

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu yang relevan

Sebelum ini sudah ada beberapa penelitian tentang *game Genshin Impact*, penelitian yang pertama ini membahas tentang sistem *gacha* yang terdapat pada permainannya. *Gacha* sendiri merupakan sistem yang besar bergantung pada keberuntungan pemain, sebagian besar *game* ini biasanya merupakan *game free-to-play* atau dapat dimainkan secara gratis dengan sistem *gacha* (mekanik dalam permainan dimana pemain dapat memperoleh karakter atau senjata unggulan yang biasanya hanya tersedia secara terbatas dengan membuat undian acak dari kumpulan item yang ada) sebagai insentif untuk menggunakan mata uang asli untuk mengumpulkan *item* langka yang terbatas. Ada 5 Indikator yang dapat mempengaruhi minat seorang pemain dalam melakukan *gacha*, yaitu kualitas fungsional, kepuasan, kegembiraan, kepercayaan, dan utilitas harga dari produk tersebut (Yulius, 2017).

Genshin Impact sendiri memiliki sistem yang dinamakan *wish*. *Wish* sendiri merupakan sistem *gacha* yang ditawarkan oleh *Genshin Impact*, dimana kita dapat memperoleh karakter dan senjata baru sebagai bagian dari tujuan untuk memperluas koleksi yang dimiliki oleh para pemain. Dengan mengumpulkan *primogems* (sistem uang dalam *game Genshin impact*), pemain bisa mendapatkan hal-hal yang ditawarkan pada sistem *wish*. Namun bukan hal mudah bagi pemain yang memilih untuk tidak melakukan pembelian di dalam *game*, banyak dari pemain bergantung mencari *primogems* dengan melakukan misi harian, *events* (acara) dan eksplorasi yang ditawarkan, menjadikan banyak pemain yang berdedikasi dalam bermain dan mencari *primogems* tersebut untuk mendapatkan karakter atau senjata yang mereka inginkan. Tetapi, dikarenakan sistem *gacha* tersebut melibatkan besarnya keberuntungan yang dimiliki

pemain, ada banyak momentum dimana pemain tidak berhasil mendapatkan apa yang diinginkan dan berakhir dengan mereka menggunakan mata uang asli untuk hal-hal *virtual* tersebut. (Angelia, et al. 2021)

Ada juga yang pernah melakukan penelitian terhadap *platform* yang digunakan oleh miHOYO untuk merilis *Genshin Impact*. Dengan dirilisnya pada saat pandemi *Covid-19*, yang dimana semua orang ditinjau untuk tidak bepergian keluar rumah, hadirnya permainan ini merupakan sebuah untung besar bagi mereka. miHOYO sendiri meraih ratusan juta rupiah dolar US dibulan pertama, hal tersebut sendiri terjadi dikarenakan banyaknya opsi yang mereka berikan pada pemain untuk mengunduh permainan mereka, dan tentu saja peluncuran pada *platform* baru yang masih dalam sebuah diskusi.

Cross-platform atau lintas *platform*, sebuah system yang dapat digunakan di beberapa perangkat lain yang berbeda, dimana merupakan strategi *marketing* yang menjanjikan, miHOYO sendiri dapat menarik peminat dalam jumlah banyak dari berbagai *platform* untuk *game* mereka dan meningkatkan ketertarikan pemain. *Genshin Impact* juga bergantung pada *Continued intention* (niat penggunaan secara terus-menerus) dari para pemain. Pemain sangat dibutuhkan untuk terus bermain *game* tersebut agar perusahaan bisa tetap mendapatkan keuntungan yang stabil, oleh karena itu miHOYO meluncurkan konten mereka secara berkala dan sedikit demi sedikit agar pemain juga tetap bisa menikmati pengalaman bermain mereka (Zahraputeri dan Kusdiby, 2021). Pernah dikatakan bahwa *Genshin Impact* akan tetap berjalan bahkan hingga 5 tahun kedepan dan bisa diperkirakan bahwa komunitasnya akan terus berkembang seiring dengan konten yang diluncurkan.

Hal itu terbukti dengan fakta bahwa per 2022 ada sekitar 50 juta pemain aktif setiap bulannya dari seluruh penjuru dunia dengan berbagai *platform* yang mereka gunakan untuk bermain setiap harinya. miHOYO sendiri juga mempermudah pemain yang ingin bermain bersama dengan pemain lain atau melakukan *co-op* tanpa memandang *platform* yang digunakan, seperti contoh,

jika anda bermain pada *handphone* anda, anda dapat bermain dengan pemain lain yang menggunakan *PC* ataupun *Playstation* tanpa sebuah masalah, tidak banyak permainan yang dapat menerapkan hal ini.

Seperti permainan yang berjudul *Player Unknown Battleground* atau *PUBG* yang hanya memperbolehkan pemain bermain dengan *platform* yang sama, *mobile (handphone)* dengan *mobile*, *PC* dengan *PC*, *game console* dengan sesama *game console*, hal itu menjadikan pemain *mobile*, *PC*, dan konsol tidak dapat bermain dengan satu sama lain. Permainan *Call Of Duty* atau *COD* juga menerapkan hal yang serupa pada pemainnya.

Penelitian terakhir, adanya yang melakukan penelitian atas lintasan mitos, arti dan Jungian Psikoanalisis pada *Genshin Impact*. Ada banyaknya psikologi analitis yang dijelaskan dan diterapkan pada *Genshin Impact*, seperti bagaimana sebelum permainan dimulai kita akan ditunjukkan pada *cut-scene* atau potongan adegan yang merupakan awal dari perjalanan kita di *Teyvat*, dimana *Aether* dan *Lumine* sudah terbiasa berpetualang dari dimensi ke dimensi lain, namun saat mereka ingin kembali ke tempat asal, mereka dihadang oleh seorang *Unknown God* yang mendeklarasikan dirinya sebagai “*Sustainer of Heavenly Principles*” dan *Unknown God* lah yang memisahkan mereka berdua.

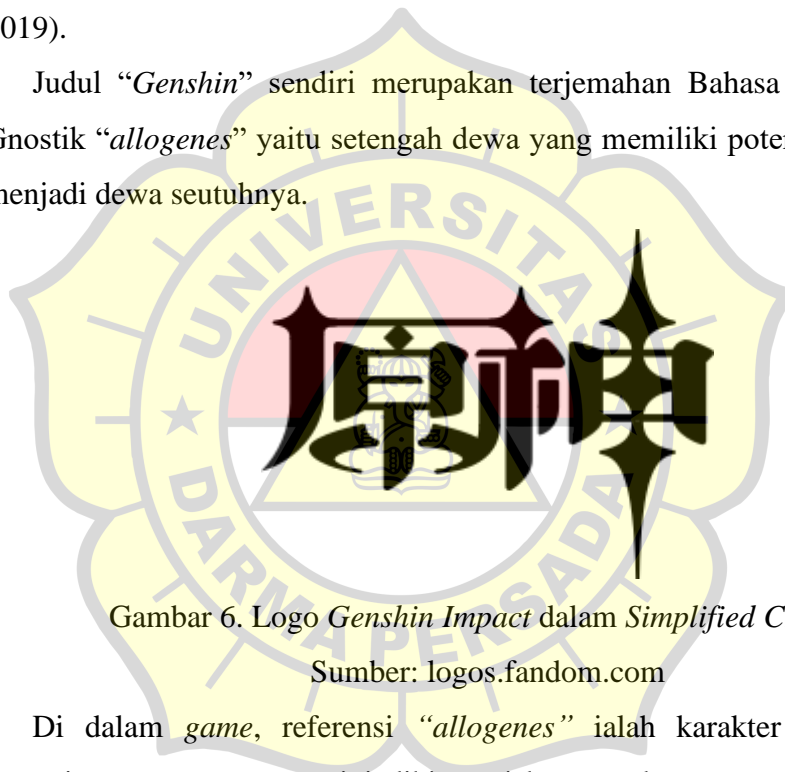


Gambar 5. Gambar *Unknown God* (tengah) dengan *Lumine* (kiri) dan *Aether* (kanan).

Sumber: Tangkapan layar pribadi dari *in-game Genshin Impact*

Penulis dari penelitian ini percaya dengan adanya aspek yang kuat yang ditanamkan disebagian besar pengetahuan *game* ialah tema Gnostik dan Jungian. Penggunaan kata seperti “*Gnostic*”, “*Archon*” dan “*Primordial One*” dapat dengan banyak ditemukan di dalam *game* terutama pada teks dan dubbing Bahasa Inggris. Hal tersebut disengaja sebagai pengingat akan Jungian dan Bahasa Gnostik (Florestal, 2022:10-11). Gnostik sendiri merupakan gagasan berkarakter sinkritis dari variasi tipe keyakinan dan filsafat Helenistik yang berusaha memengaruhi teologi keselamatan Kristen perdana (Eduward Purba, 2019).

Judul “*Genshin*” sendiri merupakan terjemahan Bahasa Cina dari kata Gnostik “*allogenes*” yaitu setengah dewa yang memiliki potensi penuh untuk menjadi dewa seutuhnya.



Gambar 6. Logo *Genshin Impact* dalam *Simplified Chinese*

Sumber: logos.fandom.com

Di dalam *game*, referensi “*allogenes*” ialah karakter manusia yang menerima *visions*, *visions* ini dihipotesiskan untuk memungkinkan manusia melampaui kematian mereka dengan menjadi *immortal* dan menjadi dewa untuk mendapatkan pengakuan dari *Celestia*, rumah misterius para dewa. Androgini Jungian yang intrinsik dan ideal dari *Archons*, hadir dengan wadah gender yang mereka gunakan dan dapat mengganti adalah sebuah perwakilan dari keseimbangan maskulin dan feminin dalam keadaan *agenderness* yang sempurna, sama seperti dengan kemampuan kita untuk memilih antara

pengembara laki-laki atau perempuan, menekankan hal ini merupakan penyeteraan dari dua jenis kelamin sebagai yang saling berhubungan. (Florestal, 2022)

2.2 Asal-usul *Genshin Impact*

Menurut Ben Dooley dan Paul Mozur pada suatu artikel dari *The New York Times* pada tanggal 16 Maret 2022, dikatakan bahwa *Genshin Impact* merupakan reproduksi dari permainan peran fantasi Jepang yang hampir sempurna dengan karakteristik dan estetika Jepang, senjata-senjata dan robot yang berukuran besar, visualisasi karakter yang penuh dengan warna dan masih banyak lainnya. Disinilah yang banyak menimbulkan kesalahpahaman bagi banyak pemain, bahwa sebenarnya *Genshin Impact* merupakan *game* yang berasal dari Cina. *Game* tersebut merupakan *game* pertama yang mengalami kesuksesan yang besar di skala internasional pada industri *video game* Cina. Bahkan di tahun pertama mereka dapat meraup sekitar 2 miliar dolar US, yang merupakan sebuah rekor untuk *game mobile*, *game* ini tidak salah lagi menghasilkan sebagian besar penghasilannya dari luar negeri, berbeda dengan *game mobile* yang berasal dari Cina lainnya, menurut Sensor Tower, sebuah perusahaan yang memantau aplikasi mobile. Kesuksesan dari *game* ini menunjukkan keseimbangan kekuatan pada industri *game* yang sudah mulai berubah, yang sebelumnya telah lama didominasi oleh Jepang dan Amerika Serikat.

Namun semua kesuksesan itu tentu diimbangi dengan kekurangan kreatif yang signifikan atau ketika *Genshin Impact* dikatakan seperti klon dari *game* lain yaitu "*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*", terutama pada kalangan pemain yang berasal dari Jepang. Banyaknya aspek di dalam dua *game* yang serupa menghasilkan para pemain untuk mulai membanding-bandingkan, meski demikian, seiring waktu berjalan para pemain mulai mengakui *Genshin Impact* karena melakukan sudah banyak hal untuk berdiri sendiri, dan juga

karena ditambahkannya *Inazuma*, kota yang terinspirasi dari Jepang pada masa kepemimpinan *Tokugawa*. Hal itu menunjukkan kesulitan Cina untuk menggoyahkan citra bahwa lebih baik meniru ide orang lain daripada menghasilkan idenya sendiri, bahkan ketika Cina sendiri telah tumbuh menjadi raksasa ekonomi. miHOYO sendiri beberapa waktu lalu mengumumkan peluncuran lintas media baru bernama HoYoverse.

Sebelum *Genshin Impact* dirilis pada tahun 2020, miHOYO sudah pernah meluncurkan *game* seperti *game* yang berjudul *Honkai Impact 3rd* pada tahun 2016 dan masih berlangsung hingga sekarang atau *game* lain yang berjudul *Tear of Themis* yang diluncurkan pada skala internasional di tahun 2021, adapun *game* yang bernama *Guns Girl Z* yang dirilis pada 2014 namun sangat disayangkan pada 2021 mereka memutuskan untuk menutup *server* karena terasa seperti tidak terurus apalagi setelah *Honkai Impact 3rd* diluncurkan. Sekarang pun miHOYO sedang mempersiapkan dua *game* baru, yang masih dalam tahap *beta-testing* (pengujian yang dilakukan sebelum produk diluncurkan kepada publik) yakni *Zenless Zone Zero* dan *Honkai: Star Rail* namun hingga sekarang tanggal peluncuran untuk dua permainan tersebut masih belum diketahui oleh para penggemar.



Gambar 7. Logo aplikasi *Honkai Impact 3rd*

Sumber: play.google.com



Gambar 8. Logo aplikasi *Tear of Themis*


Sumber: : play.google.com

2.3 Kota Inazuma pada Game Genshin Impact

Inazuma sendiri merupakan negara ketiga yang diluncurkan setelah *game* ini dirilis, negara kepulauan dengan 6 pulau utama yaitu *Narukami Island*, *Yashiori Island*, *Kannazuka*, *Serai Island*, *Watatsumi Island* dan yang terakhir *Tsurumi Island*. *Inazuma* juga memiliki kota bawah laut yang sudah lama tenggelam bernama *Enkanomiya*.

Tabel 1. Gambar pulau-pulau di *Inazuma*

<p>1. <i>Narukami Island</i></p>	
----------------------------------	--

<p>2. <i>Yashiori Island</i></p>	
<p>3. <i>Kannazuka</i></p>	
<p>4. <i>Serai Island</i></p>	

<p>5. <i>Watatsumi Island</i></p>	
<p>6. <i>Tsurumi Island</i></p>	
<p>7. <i>Enkanomiya</i></p>	

Sumber: genshin-impact.fandom.com

Sama seperti Jepang asli, untuk saat ini *Inazuma* hanya bisa dijangkau melalui laut untuk berpergian antar pulau. Nama *Inazuma* sendiri 稲妻 (*Inadzuma*) memiliki arti ‘*Lighting*’ atau ‘Petir’ sama halnya dengan mereka menjadi negara untuk elemen *electro*.

Setiap negara yang ada di *Teyvat* memiliki logo masing-masing begitu juga dengan *Inazuma*. Pusat dari logo *Inazuma* ialah 鳥居 (*Torii*), *torii* sendiri ialah gerbang tradisional yang dapat ditemukan dengan sering di depan pintu masuk atau di dalam kuil *Shinto* pada umumnya, di mana secara simbolis menandai transisi dari duniawi ke suci. Di dalam *torii*, ada symbol *electro* yang diterinspirasi dari 巴 atau 靫絵 (*Tomoe*), *tomoe* biasanya dapat diartikan sebagai ‘koma’. Koma tersebut terlihat seperti sebuah pusaran, *tomoe* pun memiliki banyak desain dari berbagai macam kegunaannya, yang paling umum ialah terdiri dari satu hingga empat *tomoe*. Kemudian persegi panjang yang berada di kedua sisi *torii* disebut dengan *suyari-gasumi*, mewakili awan, atau kabut dalam lukisan tradisional Jepang. Di bawah *torii* digambarkan adanya tiga pertama berbentuk koma, diantara tiga *Magatama* itu ada satu yang paling penting ialah *Yasakani no Magatama*, salah satu dari tiga Kerajaan Jepang dan simbol kebajikan. *Magatama* (勾玉) sendiri manik-manik berbentuk koma yang muncul di Jepang prasejarah dari periode *Jōmon* Akhir hingga periode *Kofun*. Dan yang terakhir adanya bunga *sakura* di atas *torii*, yang dalam simbol ini dapat diartikan menjadi “*endless cycle of death and rebirth*”



Gambar 9. Logo *Inazuma*

Sumber: hoyolab

