

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN UNSUR BUDAYA DALAM *GAME*
'HONKAI: *STAR RAIL*' SEBAGAI INSTRUMEN DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK
TERHADAP PERUBAHAN PERSEPSI PEMAINNYA DI INDONESIA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mem peroleh Gelar Sarjana Ilmu Politik
Universitas Bakrie, Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Universitas Bakrie**



**UNIVERSITAS
BAKRIE**

Disusun Oleh:

Aini Rufaidah NIM. 1211004093

Dosen Pembimbing:

Asmiati Abdul Malik, S.I.P., S.Kom., M.A., Ph.D

**PROGRAM STUDI ILMU POLITIK S1
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE**

JAKARA


2025

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Aini Rufaidah

NIM : 1211004093

Tanda Tangan : 

Tanggal : 19 Februari 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh:

Nama : Aini Rufaidah

NIM : 1211004093

Program Studi : Ilmu Politik

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Skripsi : **Analisis Pengaruh Penggunaan Unsur Budaya dalam Game 'Honkai: Star Rail' sebagai Instrumen Diplomasi Publik Tiongkok Terhadap Perubahan Persepsi Pemainnya di Indonesia**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Sosial pada Program Studi Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Asmiati Abdul Malik, S.I.P., S.Kom., M.A., Ph.D ()

Penguji I : Yudha Kurniawan, S.Sos., M.A

()

Penguji II : Dr. Muhammad Badaruddin, SSos, MSc, MA

()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 19 Februari 2025

MOTTO

“Trust yourself and just do it. Even if it’s not perfect, that’s okay. It’s meaningful that you’ve already tried.” — Kim Hongjoong.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pengaruh Penggunaan Unsur Budaya Dalam *Game ‘Honkai: Star Rail’* Sebagai Instrumen Diplomasi Publik Tiongkok Terhadap Perubahan Persepsi Pemainnya Di Indonesia”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Ilmu Politik, Universitas Bakrie.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Miss Asmiati Abdul Malik, S.I.P., S.Kom., M.A., Ph.D selaku Pembimbing Utama, yang telah memotivasi dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Kepada Bapak Yudha Kurniawan, S.Sos., M.A., dan Bapak Dr. Muhammad Badaruddin, S.Sos., M.Sc., M.A., selaku dosen penguji.
3. Bapak Dr. Rer. Pol Aditya Batara Gunawan, S.Sos., M.Litt selaku Ketua Program Studi Ilmu Politik.
4. Prof. Dr. Dudi Rudianto, S.E., M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.
5. Kepada seluruh staf administrasi Universitas Bakrie yang telah membantu dalam segala urusan administratif serta pengurusan dokumen.
6. Kepada seluruh pemain *Honkai: Star Rail* yang telah dengan sukarela meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam survei, terima kasih atas kontribusi berharga yang turut menunjang kelancaran penelitian ini.
7. Kepada kedua orang tua dan adik penulis, terima kasih atas kasih sayang, doa yang tiada henti, serta semangat yang selalu menjadi penyemangat terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tantangan.
8. Teman, rekan, dan sahabat seperjuangan, yang selalu berbagi suka duka, memberikan motivasi di saat penulis menghadapi kesulitan dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan inspirasi selama proses penulisan.

10. Kepada diri penulis sendiri, karena telah berjuang dengan tekun dan berkomitmen menyelesaikan studi ini hingga tahap akhir, meskipun dihadapkan pada berbagai hambatan dan tantangan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima masukan, saran, dan kritik yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian diplomasi publik, dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

Jakarta, 19 Februari 2025



Aini Rufaidah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aini Rufaidah
NIM : 1211004093
Program Studi : Ilmu Politik
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Penelitian Kuantitatif

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak Royalti Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Analisis Pengaruh Penggunaan Unsur Budaya dalam Game ‘Honkai: Star Rail’ sebagai Instrumen Diplomasi Publik Tiongkok Terhadap Perubahan Persepsi Pemainnya di Indonesia”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 19 Februari 2025

Yang menyatakan,



Aini Rufaidah

**ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN UNSUR BUDAYA DALAM *GAME*
'HONKAI: *STAR RAIL*' SEBAGAI INSTRUMEN DIPLOMASI PUBLIK TIONGKOK
TERHADAP PERUBAHAN PERSEPSI PEMAINNYA DI INDONESIA**

Aini Rufaidah¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan unsur budaya dalam *game* Honkai: *Star Rail* sebagai instrumen diplomasi publik Tiongkok, dengan fokus pada persepsi para penggemar di Indonesia. Studi ini menjadi penting karena semakin banyak negara yang memanfaatkan *game* sebagai alat *soft power* dalam diplomasi, guna memperkenalkan budaya, politik, dan nilai-nilai kehidupan masyarakat mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menyebarkan survei/kuesioner secara *online*. Analisis data dilakukan menggunakan uji statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 29. Uji hipotesis juga dilakukan melalui uji korelasi *rank spearman* untuk mengetahui hubungan penggunaan unsur kebudayaan dalam Honkai: *Star Rail* dengan pengaruhnya terhadap pemainnya di Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa unsur kebudayaan memiliki pengaruh terhadap perubahan persepsi pemain Honkai: *Star Rail* di Indonesia. Koefisien korelasi sebesar 0,877 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel sangat kuat dan positif. Artinya, semakin tinggi unsur kebudayaan Tiongkok di dalam Honkai: *Star Rail*, semakin positif pula persepsi pemain di Indonesia terhadap negara tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah Tiongkok berhasil menggunakan kebudayaannya sebagai alat *soft power* negaranya. Meskipun demikian, efek dan pengaruhnya saat ini masih terbatas pada perubahan persepsi semata. Sementara itu, dalam memengaruhi perilaku para pemain di Indonesia, dampaknya masih kurang atau belum mencapai tingkat yang signifikan.

Kata Kunci: Honkai: *Star Rail*, Diplomasi Publik Tiongkok, *Soft Power*, Kebudayaan Tiongkok, Persepsi Pemain Indonesia

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik, Universitas Bakrie

ANALYSIS OF THE INFLUENCE OF THE USE OF CULTURAL ELEMENTS IN THE GAME 'HONKAI: STAR RAIL' AS AN INSTRUMENT OF CHINA'S PUBLIC DIPLOMACY ON CHANGES IN PLAYER PERCEPTIONS IN INDONESIA

Aini Rufaidah¹

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of incorporating cultural elements in the game Honkai: Star Rail as an instrument of China's public diplomacy, focusing on the perceptions of fans in Indonesia. The importance of this study stems from the growing trend of countries leveraging games as soft power tools in diplomacy to introduce their culture, politics, and societal values. This research adopts a quantitative approach by administering online surveys/questionnaires. Data analysis was performed using statistical tests with the assistance of SPSS software version 29. Hypothesis testing was also conducted through the Spearman rank correlation test to determine the relationship between the use of cultural elements in Honkai: Star Rail and its influence on its players in Indonesia. The results of the analysis indicate that cultural elements have an influence on changing the perceptions of Honkai: Star Rail players in Indonesia. A correlation coefficient of 0.877 suggests a very strong and positive relationship between the two variables. This means that the higher the presence of Chinese cultural elements in Honkai: Star Rail, the more positive the perceptions of Indonesian players toward that country. This demonstrates that the Chinese government has successfully utilized its culture as a soft power tool. Nevertheless, the effects and influence are currently limited to changes in perception only. Meanwhile, in influencing the behavior of players in Indonesia, the impact is still minimal or has not reached a significant level.

Keywords: Honkai: Star Rail, China's Public Diplomacy, Soft Power, Chinese Culture, Indonesian Players' Perceptions

¹ Student of Political Science Study Program, Bakrie University

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR CHART	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.0 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.1.1 Xianzhou “Luofu”	6
1.1.2 <i>Central Starstiff Haven</i> , Representasi Industri Perdagangan Laut China	8
1.1.3 Simbolisasi Naga dan Teratai pada Karakter “Dan Heng: Imbibitor Lunae”	11
1.1.4 Sushang dan Kebijakan ‘Empat Hama’ Mao Zedong	14
1.1.5 Mitologi Huli Jing dan Ras Foxian	16
1.2 Kebaruan Dalam Penelitian	17

1.2.1 Penelitian Sebelumnya	17
1.2.2 Penyempurnaan Penelitian Akademik	27
1.3 Isu Penelitian	27
1.4 Tujuan Studi dan Pertanyaan Penelitian	28
1.5 Manfaat Penelitian	28
1.6 Desain Riset dan Metodologi Penelitian	28
1.6.1 Variabel Bebas/X (Independen)	29
1.6.2 Variabel Terikat/Y (Dependen)	30
1.7 Sistematika Penulisan	30
1.7.1 Bab I Pendahuluan	30
1.7.2 Bab II Kajian Teori	30
1.7.3 Bab III Desain Riset dan Metodologi Penelitian	30
1.7.4 Bab IV Analisis Data dan Pembahasan	31
1.7.5 Bab V Penutup	31
BAB II TINJAUAN PUSTAKA/LITERATURE REVIEW	32
2.0 Pendahuluan	32
2.1 Teori Konstruktivisme	32
2.2 Teori <i>Nation Branding</i>	37
2.2.1 Konsep “Brand”	37
2.2.2 <i>Nation Branding</i>	39
2.2.3 Teori Diplomasi Publik	41
2.2.3.1 Konsep Persepsi	42
2.3 Teori Diplomasi Budaya	44
2.4 Teori Komunikasi Visual	45

2.5 Teori <i>Procedural Rhetorics</i>	47
2.6 Kesimpulan	49
BAB III RISET DESAIN DAN METODOLOGI PENELITIAN	51
3.0 Pendahuluan	51
3.1 Metode Penelitian: Kuantitatif	51
3.2 Hipotesis	52
3.3 Posisi Ontologi dan Epistemologi	53
3.3.1 Posisi Ontologi	53
3.3.2 Posisi Epistemologi	54
3.4 Desain Penelitian/ <i>Research Design</i>	55
3.4.1 Studi Kasus	55
3.4.2 Pengumpulan data: Survei (Kuesioner)	56
3.5 Analisis Data	57
3.6 Sampel	58
3.6.1 Tipe Sampel (<i>Semi-Purposive Random Sampling</i>)	58
3.6.2 Besaran Sampel	59
3.7 Lokasi Penelitian	62
3.8 Kolase Data	62
3.9 Pertimbangan Etik dan Politis	63
3.9.1 Pertimbangan Etik	63
3.9.2 Pertimbangan Politis	64
3.10 Batasan Penelitian	64
3.11 Instrumen Penelitian	64
3.12 Kesimpulan	65

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	67
4.0 Pendahuluan	67
4.1 Karakteristik Responden	67
4.2 Analisis Deskriptif	70
4.2.1 Analisis Deskriptif Variabel Kebudayaan	70
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Pemain	74
4.3 Uji Instrumen Penelitian	79
4.3.1 Uji Validitas	79
4.3.2 Uji Reliabilitas	81
4.4 Uji Asumsi Klasik	82
4.4.1 Uji Normalitas	82
4.5 Uji Hipotesis	83
4.5.1 Uji Korelasi Rank Spearman	84
4.6 Pembahasan	85
4.6.1 Hasil Penelitian	85
4.6.2 Analisis Faktor Penyebab Perubahan Persepsi Pemain Terhadap Kebudayaan China	99
4.8 Kesimpulan	103
BAB V PENUTUP	105
5.0 Pendahuluan	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ambrosial Arbor 7

Gambar 1.2 *Starskiff* di Xianzhou Luofu 8

Gambar 1.3 *Central Starskiff Haven* 9

Gambar 1.4 *Event Aurum Alley's Hustle and Bustle* 10

Gambar 1.5 *Dan Heng's splash art* 11

Gambar 1.6 Simbol bunga teratai pada karakter Dan Heng: *Imbibitor Lunae* 13

Gambar 1.7 *Sushang's splash art* 14

Gambar 1.8 *Fugue's (Foxian) splash art* 16

Gambar 1.9 Desain Penelitian 29

Gambar 3.1 Rumus Cochran 60

Gambar 3.2 Rumus Alokasi Proporsional 61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah pengguna video game di seluruh dunia (2015 - 2021)	2
Tabel 1.2 Pendapatan eSports Negara China (2019 - 2023)	4
Tabel 3.1 Data Jumlah Penduduk Indonesia di 5 Pulau Terbesar Tahun 2021	59
Tabel 3.2 Jumlah Responden	62
Tabel 4.1 Kategori Rata-Rata	70
Tabel 4.2 Analisis Deskriptif Variabel Kebudayaan	71
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Variabel Persepsi Pemain	75
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Kebudayaan (X)	79
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Variabel Persepsi Pemain (Y)	80
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	81
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas “ <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> ”	82
Tabel 4.8 Kriteria Tingkat Kekuatan Korelasi	84
Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi Rank Spearman	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 10 Pelabuhan tersibuk di dunia tahun 2020 10

DAFTAR CHART

Chart 4.1 Karakteristik Usia	68
Chart 4.2 Karakteristik Pekerjaan	68
Chart 4.3 karakteristik Domisili/Asal Wilayah	69
Chart 4.4 Instrumen X1 Kuesioner	86
Chart 4.5 Instrumen X2 Kuesioner	87
Chart 4.6 Instrumen X3 Kuesioner	87
Chart 4.7 Instrumen X4 Kuesioner	88
Chart 4.8 Instrumen X5 Kuesioner	88
Chart 4.9 Instrumen X6 Kuesioner	89
Chart 4.10 Instrumen X7 Kuesioner	89
Chart 4.11 Instrumen X8 Kuesioner	90
Chart 4.12 Instrumen X9 Kuesioner	90
Chart 4.13 Instrumen X10 Kuesioner	91
Chart 4.14 Instrumen Y1 Kuesioner	92
Chart 4.15 Instrumen Y2 Kuesioner	93
Chart 4.16 Instrumen Y3 Kuesioner	93
Chart 4.17 Instrumen Y4 Kuesioner	94
Chart 4.18 Instrumen Y5 Kuesioner	95
Chart 4.19 Instrumen Y6 Kuesioner	95
Chart 4.20 Instrumen Y7 Kuesioner	96
Chart 4.21 Instrumen Y8 Kuesioner	96
Chart 4.22 Instrumen Y9 Kuesioner	97

Chart 4.23 Instrumen Y10 Kuesioner 97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pemetaan Penelitian Sebelumnya	127
Lampiran 2 Tabel Pernyataan Penelitian (Kuesioner)	134
Lampiran 3 Tabulasi Data Karakteristik Responden	140
Lampiran 4 Tabulasi Data Kuesioner Variabel X	163
Lampiran 5 Tabulasi Data Kuesioner Variabel Y	186