

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap negara pasti mempunyai budaya masing-masing, begitu juga dengan negara Jepang. Budaya merupakan identitas suatu bangsa yang meliputi keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta mencakup kebiasaan yang dimiliki manusia sebagai bagian dari masyarakat dari negara tertentu. Jepang dikenal sebagai negara dengan budaya yang beragam, mulai dari makanan, pakaian, bahasa serta cerita rakyat yang diceritakan secara turun-temurun. Cerita rakyat ini berupa mitos-mitos yang dipercaya secara turun-temurun, seperti mitos dari kisah-kisah 「妖怪」 *youkai*. Menurut Yoda (2012:11) *youkai* tidak memiliki arti yang spesifik namun *youkai* sering digambarkan sebagai makhluk supranatural dan mempunyai banyak variasi. Dari semua kisah-kisah *youkai*, kisah *oni* menjadi salah satu kisah yang banyak diminati, pernyataan tersebut dapat dilihat melalui kutipan di bawah ini.

日本の昔話には人間から恐れられる化け物や妖怪が数多く登場しますが、その中で最もポピュラーな存在と言えば「鬼」ではないでしょうか？日本に古くから伝わる昔話はもちろん、現代でも「鬼」が主役の子供向け絵本は数多く出版されました。
(<https://omatsurijapan.com/blog/onitype/>)

Nihon no mukashibanashi ni wa ningen kara osore rareru bakemono ya yōkai ga kazuōku tōjō shimasuga, sono naka de mottomo popyurāna sonzai toieba “oni” dewanai deshouka? Nihon ni furuku kara tsutawaru mukashibanashi wa mochiron, gendai demo “oni” ga shuyaku no kodomo-muke ehon wa kazuōku shuppan sare mashita.

Terjemahan:

Dalam cerita rakyat Jepang, ada banyak monster dan *youkai* yang ditakuti oleh manusia, namun mungkin makhluk yang paling populer adalah *oni*. Selain cerita rakyat yang telah diwariskan di Jepang sejak Zaman Kuno, banyak buku bergambar anak-anak yang dibintangi oleh *oni* telah diterbitkan bahkan hingga saat ini.

Oni 「鬼」 adalah salah satu makhluk mitologi Jepang yang diceritakan secara turun-temurun di masyarakat Jepang. Reider (2010:7) mengatakan *oni* 「鬼」

adalah makhluk mitologi yang berwujud besar, kekar, berwarna hitam, hijau, kuning, merah, atau biru, dan mempunyai tanduk di kepalanya. Mereka dipercaya sebagai makhluk yang jahat dan kasar, suka mengganggu manusia dengan menggunakan senjata *kanabou* berbentuk seperti gada berduri. *Kanabou* berarti tongkat logam senjata ini sangat berat dan panjang serta terlihat seperti tongkat *baseball*, *kanabou* biasanya terbuat dari kayu atau besi. Terdapat satu festival yang berhubungan dengan *oni*, festival ini bernama Festival *Setsubun* 「節分」.

二月初めの節分。豆まきをしたり、恵方巻きを食べたりと、楽しい時間を過ごすご家庭も多いのではないのでしょうか。年中行事は、由来や歴史、地域ごとのさまざまな風習を知ること、いきいきとした学びにもつながるもの。

(<https://benesse.jp/kosodate>)

Nigatsu hajime no setsubun. Mame maki o shitari, ehō-maki o tabetari to, tanoshī jikan o sugosu gokatei mo ōi no dewanai deshouka. Nenjūgyōji wa, yurai ya rekishi, chiiki-goto no sama zamana fūshū o shiru kotode, ikiki to shita manabi ni mo tsunagaru mono.

Terjemahan:

Setsubun di awal Februari. Banyak keluarga bersenang-senang dengan melempar kacang dan makan *ehomaki*. Acara tahunan yang dapat menjadi pembelajaran dengan mempelajari asal usul, sejarah, dan berbagai adat istiadat masing-masing daerah.

Menurut kutipan di atas, Festival *Setsubun* 「節分」 dilaksanakan pada awal Februari setelah selesai musim dingin dan mulai memasuki musim semi, menjadi tanda perubahan musim. Ada empat *Setsubun* dalam setahun, umumnya dilakukan sehari sebelum musim baru dimulai. *Setsubun* sebelum dimulainya musim semi adalah yang paling penting dan saat ini merupakan satu-satunya yang dirayakan secara luas di Jepang (Reider, 2010:xi). Ketika musim berganti, masyarakat berada pada kondisi paling rentan terhadap influenza, pilek, atau penyakit lainnya. *Setsubun* dimaksudkan untuk membersihkan rumah dan lingkungan sekitar dari segala hal buruk, serta mencegah penyakit dan kesialan. Ritual *Setsubun* dilakukan dengan melemparkan kacang ke arah *oni*, biasanya akan ada orang yang berpura-pura menjadi *oni*.

Ritual *Setsubun* dilakukan oleh anak-anak, dan orang dewasa akan berpura-pura menjadi *oni* dengan cara memakai topeng *oni* atau mengenakan kostum *oni* juga membawa gada berduri, anak-anak akan melemparkan kacang ke arah mereka sambil berteriak, 「鬼はそと！ ふくはうち！ 」 yang artinya “Keluarlah *oni*! Masuklah keberuntungan!” (Reider, 2010:25). *Mame* 「豆」 atau kacang, adalah homofon dari *mame* 「魔滅」 yang berarti menghancurkan kejahatan, masyarakat Jepang memandang bahwa *oni* adalah makhluk jahat, oleh karena itu kacang dianggap sebagai senjata yang sangat efektif melawan *oni*. Hampir seluruh masyarakat Jepang tahu cerita *oni*, tidak sedikit juga budaya populer Jepang dan luar Jepang seperti *manga*, *anime* dan *game* yang mengangkat kisah *oni* sebagai referensi alur cerita mereka. Di Jepang banyak sekali budaya populer yang mengangkat *oni* sebagai referensi, seperti serial animasi populer *Kimetsu no Yaiba*, animasi ini bergenre *shounen* yang menceritakan tentang para pembasmi iblis yang bercita-cita untuk membasmi seluruh iblis yang ada di dunia, agar manusia dapat hidup dengan damai. Di luar Jepang ada *game* petualangan bernama *Genshin Impact* yang mengangkat kisah *oni* sebagai latar belakang salah satu karakternya.

Genshin Impact merupakan *Action Role Playing Game (ARPG)* bertemakan fantasi yang rilis pada September 2020 dan diproduksi oleh perusahaan *game* asal Tiongkok bernama miHoYo, yang sekarang telah berganti nama menjadi HoYoverse untuk luar Tiongkok. *Game* ini tersedia di PC, *mobile* dan PlayStation, dapat dimainkan secara gratis dengan mengunduh melalui *website* resmi *Genshin Impact* atau melalui Play Store. *Game* ini menceritakan saudara kembar yang terpisah 500 tahun di mana salah satunya harus mencari saudara kembarnya dengan cara mengembara mengelilingi seluruh Teyvat. Teyvat merupakan dunia yang ada di dalam *Game Genshin Impact* yang terdiri atas tujuh wilayah. Ketujuh wilayah ini diatur oleh dewa yang berbeda yang disebut *Archon*. Ketujuh wilayah ini bernama Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya. Masing-masing wilayah tersebut terinspirasi dari negara-negara yang ada di dunia.



Gambar 1. 1 Wilayah Inazuma

Sumber: <https://mavink.com/explore/Genshin-Impact-Inazuma-Map>

Inazuma merupakan wilayah yang bertemakan Jepang, desain keseluruhan dari wilayah ini mempresentasikan kebudayaan Jepang. Seperti unsur sejarah, kepercayaan, pakaian, sistem militer, cerita rakyat, makanan pun juga ikut dimasukkan ke dalam tema Inazuma ini (Wienda 2023:3). Karakter-karakter yang berasal dari Inazuma mempunyai nama seperti orang Jepang. Tidak hanya berwujud manusia, ada juga yang berwujud *youkai* seperti *kitsune*, *nekomata* dan *oni*. Arataki Itto merupakan salah satu karakter dari wilayah Inazuma dalam *Game Genshin Impact* yang merupakan seorang *oni*, memiliki tubuh kekar, tanduk di kepalanya, serta mempunyai senjata berbentuk gada berduri. *Cutscene* di dalam *Story Quest* Arataki Itto diadaptasi dari cerita terkenal yang berjudul 「泣いた赤鬼」 *Naita Akaoni*. Di saat cerita lain menggambarkan *oni* dengan negatif, cerita *Naita Akaoni* menggambarkan *oni* dengan positif. *Story Quest* Arataki Itto juga memasukan unsur-unsur *oni* dari budaya asli, namun mengalami modifikasi.

Popularitas *Genshin Impact* sudah meroket sejak *game* ini pertama kali dirilis. Menurut situs pelacakan statistik *prioridata.com*, pengguna aktif bulanan *Genshin Impact* mencapai angka tertinggi yaitu 7,9 juta saat pertama kali diluncurkan pada September 2020. Sejak saat itu, jumlah penggunanya cenderung stabil, dengan rata-rata 4,8 juta pada tahun 2021 dan 2022. Para pemainnya tertarik untuk memainkan *game* ini karena visualnya yang memanjakan mata dan memiliki jalan cerita yang menarik. Empat tahun setelah rilis, pada akhir tahun 2024, *Genshin Impact* diperkirakan memiliki 65 juta pemain per-bulannya. Secara global, *game* ini lebih banyak dimainkan oleh laki-laki, dengan pembagian penggunanya berdasarkan gender adalah 55% laki-laki dan 45% perempuan. Karena kepopulerannya, *Genshin Impact* sering kali masuk nominasi dan mendapatkan

penghargaan. Tercatat dalam *website* resminya, *Genshin Impact* telah memenangkan beberapa penghargaan, di antaranya *Google Play's Best of 2020: Best Game of 2020*, *Apple's App Store Best of 2020: iPhone Game of The Year*, *PlayStation Partner Awards 2021 GRAND AWARD*, dan yang paling bergengsi *The Best Mobile Game Award at TGA 2021*.

Genshin Impact telah meraih popularitas di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Dengan terus bertambahnya pemain yang memainkan *game* ini, muncul komunitas *Genshin Impact* di beberapa platform media sosial seperti Discord, X, dan Facebook. Di dalam komunitas tersebut para *member* dapat berdiskusi bebas mengenai *Genshin Impact*, seperti bertanya tentang *build* karakter, *quest* yang sulit, dan masih banyak lagi. Discord *Genshin Impact* Indonesia memiliki 26 ribu *member*, kemudian komunitas Facebook *Genshin Impact* Indonesia memiliki 342 ribu *member* yang tergabung di dalamnya. Sejak Juli 2023 Twitter berubah nama menjadi X, Komunitas *Genshin Impact* Indonesia di X memiliki nama yang sedikit berbeda yakni Paimonfess, terbentuk pada bulan Oktober 2020. Pengikut dapat berinteraksi dengan mengomentari, memposting ulang, dan menyukai postingan. Paimonfess memiliki 117 ribu pengikut, pengikut di sini dapat juga disebut sebagai *member*. Selain Paimonfess, di X terdapat juga Komunitas *Genshin Impact* bernama Babufess yang memiliki 143 pengikut. Penulis memilih Paimonfess sebagai sasaran kuesioner karena setiap aktivitas di dalam komunitas ini terikat oleh aturan, menjadikan komunitas ini lebih tertib dan meminimalisir terjadinya kesalahan.

Genshin Impact sebagai *game* yang populer, dengan mengambil referensi budaya dari banyak negara. Agar sesuai dengan konteks cerita di dalam *game*, budaya yang diadaptasi ke dalam sebuah *game*, tidak akan sama seperti aslinya dan akan ada modifikasi di dalam ceritanya (Hutcheon, 2006:167). Hal ini akan memengaruhi individu yang memainkan *game* tersebut mengenai persepsi mereka mengenai budaya suatu negara. Persepsi yang dihasilkan juga dipengaruhi oleh pengetahuan mereka mengenai karya asli (Hutcheon, 2006:121). Penulis memilih *Story Quest* Arataki Itto karena dari beberapa cerita di dalam *Game Genshin Impact* yang mengadaptasi cerita *youkai* sebagai referensi, *Story Quest* Arataki Itto paling

menjelaskan *oni* dalam ceritanya, ditambah adanya hubungan dengan karya yang sudah ada berjudul 「泣いた赤鬼」 *Naita Akaoni*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai persepsi komunitas Genshin Impact Indonesia terhadap adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *Story Quest* Arataki Itto memengaruhi persepsi komunitas Genshin Impact Indonesia terhadap cerita *oni*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dan berkaitan dengan penelitian budaya Jepang yang diangkat dalam *Game Genshin Impact*.

1. Penelitian Wienda Qamara Febytami Putri (2023) Mahasiswa Universitas Darma Persada yang berjudul “*Representasi Budaya Jepang di Negara Inazuma pada Game Genshin Impact*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa negara Inazuma secara akurat menunjukkan representasi reflektif budaya dan sejarah Jepang, dengan adanya kesamaan pada sistem militer, sistem pemerintahan, kepercayaan, cerita rakyat, dan unsur kebudayaan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif kemudian dianalisis menggunakan Teori Representasi Reflektif dari Stuart Hall dan dilakukan perbandingan. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu menjadikan *Genshin Impact* sebagai objek penelitian. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu penelitian di atas membahas representasi budaya Jepang dengan Inazuma secara keseluruhan sedangkan penelitian penulis membahas adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact* serta persepsi pemain Genshin Impact Indonesia terhadap *oni*.
2. Penelitian Muhammad Hafiz Ziqirahman (2022) Mahasiswa Universitas Gadjah Mada yang berjudul “*Representasi Kaikoku dalam Archon Quest Chapter II Seri Inazuma dalam Permainan Genshin Impact*”. Hasil dari penelitian ini adalah sejarah Jepang yang direpresentasikan secara garis besar sudah akurat, walau ada yang diubah sedikit untuk menyesuaikan

alur cerita pada *Game Genshin Impact*. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu menjadikan salah satu *quest* di dalam *Game Genshin Impact* sebagai objek penelitian. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu penelitian di atas membahas *Kaikoku* dalam *Archon Quest Chapter II Seri Inazuma* sedangkan penelitian penulis membahas adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto* pada *Game Genshin Impact* serta persepsi pemain *Genshin Impact* Indonesia terhadap *oni*.

3. Penelitian Ekky Zakiyah Sani (2023) Mahasiswi Universitas Indonesia yang berjudul “*Alih Wahana Folklor Momotaro ke Anime Peach Boy Riverside*”. Hasil dari penelitian ini ditemukan beberapa perubahan, seperti budaya Barat yang banyak dimunculkan untuk menunjukkan bahwa *oni* tidak hanya ada di Jepang. Kata *Momotaro* yang mengalami perubahan istilah menjadi ras pembasmi *oni* serta penyesuaian eksistensi hewan pendamping *Momotaro*. Penelitian ini menggunakan Teori Adaptasi dari Linda Hutcheon (2006), metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sinematografi, teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik membaca, menonton, menyimak dan mencatat. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu menggunakan Teori Adaptasi Linda Hutcheon sebagai teori untuk menganalisis. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu penelitian di atas membahas adaptasi Folklor *Momotaro ke Anime Peach Boy Riverside*, sedangkan penelitian penulis membahas membahas adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto* pada *Game Genshin Impact*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Dalam *Setsubun*, *oni* digambarkan sebagai makhluk jahat yang harus dikalahkan, sedangkan dalam *Story Quest Arataki Itto* *oni* digambarkan

dengan lebih positif, sehingga berpotensi mengubah pandangan terhadap *oni*.

2. Adaptasi cerita rakyat ke dalam budaya populer tidak sepenuhnya sama dengan versi aslinya karena adanya modifikasi, yang dapat memengaruhi pemahaman pemain terhadap budaya Jepang.
3. *Genshin Impact* mengadaptasi cerita *oni* ke dalam *Story Quest* Arataki Itto, namun mengalami penyesuaian cerita, berpotensi mengubah persepsi pemain terhadap karakter *oni*.
4. Pemain yang tidak mengetahui karya asli dari cerita *oni*, akan memersepsikan *oni* sesuai dengan karya adaptasi yang mereka lihat, ini dapat menyebabkan kesalahan dalam memahami cerita *oni*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan, penulis membatasi pembahasan yang akan dibahas seputar adaptasi kisah *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact* dan persepsi komunitas *Genshin Impact* Indonesia di X bernama Paimonfess mengenai *Oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cerita *oni* diadaptasi ke dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*?
2. Bagaimana persepsi pemain *Genshin Impact* Indonesia di X mengenai cerita *oni* yang diadaptasi ke dalam *Story Quest* Arataki Itto?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan menganalisis bagaimana cerita *oni* diadaptasi ke dalam *Story Quest* Arataki Itto pada *Game Genshin Impact*.
2. Mengetahui hasil analisis persepsi pemain Genshin Impact Indonesia di X terhadap adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest* Arataki Itto.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kumpulan konsep dan definisi dari berbagai ahli yang dijadikan acuan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teori yang relevan dengan topik yang diangkat. Teori yang digunakan meliputi Teori Adaptasi yang mencakup intertekstualitas dan transposisi, persepsi, serta komunitas yang akan dijelaskan secara lebih rinci sebagai berikut:

1.7.1 Teori Adaptasi

Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation* (2006:22) memaparkan bahwa adaptasi bukan hanya penyalinan, tetapi juga merupakan proses interpretasi ulang terhadap sumber aslinya. Ada tiga keterlibatan dasar dalam mengadaptasi suatu karya yaitu: *telling*, *showing*, dan *interactive*. Hutcheon juga membahas dua cara dalam mengadaptasi suatu karya, pertama adaptasi sebagai produk merujuk pada transposisi atau peralihan dari satu karya ke karya lain, kedua adaptasi sebagai proses melibatkan interpretasi ulang elemen-elemen dari sumber asli. Kemudian, menurut Thomas Leitch (2012:64) adaptasi dapat dipahami sebagai proses di mana sebuah teks atau karya diubah dari satu bentuk ke bentuk lain, dengan tujuan untuk menginterpretasikan sumber aslinya menjadi sebuah makna baru. Pentingnya melihat adaptasi sebagai sebuah dialog antara karya asli dan karya adaptasi di mana makna dan nilai ditransformasikan dalam prosesnya.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pernyataan di atas yaitu, adaptasi merupakan proses interpretasi ulang yang tidak sepenuhnya sama dengan sumber aslinya namun harus tetap mempertahankan unsur inti dari sumber aslinya, dalam adaptasi juga kemungkinan akan menciptakan makna baru dan persepsi baru.

A. Intertekstualitas

Menurut Mikhail Bakhtin dalam Raj (2015:79) dialogisme merupakan dasar dari tercetusnya Konsep Intertekstualitas. Bakhtin menekankan bahwa makna sebuah teks tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan hubungan dengan teks-teks lain, menciptakan jaringan kompleks di mana setiap karya sastra berfungsi sebagai bagian dari dialog yang lebih luas dalam budaya dan sejarah. Kemudian, menurut Julia Kristeva dalam Raj (2015:78) Konsep Intertekstualitas sebagai sebuah teks tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan hasil dari hubungan dan interaksi dengan teks-teks lain. Kristeva menekankan bahwa untuk memahami suatu teks, penting untuk mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan sejarah di mana teks tersebut muncul.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pernyataan di atas yaitu, intertekstualitas berarti hubungan antar teks di mana sebuah teks tidak dapat berdiri sendiri dan selalu terhubung dengan teks lain. Kemudian untuk memahami makna suatu teks, kita harus melihatnya dalam konteks yang lebih luas melalui sosial, budaya, dan sejarah di sekitarnya.

B. Transposisi

Menurut Hutcheon (2006:8), adaptasi adalah proses mengubah dan mentransposisi secara signifikan suatu karya tertentu menjadi karya lain. Proses ini dapat melibatkan perubahan media, misalnya dari puisi menjadi film, atau perubahan genre, seperti dari cerita epik menjadi novel. Selain itu, adaptasi juga dapat berarti menceritakan kembali kisah yang sama dari sudut pandang yang berbeda, yang dapat menghasilkan makna atau interpretasi baru. Kemudian, menurut (Stam 2000: 62) dalam Hutcheon, transposisi berarti mengubah satu media ke media lain, atau bahkan tetap berada pada media yang sama. Dalam proses ini, elemen-elemen seperti dialog dan narasi mungkin disederhanakan atau diubah untuk memenuhi kebutuhan. Perubahan ini disebut "*reformatting*" (pengaturan ulang) dan selalu ada keuntungan dan kerugian dalam prosesnya.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pernyataan di atas yaitu, adaptasi dapat melibatkan transposisi dari satu media ke media lain misalnya, dari

puisi menjadi film. perubahan genre misalnya, dari cerita epik menjadi novel atau perubahan elemen-elemen misalnya, penyederhanaan dialog dan perubahan sifat maupun visual. Hal ini menunjukkan fleksibilitas dalam cara cerita dapat diceritakan dan dipersepsikan.

1.7.2 Persepsi

Prof. Dr. Bimo Walgito (2004:88) mengatakan bahwa persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui indera atau dapat juga disebut proses sensoris. Proses itu tidak berhenti begitu saja melainkan stimulus tersebut akan dilanjutkan ke proses berikutnya yaitu proses persepsi. Walgito juga menyatakan bahwa persepsi bersifat individual, yaitu aktivitas yang terintegrasi di dalam diri seorang individu. Persepsi terbentuk melalui perasaan, kemampuan berpikir seseorang, dan pengalaman yang dilalui oleh seorang individu sehingga dalam mempersepsikan suatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antara individu satu dengan individu lain.

Menurut Martono (2010:27) dalam Rizki, persepsi adalah suatu cara dalam memandang suatu permasalahan dan sudut pandang tertentu yang digunakan di dalam mengamati suatu fenomena. Persepsi merupakan kerangka konseptual, perangkat asumsi, perangkat nilai, dan perangkat gagasan yang akhirnya memengaruhi suatu tindakan di dalam situasi. Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pernyataan di atas yaitu, persepsi merupakan suatu cara seseorang dalam menyimpulkan sesuatu melalui penginderaan. Persepsi bersifat individu dan setiap individu mempunyai persepsi berbeda terhadap sesuatu.

1.7.3 Komunitas

Menurut Kertajaya Hermawan dalam bukunya yang berjudul “*Arti Komunitas*” (2008), komunitas pada hakikatnya merupakan sekelompok orang yang tidak hanya sekadar berkumpul, tetapi saling terhubung melalui ikatan emosional dan sosial yang lebih dalam dan bermakna dibandingkan hubungan biasa dalam kehidupan sehari-hari. Ikatan khusus ini terbentuk melalui relasi personal yang kuat dan intens antar anggota, yang secara alami berkembang karena adanya

kesamaan minat. Kemudian, komunitas menurut (Wenger, McDermott, & Snyder, 2002:4), adalah sekelompok orang yang secara aktif terlibat dalam praktik bersama, saling belajar melalui interaksi berkelanjutan, dan bersama-sama mengembangkan pengetahuan, norma, serta identitas kelompok. Keterikatan mereka dibangun bukan hanya oleh kesamaan tujuan, tetapi terutama melalui proses kolaborasi dan komitmen terhadap aktivitas yang saling memperkaya.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari beberapa pernyataan di atas yaitu, komunitas adalah sekelompok orang yang berkumpul dan saling terlibat karena adanya kesamaan pikiran, minat dan tujuan. Selain itu, komunitas juga berperan sebagai wadah untuk saling mendukung, bertukar pendapat, dan memperkuat hubungan sosial di antara anggotanya.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif sebagai metode penelitian. Menurut Sugiyono (2013:8) metode kualitatif dilakukan dalam kondisi alami, disebut juga etnografi karena awalnya digunakan dalam penelitian budaya. Dinamakan sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif. Kemudian menurut Sugiyono (2013:230) analisis deskriptif merupakan metode penelitian yang berfokus pada penggambaran fenomena sosial yang terjadi di lapangan dengan menggunakan data yang valid.

Penulis juga melakukan studi kepustakaan dengan mengumpulkan data yang akan digunakan bersumber dari buku-buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis, serta mengamati *Story Quest* Arataki Itto dalam *Game Genshin Impact* secara langsung selama satu bulan. Selain itu penulis juga melakukan pengambilan data dengan kuesioner melalui Google Form dengan cara menyebarkan kuesioner kepada komunitas Genshin Impact di Indonesia bernama Paimonfess selama delapan hari, dari 18-26 Mei 2025 dan diisi oleh 127 responden.

1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti adaptasi karya ke dalam sebuah game dengan Teori Adaptasi oleh Linda Hutcheon.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan bagaimana budaya suatu negara khususnya cerita *oni* dalam budaya Jepang diadaptasi ke dalam sebuah game, serta bagaimana adaptasi tersebut dapat memengaruhi persepsi pemain terhadap budaya yang diadaptasi.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penyusunan skripsi.

Bab II merupakan bagian kajian pustaka yang memuat teori dan konsep yang mendasari penelitian, termasuk Teori Adaptasi, *Game Genshin Impact*, *Story Quest Arataki Itto*, cerita *oni* dalam cerita rakyat Jepang, serta pengenalan komunitas *Genshin Impact*.

Bab III memuat hasil analisis adaptasi *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto*, kemudian mengkaji persepsi pemain *Genshin Impact* Indonesia di platform X bernama *Paimonfess* terhadap adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto*, dengan analisis yang bersumber dari hasil kuesioner yang telah dikumpulkan.

Bab IV memuat kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan mengenai adaptasi *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto* dan persepsi pemain terhadap adaptasi cerita *oni* dalam *Story Quest Arataki Itto*.