

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA *INAZUMA*
PADA *GAME GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI



Wienda Qamara Febytami Putri

2019110236

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA *INAZUMA*
PADA *GAME GENSHIN IMPACT***

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Linguistik

SKRIPSI



WIENDA QAMARA FEBYTAMI PUTRI

2019110236

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Bertha Nursari, M.Si selaku Pembimbing I dan Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Pembimbing II bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Wienda Qamara Febytami Putri

NIM : 2019110236

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 4 Agustus 2023



(Wienda Qamara Febytami Putri)

(2019110236)

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Wienda Qamara Febytami Putri
NIM : 2019110236
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : Representasi Budaya Jepang di Negara *Inazuma* Pada
Game Genshin Impact

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Bertha Nursari, S.S., M.Hum



Pembimbing II : Ari Artadi, Ph.D



Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D



Untuk diujikan Dewan Penguji pada 4 Agustus 2023
Pada Program Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan
Budaya Universita Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA INAZUMA PADA *GAME GENSHIN IMPACT*

Telah diterima baik dan diujikan pada tanggal 4 Agustus 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

Pembimbing 1



(Bertha Nursari, M.Hum)

Pembimbing 2



(Ari Artadi, Ph.D)

Ketua Penguji



(Dr. Hermasyah Djaya, M. A)

Disahkan Oleh :

Ketua Prodi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi M.S, Ph.D)

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya



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

ABSTRAK

Nama : Wienda Qamara Febytami Putri
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Representasi Budaya Jepang di Negara Inazuma Pada
Game Genshin Impact

Penelitian ini membahas tentang representasi budaya Jepang di negara Inazuma *Game Genshin Impact*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk budaya budaya Jepang yang muncul di dalam Inazuma seperti sistem militer, sistem pemerintahan, kepercayaan, cerita rakyat, dan unsur kebudayaan yang dijadikan referensi guna memenuhi konsep Jepang pada negara Inazuma. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengamatan dan studi secara langsung terhadap *game* dengan ikut serta memainkan *game* ini. Pengumpulan data dan referensi di peroleh dari dalam *game* itu sendiri, jurnal, buku, dan komunitas *game Genshin Impact* kemudian dianalisis menggunakan Teori Representasi Reflektif dari Stuart Hall dan dilakukan perbandingan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa negara Inazuma secara akurat menunjukkan representasi reflektif budaya dan sejarah Jepang, dengan adanya kesamaan pada sistem militer, sistem pemerintahan, kepercayaan, cerita rakyat, dan unsur kebudayaan. Namun ditemukannya perbedaan antara Inazuma dan Jepang, hal tersebut dilakukan karena adanya penyesuaian alur cerita fantasi dan kepentingan konsep dari *Genshin Impact* yang diterapkan oleh *developer* game itu sendiri.

Kata kunci: *Genshin Impact*, *Game*, budaya, Jepang

概要

名前 : ウィエンダ・カマラ・ペビタミ・プテリ
学科 : 日本語と日本文化
学科 : 原神ゲームにおける稲妻国の日本文化表現

本研究は稲妻ゲーム原神における日本文化の表現について論じる。本研究の目的は、稲妻に登場する日本文化の文化形態、例えば、軍事制度、政府制度、信仰、民俗学、稲妻という国で日本という概念を実現するための参考資料として使用される文化要素などを分析することである。研究は、このゲームのプレイに参加することによって、ゲームの直接観察と研究を実施する質的方法を用いた。データ収集と参考文献は、ゲームそのもの、雑誌、書籍、ゲームコミュニティ原神から入手し、スチュアート・ホルの「反省的表象理論」を用いて分析し、比較を行った。その結果、稲妻は日本の文化や歴史を正確に反映した表現をしており、軍事制度、政府制度、信仰、民間伝承、文化的要素に共通点があることがわかった。しかし、稲妻と日本との間には、ファンタジーのストーリーの調整や、ゲーム開発者自身が適用した原神道の概念の重要性による違いがある。

キーワード: 原神, ゲーム, 文化, 日本

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas anugerah dan kasih-nya, penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Representasi Budaya Jepang di Negara *Inazuma* Pada *Game Genshin Impact*”. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, akan menjadi sangat menantang untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan kontribusi mereka.

1. Ibu Bertha Nursari, S.S., M.Hum sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan mengarahkan dengan sabar untuk penulis dari awal hingga akhir.
2. Bapak Ari Artadi, Ph.D sebagai Dosen Pembimbing II, Dosen Penasehat Akademik, dan Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberi bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A., sebagai Ketua Sidang, telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga tahap ini.
4. Ibu Dr. Diah Madubrangti S.S., M.Si., sebagai Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.
5. Seluruh Dosen Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan kasih sayang kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman tercinta yaitu, Ilham, Intan, Aqmal, Hizkia, Putri, Gerry, Alkha, Fahmi, Sergi, Tasya, dan Defa yang telah banyak

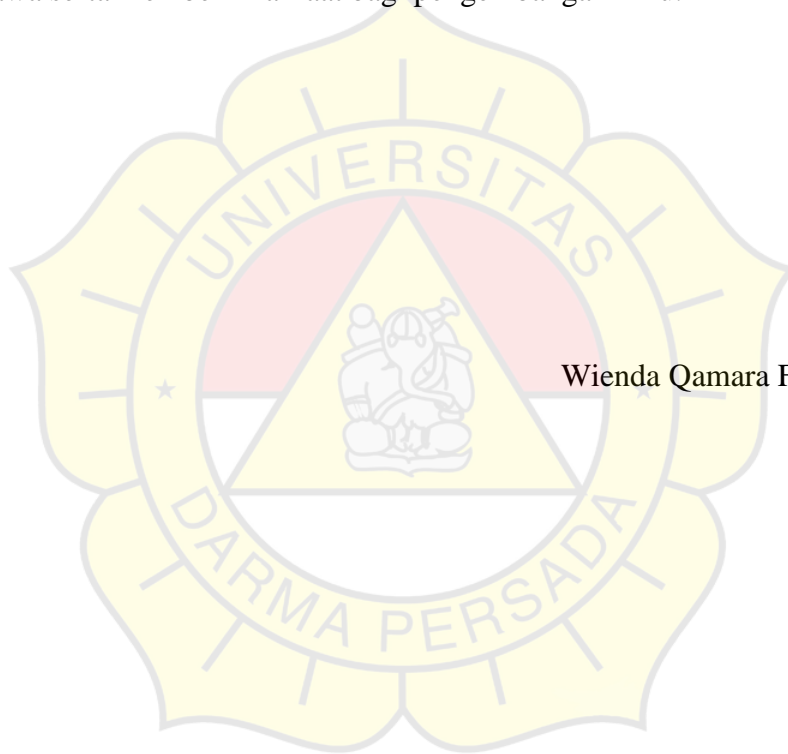
membantu serta memberi saran kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.

8. Hoyoverse Creator Hub yang banyak memberi masukan selama pengerjaan skripsi berlangsung.

Penulis menyadari bahwa dengan segala kekurangan dan keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas segala bentuk kebaikan kepada pihak yang telah membantu. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini membawa serta memberi manfaat bagi pengembangan ilmu.

Penulis

Wienda Qamara Febytami Putri



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI..... Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN..... Error! Bookmark not defined.	
ABSTRAK.....	iii
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	4
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Perumusan Masalah.....	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Landasan Teori.....	7
1.7.1 Budaya dan Sejarah Jepang.....	7
1.7.1.1 Unsur Budaya Jepang.....	8
1.7.1.2 Sejarah Jepang.....	9
1.7.2 Game.....	10
1.7.3 Genshin Impact.....	10
1.7.3.1 Inazuma.....	12
1.8 Metode Penelitian.....	13
1.9 Manfaat penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penulisan Skripsi.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Representasi.....	14
2.2 Kebudayaan Populer Jepang.....	14

2.3 <i>Game</i>	19
2.3.1 Genre <i>Game</i>	20
2.4 Kebudayaan Jepang	21
2.4.1 Unsur-unsur Kebudayaan Jepang	22
2.4.1.1 Bahasa	22
2.4.1.2 Sistem Pengetahuan	23
2.4.1.3 Organisasi Sosial	24
2.4.1.4 Sistem Teknologi	24
2.4.1.5 Sistem Mata Pencarian	27
2.4.1.6 Sistem Religi	27
2.4.1.7 Kesenian	27
2.5 <i>Youkai</i>	29
2.5.1 Yuurei (Hantu)	30
2.5.2 <i>Bakemono</i> atau <i>Obake</i> (Monster)	32
2.5.3 <i>Tsukumogami</i> (Objek/benda)	33
BAB III REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA <i>INAZUMA</i> PADA <i>GAME GENSHIN IMPACT</i>	35
3.1 Inazuma	35
3.1.1 Sistem Pemerintahan Inazuma	36
3.1.2 Sistem Militer di Inazuma	39
3.1.3 Kepercayaan di Inazuma	42
3.1.4 Unsur Agama Shinto di Inazuma	44
3.1.4.1 <i>Haiden</i>	44
3.1.4.2 <i>Go-shintai</i>	45
3.1.4.3 <i>Torii</i>	47
3.1.4.4 <i>Gohei</i>	49
3.1.4.5 <i>Saisen-bako</i>	50
3.1.4.5 <i>Temizuya</i>	51
3.1.4.6 <i>Ema</i>	53
3.1.4.7 <i>Goshinboku</i>	55
3.1.4.8 <i>Iwakura</i>	56

3.1.4.9 <i>Shimenawa</i>	57
3.1.4.10 <i>Miko</i>	59
3.1.5 Cerita Rakyat di Inazuma (<i>Youkai</i>).....	60
3.1.5.1 <i>Oni</i>	60
3.1.5.2 <i>Kitsune</i>	63
3.1.5.3 <i>Bake-danuki</i> atau <i>Tanuki</i>	66
3.2 Hasil Temuan	68
3.3 Analisis Data	72
3.3.1 Bahasa.....	72
3.3.2 Sistem Pengetahuan	74
3.3.3 Sistem Sosial.....	75
3.3.4 Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi	76
3.3.5 Sistem Mata Pencaharian.....	83
3.3.6 Sistem religi	84
3.3.7 Kesenian.....	84
BAB IV SIMPULAN.....	90
4.1 Simpulan.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis genre game, pengertian, dan contoh game	20
Tabel 2. Kesimpulan unsur kebudayaan Jepang	28
Tabel 3. Perbandingan Inazuma dan Jepang	69
Tabel 4. Perbandingan Unsur Kebudayaan Negara Inazuma dan Negara Jepang	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Youkai</i>	30
Gambar 2. <i>Yuurei</i>	31
Gambar 3. <i>Bakemono</i> atau <i>Obake</i>	33
Gambar 4. <i>Tsukumogami</i>	34
Gambar 5. Kediaman Komisi <i>Tenryou</i>	37
Gambar 6. Logo Komisi <i>Tenryou</i>	37
Gambar 7. Kediaman Komisi <i>Kanjou</i>	38
Gambar 8. Logo Komisi <i>Kanjou</i>	38
Gambar 9. Kediaman Komisi <i>Yashiro</i>	38
Gambar 10. Logo Komisi <i>Yashiro</i>	38
Gambar 11. Kediaman <i>Edo machi-bugyou</i> di Tokyo.....	39
Gambar 12. <i>Nobushi</i>	41
Gambar 13. <i>Kairagi</i>	41
Gambar 14. Samurai <i>Shogunate</i>	42
Gambar 15. Samurai menggunakan armor	42
Gambar 16. Kuil Agung Narukami.....	44
Gambar 17. <i>Sacred Sakura</i>	44
Gambar 18. <i>Haiden</i> Kuil Agung Narukami	45
Gambar 19. <i>Haiden</i> Fushimi Inari Shrine, Kyoto	45
Gambar 20. <i>Go-shintai</i> di Kuil Agung Narukami.....	46
Gambar 21. <i>Go-shintai</i> di Taiwan.....	46
Gambar 22. <i>Torii</i> di depan Kuil Agung Narukami	48
Gambar 23. <i>Torii</i> di Fushimi Inari Shrine, Kyoto.....	48
Gambar 24. Putang rubah di Gunung Yougou.....	48
Gambar 25. Patung rubah di Fushimi Inari Shrine, Kyoto	48
Gambar 26. <i>Official art/splash art</i> Yae Miko.....	50
Gambar 27. <i>Gohei</i> agama Shinto	50
Gambar 28. Kota amal <i>seiken</i> di Kuil Asase	51
Gambar 29. <i>Saisen-bako</i> di Kuil Chion-in Higashiyama, Kyoto.....	51
Gambar 30. <i>Temizuya</i> di Kuil Agung Narukami	52
Gambar 31. <i>Temizuya</i> , Tsurugaoka Hachimangu Shrine, Kamakura	52
Gambar 32. <i>Ema</i> di Ritou.....	54
Gambar 33. <i>Ema</i> di Fujisan Hongu Sengen, Fujinomiya.....	54
Gambar 34. Gantungan slip keberuntungan Yumemiru Saikyo	54
Gambar 35. <i>Ema</i> di Date Masamune, Sendai	54
Gambar 36. <i>Goshinboku</i> di Kota Inazuma	56
Gambar 37. <i>Goshinboku</i> di Kuil Yuki, Kyoto	56
Gambar 38. <i>Iwakura</i> di Pulau Narukami, Desa Konda.....	57
Gambar 39. <i>Iwakura</i> di Kuil Achi, Prefektur Okayama	57

Gambar 40. <i>Shimenawa</i> di Kuil Agung Narukami	58
Gambar 41. <i>Shimenawa</i> di kuil Izumo Taisha, Izumo, Prefektur Shimane	58
Gambar 42. Artefak <i>Shimenawa Reminiscence</i>	58
Gambar 43. <i>Miko</i> di Kuil Agung Narukami.....	60
Gambar 44. <i>Miko</i> di Kuil-kuil Shinto	60
Gambar 45. Karakter Playable <i>oni</i> merah Arataki Itto	62
Gambar 46. <i>Takuya oni</i> biru	62
Gambar 47. Ilustrasi <i>oni</i> biru di Jepang	63
Gambar 48. Ilustrasi <i>oni</i> merah di Jepang.....	63
Gambar 49. Karakter <i>kitsune</i> Yae Miko	65
Gambar 50. <i>Kistune</i> liar di Pulau Narukami	65
Gambar 51. Ilustrasi <i>kitsune</i> pada era edo.....	65
Gambar 52. <i>Kitsune</i> liar	65
Gambar 53. <i>Tanuki</i> di arsip Genshin Impact	68
Gambar 54. Patung <i>tanuki</i> di Tanuki Village, shigaraki, shiga	68
Gambar 55. Alfabet Teyvat.....	74
Gambar 56. Aksara Inazuma.....	74
Gambar 59. Tungku untuk menempah di Inazuma.....	76
Gambar 60. Tungku menempa di Jepang.....	76
Gambar 61. Tungku memasak di Inazuma	77
Gambar 62. <i>Irori</i>	77
Gambar 63. Tungku menempa di Inazuma.....	77
Gambar 64. Tungku menempa di Jepang.....	77
Gambar 65. Wadah-wadah di Inazuma.....	78
Gambar 66. <i>Sakadaru</i>	78
Gambar 67. Makanan di Inazuma	79
Gambar 68. <i>Dango</i>	79
Gambar 69. Naku weed.....	79
Gambar 70. Pakaian pria Inazuma	80
Gambar 71. <i>Kimono</i> pria.....	80
Gambar 72. Pakaian wanita Inazuma.....	80
Gambar 73. <i>Kimono</i> dan <i>Yukata</i>	80
Gambar 74. Pakaian anak-anak inazuma	81
Gambar 75. <i>Kimono</i> anak-anak.....	81
Gambar 76. Rumah di Inazuma	81
Gambar 77. Rumah di Jepang	81
Gambar 78. <i>Tenshukaku</i>	82
Gambar 79. Istana Himeji	82
Gambar 80. Kapal di Inazuma	83
Gambar 81. <i>Phase gate</i>	83

Gambar 82. *Ikebana Inazuma* 84
Gambar 83. *Ikebana* 84

