

INTISARI

REPRESENTASI *KAIKOKU* DALAM *ARCHON QUEST CHAPTER II* SERI *INAZUMA* DALAM PERMAINAN *GENSHIN IMPACT*.

Muhammad Hafiz Ziqirirahman

Dekret *Sakoku* merupakan peristiwa sejarah di Jepang dengan dibatasinya negara tersebut dari bangsa asing. Kebijakan ini dilakukan dengan alasan mosi tidak percaya dan kontrol absolut dari Pemerintahan Tokugawa. *Sakoku* tidak hanya berdampak kepada hubungan internasional seperti perdagangan, namun juga kepada kondisi internal di Jepang pada saat itu. Setelah dua abad berjalan dan melalui serangkaian peristiwa yang melibatkan banyak pihak eksternal, Jepang kembali membuka negaranya yang disebut *kaikoku*. *Kaikoku* menjadi awal baru yang juga menjadi langkah awal perkembangan Jepang yang terjadi sampai masa kini.

Genshin Impact merupakan gim yang mengambil banyak referensi dari dunia nyata yang kemudian dijadikan unsur dari permainan itu sendiri dengan unsur fiktif yang ditambahkan. Peristiwa *sakoku* – *kaikoku* juga menjadi salah satu hal yang diadaptasi ke dalam gim ini dalam badan cerita *Archon Quest Part II*. Namun dalam gim ini kebijakan tersebut berlangsung di Inazuma dengan latar belakang yang mirip.

Penelitian ini memberikan paparan analisis perbandingan dari *kaikoku* pada fakta sejarah Jepang dan bagaimana representasi yang ada dalam gim Genshin Impact. Dari analisis yang dilakukan, ditemukan persamaan dan perbedaan yang dapat terlihat. Lalu persamaan dan perbedaan yang ditemukan dipakai untuk menentukan ketepatan representasi kejadian sejarah yang terdapat dalam gim.

Kata kunci: *sakoku* – *kaikoku*, *Genshin Impact*, representasi.

ABSTRACT

REPRESENTATION OF THE *KAIKOKU* EVENT IN *ARCHON QUEST* CHAPTER II OF THE INAZUMA SERIES IN THE GENSHIN IMPACT GAME

Muhammad Hafiz Ziqrirahman

The *Sakoku* Edict is a major historical event in Japan. The decree aimed to limit foreign influences. These policies were driven by the Tokugawa Bakufu government's desire to control the nation as well as a fear of being conquered. The impact of *sakoku*'s policies were limited to trade and Japan's internal affair at that time. After two centuries, responding a series of external pressures, Japan re-opened its country known as *kaikoku*.

Genshin Impact is a game that take references from the real world which then used them as elements of the game itself with added fictional elements. The *sakoku – kaikoku* events are also one of the references adapted into this game in its *Archon Quest Part II*. However, the policy takes place in Inazuma with a similar background in this game.

This research provides a comparative analysis of the *kaikoku* event on Japanese history and how Genshin Impact represented them. The findings show several similarities and differences. Then, both of them are used to determine the accuracy of the representation of historical events contained in the game.

Keywords: *sakoku – kaikoku*, Genshin Impact, representation.

要約

「原神インパクト」ゲームの稲妻シリーズの「魔神任務チャプターII」の 開国の表現

モハンマド・ハフィズ・ジクリラーマン

鎖国令は日本における主要な出来事でした。それは外国の影響を対して日本を制限しました。この政策は、徳川幕府に対する不信と絶対的な統制からなされたものです。鎖国は通商などの国際関係のみならず、当時の日本の内政にも影響を与えました。多くの外部関係者が関与した一連の出来事を通じて、2世紀後日本はその国を再開したか、開国と呼ばれました。開国は新たな始まりとなり、今日に至るまでの日本の発展の第一歩でもありました。

「原神インパクト」は、現実世界から多くの参照を取り、架空の要素を加えてゲームの要素を使用されているゲームです。鎖国と開国の出来事はこのゲームに「魔神任務チャプターII」採用されています。ただし、このゲームでは、同様の背景を持つ稲妻で政策が実行されます。

この研究では、日本の歴史における開国イベントと、「原神インパクト」がどのように表現されたかを比較分析しています。調査結果によると、いくつかの類似点と相違点があります。稲妻に追加された日本の要素が類似点の1つになり、イベントを行動するストーリーラインで発生した出来事の流れが相違点の1つになります。

キーワード：鎖国と開国、原神インパクト、表現