

Pengaruh Ekspour Yun Jin Dalam *Game Genshin Impact* Terhadap Adopsi Budaya Peking Opera Pada Komunitas Facebook *Genshin Impact Indonesia Official*

Revaldo Oktaviandi¹, Fardiah Oktariani Lubis², Flori Mardiani Lubis³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang

E-mail: revaldooktav@gmail.com¹, fardiah.lubis@fisip.unsika.ac.id²,

flori.mardianilubis@fisip.unsika.ac.id³

Article History:

Received: 12 Juni 2025

Revised: 31 Agustus 2025

Accepted: 15 September 2025

Keywords: *Expour, Genshin Impact Game, Adopting Peking Opera Culture*

Abstract: *This study aims to determine the extent of the influence of the characters in the game in spreading a culture and also to determine the effectiveness of spreading a culture through the Game media. The research method used in this study is a quantitative method. The population used in this study was the Genshin Impact Indonesia Official Facebook Group of 350,000. The sampling technique used in this study was purposive sampling using the Slovin formula with a tolerance level of 10%. So that the sample used was 100 respondents. The data analysis technique used was a simple linear regression analysis which aims to find out how much influence the independent variable (X), namely the view of the Yun Jin character, has on the dependent variable (Y) The results of the study show that exposure to the Yun Jin character has a positive influence on the adoption of Peking Opera culture. The content of the cultural message conveyed through the Yun Jin character also has a significant effect on cultural adoption. The appeal of the Yun Jin character, which includes visual, voice, and personality aspects, also contributes greatly to the interest and involvement of players in understanding Peking Opera culture. Simultaneously, the three independent variables—exposure, message content, and appeal—have a significant influence on cultural adoption. The R Square value of 0.720 and the significance value of 0.000 (<0.05) indicate that the three together are able to explain 72% of the variation in the level of adoption of Peking Opera culture by performers.*

PENDAHULUAN

Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta "*buddhayah*", yaitu bentuk jamak dari "*buddhi*" yang berarti akal atau budi, sehingga kebudayaan merujuk pada segala sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan akal dan pemikiran manusia.. Dalam bahasa Inggris, kata "*culture*"

berasal dari kata latin *colere*, yang berarti mengolah atau mengerjakan, dan juga berarti mengolah tanah atau bertani. Dalam bahasa India, kata "*culture*" kadang-kadang diterjemahkan sebagai "kultur". (W., 2022) . Kebudayaan memiliki hubungan yang sangat erat dengan masyarakat. Menurut Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski di dalam buku *Man and His Works* (Herskovits, 1948) , Segala aspek yang ada dalam kehidupan masyarakat dipengaruhi dan dibentuk oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat tersebut. Menurut Herskovits, kebudayaan merupakan hasil pewarisan yang berlangsung secara terus-menerus dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Andreas Eppink, budaya atau kebudayaan mengandung keseluruhan dari pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual, dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat (Eppink, 2013) .Berdasarkan berbagai definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengertian budaya atau kebudayaan adalah sesuatu yang mempengaruhi tingkat pengetahuan yang meliputi rangkaian ide atau gagasan yang tertanam dalam pikiran manusia dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat abstrak. Di sisi lain, perwujudan kebudayaan adalah benda yang dibuat oleh manusia sebagai makhluk berbudaya, seperti perilaku, bahasa, peralatan hidup organisasi sosial, religi, dan lain-lain, yang semuanya bertujuan untuk membantu manusia hidup dalam masyarakat. Budaya atau kebudayaan sendiri dapat disebarkan melalui beragam cara, salah satunya adalah melalui *game online*.

Menurut Wibisono, Wulandari dan Supriyatin *Game online* adalah jenis permainan yang sangat menghibur untuk dimainkan hanya satu orang (*singleplayer*) atau dengan dua atau lebih orang (*multiplayer*) dari berbagai negara dan lokasi (Wibisono S. K., 2021) . *Game online* juga memiliki beberapa tipe permainan seperti *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), *First-Person Shooter* (FPS), *Real-Time Strategy* (RTS), *Simulation Games* dan *Role Playing Game* (RPG). *Genshin Impact* adalah *game* genre action role-playing game (RPG) yang dapat dimainkan secara gratis. Perusahaan asal Tiongkok bernama *MiHoyo* mengembangkan permainan ini, yang telah menarik perhatian dunia, menjadikan peluncuran global *Genshin Impact* sebagai yang terbesar dalam sejarah pasar *game* Tiongkok. *Genshin Impact* tersedia untuk smartphone dengan sistem operasi Android dan iOS, serta untuk Windows (PC) dan *PlayStation 4*. Selain itu, permainan ini dikabarkan akan segera tersedia untuk *Nintendo Switch* dan *PlayStation 5*, dua platform *game* terbaru (L, 2021) . *Genshin Impact* memperbolehkan kita melakukan eksplorasi di dalam dunia fantasi yang bernama *Teyvat*, dalam *game* ini, kita akan melakukan eksplorasi dan juga menjalankan story yang berhubungan dengan dunia yang berada di dalam *game* ini. Untuk cerita yang ada di *game* ini, *Teyvat* adalah tempat bagi tujuh negara besar: *Mondstadt*, *Liyue*, *Inazuma*, *Sumeru*, *Fontaine*, *Natlan*, dan *Snezhnaya*. Di *game* ini, ada dewa yang disebut sebagai "*Archon*", yang merupakan bagian dari dewa yang dikenal sebagai "*The Seven*". Setiap *Archon* memiliki satu elemen dari ketujuh elemen yang ada, yang mencerminkan budaya negara yang mereka atur. Menurut (Kurniansyah D., 2024), Dalam kurun waktu sebelas bulan sejak pertama kali dirilis, permainan ini telah diunduh oleh sekitar 47 juta pengguna secara global, termasuk di antaranya berasal dari Indonesia, untuk 30 hari terakhir. Untuk jumlah pemain secara global, *Genshin Impact* memiliki jumlah pemain global sebanyak 196,205,471 menurut MMO Population yang bisa di cek pada website [Genshin Impact - 2025 Server Population & Player Count - MMO Populations](#). Sulaiman dan Rosyidah berpendapat bahwa karakter dalam video game dapat berfungsi sebagai media edukatif yang memperkenalkan para pemainnya dengan suatu kebudayaan (Sulaiman S. A., 2024). Dari semua karakter yang ada dalam *game* ini, ada salah satu karakter bernama Yun Jin, Direktur dari grup Opera Yun-Han dan penyanyi Opera *Liyue* yang terkenal karena menulis drama dan bernyanyi. Kedai Teh Heyu telah

menjadi tempat favorit untuk bersantai bagi warga Liyue. Keberhasilan bisnis ini didorong oleh dua faktor utama, salah satunya adalah kecerdikan sang pemilik, Fan Er'ye, yang berhasil mengundang seorang Master Teh berkualitas tinggi yang pandai bercerita. Selain itu, kedai ini juga rutin mengadakan pertunjukan dari kelompok terkenal, Troupe Opera Yun-Han. Direktur sekaligus bintang utama kelompok tersebut, penyanyi opera terkenal Yun Jin, sesekali tampil di kedai teh ini. Meski makanan lezat dan kisah menarik selalu bisa ditemukan bagi yang tahu tempatnya, penampilan Yun Jin tidak bisa dijamin selalu hadir. Karena itu, banyak penggemar Yun Jin datang ke Kedai Teh Heyu berharap dapat menyaksikan pertunjukannya. Sambil menunggu, mereka sering berdiskusi tentang pertunjukan-pertunjukan sebelumnya dan berbagi kesan mereka. Hal ini membuat kedai teh semakin ramai dikunjungi, dengan sembilan dari sepuluh pengunjung merupakan penggemar Yun Jin. Fan Er'ye merasa sangat puas dengan kondisi tersebut (Hoyoverse, 2021). Gaya karakter ini unik, indah, dan halus, dan sangat mirip dengan penampilannya. Dalam penampilan operanya, Yun Jin melakukannya dengan penuh semangat dan berusaha untuk membuat semua orang yang melihatnya puas. Dalam *game* ini, Yun Jin menampilkan Peking Opera, salah satu budaya China yang paling terkenal.

Opera Peking merupakan suatu bentuk seni pertunjukan tradisional Tiongkok yang mengintegrasikan berbagai elemen artistik meliputi vokalisasi, deklamasi, akting, dan seni bela diri. Meskipun memiliki sebaran geografis yang luas di seluruh wilayah Tiongkok, pusat perkembangan dan pertunjukan utamanya terkonsentrasi di tiga wilayah metropolitan yaitu Beijing, Tianjin, dan Shanghai. Dari segi linguistik, pertunjukan ini secara dominan menggunakan dialek Beijing sebagai medium vokal, dengan libretto yang disusun berdasarkan konvensi sastra ketat yang menekankan aspek formal dan pola rima tertentu. Secara tematik, karya-karya dalam Opera Peking merepresentasikan narasi-narasi historis, dinamika politik, fenomena sosial, serta aspek kehidupan sehari-hari, yang berfungsi ganda sebagai media hiburan sekaligus transmisi pengetahuan. Elemen musikal dalam pertunjukan ini memainkan peran fundamental dalam berbagai aspek, antara lain: (1) pengaturan tempo pertunjukan; (2) penciptaan atmosfer tertentu; (3) karakterisasi tokoh; serta (4) pengembangan alur naratif. Pada genre 'wenxi' (drama sipil), instrumen musik berdawai dan tiup seperti jinghu dan dizi mendominasi, sedangkan pada 'wuxi' (drama militer), instrumen perkusi seperti bangu dan daluo lebih menonjol. Dari segi performatif, Opera Peking memiliki karakteristik khas yang bersifat formulaik dan simbolik, dengan aktor yang mengikuti pola koreografi baku untuk gerakan anggota badan dan ekspresi wajah. Desain panggung cenderung minimalis, namun dikompensasi oleh kostum yang elaboratif dan riasan wajah yang hiperbolis - di mana setiap warna dan pola visual memiliki makna simbolik tertentu yang merepresentasikan karakteristik tokoh dan stratifikasi sosialnya. Proses transmisi pengetahuan seni ini utamanya dilakukan melalui sistem magang tradisional (master-disciple), di mana pembelajaran dilakukan via metode oral, observasi partisipatif, dan imitasi. Dalam konteks kebudayaan Tiongkok, Opera Peking dipandang sebagai manifestasi ideal estetika teatrikal tradisional, serta terus diakui sebagai salah satu elemen penting dalam warisan budaya nasional yang memiliki nilai historis dan artistik yang tinggi (UNESCO, 2009).



Gambar 1.1 Karakter Yun Jin dalam *Genshin Impact*

Fenomena penyebaran budaya melalui media digital, termasuk game online, dapat dianalisis menggunakan perspektif teori Difusi Inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers. Teori ini menjelaskan bahwa inovasi—baik berupa ide, produk, maupun nilai budaya—dapat menyebar melalui saluran komunikasi tertentu dan diadopsi secara bertahap oleh individu dalam suatu sistem sosial. Dalam penelitian ini, karakter Yun Jin sebagai representasi budaya Peking Opera dapat dipandang sebagai bentuk inovasi budaya yang disebarluaskan melalui game *Genshin Impact*. Budaya adalah salah satu asset yang sangat berharga, budaya juga harus terus dilestarikan agar tidak terlupakan. Budaya juga dapat disebarluaskan melalui banyak media, yang salah satunya adalah melalui media *Game*. Seiring dengan pesatnya perkembangan media digital sebagai medium interaksi budaya, perlu dilakukan kajian mengenai peran game digital seperti *Genshin Impact* dalam memperkenalkan budaya tradisional ke ranah global. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana eksposur terhadap karakter Yun Jin berkontribusi pada proses adopsi budaya Peking Opera, khususnya dalam konteks komunitas daring *Genshin Impact* Indonesia sebagai bagian dari dinamika difusi budaya melalui media digital di kalangan pemain game, khususnya dalam komunitas Facebook *Genshin Impact* Indonesia Official. Dari hasil tinjauan pustaka, tidak ditemukan penelitian terdahulu yang meneliti secara spesifik membahas mengenai pengaruh eksposur karakter Yun Jin dalam permainan *Genshin Impact* terhadap adopsi budaya Peking Opera, khususnya dalam konteks komunitas online di Indonesia. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Eksposur Karakter Yun Jin dalam Game *Genshin Impact* Terhadap Adopsi Budaya Peking Opera Pada Komunitas Facebook *Genshin Impact* Indonesia Official”.

LANDASAN TEORI

Inovasi

Menurut Rogers (1995), Inovasi adalah semua hal baru yang dianggap oleh anggota komunitas sebagai konsep, praktik, atau objek yang tidak biasa. Ini adalah jenis komunikasi di mana fokus pesannya adalah konsep baru. teori ini menjelaskan komponen utama dalam difusi inovasi yaitu (1) inovasi adalah gagasan yang dianggap baru oleh penerima, (2) dikomunikasikan melalui saluran-saluran tertentu, (3) secara terus-menerus dan (4) diantara anggota-anggota sistem social.

Saluran Komunikasi

Menurut (Cangara, 2016) dalam Rogers (1983) saluran komunikasi adalah alat atau media

yang dapat digunakan oleh individu, kelompok maupun organisasi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan tujuan untuk menyampaikan pesan. Saluran komunikasi dianggap sebagai penerus pesan yang berasal dari sumber informasi ke tujuan informasi. Saluran komunikasi yang ada dalam penelitian ini adalah Media Sosial berupa Facebook Group yaitu Genshin Impact Indonesia Official.

Menurut (E., 2021) dalam (Nasrullah, 2015) Media sosial adalah jenis media yang memungkinkan orang berinteraksi, bekerja sama, dan berbagi informasi dengan orang lain secara online. Media sosial adalah jenis media yang dimaksudkan untuk memungkinkan interaksi sosial yang interaktif dan berbasis internet. Teknologi internet mengubah cara penyebaran informasi dari monologue media (satu orang ke banyak orang) ke dialog media (banyak orang ke banyak orang) (Putri I., 2022). Media sosial adalah sebuah media yang digunakan untuk melakukan interaksi secara online dengan orang lain dengan tujuan memberikan atau mendapatkan suatu informasi. Game dapat disebut sebagai media sosial jika terdapat fitur untuk melakukan tindakan sosial dalam game tersebut.

Sistem Sosial

Menurut (Saputri A. N., 2024) dalam Johnson, didefinisikan sebagai kumpulan tindakan sosial individu dan kelompok dalam masyarakat. Sistem sosial adalah kumpulan unit fungsional yang berbeda yang bekerja sama untuk menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem sosial adalah tempat difusi inovasi terjadi, dan struktur sistem akan mempengaruhi difusi ini, serta hal-hal seperti norma, peran tokoh masyarakat dan agen perubahan, jenis keputusan yang dibuat tentang inovasi, dan konsekuensi dari inovasi itu sendiri. Ini mencakup hubungan antara sistem sosial dan proses difusi yang terjadi di dalamnya.

Eksposur

Secara umum, kata "eksposur" mengacu pada keterpaparan atau pemaparan seseorang terhadap pengalaman, objek, atau pesan tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), eksposur diartikan sebagai penyajian atau paparan informasi yang memungkinkan seseorang menerima atau memperhatikan/melihat isi dari objek yang disampaikan. Eksposur adalah istilah yang mengacu pada proses atau situasi di mana sesuatu berinteraksi dengan komponen eksternal, yang dapat berdampak padanya dengan cara yang baik atau buruk. (D., 2025).

Eksposur juga bisa terjadi melalui sebuah media. Menurut (Abidin, 2019) dalam (Effendy, 2003), Media mengubah perilaku seseorang. Jika seseorang terpa informasi berulang kali, peningkatan proses kognitif mereka akan menyebabkan perubahan sikap dan perilaku. Menurut (Abidin, 2019) dalam (Ardianto E., 2007), Salah satu cara untuk mengukur intensitas media eksposur adalah dengan menghitung frekuensi dan durasi khalayak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015), Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis sebelumnya. Penelitian ini menggunakan populasi dan sampel untuk menganalisis perilaku mereka terhadap fenomena sosial. Untuk penelitian ini, kuesioner digunakan. Oleh karena itu, metode survei yang digunakan melalui kuesioner digunakan dalam penelitian ini.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Group Facebook Genshin Impact Indonesia Official sebanyak 350.000. teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling menggunakan rumus Slovin dengan tingkat toleransi 10%. Sehingga sampel

yang digunakan sebanyak 100 responden.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mencari tahu seberapa besar pengaruh variabel independen (X), yaitu pandangan tentang karakter Yun Jin, terhadap variabel dependen (Y), yaitu penyebaran budaya Peking Opera. Persamaan regresi linear sederhana yang digunakan adalah:

$$y = a + bX$$

Keterangan :

- Y = Variabel dependen (penyebaran budaya Peking Opera)
- X = Variabel independen (persepsi terhadap karakter Yun Jin)
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Tabel 1. Variabel X1
Correlations

		x1 .1	x1.2	x1.3	x1.4	x1.5	x1.6	x1.7	total x1
x1.1	Pearson Correlation	1	.333* *	.273* *	.347* *	.439 **	.397 **	.525* *	.570**
	Sig. (2-tailed)		.001	.005	.000	.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104	104	104
x1.2	Pearson Correlation	.333**	1	.209* *	.550* *	.381 **	.479 **	.507* *	.778**
	Sig. (2-tailed)	.001		.033	.000	.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104	104	104
x1.3	Pearson Correlation	.273**	.209* *	1	.417* *	.238 *	.290 **	.269* *	.422**
	Sig. (2-tailed)	.005	.033		.000	.015	.003	.006	.000
	N	104	104	104	104	104	104	104	104
x1.4	Pearson Correlation	.347**	.550* *	.417* *	1	.498 **	.598 **	.496* *	.789**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104	104	104

	N	104	104	104	104	104	104	104
x1.5	Pearson Correlation	.439**	.381*	.238*	.498*	1	.585**	.596*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.015	.000		.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104	104
x1.6	Pearson Correlation	.397**	.479*	.290*	.598*	.585**	1	.622*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.003	.000	.000		.000
	N	104	104	104	104	104	104	104
x1.7	Pearson Correlation	.525**	.507*	.269*	.496*	.596**	.622**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.006	.000	.000	.000	
	N	104	104	104	104	104	104	104
total_x1	Pearson Correlation	.570**	.778*	.422*	.789*	.709**	.821**	.816*
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	104	104	104	104	104	104	104

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

X1 adalah variable Eksposur

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pernyataan pada variabel X1 menunjukkan nilai koefisien korelasi (r hitung) yang melampaui r tabel sebesar 0,1927, dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa semua item dalam variabel X1 telah memenuhi syarat validitas dan layak digunakan dalam proses analisis berikutnya.

Pengujian validitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana setiap item dalam instrumen kuesioner mampu merepresentasikan konstruk dari variabel X1 (Eksposur). Teknik analisis yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment antara masing-masing item dengan total skor variabel, berdasarkan data yang diperoleh dari 104 responden. Dengan derajat kebebasan (df) sebesar 102 pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,195.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item, mulai dari x1.1 hingga x1.7, memiliki nilai r-hitung yang melampaui nilai r-tabel serta nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,01.

Beberapa item, seperti x1.2, x1.4, x1.6, dan x1.7, menunjukkan nilai korelasi yang sangat tinggi (di atas 0,70), yang mengindikasikan adanya tingkat konsistensi yang kuat dalam mengukur konstruk eksposur.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh item dalam variabel X1 memenuhi kriteria validitas statistik, baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%. Dengan demikian, indikator-indikator dalam variabel eksposur terhadap karakter Yun Jin dalam permainan Genshin Impact telah disusun secara tepat dan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara konsisten dan akurat.

Tabel 2. Variabel X2

		Correlations					
		x2.1	x2.2	x2.3	x2.4	x2.5	total x2
x2.1	Pearson Correlation	1	.702**	.749**	.391**	.375**	.789**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x2.2	Pearson Correlation	.702**	1	.707**	.409**	.459**	.807**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x2.3	Pearson Correlation	.749**	.707**	1	.520**	.561**	.876**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x2.4	Pearson Correlation	.391**	.409**	.520**	1	.733**	.767**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x2.5	Pearson Correlation	.375**	.459**	.561**	.733**	1	.786**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	104	104	104	104	104	104
total_x2	Pearson Correlation	.789**	.807**	.876**	.767**	.786**	1

n						
Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
N	104	104	104	104	104	104

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

X2 adalah variable Isi pesan

Pengujian validitas terhadap item-item dalam variabel X2 (Isi Pesan) dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment antara masing-masing item dengan total skor variabel. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 104 orang dan taraf signifikansi 5% (df = 102), diperoleh nilai r-tabel sebesar 0,195.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item (x2.1 hingga x2.5) memiliki nilai r-hitung yang lebih tinggi dari r-tabel serta nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,01, yang berarti seluruh item dinyatakan valid secara statistik. Nilai korelasi item terhadap total skor berkisar antara 0,375 hingga 0,876. Item x2.3 memiliki korelasi tertinggi (r = 0,876), diikuti oleh x2.2 (r = 0,807) dan x2.1 (r = 0,789). Sementara itu, item dengan korelasi terendah adalah x2.5 (r = 0,786) dan x2.4 (r = 0,767), namun tetap menunjukkan hubungan yang kuat terhadap konstruk variabel.

Tingginya korelasi antar item dan terhadap total skor menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam variabel X2 telah tersusun secara baik dan mampu mengukur konstruk isi pesan secara konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi responden terhadap isi pesan yang disampaikan oleh karakter Yun Jin dalam *Genshin Impact* bersifat kohesif, di mana setiap aspek pesan saling memperkuat satu sama lain.

Tabel 3.Variable X3

		Correlations					
		x3.1	x3.2	x3.3	x3.4	x3.5	total x3
x3.1	Pearson Correlation	1	.591**	.423**	.446**	.345**	.652**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x3.2	Pearson Correlation	.591**	1	.641**	.593**	.527**	.798**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x3.3	Pearson Correlation	.423**	.641**	1	.836**	.767**	.904**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
x3.4	Pearson	.446**	.593**	.836**	1	.802**	.908**

x3.5	Correlation						
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000
	N	104	104	104	104	104	104
	Pearson Correlation	.345**	.527**	.767**	.802**	1	.849**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000		.000
	N	104	104	104	104	104	104
	Pearson Correlation	.652**	.798**	.904**	.908**	.849**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	104	104	104	104	104	104

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

X3 adalah variabel Daya Tarik

Pengujian validitas terhadap variabel X3 (Daya Tarik) dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item-item pernyataan dalam kuesioner mampu mengukur konstruk daya tarik karakter Yun Jin secara akurat. Metode yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment antara masing-masing item dengan total skor variabel X3 (total_x3). Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 104 orang, sehingga nilai **r-tabel pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dengan $df = 102$ adalah sebesar 0,195.**

Hasil analisis korelasi Pearson untuk uji validitas variabel Daya Tarik (X3) menunjukkan bahwa setiap butir pernyataan memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan skor total konstruksya. Butir pernyataan X3.1 memperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,652 ($p < 0,01$), butir X3.2 sebesar 0,798 ($p < 0,01$), butir X3.3 sebesar 0,904 ($p < 0,01$), butir X3.4 sebesar 0,908 ($p < 0,01$), dan butir X3.5 sebesar 0,849 ($p < 0,01$). Karena semua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka seluruh item dinyatakan valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pada variabel X3 dinyatakan **valid secara statistik pada taraf signifikansi 5%**. Artinya, semua pernyataan dalam variabel daya tarik telah memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

Tabel 4. Variabel Y
Correlations

		y1	y2	y3	total_y
y1	Pearson Correlation	1	.717**	.709**	.888**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	104	104	104	104

y2	Pearson Correlation	.717**	1	.805**	.921**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	104	104	104	104
y3	Pearson Correlation	.709**	.805**	1	.922**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	104	104	104	104
total_y	Pearson Correlation	.888**	.921**	.922**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	104	104	104	104

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Y adalah variable Adopsi Budaya

Uji validitas pada variabel Y (Adopsi Budaya) dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment antara setiap butir pernyataan dengan total skor variabel. Berdasarkan jumlah responden sebanyak 104 orang, serta taraf signifikansi 5% (df = 102), nilai r-tabel yang digunakan sebagai acuan adalah sebesar 0,195.

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item (y1, y2, dan y3) memiliki nilai r-hitung yang jauh melampaui nilai r-tabel dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,01. Nilai korelasi terhadap total skor berkisar antara 0,888 hingga 0,922, yang menunjukkan hubungan yang sangat kuat. Korelasi tertinggi ditunjukkan oleh item y3 ($r = 0,922$), diikuti oleh y2 ($r = 0,921$), dan y1 ($r = 0,888$). Selain itu, korelasi antar item juga menunjukkan hubungan yang erat, yang memperkuat konsistensi internal antar indikator.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa seluruh butir dalam variabel adopsi budaya valid secara statistik dan mampu mengukur konstruk yang dimaksud secara konsisten. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi responden terhadap unsur budaya yang dibawa oleh karakter Yun Jin dalam permainan Genshin Impact terserap dengan baik dan mencerminkan adanya proses adopsi budaya secara utuh.

Uji Reliabilitas

Tabel 5. Realibilitas X1

.811	7
------	---

Nilai reliabilitas untuk variabel X1 diperoleh sebesar **0,811**, yang berada di atas ambang batas **0,60**. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen kuesioner pada variabel X1 memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan dinyatakan **reliabel**.

Tabel 6. Realibilitas X2

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of Items

Alpha	
.864	5

Nilai reliabilitas yang diperoleh untuk variabel X2 adalah sebesar **0,864**. Angka ini melebihi batas minimum reliabilitas yaitu **0,60**, yang menunjukkan bahwa instrumen kuesioner pada variabel ini memiliki konsistensi internal yang tinggi dan dapat dinyatakan **reliabel**.

Tabel 7. Realibilitas X3

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.884	5

Reliabilitas pada variabel X3 tercatat sebesar **0,884**. Nilai ini lebih besar dari ambang batas **0,60**, yang mengindikasikan bahwa alat ukur yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang baik dan **layak digunakan sebagai instrumen penelitian**.

Tabel 8. Realibilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.897	3

Untuk variabel Y, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai sebesar **0,897**. Karena nilai ini berada di atas **0,60**, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner untuk variabel Y **memiliki reliabilitas yang sangat baik** dan dapat dipercaya dalam mengukur konstruk yang dimaksud.

Uji Regresi Linier Berganda

Tabel Regresi Linear Ganda

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.849 ^a	.720	.712	1.341

a. Predictors: (Constant), Eksposur, Isi Pesan dan Daya tarik

Berdasarkan hasil analisis regresi linear berganda, diperoleh nilai koefisien korelasi (**R**) sebesar **0,849**, yang mencerminkan adanya hubungan **sangat kuat dan positif** antara ketiga variabel independen—**eksposur (X1)**, **isi pesan (X2)**, dan **daya tarik karakter Yun Jin (X3)**—secara simultan terhadap **adopsi budaya Peking Opera (Y)** oleh pemain Genshin Impact.

Nilai **R Square sebesar 0,720** mengindikasikan bahwa **72,0% variasi dalam variabel adopsi budaya dapat dijelaskan secara bersama-sama oleh ketiga variabel prediktor**. Sedangkan nilai **Adjusted R Square sebesar 0,712** menunjukkan koreksi terhadap jumlah variabel dan ukuran sampel dalam model, yang tetap menunjukkan konsistensi dan kekuatan prediktif yang tinggi.

Nilai **Standard Error of the Estimate sebesar 1,341** mengindikasikan bahwa tingkat kesalahan prediksi model tergolong rendah, sehingga model dianggap cukup akurat dalam memperkirakan nilai adopsi budaya berdasarkan kombinasi ketiga variabel X.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa **eksposur terhadap karakter Yun Jin, kekuatan isi pesan budaya yang disampaikan, serta daya tarik karakter** memberikan pengaruh yang signifikan dan kuat secara simultan terhadap tingkat adopsi budaya Peking Opera. Temuan ini menguatkan bahwa media permainan digital seperti *Genshin Impact* berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya tradisional kepada audiens global.

Tabel 9.
Uji
ANOVA

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	462.354	3	154.118	85.717	.000 ^b
	Residual	179.799	100	1.798		
	Total	642.154	103			

a. Dependent Variable: Adopsi Budaya

b. Predictors: (Constant), Eksposur, Isi Pesan dan Daya Tarik

(Ghozali, 2011) menjelaskan bahwa uji statistik F pada prinsipnya bertujuan untuk menentukan apakah semua variabel independen yang dimasukkan ke dalam model secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel dependen.

Hasil analisis ANOVA (Analysis of Variance) pada model regresi linier berganda menunjukkan nilai **F hitung sebesar 85,717** dengan nilai signifikansi sebesar **0,000**. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti bahwa model regresi secara keseluruhan **signifikan** dan layak digunakan untuk memprediksi variabel dependen, yaitu **adopsi budaya**.

Dengan kata lain, variabel-variabel independen dalam model, yaitu **eksposur terhadap karakter Yun Jin (X1), isi pesan (X2), dan daya tarik (X3)** secara simultan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel adopsi budaya (Y). Nilai **Sum of Squares** pada bagian regresi sebesar **462,354**, dibandingkan dengan residual sebesar **179,799**, juga menunjukkan bahwa sebagian besar variabilitas dalam adopsi budaya dapat dijelaskan oleh ketiga variabel bebas yang diuji.

Temuan ini menguatkan bahwa ketiga faktor tersebut berperan penting dalam mendorong proses adopsi budaya di kalangan pemain *Genshin Impact* yang terpapar elemen budaya Tiongkok melalui karakter Yun Jin.

Tabel 10. Uji Koefisien
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.926	.703		-1.317	.191
	total_x1	.143	.054	.212	2.662	.009
	total_x2	.347	.083	.429	4.192	.000
	total_x3	.182	.059	.284	3.091	.003

a. Dependent Variable: Adopsi Budaya

Hasil analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa seluruh variabel independen, yaitu **eksposur (X₁)**, **isi pesan (X₂)**, dan **daya tarik (X₃)**, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, yaitu **adopsi budaya (Y)**. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi (Sig.) masing-masing variabel yang semuanya berada di bawah ambang 0,05: total_x1 (p = 0,009), total_x2 (p = 0,000), dan total_x3 (p = 0,003). Model persamaan regresi linier berganda berdasarkan nilai koefisien yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3$$

$$Y = -0,926 + 0,143X_1 + 0,347X_2 + 0,182X_3$$

Keterangan :

a = -0,926 adalah konstanta, yaitu nilai Y ketika X₁, X₂, dan X₃ sama dengan nol.

b₁ = 0,143 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit skor eksposur (X₁) akan meningkatkan skor adopsi budaya sebesar 0,143 poin, dengan asumsi variabel lain tetap.

b₂ = 0,347 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit isi pesan (X₂) akan meningkatkan skor adopsi budaya sebesar 0,347 poin.

b₃ = 0,182 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit daya tarik (X₃) akan meningkatkan skor adopsi budaya sebesar 0,182 poin.

Pembahasan

Pengaruh Eksposur Terhadap Adopsi budaya

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa variabel eksposur terhadap karakter Yun Jin (X₁) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap adopsi budaya Peking Opera (Y), sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,512. Ini mengindikasikan bahwa sebanyak 51,2% perubahan dalam variabel adopsi budaya dapat dijelaskan oleh tingkat paparan responden terhadap karakter Yun Jin dalam game *Genshin Impact*.

Selanjutnya, hasil regresi linear berganda memperkuat temuan ini, di mana eksposur memberikan kontribusi secara signifikan secara parsial, dengan nilai signifikansi sebesar 0,009 dan koefisien regresi sebesar 0,143. Artinya, semakin tinggi frekuensi interaksi atau keterpaparan responden terhadap karakter Yun Jin—baik melalui cerita, visualisasi karakter, maupun dialog—semakin besar kemungkinan mereka untuk menerima dan mengadopsi elemen-elemen budaya yang disampaikan melalui karakter tersebut.

Dalam konteks **teori Difusi Inovasi**, eksposur dapat dikaitkan dengan **tahap “knowledge” atau pengetahuan**, yaitu fase awal di mana individu pertama kali terpapar informasi tentang inovasi atau budaya baru. Karakter Yun Jin yang kerap muncul dalam story dalam game, video cutscene dalam story dan event serta interaksi langsung yang terjadi dalam

game berfungsi sebagai media paparan awal terhadap budaya Peking Opera. Ketika pemain secara konsisten menerima informasi visual, auditori, dan naratif tentang budaya tersebut, mereka memasuki tahap awal proses difusi. Dengan demikian, eksposur menjadi elemen penting dalam menciptakan kesadaran awal terhadap keberadaan nilai-nilai budaya yang dimaksud.

Pengaruh Isi Pesan terhadap Adopsi Budaya

Variabel isi pesan (X₂) terbukti menjadi faktor yang paling dominan dalam memengaruhi adopsi budaya, ditandai dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 serta koefisien regresi tertinggi, yaitu 0,347. Hasil regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,665, yang mengindikasikan bahwa 66,5% variasi dalam adopsi budaya dapat dijelaskan oleh persepsi responden terhadap kekuatan pesan budaya yang terkandung dalam karakter Yun Jin.

Mayoritas responden menyatakan bahwa representasi budaya dalam karakter Yun Jin disampaikan dengan jelas, serta mereka mampu mengenali unsur-unsur khas Peking Opera seperti kostum, musik tradisional, dan gerakan artistik. Temuan ini memperkuat bahwa kekuatan isi pesan yang terintegrasi dalam desain visual dan alur naratif karakter memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman dan penerimaan budaya oleh pemain.

Dalam perspektif teori Difusi Inovasi, isi pesan memiliki kaitan erat dengan karakteristik inovasi, terutama atribut seperti kemudahan dipahami (understandability), kesesuaian dengan nilai yang ada (compatibility), serta keunggulan relatif (relative advantage). Pesan budaya yang disampaikan melalui karakter Yun Jin melalui unsur pakaian, gerakan, suara, hingga dialog memiliki bentuk yang jelas dan mudah dikenali oleh pemain. Ketika isi pesan yang diterima dianggap relevan dan dapat dipahami dengan baik, maka peluang bagi pemain untuk menyerap dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang disampaikan akan semakin besar. Dengan demikian, proses adopsi budaya tidak hanya bergantung pada seberapa sering seseorang terpapar, melainkan juga pada sejauh mana kualitas dan kekuatan pesan mampu membentuk pemahaman budaya tersebut.

Pengaruh Daya Tarik terhadap Adopsi Budaya

Daya tarik karakter Yun Jin (X₃), yang mencakup aspek visual, suara, dan kepribadian karakter, juga memiliki pengaruh signifikan terhadap adopsi budaya. Hasil uji regresi menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,003 dengan koefisien regresi sebesar 0,182. Nilai R² dari regresi linier sederhana sebesar 0,596 menunjukkan bahwa 59,6% variasi adopsi budaya dijelaskan oleh daya tarik karakter. Hal ini didukung oleh tanggapan responden yang menyatakan bahwa visual karakter Yun Jin menarik, suara dan gaya bicaranya khas, serta latar belakang ceritanya membuat mereka ingin mengenal lebih jauh budaya yang diangkat.

Variabel daya tarik karakter (X₃), yang mencakup aspek visual, suara, dan karakteristik kepribadian, terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap adopsi budaya, dengan nilai signifikansi sebesar 0,003 dan koefisien regresi 0,182. Dalam kerangka teori Difusi Inovasi, unsur daya tarik sumber berkorelasi dengan peran agen perubahan (change agent), yaitu individu atau entitas yang memengaruhi proses adopsi inovasi dalam suatu sistem sosial.

Karakter Yun Jin dapat diasosiasikan sebagai agen perubahan yang efektif karena memiliki daya tarik visual dan emosional yang tinggi. Atribut-atribut ini meningkatkan kredibilitas karakter dan memfasilitasi penerimaan pesan budaya oleh pemain. Sebagai hasilnya, pemain lebih mudah beralih dari sekadar mengenal informasi budaya menuju tahap persuasi dan pengambilan keputusan untuk mengadopsi nilai-nilai budaya yang disampaikan. Dengan demikian, daya tarik karakter memainkan peran penting sebagai penghubung emosional yang memperdalam keterlibatan pemain terhadap budaya yang direpresentasikan.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat relevansi teori Difusi Inovasi, yang menekankan bahwa media digital berperan sebagai saluran penyebaran inovasi, termasuk dalam konteks nilai-nilai budaya. Game digital, seperti *Genshin Impact*, dapat berfungsi sebagai medium yang efektif dalam mentransmisikan konten budaya kepada khalayak luas. Karakter Yun Jin, yang merepresentasikan elemen-elemen khas dari budaya Peking Opera, telah terbukti mampu menyampaikan pesan budaya secara bermakna dan menarik bagi pemain.

Dari sisi implementasi praktis, hasil ini menunjukkan bahwa penggabungan unsur budaya lokal ke dalam media hiburan modern dapat menjadi pendekatan strategis dalam upaya pelestarian dan promosi budaya, terutama di kalangan generasi muda. Dengan memanfaatkan platform yang mereka akses secara aktif dan sukarela, seperti game, proses internalisasi budaya menjadi lebih natural, relevan, dan berpotensi menghasilkan dampak jangka panjang terhadap peningkatan apresiasi lintas budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh eksposur karakter Yun Jin dalam game *Genshin Impact* terhadap adopsi budaya Peking Opera pada komunitas Facebook *Genshin Impact Indonesia Official*, dapat disimpulkan bahwa Eksposur terhadap karakter Yun Jin memiliki pengaruh positif terhadap adopsi budaya Peking Opera. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai R Square sebesar 0,512, yang berarti 51,2% variasi dalam adopsi budaya dipengaruhi oleh tingkat eksposur pemain terhadap karakter Yun Jin dalam permainan.

Isi pesan budaya yang disampaikan melalui karakter Yun Jin juga berpengaruh signifikan terhadap adopsi budaya. Dengan nilai R Square sebesar 0,665, temuan ini menunjukkan bahwa elemen-elemen budaya seperti kostum, musik, dan gerakan yang tertanam dalam karakter Yun Jin mampu menyampaikan pesan budaya secara efektif kepada pemain.

Daya tarik karakter Yun Jin, yang mencakup aspek visual, suara, dan kepribadian, turut memberikan kontribusi besar terhadap minat dan keterlibatan pemain dalam memahami budaya Peking Opera. Nilai R Square sebesar 0,596 mengindikasikan bahwa penyajian karakter yang menarik memiliki peran penting dalam membangkitkan ketertarikan terhadap budaya yang diwakilinya.

Secara simultan, ketiga variabel independen—eksposur, isi pesan, dan daya tarik—memberikan pengaruh yang signifikan terhadap adopsi budaya. Nilai R Square sebesar 0,720 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa ketiganya secara bersama-sama mampu menjelaskan 72% variasi dalam tingkat adopsi budaya Peking Opera oleh pemain.

DAFTAR REFERENSI

- A., L. (2013). *Dasar-dasar komunikasi antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- A., P. R. (2022). GAME ONLINE GENSHIN IMPACT SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA. *International Journal Sadida Islamic Communications Media Studies*, 18-25.
- Abidin, Z. (2019). Hubungan Antara Tayangan K-Drama di Televisi dengan Perilaku pada Anak Remaja dalam Mengimitasi Korean Fashion. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 13, 65-78.
- Amin, M. N. (n.d.). *Difusi Inovasi, Diseminasi Inovasi, Serta Elemen Difusi Inovasi*.
- Ardianto E., K. L. (2007). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id>

- Cangara, F. S. (2016). PEMANFAATAN SALURAN KOMUNIKASI DALAM PENYERAPAN. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 80.
- Creswell, J. (2013). *Qualitative inquiry and research design. Choosing among five approaches*. London: SAGE Publications.
- D., A. R. (2025, Januari 14). *Exposure: Pengertian, Jenis, dan Pentingnya dalam Berbagai Konteks*. Retrieved from Tempo: <https://www.tempo.co/ekonomi/exposure-pengertian-jenis-dan-pentingnya-dalam-berbagai-konteks-1193624>
- E., Z. L. (2021). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI INFORMASI DI PERPUSTAKAAN . *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 38.
- Elvinaro Ardianto, L. K. (2014). Komunikasi massa : suatu pengantar. In *Komunikasi massa : suatu pengantar*. Simbiosis Rekayasa Media.
- Eppink, D. A. (2013). The Eppink Model and the Psychological Analysis of a Culture. 5.
- Faye, J. (2016). *The nature of scientific thinking: On interpretation, explanation, and understanding*. Palgrave Macmillan.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS versi 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Herskovits, M. J. (1948). *Man and His Works The Science of Cultural Anthropology*. A. A. Knopf.
- Hoyoverse. (2021, November 22). *Hoyolab Wiki*. Retrieved from Hoyolab Wiki: <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/4>
- Hudhriah S., R. A. (2024). Peran Komunikasi Virtual sebagai Metode Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, 1, 231-242.
- I., S. (2006). DETAILED REVIEW OF ROGERS' DIFFUSION OF INNOVATIONS THEORY. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2024). ii ANALISIS REGRESI DAN ANALISIS JALUR UNTUK RISET BISNIS MENGGUNAKAN SPSS 29.0 & SMART-PLS 4. Semarang: Eureka Media Aksara.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2025). Retrieved from Kamus Besar Bahasa Indonesia: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kurniansyah D., N. A. (2024). Pengetahuan Sejarah Peradaban Dunia pada Game Genshin Impact. *UMP Press*, 93.
- L, Z. A. (2021). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. *Jurnal Politeknik Negeri Bandung*, 1273-1278.
- Lily T., M. A. (2022). ANALISIS KOMUNITAS ONLINE “KOMUNITAS MENULIS ONLINE INDONESIA (KMO)”. *Semanthic Scholar*, 24, 360-385.
- Morrison, M. (2007). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Muntaha N. G., A. A. (2023). Difusi Inovasi, Diseminasi Inovasi, Serta Elemen Difusi Inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Nasrudin D., M. d. (2021). HUBUNGAN ANTARA PROMOSI MENGGUNAKAN SOSIAL MEDIA INSTAGRAM DENGAN MINAT BELI. *Media Bina Media*, 16, 6677-6684.
- Peter, P. M. (2013). The Differential Susceptibility to Media Effects Model. *Journal of Communication*, 221–243.
- Putri A. H., A. N. (2022). Peran Apresiasi Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Research & Learning in Elementary Education*, 6, 7368 - 7376.
- Putri I., D. S. (2022). MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PERGESERAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 2, 3.
- R., H. A. (2023). Analisis Adopsi Penggunaan Sistem Pembayaran Fintech pada Generasi

-
- Milenial Menggunakan Teori Difusi Inovasi . *Jurnal Ilmu Manajemen*, 13, 117-132.
- R., S. (2020). AKULTURASI BUDAYA JAWA SEBAGAI STRATEGI DAKWAH. 74-82.
- Rogers, E. M. (1961). *Diffusion of innovations*. New York: Free Press.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations*. New York: Free Press.
- Saputri A. N., H. M. (2024). DIFUSI INOVASI PROGRAM “SIAP-RS” DI RSUD Dr. R. SOSODORO. *JIAN - Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 6.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian manajemen.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kombinasi (mixed methods).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Sulaiman S. A., & R. (2024). Analisis Karakter Dalam Game Online sebagai Wahana Wawasan Budaya Indonesia. *Jurnal Puspaka*, 1, 1-12.
- Suryani R. S., & F. (2020). Deskripsi Sikap Kesenangan dalam Belajar IPA, Ketertarikan Memperbanyak Waktu Belajar IPA, dan Ketertarikan Berkarir di Bidang IPA di MTS Syifa'ul Qulub. *Integrated Science Education Journal*.
- Timutius T., & Z. (2024). REPRESENTASI KEBUDAYAAN TIMUR TENGAH DI REGION SUMERU DALAM GIM GENSHIN IMPACT. *Multikultura*, 3, 641-665 .
- UNESCO. (2009). *Peking Opera*. Retrieved from UNESCO: <https://ich.unesco.org/en/RL/peking-opera-00418>
- Utami, L. S. (2015). Teori-Teori Adaptasi Antar Budaya. *Jurnal Komunikasi*, 7, 180-197.
- W., S. A. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. 5, 782-791.
- Wardani D. N., A. J. (2018). DAYA TARIK PEMBELAJARAN DI ERA 21 DENGAN BLENDED LEARNING. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 13-17.
- Wibisono S. K., W. A. (2021). Rancangan Bangun Sistem Pakar Diagnosa Gejala Kecanduan Game Online Pada Remaja Menggunakan Metode Certainty Factor . *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI* , 18-23.