

**PERAN GAME GENSHIN IMPACT SEBAGAI INSTRUMEN
DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK KE JEPANG**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat

Untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Politik pada

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Andalas

Oleh:

JOVAN ALI SYAHPUTRA

1910853030



Pembimbing I: Dr. Muhammad Yusra, S.IP, MA

Pembimbing II: Diah Angraini Austin, S.IP, M. Si

**DEPARTEMEN HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS**

2023

ABSTRAK

Tiongkok dan Jepang merupakan negara yang memiliki hubungan yang fluktuatif. Hubungan kedua negara membaik dengan adanya peningkatan interaksi ekonomi dan sosial budaya. Selain itu kerjasama *Sino-Japanese* juga menjadi salah satu faktor yang mempertahankan kedamaian antara kedua negara. Jepang adalah negara yang kaya akan budaya yang dikenal melalui budaya populer Jepang yaitu *anime*. Di sisi lain Tiongkok mulai menyebarkan budayanya seperti Jepang melalui *game Genshin Impact*. *Genshin Impact* kemudian mendapatkan popularitas yang signifikan di seluruh dunia sejak awal rilis, termasuk di Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran *Genshin Impact* dalam upaya diplomasi publik Tiongkok terhadap Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan konsep diplomasi publik oleh Jan Melissen yang terdiri dari tiga aspek yakni *propaganda*, *nation-branding*, dan *foreign cultural relation*. Temuan penelitian ini adalah *game Genshin Impact* yang berperan dalam menggambarkan budaya Tiongkok melalui seni, musik, serta referensi pariwisata dan budaya Tiongkok dalam memperkuat *nation-branding* Tiongkok pada pemain *game* asal Jepang. Selain itu, interaksi pemain dalam *game Genshin Impact* ini juga berkontribusi dalam pemahaman tentang penggunaan *game* sebagai media hiburan dan instrumen diplomasi publik.

Kata Kunci: Tiongkok, *Game*, *Genshin Impact*, Diplomasi Publik, Budaya



ABSTRACT

China and Japan have a fluctuating relationship. The two countries have improved their relations with increased economic and socio-cultural interactions. Sino-Japanese cooperation has also played a role in maintaining peace between the two nations. Japan is a country rich in culture, well-known for its popular culture, including anime. On the other hand, China has begun to promote its culture similarly to Japan through the game Genshin Impact. Genshin Impact has gained significant popularity worldwide since its release, including in Japan. This research aims to analyze the role of Genshin Impact in China's public diplomacy effort towards Japan. This research employs a qualitative approach with the concept of public diplomacy by Jan Melissen, which consists of three aspects: propaganda, nation-branding, and foreign cultural relation. The findings of this research indicate that the game Genshin Impact plays a role in depicting Chinese culture through art, music, as well as references to Chinese tourism and culture, strengthening China's nation-branding among Japanese players. Furthermore, player interactions within the game Genshin Impact also contribute to understanding the use of games as entertainment media and a tool for public diplomacy.

Keywords: *China, Game, Genshin Impact, Public Diplomacy, Culture*

