

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Chinese Dream, sebagaimana menurut Xi Jinping, merupakan impian yang dimiliki seluruh bangsa, serta setiap individu, dan bahwa semua warga Tiongkok berhak mendapatkan kesempatan bersama untuk menikmati kehidupan yang indah. Makna konkret dari chinese dream tersebut sayangnya tetap dibuat samar, di satu sisi ini membuat warga Tiongkok lebih terinspirasi karena adanya kebebasan terhadap mimpi tersebut, namun di sisi lain ini bisa memicu perdebatan – perdebatan yang kontroversial. Kebijakan Chinese Dream tersebut melahirkan pembentukan citra diri budaya kolektif melalui adaptasi budaya tradisional dan nasional. Meskipun promosi seni dan budaya telah menjadi bagian dari kebijakan internasional Tiongkok sebagai bagian dari inisiatif diplomatiknya sejak tahun 1940an, penekanan pada promosi nilai-nilai nasional menunjukkan pendekatan yang lebih tegas terhadap diplomasi budaya kontemporer.

Sebagai bagian dari Chinese Dream, regulasi industri *video game* Tiongkok juga berubah, dimana di bawah pemerintahan Xi Jinping, *developer* dan *publisher video game* diharuskan memperoleh lisensi dari pemerintah sebelum mereka bisa merilis *video game* buatan mereka. Selain beberapa peraturan berkaitan dengan edukasi dan censorship, para *publisher video game* juga diusahakan harus merilis *video game* buatan mereka di luar Tiongkok dan *video game* mereka juga harus mengandung nilai – nilai dan budaya tradisional Tiongkok. Hal ini lah yang dilakukan oleh HoYoverse selaku *developer* dan *publisher* Genshin Impact dalam mempromosikan Opera Peking di Luar Tiongkok.

Sebagai salah satu Nation Brand yang dimiliki oleh Tiongkok, Opera Peking (dikenal sebagai jingju, atau opera ibu kota di *mainland China*) adalah salah satu dari lebih dari tiga ratus jenis opera tradisional Tiongkok, dan mungkin yang paling

terkenal. Empat jenis opera Tiongkok sekarang tertulis dalam “*Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*” dari UNESCO. Opera Peking ditambahkan ke daftar ini pada tahun 2010. Namun saat ini, Opera Peking sedang mengalami kemunduran popularitas dimana kesenian tersebut kalah popularitasnya dengan budaya populer yang umumnya berasal dari barat. Untuk menangani kemunduran ini, terdapat beberapa aspek yang harus menjadi fokus utama, salah satunya adalah harus digali lebih banyak saluran penyebaran dengan bantuan teknologi modern agar Opera dapat menjangkau lebih banyak calon penonton.

Dalam *video game* Genshin Impact, Opera Peking ditampilkan melalui salah satu karakternya yang bernama Yun Jin. Yun Jin adalah direktur Yun-Han Opera Troupe yang bekerja sebagai penyanyi opera di negara Liyue yang terinspirasi dari Tiongkok serta melalui lagu berjudul *The Divine Damsel of Devastation* yang dinyanyikan oleh Yang Yang, seorang aktris opera profesional Tiongkok yang juga berperan sebagai salah satu pengisi suara Yun Jin.

Apa yang dilakukan oleh HoYoverse dengan Yun Jin sejalan dengan apa yang Xi Jinping inginkan terhadap Chinese Dream dan apa yang dibutuhkan oleh Opera Peking agar mendapatkan audiens baru. Kegiatan diplomasi yang dilakukan oleh HoYoverse memanfaatkan internet sebagai arena utamanya karena disana para pemain Genshin Impact berkumpul, diplomasi ini juga bersifat dua arah karena HoYoverse mendapat feedback baik dari sosial media maupun dari survey yang secara rutin mereka lakukan. Diplomasi budaya yang dilakukan oleh HoYoverse ini juga berpengaruh positif terhadap nation brand Tiongkok.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Chinese Dream merupakan sebuah konsep yang sangat luas, oleh karena itu penelitian selanjutnya bisa membahas aspek – aspek lain dari Chinese Dream ini. Kemudian topik mengenai diplomasi budaya meskipun bisa dibilang sudah banyak penelitian yang membahasnya, namun seiring berjalannya waktu,

akan terus berubah arah dari diplomasi budaya itu sendiri, seperti halnya yang terjadi dengan HoYoverse dan karakter yang mereka buat.

Penelitian ini ditulis berdasarkan hasil studi pustaka karena adanya keterbatasan untuk melakukan wawancara terhadap objek penelitian. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan lebih banyak sumber, terutama dari pihak HoYoverse itu sendiri, yakni dengan mewawancarai salah satu staf pengembangnya. Selain itu, batas waktu penelitian juga masih bisa dilanjutkan karena HoYoverse sampai sekarang terus menambahkan karakter – karakter dengan tema – tema yang merepresentasikan budaya – budaya tradisional Tiongkok.

5.2.2 Saran Praktis

Penulis merasa saat ini *video game* masih menjadi suatu media yang diremehkan jika dibandingkan dengan media lain seperti film dan televisi. Padahal, dengan sifat interaktif yang dimiliki *video game*, ide – ide yang disampaikan akan lebih tertanam pada para pemain. Selain itu, penulis merasa *video game* merupakan media yang sangat cocok untuk melakukan penyebaran dan/promosi suatu warisan budaya karena dengan media ini, warisan budaya tersebut bisa mencapai audiens yang lebih muda.

Harusnya sebagian besar perusahaan video besar akan mengejar tren. Fortnite adalah salah satu contoh mengerikan tentang bagaimana konten game cenderung mengikuti jejak konten yang sudah populer. Namun, para pengembang Genshin telah menciptakan minat global terhadap bentuk seni yang bahkan upaya pemerintah kesulitan untuk mempopulerkannya di dalam negeri. Video game populer harus berusaha mendefinisikan arus utama, bukannya tetap terikat pada arus utama.

Seperti yang dilakukan oleh HoYoverse, Untuk mencapai adaptasi budaya secara efektif, pengembang game harus secara aktif mencari masukan dari para pemain dan konsultan budaya. Melakukan pengujian pengguna

dengan pemain dari latar belakang budaya berbeda dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana game tersebut dirasakan dan dialami. Demikian pula, berkonsultasi dengan pakar budaya dapat membantu mengidentifikasi potensi kendala dan memberikan panduan tentang cara menavigasi nuansa budaya dengan sukses.

Adaptasi budaya memainkan peran penting dalam menciptakan video game yang dapat diterima oleh pemain dari latar belakang budaya yang berbeda. Dengan menggabungkan lokalisasi bahasa, menggambarkan karakter yang beragam dan autentik, mengeksplorasi narasi budaya yang berbeda, dan mempertimbangkan kepekaan budaya, pengembang game dapat menciptakan pengalaman yang lebih inklusif dan menarik. Kekuatan video game terletak pada kemampuannya menjembatani kesenjangan budaya dan menumbuhkan pemahaman lintas budaya. Dengan menguasai adaptasi budaya, pengembang game dapat membuka potensi sebenarnya dari video game sebagai media pertukaran budaya dan bercerita.