

REPRESENTASI BENTUK-BENTUK KEPERCAYAAN SHINTO DALAM VIDEO GAME “GENSHIN IMPACT”

Ruth Yunita Putri Sianipar

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
putriruth1406@gmail.com

Endang Poerbowati

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia
endangpoerbowati@untag-sby.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini meneliti bagaimana kepercayaan Shinto direpresentasikan dalam video *game* Genshin Impact, khususnya di Inazuma, yang terinspirasi oleh budaya Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis model interaktif untuk mengidentifikasi dan menganalisis kepercayaan Shinto dalam *game*. Selain itu, penelitian ini juga meneliti narasi, karakter, dan simbolisme yang terkait dengan praktik dan kepercayaan Shinto dalam *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Genshin Impact berhasil mengadaptasi bentuk kepercayaan Shinto dengan cara yang menghargai makna aslinya dan mengintegrasikannya ke dalam dunia fiksi *game*. Representasi ini tidak hanya meningkatkan pengalaman bermain gim, tetapi juga memiliki tujuan edukasi, memperkenalkan pemain pada tradisi dan ritual Shinto, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Jepang.

Kata kunci: *Genshin Impact, Representasi, Shinto, Inazuma, Video Game.*

ABSTRACT

This study explores how Shinto beliefs are represented in the video game Genshin Impact, particularly in the Inazuma region, which is inspired by Japanese culture. The research employs a qualitative approach and uses an interactive model analysis to identify and analyze Shinto elements in the game. Additionally, it examines the narrative, characters, and symbolism related to Shinto practices and beliefs within the game. The findings indicate that Genshin Impact successfully adapts Shinto elements in a way that both respects their original meanings and integrates them into the game's fictional world. This representation not only enhances the gaming experience but also serves an educational purpose, introducing players to Shinto traditions and rites, thus fostering a deeper understanding of Japanese culture.

Keywords: *Genshin Impact, Representation, Shinto, Inazuma, Video Game.*

A. PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah hasil karya dari suatu kesatuan antara pengetahuan, ide, dan gagasan yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Koentjaraningrat, 2013:144). Manusia tidak akan bisa lepas dari kebudayaan. Hal

ini disebabkan budaya itu sendiri sering dikaitkan dengan seni, suku, bahasa, ras, adat istiadat, kepercayaan, ritual, tradisi dan segala keterampilan lainnya, yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat.

Kepercayaan Shinto adalah salah satu bentuk dari budaya asli Jepang. Pada awalnya kepercayaan ini disebut sebagai 「神の道」 (*Kami no Michi*) atau diartikan sebagai Jalan Dewa. Istilah kata Shinto sendiri berawal mulai dari masuknya agama Buddha dan Konfusius. Menurut Ono (2011), Shinto memiliki dua ideografi, yaitu 神 (*shin*), yang memiliki arti yang sama dengan *Kami* atau dewa, serta 道 (*tou* atau *dou*) yang memiliki arti yang sama dengan *michi* atau jalan. Ono menjelaskan bahwa Kepercayaan Shinto sendiri merupakan kepercayaan asli orang Jepang. Masyarakat Jepang sendiri telah mempercayai dan memuja dewa/*Kami* (神) sebagai ungkapan kepercayaan mereka sedari dahulu kala. Kepercayaan ini telah membentuk identitas dan peradaban bangsa Jepang, meskipun terdapat pengaruh dari luar.

Terdapat beberapa bentuk dari Kepercayaan Shinto, di antaranya :

1. Jinja/Shrine (神社)

Ono (2011) menjelaskan, kuil Shinto, yang dikenal sebagai jinja dalam bahasa Jepang, adalah tempat suci yang didedikasikan untuk memuja *Kami*, roh suci atau kekuatan supernatural dalam agama Shinto. Tujuan dari Kuil Shinto sendiri adalah untuk menyediakan tempat tinggal yang layak untuk Dewa (神) di mana Dewa tersebut dapat dilayani dan disembah sesuai dengan Kepercayaan Shinto. Struktur dan komponen dari Kuil Shinto terdiri dari torii, honden, haiden, heiden, serta temizuya.

2. Miko (巫女)

Miko merupakan sebuah istilah yang dipakai untuk menunjukkan wanita yang bekerja di kuil Shinto. Ono (2011) menjelaskan bahwa miko memiliki sejarah panjang dalam tradisi Shinto, yang berasal dari zaman kuno Jepang. Awalnya, miko seringkali merupakan wanita yang dianggap memiliki kemampuan khusus untuk berkomunikasi dengan roh atau *kami*. Mereka berfungsi sebagai medium yang menyampaikan pesan dari *kami* kepada masyarakat. Seiring waktu, peran mereka menjadi lebih terstruktur dan formal dalam konteks kuil Shinto.

3. Omikuji

Pada saat mengunjungi kuil, masyarakat Jepang biasanya akan mengambil ramalan yang dikenal juga sebagai Omikuji. Omikuji adalah salah jenis ramalan yang populer dan tersedia di hampir semua kuil Shinto. Menurut Mark Teeuwen (2003), omikuji berfungsi sebagai alat untuk meramal nasib seseorang, memberikan petunjuk dan nasihat mengenai berbagai aspek kehidupan seperti keberuntungan, kesehatan, cinta, dan karier.

Omikuji biasanya disimpan di sebuah kotak yang ada di kuil, pengunjung kuil bisa mengambilnya dengan sumbangan uang yang telah ditentukan oleh kuil tersebut. Omikuji yang berisi prediksi buruk biasanya akan digantung pada pohon atau bingkai yang digunakan dengan tujuan untuk membuang prediksi buruk (*sute-omikuji*) dan menghindari nasib buruk.

4. Omamori (お守り)

Omamori (お守り) merupakan jimat keberuntungan yang biasa ditemukan dalam Kepercayaan Shinto. Omamori diyakini membawa perlindungan dan keberuntungan bagi pemiliknya, serta sering kali dibeli di kuil-kuil atau tempat suci. Menurut Stuart D. B. Picken (2006), omamori dibuat dan diberkati oleh pendeta kuil (kannushi) dan dijual kepada para penyembah di kuil Shinto. Fungsi utama omamori adalah untuk melindungi pemiliknya dari bahaya, penyakit, dan nasib buruk, serta untuk membantu mereka mencapai tujuan tertentu seperti keberhasilan akademis, keselamatan perjalanan, dan kesehatan.

5. Ema (絵馬)

Pada saat memasuki kuil Shinto, akan ada papan khusus dengan banyak plakat kayu kecil yang tergantung di sana. Plakat-plakat itu adalah Ema (絵馬) dan digunakan untuk menulis harapan suci, permohonan dan doa kepada roh kami di kuil. Menurut Teeuwen (2003), ema berfungsi sebagai media bagi individu untuk mengkomunikasikan harapan, impian, dan permohonan mereka kepada Kami. Ema biasanya digantung di tempat khusus di kuil Shinto, sehingga doa-doa tersebut dapat 'dibaca' dan diberkati oleh *Kami*.

6. Hokora (祠)

Hokora (祠) dalam kepercayaan Shinto sendiri merupakan kuil-kuil kecil yang dibuat untuk menyembah dewa lokal maupun roh leluhur. Menurut Ono (2011), hokora berfungsi sebagai tempat pemujaan dan persembahan kepada kami, terutama di lokasi-lokasi yang jauh dari kuil besar. Hokora juga berfungsi sebagai tempat penyucian dan perlindungan spiritual bagi komunitas lokal.

Hokora digunakan untuk pemujaan dewa-dewa kecil atau *kami*, maupun roh tertentu yang diyakini melindungi area lokal atau komunitas. Mereka juga bisa menjadi tempat untuk menghormati roh leluhur, memberikan persembahan, dan berdoa untuk keselamatan dan kesejahteraan.

Hokora biasa berukuran kecil, namun cukup untuk menampung peralatan untuk pemujaan, seperti Gohei (kertas suci), shimenawa (tali jerami suci), atau patung dewa. Hokora sendiri biasa terbuat dari batu atau kayu dan sering ditempatkan pada lokasi-lokasi yang dianggap memiliki kekuatan spiritual, seperti di bawah pohon besar, dekat sungai, atau di persimpangan jalan. Selain itu, Hokora juga sering ditempatkan di halaman rumah atau lahan pertanian.

7. Gohei, Shimenawa, dan Harai-gushi

Gohei adalah sepasang tongkat kayu yang dengan pita kertas putih yang dipotong menjadi pola zigzag (shide). Menurut Ono Motonori (2011), gohei digunakan sebagai simbol kehadiran Kami (dewa) dan sering digunakan dalam upacara keagamaan untuk menyucikan atau memberkati orang, tempat, dan benda. Gohei juga berfungsi sebagai alat komunikasi antara manusia dan kami, membantu dalam menyampaikan doa dan harapan. Gohei melambangkan keberadaan dan kedatangan dewa dalam suatu tempat atau ritual. Gohei sendiri digunakan dalam berbagai upacara penyucian untuk mengusir roh jahat dan membersihkan tempat atau individu. Gohei sering digunakan oleh pendeta (kannushi) dalam berbagai

ritual Shinto. Mereka melambaikan gohei di atas kepala peserta upacara untuk menyucikan mereka atau menggunakannya untuk memberkati tempat dan benda tertentu. Gohei juga ditempatkan di altar sebagai tanda kehadiran kami.

Shimenawa adalah tali suci yang biasanya terbuat dari jerami padi yang dipilin dan diberikan shide (pita kertas putih berbentuk zigzag). Menurut Ono (2011), shimenawa digunakan untuk menandai batas antara dunia profan dan dunia suci. Mereka sering ditempatkan di sekitar pohon suci, batu, atau bangunan kuil untuk menunjukkan bahwa tempat tersebut dihuni oleh kami atau memiliki kekuatan spiritual khusus. Shimenawa juga sering digunakan dalam upacara penyucian (harae) dan festival (matsuri). Mereka juga ditempatkan di pintu masuk kuil dan di sekeliling pohon suci atau batu suci untuk melindungi tempat-tempat ini dari gangguan spiritual.

Haraigushi adalah tongkat suci yang digunakan oleh pendeta Shinto dalam upacara penyucian. Terdapat pita-pita kertas putih yang terpasang menjuntai dari bagian atasnya. Ono (2011) menjelaskan bahwa haraigushi adalah alat penting dalam ritual harae, yang bertujuan untuk membersihkan dan menyucikan orang, tempat, dan benda dari kekotoran (tsumi) dan pengaruh buruk.

8. Goshinboku

Goshinboku (御神木) atau *Sacred Tree* adalah istilah dalam kepercayaan Shinto yang merujuk pada pohon suci yang dianggap sebagai tempat tinggal dewa. Ono (2011) menjelaskan bahwa penghormatan terhadap Sacred Tree telah menjadi bagian integral dari kepercayaan di Jepang sebelum berkembangnya agama Shinto yang terstruktur. Pohon-pohon besar dan tua sering dianggap sebagai perwujudan dari kami atau tempat tinggal mereka. Praktik ini berakar dalam keyakinan bahwa semua benda alam memiliki roh dan dapat menjadi tempat kediaman kami.

Goshinboku sering kali merupakan pohon besar dan tua, seperti pohon cedar, cypress, atau camphor. Pohon-pohon ini biasanya dihiasi dengan tali shimenawa dan shide untuk menandakan status sakralnya.

9. Ritual dan Festival

Salah satu aspek penting dari Shinto adalah ritual pemurnian, yang dikenal sebagai Harae atau Harai (祓 atau 祓い). Menurut Ono Motonori (2011), harae bertujuan untuk menghilangkan kekotoran atau kegelisahan spiritual (tsumi) dari individu, tempat, atau benda. Kekotoran ini dapat berasal dari dosa, kematian, penyakit, atau peristiwa yang mengganggu keseimbangan spiritual seseorang atau suatu tempat. Ada berbagai metode untuk melakukan harae, yang melibatkan penggunaan air, garam, api, atau objek suci seperti gohei dan haraigushi.

Matsuri (祭り) merupakan festival dan upacara yang diadakan untuk merayakan, menghormati, dan berkomunikasi dengan kami (dewa atau roh) dalam tradisi Shinto. Ono Motonori (2011) menjelaskan bahwa matsuri bertujuan untuk menghormati kami, meminta berkah, dan merayakan hubungan yang harmonis antara manusia dan alam. Matsuri juga berfungsi untuk memperkuat ikatan sosial dalam komunitas dan menyatukan orang-orang dalam semangat kebersamaan.

10. Youkai

Youkai (妖怪) berasal dari kanji you (妖) yang memiliki arti menarik dan kanji ayashii (怪) yang berarti ghaib, aneh, dan hantu (Foster 2015: 9). Secara garis besar, youkai merupakan fenomena aneh dan hal misterius tidak lebih dari ungkapan yang pantas dari pengalaman yang tidak bisa digambarkan.

Menurut Kunio Yanagita dalam Foster (2015 : 21), youkai merupakan dewa yang derajatnya turun, sehingga jika terdapat youkai yang berbuat baik, maka dapat diartikan bahwa youkai tersebut sedang berusaha menaikkan reputasinya. Foster (2015 : 13) juga menggolongkan youkai ke dalam empat kategori berdasarkan habitatnya ataupun di mana mereka menampakkan diri di hadapan manusia, yaitu alam (wild), perairan (water), tepi kota (country side), serta pedesaan dan kota (village and city).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan Semiotik model Charles Sanders Peirce. Pierce (Sobur, 2009:13) menyatakan bahwa semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*) memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian berupa Deskripsi Kualitatif. Penelitian Kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara mendeskripsikannya dengan kata-kata dan bahasa (Moloeng 2015 : 6). Penelitian ini akan menganalisis bentuk bentuk dari kepercayaan shinto yang ada dalam Game Genshin Impact.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Representasi Bentuk-Bentuk Kepercayaan Shinto dalam Game Genshin Impact

1. Jinja/Shrine

Representasi dari jinja dalam Game Genshin Impact sendiri ada pada tempat bernama Grand Narukami Shrine (鳴神大社 Narukami Ooyashiro). Narukami Ooyashiro merupakan kuil sekaligus organisasi keagamaan yang berlokasi di puncak gunung Yougou, Inazuma.

Ono (2011) menjelaskan, kuil Shinto, yang dikenal sebagai jinja dalam bahasa Jepang, adalah tempat suci yang didedikasikan untuk memuja Kami, roh suci atau kekuatan supernatural dalam agama Shinto. Ono juga menjelaskan bahwa tujuan dari Kuil Shinto sendiri adalah untuk menyediakan tempat tinggal yang layak untuk Dewa (神) di mana Dewa tersebut dapat dilayani dan disembah sesuai dengan Kepercayaan Shinto. Hal ini sendiri serupa dengan Narukami Ooyashiro di mana bertanggung jawab atas urusan keagamaan di Inazuma, seperti misalnya membantu orang-orang yang ingin berdoa kepada Electro Archon (Kami rakyat Inazuma), menjaga Sacred

Sakura, serta melaksanakan serangkaian ritual upacara keagamaan di Inazuma, salah satunya adalah Sacred Sakura Cleansing Ritual.



2. Miko

Miko merupakan gadis yang bekerja di kuil Shinto. Miko yang berada di Pulau Narukami, yang merupakan pulau utama dari Inazuma, merupakan Miko yang mengabdikan diri kepada Raiden Shogun, sebagai Dewa di Inazuma, di Narukami Ooyashiro.



3. Omikuji

Di dalam Genshin Impact omikuji direpresentasikan oleh sebuah fitur bernama Fortune Slip. Sistem Fortune Slip adalah pemain mengambil tiket bambu dari seorang Shrine Maiden bernama Gendou Ringo seperti yang terlihat pada gambar..

Setelah mendapatkan tiket bambu, tiket bambu tersebut akan ditukarkan kepada Gendou Ringo kembali untuk mendapatkan kertas ramalan. Jika mendapatkan ramalan baik, kertas ramalan akan disimpan, sedangkan jika mendapatkan ramalan buruk, kertas ramalan akan digantungkan bingkai yang telah disediakan.



4. Omamori

Wujud dari omamori pada Game Genshin Impact dapat dilihat dari Selain itu, wujud omamori dapat dilihat dari Thoma Hangout Event : A Housekeeper's Daily. Di sini, *traveller* akan diajak oleh seorang karakter bernama Thoma untuk mengikuti kesehariannya sebagai pelayan di keluarga Kamisato. Salah satu hal yang dilakukan adalah pergi ke pusat pelabuhan dan perdagangan barang import Inazuma, yaitu Ritou. Pada saat ini, *traveller* memberikan hadiah kepada Thoma berupa bunga Windwheel Aster, yang merupakan bunga dari Negara Mondstadt, yang merupakan negara asal Thoma. Sebagai balasannya, Thoma memberikan omamori miliknya kepada *traveller*.

ト マ : じゃあ、せめてこれだけでも受け取ってほしい。これはオレがずっと身に着けていたお守りだ。同じように金銭的な価値はない。だが多かれ少なかれ良い運をもたらしてくれるだろう・・・オレが適当に言ってるわけじゃないぞ、父さんが言ったことなんだ。昔、父さんがこれを母さんに渡した。そしてオレが稲妻に行く時、今度は母さんがオレにくれたのさ。オレが稲妻の波風の中を生き残れたのも、もしかしたらこれのおかげかもしれない。とにかく、これを受け取ってほしい。

Thoma: *“Kalau begitu, setidaknya aku ingin kamu menerima ini. Ini adalah omamori yang selalu saya pakai. Sama seperti hadiahmu (bunga Windwheel Aster), ia tidak memiliki nilai moneter. Tapi itu akan memberimu keberuntungan... Aku tidak mengatakan ini sembarangan, itu yang ayahku katakan. Dulu, ayahku memberikan ini kepada ibuku. Dan saat aku pergi ke Inazuma, kali ini ibuku memberikannya kepadaku. Mungkin berkat inilah aku bisa selamat dari badai petir. Bagaimanapun, aku harap kamu menerima ini.”*

5. Ema

Wujud ema dapat dilihat pada akhir Character Story Quest Grus Nivis Chapter: Act I - The Whispers of the Crane and the White Rabbit (雪鶴の章 第一 : 幕鶴と白兎はかく語りき), di mana *traveller* akan diajak oleh seorang karakter bernama Kamisato Ayaka untuk mengikuti matsuri yang ada di Inazuma. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan di matsuri tersebut adalah menulis dan menggantungkan ema.

神里綾華 : ここは「絵馬」を売っている屋台ですね。稲妻の人々は「絵馬」という五角形の木板に自身の願いを書き、それが叶うことを祈るのです。

- パイモン： 璃月の海灯と似たようなもんか。これも願いを叶えるためのものなんだな。
- 吉川： そこの人たち、「絵馬」はどうだ？祭りの最後に、君たちの願いが叶うよう祈ってみないか？
- パイモン： 面白そうだ！試してみようぜ？でも、字を書いたり絵を描いたりするのか、オイラは遠慮しとくよ・・・お腹いっぱい頭がぼーっとしてるから、今は頭が働きそうにないし・・・
- 神里綾華： 店主、絵馬を二つお願いします。
- 吉川： はい、絵馬二つです。どうぞ！
- 神里綾華： 旅人さんはどのような願いを書くか決めましたか？
- 旅人： 決めた綾華は？
- 神里綾華： 私も決めました。
- 吉川： お二人さん、願い事を文字や絵にして絵馬に書いてくださいませ。完成したらそこの「絵馬掛け」へ。
- パイモン： 人前に展示するのか！
- よし、旅人、だったらオイラもやるぞ！オイラの腕前を見せてやる！
- Kamisato Ayaka : *“Ini adalah kios yang menjual ‘Ema’. Masyarakat Inazuma menuliskan keinginan mereka di papan kayu berbentuk segi lima yang disebut ema dan berdoa agar keinginan mereka terkabul.”*
- Paimon : *“Mirip dengan Latern Rite di Liyue. Ini juga merupakan cara untuk mewujudkan keinginan.”*
- Yoshikawa : *“Kalian yang di sana, bagaimana kalau kalian mencoba membuat ‘ema’? Di akhir festival, mengapa tidak berdoa agar keinginan Anda terkabul?”*
- Paimon : *Kelihatannya menarik! Bagaimana kalau kita mencobanya? Tapi, aku akan menahan diri untuk tidak menulis atau menggambar...perutku kenyang dan kepalaku berkabut, jadi kurasa otakku tidak akan bekerja saat ini...”*
- Kamisato Ayaka : *“Penjaga toko, saya ingin dua ema.”*
- Yoshikawa : *“Baik, ini dua ema. Silakan!”*

- Kamisato* : “Apakah kamu sudah memutuskan permohonan seperti apa yang akan kamu tulis?”
- Ayaka* : “Ayaka sudah memutuskan?”
- Kamisato* : “Aku juga sudah memutuskannya.”
- Ayaka* :
- Yoshikawa* : “Kalian berdua, silakan tulis keinginan kalian dalam kata-kata atau gambar pada ema. Setelah selesai, gantung di ‘Ema Hanake’ di sana.”
- Paimon* : Apa kamu akan memajangnya di depan umum?
Baiklah, traveller, aku akan melakukannya juga! Aku akan menunjukkan keahlian saya!

6. Hokora

Hokora merupakan sebuah kuil kecil yang dibangun untuk menyembah dibuat untuk menyembah dewa lokal maupun roh leluhur. Hokora di game ini sendiri tersebar di berbagai tempat di wilayah Inazuma, mulai dari di kota, di pinggir jalan, sampai dengan di tempat yang dianggap memiliki kekuatan spiritual.



7. Gohei, Shimenawa, dan Harai-gushi

Menurut Ono (2011), gohei digunakan sebagai simbol kehadiran *Kami* (dewa) dan sering digunakan dalam upacara keagamaan untuk menyucikan atau memberkati orang, tempat, dan benda. Gohei di game ini ditemukan pada benda yang digunakan dalam sebuah World Quest yang berjudul Sacred Sakura Cleansing Ritual. Pada quest ini pemain akan membantu miko setempat dalam proses ritual pembersihan pohon Sacred Sakura yang ada di Narukami Ooyashiro.



Menurut Ono (2011), shimenawa digunakan untuk menandai batas antara dunia profan dan dunia suci. Mereka sering ditempatkan di sekitar pohon suci, batu, atau bangunan kuil untuk menunjukkan bahwa tempat tersebut dihuni oleh kami atau memiliki kekuatan spiritual khusus. Shimenawa (注連縄) di game ini ditunjukkan melalui gantungan yang terdapat pada hokora-hokora yang ada di Inazuma.



Ono (2011) menjelaskan bahwa haraigushi adalah alat penting dalam ritual harae, yang bertujuan untuk membersihkan dan menyucikan orang, tempat, dan benda dari kekotoran (tsumi) dan pengaruh buruk. Haraigushi (禊串) di game ini ditunjukkan melalui benda yang digunakan dalam sebuah World Quest yang berjudul Sacred Sakura Cleansing Ritual di mana pemain akan membantu miko setempat dalam proses ritual pembersihan pohon Sacred Sakura.



8. Pohon Sacred Sakura

Sacred Sakura adalah pohon sakura raksasa yang dianggap suci dan dihormati oleh penduduk Inazuma. Pohon ini memiliki peran sentral dalam menjaga keseimbangan energi elemental di wilayah tersebut. Menurut legenda dalam game, Sacred Sakura ditanam oleh dewa pelindung Inazuma,

Electro Archon Raiden Ei, sebagai simbol perlindungan dan keberkahan bagi rakyatnya.

9. Ritual dan Festival

1) Ritual

Pada *game* Genshin Impact terdapat proses pengusiran roh jahat (*harae*), yaitu pada bagian cerita *The Immovable God and the Eternal Euthymia Archon Quest Chapter 2: Act 1 bagian ketujuh, A Swordmaster's Path Is Paved With Broken Blades Quest Guide*. Di sini kita akan bertemu dengan seorang ahli pedang bernama Domon dicurgai telah dirasuki oleh roh jahat. Kedua murid dari Domon akhirnya memanggil seorang miko dari Narukami Ooyashiro untuk melakukan ritual pengusiran roh jahat. Setelah dilakukan ritual, ternyata Domon tidak dirasuki oleh roh jahat.

2) Matsuri

Pada Character Story Quest Grus Nivis Chapter: Act I - The Whispers of the Crane and the White Rabbit (雪鶴の章第一 : 幕鶴と白兎はかく語りき), pemain akan diajak oleh seorang karakter bernama Kamisato Ayaka untuk mencari tau mengenai keberadaan seseorang yang ada di buku catatan ibu Ayaka.

Namun, di saat mereka sedang berjalan, mereka melihat sebuah poster dari Matsuri yang sedang diadakan pada saat itu.

パイモン： 祭りの告知だ。そういえば、オイラたちまだ稲妻の賑やかで面白い場所に行ったことないぞ！

旅人： 綾華は祭りに行きたいの？

神里綾華： ち、違います！ コホンッ...私はただ...お祭りは稲妻でよく行われているので、私たち社奉行の者はすでにそのような風習に慣れていると言いたかったです。この時期になると、稲妻の民たちはみなお祭りに参加します。それと同時に、治安維持も難しくなり...

神里綾華： もちろんお祭りは賑やかで楽しいものなのですが、私たちにとっては心配すべきことでもあります。あっ！仕事ばかりに気がいってしまい、話が逸れてしまいました。すみません...私が行きたかったのはその隣の店舗です。

パイモン： この看板を見に来たんじゃないのか。じゃあ早く店の中に行ってみようぜ。

- Paimon:* “Itu pengumuman festival. Kalau dipikir-pikir, kita belum pernah pergi ke tempat yang ramai dan menarik di Inazuma!”
- Traveller:* “Apakah Ayaka ingin pergi ke festival?”
- Kamisato Ayaka :* “Tidak, itu tidak benar! Ehem... Aku hanya ingin bilang kalau festival sering diadakan di Inazuma, jadi kami Shabugyo sudah terbiasa dengan adat istiadat seperti itu. Pada saat-saat seperti ini, semua orang Inazuma berpartisipasi dalam festival. Pada saat yang sama, menjadi sulit untuk menjaga ketertiban umum...”
- Kamisato Ayaka:* “Tentu saja, festival itu meriah dan menyenangkan, tapi itu juga merupakan sesuatu yang harus kita khawatirkan. Ah! Saya begitu fokus pada pekerjaan sehingga pembicaraan keluar dari topik. Maaf ...Saya ingin pergi ke toko sebelah.”
- Paimon:* “Aku kira kau datang untuk melihat tanda ini. Kalau begitu, ayo cepat masuk ke dalam toko.”

10. Youkai

Representasi dari Youkai dalam Game Genshin Impact dapat dilihat dari makhluk yang ada dalam game serta playable character yang dapat diperoleh oleh pemain.

1) Tanuki

Tanuki di dalam Game Genshin Impact merupakan makhluk yang hidup riang dan berpergian tanpa meninggalkan jejak. Tanuki juga menguasai ilmu sihir yang hanya diwariskan ke satu suku saja. Dia memiliki kemampuan untuk mengubah diri menjadi benda lain. Seekor tanuki memiliki sifat yang jahil kepada manusia, namun mereka tidak pernah berniat buruk kepada manusia.



2) Yae Miko – Kitsune



Yae Miko merupakan sesosok Kitsune yang menjadi pemimpin dari Narukami Ooyashiro. Yae Miko sendiri dikenal juga sebagai sosok Guuji (宮司) dan sering dipanggil dengan Guuji Yae atau Lady Guuji. Yae Miko memiliki sifat yang jahil namun juga misterius. Meskipun dia merupakan sesosok Kitsune, Yae Miko tidak pernah menunjukkan sosok aslinya dan akan tersinggung apabila seseorang membahas mengenai sosok Kitsune ataupun ekornya. Ia hanya akan menunjukkan ekornya saat dia menggunakan kekuatannya.

3) Kirara – Neko-mata



Kirara merupakan sesosok Neko-mata yang bekerja sebagai kurir andalan dari sebuah perusahaan antar barang bernama Komaniya Express. Dia menikmati pekerjaannya dan memastikan bahwa pelanggannya mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

Sebagai seorang Neko-mata, Kirara seringkali memiliki berbagai naluri kucing seperti tidur di dalam kotak, menerkam hewan kecil dan berjemur di atap rumah, meskipun ia harus sering menekan naluri tersebut saat dalam wujud manusianya agar dapat berinteraksi lebih baik dengan masyarakat. Dia sangat buruk dalam berbohong, dan segala upaya untuk melakukannya mengakibatkan ekornya bergoyang maju mundur.

D. KESIMPULAN

Penulis dapat menyimpulkan dari penelitian ini bahwa dalam *Game Genshin Impact*, negara Inazuma telah secara detail dan teliti menampilkan representasi Kepercayaan Shinto. Representasi ini bukan hanya dilihat bangunan yang terlihat oleh mata saja, melainkan juga melalui karakter, cerita rakyat (*youkai*) dan kebiasaan ataupun ritual yang terdapat dalam *game*. Penulis dapat mengambil kesimpulan dalam beberapa poin, yaitu:

1. *Narukami Ooyashiro* merupakan sebuah Kuil terbesar yang ada di Inazuma yang digunakan untuk menyembah Raiden Shogun yang merupakan Archon (dewa) di Inazuma.
2. *Narukami Ooyashiro* memiliki unsur-unsur bangunan, berupa *toori*, *honden*, *temizuya*, *omikuji*, serta *goshinboku*.
3. Terdapat bentuk-bentuk Kepercayaan Shinto lainnya yang dapat dilihat di *game Genshin Impact*, berupa *omamori*, *ema*, *miko*, *gohei*, *shimenawa*, *haraigushi*, dan *hokora*.
4. Terdapat matsuri serta ritual-ritual Kepercayaan Shinto yang ditampilkan dalam *game Genshin Impact*, namun disayangkan keseluruhan proses pada ritual dan matsuri tersebut tidak ditampilkan.

5. Terdapat berbagai jenis *youkai* yang dapat dilihat dari makhluk yang ada dalam game serta playable character yang dapat diperoleh oleh pemain, seperti *tanuki*, *kitsune*, dan *nekomata*.

DAFTAR PUSTAKA

- Hoyoverse. 2020. *Genshin Impact – Step Into a Vast Magical World of Adventure*.
- Ainaya, N. O. A. 2023. “Perbandingan Penggambaran Youkai dalam Mitos Kepercayaan Masyarakat Jepang dan Anime *Gugure! Kokkuri-san*”. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Breen, J., Teeuwen, M. 2010. *A New History of Shinto*. John Wiley & Sons.
- Cali, J., Dougill, J. 2012. *Shinto Shrines: A Guide to the Sacred Sites of Japan's Ancient Religion*. University of Hawaii Press.
- Foster, M. 2015. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Univ of California Press
- Hardacre, H. 2017. *Shinto: The History*. Oxford University Press.
- Kasahara, K. 2001. *A History of Japanese Religion*. Kosei Publishing Company.
- Kasulis, T. P. 2004. *Shinto: The Way Home*. University of Hawaii Press.
- Nelson, J. K. 2000. *Enduring Identities: The Guise of Shinto in Contemporary Japan*. University of Hawaii Press.
- Ono, S. 2011. *Shinto: the Kami Way*. Tuttle Publishing.
- Picken, S. D. B. 2006. *The A to Z of Shinto*. Scarecrow Press.
- Putri, W. Q. F. 2023. “Representasi Budaya Jepang Di Negara Inazuma Pada Game *Genshin Impact*”. Universitas Darma Persada.
- Sonnier, S. 2008. *Shinto, spirits, and shrines: religion in Japan*. Detroit: Lucent Books.
- Teeuwen, M. 2003. *Shinto, a short history*. Routledge.
- Wati, F. E. Q. 2021. “Representasi Kepercayaan Shinto Dalam Anime *Ame Wo Tsugeru Hyoryu Danchi*”. Universitas Darma Persada.
- Yoda, H. 2008. *Yokai attack!: the Japanese Monster Survival Guide*. Tuttle Publishing.
- Genshin Impact Wiki. Diakses pada 19 Juni 2024 dari https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki
- Japan Experience. (2017, 14 Januari). Miko Shrine Maidens. Diakses pada 20 Juni 2024 dari <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/understanding-japan/miko>
- Japan Living Guide. (2023, 21 November). Omamori: A Guide to Japanese Amulets. Diakses pada 10 Juni 2024 dari <https://www.japanlivingguide.com/living-in-japan/culture/omamori/>
- JapanTravel. (2019, 9 September). Shinto Shrine Ema. Diakses pada 15 Juni 2024 dari <https://en.japantravel.com/photostory/shinto-shrine-ema/60223>