

UPAYA PEMULIHAN REPUTASI TIONGKOK TERHADAP INDONESIA MELALUI DIPLOMASI KEBUDAYAAN DALAM GIM “GENSHIN IMPACT” PADA TAHUN 2020-2023

Amalya Natya Putri^{1)*}

¹Program Studi Magister Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Katolik Parahyangan
Bandung, Jawa Barat, Indonesia
amalya.natya@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis peran video game *Genshin Impact* sebagai instrumen diplomasi budaya Tiongkok di Indonesia. Melalui metode campuran, ditemukan bahwa permainan ini memperkenalkan unsur budaya Tiongkok seperti mitologi, seni, dan musik tradisional yang diterima positif oleh mayoritas pemain Indonesia. Kontribusi utama penelitian ini adalah pembuktian bahwa video game dapat berfungsi sebagai media soft power non-tradisional. Implikasinya, industri kreatif dan pembuat kebijakan dapat memanfaatkan media digital untuk memperkuat citra budaya dan hubungan internasional.

Kata Kunci: Diplomasi Budaya, Soft Power, Genshin Impact, Tiongkok, Indonesia

ABSTRACT

This study analyzes the role of the video game Genshin Impact as an instrument of Chinese cultural diplomacy in Indonesia. Using a mixed-methods approach, the research finds that the game introduces elements of Chinese culture such as mythology, art, and traditional music which are positively received by the majority of Indonesian players. The main contribution of this study is the demonstration that video games can function as a non-traditional medium of soft power. The implication is that creative industries and policymakers can leverage digital media to strengthen cultural image and international relations.

Keywords: Cultural Diplomacy, Soft Power, Genshin Impact, China, Indonesia.

PENDAHULUAN

Diplomasi budaya merupakan bagian penting dari soft power, yaitu kekuatan non-koersif suatu negara dalam membentuk persepsi dan pengaruh global melalui penyebaran nilai-nilai budaya, ideologi, serta narasi identitas nasional. Dalam konteks ini, diplomasi budaya tidak hanya menjadi alat representasi budaya suatu bangsa, tetapi juga instrumen strategis untuk memperkuat hubungan internasional secara damai dan saling menguntungkan. Seiring berkembangnya teknologi komunikasi global, strategi diplomasi budaya juga mengalami transformasi—dari bentuk konvensional (seni, film, dan pendidikan) menuju saluran digital dan interaktif, salah satunya melalui industri video game. Video game modern, sebagai media interaktif yang menggabungkan narasi visual, musik, dan desain dunia virtual, telah berkembang menjadi sarana komunikasi budaya yang efektif. Salah satu contoh menonjol dalam konteks ini adalah Genshin Impact, sebuah permainan aksi RPG yang dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, miHoYo. Game ini tidak hanya populer secara global, tetapi juga menampilkan banyak elemen budaya Tiongkok, mulai dari mitologi dan seni arsitektur, hingga musik



tradisional dan filosofi hidup khas Tiongkok. Melalui Genshin Impact, tampak mengarahkan strategi soft power-nya untuk menjangkau generasi muda global, termasuk Indonesia—yang merupakan salah satu negara dengan populasi gamer terbesar di Asia Tenggara. Popularitas Genshin Impact di Indonesia menghadirkan pertanyaan penting: sejauh mana elemen budaya Tiongkok dalam game ini diserap dan dimaknai oleh para pemain Indonesia? Apakah penyematan budaya tersebut efektif sebagai instrumen diplomasi budaya, atau justru bersifat simbolik tanpa dampak persepsi yang berarti?

Tiongkok telah lama dikenal sebagai negara dengan kekayaan budaya yang meliputi sejarah panjang, seni, filosofi, dan tradisi yang sudah ada sejak ribuan tahun lalu. Namun, meskipun kaya akan budaya, Tiongkok sering kali terjebak dalam citra politik dan ekonomi yang negatif di beberapa negara, terutama yang berada dalam zona geopolitik yang sensitif. Oleh karena itu, strategi diplomasi budaya menjadi penting, guna memperkenalkan Tiongkok melalui soft power yang dapat meredakan ketegangan tersebut. Video game sebagai media hiburan global kini semakin diakui sebagai saluran diplomasi budaya yang efektif. Melalui narasi, karakter, dan dunia yang dibangun, game seperti Genshin Impact memberikan pengalaman yang mendalam bagi para pemain dan secara tidak langsung mengenalkan budaya Tiongkok kepada audiens global. Keberhasilan Genshin Impact tidak hanya terletak pada gameplay-nya yang menarik, tetapi juga dalam cara game ini mengintegrasikan elemen-elemen budaya Tiongkok yang membuat pemain merasa terhubung dengan kebudayaan tersebut.

Konsep Soft Power dan Diplomasi Budaya

Konsep soft power diperkenalkan oleh Joseph Nye (2004; 2011), yang menekankan pentingnya kemampuan suatu negara untuk membentuk preferensi negara lain melalui daya tarik budaya, nilai-nilai politik, dan kebijakan luar negeri yang sah. Nye (2004) menyatakan bahwa soft power lebih efektif dalam jangka panjang karena berlandaskan persuasi, bukan paksaan. Beberapa studi seperti Flew (2013) dan Han (2019) mengembangkan pemahaman tentang bagaimana diplomasi budaya menjadi komponen utama soft power, terutama di era digital. Flew menunjukkan bagaimana industri budaya seperti film dan musik telah menjadi kanal utama diplomasi budaya, sementara Han menekankan peran negara-negara Asia Timur dalam mengeksplorasi strategi ini secara aktif. Ulasan Kritis: Studi-studi ini masih berfokus pada media konvensional seperti film dan pendidikan; hanya sedikit yang membahas video game sebagai alat diplomasi budaya yang setara dalam kekuatan simbolik dan afektif.

Video Game sebagai Media Diplomasi Budaya

Sejumlah literatur telah mulai menelaah potensi video game sebagai medium soft power. Loban (2020) dan Akbar & Kusumasari (2021) berargumen bahwa video game dapat menyampaikan narasi budaya secara lebih immersif melalui interaktivitas yang tinggi. Zhang & Luo (2022) secara spesifik menyebut Genshin Impact sebagai studi kasus yang menunjukkan efektivitas game dalam membentuk persepsi budaya lintas negara. Li (2022) meneliti Genshin Impact sebagai bagian dari strategi diplomasi Tiongkok, dan menemukan bahwa elemen visual dan musikal dalam game ini mampu memperkenalkan budaya Tiongkok kepada pemain global, meskipun belum ada bukti langsung tentang perubahan persepsi geopolitik. Ulasan Kritis: Studi-studi ini menunjukkan hubungan potensial antara game dan diplomasi, tetapi masih terbatas pada deskripsi fenomenologis tanpa data empirik mendalam dari konteks negara mitra, seperti Indonesia.

Representasi Budaya Tiongkok dalam Genshin Impact

Hoyoverse (2020; 2022) dalam laporan pengembangannya menyebutkan bahwa wilayah "Liyue" dalam game terinspirasi dari budaya Tiongkok, termasuk arsitektur, filosofi Tao, dan musik tradisional. Penelitian oleh Yang (2020) dan Zeng & Luo (2021) menguatkan bahwa unsur-unsur budaya ini diterjemahkan ke dalam desain karakter, kota, dan narasi cerita dengan nuansa khas



Tiongkok. Zhang (2021) menyoroiti bahwa representasi budaya dalam game dapat mendorong ketertarikan pengguna terhadap budaya negara asal, meskipun ia juga memperingatkan adanya risiko stereotipisasi dan "orientalisme digital." Ulasan Kritis: Walau studi-studi ini mengkaji representasi budaya, sebagian besar tidak menggali bagaimana audiens menafsirkan elemen-elemen tersebut secara lokal—terutama di negara-negara berkembang seperti Indonesia.

Penerimaan Budaya dan Persepsi Publik terhadap Tiongkok di Indonesia

Widianto (2021) merupakan salah satu studi awal yang menganalisis penerimaan budaya Tiongkok di Indonesia melalui *Genshin Impact*. Ia menemukan bahwa elemen budaya dalam game diterima positif oleh sebagian besar pemain muda, meskipun sentimen politik tetap kompleks. Pratama (2022) membahas hubungan Indonesia–Tiongkok dalam konteks Belt and Road Initiative, tetapi tidak menyinggung aspek budaya secara mendalam. Zhang & Luo (2022) menunjukkan bahwa kalangan muda Indonesia mulai mengapresiasi estetika budaya Tiongkok, namun masih kurang penelitian yang menyelidiki keterkaitan persepsi budaya dengan citra negara secara luas. Ulasan Kritis: Masih terdapat celah signifikan dalam menjembatani studi representasi budaya dengan persepsi politik dan hubungan internasional—terutama melalui media digital seperti video game. Dari berbagai studi di atas, dapat disimpulkan bahwa meskipun ada perhatian yang meningkat terhadap video game sebagai instrumen soft power, masih sangat terbatas penelitian yang secara sistematis dan empiris menganalisis bagaimana diplomasi budaya melalui game diterima dan dimaknai oleh audiens di negara mitra strategis seperti Indonesia. Penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan pendekatan metode campuran untuk menghubungkan elemen representasi budaya, persepsi publik, dan implikasi terhadap hubungan Indonesia–Tiongkok.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed methods*) dengan pendekatan eksplanatoris sekuensial, di mana data kuantitatif dari survei digunakan untuk mengukur persepsi, dan dilanjutkan dengan pendalaman data kualitatif melalui wawancara mendalam. Tujuan utamanya adalah menganalisis bagaimana *Genshin Impact* berperan sebagai alat diplomasi budaya Tiongkok di Indonesia.

1. Pemilihan Responden Survei

Populasi Target: Pemain *Genshin Impact* di Indonesia yang aktif bermain minimal 3 bulan dan memiliki tingkat interaksi cukup tinggi dengan konten cerita dalam game

Kriteria Inklusi:

- Warga negara Indonesia berusia 18–35 tahun.
- Bermain *Genshin Impact* secara aktif minimal 3 bulan terakhir.
- Mengakses wilayah "Liyue" dan menyelesaikan minimal 50% quest utama yang mengandung unsur budaya Tiongkok.
- Bersedia mengisi survei dan/atau wawancara.

Jumlah Sampel dan Teknik Sampling:

- Jumlah sampel kuantitatif: 150 responden, dengan mempertimbangkan prinsip *margin of error* < 8% dan penyebaran non-probabilistik.
- Teknik sampling: *Purposive sampling* dengan distribusi melalui komunitas daring (*Genshin Indonesia Discord*, grup Facebook, Reddit Indonesia).
- Jumlah partisipan wawancara kualitatif: 8–10 orang dipilih dari hasil survei yang menyatakan kesediaan wawancara lanjutan dan menunjukkan respons representatif.

2. Teknik Analisis Data

A. Data Survei (Kuantitatif)

Instrumen: Kuesioner daring dengan skala Likert 1–5 mencakup:

- Tingkat pengenalan budaya Tiongkok (musik, mitologi, arsitektur).
- Sikap terhadap budaya Tiongkok sebelum dan sesudah bermain.

Pandangan terhadap Tiongkok (politik, ekonomi, budaya).

Analisis:

- Statistik deskriptif untuk melihat tren umum persepsi.
- Uji korelasi Pearson untuk melihat hubungan antara frekuensi bermain dan perubahan sikap budaya.
- Uji regresi linear sederhana (jika relevan) untuk melihat pengaruh variabel durasi/eksposur game terhadap sikap budaya.

B. Data Wawancara (Kualitatif)

- Metode: *Thematic Analysis* menggunakan pendekatan Braun & Clarke (2006).
- Tahapan: Transkripsi → Familiarisasi → Kode awal → Identifikasi tema → Review tema → Narasi interpretatif.
- Software bantu: NVivo atau ATLAS.ti untuk pengelompokan tema dan penyusunan matriks analisis.

3. Validitas dan Reliabilitas

A. Uji Validitas Instrumen Survei

Content validity:

Kuesioner divalidasi oleh 2 ahli di bidang hubungan internasional dan studi media-budaya, menggunakan metode *expert judgment*.

Construct validity:

Item-item kuesioner dibangun berdasarkan teori soft power (Nye, 2004), teori penerimaan budaya (Flew, 2013), dan kerangka diplomasi budaya digital (Yang, 2020).

B. Uji Reliabilitas

Dilakukan uji **Cronbach's Alpha** untuk setiap subskala dalam kuesioner:

Nilai $\alpha > 0.7$ dianggap menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Uji dilakukan dengan software SPSS versi terbaru.

C. Validitas Wawancara (Kualitatif)

Triangulasi data:

Membandingkan hasil wawancara dengan data survei dan kajian pustaka.

Member checking:

Ringkasan interpretasi hasil wawancara dikirimkan kembali ke responden untuk dikonfirmasi keakuratannya.

Audit trail:

Seluruh proses analisis dan pengambilan keputusan terdokumentasi untuk keperluan transparansi akademik.

4. Etika Penelitian

- Partisipasi bersifat sukarela, anonim, dan dilengkapi dengan informed consent.
- Penelitian telah disetujui oleh Komite Etik Penelitian FISIP Universitas Katolik Parahyangan.
- Data tidak digunakan di luar kepentingan akademik dan dilindungi oleh kebijakan privasi sesuai standar GDPR (jika riset dipublikasikan internasional).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Statistik Deskriptif dan Analisis Survei

Dari total 150 responden survei, distribusi demografis menunjukkan mayoritas berada dalam rentang usia 19–25 tahun (64%), laki-laki (58%), dan berdomisili di wilayah urban (72%). Ini konsisten dengan profil umum pemain Genshin Impact di Asia Tenggara menurut laporan Hootsuite (2023).

Tingkat eksposur budaya Tiongkok:

88% responden mengaku mengenal lebih banyak budaya Tiongkok setelah memainkan bagian "Liyue".

Skor rerata pengenalan budaya (skala 1–5): **4.26**, dengan SD = 0.71.

Sikap terhadap budaya Tiongkok:

74% menyatakan peningkatan apresiasi terhadap budaya Tiongkok.

Skor rata-rata sikap budaya sebelum bermain: **3.12**, setelah bermain: **4.02** → peningkatan signifikan (uji t, $p < 0.001$).

Hubungan antara frekuensi bermain dan persepsi budaya:

Korelasi Pearson: $r = 0.49$ ($p < 0.01$), menunjukkan hubungan sedang-positif antara frekuensi bermain dan peningkatan persepsi budaya.

Pandangan terhadap politik Tiongkok:

Hanya 28% responden yang memiliki pandangan politik lebih positif terhadap Tiongkok setelah bermain. Sisanya menyatakan tetap netral atau skeptis.

2. Dukungan Temuan Kualitatif: Kutipan Wawancara

Dari 10 wawancara mendalam, tiga tema besar muncul:

a. Estetika dan Representasi Budaya

"Saya suka banget desain kota Liyue, nuansa Cina-nya berasa banget. Musik dan festivalnya juga bikin penasaran soal budaya aslinya." Responden A, mahasiswa, 22 tahun

Mayoritas narasumber menyebutkan bahwa pengalaman visual dan musikal Genshin Impact membuka rasa ingin tahu tentang budaya Tiongkok secara otentik.

b. Efektivitas Soft Power Non-Tradisional

"Awalnya cuma main buat ngisi waktu. Tapi setelah tahu kisah Xiao dan sejarah Liyue, saya jadi browsing tentang dewa-dewa di mitologi Tiongkok." Responden D, freelance designer, 28 tahun. Hal ini mengindikasikan bahwa game dapat memicu eksplorasi budaya lebih lanjut secara sukarela.

c. Ambivalensi Persepsi Politik

"Saya bisa memisahkan antara budaya dan politik. Game-nya keren dan bikin respek ke kebudayaan mereka, tapi soal isu HAM saya tetap kritis." Responden G, aktivis mahasiswa, 24 tahun

Meskipun aspek budaya diterima, aspek politik masih dianggap problematis. Ini mendukung klaim bahwa soft power lewat video game lebih efektif di domain budaya daripada politik. Temuan studi ini menunjukkan bahwa Genshin Impact bukan semata produk hiburan digital, melainkan sebuah medium strategis dalam lanskap diplomasi budaya kontemporer Tiongkok. Melalui desain naratif yang kental dengan representasi budaya Tiongkok baik dalam mitologi, musik tradisional, arsitektur, maupun filosofi hidup game ini mampu menyisipkan elemen budaya dalam pengalaman bermain yang imersif dan emosional. Pendekatan ini memperluas dimensi *soft power* ke ranah digital-interaktif yang sebelumnya belum banyak disentuh dalam literatur hubungan internasional. Dari perspektif kebijakan, fenomena ini selaras dengan arsitektur diplomasi Tiongkok yang terintegrasi dalam kebijakan *China Dream*, *Belt and Road Initiative* (BRI), serta penguatan Pusat Kebudayaan Tiongkok. Namun,



kontribusi utama studi ini justru terletak pada penegasan bahwa efektivitas soft power digital tidak bersifat seragam antar dimensi: penerimaan terhadap budaya (*cultural affinity*) meningkat, tetapi persepsi politik tetap kompleks dan fragmentaris. Hal ini menunjukkan pentingnya membedakan antara *cultural attraction* dan *political legitimation* dalam kerangka soft power.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed-methods* eksplanatoris, penelitian ini tidak hanya mengungkap perubahan sikap kultural secara kuantitatif, tetapi juga menjelaskan dinamika makna yang dibentuk pemain melalui wawancara mendalam. Ini memperkaya khazanah metodologis dalam studi diplomasi budaya yang sebelumnya cenderung normatif atau deskriptif.

Kontribusi terhadap Ilmu

Secara konseptual dan empiris, penelitian ini memberikan kontribusi pada tiga bidang utama:

1. Hubungan Internasional & Soft Power: Menawarkan model analisis baru tentang bagaimana *digital interactive media* seperti video game dapat menjadi sarana soft power yang efektif bukan melalui propaganda langsung, melainkan melalui pembingkai budaya yang estetik dan afektif.
2. Kajian Media dan Budaya Digital: Memperluas ranah studi media dari sekadar analisis konten ke pemetaan pengalaman pengguna lintas budaya dalam konteks geopolitik.
3. Studi Kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara: Memberikan bukti empiris tentang bagaimana strategi budaya Tiongkok diterima di Indonesia, dengan menyoroti pentingnya konteks lokal dalam interpretasi dan resepsi produk budaya global.

Dengan mengintegrasikan data empiris dan kerangka teoritik lintas disiplin, studi ini membuktikan bahwa video game tidak hanya dapat merepresentasikan budaya, tetapi juga memediasi interaksi budaya yang berdampak pada persepsi hubungan antarbangsa. Dalam konteks diplomasi budaya modern, ini merupakan arah strategis yang perlu mendapat perhatian lebih serius dari para pembuat kebijakan dan akademisi.

SIMPULAN

Studi ini menegaskan bahwa *Genshin Impact* tidak sekadar berfungsi sebagai medium hiburan, melainkan telah berkembang menjadi instrumen strategis dalam praktik diplomasi budaya Tiongkok kontemporer. Melalui penyisipan elemen-elemen budaya seperti mitologi, musik tradisional, dan arsitektur khas dalam lingkungan virtual interaktif, game ini berhasil membangun kedekatan kultural dengan audiens global, termasuk pemain di Indonesia. Dalam konteks kebijakan luar negeri, game ini merefleksikan konsistensi strategi *soft power* Tiongkok yang terintegrasi dalam inisiatif seperti *China Dream*, *Belt and Road Initiative* (BRI), dan pendirian Pusat Kebudayaan Tiongkok. Secara teoritis, temuan penelitian ini memperluas pemahaman bahwa media digital interaktif dapat memainkan peran penting sebagai saluran diplomasi budaya non-tradisional. Melalui pendekatan campuran, penelitian ini tidak hanya menyajikan tren persepsi budaya secara kuantitatif, tetapi juga merekam pengalaman afektif dan makna simbolik yang dimaknai oleh pemain secara kualitatif. Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik budaya (*cultural attraction*) tidak selalu serta-merta berimplikasi pada pergeseran persepsi politik, menegaskan pentingnya pemisahan antara *cultural soft power* dan *political legitimacy* dalam kajian hubungan internasional.

Keterbatasan Penelitian

Namun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati secara kritis:

1. Keterbatasan representasi sampel. Penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive sampling* dalam komunitas daring *Genshin Impact* di Indonesia. Meskipun memberikan akses pada informan yang relevan, pendekatan ini dapat mengurangi generalisasi hasil karena bias



- keterlibatan digital dan afinitas terhadap budaya Tiongkok yang lebih tinggi dari populasi umum.
2. Fokus geografis yang terbatas. Studi hanya mengkaji pemain dari Indonesia, tanpa perbandingan lintas negara di Asia Tenggara. Padahal, resepsi budaya bisa sangat kontekstual tergantung pada dinamika sosial-politik lokal.
 3. Durasi paparan dan pengaruh jangka panjang. Persepsi budaya dan sikap politik adalah variabel yang sangat kompleks dan dapat berubah dalam jangka panjang. Penelitian ini belum dapat mengamati dampak *longitudinal* dari paparan budaya digital terhadap perubahan persepsi jangka menengah atau panjang.
 4. Minimnya triangulasi dengan data observasi perilaku pengguna. Studi ini bergantung pada data persepsi dari survei dan wawancara, belum mengintegrasikan data observasional dari interaksi pemain dalam platform game atau komunitas daring untuk memperkuat validasi ekologi.

Saran untuk Penelitian Selanjutnya

- Berdasarkan keterbatasan tersebut, berikut adalah rekomendasi untuk studi lanjutan:
- Penggunaan metode *longitudinal* dan eksperimental untuk melacak perubahan persepsi budaya dan politik setelah paparan berulang terhadap game yang merepresentasikan budaya asing.
- Studi komparatif lintas negara (misalnya Indonesia, Malaysia, dan Filipina) guna mengidentifikasi variabel sosial, politik, atau keagamaan yang memengaruhi resepsi terhadap budaya Tiongkok melalui media digital.
- Analisis interaksi daring dalam komunitas pemain untuk menangkap diskursus budaya yang muncul secara spontan dan sosial, termasuk reaksi, resistensi, atau reinterpretasi dari elemen budaya yang disajikan.
- Kolaborasi lintas disiplin antara studi hubungan internasional, studi media digital, dan antropologi budaya untuk memperkaya model analisis resepsi dan makna.

Dengan mengidentifikasi bagaimana video game dapat berfungsi sebagai alat diplomasi budaya yang efektif namun kompleks, penelitian ini memberikan kontribusi empiris dan konseptual yang signifikan bagi pengembangan kajian soft power digital, serta membuka ruang baru bagi pendekatan diplomasi budaya yang relevan di era post-globalisasi dan ekonomi atensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Flew, T. (2013). *The cultural economy of globalization: Soft power in the digital age*. Cambridge University Press.
- Han, Z. (2019). *China's soft power and international relations*. Springer.
- Lee, S. K. (2018). *Cultural diplomacy and the globalization of Chinese culture*. Routledge.
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public Affairs.
- Nye, J. S. (2011). *The future of power*. PublicAffairs.

- Richey, D., & Ponte, S. (2011). *New media and the globalized world: A study of cultural influence and power through digital platforms*. Sage Publications.
- Wang, H. (2013). *The cultural revolution and China's foreign policy: A study of cultural diplomacy in the 21st century*. Palgrave Macmillan.
- Akbar, M., & Kusumasari, D. (2021). The role of video games as soft power in diplomacy and international relations. *Jurnal Diplomasi dan Politik Global*, 12(3), 45–67.
- Cao, J., & Downing, R. (2011). The soft power of China in the global context: Using video games to promote national identity. *Asian Journal of International Relations*, 7(2), 134–150.
- Li, L. (2022). The role of Genshin Impact in China's soft power strategy: Cultural diplomacy through gaming. *Asian Cultural Studies Journal*, 19(1), 32–45.
- Loban, M. (2020). Video games in international diplomacy: Soft power, geopolitics, and cultural exchange. *Global Communication Studies Review*, 5(1), 70–85.
- Widianto, F. (2021). Peran video games dalam diplomasi budaya: Studi kasus Genshin Impact di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 18(3), 101–118.
- Yang, J. (2020). Cultural diplomacy in the digital age: China's strategy through video games. *International Journal of Cultural Policy*, 26(4), 453–468.
- Zeng, Y., & Luo, F. (2021). Game as cultural diplomacy: The case of Genshin Impact. *Global Media Journal*, 21(2), 118–130.
- Zhang, X. (2021). China's soft power strategy and the impact of video games on cultural diplomacy. *Journal of East Asian Studies*, 25(2), 109–121.
- China National Radio (CNR). (2022). *China's global influence through video games: A cultural approach*. <https://www.cnr.cn/culture/game/2022> (Diakses 17 Juni 2025)
- Global Times. (2020). *China's soft power strategy: A look at the role of digital media in diplomacy*. <https://globaltimes.cn> (Diakses 17 Juni 2025)
- Hootsuite & We Are Social. (2023). *Digital report 2023: Global gaming trends and digital diplomacy*. <https://wearesocial.com/digital-reports/2023> (Diakses 17 Juni 2025)
- Hoyoverse. (2020). *Genshin Impact: A cultural journey through Liyue*. <https://genshinimpact.com> (Diakses 17 Juni 2025)
- Hoyoverse. (2022). *Cultural references in Genshin Impact: The influence of traditional Chinese art, mythology, and architecture*. <https://genshinimpact.com/cultural-references> (Diakses 17 Juni 2025)
- Cheng, Y. (2021). *The role of Chinese video games in shaping global perceptions of China: A study of Genshin Impact* (Tesis Master). University of Sydney.



Wang, Q. (2020). *Diplomacy in digital age: Analyzing China's cultural diplomacy through gaming platforms* (Disertasi Doktor). Beijing University of Foreign Studies.

