

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tiongkok dan Jepang memiliki sejarah hubungan yang fluktuatif, namun berupaya untuk meredam konflik melalui interaksi ekonomi dan sosial budaya yang terus berkembang. Hubungan kedua negara membaik dengan adanya perjanjian *Treaty of Peace and Friendship*. Dalam konteks ini, Tiongkok mulai memperkuat *soft-power* melalui promosi budaya secara nasional maupun internasional, meniru langkah yang telah dilakukan Jepang dengan popularitas budaya *animenya*.

Tiongkok awalnya mengabaikan pengembangan *soft-power* negaranya yang lebih menekankan pada *hard-power* seperti aspek ekonomi dan militer. Namun, Tiongkok mulai menggunakan *soft-power* melalui *game Genshin Impact* yang berperan sebagai instrumen diplomasi publiknya. Pemerintah Tiongkok akhirnya mewajibkan para pengembang *game* dalam negeri untuk menyisipkan elemen budaya Tiongkok dalam setiap *game* yang mereka kembangkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat internasional terhadap budaya Tiongkok dan menciptakan citra positif bagi Tiongkok.

Perusahaan Tiongkok, HoYoverse mengembangkan *game Genshin Impact*, sebuah *game* yang berhasil mengimplementasikan elemen-elemen budaya, sejarah, serta arsitektur dan lanskap yang terinspirasi oleh Tiongkok. Selain itu, *game* ini juga mengadakan perayaan Tahun Baru Imlek setiap tahunnya yang telah menjadi satu *event* yang besar, selain itu alur cerita juga menjadi hal yang dinantikan oleh para pemain.

Perusahaan Tiongkok ini berhasil memperkenalkan budaya, dan kekayaan serta keindahan alam mereka kepada masyarakat internasional, termasuk Jepang, melalui penggunaan *platform* digital yakni *game* yang disukai oleh berbagai kalangan. *Game Genshin Impact* juga menggunakan strategi yang serupa dengan Jepang, dengan menghadirkan kota Liyue yang menggambarkan referensi budaya Tiongkok. Elemen-elemen seperti pakaian, budaya, seni, musik, dan karakter dalam *game* ini merupakan implementasi yang berhasil dari budaya Tiongkok.

Perusahaan tersebut efektif menggunakan media sosial populer seperti Youtube, Twitter, Weibo, dan lainnya sebagai *platform* interaksi dengan pemain dan penggemar *Genshin Impact*. Hal ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pendapatan perusahaan melalui konten-konten di dalam *game* yang diunggah di akun sosial media resmi *Genshin Impact*. Sebagai contoh, perusahaan HoYoverse menampilkan proses pembuatan kota dalam *game* serta merujuk pada referensi-referensi pariwisata nasional Tiongkok yang digunakan melalui video yang diunggah di akun resmi Youtube *Genshin Impact*.

Secara keseluruhan, penerapan diplomasi publik melalui *game Genshin Impact* sebagai instrumen Tiongkok melalui aspek *nation-branding* dan *foreign cultural relation* yang dikemukakan oleh Jan Melissen berperan sebagai instrumen dalam diplomasi publik Tiongkok ke Jepang. Melalui *game* ini, Tiongkok berhasil memperluas jangkauan pengaruh budaya mereka, memperkuat *nation-branding*, dan mempromosikan kekayaan budaya mereka di dunia internasional.

Hal ini dilihat melalui aspek *nation-branding* yang diterapkan melalui objek wisata yang ada pada *game Genshin Impact* yaitu Huanglong Biosphere Reserve dan Zhangjiajie National Forest Park. Hal ini telah memberikan dampak positif

dalam mempromosikan dan memperkenalkan destinasi pariwisata Tiongkok kepada pemain internasional termasuk Jepang. Sedangkan dari aspek *foreign cultural relation*, dilihat dari implementasi pakaian tradisional, seni, dan budaya Tiongkok pada *game Genshin Impact* di mana penerapan ini dapat memperkenalkan dan mempromosikan warisan budaya Tiongkok di tingkat internasional termasuk Jepang.

5.2 Saran

Saat ini, penggunaan *soft-power* menjadi salah satu cara negara dalam mendapatkan apa yang diinginkan. Jepang sebagai salah satu negara yang berhasil dalam menggunakan *anime* sebagai *platform* penyebaran budaya negaranya. Tiongkok juga menggunakan strategi yang sama menggunakan *platform game*, kemunculan Tiongkok dalam penyebaran budayanya melalui *game* memberikan kejutan kepada negara-negara di dunia di mana Tiongkok mayoritas selalu menggunakan *hard-power* untuk mendapatkan apa yang diinginkan negaranya. Kehadiran Tiongkok dengan *game Genshin Impact* ini merupakan langkah awal Tiongkok dalam menciptakan *soft-power* bagi negaranya yang diawali dengan diplomasi publik Tiongkok ke Jepang melalui media hiburan yakni *game Genshin Impact*.

Penelitian ini menganalisis peran *game Genshin Impact* yang digunakan Tiongkok dalam memanfaatkan media hiburan untuk menyebarkan budaya negaranya dan membangun *soft-power*. Maka dari itu, penulis menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melihat kelanjutan dalam peran *game Genshin Impact* sebagai instrumen diplomasi publik dan hubungan bilateral Tiongkok ke Jepang. Dengan demikian, akan dihasilkan suatu karya ilmiah yang lebih eksplanatif, solutif,

dan diharapkan dapat menjadi karya ilmiah yang praktis terhadap pembuat kebijakan luar negeri terkait penggunaan *online game* sebagai instrumen diplomasi.

