

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 Kesimpulan

Salah satu negara yang memiliki kebudayaan yang berpotensi untuk menjadi *softpower*-nya adalah Tiongkok. Dengan alasan tersebut, Tiongkok berupaya menggunakan aspek budayanya untuk menciptakan kesan baik serta menarik perhatian dari masyarakat internasional. Pada tahun 2014, dalam pidatonya yang berjudul, "*Enhance China's Cultural Soft Power*", Xi Jinping menyampaikan pesan tentang meningkatkan *soft power* budaya Tiongkok dengan cara mempromosikan nilai-nilai modern Tiongkok dan menunjukkan pesona budaya Tiongkok dengan memperluas platform untuk publisitas ke luar negeri, sehingga membuat budaya Tiongkok dikenal melalui komunikasi internasional dan diseminasi. Dalam beberapa tahun terakhir, Tiongkok juga telah menggunakan *e-sports* sebagai alat untuk diplomasi publik, dengan perusahaan seperti Tencent yang membuat konten *e-sports* dan *video game* yang berperan sebagai bagian dari diplomasi budaya Tiongkok. Diperlihatkan pada September 2020, Tiongkok mengadakan *Beijing International Game Conference* (BIGC) yang diawasi langsung oleh Departemen Publisitas Partai Komunis di Beijing, dimana konferensi tersebut dijadikan sebagai media pemerintah Tiongkok dalam memberikan pesan kepada para pengembang *game* untuk mencantumkan nilai-nilai budaya Tiongkok dalam setiap *game online* yang dibuat. Dalam Industri *video game* di Tiongkok, sebelum *game* dikomersialkan diperlukan persetujuan oleh NPPA (*National Press and Publication Administration*) sebagai bentuk upaya pemerintah memastikan *game* tersebut memenuhi standar konten dan kualitas tertentu.

Salah satu *game* yang berhasil menjaga popularitasnya di dunia saat ini adalah *Genshin Impact*. *Genshin Impact* adalah salah satu *game online* yang memiliki genre *Open-world adventure RPG (Role Playing Game)*. *Game* ini diciptakan oleh raksasa perusahaan *video game* dan juga animasi bernama miHoYo yang berbasis di Shanghai, Tiongkok. Perusahaan *game* ini berkomitmen mempromosikan budaya Tionghoa

melalui *game* dan konten hiburan yang dikembangkan. Selain itu, *Genshin Impact* juga termasuk salah satu *game* yang dapat dimainkan bersama oleh satu sampai empat orang secara bersamaan dengan menggunakan *cooperative mode (co-op)*, terdapat sistem *gacha* (sistem di dalam sebuah *game* dimana setiap pemain memiliki kesempatan untuk mendapatkan karakter atau senjata terbatas dengan membuat undian secara *random* dari kumpulan *item* yang telah dikumpulkan), pemain bisa mengumpulkan 69 karakter per Agustus 2023 dan hal inilah yang menjadi salah satu dari daya tarik *game* ini.

Banyaknya kegiatan yang dapat dilakukan di dalam *game Genshin Impact* ini, tidak hanya fokus pada dinamika pertarungannya, jalan cerita yang menarik dan misteri serta *easter-egg* yang menunggu untuk digali oleh para pemainnya membuat *game* ini berhasil mendapatkan banyak penghargaan seperti *Best Game* dan *User Choice Awards* di *Google Play Award 2020 & 2022* dan *The Game Awards 2020 (TGA)* pada kategori *Best Role Playing* dan *Best Mobile Game*. Salah satu kunci dari kesuksesan yang berhasil diraih oleh *Genshin Impact* ini adalah sistem *gacha*-nya, yaitu sebuah mekanisme di mana pemain dapat memperoleh karakter, *item* (barang atau senjata), atau elemen penting lainnya dalam sebuah *video game* melalui pembelian atau penggunaan mata uang dalam permainan untuk membuka kotak atau kapsul yang berisi hadiah acak yang akan meningkatkan kemampuan permainan menjadi lebih cepat. *Game* ini menawarkan pengalaman petualangan bagi pemain pada dunia fantasi-virtual yang bernama *Teyvat*. Salah satu elemen yang sangat khas pada seluruh *game* yang bergenre *RPG* juga terdapat di dalam *game Genshin Impact*, yaitu para pemain diberikan misi dengan tujuan untuk mengenal dan menjelajahi lebih dalam lagi dunia virtual tersebut. Sampai saat ini, HoYoverse telah merilis 5 dari 7 negara di dunia fantasi tersebut, yaitu *Mondstadt*, *Liyue*, *Inazuma*, *Sumeru*, dan *Fontaine*. Salah satu keunikan lain dari *game* ini ialah *Hoyoverse* mengambil inspirasi untuk setiap negara di dalam dunia fantasi ini dari negara-negara di dunia nyata, hal inilah yang menjadi salah satu alasan bagi banyak pemain tertarik untuk mencoba ikut berpetualang di *game* tersebut.

Sejak perilisian *Genshin Impact* pada bulan September 2020, *game* ini telah mendapatkan pencapaian yang luar biasa di pasar global dan berhasil menjadi salah

satu game paling populer di berbagai belahan dunia. Keberhasilan ini tentunya membuka peluang bagi Tiongkok untuk menggunakan *Genshin Impact* sebagai instrumen diplomasi budaya, dengan memberikan gambaran akan kemajuan industri game Tiongkok dan memperkenalkan warisan budaya negaranya kepada dunia internasional. Kesuksesan *Genshin Impact* didorong oleh investasi besar yang dilakukan oleh miHoYo ke dalam operasi *live game*-nya, yang secara konsisten mengeluarkan *event*, fitur, dan karakter baru ke dalam *game*. Pengenalan terhadap karakter baru yang dilakukan setiap bulannya, menghasilkan lonjakan yang signifikan dalam pengeluaran pemain dikarenakan jika pemain ingin mendapatkan karakter tersebut, pemain harus mendapatkannya melalui sistem *gacha*. Berkat pemasaran yang sempurna game ini berhasil memiliki lebih dari 21 juta pengguna terdaftar secara global bahkan sebelum game tersebut dirilis dan menghasilkan rata-rata 5,8 juta US Dollar per hari sejak dirilis. Kemudian, representasi budaya Tiongkok dalam *game Genshin Impact* adalah elemen krusial. Di mana, pentingnya penyajian elemen-elemen budaya dengan cara yang autentik dan mendetail menjadi penekanan, mengingat bahwa adanya stereotip atau klise dapat merugikan usaha diplomasi budaya. Hal ini dikarenakan memasukkan unsur budaya Tiongkok dalam *game* memerlukan keseimbangan dan perencanaan yang matang antara representasi yang autentik dan penerimaan masyarakat global. Tiongkok berusaha mempertahankan esensi budaya tanpa menyingkirkan aspek yang mungkin kontroversial atau memicu ketegangan dengan pemain dari latar belakang budaya yang berbeda.

Dalam *game Genshin Impact*, pemberian budaya dilakukan dengan memperkenalkan banyak kebudayaan di Tiongkok melalui berbagai bentuk. Salah satunya adalah keberadaan negara bernama *Liyue* (璃月), yang merupakan satu dari tujuh *region* yang berada di benua fantasi *Teyvat*. Negara yang menyembah dewa bernama *Rex Lapis*, sang dewa *Geo* (batu) dan juga dewa kontrak ini mengambil inspirasi dari Tiongkok dan nama negaranya memiliki arti “Kota Bulan” dalam bahasa Mandarin (璃月). Selain itu, dicerminkan oleh budaya-budaya yang terdapat di *Liyue* itu sendiri seperti arsitektur, seni-budaya, nama-nama NPC dan karakter *playable*, dan kuliner yang ada sangat kental dengan budaya Tiongkok.

Dalam beberapa tahun terakhir, citra Republik Rakyat Tiongkok menjadi yang kurang baik di mata masyarakat Indonesia. Dilansir dari artikel scmp.com, bahwa salah satu alasan kuat mengapa sentimen anti-Tionghoa sangat melekat di Asia Tenggara adalah karena adanya perang dingin, dimana perang ini terjadi karena perseteruan antara ideologi kapitalisme dan komunisme. Oleh karena itu, melalui popularitas *game Genshin Impact* di Indonesia, Tiongkok dapat memunculkan citra positif dari negaranya di mata publik Indonesia khususnya di kalangan muda. Salah satu cara yang dilakukan dalam *game Genshin Impact* adalah dengan mengutamakan wilayah Liyue dibanding wilayah negara lain. Hal ini dilihat dari atmosfer Tiongkok yang kental, termasuk arsitektur bangunan, pakaian karakter, dan pemandangan alam yang mencerminkan budaya Tiongkok. Selain itu game ini kaya akan elemen kepercayaan serta filosofis yang berasal dari Tiongkok itu sendiri. Salah satunya ialah dengan adanya *event* tahunan yang bertepatan dengan hari raya tahun baru Tiongkok, yang mana *Genshin Impact* juga merayakan festival *Lantern Rite*. Melalui laman *youtube RedFlaim*, dijelaskan bahwa festival ini merupakan perwujudan puncak dari sekian banyak unsur budaya Tiongkok yang terdapat di dalam *game Genshin Impact*. Dengan begitu, membuat kesan untuk para pemain *Genshin Impact* di Indonesia lebih mengetahui dan dapat secara tidak langsung ikut berpartisipasi pada berbagai tradisi perayaan budaya Tiongkok.

Pemain *Genshin Impact* di Indonesia merespons positif tradisi menerbangkan lentera dalam *game*. Menurut seorang informan dari komunitas *Genshin Impact* Indonesia, selama *event* tersebut, para pemain aktif berbagi foto dalam *game* menggunakan fitur kamera. Mereka menerbangkan banyak lentera di Pusat Negara Liyue untuk menciptakan latar yang indah. Respons ini sejalan dengan konsep *Soft Power*, yang menekankan pentingnya kemauan dari penerima dalam mempengaruhi pengaruh positif. Perbedaan yang menonjol dari Liyue ini mendukung tujuan diplomasi publik untuk memperkenalkan kepada masyarakat dan secara tersirat mengajak untuk berwisata ke negara tersebut. Beberapa wilayah dan arsitektur yang menyerupai dan diadaptasi dari Tiongkok dapat meningkatkan pariwisata untuk wilayah-wilayah tersebut. Selain itu, banyaknya kuliner dan beragam acara perayaan yang diadaptasi

dapat meningkatkan kesan hidup di dunia fantasi game, tetapi menyiratkan para pemain untuk mempelajari lebih banyak tentang Tiongkok.

Dengan menggunakan salah satu media hiburan yang paling populer di semua kalangan yakni *video game*, *Genshin Impact* dapat menarik minat para pemainnya tanpa paksaan dan merubah citra buruk negara Tiongkok di mata masyarakat Indonesia. Dengan tingginya antusias pemain *game Genshin Impact* di Indonesia dan rencana jangka panjang perusahaan miHoYo memungkinkan untuk lebih memperbaiki citra Tiongkok di masyarakat Indonesia. Terlebih, dalam menyatakan bahwa *Genshin Impact* telah sepenuhnya mengubah citra Tiongkok di kalangan masyarakat Indonesia melalui game ini tidaklah mudah. Namun, dengan pertimbangan popularitas yang tinggi, antusiasme para pemain di Indonesia, dan rencana jangka panjang yang dimiliki oleh Mihoyo, kemungkinan perubahan tersebut menjadi kenyataan di masa depan tidak bisa diabaikan.

VI. 2 Saran

Untuk memaksimalkan potensi *Genshin Impact* sebagai metode diplomasi publik, Tiongkok dapat mengambil beberapa langkah strategis. Pertama, Tiongkok perlu meningkatkan transparansi dan komunikasi terbuka terkait niat diplomasi budaya melalui permainan ini. Dengan menyampaikan dengan jelas tujuan dan nilai-nilai budaya yang ingin disampaikan kepada masyarakat internasional, Tiongkok dapat membangun kepercayaan dan minat yang lebih besar dari pemain global.

Selanjutnya, sangat penting untuk memastikan representasi budaya dalam *Genshin Impact* bersifat inklusif dan menghormati variasi budaya di seluruh dunia. Kolaborasi erat dengan komunitas lokal di berbagai wilayah dapat membantu memastikan representasi yang akurat dan menerima *feedback* yang konstruktif dari pemain. Tiongkok juga dapat memanfaatkan *Genshin Impact* sebagai alat edukasi budaya, menyajikan informasi mendalam tentang sejarah, seni, dan juga tradisi Tiongkok. Dengan melibatkan elemen pendidikan dalam permainan, Tiongkok dapat meningkatkan pemahaman pemain tentang budaya Tiongkok.

Respons positif terhadap kritik terkait representasi budaya dan perubahan yang mungkin diperlukan menjadi kunci penting. Melibatkan komunitas pemain dalam proses perbaikan tidak hanya menciptakan lingkungan yang terbuka dan inklusif, tetapi juga menunjukkan tanggung jawab terhadap masukan dari pemain global.

Selain itu, Tiongkok dapat memanfaatkan *event* khusus dalam *Genshin Impact* untuk merayakan kebudayaan Tiongkok, memberikan informasi tambahan, dan menyajikan konten eksklusif selama acara tersebut. Hal ini dapat memberikan pengalaman unik kepada pemain dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap kekayaan budaya Tiongkok. Dengan langkah-langkah ini, Tiongkok dapat memanfaatkan *Genshin Impact* secara lebih efektif sebagai alat diplomasi budaya, memperkuat citra positif Tiongkok di mata masyarakat internasional, khususnya di kalangan pemain *game* global.

Popularitas *Genshin Impact* di Indonesia memberikan manfaat besar bagi Tiongkok. Penggunaan unsur budaya dalam permainan ini dapat memperkenalkan nilai-nilai Tiongkok kepada masyarakat Indonesia. Dalam hal ini, konsistensi dari miHoYo sebagai pengembang *Genshin Impact* sangat diperlukan agar tetap menarik bagi pasar game Indonesia. Dukungan penuh dari pemerintah Tiongkok juga menjadi hal yang penting. Dengan demikian, secara perlahan masyarakat Indonesia dapat mengubah persepsi negatif mereka terhadap Tiongkok.