

Adaptasi Elemen Sejarah Jepang pada Karakter dan Cerita Negara Inazuma dalam Gim Genshin Impact = Adaptation of Japanese Historical Elements in the Character and Story of Inazuma Region in the Game Genshin Impact

Thalia Francesca Prasetyo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539833&lokasi=lokal>

Abstrak

Role-playing games (RPG) atau gim bermain peran adalah sebuah istilah yang merujuk kepada jenis permainan gim video yang memberi kesempatan bagi para pemainnya untuk berperan menjadi suatu karakter di sebuah alur cerita yang diangkat di gim tersebut. RPG telah memiliki penggemar setia sejak awal popularitasnya di tahun 80-an hingga saat ini, dan Jepang adalah pionir dari kesuksesan gim video bergenre RPG di pasar internasional. Judul-judul J-RPG (Japanese Role-playing Games) seperti The Legend of Zelda, Final Fantasy Series, Kingdom Hearts, Persona, Dragon Quest telah menjadi nama-nama yang menduduki peringkat penjualan gim video RPG tertinggi di dunia yang terus bertambah. Hal ini bisa dikatakan sebagai bukti keberhasilan soft power Jepang yang mampu menghasilkan keuntungan di industri hiburan gim video. Beberapa perusahaan pengembang gim video dari negara tetangga seperti Tiongkok, melihat peluang keuntungan dalam genre J-RPG dan mencoba membuat gim video bergaya serupa guna menarik perhatian para gamer. Hal inilah yang dilakukan oleh Hoyoverse (miHoYo) dengan menggunakan gaya anime khas Jepang sebagai visual utama dari gim-gim yang telah dirilis. Salah satu gim rilisan Hoyoverse yang paling laris adalah Genshin Impact, yang dirilis tepat ditengah pandemi COVID-19. Genshin Impact mengambil banyak inspirasi dari berbagai kebudayaan untuk menciptakan pengalaman bermain yang imersif, terutama pada narasi karakter dan cerita negara Inazuma yang diadaptasi dari sejarah Jepang. Penelitian ini akan membahas tentang berbagai bentuk adaptasi yang dilakukan oleh Hoyoverse terhadap sejarah dan budaya Jepang dan arti dari adaptasi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, yaitu dengan menjelaskan dan menganalisis beberapa narasi plot, karakter dan tempat dari Archon Quest II: Omnipresence over Mortals dengan kajian adaptasi narasi palimpsest yang dikemukakan oleh Linda Hutcheon. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hubungan antara adaptasi yang dilakukan oleh Hoyoverse dan keberhasilannya dalam membuat suatu narasi historis baru yang menggabungkan citra soft power Jepang dengan sejarah Jepang untuk menciptakan pengalaman bermain gim yang imersif dan inovatif.This research explores the adaptation of historical elements of Japan in the characters and story of the fictional country Inazuma in the Chinese RPG, Genshin Impact. Role-playing games (RPGs) refer to a video game genre that allows players to take on the role of a character in a storyline within the game. RPGs have garnered a dedicated fan base since their popularity in the 80s, with Japan being a pioneer in the international success of RPG video games. Titles like The Legend of Zelda, Final Fantasy Series, Kingdom Hearts, Persona, and Dragon Quest have consistently ranked as top-selling RPG video games globally, showcasing Japan's successful soft power in the entertainment industry. Recognizing the profitability in the J-RPG (Japanese Role-playing Games) genre, game developers from neighboring countries, such as China, have attempted to create games with a similar style to attract gamers. Hoyoverse (miHoYo) is one such company that employs the distinctive Japanese anime style as the primary visual for its released games. Among their successful releases is Genshin Impact, which gained immense popularity, particularly during

the COVID-19 pandemic. Genshin Impact draws inspiration from various cultures to create an immersive gaming experience, especially in the narrative of characters and the Inazuma region, adapted from Japanese history. This study delves into the various forms of adaptation carried out by Hoyoverse concerning Japanese history and culture, exploring the significance of these adaptations. Using a qualitative method with descriptive analysis, the research explains and analyzes several plot narratives, characters, and locations from Archon Quest II: Omnipresence over Mortals, incorporating the palimpsest narrative adaptation proposed by Linda Hutcheon. The findings highlight the relationship between Hoyoverse's adaptations and its success in crafting a new historical narrative that blends Japan's soft power image with its history, resulting in an immersive and innovative gaming experience.