

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Republik Rakyat Tiongkok merupakan negara yang memiliki banyak kebudayaan yang berpotensi untuk menjadi *soft power* negaranya. Maka dari itu, Tiongkok berupaya untuk mendapatkan perhatian masyarakat internasional, serta menciptakan kesan baik negaranya di dalam masyarakat internasional. Presiden Tiongkok Xi Jinping juga menekankan bahwa banyak upaya yang harus dilakukan demi memperbaiki dan menjelaskan ide-ide dari Tiongkok, dan memperluas platform untuk publisitas ke luar negeri, sehingga membuat budaya Tiongkok dikenal melalui komunikasi internasional dan diseminasi. Hal ini juga bertujuan untuk memperluas pengaruh internasional Tiongkok serta mempromosikan “*China’s peaceful rise*” atau “*peaceful development*” agar menjadi kekuatan yang besar, dan dengan demikian menetralkan wacana "ancaman Tiongkok" yang ada di tempat lain di dunia. Dimana pada September 2020, diadakan *Beijing International Game Conference* (BIGC) yang diawasi langsung oleh Departemen Publisitas Partai Komunis di Beijing, dimana pada acara tersebut beberapa pejabat pemerintah Tiongkok menyampaikan pesan pada para *game developers* bahwa mereka harus membuat game yang menanamkan budaya dan nilai-nilai Tiongkok.

miHoYo didirikan pada tahun 2012 oleh tiga mahasiswa pascasarjana Shanghai Jiaotong University yang memiliki minat yang sama terhadap

teknologi dan budaya ACG (*anime, comic, dan game*). Genshin Impact adalah *game role-playing action* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan game miHoYo. Game ini menampilkan lingkungan dunia terbuka dan sistem pertarungan berbasis aksi, menggunakan sihir elemen dan pergantian karakter. Sejak dirilis, game ini gratis untuk dimainkan dan dimonetisasi melalui mekanisme game gacha di mana pemain dapat memperoleh karakter, senjata, dan sumber daya baru lainnya.

Pengembangan Genshin Impact dirancang untuk menggabungkan elemen dunia nyata dengan gaya animasi timur. Salah satu kunci keberhasilan dari Genshin Impact adalah sistem *gacha*, atau uang virtual yang digunakan dalam suatu permainan untuk mendapatkan hadiah secara acak yang dapat membantu pemainnya meningkatkan kemampuan permainannya dengan cepat. Fitur ini sering kali menawarkan peluang kecil untuk memenangkan hadiah yang bagus. Dimana banyak pemain-pemain yang menghabiskan banyak uang untuk membeli gacha demi mendapat hadiah atau item yang mereka inginkan.

Sebagai game RPG, Genshin Impact tentunya akan menggunakan cerita yang baik dan menarik untuk dinikmati oleh pemain-pemainnya. Cerita itu terbagi menjadi dua, yaitu *Main Story* dan *Side Story*. *Main story* merupakan jalan cerita utama yang diberikan dalam bentuk quest/misi dimana pemain akan menjelajahi berbagai wilayah di dalam game untuk mencari tujuh *archon* atau dewa yang memiliki kekuatan berdasarkan seberapa banyak kontrol yang mereka berikan atas populasi regional mereka. Sedangkan *side story* dapat berupa cerita tentang karakter-karakter, event tertentu, dan sebagainya.

Dengan waktu perilisan yang bertepatan dengan masa pandemi Covid-19 di Indonesia, tren bermain game meningkat pesat, dengan jumlah pemain game yang meningkat dua kali lipat. Hal itu juga didukung oleh maraknya *hardware smartphone* yang semakin mumpuni dan akses internet yang meluas di Indonesia. Maka Genshin Impact dapat dengan mudah memasuki pasar game dan meraih penghargaan *Best Game and User's Choice Game* dari *Google Play Awards 2020* untuk wilayah Indonesia. Tren Genshin Impact juga ditunjukkan oleh CNN Indonesia Trans 7 dan Kementrian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO). CNN Indonesia Trans 7 beberapa kali menyajikan berita seputar perilisan karakter dan event baru di Genshin Impact. Sedangkan Kominfo, membuat video parodi Genshin Impact berdurasi 50 detik untuk mengajak masyarakat Indonesia untuk mendaftar CASN.

Kesuksesan global game ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangnya MiHoYo, tetapi juga bagi budaya Tiongkok. Genshin Impact menyatukan unsur budaya dan video game dengan sangat baik. Meskipun didesain dengan animasi khas Jepang, Genshin Impact menerapkan banyak unsur kepercayaan dan nilai-nilai dari Tiongkok di dalam dunia fantasinya. Liyue yang merupakan salah satu negara di dalam dunia fantasi game ini, mengambil inspirasi dari Tiongkok seperti nilai, keyakinan, seni, moral, hukum, dan adat istiadat. Budaya-budaya tersebut diterapkan baik dalam cerita, *gameplay*, maupun desain karakter dan wilayah, dan lain-lain.

.Di dalam masyarakat Indonesia sendiri Republik Rakyat Tiongkok memiliki citra yang kurang baik sejak beberapa tahun kebelakang. Masyarakat

di Indonesia beranggapan bahwa Tiongkok memiliki pengaruh yang besar terhadap negaranya, akan tetapi besarnya pengaruh tersebut tidak diikuti oleh citra positifnya di mata masyarakat Indonesia. Mayoritas masyarakat yang beranggapan bahwa kondisi ekonomi dan politik Indonesia sedang buruk, cenderung beranggapan bahwa Tiongkok sebagai penyebabnya. Ketegangan di Laut Cina Selatan juga termasuk sebagai salah satu penyebab munculnya persepsi buruk tersebut. Citra Tiongkok di masyarakat Indonesia juga diperburuk dengan menyebarnya virus Covid-19 di awal tahun 2020. Maka dari itu, melalui popularitas game Genshin Impact di Indonesia, Tiongkok dapat memunculkan citra positif dari negaranya di mata publik Indonesia khususnya di kalangan muda.

Alur cerita dari Genshin Impact juga merepresentasikan ketegangan antara Partai Komunis Tiongkok dan proyek Barat untuk promosi demokrasi, dimana *archon* Mondstadt sebagai ‘negeri kebebasan’ merupakan *archon* terlemah dibandingkan *archon* lainnya. Dimana Barbatos, *archon* dari negeri Mondstadt yang merupakan ‘negeri kebebasan’ disebut sebagai *archon* terlemah di game ini. Di sisi lain, Liyue Harbor digambarkan sebagai situs perdagangan yang ramai, dengan *archon* yang berkuasa juga berfungsi sebagai dewa kontrak, perdagangan, dan keadilan yang menjamin keadilan dan kemakmuran bagi rakyat Liyue. Mengingat kekuatan dari *archon* diukur berdasarkan seberapa besar kontrol yang mereka berikan atas populasi regional mereka, maka dapat disimpulkan bahwa Barbatos tidak memiliki kontrol yang besar terhadap wilayah Mondstadt.

Alur cerita permainan membawa pemain melalui serangan yang berhasil ke Archon Mondstadt, sedangkan Archon Liyue digambarkan memiliki kemampuan untuk dengan mudah mengalahkan ancaman dari kelompok antagonis utama. Intinya, dewa kebebasan berulang kali digambarkan lebih lemah dan lebih rendah daripada dewa yang mengambil pendekatan yang lebih otokratis untuk memerintah, menggemakan ketegangan antara Partai Komunis Tiongkok dan proyek Barat untuk promosi demokrasi. Hal ini dapat menunjukkan upaya dari Tiongkok demi menetralkan wacana “ancaman Tiongkok” di tengah masyarakat internasional, termasuk masyarakat Indonesia yang negaranya menganut ideologi demokrasi..

Genshin Impact sejak awal terlihat lebih cenderung mengutamakan wilayah Liyue dibanding dengan wilayah Mondstadt. Hal ini dapat terlihat dari berbagai hal, seperti jumlah *chest*, desain wilayah dan karakter, jalan cerita utama, hingga pengadaan event. Perbedaan ini juga dapat mendukung aspek lain dari diplomasi publik, dimana salah satu tujuan dari diplomasi publik ialah meyakinkan masyarakat di suatu negara untuk mendatangi tempat wisata. Beberapa tempat di wilayah Liyue, seperti yang disebutkan sebelumnya, diadaptasi dari beberapa taman nasional Tiongkok. Hal ini dapat meningkatkan nilai budaya Tiongkok di dalam game bagi para pemainnya dan juga meningkatkan pariwisata ke daerah-daerah yang diadaptasi itu. Hal ini tidak hanya meningkatkan kesan hidup bagi dunia fantasi dalam game itu, tetapi juga memaksa para pemain di Indonesia untuk mengetahui lebih banyak tentang berbagai tempat wisata di Tiongkok.

Selanjutnya melalui event Xiao Lantern Rite pada Februari 2021 sebagai bentuk Festival Lentera dalam perayaan tahun baru imlek di Tiongkok, pemain-pemain juga difokuskan di wilayah Liyue. Upaya untuk memperkenalkan budaya Tiongkok terlihat jelas didalam game ini, dimana pada event Xiao Lantern Rite pemain-pemain akan diminta untuk membuat banyak lentera dan menerbangkannya ke langit, dengan melakukan itu pemain mendapatkan banyak hadiah. Dengan begitu, pemain-pemain Genshin Impact di Indonesia dapat mengetahui, mempelajari, dan secara tidak langsung berpartisipasi pada tradisi-tradisi dalam perayaan Tahun Baru Imlek.

Pemain-pemain Genshin Impact di Indonesia sendiri merespon tradisi menerbangkan lentera di dalam game dengan baik. Dimana menurut salah satu informan dari komunitas Genshin Impact Indonesia mengatakan bahwa selama event itu berlangsung, pemain-pemain seringkali membagikan hasil foto dalam game dengan menggunakan fitur kamera dimana mereka menerbangkan banyak Lentera di Pusat Negara Liyue untuk dijadikan latar yang indah. Hal ini sejalan dengan konsep *Soft Power*, dimana *Soft Power* lebih banyak bergantung terhadap adanya kemauan dari sang penerima.

Dengan mengandalkan sistem gacha untuk mendapatkan berbagai karakter, maka Genshin Impact menyediakan berbagai cara untuk mendapatkan mata uang yang diperlukan tersebut. Hal ini membuat pemain-pemain di Indonesia memberikan respon yang baik terhadap fasilitas-fasilitas yang diberikan, termasuk yang memiliki unsur budaya Tiongkok. Video game pada dasarnya merupakan salah satu media hiburan yang paling populer untuk semua kalangan

usia. Maka dari itu Genshin Impact yang merupakan video game, dapat menarik perhatian para pemainnya tanpa paksaan. Pemain-pemain Genshin Impact tenggelam dalam budaya populer dan menjadi aktor di panggung politik dunia dalam beberapa cara.

Sulit untuk mengatakan bahwa melalui game Genshin Impact, Tiongkok saat ini telah sepenuhnya merubah persepsi buruk dari masyarakat Indonesia terhadap negaranya. Namun dengan melihat tingginya daya tarik, antusias pemain Genshin Impact di Indonesia, dan rencana jangka panjang yang dimiliki Mihoyo, hal tersebut tentu tidak mustahil di masa yang akan datang.

5.2 Saran

Popularitas Genshin Impact di Indonesia membawa keuntungan yang besar bagi Tiongkok. Penerapan unsur budaya di dalam game ini dapat memperkenalkan nilai-nilai Tiongkok di Indonesia. Hal ini tentunya memerlukan konsistensi dari Mihoyo selaku pengembang Game Genshin Impact agar tetap memiliki daya tarik di pasar game Indonesia. Pemerintah Tiongkok juga perlu memberikan dukungan penuh terhadap game ini. Dengan begitu masyarakat di Indonesia dapat perlahan-lahan menghilangkan persepsi buruk mereka terhadap Tiongkok.