

PERAN PEMERINTAH TIONGKOK DALAM PROMOSI BUDAYA MELALUI INDUSTRI GIM: STUDI KASUS GENSHIN IMPACT YANG DIKEMBANGKAN OLEH MIHOYO

ABSTRAK

Oleh:

ABHINAYA WAHYU SATRIO

18/428132/SP/28341

Industri gim di Tiongkok berkembang dengan pesat beberapa tahun terakhir. Kesuksesan industri gim Tiongkok tersebut menyimpan banyak peraturan ketat yang mengatur para pengembang gim di negara tersebut. Dalam konteks Tiongkok, perlu adanya izin lisensi yang dikeluarkan oleh 2 badan regulator di Tiongkok yakni *State Administration Press and Publication* (SAPP) dan *Ministry of Culture* (MoC). Tiongkok juga memiliki kebijakan sejak tahun 2000 dengan melarang peredaran konsol di negara mereka.

Ketatnya regulasi tersebut ternyata memiliki sebuah titik relaksasi yang dapat digunakan oleh pengembang gim untuk mempermudah izin lisensi mereka. Pemerintah Tiongkok menganggap gim sebagai salah satu sarana penyebaran budaya mereka lewat rencana pembangunan 5 tahun Tiongkok yang ke-13 (2016-2020). Hal tersebut direalisasikan melewati kebijakan pemberian subsidi terhadap gim yang memiliki unsur budaya Tiongkok, dan mempermudah perizinan terhadap gim yang memiliki unsur budaya Tiongkok dan akan terbit ditengah adanya fenomena *game freeze* di Tiongkok yang terjadi hingga sekarang. Pemerintah Tiongkok juga telah mengangkat larangan edar konsol pada tahun 2014 yang memungkinkan adanya pertumbuhan industri gim di Tiongkok secara lebih masif.

Genshin Impact yang rilis pada tahun 2020 menjadi bagian dari rencana besar pemerintah Tiongkok karena mereka memiliki unsur budaya Tiongkok di dalamnya. Pemerintah Tiongkok juga telah mempermudah izin lisensi di tengah adanya *game freeze* di Tiongkok, dan memberikan MiHoYo sebagai perusahaan pengembang gim Genshin Impact subsidi berupa uang. Pemerintah Tiongkok berusaha untuk mengembangkan *soft power* mereka dengan cara yang agresif, yang salah satu jalannya melalui industri gim. Pengaruh pemerintah Tiongkok dalam industri gim untuk mengembangkan *Soft power* Tiongkok dalam Genshin Impact berhasil tersampaikan pada para pemainnya, hasil penelitian ini menunjukkan 50 responden pemain Genshin Impact sudah terpengaruh budaya Tiongkok, dan mengubah *decision making* mereka terkait bisnis.

Kata Kunci : Genshin Impact, Tiongkok, Promosi Budaya, *Soft power*, *Charm offensive*

THE ROLE OF THE CHINESE GOVERNMENT IN THE PROMOTION OF CULTURE THROUGH GAME INDUSTRY: A CASE STUDY OF GENSHIN IMPACT DEVELOPED BY MIHOYO

ABSTRACT

By:

ABHINAYA WAHYU SATRIO

18/428132/SP/28341

The game industry in China has grown rapidly in recent years. The success of the Chinese game industry has kept many strict regulations governing game developers in the country. In the Chinese context, it is necessary to have a license issued by 2 regulatory bodies in China, namely the State Administration Press and Publication (SAPP) and the Ministry of Culture (MoC). China also has a policy since 2000 by banning the distribution of consoles in their country.

The strictness of these regulations actually has a relaxation point that can be used by game developers to make their licensing easier. The Chinese government considers games as a means of spreading their culture through China's 13th 5-year development plan (2016-2020). This is realized through a policy of subsidizing games with Chinese cultural elements, and facilitating licensing of games with Chinese cultural elements that will be released amidst the game freeze phenomenon in China that has occurred until now. The Chinese government has also lifted the ban on console distribution in 2014 which allows for more massive growth of the game industry in China.

Genshin Impact, which was released in 2020, is part of the big plan of the Chinese government because they have elements of Chinese culture in it. The Chinese government has also facilitated licensing in the midst of a game freeze in China, and has given MiHoYo, the game developer company Genshin Impact, subsidies in the form of money. The Chinese government is trying to develop their soft power in an aggressive way, one way is through the gaming industry. The influence of the Chinese government in the game industry to develop China's Soft power in Genshin Impact was successfully conveyed to the players, the results of this study show that 50 respondents from Genshin Impact players have been influenced by Chinese culture, and changed their decision-making process regarding business.

Keywords : Genshin Impact, China, Culture Promotion, Soft Power, Charm Offensive