



Judul Tugas Akhir Skripsi:

**DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO
GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE
DREAM**

Nama : Achmad Fadillah Moeslem

NIM : 1910412072



**PROGRAM STUDI ILMU HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN
JAKARTA
2023**

**DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO GAME
GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE DREAM
CULTURAL DIPLOMACY THROUGH THE CHARACTER YUN JIN FROM THE
VIDEO GAME GENSIN IMPACT AS AN EFFORT TO REALIZE THE CHINESE
DREAM**

Oleh:

Achmad Fadillah Moeslem

1910412072

SKRIPSI

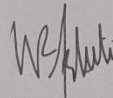
Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada tanggal seperti tertera di bawah ini

Jakarta, 5 Februari 2024

Dosen Pembimbing



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



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
TAHUN 2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Achmad Fadillah Moeslem

NIM : 1910412072

Program Studi : S1 Ilmu Hubungan Internasional

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

Jakarta, 6 Januari 2024



Achmad Fadillah Moeslem

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMS**

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

Nama : Achmad Fadillah Moeslem

NIM : 1910412072

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : S1 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 BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO GAME
GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE DREAM**

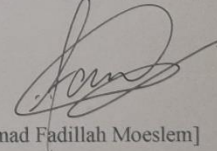
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 23 Januari 2024

Yang menyatakan,



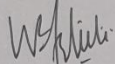
[Achmad Fadillah Moeslem]

PENGESAHAN SKRIPSI

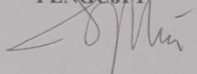
Nama : Achmad Fadillah Moeslem
NIM : 1910412072
Program Studi : S1 Hubungan Internasional
Judul Skripsi : DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO
GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE
DREAM

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.

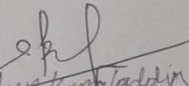
DOSEN PEMBIMBING


Wiwiek Lukman Dwi Astuti, S.I.P., M.Si

PENGUJI 1

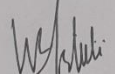

Dr. Sophiana Widiastutie

PENGUJI 2


Dr. Angkarna Adin

KETUA PROGRAM

STUDI


Wiwiek Lukman Dwi Astuti, S.I.P., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 17 Januari 2024

**DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO
GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE
DREAM**

ACHMAD FADILLAH MOESLEM

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana HoYoverse, dengan Yun Jin dalam video game Genshin Impact berkontribusi pada visi Chinese Dream Xi Jinping. Penelitian ini menggunakan konsep soft power, diplomasi publik, diplomasi budaya, dan nation branding. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif untuk menjelaskan diplomasi budaya oleh aktor non-negara dengan studi kasus HoYoverse. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka dan mempelajari dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Chinese Dream yang diinisiasi oleh Xi Jinping cukup berfokus pada kebudayaan Tiongkok sehingga hal tersebut turut mempengaruhi regulasi pada industri video game. HoYoverse, sebagai developer dan publisher Genshin Impact, berkontribusi terhadap Chinese Dream dilakukan melalui diplomasi budaya dimana HoYoverse, melalui Yun Jin, menyebarkan salah satu warisan budaya Tiongkok yaitu Opera Peking. Kesuksesan yang dialami Genshin Impact turut membantu penyebaran Opera Peking ini.

Kata kunci: Chinese dream, Diplomasi Budaya, Genshin Impact, Opera Peking

**CULTURAL DIPLOMACY THROUGH THE CHARACTER YUN JIN FROM
THE VIDEO GAME GENSHIN IMPACT AS AN EFFORT TO REALIZE
THE CHINESE DREAM**

ACHMAD FADILLAH MOESLEM

ABSTRACT

This research aims to find out how HoYoverse, with Yun Jin in the video game Genshin Impact, contributes to Xi Jinping's Chinese Dream vision. This research uses the concepts of soft power, public diplomacy, cultural diplomacy, and national branding. The research method used is descriptive qualitative to explain cultural diplomacy by non-state actors with the HoYoverse case study. The data collection techniques used are library research and studying documentation. The data analysis technique uses the Miles and Huberman method, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions and verification. The research results show that the Chinese Dream initiated by Xi Jinping is quite focused on Chinese culture so that this also influences regulations in the video game industry. HoYoverse, as the developer and publisher of Genshin Impact, contributes to the Chinese Dream through cultural diplomacy where HoYoverse, through Yun Jin, spreads one of China's cultural heritage, namely Peking Opera. The success experienced by Genshin Impact has helped the spread of Peking Opera.

Key words: Chinese dream, cultural diplomacy, Genshin Impact, Peking Opera

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas segala karunia-Nya, proposal skripsi dengan judul **“DIPLOMASI BUDAYA MELALUI KARAKTER YUN JIN DARI VIDEO GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI UPAYA PERWUJUDAN CHINESE DREAM TAHUN 2022”** bisa diselesaikan. Proposal ini disusun demi memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis tentunya mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak dalam penyelesaian proposal skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan terbaiknya kepada penulis.
2. Dekan dan para wakil dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ketua Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
4. Ibu Wiwiek Rukmi Dwi Astuti sebagai dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing akademik penulis
5. Para staf Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
6. Teman-teman dekat penulis (SDOABI mart) yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya serta bersedia menjadi rekan diskusi penulis
7. Semua pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu per satu yang telah banyak berperan dalam penulisan proposal ini

Terakhir, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam pengerjaan dan penyusunan proposal skripsi ini.

Jakarta, 02 Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.5 Sistematika Penulisan	12
BAB II	14
2.1 Teori dan Konsep	14
2.1.1 Soft Power.....	14
2.1.2 Diplomasi Publik.....	16
2.1.3 Diplomasi Budaya.....	18
2.1.4 Nation Branding.....	19
2.2 Kerangka Pemikiran.....	21
BAB III.....	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.2 Jenis Penelitian.....	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.4 Sumber Data.....	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	24
3.6 Tabel Rencana Waktu	25
BAB IV	26
4.1 Xi Jinping Chinese Dream Dan Kebudayaan Tradisional Tiongkok.....	26
4.1.1 Chinese Dream Sebagai Visi Xi Jinping.....	26
4.1.2 Opera Peking Sebagai Nation Brand Dan Instrumen Diplomasi Budaya..	32

4.1.3 Kemunduran Yang Dialami Opera Peking	42
4.2 Regulasi Video Game Di Bawah Kepemimpinan Xi Jinping	46
4.3 HoYoverse Sebagai Aktor Non-negara Mendukung Diplomasi Budaya Tiongkok	48
4.3.1 Genshin Impact dan kebudayaan Tiongkok	48
4.3.2 Analisis Karakter Yun Jin	59
4.3.3 Kontribusi hoyoverse dalam mewujudkan chinese dream	71
BAB V	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
5.2.1 Saran Teoritis	80
5.2.2 Saran Praktis	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Pertunjukan Opera Peking.....	33
Gambar 4. 2 Mei Lanfang	36
Gambar 4. 3 Mei Lanfang saat pertunjukan Opera Peking.....	38
Gambar 4. 4 Pemeran Dan Role.....	60
Gambar 4. 5 Qixing Ezi	61
Gambar 4. 6 Desain Karakter Yun Jin	62
Gambar 4. 7 Lingzi	62
Gambar 4. 8 Yunjian yang digunakan Yun Jin.....	63
Gambar 4. 9 Yunjian	64
Gambar 4. 10 Zhan'ao Zhanqun	64
Gambar 4. 11 Pertunjukan Yun Jin yang diunggah ke YouTube	67
Gambar 4. 12 Xiao Luohao dalam dokumenter singkat mengenai Yun Jin	68
Gambar 4. 13 Google Search Trend untuk chinese opera.....	69
Gambar 4. 14 Karakter bintang lima Shenhe	75
Gambar 4. 15 Event Prosperous Partnership.....	76