

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Soft power merupakan salah satu konsep yang banyak digunakan untuk memahami fenomena hubungan kekuasaan dalam konteks hubungan internasional, baik dalam lingkup regional maupun global. Konsep ini pertama kali dirumuskan oleh Joseph Nye Jr. pada tahun 1990 dalam bukunya yang berjudul *Bound to Lead: the Changing Nature of American Power* sebagai "kemampuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan melalui daya tarik, bukan melalui paksaan atau pembayaran" (Nye, 1990). Konsep *soft power* mulai diadopsi oleh banyak pemimpin negara setelah dirumuskan, dan salah satu negara yang sangat antusias mengadopsi penerapan konsep *soft power* adalah Tiongkok. Penerapan *soft power* secara resmi dinyatakan sebagai inisiatif nasional utama di Kongres Nasional Partai Komunis Tiongkok ke-17 pada tahun 2007.

Dalam laporannya kepada Kongres, Presiden Tiongkok Hu Jintao menyatakan, "Meningkatkan *soft power* budaya adalah persyaratan dasar untuk mewujudkan pengembangan ilmiah dan harmoni sosial. Hal ini diperlukan untuk memenuhi tuntutan yang meningkat akan budaya spiritual dan strategi pembangunan nasional" (Hu Jintao, n.d.). Dalam hal ini, Tiongkok berusaha untuk menunjukkan *soft power*-nya dibanding *hard power*-nya pada masyarakat internasional.

Secara keseluruhan, tujuan dari yang diuraikan oleh Hu Jintao adalah untuk membuat negara lebih berpengaruh secara politik, lebih kompetitif secara ekonomi, lebih menarik dalam citranya, serta lebih menginspirasi secara moral. Pendekatan “*go abroad*” di bidang seni dan budaya, media dan hiburan, pembelajaran bahasa, dan mata pelajaran lainnya menggarisbawahi *soft power* budaya Tiongkok.

Sebelumnya, Tiongkok sering dikenal menggunakan pendekatan *hard power* dalam memperluas pengaruhnya di dunia internasional, terutama melalui kekuatan militernya dan kebijakan ekonomi agresif. Ekspansi militer di Laut Cina Selatan, kebijakan luar negeri yang berfokus pada proyek-proyek infrastruktur skala besar, serta penggunaan kekuatan ekonomi sebagai alat diplomasi, seperti yang terlihat dalam *Belt and Road Initiative* (BRI), adalah contoh nyata dari upaya Tiongkok untuk menegaskan kekuatannya secara langsung. Namun, belakangan ini, Tiongkok mulai menggeser strateginya dengan semakin banyak menggunakan *soft power*, khususnya melalui diplomasi budaya dan pendidikan. Transformasi ini terlihat jelas dalam upaya Tiongkok untuk memperbaiki citra globalnya yang sering dipandang negatif karena kebijakan luar negerinya yang konfrontatif.

Dalam beberapa tahun terakhir, Tiongkok lebih gencar mempromosikan *soft power* melalui jalur budaya, pendidikan, dan diplomasi publik. Ini terlihat dari pendirian ratusan *Confucius Institute* di berbagai negara sebagai sarana untuk menyebarkan bahasa dan kebudayaan Tiongkok. Melalui inisiatif ini, Tiongkok berusaha membangun hubungan yang lebih erat dengan masyarakat internasional, serta memperbaiki persepsi global tentang negara tersebut. Strategi ini tidak hanya

meningkatkan hubungan diplomatik, tetapi juga menumbuhkan pemahaman yang lebih positif tentang budaya dan nilai-nilai Tiongkok di kalangan generasi muda dunia.

Dengan misi perdamaian yang ditekankan dalam kontribusinya di PBB, Tiongkok juga berhasil memperhalus citra internasionalnya sebagai negara yang tidak hanya berfokus pada kekuatan militer, tetapi juga sebagai aktor yang peduli pada stabilitas global. Kombinasi antara *hard power* dan *soft power* ini memungkinkan Tiongkok memperluas pengaruhnya secara lebih luas dan efektif.

Dalam konteks ini, diplomasi budaya menjadi alat penting yang digunakan oleh Tiongkok untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Menurut Yahya (2007) di dalam buku “Diplomasi kebudayaan: Konsep dan Relevansi Bagi Negara Berkembang: Studi Kasus Indonesia”, diplomasi jenis ini merupakan prosedur atau upaya dari suatu negara untuk mempromosikan budaya mereka guna mencapai kepentingan nasional mereka (Warsito & Kartikasari, 2007). Tiongkok adalah salah satu negara yang menjalani upaya diplomasi melalui budaya. Sebagai salah satu negara yang memiliki begitu banyak nilai budaya yang unik dan telah diturunkan dari generasi ke generasi, Tiongkok tentunya tidak luput dalam menjalankan kegiatan diplomasi budaya mereka. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh Tiongkok adalah melalui game online.

Game online telah berkembang pesat dengan teknologi dan Tiongkok merupakan salah satu negara yang diuntungkan dari perkembangan ini. Tiongkok kini memiliki pasar game mobile terbesar di dunia, dengan pendapatan sebesar \$18

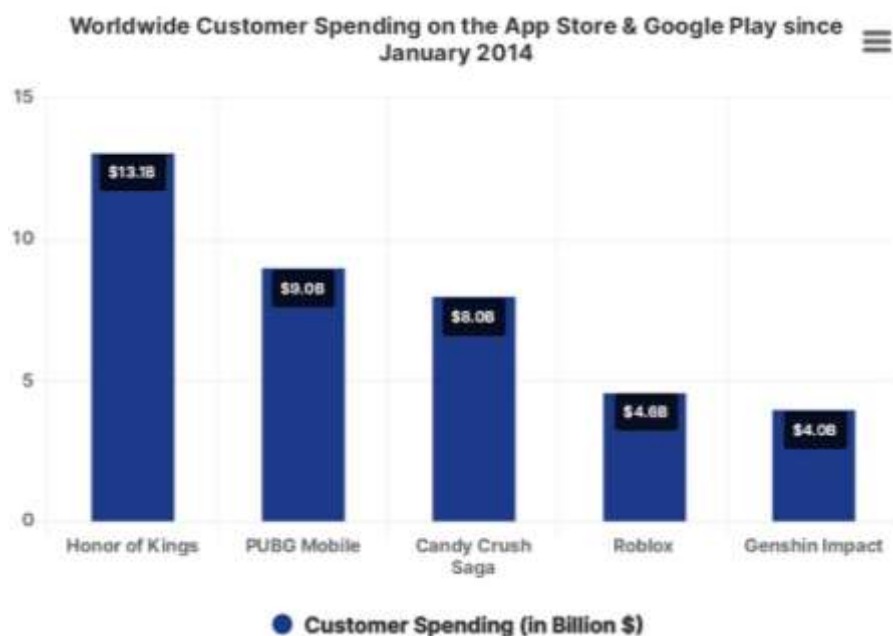
miliar (Sinclair, 2014). Dengan naiknya popularitas game online, perusahaan besar maupun *independent developer* dari berbagai negara saling berlomba-lomba untuk membuat game yang digemari paling banyak dimainkan oleh masyarakat luas. Tiongkok juga sebagai salah satu negara yang memiliki banyak perusahaan besar yang mendominasi pasar game digital. Dengan demikian, game yang paling populer saat ini dipegang oleh perusahaan Tiongkok, miHoYo Co., Ltd (Feng, 2022).

MiHoYo Co., Ltd. atau yang juga dikenal sebagai HoYoverse beroperasi sebagai perusahaan teknologi game di Tiongkok. Secara umum, perusahaan ini berfokus pada pengembangan, pemeliharaan, dan dukungan untuk game dan konten online. HoYoverse juga dikenal sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan game mobile dan konsultasi teknologi game. Ada beberapa game populer yang diproduksi oleh HoYoverse, yakni Genshin Impact, Honkai Star Rail, Zenless Zone Zero, dan banyak lagi.

Genshin Impact, sebagai salah satu game online terlaris dan terpopuler di tahun 2023, bersanding dengan game-game populer lainnya seperti Honor of Kings, Monster Strike, PUBG Mobile, dan lainnya (Sahbegovic, 2023) merupakan salah satu contoh dari distribusi budaya yang tidak banyak disadari oleh para pemainnya. Ada begitu banyak istilah, cerita rakyat, acara, pakaian, dan kebiasaan dari budaya Tiongkok yang disampaikan melalui game ini. Banyak orang yang menikmati Genshin Impact lambat laun menjadi akrab dengan budaya dan mitologi Tiongkok hanya dengan memainkan game tersebut. Dengan demikian, tampaknya tindakan yang dilakukan oleh HoYoverse ini tidak hanya sebagai tujuan ekonomi terhadap

pasar digital, tetapi juga sebagai alat diplomasi untuk mempromosikan dan mengenalkan budaya Tiongkok kepada masyarakat di berbagai belahan dunia. Game ini sukses secara komersial dan telah meraup lebih dari \$1 miliar dalam waktu enam bulan setelah dirilis (Sensor Tower, 2021) dan telah meraup lebih dari \$4 miliar sejak awal tahun 2023, membuat game tersebut bersanding dengan game-game lainnya sebagai top 12 game dengan pendapatan tertinggi (Sensor Tower, 2023)

Gambar 1.1. Grafik statistika game dengan pemasukan terbanyak



Sumber: Sensor Tower, 2023

Salah satu budaya yang diterapkan pada game ini dan mendapatkan sambutan baik dari para pemainnya adalah penerapan Opera Peking di versi 2.4 bersamaan dengan karakter yang mempresentasikannya, Yun Jin. Opera Peking atau Opera Beijing sendiri adalah seni pertunjukan klasik Tiongkok dengan penuh

warna yang memukau. Unsur seni ini terdiri atas kostum dan tata riasnya yang rumit, gerakan akrobatik dan simbolis, serta gaya musiknya yang unik. Opera Peking ditambahkan ke dalam “*Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity*” UNESCO, PBB pada tahun 2010 (Unesco).

Opera Peking biasanya dipertunjukkan untuk para turis di Tiongkok, di festival-festival dan acara kedutaan. Opera Peking sangat dihargai oleh masyarakat Tiongkok secara umum sebagai bentuk seni yang artistik, penting secara historis, dan representatif. Sebagai salah satu budaya tertua Tiongkok, Opera Peking memiliki karakteristik dan jati diri Tiongkok yang mulai terkikis seiring berkembangnya zaman. Dengan menyebarkan budaya ini, Tiongkok dapat membangun jembatan pemahaman dengan negara-negara lain, mempromosikan citra positif Tiongkok di kancah internasional, serta menunjukkan keunggulannya dalam bidang seni dan budaya. Dengan itu, Tiongkok dapat berkontribusi pada keragaman seni global, membuka peluang untuk kolaborasi seni internasional dan memperkuat posisi Tiongkok sebagai pusat kebudayaan dunia. Opera Peking juga disebarluaskan melalui rekaman DVD/video dan audio, siaran televisi Tiongkok, YouTube, dan situs internet lainnya.

Selain yang sudah disebutkan diatas, Genshin Impact juga menjadi salah satu media yang menyebarkan opera ini. Yun Jin memiliki unsur Opera Peking ke dalam aspek desainnya. HoYoverse menjelaskan bahwa animasi serangannya didasarkan pada bagaimana para pemain opera Peking berpose dan tarian kecil di

atas panggung. Yun Jin dirancang sebagai karakter ‘*support*’ karena opera mengandalkan banyak pemain.

Para *developer* HoYoverse sangat berniat untuk menggunakan Genshin sebagai media dalam mengenalkan budaya mereka. Menurut salah satu *developer*, Xiao Luohao, “Sulit untuk membawa akumulasi seni Opera Peking yang mendalam selama ribuan tahun. Namun, jika ada cara untuk menggunakan Genshin Impact, sebuah bentuk hiburan yang mudah diterima oleh orang lain untuk mengekspos orang-orang pada kristalisasi artistik opera tradisional Tiongkok, dan bahkan membangkitkan minat pada seni itu sendiri untuk berhubungan dengan esensi budaya opera yang sebenarnya, kami merasa bahwa jika game ini dapat berfungsi sebagai pengantar sederhana, maka upaya kami akan bermanfaat” (Jiang, 2022).

Penelitian ini diangkat untuk melihat bagaimana Tiongkok yang sebelumnya belum pernah menggunakan game online sebagai alat diplomasi *soft power*-nya, kemudian menggunakan Genshin Impact untuk mengenalkan dan menyebarkan budaya Tiongkok berupa Opera Peking ke publik internasional, baik pemain game ini sendiri maupun pemain game lainnya yang memiliki ketertarikan pada game Genshin Impact.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah **“Bagaimana Tiongkok menggunakan game online Genshin Impact sebagai alat diplomasi dalam mengenalkan dan menyebarkan Opera Peking?”**

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terbagi ke dalam dua macam tujuan, yaitu :

1.3.1. Tujuan Umum

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana game online dapat dijadikan sebagai salah satu alat diplomasi budaya.

1.3.2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui cara Tiongkok menggunakan game online Genshin Impact sebagai alat diplomasi mereka dalam mengenalkan dan menyebarkan Opera Peking ke dunia internasional.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan dari segi praktis maupun akademis. Adapun kegunaan praktis dan akademis yang dimaksud adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi bagi penelitian selanjutnya serta menjadi referensi bagi pengembangan dan pihak yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai diplomasi Tiongkok melalui game online populer Genshin Impact sebagai alat diplomasi Tiongkok. Selain itu, penelitian ini juga

dapat menambah kajian bagi negara-negara lain yang memiliki kesamaan dalam penggunaan media terkini untuk menyebarkan budaya mereka.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dan memperkaya ragam ilmu pengetahuan mengenai serta menjadi perspektif alternatif bagi penelitian yang akan datang sehingga kemudian dapat bermanfaat bagi para akademisi.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoritis

Penelitian mengenai diplomasi budaya melalui game online memang sudah berkembang dalam dunia pengetahuan. Dalam penelitian ini penulis mengambil beberapa contoh yang digunakan sebagai pembandingan penelitian yang diajukan.

Penelitian pertama yang berjudul “*The China's Government Cultural Diplomacy Through Online Game: Genshin Impact Toward International Public*” oleh Marisha Adilina (2021). Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana Pemerintah Tiongkok menggunakan Genshin Impact sebagai media *soft diplomacy* dalam mengenalkan budaya Tiongkok termasuk arsitektur, wilayah, dan cerita rakyat ke publik internasional. Kedua, terdapat jurnal yang berjudul “Budaya Populer Game Pokemon GO sebagai Soft Diplomacy Jepang” oleh Chadijah Isfuriani Iqbal (2016) dimana jurnal ini menjelaskan mengenai Game populer Pokemon GO dikembangkan sebagai sarana *soft power* oleh Jepang. Game Pokemon GO memiliki peran dalam diplomasi budaya Jepang dan dapat meningkatkan citra positif Jepang. Selanjutnya penelitian ketiga yang berjudul

“Diplomasi Publik Tiongkok Melalui Unsur Kebudayaan di dalam Game Genshin Impact di Indonesia” oleh Murthado (2021). Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana Tiongkok dapat memanfaatkan unsur kebudayaan dalam game Genshin Impact sebagai media diplomasi publik, dimana saat ini game tersebut termasuk sebagai salah satu game yang sedang populer di kalangan muda di Indonesia. Penelitian keempat yang berjudul “Diplomasi Budaya Melalui Karakter Yun Jin melalui Video Game Genshin Impact sebagai Upaya Perwujudan *Chinese Dream*”. Penelitian tersebut berfokus pada bagaimana Hoyoverse menggunakan game online Genshin Impact sebagai alat dalam mencapai perwujudan *Chinese Dream* serta meningkatkan *nation branding* Tiongkok. Selanjutnya terdapat pula jurnal oleh Rizki Ahmalina Putra berjudul “Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya”. Jurnal tersebut berfokus pada fungsi Genshin Impact sebagai media komunikasi antar budaya, dari segi manfaat, dampak positif, dan negatifnya.

Terdapat beragam penelitian mengenai Genshin Impact sejak game ini rilis pada 28 September tahun 2020. Genshin Impact sebagai game dengan unsur budaya Tiongkok yang melimpah ini memberikan landasan dan peluang untuk berbagai penelitian. Pada kesempatan ini, penulis akan mencoba memberi kebaruan dengan meneliti salah satu aspek budaya Tiongkok yang terdapat dalam Genshin Impact yakni Opera Peking serta akan berfokus pada implementasi dan pengenalan Opera Peking yang baru dirilis pada 5 Januari 2022, lebih tepatnya pada versi game 2.4 Genshin Impact.

Adapun konsep yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini adalah dengan menggunakan konsep *soft power* dan diplomasi budaya.

1.5.1. Soft Power

Konsep *soft power* pertama kali dikembangkan oleh Joseph S. Nye Jr. pada tahun 1990-an dalam bukunya yang berjudul “*Bound to Lead*”. Nye mendefinisikan *soft power* sebagai kemampuan suatu negara untuk membujuk orang lain untuk melakukan apa yang diinginkannya tanpa menggunakan kekuatan atau paksaan. (Nye, 1990). Nye menambahkan instrumen persuasi yang tak berwujud seperti pengaruh budaya, politik dan intelektual sebagai sumber *soft power*. Nye percaya bahwa dalam dunia politik, *hard power* sudah mulai kehilangan tempatnya sehingga penting untuk mencari cara lain untuk menarik pihak lain, alih-alih memaksa mereka untuk berubah dengan mengancam mereka dengan kekuatan militer atau sanksi ekonomi (Nye, 2004). Konsep ini dengan cepat mendapatkan popularitas di dunia yang saling tergantung di mana konsep tradisional *hard power* mulai kehilangan legitimasinya. Konsep ini menjadi populer tidak hanya di bidang hubungan internasional tetapi juga dalam ilmu sosial lainnya. Pengenalan konsep *soft power* Nye membuka cakrawala baru dalam memahami beberapa aspek tersembunyi dari hubungan internasional seperti cara-cara tanpa kekerasan dan non-koersif untuk mempengaruhi pihak lain.

Meningkatnya kepentingan *soft power* dalam politik global diakui baik dalam literatur di kalangan sarjana maupun dalam kebijakan oleh para praktisi hubungan internasional. Hal tersebut telah menjadi populer, tidak hanya di antara

negara-negara demokratis tetapi juga di antara negara-negara otoriter. Beragam negara berusaha menerapkan konsep ini dalam praktik kebijakan luar negeri mereka, tidak terkecuali Tiongkok.

Pada akhir tahun 1990-an, konsep *soft power* diperkenalkan pada pertumbuhan ekonomi ini. Perkembangan *soft power* di Tiongkok berawal dari diskusi komunitas ilmiah dan analitis. Diskusi tersebut berfokus pada pengukuran efektivitas dan prospek *soft power* di masa depan Tiongkok. Meskipun demikian, pada pertengahan tahun 2000-an, para pemimpin Tiongkok juga mulai mengakui dan mengenali strategi *soft power* serta memutuskan untuk melakukan lebih banyak upaya untuk meningkatkan pengaruh Tiongkok melalui promosi nilai-nilai budaya dan diplomasi publik (Economy, 2006).

Karena *soft power* bergantung pada citra dan status internasional, strategi Tiongkok adalah dengan berusaha untuk meningkatkan *soft power*-nya melalui promosi budaya, kebijakan publik, dan diplomasi ekonomi. Tiongkok berkonsentrasi pada *soft power* untuk mencapai tujuan utamanya yaitu memulihkan negara. Bersamaan dengan tujuan-tujuan yang lebih tradisional, Tiongkok juga menekankan pada pencapaian daya tarik domestik dan memastikan legitimasi rezim politiknya. Budaya tradisional Tiongkok menjadi salah satu merupakan kegiatan bertukar suatu ide, informasi, seni, dan aspek-aspek budaya lainnya di antara bangsa-bangsa untuk menumbuhkan rasa saling mengerti dan secara umum dapat dilihat dari konsep dan praktiknya sebagai tindakan suatu negara saat budayanya mendukung tujuan kebijakan luar negerinya (Cummings, 2009).

1.5.2. Diplomasi Budaya

Menurut Hans Tuch, diplomasi publik diartikan sebagai upaya pemerintah dalam berkomunikasi dengan pihak asing dan bertujuan untuk menghadirkan pemahaman atas cita-cita bangsa, budaya, dan kebijakan nasionalnya (dalam Melissen, 2005). Banyak negara yang mengimplementasikan diplomasi publik sebagai bagian dari kebijakan luar negerinya dan untuk menjadi alat komunikasi dengan negara lain (Cross & Melissen, 2013). Di dalam diplomasi publik, aktor yang di dalamnya tidak hanya melibatkan negara, namun juga organisasi non-pemerintah dalam mempengaruhi pihak asing. Selain itu, diplomasi publik harus ditujukan pada pihak asing atau masyarakat internasional dan menyampaikan aspek positif negaranya.

Terdapat tiga komponen utama diplomasi publik: pemerintah, media, dan opini publik (Soroka, 2003). Menurut Gilboa (2008), media yang berafiliasi dengan pemerintah saat ini memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pembuatan kebijakan dan bagaimana opini publik muncul. Dengan kata lain, cara media menyampaikan berita kepada masyarakat adalah hal yang menentukan bagaimana opini publik tersebut muncul. Sebagai contoh, liputan media Amerika Serikat (AS) Dimana ketika mereka memberikan liputan negatif, reaksi atau pendapat masyarakat juga menjadi negatif, sebaliknya jika mereka memberikan liputan positif, opini masyarakat akan menjadi positif pula. Diplomasi publik memiliki

konsep yang terhubung, yakni diplomasi budaya. Keduanya memiliki landasan yang sama dan target pada masyarakat atau penduduk asing.

Menurut Milton C. Cummings, seorang ilmuwan politik Amerika, diplomasi budaya memiliki arti bertukar suatu ide, informasi, seni, dan aspek-aspek budaya lainnya di antara bangsa-bangsa untuk menumbuhkan rasa saling mengerti atau *mutual understanding* (Cummings, 2009). Diplomasi budaya umumnya dapat dilihat dari konsep dan praktiknya sebagai tindakan suatu negara saat budayanya mendukung tujuan kebijakan luar negerinya. Dalam beberapa tahun terakhir, pengembangan kebijakan luar negeri dengan menggunakan budaya suatu negara telah menjadi suatu tren yang menarik. Hal ini dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan rasa saling pengertian antar negara, memerangi stereotip, serta meningkatkan reputasi dan hubungan antar negara (Mark, 2009). Dibandingkan dengan politik, seni pertunjukan dan visual dapat lebih melibatkan warga negara secara personal (Grincheva, 2010).

Dengan demikian, banyak negara mulai memanfaatkan diplomasi budaya sebagai bagian integral dari strategi diplomatik mereka, termasuk Tiongkok yang sejak awal berdiri telah menyesuaikan strategi diplomatik dan kebijakan luar negerinya dengan situasi internasional yang terus berubah. Sebagai konsep dasar kebijakan luar negeri Tiongkok, kebijakan luar negeri independen mengandung aspek-aspek utama sebagai berikut:

1. Tiongkok adalah negara multinasional yang bersatu. Kedaulatan merupakan atribut dan simbol fundamental negara;

2. Dalam menjunjung kemerdekaan, Tiongkok menganjurkan demokratisasi urusan internasional;
3. Dalam menjunjung kemerdekaan, Tiongkok mendukung kegiatan apa pun yang kondusif dalam menjaga keseimbangan dan stabilitas strategis dunia;
4. Dalam menjunjung kemerdekaan, Tiongkok tidak masuk ke dalam aliansi dengan blok kekuatan, membentuk blok militer, atau terlibat dalam ekspansi militer.
5. Dalam menjunjung kemerdekaan, Tiongkok mengembangkan kerja sama yang saling menguntungkan dengan semua negara sesuai dengan lima prinsip koeksistensi damai.
6. Dalam menjunjung kemerdekaan, Tiongkok tidak pernah menyerah pada tekanan eksternal. (Zhang, 2010)

Seperti yang telah disebutkan di atas terkait dengan kebijakan luar negeri Tiongkok setelah kemerdekaannya, terdapat kebijakan tertentu yang sangat cocok dengan kasus utama penelitian ini, yaitu ‘Dengan menjunjung kemerdekaan, Tiongkok mendukung semua kegiatan yang kondusif untuk menjaga keseimbangan dan stabilitas strategis dunia.’ Oleh karena itu dalam poin khusus ini, Tiongkok telah berusaha untuk melakukan pengaruhnya untuk menyebarkan budayanya di berbagai jenis sektor, serta berharap bahwa mereka dapat mencapai kepentingan bersama antara negara-negara dan menjaga perdamaian dunia tanpa menggunakan kekuatan militer.

1.6. Operasionalisasi Konsep

1.6.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan suatu definisi yang masih berupa konsep dan artinya masih sangat abstrak meskipun masih bisa dipahami maksudnya secara intuitif (Azwar, 2007). Definisi konseptual di dalam penelitian ini berisikan *soft power* dan diplomasi budaya.

1.6.1.1. Soft Power

Soft power merupakan kemampuan suatu negara dalam membujuk pihak lain untuk melakukan apa yang diinginkannya tanpa menggunakan kekerasan, paksaan, maupun cara non-koersif. Sumber *soft power* adalah berupa instrumen persuasi yang tak berwujud seperti pengaruh budaya, politik dan intelektual (Nye, 2008).

1.6.1.2. Diplomasi Budaya

Diplomasi budaya merupakan kegiatan bertukar suatu ide, informasi, seni, dan aspek-aspek budaya lainnya di antara bangsa-bangsa untuk menumbuhkan rasa saling mengerti dan secara umum dapat dilihat dari konsep dan praktiknya sebagai tindakan suatu negara saat budayanya mendukung tujuan kebijakan luar negerinya (Cummings, 2009).

1.6.2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang menjadikan variabel-variabel yang lagi diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan pengukuran variabel-variabel yang memungkinkan sebuah konsep yang mulanya

bersifat abstrak menjadi operasional sehingga memudahkan dalam meneliti penelitian (Sarwono, 2006).

1.6.2.1. Soft Power

Penelitian ini menjelaskan bahwa diplomasi budaya adalah bentuk wujud dari *soft power* yang digunakan oleh Tiongkok untuk menyebarkan dan memperkenalkan Opera Peking melalui Genshin Impact ke publik internasional. Dengan menjadi game yang populer dan diakui secara global, game ini menciptakan platform yang memungkinkan Tiongkok untuk membagikan nilai-nilai budaya dan cerita-cerita yang dapat mencerminkan identitas dan citra positif dari negara tersebut, salah satunya adalah Opera Peking. Berdasarkan hal itu, Genshin Impact merupakan salah satu *soft power* Tiongkok karena dapat menarik banyak pengguna atau pemain game secara global. Topik utama perdebatan di Tiongkok dalam hal faktor-faktor yang membuat negara ini begitu menarik di luar negeri.

1.6.2.2. Diplomasi Budaya

Penelitian ini menggunakan diplomasi budaya sebagai instrumen utama Tiongkok dalam menyebarkan dan memperkenalkan Opera Peking melalui Genshin Impact ke publik internasional. Terdapat transfer informasi dan budaya Tiongkok melalui Genshin Impact bahwa Tiongkok menjadi salah satu negara yang mampu melibatkan unsur budaya terdahulu dengan teknologi modern melalui game online.

1.7. Argumen Penelitian

Penelitian ini berargumen bahwa Genshin Impact mengenalkan Opera Peking melalui salah satu karakter mereka, Yun Jin yang menambahkan pemahaman masyarakat internasional terhadap budaya Tiongkok. Dalam artian bahwa Tiongkok merupakan negara yang tidak hanya memperlihatkan dominasinya menggunakan *hard power* melainkan juga menunjukkan *soft power*-nya melalui Opera Peking tersebut.

1.8. Metode Penelitian

Pada sub bab metode penelitian, penulis menjelaskan langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Selain itu, sub bab ini juga berisikan penjelasan mengenai desain penelitian yang digunakan.

1.8.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini bersifat deskriptif sebagaimana dikemukakan oleh Moleong (2014) bahwa penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atas suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini menguraikan cara Tiongkok mengenalkan Opera Peking ke publik Internasional lewat Genshin Impact melalui konsep *soft power* dan diplomasi budaya Joseph Nye dengan menggunakan variabel-variabel terkait sebagai instrumen.

1.8.2. Situs Penelitian

Situs penelitian merujuk pada lokasi dimana penelitian akan dilakukan dan terdapat elemen-elemen yang terkait dengan topik yang sedang diteliti. Secara keseluruhan, penelitian ini berlokasi di Beijing, Tiongkok dengan mempertimbangkan lokasi-lokasi yang dapat mendukung proses penelitian.

1.8.3. Subjek Penelitian

Subjek utama dari penelitian ini adalah Genshin Impact sebagai sarana *soft power* Tiongkok. Subjek lain dari penelitian ini adalah Opera Peking yang merupakan budaya yang diperkenalkan lewat game dalam penelitian ini.

1.8.4. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder dan telaah pustaka dari beberapa penelitian terdahulu, jurnal, situs resmi, artikel dan lainnya yang relevan dengan topik penelitian untuk menambah kredibilitas data yang telah diperoleh.

1.8.5. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data sekunder yang diperoleh dari beberapa penelitian terdahulu, jurnal, situs resmi, artikel dan lainnya yang relevan dengan penelitian ini. Data-data tersebut kemudian diolah menggunakan studi literatur dan telaah pustaka.

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah telaah pustaka, dengan sarana berupa data yang bersumber dari literatur perpustakaan dan internet.

1.8.7. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data bersifat kualitatif. Penulis akan menggunakan data yang telah diolah melalui telaah pustaka sebagai data sekunder. Selanjutnya, penulis akan melakukan analisis data menggunakan konsep-konsep yang telah digunakan untuk menjawab rumusan masalah.

1.8.8. Kualitas Data

Kualitas data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber-sumber kredibel dan aktual. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pencantuman referensi dengan sumber kredibel seperti web resmi Kementerian Perdagangan Tiongkok dan sumber-sumber terkait lainnya.