

**DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI UNSUR
BUDAYA DALAM *GAME GENSHIN IMPACT* PERIODE TAHUN 2020-2021**

MOHAMMAD RIZKY SULISTIO PUTRA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran diplomasi publik Tiongkok terhadap Indonesia yang ditinjau melalui unsur budaya dalam *game Genshin Impact* periode tahun 2020-2021. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menganalisa bagaimana *Genshin Impact* menerapkan unsur budaya di Tiongkok dan bagaimana masyarakat Indonesia merespon upaya diplomasi tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi literatur. Data yang digunakan terdiri dari sumber primer dan sekunder, meliputi buku, dokumen, arsip, jurnal, artikel serta laporan berupa fakta dan literatur lainnya seperti *website* internet yang dapat diakses guna menunjang penelitian ini serta memberikan pemahaman yang lebih luas terhadap topik ini. Hasil penelitian menunjukkan daya tarik dan popularitas *Genshin Impact* yang direspon sangat antusias oleh masyarakat Indonesia. Melalui diplomasi publik dalam *game Genshin Impact* ini, dapat merubah citra buruk Tiongkok menjadi lebih baik di masyarakat Indonesia. Dengan daya tarik yang tinggi tersebut, sehingga meningkatkan antusias tinggi di kalangan pemain *game* di Indonesia sehingga Tiongkok dapat merealisasikan diplomasi publiknya.

Kata Kunci: Diplomasi publik, *Game Genshin Impact*, Tiongkok

***CHINA'S PUBLIC DIPLOMACY TOWARDS INDONESIA THROUGH CULTURAL
ELEMENTS IN THE GENSHIN IMPACT GAME FOR THE PERIOD 2020-2021***

MOHAMMAD RIZKY SULISTIO PUTRA

Abstract

This study aims to analyze the role of China's public diplomacy towards Indonesia as viewed through cultural elements in the Genshin Impact game for the 2020-2021 period. In this study, researchers try to analyze how Genshin Impact applies cultural elements in China and how the Indonesian people respond to these diplomacy efforts. The research method used in this research is a qualitative method using a literature study approach. The data used consists of primary and secondary sources, including books, documents, archives, journals, articles and reports in the form of facts and other literature such as internet websites that can be accessed to support this research and provide a broader understanding of this topic. The results showed the attractiveness and popularity of Genshin Impact which was responded very enthusiastically by the Indonesian people. Through public diplomacy in this Genshin Impact game, it can change the bad image of China for the better in Indonesian society. With this high appeal, it has increased high enthusiasm among game players in Indonesia so that China can realize its public diplomacy.

Keywords: Public Diplomacy, Genshin Impact Game, China