

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara memiliki beragam kebudayaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Turut mempelajari budaya sangat membantu ketika mempelajari bahasa tersebut karena budaya asing mencakup lebih dari sekadar bahasa; seperti makanan, teknologi, adat istiadat, sejarah, agama, dan seni. Salah satu negara yang secara aktif melestarikan warisan budayanya adalah Jepang, dan warganya memiliki keyakinan yang kuat demi bertahan hidup. Sebagai hasilnya, individu-individu terdorong untuk menerima ide-ide dari luar jika mereka percaya bahwa hal itu akan menguntungkan tanpa mengurangi nilai-nilai budaya (Beasley, 2003:25).

Berbeda dengan “budaya resmi” negara atau kelas pemerintahan, istilah "budaya populer" pertama kali digunakan pada pertengahan abad ke-19 untuk menggambarkan kebiasaan budaya masyarakat. Terdapat banyak variasi dalam konsep budaya populer. Mukerji (1991 dalam Adi: 2010: 10) mendefinisikannya sebagai kepercayaan, adat istiadat, atau barang-barang yang diterima secara luas di masyarakat dan mengatakan bahwa:

“Popular culture refers to the beliefs, practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices, and objects generated and political and commercial centers.”

Terjemahan:

“Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktek-praktek dan objek yang mengaturnya, dimiliki secara luas dalam masyarakat. Ini termasuk kepercayaan rakyat, praktek dan objek yang diproduksi dari pusat-pusat komersial dan politik.” (Mukerji, 1991, Adi 2010:10)

"Pop" adalah singkatan umum dari kata "populer", menunjukkan sesuatu yang terkenal atau disukai banyak orang. Jepang tidak terkecuali dari dampak budaya populer seiring dengan kemajuan teknologi. Budaya populer Jepang

mencakup berbagai media, seperti *video game*, *manga* (komik), *anime*, film, *cosplay* (*costume play*) atau bermain kostum, dan *light novel* (novel ringan). Melalui media ini, bangsa asing dapat dengan mudah mempelajari budaya Jepang dan mengenalnya lebih dalam.

Salah satu budaya populer Jepang yang sangat dikagumi oleh para penggemar budaya pop baik di dalam mau pun di luar Jepang adalah *anime*. Istilah "*animation*" dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai "animasi" dalam bahasa Indonesia, merupakan asal mula istilah *anime*. Maka itu, *anime* adalah animasi Jepang yang didasarkan pada *manga*, sebuah referensi untuk buku komik Jepang. *Manga* atau *light novel* juga sering diubah menjadi cerita *anime*. *Light novel* adalah sejenis buku dengan gambar yang biasanya tidak lebih dari 300 halaman.

Selain *anime* dan *manga*, terdapat pula *video game* yang merupakan bagian dari budaya populer. *Video game* adalah program komputer yang menggunakan teks dan grafik dan membutuhkan keterlibatan pemain dengan perangkat lunak permainan. Sebuah *game* terkenal yang menggabungkan berbagai representasi budaya ke dalam alur ceritanya seperti budaya Jepang adalah *Genshin Impact* (原神), diterbitkan dan dikembangkan oleh MiHoYo di Shanghai, Cina. *Video game* tersebut merupakan jenis *open world* (dunia terbuka) *role play game* (bermain peran aksi) yang berarti pemain dapat menjelajahi dunia sesuka hati sementara alur ceritanya berkembang seiring pemain memenuhi misi.

稲妻 (Inazuma) merupakan negara ketiga yang menjadi fokus alur cerita *Genshin Impact* dan menjadikan Jepang sebagai representasinya mulai dari nama karakter, budaya, sejarah, pakaian, kepercayaan, cerita rakyat, sistem militer hingga makanan. Negara ini dipimpin oleh seorang Shogun bernama 雷電將軍 (Raiden Shogun) dan berbentuk kepulauan yang terdiri dari 鳴神 (Narukami), 神無塚 (Kannazuka), ヤシオリ (Yashiori), 海神島 (Watatsumi), セイライ (Seirai), dan (鶴見) Tsurumi.

Singkat alur cerita sesuai melewati krisis di kota Inazuma, *traveler* (pemain) diberi misi untuk menemukan alat musik *Maushiro* di pulau misterius bernama pulau Tsurumi. Setibanya di sana, *traveler* bertemu penduduk setempat bernama Ruu. *Traveler* pun mendapat informasi dari Ruu tentang sejarah pulau Tsurumi hingga menjadi tidak berpenghuni dan fakta bahwa warga di sini tidak menyembah *Electro Archon* seperti pulau Inazuma lainnya melainkan menyembah *Kanna Kapatchir* atau lebih dikenal sebagai *Great Thunderbird*.

Traveler lekas pergi meninggalkan pulau Tsurumi setelah menemukan alat musik yang dicari, kepergian itu membuat Ruu bertanya-tanya ke mana mereka pergi. Tanpa disangka *traveler* kembali menginjakkan kaki di pulau Tsurumi karena alat musik tersebut bukanlah asli melainkan sebuah ilusi berulang dan menghilang. *Traveler* dapat menemukan *Maushiro* asli berkat bantuan Ruu yang menaruh harap bahwa *traveler* dapat membantunya juga menjalankan upacara ritual.

Ritual pun dihentikan *traveler* untuk menghilangkan kutukan di pulau Tsurumi dan menyelamatkan Ruu setelah mengetahui lebih banyak tentang apa yang terjadi di pulau tersebut dari Kama, seseorang yang berhasil melarikan diri sebelum bencana besar menimpa dan membuat pulau Tsurumi menjadi tidak berpenghuni. Namun, ketika Ruu menemukan bahwa *traveler* justru melakukan hal yang sebaliknya, ia kecewa dan merasa dikhianati.

Genshin Impact menjadikan Ainu sebagai inspirasi pulau Tsurumi. Ainu merupakan suku asli Jepang yang tinggal di Hokkaido. *Kanna Kapatchir* adalah *Kamuy*, entitas makhluk spiritual dalam mitologi Ainu. Kirk (1984) mendefinisikan mitologi sebagai istilah yang merujuk pada studi tentang mitos secara umum, maka mitologi dapat diartikan kumpulan mitos. Arti mitos dalam konteks mitologi itu sendiri adalah pesan yang ingin disampaikan dengan bentuk tertulis mau pun tersirat. Mitos tak hanya dianggap benar, namun juga dimuliakan.

Penulis tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang mitologi kamuy suku Ainu yang merupakan kepercayaan pulau Tsurumi dalam *game* *Genshin Impact*, berdasarkan informasi latar belakang di atas.

1.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan terkait dengan penelitian Genshin Impact dan Mitologi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Nuraini (2022) yang berjudul Representasi Budaya Ainu di Pulau Tsurumi dalam *Game Genshin Impact* dari Universitas Indonesia membahas tentang unsur-unsur budaya Ainu yang direpresentasikan di pulau Tsurumi. Hasil penelitian ini mengenai alat musik *Maushiro*, menyembah dewa petir dalam mitologi masyarakat Ainu dan nama-nama tempat yang berdasarkan budaya Ainu. Berdasarkan penelitian tersebut persamaan penulis dengan penelitian ini adalah membahas tentang kebudayaan Ainu yang direpresentasikan dalam alur cerita pulau Tsurumi. Perbedaan dari penelitian penulis yaitu berfokus hanya kepada mitologi *kamuy* suku Ainu yang direpresentasikan dalam alur cerita pulau Tsurumi secara mendetail.
2. Penelitian Anggraeny & Sari (2017) yang berjudul Konsep 'Kamuy' dalam Cerita Rakyat Ainu Jepang dari Universitas Udayana membahas tentang kedudukan *kamuy* (dewa) masyarakat suku Ainu yang terdapat dalam cerita rakyatnya. Hasil penelitian ini mengenai wujud *kamuy*, watak *kamuy* dan hirarki *kamuy*. Berdasarkan penelitian tersebut persamaan penulis dengan penelitian ini adalah membahas tentang mitologi tentang *kamuy* masyarakat Ainu. Perbedaan dari penelitian penulis yaitu berfokus hanya kepada salah satu dari sekian *kamuy* yang ada.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis menjabarkan beberapa permasalahan terkait sebagai berikut:

1. Mitologi Jepang menurut John Batchelor.
2. Pandangan John Batchelor terhadap mitologi dewa-dewa di Jepang.
3. Analisis simbolik kesamaan antara mitologi Pulau Tsurumi dan masyarakat Ainu.
4. Mitologi *Kamuy* suku Ainu yang direpresentasikan dalam *game Genshin Impact*.

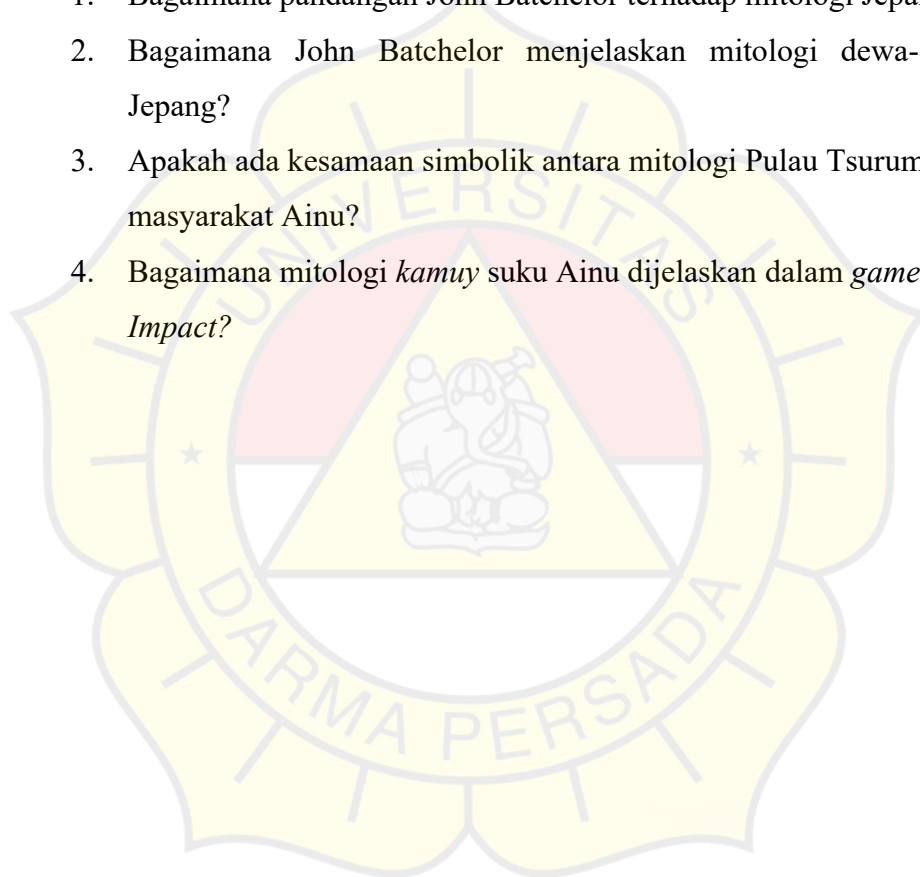
1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis menetapkan batasan yang berfokus pada mitologi *kamuy* suku Ainu yang direpresentasikan dalam alur cerita pulau Tsurumi dalam *game Genshin Impact*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pandangan John Batchelor terhadap mitologi Jepang?
2. Bagaimana John Batchelor menjelaskan mitologi dewa-dewa di Jepang?
3. Apakah ada kesamaan simbolik antara mitologi Pulau Tsurumi dengan masyarakat Ainu?
4. Bagaimana mitologi *kamuy* suku Ainu dijelaskan dalam *game Genshin Impact*?



1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pandangan John Batchelor terhadap mitologi Jepang.
2. Mengetahui penjelasan John Batchelor tentang dewa-dewa di Jepang.
3. Mengetahui kesamaan simbol antara mitologi Pulau Tsurumi dengan mitologi masyarakat Ainu.
4. Mengetahui bagaimana mitologi *kamuy* suku Ainu dijelaskan dalam *game Genshin Impact*.

1.7 Landasan Teori

Peneliti akan membahas sedikit mengenai teori, definisi, serta pengertian mengenai:

1.7.1 Mitologi

Mitologi berasal dari susunan kata *mitos* dan *logos*, dimana *mythos* berarti cerita tentang suatu kaum dan *logos* berarti ujaran atau perkataan. Oleh karena itu, mitologi dapat didefinisikan sebagai “tuturan cerita tentang suatu kaum” (*World History*).

Ikeda Mitsuho, seorang professor antropologi budaya dari Universitas Kyoto, mengatakan bahwa mitologi adalah sebuah cabang ilmu yang menelaah cerita atau narasi tentang sesuatu yang magis atau supranatural. Akar kata mitologi, yakni *mythos* dan *logos* yang ia sebut sebagai “ilmu tentang cerita suci” dianggap tidak hanya merepresentasikan cerita tentang dewa-dewa, namun juga cerita dari suatu masa yang teramat lampau, termasuk tentang kepercayaan animisme dimana benda-benda tertentu dipercaya memiliki roh (Ikeda, 神話学).

Masih menurut Ikeda, mitos selalu menceritakan sebuah kisah yang berjarak sangat jauh diluar pendengarnya. Artinya, mitos pasti menceritakan sesuatu yang tidak bisa dijangkau oleh penutur dan pendengarnya karena ia menceritakan sesuatu yang terjadi jauh di masa lampau. Hal ini juga

membedakan mitos dari cerita-cerita fiksi lainnya seperti dongeng atau cerita rakyat, dimana mitos dianggap lebih serius dan didengar dengan khidmat serta tetap dihormati terlepas dari kepercayaan masing-masing pendengar. Dalam mitos modern yang biasanya berhubungan dengan cerita konspirasi atau *urban legend*, status mitos membuat cerita-cerita tersebut memiliki posisi sebagai cerita yang layak untuk tetap didengarkan meskipun tidak sepenuhnya dipercaya (Ikeda, 神話学).

Dalam melihat sejarah dan mitologi secara umum dan mitologi di Jepang secara khusus, kita tidak bisa begitu saja mengabaikan fakta bahwa ada banyak mitologi di dunia ini yang memiliki pola serupa. Atsushiko Yoshida dalam karyanya *La mythologie japonaise: Essai d'interprétation structurale* (1963: 225-248) menyatakan bahwa ada banyak unsur dalam mitologi Jepang yang memiliki pola kesamaan dengan mitologi dari negara-negara barat dan Tiongkok, mengimplikasikan bahwa mitologi Jepang bisa diidentifikasi dengan cara yang serupa. Teori ini juga didukung oleh Keigo Seki, dimana ia menemukan bahwa ada kesamaan antara bagian dari folklor Jepang yang memiliki kesamaan dengan folklor India dan Tiongkok. Tidak hanya itu, Seki juga menciptakan sistem pengkategorian folklor Jepang yang kemudian ia tuangkan dalam bukunya, *Nihon mukashibanashi no kata* atau *Types of Japanese Folktales* (1966: 1-220).

Danandjaja (1986) mendefinisikan mitologi sebagai cerita prosa rakyat dengan tokoh-tokoh dewa-dewi atau manusia setengah dewa yang terjadi di suatu dunia (khayangan) pada masa lampau dan dipercayai kebenarannya oleh pencerita atau yang mengikutinya. Mitologi berkaitan dengan tempat, alam semesta, dewa, adat istiadat, dan dongeng suci.

Harsojo (1988) mendefinisikan mitologi sebagai suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh suatu masyarakat dan didasarkan pada penafsiran dongeng suci masa lampau.

Penulis menarik kesimpulan bahwa mitologi adalah cerita lama yang kebenarannya dapat ditetapkan sebagai sesuatu yang sakral karena tokoh-

tokohnya adalah dewa atau setengah dewa berdasarkan pandangan kelima ahli di atas.

1.7.2 Masyarakat

Horton & Hunt (1993:102) mendefinisikan masyarakat sebagai kumpulan individu-individu yang sebagian besar independen dan telah hidup bersama dalam jangka waktu cukup lama, memiliki budaya sama, dan berpartisipasi dalam sebagian besar kegiatan kelompok.

Selo Soemardjan (2006: 22) mendefinisikan masyarakat sebagai sekelompok orang yang hidup berdampingan dan menciptakan kebudayaan. Mereka berbagi wilayah, identitas, adat istiadat, kebiasaan, sikap, dan rasa persatuan yang diikat oleh pengalaman bersama.

Penulis menarik kesimpulan bahwa masyarakat adalah kumpulan individu yang terlibat dalam interaksi sosial dan memiliki kesamaan budaya serta wilayah geografis berdasarkan sudut pandang kedua ahli di atas.

1.7.3 Ainu (アイヌ)

Sjoberg (2013:1) mendefinisikan Ainu sebagai penduduk asli Jepang, yang juga disebut sebagai *Kyuudojin* (penduduk asli) atau *Dojin* (penduduk asli) dalam bahasa sehari-hari dan “secara tradisional” mereka ditetapkan oleh literatur antropologi dalam katagori umum sebagai pemburu dan hidup berkelompok terutama menempati pulau Hokkaido bagian utara.

Poisson (2002: 4) mendefinisikan Ainu sebagai penduduk asli Jepang, mereka telah berbagi tanah air dengan orang Jepang selama berabad-abad. Ainu zaman modern hidup seperti orang Jepang lainnya. Suku Ainu dan Jepang terlihat dan hidup dengan cara sangat berbeda. Suku Ainu memiliki rambut keriting dan kulit cerah. Laki-laki Ainu menumbuhkan janggut sementara perempuan Ainu melukis tato pada wajah mereka. Sebaliknya, orang Jepang memiliki rambut lurus dan kulit lebih gelap. Pria Jepang biasanya biasanya tidak memiliki rambut di wajah. Selama bertahun-tahun, banyak Ainu menikah dengan orang Jepang. Anak-anak mereka tidak selalu terlihat seperti Ainu, di

zaman modern, Ainu berdarah murni sangat jarang ditemukan. Namun, beberapa orang Ainu masih mirip nenek moyangnya.

Budaya masyarakat Ainu sendiri berpusat di kehidupan masyarakat pemburu dan ritualistik. Kayano Shigeru (1926-2006), seorang peneliti sekaligus pelestari budaya Ainu, menyatakan bahwa kehidupan masyarakat Ainu sendiri banyak berpusat pada system masyarakat yang hidup berdampingan dengan alam. Dalam bukunya, *Our Land Was a Forest: An Ainu Memoir*, Shigeru menceritakan bagaimana ia dan keluarganya hidup dari alam dan diajari untuk menghormati alam sejak kecil. Teknik ajar ini biasa dilakukan oleh neneknya, atau orang-orang yang dituakan dalam masyarakat Ainu, dengan menceritakan cerita rakyat Ainu atau *uwekepere*. Shigeru mengatakan:

Setelah aku menjawab, ia perlahan mulai bercerita, tanpa pernah berhenti memutar alat pintal di tangannya. Ceritanya sangat beragam, dipenuhi dengan nasihat-nasihat praktis untuk menjalani kehidupan sehari-hari serta pelajaran hidup: Kita tidak boleh sembarangan menebang pohon, tidak boleh mencemari aliran air, bahkan burung dan binatang pun akan mengingat kebaikan dan membalas budi, dan lain sebagainya. Salah satu cerita yang paling sering diulang adalah tentang seorang anak yang memperhatikan orang tua, dipuji oleh orang-orang dan para dewa, lalu tumbuh menjadi orang dewasa yang bahagia dan dihormati. (Shigeru: 1994. 4-5)

Selain menceritakan cerita rakyat, metode lain yang populer untuk menjaga nilai-nilai dalam masyarakat Ainu adalah dengan menceritakan *yukar*, atau kisah tentang mitologi dewa-dewa. *Yukar* dikisahkan dalam bentuk bait-bait yang disyairkan mirip kidung, dan mengisahkan tentang dewa atau *kamuy* dan hubungan manusia dengan mereka. Selain hidup dalam keharmonisan dengan alam, masyarakat Ainu juga hidup harmonis dengan masyarakat Jepang kuno yang mereka sebut sebagai *Wajin*. Penelitian oleh Minako Sakata (2011: 175-190) menunjukkan bahwa interaksi ini bersifat dua arah dan kooperatif, yang ditunjukkan dalam kisah-kisah tuturan oral masyarakat Ainu.

Sayangnya, sulit sekali menentukan jumlah pasti dan tempat tinggal suku asli Ainu di Jepang. Mokotunashi (2022: 43) menyatakan:

『現在の日本国内では日本国籍を持つ人の民族についての調査はされていないため、少なくとも北海道や首都圏に幅広く居住していることくらいが漠然と分かっているだけとなっている』

Sampai saat ini, belum ada riset yang dilakukan untuk menentukan etnis dari masyarakat asli di Jepang, sehingga kita hanya tahu secara samar bahwa mereka tinggal di daerah metropolitan Hokkaido dan Tokyo.

Diskriminasi yang terjadi di masa lalu terhadap masyarakat Ainu juga berperan besar dalam memburai dan menghilangnya “masyarakat asli Ainu” di Jepang. Sasaki (2023) menyatakan bahwa “Bahkan di lokasi yang terkenal banyak dihuni populasi Ainu seperti di Hokkaido, situasi di kota seperti Sapporo juga sama dengan situasi di kota urban lain di Jepang”. Ia menjabarkan:

『アイヌ民族の割合は少ないのですが、なにかのきっかけで自分を知られた時には深刻な差別につながりやすいこともわかっています。一方で、アイヌ民族が昔から比較的多い地域で調査をすると状況は大きく違います。昔からアイヌに対する差別的な用語が日常で見られることがあります。』

Walaupun persentase orang Ainu disana kecil, tapi jika sampai identitas keturunan mereka ketahuan, mereka bisa mengalami diskriminasi serius. Sementara itu, ketika kami melakukan riset di daerah yang memiliki banyak populasi orang Ainu, situasinya jauh berbeda. Perlakuan diskriminatif terhadap masyarakat Ainu sudah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam waktu yang sangat lama.

Penulis menarik kesimpulan bahwa suku Ainu adalah suku asli Jepang yang tinggal di pulau Hokkaido, memiliki gaya hidup berburu dan sangat berbeda dengan masyarakat Jepang modern berdasarkan pendapat para ahli yang telah disebutkan di atas. Meski begitu, suku Ainu berusaha untuk

menyesuaikan diri dengan masyarakat Jepang agar tidak didiskriminasi. Akibatnya, sekarang ini sangat sulit menemukan orang Ainu di luar wilayah mereka.



1.7.4 Genshin Impact

MiHoyo meluncurkan *Genshin Impact*, sebuah *game role-playing* dunia terbuka yang kompatibel dengan *Windows, Android, iOS, PlayStation 4*, dan *PlayStation 5*. *Game* bermain peran, atau singkatnya *RPG*, mengikuti alur *game* saat pemain menyelesaikan tujuan. Dunia terbuka mengacu pada kebebasan yang dimiliki pemain untuk menjelajahi berbagai area lingkungan virtual.

Dalam permainan ini, pemain mengendalikan salah satu karakter yang perannya dapat digantikan oleh karakter lain dalam *party* (kelompok). Dengan menggunakan stamina, pergerakan aksi karakter untuk berlari, memanjat, berenang dan berseluncur dibatasi. Jika stamina habis, maka karakter tersebut akan mati dan kembali ke tempat awal, *game Genshin Impact* diperluas secara berkala yang berlangsung selama 6 minggu atau 42 hari.

Latar belakang *Genshin Impact* berada di Teyvat yang memiliki tujuh negara, masing-masing terikat pada elemen berbeda dan dipimpin oleh *Archon* (dewa) berbeda. Alur cerita bermula dari sepasang kembar berasal dari luar menginjakkan kaki di Teyvat. Namun, seorang dewi memisahkan mereka saat mereka ingin melanjutkan perjalanan antar dimensi. Setelah itu, *traveler* yang dipilih pemain memulai perjalanan melintasi seluruh negara di Teyvat demi menemukan kembarannya yang hilang ditemani pemandu bernama Paimon. Di sepanjang perjalanan, mereka mendapatkan banyak teman, terlibat dalam urusan negara dan mengungkap misteri negara tersebut.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Menurut Sugiyono (2012: 8-9), metode kualitatif sering juga metode etnografi karena kecenderungannya untuk digunakan dalam studi kajian antropologi budaya. Sugiyono juga menjelaskan bahwa:

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data

dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Artinya, metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti sesuatu berdasarkan kondisi alamiahnya dan hasil analisisnya bersifat deskriptif. Dengan metode studi kasus, peneliti tidak hanya terfokus pada satu sumber, melainkan bergantung pada banyak sumber yang dapat menghasilkan suatu analisis yang mendalam dan akurat terhadap fenomena yang akan diteliti (Yin & Donald, 2018. p.16).

Dalam penelitian ini, penulis juga akan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer akan penulis ambil dari *game Genshin Impact*, sementara data sekunder akan penulis ambil dari media-media yang memberitakan tentang mitologi *kamuy* dan budaya suku Ainu. Dengan demikian, penulis akan mendapatkan data yang lebih komprehensif. Untuk menganalisa data tersebut, penulis akan menggunakan metode Semiotika. Menurut Rainer Winter (dalam Flick, 2014. p.253-254), Teknik Semiotika digunakan untuk membedah sebuah diskursus dan narasi dalam suatu teks budaya atau media untuk mencari tahu arti dan implikasi sebuah tanda pada konteks historis yang ada. Metode ini nantinya akan penulis gunakan untuk menemukan kesamaan dalam budaya Ainu dan mitologi *kamuy* dengan mitologi Pulau Tsurumi.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penulis mengharap penelitian ini memiliki manfaat untuk penulis sendiri, Universitas Darma Persada, dan masyarakat umum. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui tentang mitologi *kamuy* yang merupakan kepercayaan masyarakat Ainu.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis, penelitian ini mampu menambah wawasan tentang mitologi *kamuy* suku Ainu yang direpresentasikan dalam *game Genshin Impact*.

- b. Bagi pembaca, penelitian ini diharap dapat digunakan sebagai penambah wawasan dalam melakukan penelitian lebih lanjut mitologi *kamuy* suku Ainu.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I merupakan pendahuluan, latar belakang masalah, kajian penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika penulisan skripsi secara keseluruhan.

Bab II menyajikan gambaran umum mengenai latar belakang dan deskripsi *game Genshin Impact*, Pulau Tsurumi sebagai latar dalam permainan tersebut, serta pengenalan terhadap masyarakat Ainu yang menjadi fokus dalam analisis.

Bab III merupakan analisis mengenai mitologi *Kamuy* sebagaimana direpresentasikan dalam *game Genshin Impact*. Analisis ini mengacu pada pandangan John Batchelor tentang mitologi Ainu, dengan fokus pada kesamaan simbolik dan nilai-nilai budaya yang muncul dalam narasi permainan.

Bab IV berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini mencakup temuan utama dari analisis, serta implikasi dari representasi budaya dalam *game*. Selain itu, bab ini juga dapat mencantumkan saran-saran yang mungkin bermanfaat bagi penelitian lanjutan atau pengembangan kajian budaya dan media.