

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Genshin Impact merupakan sebuah permainan *free-to-play action RPG open world* yang dirilis oleh sebuah perusahaan Cina bernama miHOYO pada September 2020.



Gambar 1. Logo aplikasi Genshin Impact

Sumber: play.google.com

Permainan yang dapat dimainkan di banyak *platform* seperti *Windows*, *Mobile* dan *PlayStation* tersebut popularitasnya cepat berkembang disebabkan banyaknya konten yang diberikan sehingga banyak pemain yang tertarik untuk bergabung dan bermain. *Genshin Impact* sendiri termasuk salah satu permainan yang dapat dimainkan bersama teman dengan *mode co-op* (bermain bersama pemain lain), menggunakan sistem *gacha* (mekanik dalam sebuah permainan di mana pemain dapat mendapatkan karakter atau senjata unggulan dengan membuat undian acak dari kumpulan item yang ada.), kita bisa memperoleh sekitar hampir 40 karakter per Mei 2022 dan hal tersebut merupakan salah satu daya tarik besar permainan ini. Adanya banyak hal yang dapat dilakukan di

dalam *game* tersebut, yang tidak hanya berfokus pada bertarung dan tentu saja jalan cerita yang mengasyikan memberikan *Genshin Impact* beberapa penghargaan meskipun pada tahun pertama mereka rilis seperti *Best Game* dan *User Choice Game* di *Google Play Award 2020* dan *The Game Awards 2020 (TGA)* pada dua kategori yaitu *Best Mobile Game* dan *Best Role Playing*.

Mengusung tema berpetualang di dunia bernama *Teyvat*, kita sebagai pemain dapat memilih satu dari dua pengembara yang disediakan oleh *game* yang bernama *Aether* atau *Lumine*. Dari situ, dimulailah perjalanan kita sebagai pengembara yang kehilangan seorang saudara kembar dimulai. Kalian sebagai pemain akan diminta untuk menyelesaikan berbagai macam tantangan agar bisa bertemu kembali dengan saudara kita yang hilang, kita juga dipandu oleh *Paimon*, makhluk kecil seperti peri yang akan menemani kita berpetualang ke berbagai tempat. Di *Teyvat*, ada orang-orang terpilih yang memiliki *vision*. *Vision* sendiri ialah sebuah hadiah yang diberikan oleh sang *Archon* atau “Dewa” sebagai sebuah bentuk pengakuan. Ada tujuh elemen *vision* yang bisa didapatkan yaitu

1. *Pyro* (kekuatan api)
2. *Cryo* (kekuatan es)
3. *Hydro* (kekuatan air)
4. *Electro* (kekuatan petir)
5. *Geo* (kekuatan tanah)
6. *Anemo* (kekuatan angin)
7. *Dendro* (kekuatan tumbuhan dan tanaman)

Saat memulai *game* kita akan mulai di sebuah wilayah bernama *Mondstadt*, sebuah negara yang terinspirasi dari Jerman dan beberapa kultur Eropa Utara lainnya. *Mondstadt* merupakan satu dari dari tujuh wilayah yang akan kita jelajahi. Sejauh ini sudah ada 3 wilayah yang diperkenalkan setelah hampir sekitar 2 tahun sejak permainan ini diluncurkan. *Mondstadt* adalah tempat untuk *vision Anemo* dengan Dewa bernama *Barbatos*, *Mondstadt* memiliki

sebuah idealisme yaitu “*City of Freedom*” (Kota yang penuh dengan kebebasan). Setelah selesai berkelana di *Mondstadt* kemudian kita akan pergi ke *Liyue*, sebuah negara yang terinspirasi dari Cina. *Liyue* merupakan negara kedua dan tempat untuk *vision Geo*, dengan Dewa bernama *Morax*, dan *Liyue* memiliki idealisme “*Contracts*”. Dua negara tersebut sudah menjadi bagian awal dari *Genshin Impact* sejak pertama diluncurkan.

Pada pertengahan 2021, tepatnya pada bulan Juli, setelah sekitar hampir satu tahun, *Genshin Impact* akhirnya menambahkan wilayah baru yakni *Inazuma*. *Inazuma* sendiri terinspirasi dari negara Jepang. *Inazuma* merupakan negara kepulauan yang terisolasi dari dunia luar dan tempat dari *vision Electro*. Atmosfer *Inazuma* dibuat sedemikian rupa mendekati negara Jepang, siapapun yang melihatnya dapat merasakan dan menyadari darimana inspirasi pada wilayah tersebut berasal. Dimulai dari nama-nama karakter, makanan khas, nama-nama bangunan, profesi yang dimiliki para karakter hingga kekaisaran yang dipimpin oleh seorang Dewa bernama *Raiden Shogun* atau 雷電將軍 (*Raiden Shogun*) dalam penulisan Bahasa Jepang. *Raiden Shogun* sendiri memiliki idealisme “*Eternity*”, yang artinya ia menginginkan keabadian pada dirinya dan negara yang dipimpin olehnya.

Hal itu menuju pada terjadinya “*Vision Hunt Decree*” atau 目狩り令 (*Megari-rei*) yaitu dimana semua *vision* akan disita dari pemiliknya, gerakan tersebut dipercaya oleh Sang *Shogun* sebagai salah satu cara menuju keabadian. Di sisi lain, adanya perintah menutup perbatasan *Inazuma* dari negara lain agar *Inazuma* tidak mengalami perubahan atau disebut dengan *Sakoku Decree* atau 鎖国令 (*Sakoku-rei*). Isolasi ini juga terjadi pada Jepang saat zaman *Edo* yang dipimpin oleh Keshogunan *Tokugawa*, kejadian tersebut disebut dengan *Sakoku Edict of 1635*. Dengan adanya dekrit tersebut, Jepang menutup diri dari dunia yang menghasilkan tidak ada lagi impor yang terjadi. Ditutupnya Jepang dari dunia disebabkan oleh ketakutan *Tokugawa* pada perubahan dan pengaruh-

pengaruh dari luar yang dapat menjatuhkannya dari tahta keshogunan. Perintah itu berisi bahwa orang asing tidak dapat melakukan perjalanan masuk ke Jepang, pun juga berlaku pada masyarakat Jepang yang berada di luar negeri, mereka tidak diperbolehkan untuk kembali. Masyarakat Jepang dan segala kapal yang berada di Jepang juga tidak diperbolehkan untuk berpergian keluar negara, pemerintah akan mengeksekusi siapapun yang berani melanggar dekrit tersebut tanpa terkecuali. Ketakutan *Tokugawa* juga berdasar pada penyebaran agama Kristen yang dibawa oleh orang asing saat itu.

Setelah dekrit diumumkan, siapapun yang tertangkap basah melakukan penyebaran agama tersebut maka dirinya akan mendapat konsekuensinya, yaitu mereka akan dihukum.



Gambar 2. Ilustrasi seorang Tokugawa Ieyasu

Sumber: nippon.com

Sedangkan di dalam game, dijelaskan bahwa siapapun yang tunduk dan melayani *Shogun* maka akan menjadi pengecualian dalam pemburuan *vision* tersebut, salah satunya ialah *Kujou Sara* (九条 装). *Sara* merupakan bagian dari Klan *Kujou*, ia sangatlah loyal terhadap klannya dan kepada *Shogun*, *Sara* melaksanakan perintahnya atas kehendak *Shogun*. *Sara* sendiri adalah seorang

Tengu (天狗). *Tengu* merupakan makhluk menurut legenda Jepang. Salah satu dari roh penunggu gunung atau *Yōkai* (妖怪) yang memiliki hubungan erat dengan burung elang atau gagak, oleh karena itu, jika kita memperhatikan rancangan karakter dari *Kujou Sara*, sangatlah serupa dengan burung gagak.

Meski demikian banyak timbulnya kontroversi terhadap keputusan yang dibuat oleh *Raiden Shogun*, salah satu yang menolak hal tersebut ialah *Sangonomiya Kokomi*, seorang ahli siasat dari pulau *Watatsumi*, bersama *Watatsumi Army* dan para resistensi lainnya mendeklarasikan perang terhadap keshogunan dan idealismenya.

Sementara itu, peristiwa *Vision Hunt Decree* merupakan sebuah paralel dari peristiwa penyitaan senjata terhadap orang Jepang kelas bawah yang disebut dengan “*Sword Hunt*” atau 刀狩 (*Katanagari*). Peristiwa ini terjadi pada sekitar tahun 1580, ketika *Hideyoshi Toyotomi* dan pemerintah *Meiji* memerintahkan penghapusan pada penggunaan pedang untuk kaum kelas bawah.



Gambar 3. Ilustrasi seorang Hideyoshi Toyotomi

Sumber: japan-experience.com

Hal itu bermaksud akan pentingnya mengontrol masyarakat dengan status dan senjata yang dimiliki pada periode *Azuchi-Momoyama* atau *安土桃山時代* (*Azuchi momoyama jidai*) [Konishita, 2001:119]. Dekrit *Katanagari* dari *Hideyoshi Toyotomi* merupakan “*Sword Hunt*” ketiga yang terjadi [Fujiki, 1993], dan dekrit tersebut terdiri dari tiga hal yakni tidak memperbolehkan kalangan kelas bawah mempunyai jenis senjata apapun, melelehkan senjata sitaan untuk membangun *Daibutsu* (大仏) atau patung *Budha* dan terakhir adalah semua kalangan kelas bawah harus tekun dalam pertanian mereka. “*Sword Hunt*” berakhir saat *Tokugawa* Leyasu dapat dengan sukses mengalahkan pasukan *Hideyoshi Toyotomi* pada peperangan *Sekigahara* di tahun 1600. Dan dari situ, merupakan awal dari zaman *Edo* yang dipimpin oleh *Tokugawa Leyasu*.

Sama halnya seperti *Raiden Shogun*, saat kita berhasil mengalahkannya, *Raiden Shogun* pada akhirnya memberhentikan perintah “*Vision Hunt Decree*” dan membuka perbatasan *Inazuma* atas permintaan dari sang pengembara.



Gambar 4. Raiden Shogun memberi perintah untuk menghapuskan *Vision Hunt Decree*

Sumber: Tangkapan layar pribadi dari *in-game Genshin Impact* pada salah satu *Archon Quest*

Raiden Shogun, atau yang memiliki nama asli *Ei*, melihat dan mengerti bahwa perubahan tidak selalu berakhir dalam keburukan. Selama hampir 500 tahun berdiam diri di dalam *Planet Of Euthymia*, dan hanya pernah berinteraksi dengan *Yae Miko*, seorang kepala kuil di *Grand Narukami Shrine* atau yang biasa dikenal sebagai 八重宮司 (*Guuji Yae*) yang merupakan seorang keturunan *Kitsune*. *Kitsune*, dalam cerita masyarakat Jepang adalah makhluk mistik yang memiliki rupa seperti rubah berekor. Adapun karakter lain yang terinspirasi dari cerita rakyat lainnya yaitu *Arataki Itto*, seseorang yang berdarah campuran akan manusia dan *Oni* (鬼). *Oni* merupakan makhluk supranatural yang kuat dan jahat dalam kepercayaan Jepang.

Arataki Itto sendiri memiliki alergi terhadap kacang merupakan referensi dari sebuah tradisi di Jepang bernama *Setsubun* (節分), dimana kita *mamemaki* (豆撒き) atau melempar kacang dengan *fukumame* (福豆), kacang yang sudah disangrai matang ke anggota keluarga yang menggunakan topeng *oni* atau menyebarnya di depan rumah dengan mengucapkan mantra. Dan ada banyak lainnya referensi tentang sejarah, budaya dan kultur yang ditunjukkan di dalam *Inazuma* seperti kekaisaran *Bakufu*, *Samurai*, *Ninja* dan lain-lain.

Banyaknya referensi yang digunakan berdasarkan sejarah, budaya maupun kultur asli ini menjadi salah satu daya tarik pemain dimana selagi bermain, pemain juga dapat belajar banyak hal tentang negara yang dijadikan sebagai inspirasi.

Sejarah merupakan kejadian di masa lampau yang sudah terjadi dan patut untuk dikenang, banyaknya media seperti *game* menggunakan sejarah pada konten mereka merupakan salah satu cara agar masyarakat pada zaman sekarang bisa terus belajar, sedikitnya minat untuk berkunjung ke tempat seperti museum menjadi kekhawatiran utama. Sebanyak apapun referensi yang digunakan, adanya fiksi yang diselipkan di dalam konten sudah menjadi hal yang pasti, tapi apakah para pemain dapat membedakan mana yang sejarah asli

dan fiksi? Hal ini dapat mendatangkankan kesalahpahaman terhadap pemain yang tidak pernah mendengar tentang sejarah, budaya ataupun kultur yang ditunjukkan. Masalah ini bisa saja terjadi karena adanya beberapa bagian dari masyarakat yang tidak dapat membedakan antara fiksi dan kehidupan asli.

1.2 Rumusan Masalah

1. Sejarah Jepang apa saja yang direpresentasikan di dalam game
2. Ada berapa banyak referensi sejarah Jepang yang digunakan
3. Dapatkah pemain membedakan fiksi dan sejarah sesungguhnya dengan menggunakan metode *comparative study* dalam penelitian ini

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Untuk mengetahui sejarah Jepang apa saja yang digunakan di dalam game
2. Mengetahui berapa banyak referensi sejarah Jepang yang ada di dalam game
3. Memahami metode *Comparative Study*

1.4 Metode Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan mengenai metodologi penulisan. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif dengan simak catat. Pertama, penulis memainkan game di negara Inazuma. Selanjutnya, penulis mencari data tentang sejarah Jepang apa saja yang ada di Inazuma dan ada berapa banyak referensi yang digunakan. Setelah itu penulis membandingkan apakah ada yang berbeda dari sejarah yang direpresentasikan dalam game dan dengan sejarah sejarah Jepang sesungguhnya.

