

Daftar isi

Halaman Judul.....	ii
Lembar pengesahan	iii
Pernyataan Bebas Plagiasi	iv
Ucapan Terima Kasih.....	v
Daftar isi	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
BAB I. Pendahuluan	1
I. Latar belakang dan tujuan penelitian	1
II. Pertanyaan Penelitian	3
III. Landasan Konseptual	4
IV. Argumentasi Utama	6
V. Metode Penelitian.....	6
VI. Sistematika penulisan.....	7
BAB 2 Dinamika Kebijakan Industri Gim Tiongkok dan Relaksasi ke dalam Pasar Global	9
2.1 Video Gim dan Tiongkok	9
2.2 Kebijakan-kebijakan Pemerintah Tiongkok dalam Industri Gim.....	12
2.3 Sistem Multiplatform dan kota tema dalam Genshin Impact	19
BAB 3 Analisis pengaruh <i>Soft power</i> dan <i>Charm offensive</i> Tiongkok pada pemain Genshin Impact di Indonesia	22
3.1 Soft Power dan <i>Charm Offensive</i> Tiongkok.....	22
3.2 Genshin Impact dalam strategi pengembangan <i>Soft power</i> Tiongkok.....	24
3.3 Pendapat dan Reaksi Pemain Genshin Impact terhadap Promosi Budaya Tiongkok.....	28
BAB 4 Kesimpulan.....	43
4.1 Kesimpulan	43
DAFTAR PUSTAKA.....	45