

**PERSEPSI KOMUNITAS GENSHIN IMPACT DI INDONESIA
TERHADAP ADAPTASI CERITA *ONI* DALAM *STORY QUEST*
ARATAKI ITTO PADA *GAME GENSHIN IMPACT***

SKRIPSI



ZAGITA FITRI ARISTA SARI

2021110128

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2025

**PERSEPSI KOMUNITAS GENSHIN IMPACT DI INDONESIA
TERHADAP ADAPTASI CERITA *ONI* DALAM *STORY QUEST*
ARATAKI ITTO PADA *GAME GENSHIN IMPACT***

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Linguistik**



ZAGITA FITRI ARISTA SARI

2021110128

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA**

2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Herlina Sunarti, M.Si., Dosen Pembimbing I dan Zainur Fitri, M.Pd., Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Zagita Fitri Arista Sari
NIM : 2021110128
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
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/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 25 Agustus 2025

Zagita
10000
METERA
TEMBEL
7E5F6ANX030732406
(2021110128)



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Persepsi Komunitas Genshin Impact di Indonesia terhadap Adaptasi Cerita *Oni*
dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*


Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 4 Agustus 2025 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari


Dosen Pembimbing I


Herlina Sunarti, M.Si

Dosen Pembimbing II

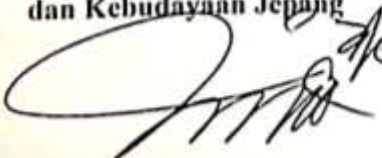

Zainur Fitri, M.Pd.

Ketua Penguji


Yessy Harun, M.Pd.

Disahkan,

**Ketua Program Studi Bahasa
dan Kebudayaan Jepang**



Hayun Nurdiniyah, M.Si.

**Dekan Fakultas Bahasa
dan Budaya**



Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.

ABSTRAK

Nama : Zagita Fitri Arista Sari

NIM 2021110128

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul Skripsi : Persepsi Komunitas Genshin Impact di Indonesia terhadap
Adaptasi Cerita *Oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*

Penelitian ini membahas persepsi komunitas Genshin Impact di Indonesia terhadap adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana cerita *oni* diadaptasi ke dalam *Story Quest* Arataki Itto dan bagaimana persepsi pemain Genshin Impact Indonesia terhadap adaptasi tersebut. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan Teori Adaptasi dari Linda Hutcheon (2006), yang membahas intertekstualitas dan transposisi, serta teori persepsi untuk menganalisis hasil kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto memiliki hubungan intertekstualitas dengan cerita *Naita Akaoni*, namun dengan beberapa modifikasi, termasuk perubahan pada akhir cerita. Transposisi elemen *oni* seperti visual dan sifat disesuaikan dengan konteks *game*. Persepsi pemain terbagi berdasarkan pengetahuan mereka tentang *oni*, *knowing* audiens cenderung lebih kritis terhadap adaptasi, sementara *unknowing* audiens menerima cerita adaptasi apa adanya. Mayoritas responden menyadari perbedaan antara *oni* dalam karya asli dan karya adaptasi, menunjukkan bahwa adaptasi ini membentuk persepsi baru tentang *oni*. *Oni* bukan hanya sebagai makhluk yang dikenal akan kejahatannya, namun juga memiliki sisi positif.

Kata kunci: Persepsi, *Story Quest* Arataki Itto, *oni*, Adaptasi, *Genshin Impact*

概要

名前 : ザギタ フィトリ アリスタ サリ
学生番号 : 2021110128
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : インドネシアの原神コミュニティにおける、荒瀧一斗のストーリークエストに登場する鬼の物語のアダプテーションに対する認識

本研究は、インドネシアにおける『原神』コミュニティが、ゲーム『原神』の荒瀧一斗のストーリークエストにおける鬼のアダプテーションをどう認識しているかを考察するものである。目的は、鬼の物語がどのようにアダプテーションされているか、またそれに対するプレイヤーの認識を明らかにすることである。方法は質的研究で、記述的に分析した。理論枠組みとして、リンダ・ハッチオン（2006年）のアダプテーション理論を用い、特にインターテクスチュアリティとトランスポジションに注目した。アンケート結果の分析には認知理論を活用した。調査の結果、荒瀧一斗のストーリークエストにおける鬼の物語は、日本の昔話『泣いた赤鬼』とインターテクスチュアルな関係があることが分かった。ただし、結末など一部に変更が見られた。鬼のビジュアルや性格もゲームの文脈に合わせてトランスポジションされていた。プレイヤーの認識は、鬼に関する知識の有無によって異なった。知識のあるは批判的に捉える傾向があり、知識のないは物語をそのまま受け入れる傾向があった。多くの回答者は原作とアダプテーションの違いを認識しており、このアダプテーションが鬼の新たなイメージ形成に影響を与えていた。鬼は単なる悪ではなく、ポジティブな面も持つ存在として描かれていた。

キーワード：認識、荒瀧一斗のストーリークエスト、鬼、アダプテーション、原神

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa pencapaian ini tidak akan mungkin tercapai tanpa dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak sejak masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- (1) Herlina Sunarti, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, mencurahkan tenaga serta pemikiran dalam memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.
- (2) Zainur Fitri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan kritik, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- (3) Yessy Harun, M.Pd., selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi dan memberi masukan, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- (4) Hargo Saptaji, M.A., selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu menyediakan waktu untuk berdiskusi dan memberikan bimbingan kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan.
- (5) Hayun Nurdiniyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi yang selalu mengarahkan mahasiswa dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
- (6) Dr. C. Dewi Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya yang selalu memberikan dukungan kepada seluruh mahasiswa.
- (7) Seluruh Dosen di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada yang telah berbagi ilmu pengetahuan serta memberikan dorongan dan motivasi yang sangat berarti bagi penulis selama masa perkuliahan.

- (8) Kedua orang tua, Bapak Aan Eko Triwahyono dan Ibu Surtiyah serta kedua adik penulis, Yovan dan Hafizh yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis selama menempuh perjalanan akademik di perguruan tinggi.
- (9) Teman-teman seperjuangan masa kuliah, Nabila, Aanisa, Sahla, Maulidya, Shellyn, dan Syarell, yang selalu saling dukung dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi.
- (10) Teman-teman SMA, Chandrawaty, Daffa, Bagus, Anggraeni, dan Fasha, yang selalu mensupport dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
- (11) Anggota komunitas Genshin Impact (Paimonfess) yang telah membantu penulis dalam mengisi kuesioner penelitian.
- (12) Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan segala keterbatasan yang ada, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap kritik dan saran yang dapat membantu dalam pengembangan skripsi ini di masa mendatang. Penulis juga berharap karya ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menjadi referensi yang berguna dalam bidang terkait.

Jakarta, 25 Agustus 2025

Zagita Fitri Arista Sari

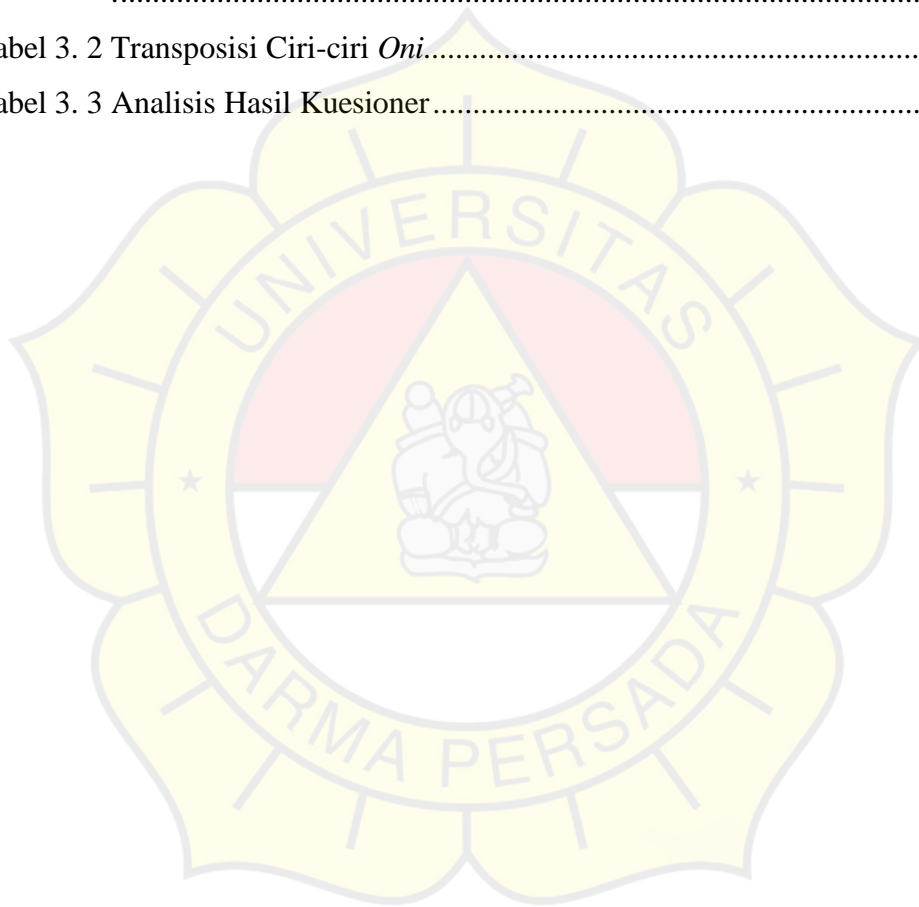
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	7
1.4 Pembatasan Masalah	8
1.5 Perumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	9
1.7 Landasan Teori	9
1.7.1 Teori Adaptasi	9
1.7.2 Persepsi.....	11
1.7.3 Komunitas	11
1.8 Metode Penelitian.....	12
1.9 Manfaat Penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Teori Adaptasi Linda Hutcheon	14
2.2 <i>Game Genshin Impact</i>	17
2.3 <i>Story Quest Arataki Itto</i>	23
2.4 <i>Oni</i> dalam Cerita Rakyat Jepang	28
2.5 Komunitas Genshin Impact.....	35
BAB III PERSEPSI KOMUNITAS GENSHIN IMPACT DI INDONESIA	

TERHADAP ADAPTASI CERITA <i>ONI</i> DALAM <i>STORY QUEST</i> ARATAKI ITTO PADA <i>GAME GENSHIN IMPACT</i>	39
3.1 Analisis Adaptasi Cerita <i>Oni</i> dalam <i>Story Quest</i> Arataki Itto	39
3.1.1 Intertekstualitas Cerita <i>Naita Akaoni</i> pada <i>Story Quest</i> Arataki Itto	40
3.1.2 Transposisi Ciri <i>Oni</i> pada <i>Story Quest</i> Arataki Itto	46
3.2 Persepsi Komunitas Genshin Impact di Indonesia terhadap Adaptasi <i>Oni</i> dalam <i>Story Quest</i> Arataki Itto pada <i>Game Genshin Impact</i>	52
3.2.1 Peran Audiens dalam Adaptasi.....	52
3.2.2 Analisis Persepsi Audiens Berdasarkan Hasil Kuesioner	53
BAB IV SIMPULAN	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
GLOSARIUM	xii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Tujuh Wilayah di <i>Game Genshin Impact</i>	18
Tabel 2. 2 Ciri-ciri Arataki Itto.....	26
Tabel 2. 3 Ciri <i>Oni</i> dalam <i>Cerita Rakyat Jepang</i>	32
Tabel 3. 1 Intertekstualitas Cerita <i>Naita Akaoni</i> dengan <i>Story Quest</i> Arataki Itto	46
Tabel 3. 2 Transposisi Ciri-ciri <i>Oni</i>	51
Tabel 3. 3 Analisis Hasil Kuesioner.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wilayah Inazuma.....	4
Gambar 2. 1 Aether dan Lumine Saat Bertemu <i>Unknown God</i>	18
Gambar 2. 2 Kota Mondstadt	19
Gambar 2. 3 Kota Liyue	19
Gambar 2. 4 Kota Inazuma.....	20
Gambar 2. 5 Buku <i>Guide World Quest Aranyaka</i>	21
Gambar 2. 6 <i>Hangout Quest</i> dalam <i>Game Genshin Impact</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Story Quest</i> dalam <i>Game Genshin Impact</i>	22
Gambar 2. 8 Geng Arataki	23
Gambar 2. 9 Nenek Oni dan Daisuke.....	24
Gambar 2. 10 Takuya	25
Gambar 2. 11 Nogata.....	25
Gambar 2. 12 Visual <i>Oni</i> dalam Cerita Rakyat Jepang.....	30
Gambar 2. 13 Buku <i>Naita Akaoni</i> 「泣いた赤鬼」	34
Gambar 2. 14 Forum Diskusi Reddit.....	36
Gambar 2. 15 Profil Paimonfess.....	37
Gambar 3. 1 <i>Oni Merah</i> Ingin Berteman dengan Manusia	40
Gambar 3. 2 <i>Oni Merah</i> dan <i>Oni Biru</i> Bersandiwara.....	41
Gambar 3. 3 <i>Oni Merah</i> Diterima oleh Manusia.....	42
Gambar 3. 4 <i>Oni Merah</i> Mencari <i>Oni Biru</i>	43
Gambar 3. 5 <i>Oni Biru</i> Membaca Surat dari <i>Oni Merah</i>	45
Gambar 3. 6 Warna Merah di Tubuh Arataki Itto.....	47
Gambar 3. 7 Warna Biru di Tubuh Takuya.....	47
Gambar 3. 8 Pakaian Arataki Itto.....	49
Gambar 3. 9 Nenek Oni.....	50