

**ANALISIS AKURASI SEJARAH JEPANG MELALUI *GAME*:
STUDI KASUS NEGARA *INAZUMA* PADA *GAME GENSHIN*
*IMPACT***

TUGAS AKHIR



AUFA ZAHRA ANDRIAN

2019140005

**PROGRAM STUDI BAHASA JEPANG D3
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2022

**ANALISIS AKURASI SEJARAH JEPANG MELALUI *GAME*:
STUDI KASUS NEGARA *INAZUMA* PADA *GAME GENSHIN*
*IMPACT***

Sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya Linguistik



**PROGRAM STUDI BAHASA JEPANG D3
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama: Aufa Zahra Andrian

NIM: 2019140005

Judul: Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui *Game*: Studi Kasus Negara *Inazuma*
Pada *Game Genshin Impact*

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan pada 16 Agustus 2022

Ketua Program Studi Bahasa Jepang



(Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A.)

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.

(Rima Novita Sari, S.S., M.Si.)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan
Budaya Universitas Darma Persada

A stamp with the text "UNIVERSITAS DARMA PERSADA" and "FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA". A handwritten signature in blue ink is written over the stamp.

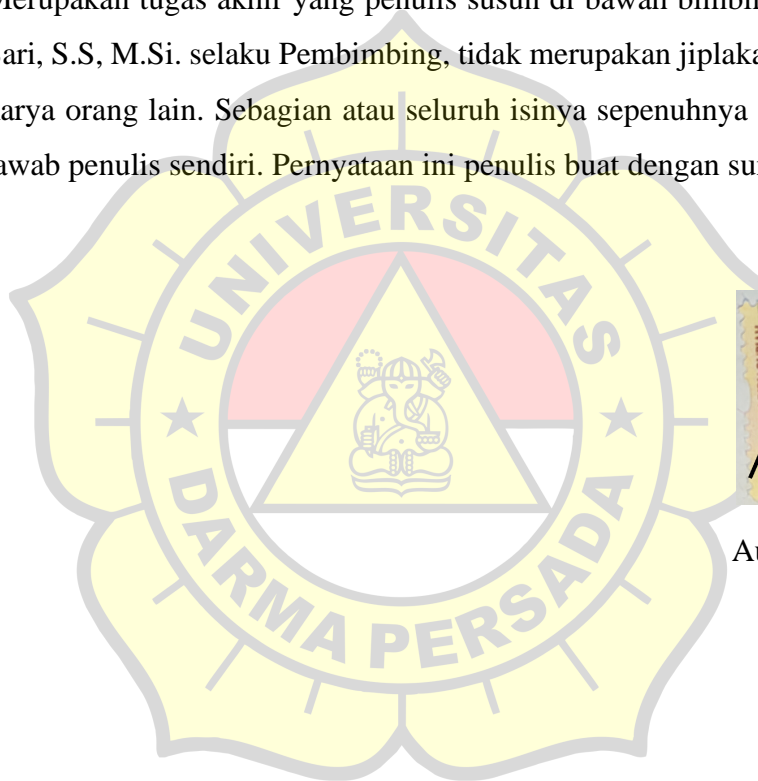
(Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN

Tugas Akhir yang berjudul:

Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui *Game*: Studi Kasus Negara *Inazuma*
Pada *Game Genshin Impact*

Merupakan tugas akhir yang penulis susun di bawah bimbingan Rima Novita Sari, S.S, M.Si. selaku Pembimbing, tidak merupakan jiplakan tugas akhir atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh.



Aufa Zahra Andrian

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, senantiasa kita ucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang hingga saat ini masih memberikan kita nikmat iman dan kesehatan, sehingga penulis diberi untuk menyelesaikan makalah tentang “Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui *Game*: Studi Kasus Negara *Inazuma* Pada *Game Genshin Impact*”. Makalah ini ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan program Diploma Tiga Bahasa Jepang Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Rima Novita Sari, S.S, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir laporan penelitian sebagai syarat kelulusan Diploma Tiga Bahasa Jepang.
2. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Diploma Tiga Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada yang telah membantu dan membimbing penulis selama mengikuti pembelajaran selama tiga tahun.
3. Ibu Tia Martia, S.S., M.Si. selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah membantu dan membimbing penulis dalam mengikuti pembelajaran selama tiga tahun di Universitas Darma Persada.
4. Ibu Bertha Nursari, SS., M.Hum, Ibu Tia Martia, S.S., M.Si, dan Ibu Juariah, S.S, M.A selaku Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir yang telah membantu dan membimbing penulis selama kelancaran sidang berlangsung.

5. Seluruh dosen Program Studi Diploma Tiga Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
6. Kedua orang tua penulis beserta adik dan seluruh keluarga yang serta memberi dukungan dalam segala bentuk dan doa sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan.
7. Hanan, Aya, Caca, Devanda, dan Kinanthi yang sudah memberi semangat dan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh teman-teman mahasiswa Diploma Tiga Bahasa Jepang angkatan 2019 yang telah memberikan semangat dan dukungan, serta selalu memberikan bantuan dalam keadaan apapun selama tiga tahun.
9. Serta pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dan akhirnya penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi membangun laporan penelitian ini.

Bogor, 10 Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
1.4 Metode Penelitian.....	8
BAB II	9
2.1 Penelitian terdahulu yang relevan.....	9
2.2 Asal-usul <i>Genshin Impact</i>	13
2.3 Kota <i>Inazuma</i> pada <i>Game Genshin Impact</i>	15
BAB III.....	20
3.1 Sejarah Jepang di negara <i>Inazuma</i>	20
3.2 Perbandingan sejarah Jepang di negara <i>Inazuma</i>	26
BAB IV	29
4.1 Simpulan.....	29
4.2 Saran.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo aplikasi <i>Genshin Impact</i>	1
Gambar 2 Tokugawa Ieyasu	4
Gambar 3 Hideyoshi Toyotomi	5
Gambar 4 Perintah penghapusan <i>Vision Hunt Decree</i>	6
Gambar 5 <i>Unknown God, Lumine, dan Aether</i>	11
Gambar 6 <i>Genshin Impact</i> dalam <i>Simplified Chinese</i>	12
Gambar 7 Logo aplikasi <i>Honkai Impact 3rd</i>	14
Gambar 8 Logo aplikasi <i>Tear of Themis</i>	15
Gambar 9 Logo <i>Inazuma</i>	19
Gambar 10 <i>Raiden Shogun</i>	20
Gambar 11 <i>Otomo no Otomaro</i>	21
Gambar 12 <i>Minamoto no Yoritomo</i>	22