

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan identitas suatu bangsa meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta mencakupi kemampuan dan kebiasaan yang dimiliki manusia sebagai bagian dari masyarakat (Hawkins, 2012). Umumnya budaya dijadikan ciri khas agar masyarakat dapat dengan mudah mengenali kelompok ataupun wilayah. Taylor dalam Liliweri (2002: 62) mengatakan bahwa budaya juga tersusun oleh kategori-kategori yang disebut dengan adat-istiadat yang mencakupi teknologi, hukum, estetika, hiburan, kemampuan, dan kebiasaan, dapat disimpulkan bahwa budaya mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota dari masyarakat tertentu.

Budaya Jepang dapat tercipta karena Jepang terkenal dengan negara yang suka menyerap kebudayaan dari negara lain seperti negara Tiongkok (Ayyasy, 2021: 1). Pada era Edo, Jepang sempat menutup diri dari seluruh dunia yang mengakibatkan kemunduran. Setelah bangkit, Jepang mulai melakukan pembenahan diri, salah satunya pada budaya. Sebagian besar budaya Jepang yang dapat dilihat sekarang merupakan hasil dari reformasi agama dan rekayasa budaya sehingga Jepang memiliki identitas sendiri berupa agama, pakaian tradisional, kuliner, perayaan, upacara, gaya bangunan cerita rakyat, dan sistem sosial. Jepang sendiri menjadi salah satu negara di Asia yang memiliki budaya cukup unik (Suliyati, 2013: 1). Keberagaman budaya tersebut menjadikan budaya Jepang sebagai tema di industri hiburan untuk menarik masyarakat, terutama dalam industri *game*, salah satu sarana yang menggunakan budaya Jepang sebagai referensi dalam pembentukan visual karakter, cerita, dan tema.

Game banyak berkembang dari masa ke masa, bukan dari segi sistematis permainan untuk menghibur para pemainnya melainkan juga cerita, grafik, dan *gameplay*, adapun penerapan budaya asing di dalamnya. Ada banyak sekali jenis *video game* yang diluncurkan setiap tahun dengan berbagai genre serta keunikan yang dibawa oleh *developer* untuk menarik minat para penikmatnya. *Game* adalah

permainan yang menggunakan alat elektronik mengharuskan para pemain menggunakan alat untuk menggerakkannya seperti *keyboard*, *mouse*, dan *joystick*. *Game* menjadi sangat populer di kalangan masyarakat dunia, ketertarikan mereka seakan tidak ada habisnya karena para penggarap *game* sangat pintar membuat sebuah *game* yang bisa dinikmati dengan menerapkan genre di dalamnya agar mempermudah para pemain memilih genre apa yang mereka sukai. Hal ini sesuai dengan kutipan di bawah ini.

「ゲーム」とは、遊びや競技を行うための活動やルールの集まりである。一般的には、参加者が特定の目的を達成するために戦略や技術を駆使し、競い合う形式が多い。ビデオゲーム、ボードゲーム、カードゲームなど、さまざまな種類のゲームが存在する。

'Gēmu' to wa, asobi ya kyōgi o okonau tame no katsudō ya rūru no atsumaridearu. Ippantekini wa, sankasha ga tokutei no mokuteki o tassei suru tame ni senryaku ya gijutsu o kushi shi, kisoiau keishiki ga ōi. Bideogēmu, bōdogēmu, kādogēmu nado, samazamana shurui no gēmu ga sonzai suru. (<https://www.weblio.jp>)

'Game' adalah kumpulan aktivitas dan aturan untuk bermain atau berkompetisi. Umumnya, ini adalah bentuk kompetisi di mana peserta menggunakan strategi dan teknik untuk mencapai tujuan tertentu. Ada berbagai jenis permainan, termasuk *video game*, permainan kartu, dan permainan papan.

Dari sekian banyak genre yang beredar untuk sebuah *video game*, *role play game* (RPG) menjadi salah satu genre yang banyak diminati terutama bagi mereka yang menggemari *anime*, dikarenakan beberapa *anime* dijadikan *game* RPG. Ada pun *game* yang bergaya *anime* dengan memasukkan cerita baru dengan sensasi yang mirip dengan menambahkan potongan *cut scene* berupa animasi, adapun elemen budaya yang diterapkan pada karakter maupun tema *game* itu sendiri, melihat potensi yang cukup tinggi, pemanfaatan *game* mulai berkembang dengan menawarkan konten pembelajaran di dalamnya. Ada pula *developer* yang menerapkan suatu elemen budaya negara tertentu hanya untuk bumbu pelengkap saja dikarenakan tema *game* yang tidak diperuntukkan untuk pembelajaran.

Genshin Impact adalah *game* dengan genre *open world* dan *role-play game*, di mana para pemain dapat dengan mudah menjelajahi dunia dalam *game* tersebut dengan bebas. Untuk *Genshin Impact* sendiri menerapkan cerita yang melengkapi

pengalaman bermain para penikmat, cerita yang diterapkan juga sangatlah unik dibanding dengan *video game* dengan genre yang serupa. Di awal *game* tersebut, pemain diharuskan memilih salah satu *traveler* yang merupakan pemeran utama (*Main Character* - MC). MC merupakan karakter utama atau salah satu tokoh penting dalam perkembangan sebuah cerita. Dikisahkan *traveler* merupakan anak kembar perempuan dan laki-laki yang bernama Aether dan Lumine. Untuk alasan yang belum diketahui, mereka melakukan perjalanan dan berhenti di *Teyvat*, namun mereka dihalangi oleh *Unknown God* (Dewa Tidak Dikenal) yang memperkenalkan diri sebagai pemelihara prinsip surgawi. Pertarungan pun terjadi yang mengakibatkan *traveler* yang dipilih tersebel dan tertidur selama 500 tahun.

Setelah tersebel, pemain terbangun di *Teyvat* untuk mencari saudara kembar pemain dengan mengunjungi 7 negara yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya; negara dengan peradaban mereka masing-masing. Setiap negara dipimpin oleh sosok *Archon* atau dewa yang disembah. Negara-negara tersebut memiliki referensi budaya di dunia nyata. Untuk saat ini sudah ada 4 negara yang terbuka sampai Agustus 2022 ini, yaitu Mondstadt yang terinspirasi dari Jerman, Liyue dari Cina, Inazuma dari Jepang, dan Sumeru dari Timur Tengah. Untuk negara sisa masih belum diketahui mengambil referensi dari mana. Dalam beberapa alasan, *developer* merilis satu negara setiap satu tahun mengikuti cerita yang telah pemain selesaikan.

Inazuma merupakan negara ketiga, menjadi lanjutan dari perjalanan pemeran utama yaitu *traveler* dalam cerita di *Genshin Impact*. Inazuma sendiri negara yang bertemakan Jepang, desain keseluruhan dari negara ini memang mempresentasikan kebudayaan Jepang, unsur sejarah, kepercayaan, pakaian, sistem militer, cerita rakyat, makanan pun juga ikut dimasukkan ke dalam tema Inazuma ini.

Kepopuleran dan daya tarik *game* ini seperti karakter, jalan cerita, grafik, musik, sistem *gacha* sendiri berasal dari kata *gashapon*, yaitu sebuah mesin penjual yang dapat mengeluarkan kapsul plastik berisikan hadiah atau mainan. Kata *gacha* sendiri adalah bentuk onomatope dari suara yang dihasilkan ketika pembeli memutar tuas mesin, dalam mesin tersebut biasanya terdapat item yang langka atau terbatas (Fikri, 2017), dalam *Genshin Impact* *gacha* diperuntukkan untuk

mendapatkan karakter juga senjata, selain itu fitur yang tersedia, dan pengambilan suatu budaya untuk memenuhi konsep sebuah negara pada *game Genshin Impact* ini membuat penulis tertarik untuk meneliti budaya Jepang yang diterapkan pada negara Inazuma, seperti pada gaya bangunan, pakaian, kepercayaan, sejarah, karakter, dan musik. Selain itu *Genshin Impact* sendiri sudah menginjak usia 2 tahun, terbilang baru di industri *game* dan belum banyak dibahas dalam bentuk skripsi ataupun artikel jurnal terdahulu.

1.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian *Genshin Impact* ini:

1. Skripsi milik Murtadho (2021) berjudul “Diploma Publik Tiongkok Melalui Unsur Kebudayaan di dalam *Game Genshin Impact* di Indonesia”, membahas tentang meneliti diplomatik publik yang dilakukan oleh Tiongkok melalui *game Genshin Impact*. Serta menganalisis penerapan unsur budaya dan bagaimana masyarakat Indonesia merespon upaya diplomasi tersebut. Data yang digunakan dalam penelitian berupa studi literatur dan pencarian daring, penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diplomasi dapat dilakukan secara digital melalui media digital lainnya seperti *video game*. Sering kali *video game* memiliki unsur budaya yang ada di dunia nyata maupun di negara asal *game* tersebut dikembangkan. Salah satu *game* populer adalah *Genshin Impact*, *game* dengan genre *open world* dan RPG yang dikembangkan oleh perusahaan *video game* bernama miHoYo yang berlokasi di Shanghai, Tiongkok. Hasil dari penelitian ini adalah daya tarik dan kepopuleran *Genshin Impact* di Indonesia dan bagaimana *game* ini dapat mengubah persepsi buruk mengenai Tiongkok di masyarakat Indonesia dengan adanya antusiasme dari para pemain di Indonesia. Perbedaan dengan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu ada pada negara yang dibahas dalam aspek unsur kebudayaan yaitu Jepang

dan Tiongkok, serta perbedaan topik yang mengacu pada hubungan diplomasi sedangkan penelitian menulis mengenai representasi budaya Jepang.

2. Skripsi milik Afa Zahra Andrian (2022) berjudul “Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui Studi Kasus Negara Inazuma pada *Game Genshin Impact*” penelitian ini mengenai keakurasian unsur sejarah yang ada di negara Inazuma pada *game Genshin Impact* yang menggunakan Jepang sebagai tema dari negara tersebut. Data yang digunakan tentang sejarah Jepang dari berbagai referensi. Metode dari penelitian ini berupa kualitatif dengan simak catat dengan cara bermain *game Genshin Impact* ini kemudian mencari data terkait dengan sejarah Jepang di *game* kemudian menganalisisnya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sejarah yang terdapat pada negara Inazuma di *game Genshin Impact* ini secara garis besar sudah akurat dengan kejadian yang sesungguhnya, jika ada perubahan hal tersebut dilakukan untuk menyesuaikan cerita yang ada pada *game*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis berupa pembahasan yang diangkat berupa unsur sejarah dan akurasi terhadap negara Inazuma. Sedangkan dalam penelitian milik penulis akan membahas mengenai representasi budaya Jepang di negara Inazuma ini yang berupa sistem pemerintahan, sistem militer, kepercayaan, dan cerita rakyat yang dimasukkan untuk melengkapi juga kepentingan alur cerita dari negara Inazuma ini dan membandingkannya dengan dunia nyata.
3. Skripsi milik Gusti Wisnu Pio Kusuma (2022) berjudul “Representasi Unsur-Unsur Kepercayaan Jepang dalam *Video Game Genshin Impact*” pembahasan penelitian ini mengenai adanya unsur kepercayaan Jepang yang direpresentasikan pada negara Inazuma ini. Data yang digunakan dalam menganalisis unsur budaya dan kepercayaan melalui buku, artikel, jurnal, dan situs internet. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif dengan melakukan observasi ke dalam *game* kemudian menganalisis menggunakan *Representasi Refleksi* menurut Stuart Hall (1997). Hasil dari penelitian ini ditemukannya representasi refleksi unsur kepercayaan

Jepang dalam negara Inazuma ini berupa unsur agama Shinto yang terlihat secara visual di dalam *game* seperti *miko*, kuil Shinto, *jinja*, *omamori*, dan *kitsune*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu pada metode yang menggunakan Representasi Refleksi menurut Stuart Hall (1997) dan pembahasan mengenai representasi kepercayaan Jepang pada negara Inazuma. Sedangkan dalam penelitian milik penulis akan membahas representasi budaya Jepang di negara ini termasuk kepercayaan apa yang dianut oleh masyarakat Inazuma dan menjelaskan unsur kepercayaan dengan lebih terperinci selain adanya kuil, *miko*, *omamori* dan membandingkan dengan negara Jepang yang asli.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menjabarkan beberapa permasalahan terkait dengan penelitian:

1. Unsur budaya Jepang pada negara Inazuma yang berupa kepercayaan, dan cerita rakyat.
2. Sistem militer dan pemerintahan yang diterapkan di negara Inazuma.
3. Referensi sejarah Jepang yang dimasukkan ke dalam Inazuma.
4. Unsur-unsur kebudayaan Jepang yang ada di negara Inazuma.
5. Persamaan dan perbedaan antara negara Inazuma dan negara Jepang.

1.4 Batasan Masalah

Guna menghindari penelitian yang melebar, penulis menetapkan batasan yang hanya difokuskan terkait pada budaya Jepang seperti kepercayaan, cerita rakyat, sistem militer, dan sistem pemerintahan yang ada pada *game Genshin Impact*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis menjelaskan rumusan masalah yang akan diangkat ke dalam penelitian:

1. Seperti apa bentuk sistem pemerintahan dan sistem militer yang ada dalam *game* untuk negara Inazuma?

2. Seperti apa bentuk-bentuk budaya Jepang yang muncul di dalam Inazuma dan bagaimana perbandingan dengan dunia sebenarnya.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan penelitian ini untuk mengupas secara detail budaya yang diterapkan pada negara Inazuma di *game Genshin Impact*. Menganalisis bentuk budaya Jepang yang muncul di dalam Inazuma seperti sistem militer, sistem pemerintahan, kepercayaan, dan cerita rakyat yang *developer* dijadikan referensi untuk memenuhi konsep Jepang pada kota Inazuma di *game Genshin Impact*.

1.7 Landasan Teori

Pada landasan teori, penulis akan membahas sedikit mengenai teori, definisi serta pengertian mengenai budaya dan sejarah Jepang, *game, Genshin Impact*, dan Inazuma.

1.7.1 Budaya dan Sejarah Jepang

Koentjaraningrat (2013: 165) menyatakan bahwa terdapat tujuh unsur kebudayaan meliputi bahasa, kesenian, sistem realigi, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, organisasi sosial, dan sistem ilmu pengetahuan. Budaya merupakan identitas suatu bangsa, suku, peradaban, dan suatu kelompok untuk mengidentifikasi mereka agar dapat dengan mudah dikenal oleh masyarakat. Identitas dapat dibentuk melalui budaya atau sub budaya tempat seseorang menjadi bagian atau partisipan (Rahmaniah, 2012: 5-6), tidak hanya itu budaya dapat dengan mudah dipelajari bagi mereka yang tertarik, tidak jarang banyak sekali orang asing yang menerapkan budaya suatu bangsa untuk dijadikan sebuah referensi karya dalam bentuk lukisan, tulisan, dan teknologi. Hal ini sesuai dengan kutipan berikut ini.

「文化」は、最も広くとらえると、人間が自然とのかかわりや風土の中で生まれ育ち身に付けていく立ち居振る舞いや、衣食住をはじめとした暮らし、生活様式、価値観など、人間と人間の生活にかかわることの総体を意味しますが、本審議会では、主として「人間が理想を実現していくための精神の活動及びその成果」の側面から文化を考えました。

'Bunka' wa, mottomo hiroku toraeru to, ningen ga shizen to no kakawari ya fūdo no naka de umare sodachi mi ni tsukete iku tachii furumai ya, ishokujū o hajime to shita kurashi, seikatsu yōshiki, kachikan nado, ningen to ningen no seikatsu ni kakawaru koto no sōtai o imi shimasuga, hon shingikaide wa, shutoshite `ningen ga risō o jitsugen shite iku tame no seishin no katsudō oyobi sono seika' no sokumen kara bunka o kangaemashita.
(<https://www.bunka.go.jp>)

Secara luas arti 'budaya' mengacu pada hubungan antara orang-orang, seperti perilaku yang dilahirkan dan dipelihara orang lain dalam iklim, gaya hidup seperti pakaian, makanan, perumahan, gaya hidup, dan nilai-nilai terhadap kehidupan. Konsili memandang budaya sebagai sebuah aspek "aktivitas mental dan hasil manusia untuk mewujudkan cita-citanya".

Jepang merupakan negara yang memiliki nilai-nilai budaya tradisional dan sangat kental sampai saat ini (Amaliana, 2012: 109). Seiring dengan perkembangan zaman, budaya Jepang yang semulanya dikenal dengan elemen tradisional, kini mulai berkembang seperti halnya dengan budaya populer. Budaya populer merupakan salah satu budaya Jepang yang telah diadaptasi dan olah kembali dengan nilai-nilai asing kemudian tercipta nilai-nilai budaya baru. *Cosplay* dan *anime* merupakan contoh dari budaya populer yang sekarang kita kenal dan sudah tidak asing lagi ditelinga, budaya tersebut bisa tercipta karna adanya pergerakan di era globalisasi (Amaliana, 2012: 109).

Budaya Jepang secara singkat dapat didefinisikan dengan kehidupan masyarakat Jepang mulai dari kepercayaan, bahasa, kebiasaan, makanan, komunikasi, tindakan sosial, dan lainnya. Budaya Jepang tercipta karena Jepang terkenal sebagai negara yang suka menyerap kebudayaan dari negara lain, kemudian dikembangkan sehingga negara Jepang memiliki keunikan budaya tetapi tidak menghilangkan jati diri bangsanya (Ayyasy, 2021: 43).

1.7.1.1 Unsur Budaya Jepang

Jepang dikenal sebagai negara maju di dunia, kemajuan dalam bidang teknologi menjadikannya sebagai sebuah negara yang cukup disegani tidak hanya di Asia saja namun juga negara-negara Eropa. Pasca kekalahan di masa Perang Dunia II masyarakat bekerja keras dan berusaha, sehingga berhasil menjadikan mereka sebagai masyarakat modern dengan kecanggihan teknologi, tetapi bukan

berarti pengaruh unsur budaya dahulu hilang. Meskipun gaya hidup dan tatanan masyarakat Jepang sudah jauh berbeda, beberapa prinsip hidup serta unsur-unsur budaya yang mereka anut sebagian masih merupakan warisan turun temurun (Rahmah, 2013: 1). Beberapa unsur-unsur budaya Jepang yang ada dari dahulu hingga masa kini:

1. Bahasa
2. Sistem Pengetahuan
3. Organisasi Sosial
4. Sistem Teknologi
5. Sistem Mata Pencaharian
6. Sistem Religi
7. Kesenian

1.7.1.2 Sejarah Jepang

Jepang adalah negara maju yang identik dengan teknologi serta budayanya. Kemajuan yang telah dicapai Jepang saat ini tidak jauh dari hasil kerja keras masyarakatnya (Suherman, 2004: 1). Kesuksesan negara Jepang tidak jauh dari catatan sejarah yang panjang, yang menandakan perkembangan, keresahan, dan penemuan dengan budaya kuno menjadi komunitas modern selama berabad-abad. Di periode sebelumnya dan selanjutnya menawarkan pandangan yang lebih pasti mengenai perjuangan dan perubahan yang disatukan untuk membentuk negara Jepang yang kita kenal sekarang (Baxter, 2021). Terdapat beberapa nama periode atau era yang tercatat dalam sejarah, yaitu periode Paleolitik, periode Jomon, periode Yayoi, periode Kofun, periode Asuka, periode Nara, periode Heian, periode Kamakura, periode Muromachi (Namboku & Sengoku), periode Azuchi-Moyama, periode Edo, periode Meiji, periode Taisho, periode Showa, periode Heisei, dan periode Reiwa yang masih berjalan hingga sekarang.

Perkembangan Jepang dari sebuah bangsa yang tertinggal dari negara-negara maju berat pada pertengahan abad ke-19, untuk menjadi bangsa yang setingkat dengan negara-negara barat yang sudah maju berhasil dicapai hanya dalam kurun waktu kurang lebih 100 tahun. Perkembangan masyarakat Jepang yang semula feodal menjadi masyarakat yang modern serta demokratis. Semua hal yang

telah dicapai membutuhkan proses perjalanan waktu yang pahit dan getir sebagai negara yang kalah dalam Perang Dunia II (Suherman, 2001: 202)

1.7.2 Game

Koster (2013) menyebutkan bahwa *game* atau permainan adalah suatu pengalaman interaktif yang menyuguhkan para pemain dengan berbagai macam tantangan dan dipelajari serta dikuasai oleh pemainnya. Kerap kali *game* menjadi sebuah pengalihan beberapa orang untuk melepaskan semua hal. Ada pula definisi *game* berupa suatu bentuk rekreasi universal yang umumnya mencakup aktivitas apa pun yang dilakukan untuk hiburan dan sering kali menciptakan situasi yang melibatkan kontes atau persaingan (Britannica: 2022). Di era digital saat ini telah lebih banyak *game* yang beredar luas di pasaran internet, semua orang dapat memainkannya secara gratis ataupun berbayar. Jenis *game* yang ada saat ini sangat bervariasi tidak seperti dulu karena *game* berkembang mengikuti arus perubahan zaman. Walaupun *game* dapat dimainkan oleh semua orang, akan tetapi ada batas umur yang umumnya ditanyakan oleh *platform* penyedia *game-game* tersebut. Biasanya sebelum mengunduh *game*, oleh *platform* tersebut akan terdapat rating umur yang dianjurkan untuk memainkan *game* tersebut.

Video game merupakan permainan dalam bentuk video biasanya dari sebuah animasi kemudian diproyeksikan serta dirancang agar dapat dimainkan melalui perangkat seperti komputer, ponsel pintar, dan *console* (Kirriemuir & Mcfarlane, 2004). Jenis *game* ini sangat banyak dimainkan dan diminati karena lebih menarik apalagi dipadukan dengan adanya cerita, animasi, grafik yang memanjakan mata. Para pemain juga dapat terbawa emosi ketika memainkannya karena visualisasi yang tersedia sehingga membuat diri pemain seakan ada di dalam *game* kemudian ikut hanyut di dalamnya. *Video game* memiliki jenis atau genre yang sangat banyak seperti, *action*, *role play game (RPG)*, *adventure*, *puzzle*, *simulation*, *sport*, *fighting*, dan *strategy*.

1.7.3 Genshin Impact

Genshin Impact merupakan game *Role Play Game* dan *open world* yang rilis secara global pada tanggal 28 September 2020 serta sudah *open beta* pada

tahun 2019. *Game* ini dipasarkan secara gratis oleh miHoYo perusahaan *game* Cina dan sekarang telah berganti nama untuk diluar Tiongkok menjadi HoYoverse. Pada akhir tahun 2021 untuk di luar Tiongkok, *Genshin Impact* di bawah anak perusahaan Cognosphere Pte. Ltd. Untuk saat ini pada tahun 2022 sudah lebih dari 61 juta pemain dan 10 juta pemain yang aktif setiap harinya. *Genshin Impact* salah satu *game* cerita, di mana *game* akan berkembang sesuai dengan cerita yang telah pemain selesaikan. Terdapat 7 negara dengan cerita, konsep, dan lingkungan yang berbeda. Untuk saat ini hanya 4 negara yang baru rilis dan akan terus diperbarui setiap tahun begitu pun dengan cerita yang mengikuti negara jelajahan *traveler*.

Di dalam ceritanya, *traveler* yang merupakan kakak beradik yang ingin memasuki dunia baru bernama *Teyvat*, akan tetapi di saat perjalanannya *Unknown God*, dewa yang tidak memiliki nama, menghalangi mereka, dan menyebabkan kakak beradik ini terpisah. Pemain akan berperan sebagai salah satu *traveler*. *Unknown God* menyegel salah satu dari kakak beradik ini, sesuai dengan karakter *traveler* yang dipilih oleh pemain. Cerita dimulai oleh *traveler* yang terbangun di *Teyvat* setelah 500 tahun setelah tersegel, bertemu dengan Paimon yang akan mendampinginya selama menjelajahi *Teyvat*. Misi *traveler* adalah mencari kembarannya dengan menemui 7 *Archon* (Dewa) di 7 negara, singkatnya *Archon* adalah 7 dewa yang memimpin berbagai wilayah di *Teyvat*, masing-masing dari *Archon* ini memiliki elemen dan idealismenya sendiri yang mempengaruhi lingkungan, topografi, dan sistem pemerintahan di wilayah mereka.

Game ini terkenal karena menggunakan konsep *open world*, para pemain dapat dengan bebas menjelajahi dunia seperti mengambil tanaman, buah, bunga, bahan tambang, dan hewan, tidak hanya itu *game* ini juga dihadirkan secara gratis untuk pengguna PC, Android, dan IOS. *Genshin Impact* menggunakan konsep fantasi, para pemain dapat mengganti karakter yang diinginkan dalam sebuah *party* yang terdiri dari 4 orang, setiap karakter memiliki elemen kekuatan tertentu sesuai dengan *vision* yang mereka gunakan seperti *Anemo* (Angin), *Hydro* (Air), *Dendro* (Tanaman dan tumbuhan), *Pyro* (Api), *Geo* (Tanah), *Cryo* (Es), dan *Electro* (Petir). Untuk mendapatkan karakter pemain, dituntut untuk melakukan undian (*gacha*), saat awal bermain *Genshin Impact* pemain akan diberikan 1 karakter bintang 5

secara gratis yaitu pemeran utama atau *treveler* yang kelaminnya pada awal bermain, apakah pemain memilih tokoh perempuan atau laki-laki, serta 3 karakter bintang 4 yang bisa didapatkan secara gratis jika sudah menyelesaikan cerita bagian awal.

1.7.3.1 Inazuma

Inazuma merupakan negara ke-3 dari 7 negara yang ada di dalam *Teyvat*, merupakan negara yang bertema Jepang, namanya sendiri diambil dari kata 稲妻 (Inazuma) yang berarti petir. Sesuai dengan nama negara ini dipimpin oleh Dewa Petir biasa disebut oleh rakyatnya sebagai Electro Archon Raiden Shogun. Inazuma terletak jauh di tengah laut, seperti halnya negara Jepang di dunia nyata, membuatnya menjadi negara yang terpisah dari yang lain. Raiden Shogun dijuluki Dewa Keabadian, dikarenakan sang pemimpin ini menutup Inazuma dari dunia luar, tidak memperbolehkan siapapun keluar masuk. Bagi siapapun yang memaksa untuk kabur maka perjalanan mereka akan rumit sebab Raiden Shogun mengelilingi lautan sekitar Inazuma dengan badai petir. Penutupan negara disebut dengan *Sakoku Decree* yang disertai perintah bernama *Vision Hunt Decree*, di mana perintah ini bermakna untuk merebut *vision* (penglihatan) dari penggunanya yang kemudian *vision* tersebut akan diletakkan pada *Statue of The Omnipresent God* yang biasa dikenal sebagai Patung Dewa Bertangan Seribu, Bermata Seribu (*Statue of the Thousand-Armed, Hundred-Eyed God*) (千手百目神像 *Senju-Hyakumoku Shinzou*) yang berada persis di depan kediaman Raiden Shogun.

Inazuma dikenal sebagai negara kepulauan, terdiri dari 6 pulau yaitu *Narukami, Kannazuka, Yashiori, Seirai, Tsurumi*, dan *Watatsumi* yang masih di bawah kekuasaan *Orobashi*, dewa yang menghuni dan disembah oleh penduduk *Watatsumi* sejak lama.

Inazuma mengambil banyak sekali referensi dari Jepang berupa pengambilan unsur sejarah, kepercayaan, sistem militer, sistem pemerintahan, cerita rakyat, pakaian, makanan, gaya bangunan, dan masih banyak lagi. Semua hal yang memiliki unsur budaya Jepang pada Inazuma ini benar-benar mirip, ada pula

yang dimodifikasi oleh tim kreatif dari pembuat *game* akan tetapi tidak menghilangkan nilai-nilai asli.

1.8 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan pengamatan dan studi secara langsung terhadap *game* dengan ikut memainkan *game* ini. Selain itu penulis mencari referensi dan mengumpulkan data dalam *game* itu sendiri, berbagi jurnal, buku, serta komunitas *Genshin Impact* yang tersebar luar di seluruh dunia termasuk di Jepang itu sendiri.

1.9 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjelaskan mengenai representasi budaya Jepang yang ada di negara Inazuma pada *game Genshin Impact* dengan pendekatan representasi reflektif Stuart Hall. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan baru mengenai konstruksi budaya dan identitas dalam dunia *game*.

2. Manfaat Praktis

Memberi informasi baru yang belum banyak diketahui oleh para pemain *Genshin Impact* mengenai penerapan budaya Jepang pada salah satu negaranya yaitu Inazuma.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Agar proposal penelitian tersusun dengan sistematis, penelitian ini diurutkan berdasarkan bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan adalah pendahuluan dalam bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, yang memaparkan teori representasi, kebudayaan populer, pengertian *game*, unsur kebudayaan Jepang dan penjelasan mengenai *youkai*.

BAB III Representasi Budaya Jepang di Negara Inazuma Pada *Game Genshin Impact*, dalam bab ini penulis akan memaparkan analisis yang dilakukan terkait dengan kepercayaan, cerita rakyat, sistem militer, sistem pemerintahan yang ada di Inazuma.

BAB IV kesimpulan, memaparkan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

