



Judul Skripsi:

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

Diajukan guna Melengkapi dan Memenuhi Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana  
Program Studi Hubungan Internasional

**Mohammad Rizky Sulistio Putra**

**1910412120**



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL  
'VETERAN' JAKARTA**

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

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

**Oleh:**

**Mohammad Rizky Sulistio Putra**

**1910412120**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian**

**Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan  
Internasional**

**Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada**

**Tanggal seperti tertera di bawah ini**

**Jakarta, 7 Januari 2024**

**Pembimbing Utama**



**Laode M Fathun, M.HI**



**Program Studi Hubungan Internasional  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Tahun 2024**

## PERSYARATAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Mohammad Rizky Sulistio Putra  
NIM : 1910412120  
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 20 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Mohammad Rizky Sulistio Putra

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mohammad Rizky Sulistio Putra

NIM : 1910412120

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI UNSUR BUDAYA DALAM *GAME GENSHIN IMPACT* PERIODE TAHUN 2020-2021**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Januari 2024

Yang menyatakan



Mohammad Rizky Sulistio  
Putra

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Mohammad Rizky Sulistio Putra  
NIM : 1910412120  
Program Studi : SI Hubungan Internasional  
Judul Skripsi : **Diplomasi Publik Tiongkok Terhadap Indonesia  
Melalui Unsur Budaya Dalam Game Genshin Impact  
Periode Tahun 2020-2021**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

**Pembimbing**



Laode Muhamad F., S.IP., M.H.I.

**Penguji I**



Dr Asep Kamaluddin.M.Si

**Penguji II**



Jati Satrio, S.IP.MA.

**Ketua Program Studi**



Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 11 Januari 2024

**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***

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul: **“Diplomasi Publik Tiongkok Terhadap Indonesia Melalui Unsur Budaya Dalam *Game Genshin Impact* Periode Tahun 2020-2021.”** yang mana tujuan dari penyusunan penelitian ini ialah guna memenuhi syarat kelulusan serta memperoleh gelar sarjana Program Studi Hubungan Internasional di Universitas Pembangunan Nasional ‘Veteran’ Jakarta.

Penulis sadar bahwa penelitian tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya motivasi dan dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada para pihak yang berjasa bagi penulis. Dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya serta kemudahan dan kelancaran yang sudah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan serta do’a yang tak henti sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan mendapatkan gelar sarjana.
3. Putri Kartika Damayanti selaku orang yang selalu mendukung penulis
4. Bapak Dr. S. Bakti Istiyanto, M.Si. selaku Dekan FISIP UPN ‘Veteran’ Jakarta.
5. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti, S.IP., M.Si. selaku Koordinator Program Studi Hubungan Internasional.
6. Bapak Laode M Fathun, S.IP., M.HI., selaku dosen pembimbing pertama skripsi penulis yang telah membimbing dan banyak memberikan saran serta masukan selama proses penyusunan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta jajaran staff akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan ‘Veteran’ Jakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama penulis duduk di bangku perkuliahan.
8. Diego (RIP), Lazarus (RIP), Fenrir dan Asep *The White* sebagai kucing peliharaan penulis tercinta yang sedari masa sekolah hingga penyusunan skripsi ini selalu menemani dan memberikan semangat serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan tuntas.



9. Achmad Bilal alias Achbil Khumaini Muhammad dan penghuni 'RUBIL' yang mana selama ini menemani penulis dalam mengisi keseharian selagi menyusun skripsi ini hingga selesai.
10. HoYoverse selaku pengembang *game Genshin Impact* dan *Honkai: Star-Rail* yang penulis mainkan setiap harinya guna mengusir rasa bosan, dan yang kemudian penulis jadikan referensi untuk menyelesaikan tugas akhir guna menyelesaikan perkuliahan ini.
11. dr. Yaya Sudiby, Sp.KFR selaku dokter spesialis fisik dan rehabilitasi yang membantu penulis sembuh dari penyakit yang selama ini penulis derita.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	17
I.3 Tujuan Penelitian .....	17
I.4 Manfaat Penelitian.....	18
I.5 Sistematika Penulisan.....	18
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA.....	20
II.1 Konsep dan Teori Penelitian .....	20
II.2 Kerangka Pemikiran.....	27
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
III.1 Objek Penelitian .....	28
III.2 Jenis Penelitian .....	29
III.3 Teknik Pengumpulan Data.....	30
III.4 Sumber Data.....	30
III.5 Teknik Analisis Data .....	31
III.6 Tabel Rencana Waktu.....	32
BAB IV .....	33

GAMBARAN UMUM DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI <i>GAME GENSHIN IMPACT</i> .....	33
IV.1 Tinjauan Video <i>Game</i> Sebagai Metode Diplomasi Tiongkok .....	36
IV.2 Gambaran Umum <i>Game Genshin Impact</i> .....	46
IV. 3 <i>Genshin Impact</i> Sebagai Instrumen Diplomasi Publik.....	56
IV. 4 Tantangan Tiongkok dalam Menjadikan <i>Genshin Impact</i> Sebagai Instrumen Diplomasi Budaya .....	56
BAB V.....	60
DIPLOMASI BUDAYA TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI UNSUR BUDAYA DALAM <i>GAME GENSHIN IMPACT</i> .....	60
V.1 Daya Tarik <i>Game Genshin Impact</i> di Kalangan Anak Muda Indonesia .....	60
V.2 Pengaruh <i>Genshin Impact</i> terhadap citra Tiongkok di Masyarakat Indonesia.	64
BAB VI .....	78
KESIMPULAN DAN SARAN .....	78
VI.1 Kesimpulan .....	78
VI. Saran .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Gambar perbandingan pemandangan di dalam Genshin Impact dan dunia asli.....	40
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Gambar Arsitektur Feiyun Slope .....	44
Gambar 4.2 Taman Nasional Hongyadong, Chongqing .....	44
Gambar 4.3 Jalan Utama Feiyun Slope.....	45
Gambar 4.4 Yuyuan Old Street, Shanghai .....	45
Gambar 4.5 Restoran Yuehai Pavilion.....	46
Gambar 4.6 Yi She Tea House, Shanghai .....	47
Gambar 4.7 Wanmin Restaurant.....	47
Gambar 4.8 Chunxi Plaza Oid Chengdu Inn.....	48
Gambar 4.9 Perbandingan makanan di dalam game dan dunia asli .....	48
Gambar 4.10 Karakter Zhongli.....	49
Gambar 4.11 Karakter Yunjin .....	50
Gambar 4.12 Karakter Shenhe .....	51
Gambar 4.13 Data pendapatan game pada <i>Google Play</i> dan <i>App Store</i> .....	53
Gambar 4.14 Data pendapatan Genshin Impact pada setiap karakternya.....	54
Gambar 5.1 Website Event Genshin Impact .....	55
Gambar 5.2 Cosplayer Pada Acara Hoyofest .....	61
Gambar 5.3 Penjualan Akun Genshin Impact Dalam Waktu Cepat.....	62
Gambar 5.4 Penjualan Akun Genshin Impact Dengan Harga Fantastis .....	62

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset Kepada Bapak Abdurrohim, S.IP., LL.M.....	93
Lampiran 2. Dokumentasi Lokasi Wawancara dengan Narasumber .....	94
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Dengan Narasumber.....	95