkok membuat peneliti tertarik untuk mendalami perkembangan *soft power* Tiongkok dan menganalisis bagaimana *game* Genshin Impact dapat mempromosikan budaya Tiongkok dan menjadi *soft power*. Peneliti berusaha untuk mendalami lebih jauh dan mencoba melihat di luar dari tujuan *soft power* untuk ekspor kebudayaan terdapat interpretasi atau maksud lain dari penggambaran Liyue untuk merepresentasikan Tiongkok melalui simbol-simbol yang ada di dalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan suatu pokok permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu: **“Bagaimana Game Genshin Impact menjadi suatu *Soft power* Tiongkok melalui Representasi Budaya?”**

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai pengetahuan dari perkembangan hingga mempelajari lebih dalam mengenai *soft power* dan memahami apa dan bagaimana

Genshin Impact dapat menjadi *soft power* Tiongkok dengan menggunakan analisis representasi budaya dari negara Tiongkok dalam *game* Genshin Impact.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah agar dapat menjadi salah satu sumbangan atau kontribusi dalam pengembangan serta peningkatan kualitas pembelajaran pada Ilmu Hubungan Internasional, terutama dalam pembahasan *Soft power* melalui studi budaya dan media, terutama dalam *video game* sebagai media.

1.4.2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menggunakan kesempatan ini untuk memahami lebih dalam serta mengasah kemampuan peneliti dalam pengaplikasian konsep *Soft power* dan Representasi hingga dapat menambah wawasan, baik penulis maupun pembaca, mengenai *soft power* dan representasi dalam media, terutama dalam kajian wilayah Tiongkok.

DAFTAR PUSTAKA

- Acosta, A. (2012, April 5). *REPRESENTATION, MEANING, AND LANGUAGE*. Dipetik Januari 11, 2023, dari www.alisaacosta.com: <https://alisaacosta.com/2012/04/05/representation-meaning-and-language/>
- Ahmad, M. (2020). Deconstructing bond of signifier & signified: a corpus-based study of variation in meaning. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture*, 6(4), 76-87.
- Akbar, F., & Bevaola Kusumasari. (2021). Making public policy fun: How Political Aspects and Policy Issues are Found in Video Games. *Policy Futures in Education*, 20(5), 646-660. doi:10.1177/14782103211033071
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Al-I'lam; Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 95.
- Alfari, S. (2017, November 8). *Arsitektur Tradisional Cina*. Dipetik Oktober 1, 2023, dari www.arsitag.com: <https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-cina>
- Anna C. (2022, Juli 5). *very Region in Genshin Impact Explained*. Dipetik Januari 19, 2023, dari www.gamerant.com: <https://gamerant.com/genshin-impact-world-regions-teyvot-sumeru-fontaine/>
- Ardan, F. (2021, Desember 3). *Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media*. Dipetik Januari 25, 2023, dari www.mediaindonesia.com: <https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>
- Ayomi, P. N. (2021). GOSIP, HOAKS, DAN PEREMPUAN: REPRESENTASI DAN RESEPSI KHALAYAK TERHADAP FILM PENDEK "TITIK". *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 53.
- Baggs, M. (2021, September 30). *Genshin Impact earns \$2 billion after 'unheard of' success in first year*. Dipetik September 29, 2022, dari www.bbc.com: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-58707297>
- Bass, T. (2020, Oktober 23). *Genshin Impact: Real World Locations That Inspired Mondstadt And Liyue*. Dipetik September 8, 2023, dari www.theaxo.com: <https://theaxo.com/2020/genshin-impact-real-world-locations/>
- BBC. (2013, September 17). *Is China's non-interference policy sustainable?* Dipetik November 14, 2023, dari www.bbc.com: <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-24100629>
- Bhawsar, K. (2022, Agustus 9). *Shrimp Balls Market Seeking Excellent Growth | Starfish, Kyokuyo, Thai Union Group*. Dipetik September 28, 2023, dari www.linkedin.com: <https://www.linkedin.com/pulse/shrimp-balls-market-seeking-excellent-growth-starfish-krati-bhawsar/>

- Budiarti, I. (2020, Desember 16). *15 Benda Fengshui Pembawa Keberuntungan Bagi Pemiliknya, Mendatangkan Hoki dan Rezeki Berlimpah!* Dipetik Oktober 1, 2023, dari [www.bali.tribunnews.com](https://bali.tribunnews.com/2020/12/16/15-benda-fengshui-pembawa-keberuntungan-bagi-pemiliknya-mendatangkan-hoki-dan-rezeki-berlimpah?page=all#:~:text=Hiolo%20adalah%20gentong%20abu%20tempat%20untuk%20menancarkan%20dupa%20ketika%20sembahyang): <https://bali.tribunnews.com/2020/12/16/15-benda-fengshui-pembawa-keberuntungan-bagi-pemiliknya-mendatangkan-hoki-dan-rezeki-berlimpah?page=all#:~:text=Hiolo%20adalah%20gentong%20abu%20tempat%20untuk%20menancarkan%20dupa%20ketika%20sembahyang>.
- Byrd, M. (2020, Oktober 7). *Genshin Impact's Censorship Includes the Words "Taiwan" and "Hong Kong"*. Dipetik Januari 7, 2024, dari [www.denofgeek.com](https://www.denofgeek.com/games/genshin-impact-censored-words/): <https://www.denofgeek.com/games/genshin-impact-censored-words/>
- Cabestan, J.-P. (2017). China's Institutional Changes in the Foreign and Security Policy Realm Under Xi Jinping: Power Concentration vs. Fragmentation Without Institutionalization. *East Asia*, 34(2), 113-131. doi:10.1007/s12140-017-9271-4
- Cadorniga, C. (. (2022, Februari 16). *'Genshin Impact' Developer miHoYo Has Rebranded as "HoYoverse" as it Seeks to Expand*. Diambil kembali dari [www.distractify.com](https://www.distractify.com/p/why-did-mihoyo-change-to-hoyoverse#:~:text='Genshin%20Impact'%20Developer%20miHoYo%20Has,with%20even%20more%20entertainment%20services): <https://www.distractify.com/p/why-did-mihoyo-change-to-hoyoverse#:~:text='Genshin%20Impact'%20Developer%20miHoYo%20Has,with%20even%20more%20entertainment%20services>.
- Carmy. (2022, April 6). *Fried Shrimp Balls*. Dipetik September 28, 2023, dari [carmyy.com](https://carmyy.com/fried-shrimp-balls/): <https://carmyy.com/fried-shrimp-balls/>
- Carmy. (2022, April 6). *FRIED SHRIMP BALLS*. Dipetik Oktober 5, 2023, dari [www.carmyy.com](https://carmyy.com/fried-shrimp-balls/): <https://carmyy.com/fried-shrimp-balls/>
- China International Travel Service. (2021, September 19). *Steamed Bread in China*. Dipetik September 28, 2023, dari www.cits.net: <https://www.cits.net/china-travel-guide/steamed-bread-in-china.html>
- China Tour Guide. (t.thn.). *Chengdu Tea House*. Dipetik Oktober 13, 2023, dari www.chinatourguide.com: http://www.chinatourguide.com/chengdu/tea_house.html
- Chui, D. (2019, Januari 14). *Chinese Guardian Lion At Summer Palace*. Dipetik Oktober 10, 2023, dari photos.com: <https://photos.com/featured/chinese-guardian-lion-at-summer-palace-daniel-chui.html>
- Chung, J. (2022, April 23). *The Politics in Video Games*. Dipetik Januari 25, 2023, dari [www.ippr-journal.com](https://ippr-journal.com): <https://ippr-journal.com/2022/04/23/the-politics-in-video-games/>
- CLI. (2022, Februari 15). *Chinese Lanterns: Their History and Modern Uses*. Dipetik Oktober 7, 2023, dari [www.studycli.org](https://studycli.org): <https://studycli.org/chinese-culture/chinese-lanterns/#:~:text=Traditionally%2C%20there%20were%20three%20major,colorful%20lanterns%20representing%20various%20motifs>.
- CNN. (2021, Agustus 31). *China bans kids from playing online video games during the week*. Dipetik Januari 17, 2023, dari edition.cnn.com:

<https://edition.cnn.com/2021/08/31/tech/china-ban-video-games-minor-intl-hnk/index.html>

- Co., H. &. (2018, Februari 21). *Happy New Year in Wushing Temple, Taiwan*. Dipetik Oktober 21, 2023, dari unsplash.com: <https://unsplash.com/photos/red-paper-lanterns-3JFVNo4ukKQ>
- Cultura China. (2019, Oktober 21). *Lions of Fu*. Dipetik Oktober 4, 2023, dari www.culturachina.net: <https://culturachina.net/en/lions-of-fu/amp/>
- Deb, A. (2017, Maret 23). *Beyond pop culture: The multiple facets of Japanese soft power*. Dipetik Januari 17, 2023, dari www.earp.in: <http://earp.in/en/beyond-pop-culture-the-multiple-facets-of-japanese-soft-power/>
- Deuze, M. (2011). Media Life. *Media, Culture & Society*, 33(1), 137-148. doi:10.1177/0163443710386518
- Ding, L. (2016). China's "Two Centenary Goals": Progress and Challenge. *East Asian Policy*, 79-93.
- Ding-yi, C. (2011). On the aesthetic function of Ancient Chinese Teahouses. *Journal of Tea*.
- Donaldson, A. (2018, Februari). *The value of cultural relations*. Dipetik Oktober 25, 2023, dari www.britishcouncil.org: <https://www.britishcouncil.org/research-insight/value-cultural-relations#:~:text=The%20term%20%27cultural%20relations%27%20refers,agreed%20definition%20of%20cultural%20relations.>
- Dong, H., Huang, A., Iwaoka, G., Kim, Y., & Shin, J. (2022). *Cultural Exports and Soft Power Diplomacy in East Asia*. Pennsylvania: The Lauder Institute.
- Elaine. (2023, Februari 25). *CHINESE ALMOND TOFU (ALMOND JELLY)*. Dipetik September 29, 2023, dari www.chinasichuanfood.com: <https://www.chinasichuanfood.com/chinese-almond-tofualmond-jelly/>
- Fiddler, C. (2021, Februari 3). *The 3 Pillars of Chinese Foreign Policy: The State, the Party, the People*. Dipetik November 13, 2023, dari thediplomat.com: <https://thediplomat.com/2021/02/the-3-pillars-of-chinese-foreign-policy-the-state-the-party-the-people/>
- Fobby Foody. (2017, Agustus 13). *Sticky Date Wotou | 糯米枣窝头*. Dipetik September 28, 2023, dari www.fobbyfoody.com: <http://www.fobbyfoody.com/recipes/2017/wotou>
- Ge, H., & Zhao, G. (2016). The Origin and Development of Teahouse Culture. *Proceedings of the 2016 2nd International Conference on Economy, Management, Law and Education* (hal. 552-555). Atlantis Press. doi:10.2991/emle-16.2017.127
- Genhsin Impact. (2022, Februari 13). *EXPLORE: Teyvat*. Dipetik Januari 19, 2023, dari www.genhsin.hoyoverse.com: <https://genhsin.hoyoverse.com/en/map>
- Genhsin Impact. (2020, May 2). *Developer Insight Second Issue - Liyue Chapter 1*. Dipetik Oktober 3, 2023, dari www.genhsin.hoyoverse.com: <https://genhsin.hoyoverse.com/en/news/detail/103681>

- Genshin Impact. (2020, Oktober 22). *Genshin Impact Photos at the Famous Huanglong National Park*. Dipetik Oktober 23, 2023, dari www.genshin.hoyoverse.com: <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/detail/103740>
- Genshin Impact. (2020, September 28). *Teyvat Chapter Storyline Preview: Travail / Genshin Impact (Contains spoilers) [Video]*. Diambil kembali dari YouTube: <https://youtu.be/TAIKhARUcoY>
- Genshin Impact. (2022, Oktober 9). *Gourmet Tour: "Liyue's Cuisine Collection" Issue No. 1*. Dipetik September 28, 2023, dari YouTube: <https://youtu.be/CwHoKErDdDU?si=JFntHHmdn8y-7G7a>
- Genshin Impact. (2022, November 22). *Gourmet Tour: "Liyue Cuisine Collection" Issue No. 2*. Dipetik September 28, 2023, dari YouTube: <https://youtu.be/X5Dd78jiSi8?si=1XnvWskQjbJErE39>
- Genshin Impact. (2022, Oktober 9). *Liyue's Cuisine Collection | Genshin Impact*. Dipetik Oktober 27, 2023, dari YouTube: https://youtube.com/playlist?list=PLqWr7dyJNgLKKHue5UOEEdwdn7jqZnp09H&si=RLpdJEXQjkiDs_j_F
- Genshin Impact. (2022, Januari 14). *The World of Opera: A Behind the Scenes Look at the Creation of Yun Jin | Genshin Impact*. Dipetik Oktober 15, 2023, dari YouTube: <https://youtu.be/thdCksamSog?si=f5sv95UWWdM7SjIE>
- Genshin Impact. (2023, Februari 21). *Gourmet Tour: "Liyue's Cuisine Collection" Issue No. 3*. Dipetik September 28, 2023, dari YouTube: <https://youtu.be/W2Urt7SZeUE?si=kDczP23JmhIQfgET>
- Genshin Impact. (2023, April 17). *Gourmet Tour: "Liyue's Cuisine Collection" Issue No. 4*. Dipetik September 29, 2023, dari YouTube: <https://youtu.be/7qezFgPWWpg?si=BUKw0B0QKHma7YZw>
- Genshin Impact Wiki. (2020, Oktober 13). *Element*. Dipetik September 10, 2023, dari www.genshin-impact.fandom.com: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Element>
- Genshin Impact Wiki. (2020, Oktober 13). *Liyue*. Diambil kembali dari www.genshin-impact.fandom.com: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Liyue>
- Genshin Impact Wiki. (2020, Oktober 13). *Teyvat*. Dipetik Februari 17, 2023, dari www.genshin-impact.fandom.com: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Teyvat>
- Genshin Impact Wiki. (2020, Oktober 21). *The Crux*. Dipetik November 16, 2023, dari genshin-impact.fandom.com: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/The_Crux
- Genshin Impact Wiki. (2020, Oktober 13). *Yiyan Temple*. Dipetik September 30, 2023, dari www.genshin-impact.fandom.com: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Yiyan_Temple

- Genshin Impact Wiki. (2021, Februari 10). *Lantern Rite Festival*. Diambil kembali dari [www.genshin-impact.fandom.com: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lantern_Rite_Festival#cite_note-jiangzhou-1](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lantern_Rite_Festival#cite_note-jiangzhou-1)
- Genshin Impact Wiki. (2021, May 28). *Watatsumi Island*. Dipetik November 15, 2023, dari [genshin-impact.fandom.com: https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Watatsumi_Island](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Watatsumi_Island)
- Gomichon, M. (2013, Maret 8). *Joseph Nye on Soft Power*. Dipetik Oktober 1, 2022, dari [www.e-ir.info: https://www.e-ir.info/2013/03/08/joseph-nye-on-soft-power/](https://www.e-ir.info/2013/03/08/joseph-nye-on-soft-power/)
- Graham, I. (2020, April 1). *Chinese Censer – Incense Burner History*. Dipetik Oktober 1, 2023, dari [www.chineseantiques.co.uk: https://www.chineseantiques.co.uk/chinese-censer-incense-burner-history/](https://www.chineseantiques.co.uk/chinese-censer-incense-burner-history/)
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Gwynn, M. A. (2019). Structural Power and International Regimes. *Journal of Political Power*, 200-223.
- Haldane, M. (2021, November 19). *Explainer | China vs video games: why Beijing stopped short of a gaming ban, keeping Tencent and NetEase growing amid crackdown*. Dipetik Januari 17, 2023, dari [www.scmp.com: https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3156540/china-vs-video-games-why-beijing-stopped-short-gaming-ban-keeping](https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3156540/china-vs-video-games-why-beijing-stopped-short-gaming-ban-keeping)
- HALL, S. (1997). *REPRESENTATION: CULTURAL REPRESENTATIONS AND SIGNIFYING PRACTICES*. London: SAGE Publication Ltd. Dipetik Januari 10, 2023
- Hamiarz, D. (2022, Februari 10). *Co-Op Genshin Impact: Cara Membuka hingga Tips saat Co-Op*. Dipetik September 14, 2023, dari [www.hybrid.co.id: https://hybrid.co.id/post/co-op-genshin-impact](https://hybrid.co.id/post/co-op-genshin-impact)
- Han, Y.-Q., Won-Jun Jeong, Gi-Sung Oh, Seok Hee Oh, & Taeg-Keun Whangbo. (2023). Using LDA Topic Modeling to Understand Regrowth Factors of the Chinese Gaming Industry in the COVID-19 Era: Current Situation, Future and Predicament. *Journal of Web Engineering*, 22, 433-464.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, . . . Ria Rahmatul Istiqomah. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hermayanthi, G. B. (2021). Representasi Kekerasan Pada Anak Dalam Film Miss Baek (Analisis Representasi Stuart Hall). *Skripsi*. Yogyakarta: UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA.
- Hestad, B. (2020, Oktober 9). *Who Exactly is Genshin Impact Developer miHoYo?* Dipetik September 14, 2023, dari [www.gamezo.gg: https://gamezo.gg/who-exactly-is-genshin-impact-developer-mihoyo/](https://gamezo.gg/who-exactly-is-genshin-impact-developer-mihoyo/)

- Holmes, O. (2021, Juli 15). *No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world*. Dipetik Januari 6, 2024, dari [www.theguardian.com: https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard](https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard)
- HoYoverse. (2022, Februari 14). *Presenting the New Brand HoYoverse: Aiming to Provide Global Players With an Immersive Virtual World Experience*. Diambil kembali dari www.hoyoverse.com: <https://www.hoyoverse.com/en-us/news/101566>
- Huguet, M. (2016, Desember 31). *Censer in Forbidden City*. Dipetik Oktober 7, 2023, dari www.flickr.com: <https://www.flickr.com/photos/mhrbcn/31635038780/>
- Hutasuhut, M. L. (2009). LANGUAGE, CULTURE AND SOCIETY: A THEORETICAL ANALYSIS OF STUART HALL'S REPRESENTATION AND SIGNIFYING PRACTICES. -, 3, 6.
- Jie, L. (2015). *Teahouses and the Tea Art: A Study on the Current Trend of Tea Culture in China and the Changes in Tea Drinking Tradition*. Master's Thesis: University of Oslo.
- Josrin, S. (2022, November 2). *Easy Almond Tofu Recipe (Silky Soft Texture Guaranteed)*. Dipetik Oktober 6, 2023, dari www.honestfoodtalks.com: <https://www.honestfoodtalks.com/almond-tofu-recipe/>
- Judy. (2015, November 4). *YAN DU XIAN SHANGHAI PORK SOUP W/ BAMBOO & TOFU*. Dipetik Oktober 27, 2023, dari www.thewoksoflife.com: <https://thewoksoflife.com/yan-du-xian/>
- Khairally, E. T. (2022, Desember 6). *Memahami Pengertian Representasi dan Contohnya*. Dipetik Januari 24, 2023, dari www.detik.com: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6446531/memahami-pengertian-representasi-dan-contohnya>
- Kho, K. L. (2009, Maret 12). *Winter Bamboo Warms the Heart*. Dipetik September 28, 2023, dari redcook.net: <https://redcook.net/2009/03/12/last-winter-bamboo/>
- Kusuma, G. W., & Ilma Sawindra Janti. (2022). Representasi Kepercayaan Jepang di Negara Virtual Inazuma dalam Video Game Genshin Impact. *Multikultura Vol. 1, No. 2*, 172-193.
- Lawrence, S. V., & Michael F. Martin . (2013). *Understanding China's Political System*. Congressional Research Service (CRS).
- Li, M. (2009). Soft Power: Nurture Not Nature. Dalam M. Li, *SOFT POWER China's Emerging Strategy in International Politics* (hal. 1-18). Lanham: Lexington Books.
- Liang, J., Ruitong Guo, & Yiqing He. (2022). A Psychological Analysis of the Imagery of Chinese Menshen. *Culture & Psychology*, 28(4), 527-549. doi:10.1177/1354067X221097607
- Light, S. o. (2018, Maret 29). *Guan Gong 3*. Dipetik Oktober 7, 2023, dari www.flickr.com: (<https://www.flickr.com/photos/justaslice/40871919621>)

- Lihua, Z. (2013, November 21). *China's Traditional Cultural Values and National Identity*. Dipetik Oktober 19, 2023, dari www.carnegieendowment.org: <https://carnegieendowment.org/2013/11/21/china-s-traditional-cultural-values-and-national-identity-pub-53613#:~:text=The%20Chinese%20traditional%20cultural%20values,most%20important%20Chinese%20traditional%20value.>
- Lihua, Z. (2013, Januari 15). *China's Traditional Values and Modern Foreign Policy*. Dipetik Oktober 19, 2023, dari www.carnegieendowment.org: <https://carnegieendowment.org/2013/01/15/china-s-traditional-values-and-modern-foreign-policy-pub-50629#:~:text=Traditional%20Chinese%20values%20such%20as,rule%20of%20law%2C%20and%20equality.>
- Liu, J. (2023). Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 13, 165-170. doi:10.54097/ehss.v13i.7888
- Liu, S. (2022, Januari 16). *Genshin Impact Yun Jin Chinese Opera Song Released*. Dipetik Oktober 18, 2023, dari www.siliconera.com: <https://www.siliconera.com/genshin-impact-yun-jin-chinese-opera-song-ep-now-on-spotify/>
- Liu, S. (2022). *Mixing cultures: from mediterranean fishing culture to chinese lanterns*. Master's thesis: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Liu, Y. (2022, September 6). *Chinese Game Genshin Wins No.1 National IP of 2021 with 1.58M Votes*. Dipetik September 29, 2022, dari www.equalocean.com: <https://equalocean.com/news/2022090618858>
- Liuzhou. (2018, Maret 3). *WoWoTou Buns 窝窝头*. Dipetik September 28, 2023, dari www.forums.egullet.org: <https://forums.egullet.org/topic/156330-wowotou-buns-%E7%AA%9D%E7%AA%9D%E5%A4%B4/>
- Livingston, S. (2021, Januari 15). *The New Challenge of Communist Corporate Governance*. Dipetik Januari 7, 2024, dari www.csis.org: <https://www.csis.org/analysis/new-challenge-communist-corporate-governance>
- LONG, D. (2022, November 28). *China Embarks on the New Journey of the Second Centenary Goal By Dingbin LONG, Consul General of China in Perth*. Diambil kembali dari perth.china-consulate.gov.cn: http://perth.china-consulate.gov.cn/eng/notc/202211/t20221128_10981462.htm#:~:text=The%20two-step%20strategic%20plan,strong%2C%20democratic%2C%20culturally%20advanced%2C
- Lunning, J. (2021, Januari 30). *Wishes, banners, pity, and everything to know about Genshin Impact gacha*. Dipetik September 9, 2023, dari www.inverse.com: <https://www.inverse.com/gaming/genshin-impact-gacha-wishes-banners-pity-system>
- Mansbridge, J. (2003). Rethinking Representation. *American Political Science Review*, 97(4), 515.

- Marvellina. (2023, September 14). *EASY CHINESE ALMOND JELLY /ALMOND TOFU WITH FRUIT COCKTAIL*. Dipetik September 29, 2023, dari [www.whattocooktoday.com](https://whattocooktoday.com/almond-tofu.html): <https://whattocooktoday.com/almond-tofu.html>
- McCoy, T. S. (1988). Hegemony, Power, Media: Foucault and Cultural Studies. *COMMUNICATIONS*, 14(3), 71-90. doi:10.1515/comm.1988.14.3.71
- miHoYo. (2021, September 24). *中国共产党上海米哈游网络科技股份有限公司委员会党员大会顺利召开*. Diambil kembali dari www.mihoyo.com: <https://www.mihoyo.com/news/100974>
- miHoYo. (2021, Agustus 4). *米哈游再次入选国家文化出口重点企业 《原神》入选国家文化出口重点项目*. Dipetik Oktober 25, 2022, dari [mihoyo.com](http://www.mihoyo.com): <https://www.mihoyo.com/news/100593>
- Milakovic, H. (2022, March 22). *How Many People Play Genshin Impact?* Dipetik Oktober 1, 2022, dari www.fictionhorizon.com: <https://fictionhorizon.com/how-many-people-play-genshin-impact/>
- Miller, E. (2000). *Continuity and Change in Chinese Storytelling*. Dipetik Oktober 18, 2023, dari www.storytellingandvideoconferencing.com: <https://www.storytellingandvideoconferencing.com/11.html>
- Ministry of Commerce PRC. (2019, Oktober 10). *Company Law of the People's Republic of China*. Dipetik Januari 7, 2024, dari mg.mofcom.gov.cn: <http://mg.mofcom.gov.cn/article/policy/201910/20191002905610.shtml>
- Ministry of Commerce PRC. (2021, Juli 27). *关于公示2021-2022年度国家文化出口重点企业 and 重点项目名单的通知*. Dipetik Oktober 23, 2023, dari www.fms.mofcom.gov.cn: <http://fms.mofcom.gov.cn/article/jingjidongtai/202107/20210703180727.shtml>
- Ministry of Foreign Affairs of the People's Republic of China. (2014, July 1). *Carry Forward the Five Principles of Peaceful Coexistence To Build a Better World Through Win-Win Cooperation*. Dipetik November 14, 2023, dari www.fmprc.gov.cn: https://www.fmprc.gov.cn/mfa_eng/wjdt_665385/zyjh_665391/201407/t20140701_678184.html
- Mishra, S. (2020). *Key Concepts in Intercultural Dialogue: Transnational Media*. Diambil kembali dari www.centerforinterculturaldialogue.org: <https://centerforinterculturaldialogue.files.wordpress.com/2020/01/kc95-transnational-media.pdf>
- Miskimmon, A., Ben O'Loughlin, & Laura Roselle . (2013). *Strategic Narratives: Communication Power and the New World Order*. New York: Routledge.
- Mordor Intelligence Research & Advisory. (2023, July). *Gaming Industry in China Size & Share Analysis - Growth Trends & Forecasts (2024 - 2029)*. Dipetik Januari 6, 2024, dari www.MordorIntelligence.com: <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/chinese-gaming-industry>

- Natividad, S. (2021, May 30). *Genshin Impact: 10 Things You Didn't Know About Liyue*. Dipetik Oktober 30, 2023, dari [www.thegamer.com: https://www.thegamer.com/genshin-impact-liyue-facts-trivia/#liyue-means-lapis-lazuli-in-chinese](https://www.thegamer.com/genshin-impact-liyue-facts-trivia/#liyue-means-lapis-lazuli-in-chinese)
- Nye, J. (2008). Public Diplomacy and Soft Power. *THE ANNALS OF THE AMERICAN ACADEMY*, 95-107.
- Nye, J. S. (2021). Soft power: the evolution of a concept. *Journal of Political Power*, 197-199.
- Obedkov, E. (2022, Oktober 10). *miHoYo honored for promoting Chinese culture and tourism through Genshin Impact*. Dipetik Oktober 25, 2023, dari [www.gameworldobserver.com: https://gameworldobserver.com/2022/10/10/mihoyo-genshin-impact-honored-for-promoting-chinese-culture-tourism](https://gameworldobserver.com/2022/10/10/mihoyo-genshin-impact-honored-for-promoting-chinese-culture-tourism)
- Octaviani, R., & Elma Sutriani. (2019, Februari 11). *ANALISIS DATA DAN PENGECEKAN KEABSAHAN DATA*. Diambil kembali dari INA-Rxiv Papers: <https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>
- Pang, K. (2023, Juli 18). *China's Stone Lions — the Lowdown and Many Photos*. Dipetik Oktober 4, 2023, dari [www.chinahighlights.com: https://www.chinahighlights.com/travelguide/article-stone-lions.htm](https://www.chinahighlights.com/travelguide/article-stone-lions.htm)
- Pang, K. (2023, Agustus 14). *Chinese Architecture*. Dipetik Oktober 1, 2023, dari [www.chinahighlights.com: https://www.chinahighlights.com/travelguide/architecture/](https://www.chinahighlights.com/travelguide/architecture/)
- Paper Lantern Store. (2023, Februari 3). *The History and Cultural Significance of Paper Lanterns*. Dipetik Oktober 7, 2023, dari [www.paperlanternstore.com: https://www.paperlanternstore.com/blogs/articles/the-history-and-cultural-significance-of-paper-lanterns](https://www.paperlanternstore.com/blogs/articles/the-history-and-cultural-significance-of-paper-lanterns)
- Pratnyawan, A. (2022, Januari 6). *Publisher Genshin Impact Ganti Jadi COGNOSPHERE, Ini Penjelasan miHoYo*. Diambil kembali dari [www.hitekno.com: https://www.hitekno.com/games/2022/01/06/171659/publisher-genshin-impact-ganti-jadi-cognosphere-ini-penjelasan-mihoyo](https://www.hitekno.com/games/2022/01/06/171659/publisher-genshin-impact-ganti-jadi-cognosphere-ini-penjelasan-mihoyo)
- Raby, G. (2019, July 17). *The problem with China's soft power: it doesn't have any*. Dipetik Januari 16, 2023, dari [www.afr.com: https://www.afr.com/policy/foreign-affairs/the-problem-with-china-s-soft-power-it-doesn-t-have-any-20190716-p527ld](https://www.afr.com/policy/foreign-affairs/the-problem-with-china-s-soft-power-it-doesn-t-have-any-20190716-p527ld)
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo.
- Raimzhanova, A. (2015, Desember). *POWER IN IR: HARD, SOFT, AND SMART*. Dipetik Februari 15, 2023, dari [www.culturaldiplomacy.org: http://www.culturaldiplomacy.org/academy/content/pdf/participant-papers/2015-12_annual/Power-In-Ir-By-Raimzhanova,-A.pdf](http://www.culturaldiplomacy.org/academy/content/pdf/participant-papers/2015-12_annual/Power-In-Ir-By-Raimzhanova,-A.pdf)
- Refie, M., Abdolreza Alisha, Mohammad Bagher Esfandiari, & Hamid Soleim Souchelm. (2021). Promotion of Soft Power in the Field of International Relations and

- Approaches of the People's Republic of China to the Development. *J Pol Sci Pub Aff*, 9(4), 393.
- Richardson, K. A. (2022, Januari 27). *A BRIEF HISTORY OF THE CHINESE NEW YEAR*. Dipetik Oktober 12, 2023, dari [www.worldtreasures.org: https://worldtreasures.org/blog/a-brief-history-of-the-chinese-new-year](https://worldtreasures.org/blog/a-brief-history-of-the-chinese-new-year)
- S. H., & Hsun-Yun Chang. (2017). Scents, Community, and Incense in Traditional Chinese Religion. *Material Religion*, 13(2), 156-174. doi:10.1080/17432200.2017.1289306
- Saleem, Q.-u.-A., Dr. Farhana Kosar, & Dr. Rani Erum. (2022). CHINA'S ECONOMIC GROWTH: EFFECTS AND CONSEQUENCES ON THE WORLD. *Pakistan Journal of International Affairs*, 1050-1065.
- Saputra, M. D. (2017, Oktober 6). *Definisi Kekuatan: Hard Power dan Soft Power*. Dipetik Ferbruari 15, 2023, dari [www.geotimes.id: https://geotimes.id/opini/definisi-kekuatan-hard-power-dan-soft-power/](https://geotimes.id/opini/definisi-kekuatan-hard-power-dan-soft-power/)
- Seneviratne, K. (2021). Chapter 2 International Media Amidst a Pandemic: COVID-19 Conspiracies, Racism and Politicization . Dalam K. Seneviratne, & S. R., *COVID-19, Racism and Politicization: Media in the Midst of a Pandemic* (hal. 8). Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Shen, Y. (2022, Maret 22). *A taste of spring in China*. Dipetik September 28, 2023, dari [www.cavalierdaily.co: https://www.cavalierdaily.co/article/2022/03/a-taste-of-spring-in-china?ct=content_open&cv=cbox_latest#:~:text=Yanduxian-,Yanduxian%20is%20one%20of%20the%20most%20popular%20spring%20specials%20from,ham%20shank%20and%20fresh%20pork](https://www.cavalierdaily.co/article/2022/03/a-taste-of-spring-in-china?ct=content_open&cv=cbox_latest#:~:text=Yanduxian-,Yanduxian%20is%20one%20of%20the%20most%20popular%20spring%20specials%20from,ham%20shank%20and%20fresh%20pork).
- Singh, J., Meng-Hao Li, Neslihan Kaptanoglu, & Eric Childress. (2022). *SOFT POWER AND CULTURAL RELATIONS APPROACHES IN INTERNATIONAL HERITAGE PROTECTION*. Fairfax Drive: Schar School of Policy and Government George Mason University.
- Singh, Y. (2023, Januari 17). *Genshin Impact: List of locations that actually exist in real-life*. Dipetik September 2023, 2023, dari [www.gamingonphone.com: https://gamingonphone.com/news/genshin-impact-locations-that-actually-exist-in-real-life/](https://gamingonphone.com/news/genshin-impact-locations-that-actually-exist-in-real-life/)
- Siyoto, S., & M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media publishing.
- Škripová, L. (2022). Media Literacy in Digital Games. *Media Literacy and Academic Research*, 131-140.
- Sobari, W. (2023). *TEMPLATE PENULISAN METODE PENELITIAN* . Malang: Inara Publisher.
- Sulisworo, D., Tri Wahyuningsih, & Dikdik Baehaqi Arif. (2012). *Identitas Nasional*. Dipetik Agustus 13, 2023, dari [uad.ac.id: https://eprints.uad.ac.id/9433/1/IDENTITAS%20NASIONAL%20Dwi.pdf](https://eprints.uad.ac.id/9433/1/IDENTITAS%20NASIONAL%20Dwi.pdf)

- Susanto, N. H., Ulfah Nabila, & Muasomah. (2020). CULTURAL IDENTITY, CAPITALIZATION OF EDUCATION, AND PEDAGOGY FOR LIBERATION. *Cendekia*, 18(2), 313-332.
- Tan, Y. (2018, Februari 28). *FRAGRANCE FROM CHINA*. Dipetik Oktober 1, 2023, dari www.asianartnewspaper.com: <https://asianartnewspaper.com/fragrance-from-china/>
- Tang, C. S.-K., Yee Woen Koh, & YiQun Gan. (2017). Addiction to Internet Use, Online Gaming, and Online Social Networking Among Young Adults in China, Singapore, and the United States. *Asia Pacific Journal of Public Health*, 5-8.
- Tassi, P. (2022, Januari 28). 'Genshin Impact' Players Discover Censored Chinese Outfits Are Permanent Story Additions. Dipetik Januari 7, 2024, dari www.forbes.com: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/28/genshin-impact-players-discover-censored-chinese-outfits-are-permanent-story-additions/?sh=5e753ac03e9b>
- The Game Awards. (2021, Desember 9). *Rewind: 2021*. Diambil kembali dari www.thegameawards.com: <https://thegameawards.com/rewind/year-2021>
- The Guardian. (2022, Oktober 28). *The Guardian view on Korean soft power: harder than it looks*. Dipetik Januari 17, 2023, dari www.theguardian.com: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2022/oct/28/the-guardian-view-on-korean-soft-power-harder-than-it-looks#comments>
- Tysara, L. (2021, Januari 27). *Media adalah Alat untuk Menyampaikan Pesan dan Informasi, Ketahui Jenis-Jenisnya*. Dipetik Januari 25, 2023, dari www.liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/4467850/media-adalah-alat-untuk-menyampaikan-pesan-dan-informasi-ketahui-jenis-jenisnya>
- Wen-ying, M., & Liu Xi. (2014). The Influence of Confucius' Moral Standards on Wellbeing of Academics in Higher Education in China in the Context of the Chinese Dream. *Journal of Literature and Art Studies*, 1129-1133.
- White, L., & Leung, D. S.-c. (2015). Wishing you good health, prosperity and happiness: exploring the rituals and traditions of Chinese New Year. *Rituals and Traditional Events in the Modern World*, 78-89. doi:10.4324/9781315886879-13
- Xin, W. (2023, Agustus 11). *Chinese video games expand global reach*. Dipetik Januari 6, 2024, dari investinchina.chinadaily.com.cn: <https://investinchina.chinadaily.com.cn/s/202308/11/WS64d5cbae498ea274927c878a/chinese-video-games-expand-global-reach.html>
- Xinxiang South-Taihang Tourist Resort. (2017, April 10). *Wo Wotou*. Dipetik Oktober 6, 2023, dari en.xxnantaihang.com: <http://en.xxnantaihang.com/wzntx/tsms/ms/2017CJR3LvYyff.shtml>
- Xu, H., Ke Wang, & Young Mi Song. (2018). Chinese outbound tourism and soft power. *Journal of Policy Research in Tourism, Leisure and Events*, 3.
- Yakin, H. S., & Totu, A. (2014). The Semiotic Perspectives of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 155, 4-8.

- Yang , B., Dan Zhao, & Lu Liu. (2021). An Analysis of Hall's Theory of Cultural Identity and Its Application in Flipped Class. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 588, 177-184.
- Yang, L. (2011). ETHNIC TOURISM AND CULTURAL REPRESENTATION. *Annals of Tourism Research*, 38(2), 561–585.
- Ye, S., Ting Kin Ng, Erin Yiqing Lu, & Zewei Ma. (2018). Chinese Proverb Scale: Development and validation of an indigenous measure of Chinese traditional values. *Asian Journal of Social Psychology*, 21, 156–177. Diambil kembali dari <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:150054089>
- Yi. (2012, Januari 29). *ALMOND TOFU (杏仁豆腐)*. Dipetik September 29, 2023, dari [www.yireservation.com](http://yireservation.com): <http://yireservation.com/recipes/almond-tofu/>
- You, W. (2018). The Rise of China with Cultural Soft Power in the Age of Globalization. *Journal of Literature and Art Studies*, 8(5), 763-778.
- Yuanyuan, Z. (2022, September 9). *Genshin Impact is China's most popular global video game, and Chinese food brands can't get enough of it*. Dipetik Januari 17, 2023, dari [www.thechinaproject.com](https://thechinaproject.com): <https://thechinaproject.com/2022/09/09/genshin-impact-is-chinas-most-popular-global-video-game-and-chinese-food-brands-cant-get-enough-of-it/#:~:text=So%20the%20recent%20global%20popularity,model%20and%20multiple%20playable%20characters>.
- Yunfei, T. (2022, September 1). *Bean Curd Without Beans*. Dipetik September 29, 2023, dari www.theworldofchinese.com: <https://www.theworldofchinese.com/2022/09/bean-curd-without-beans/>
- Zhang, Y. (2009). The Discourse of China's Soft Power and Its Discontents. Dalam M. Li, *SOFT POWER : China's emerging strategy in international politics* (hal. 45-60). Lanham: Lexington Books.
- 香儿厨房. (2017, Maret 20). *腌笃鲜 (Pickled and Fresh)*. Dipetik Oktober 4, 2023, dari [www.home.meishichina.com](https://home.meishichina.com): <https://home.meishichina.com/recipe-318578.html>