

## Pengetahuan Sejarah Peradaban Dunia pada Game Genshin Impact

Daffa Kurniansyah<sup>1</sup>, Arifin Suryo Nugroho<sup>2</sup>, Ipong Jazimah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182

### ARTICLE INFO

#### Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v18i.1232](https://doi.org/10.30595/pssh.v18i.1232)

Submitted:

02 September, 2024

Accepted:

19 September, 2024

Published:

23 September, 2024

#### Keywords:

Sejarah Peradaban Dunia,  
Genshin Impact

### ABSTRACT

Penelitian dengan judul “Pengetahuan Sejarah Peradaban Dunia Pada Game Genshin Impact” memiliki tujuan untuk : (1) Mendeskripsikan Profil Game Genshin Impact, (2) Mengetahui Setting Sejarah Peradaban Dunia yang terdapat pada Game Genshin Impact, (3) Mengetahui Wawasan Historis dan Ahistoris yang terdapat pada Game Genshin Impact, (4) Mendeskripsikan Peran Game Genshin Impact dalam penguatan wawasan kesejarahan pada pemainnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi dokumen, teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Serta Teknik Analisis Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Analisis Data Model Interaktif dari Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau hasil. Simpulan dari penelitian Pengetahuan Sejarah Peradaban Dunia pada Game Genshin Impact adalah : (1) Genshin Impact adalah game online dengan role RPG (Role Playing Game) dengan konsep Open World yang dikembangkan oleh Hoyoverse atau Mihoyo dari China yang dirilis pada tanggal 28 September 2020, dengan pengemasan grafik pemandangan dan penyajian dengan mengambil referensi kultur budaya peradaban dunia, (2) Setting Sejarah Peradaban Dunia yang direpresentasikan kedalam Game Genshin Impact pada regionnya mengambil peradaban Asia, Eropa, Afrika, dan Mesoamerika, (3) Wawasan Historis dan Ahistoris yang kental dan banyak mengambil dari Sejarah Peradaban Dunia yang kemudian direpresentasikan dalam region game Genshin Impact namun dimodifikasi dengan tampilan berbeda supaya variatif, (4) Game Genshin Impact memiliki peran dalam memberikan penguatan wawasan kesejarahan pada pemainnya baik peneliti maupun para informan dan tergantung dari niat, motivasi, dan keinginan dari pemainnya itu sendiri.

*This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).*



#### Corresponding Author:

**Daffa Kurniansyah**

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kembaran, Banyumas, Jawa Tengah 53182

Email: [ayopelajarichannel@gmail.com](mailto:ayopelajarichannel@gmail.com)

### 1. PENDAHULUAN

Fenomena game pada zaman sekarang sudah sangat banyak dan bervariasi serta memiliki latar cerita atau setting didalam gamenya yang menarik perhatian pemain, seperti game *First Person Shooter* (FPS), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *Role Playing Game* (RPG), dan lain sebagainya. Di zaman modern ini gamegame tersebut dapat dimainkan pada berbagai perangkat seperti contoh Smartphone Android, *iPhone Operating System*

(iOS), *Personal Computer* (PC), Playstation (PS), dan berbagai perangkat lainnya. Game pada zaman modern atau sekarang ini yang dirilis oleh berbagai pengembang game atau developer memasukan unsur serta aspek sejarah ke dalam cerita (*lore*) hingga setting pada gamenya tersebut, seperti contoh game *Call of Duty* yang memasukan unsur sejarah Perang Dunia Kedua (1939- 1945) hingga Perang Dingin (1947- 1991), *Medal of Honor* yang juga memasukan unsur sejarah Perang Dunia Kedua di Front Eropa, *Age of Empire* yang memasukan sejarah peradaban dari penjuru dunia, seperti Jepang, Arab, dan Sebagainya, *Basara* yang mengambil unsur sejarah Jepang pada Periode *Sengoku Jidai* dan Feodal Jepang, *Dynasty Warrior* yang mengambil referensi dari unsur sejarah Tiongkok atau China pada Periode Zaman Tiga Kerajaan yaitu Shu, Wei, dan Wu, dan masih banyak game lainnya yang memasukan unsur dan aspek sejarah ke dalam gamenya dari settingnya, nama tokoh atau karakter, arsitektur, dan sebagainya.

Dari semua game yang pemain pernah mainkan diatas ada satu game yang menarik mata peneliti untuk melakukan penelitian dengan sebuah game yang dirilis dari developer asal Tiongkok bernama *Hoyoverse* atau *Mihoyo* dengan keunikan tersendiri dan menjadi salah satu game yang populer dan banyak dimainkan oleh pemainnya dari seluruh dunia termasuk Indonesia yaitu *Genshin Impact*, game ini merupakan salah satu game bertema *Role Playing Game* (RPG) *Open World* yang dirilis pada tanggal 28 September 2020 oleh *Hoyoverse* atau *Mihoyo* dari Tiongkok atau China (Angelia, dkk, 2021 : 61). Didalam *Genshin Impact* pemain dapat memilih karakter utama atau *Main Character* (MC) di dalam game tersebut, keunikan game ini dibandingkan dengan beberapa game yang memiliki unsur sejarah lainnya terletak pada setting di dalam *Genshin Impact* yang mengambil dari beberapa representasi sejarah peradaban dunia namun dikemas dan dimodifikasi dengan grafik yang indah dan dapat memanjakan mata pemain serta game ini masih ramai dimainkan oleh pemainnya hingga saat ini. *Genshin Impact* juga memiliki aspek dan unsur sejarah didalam ceritanya, namun hal tersebut disebutkan sejarah puitis dan tidak tersurat sehingga pemainnya untuk mencari referensi dan representasi sejarah aslinya.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dalam bentuk skripsi dan artikel yang peneliti tulis dapat memberikan manfaat kepada para pembaca yaitu dapat meningkatkan minat untuk mempelajari sejarah yang terdapat pada game *Genshin Impact*, menumbuhkan motivasi intrinsik kepada para pembaca untuk lebih meningkatkan minat untuk lebih memperdalam literasi kesejarah melalui game ini, dan juga meningkatkan minat mempelajari sejarah lebih dalam lagi. Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut (1) Bagaimana profil dari Game *Genshin Impact*? (2) Bagaimana setting sejarah peradaban dunia yang terdapat pada game *Genshin Impact*? (3) Bagaimana wawasan historis dan ahistoris yang terdapat pada game *Genshin Impact*? (4) Bagaimana peran game *Genshin Impact* dalam penguatan wawasan kesejarahan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tentang profil dari game *Genshin Impact* yang menjadi salah satu game paling populer dan banyak dimainkan di seluruh dunia termasuk di Indonesia, kemudian mengetahui setting sejarah peradaban dunia yang direferensikan dan representasikan kedalam *Genshin Impact* baik dari Region Mondstadt yang mengambil setting Abad Pertengahan Eropa hingga Region Snezhnaya dengan setting Peradaban Rusia, selanjutnya mengetahui wawasan historis dan ahistoris sejarah peradaban dunia pada game *Genshin Impact* dengan menelusuri hubungan historis dan ahistoris sejarah peradaban dunia dengan region-region yang ada di Teyvat, dan juga untuk mendeskripsikan peran game *Genshin Impact* dalam penguatan wawasan kesejarahan terhadap pemainnya melalui wawancara dengan para informan yang memainkan *Genshin Impact* dari kalangan kreator seperti dari *Genshin Kuro* dan *Fandom Genshin Impact Indonesia* di Instagram, serta *Tim Dude Game* dan *Channel World of Teyvat* di Youtube.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penyusunan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif berbentuk studi dokumen. Nilamsari (2014: 181) menyatakan, penelitian kualitatif berbentuk studi dokumen merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun atau mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen baik secara tertulis, gambar, hasil karya, hingga berbentuk elektronik. Penelitian menggunakan sumber data dari buku baik cetak hingga elektronik, jurnal, game *Genshin Impact*, artikel online, hasil observasi dan dokumentasi di dalam gamenya, dengan teknik pengumpulan data melalui 3 tahapan yaitu Observasi dengan memainkan game, Dokumentasi segala objek yang berhubungan dengan penelitian, dan Wawancara dengan informan yang bermain *Genshin Impact* dan mengetahui lore *Genshin Impact*. Serta menggunakan Teknik Analisis Data dari Miles dan Huberman, dengan cara 4 teknik yaitu Pengumpulan Data dari Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi, Reduksi Data, Penyajian Data, yang diakhiri dengan kesimpulan dan hasil (Alaslan, 2021: 92).

### 2.1 Profil Game *Genshin Impact*

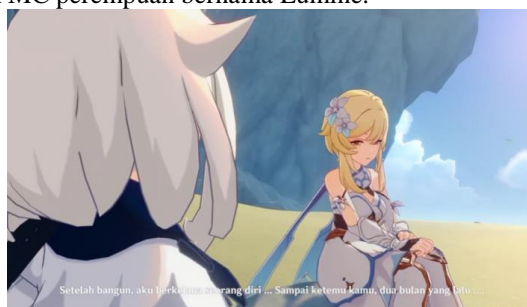
Menurut Angelia (2016 : 61) *Genshin Impact* adalah salah satu dari game online yang populer didunia, game ini dirilis pada tanggal 28 September 2020 oleh pengembang game berasal dari Tiongkok atau China bernama *Hoyoverse* atau *Mihoyo*, dimana game ini pada awal perilisannya bertepatan dengan kondisi dunia yang mengalami pandemi *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) sehingga perilsan game *Genshin Impact* menjadi solusi untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh pada saat *Lockdown* atau Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). *Genshin Impact* dapat dimainkan melalui berbagai perangkat atau platform secara *free* atau

gratis di Android, iPhone Operating System (iOS), Playstation 4 dan 5 (PS 4 dan PS 5), *Personal Computer* (PC), dan perangkat lainnya, dalam waktu 11 bulan dari awal perilis game ini telah di download oleh 47 juta pemain di seluruh dunia termasuk pemain dari negara Indonesia dan terus mengalami peningkatan jumlah pemain hingga saat ini (Kusuma, dkk, 2022 : 173).



Gambar 1. Logo Genshin Impact  
(Sumber : Facebook, 2024)

Game Genshin Impact dengan *Role Playing Game* (RPG) memungkinkan pemainnya dapat memilih karakter utama atau *Main Character* (MC) di dalam cerita utama game Genshin Impact yaitu MC laki-laki bernama Aether dan MC perempuan bernama Lumine, mereka berdua adalah kakak beradik yang mengembara dari satu dunia ke dunia lain hingga tiba di daratan bernama Teyvat namun perjalanan mereka berdua harus terhenti oleh sosok Dewa Tak Dikenal (*Unknown God*) disinilah pemain memilih MC di dalam cerita utamanya pada game ini peneliti memilih MC perempuan bernama Lumine.



Gambar 2. Karakter Utama Lumine  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Setelah memilih MC maka kembarannya yaitu Aether diculik oleh *Unknown God*, setelah itu Lumine bertemu dengan seorang pemandu wisata kecil bernama Paimon pada saat awal cerita gamenya dan disini peneliti harus mencari keberadaan kakaknya Lumine yaitu Aether dengan mengembara bersama Paimon ke negeri Teyvat yang diperintah oleh The Seven untuk mencari *Unknown God* yang telah menculik kakaknya, perjalanan Lumine dan Paimon dimulai dari Region Mondstadt hingga akhir perjalanannya yaitu menemukan Aether.

## 2.2 Setting Sejarah Peradaban Dunia Pada Game Genshin Impact

Game Genshin Impact bersetting tempat bernama Teyvat yang dimana terdapat 7 region yang berada dibawah kekuasaan The Seven, ketujuh negeri dan penguasanya tersebut adalah Mondstadt (Archon Anemo atau Dewa Angin), Liyue (Archon Geo atau Dewa Tanah), Inazuma (Archon Electro atau Dewa Petir), Sumeru (Archon Dendro atau Dewa Dedaunan), Fontaine (Archon Hydro atau Dewa Air), Natlan (Archon Pyro atau Dewa Api), dan Snezhnaya (Archon Cryo atau Dewa Es).

Ketujuh region tersebut mengambil representasi dari peradaban dari beberapa sejarah peradaban di belahan dunia, diantaranya sebagai berikut (1) Peradaban Eropa dari Mondstadt yang mengambil setting Abad Pertengahan Eropa di wilayah Jerman, Fontaine dengan mengambil setting peradaban Prancis pada abad ke-17 dan 18 Masehi, dan Snezhnaya yang mengambil setting peradaban Rusia pada era Kekaisaran Rusia, (2) Peradaban Asia dari Liyue yang mengambil representasi peradaban Tiongkok atau China pada era dinastidinasti, Inazuma yang mengambil setting peradaban Jepang pada Zaman Feodal dan Zaman Edo pada pemerintahan Keshogunan Tokugawa dengan Dekrit Sakoku, dan Sumeru Hutan Hujan dan Gurun Pasir yang mengambil setting peradaban Mesopotamia pada masa Bangsa Sumeria, Timur Tengah, dan Asia Selatan, (3) Peradaban Amerika dari Natlan yang mengambil peradaban Mesoamerika atau Amerika Latin dari peradaban Suku Aztec, Suku Maya, dan Suku Aztec, (4) Peradaban Afrika dari Sumeru Gurun Pasir yang memiliki peradaban terkenal bernama Peradaban King Deshret yang mengambil representasi dari Peradaban Mesir Kuno.

Region Mondstadt yang mengambil representasi setting peradaban Jerman pada Abad Pertengahan di Eropa dengan beberapa bangunan atau gaya arsitektur bergaya Eropa, memiliki sistem kemiliteran ksatria, serta beberapa

tempat atau organisasi seperti tavern, guild, dan sebagainya, region Liyue mengambil setting peradaban Dinasti di Tiongkok dengan ciri khas arsitekturnya, banyaknya pelabuhan, hingga menjadi pusat perdagangan terbesar di Teyvat ataupun di dalam sejarah Dinasti Tang yang memiliki jalur perdagangan baik jalur perdagangan laut hingga Jalur Sutra. Region Inazuma dengan settingnya dari representasi peradaban Jepang pada Era Feodal memiliki klan-klan hingga prajurit samurai serta pada Zaman Edo dibawah kekuasaan Keshogunan Tokugawa yang menerapkan Dekrit Sakoku dan juga Inazuma pada masa Raiden Shogun menerapkan Sakoku di Inazuma, pada region Sumeru yang mengambil representasi setting peradaban Mesopotamia, Timur Tengah, Asia Selatan, hingga Mesir Kuno dari bangunan Kota Sumeru yang dibangun didekat aliran sungai, pusat pendidikan dan kebijaksanaan Akademiya dengan *House of Daena*, Peradaban Kuno *King Deshret* yang meninggalkan reruntuhan seperti Mausoleum of King Deshret, hingga wilayah gurun pasir yang menggunakan unsur Timur Tengah.

Negeri Air region Fontaine dengan setting representasi dari peradaban Prancis pada abad ke-17 dan 18 Masehi dengan ciri khas perkembangan industri yang maju, hingga senjata api seperti Musket dan *Flintlock* ada di dalam region Fontaine, Region Natlan dengan mengambil representasi setting *Mesoamerika* atau Amerika Latin dengan dikenal akan kemajuan peradaban Aztec, Maya, dan Inca, dan Snezhnaya region ketujuh yang mengambil representasi setting peradaban Rusia era Kekaisaran Rusia dengan iklimnya yang bersalju.

### 2.3 Wawasan Historis Dan Ahistoris Dalam Game Genshin Impact

Mondstadt berasal dari Bahasa Jerman yang berarti “Kota Bulan” selain itu dikenal sebagai dengan Kota Kebebasan karena region ini dipimpin oleh Archon Anemo Barbatos yang disebut dengan Dewa Kebebasan, pada kota Mondstadt memiliki bangunan bergaya Eropa Abad Pertengahan, bangunan Katedral bergaya *Gothic*, adanya penempa besi atau *Blacksmith*, perserikatan dagang atau *Guild*, hingga militernya dengan *Knight of Favonius* yang dipimpin oleh *Grand Master*.



Gambar 3. Kota Mondstadt  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Menurut Webster (2016 : 160-226) Abad Pertengahan Eropa dimulai pada tahun 476 M dimana Bangsa *Germania* dari Bangsa *Baltic* membangun peradaban mereka dari kebiasaan mereka dari memancing hingga menempa senjata, gaya bangunan kota pada Abad Pertengahan Eropa memiliki banyak bangunan rumah yang dikelilingi oleh benteng untuk melindungi kota hingga setiap kota menerapkan kebebasan seperti pada istilah “Udara Kota Memberi Kebebasan”, bangunan katedral bergaya *Gothic* merupakan penerus dari gaya bangunan sebelumnya yaitu *Pre Romanesque* yang sudah ada sejak zaman Charlemagne (Karl Yang Agung) dengan gaya bangunan berkubah dan memiliki lengkungan seperti bangunan di Roma namun katedral yang ada di Mondstadt bergaya *Gothic* dengan ciri khas arsitektur pada atapnya yang lancip dan anggun serta di dalamnya terdapat karya seni, sehingga beberapa ornamen lainnya.

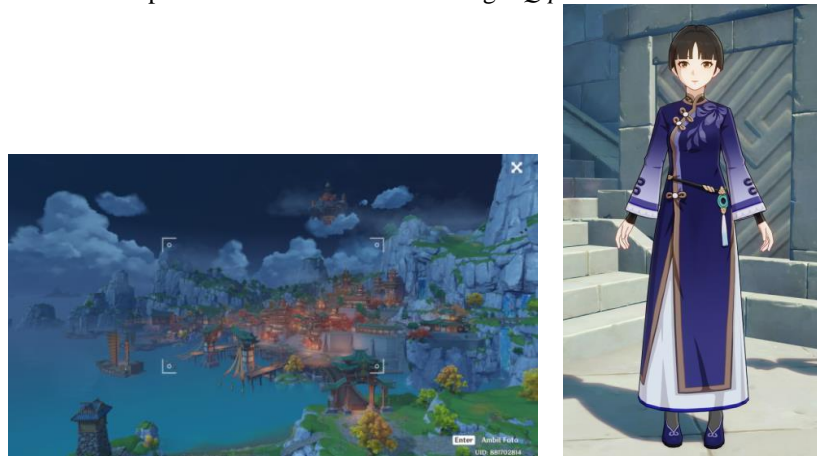


Gambar 4. Cathedral of Favonius  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Mondstadt memiliki kemiliterian bernama *Knight of Favonius* yaitu para ksatria yang dibawah pemerintahan *Grand Master* dengan tujuan untuk melindungi Kota Mondstadt dan penduduknya, sistem Kota Mondstadt seperti sebuah negara namun dibawah wewenang militer seperti Negara Teutonik yang dimana

menurut Christiansen (1997 : 3) Negara Teutonik didirikan oleh Paus Gregory IX pada tahun 1231-1240 M yang berdiri di Prussia Barat yang dipimpin oleh pemimpin bergelar *Grand Master*. Seperti pada namanya Knight of Favonius dilengkapi dengan baju zirah, menurut Purnomo (2018 : 9) baju zirah dikenal sejak sama Kekaisaran Romawi hingga Abad Pertengahan dimana baju zirah diciptakan untuk mengurangi luka prajurit.

Region Liyue berperan sebagai pusat perdagangan dan kebudayaan di Teyvat, menurut Ma'arief (2023 : 122) Dinasti Tang dibawah pemerintahan Kaisar Tang Taizong peradaban Tiongkok mengalami kemajuan dari segi perdagangan termasuk jalur pelayaran dan kelautan dengan adanya pelabuhan-pelabuhan, sehingga membawa Dinasti Tang menuju masa kejayaannya, selain perdagangan kemajuan juga berdampak ke aspek lain seperti kebudayaan hingga musik. Pakaian yang dipakai oleh penduduk Liyue adalah pakaian khas Tiongkok bernama *Qipao*, menurut Fransisca (2008 : 7) *Qipao* adalah pakaian dari Tiongkok yang sudah ada sejak Dinasti Qing yaitu dari Suku Man dan Dinasti Ming dimana pada pemerintahan Dinasti Qing para pria harus menggunakan pakaian Suku Man sedangkan wanita menggunakan pakaian dari kalangan manapun baik dari Suku Han ataupun Suku Han kemudian pakaian Suku Han dikenal sebagai *Qipao*.



Gambar 5. Kota Liyue dan NPC Liyue  
(Sumber : Dokumentasi Game dan Google, 2024)

Inazuma diperintah oleh Archon Electro Raiden Shogun menerapkan Dekrit *Sakoku* pada negerinya dengan tujuan mengejar keabadiannya, menurut Widarahesty (2011 : 49) Dekrit Sakoku pernah diberlakukan pada masa Keshogunan Tokugawa dari tahun 1639-1825 M dimana Jepang dikurung dari pengaruh negeri luar, sehingga pendatang dari luar tidak bisa masuk ke Jepang. Arsitektur bangunan Inazuma termasuk pada Istana Raiden Shogun bernama Tenshukaku, berdasarkan historisnya menurut Fathurillah (2019 : 23) bangunan Tenshu sudah ada sejak Zaman Periode Azuchi-Momoyama dimana kata "*Tenshu*" dalam Bahasa Jepang berarti "Pertahanan Surgawi" yang melambangkan kekuatan dan kekuasaan klan mereka. Penduduk Inazuma terutama pada wanita menggunakan pakaian Kimono yang dimodifikasi oleh Hoyoverse dengan desain menarik, secara historis menurut Armin (2021 : 5) Kimono sudah ada sejak Zaman Jomon yaitu sekitar tahun 660-552 SM dengan ciri khas berjubah panjang dan lengan lebar membentuk huruf T, dilengkapi oleh Obi atau sabuk serta Kimono terus mengalami perkembangan hingga saat ini.



Gambar 6. Tenshukaku dan NPC Inazuma  
(Sumber : Dokumentasi Game dan Google, 2024)

Region Sumeru dengan 2 wilayah serta iklim yang berbeda yaitu hutan hujan dan gurun pasir memiliki wawasan historis berupa wilayahnya yang hutan hujan mengambil representasi dari Peradaban *Mesopotamia* Periode Bangsa Sumeria (5000-2334 SM) dengan bangunan kota Sumeru yang dibangun didekat aliran sungai, menurut Mu'adz (2024 : 5-7) dan Arifianto (2023 : 122-124) kata *Mesopotamia* berasal dari 2 kata yaitu *Mesos* dan *Potamos* yang berarti diantara atau ditengah serta sungai. Kota Sumeru memiliki pusat kebijaksanaan dan pengetahuan bernama Akademiya, yang di dalamnya terdapat sebuah perpustakaan bernama *House of Daena*. Pada wawasan historisnya berhubungan dengan *Baitul Al-Hikmah* dimana Menurut Irfan (2016 : 144) *Baitul Al-Hikmah* dicetus pertama kali oleh Khalifah Harun Al-Rasyid yang kemudian pada tahun 815 M Khalifah Al-Ma'mun mengganti namanya dari sebelumnya *Khizanah Al-Hikmah* menjadi *Baitul Al-Hikmah* atau Rumah Kebijaksanaan dan menjadikannya sebagai pusat pengetahuan dan simbol dari Masa Kejayaan Islam Kekhalifahan Abbasiyah.



Gambar 7. Kota Sumeru  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)



Gambar 8. *House of Daena*  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Sumeru Gurun Pasir memiliki memiliki banyak bangunan peninggalan dari Peradaban *King Deshret* yaitu Mausoleum of King Deshret, di dalam wawasan historisnya sendiri mengambil representasi Peradaban Mesir Kuno dengan peninggalannya yaitu Piramida Giza dimana menurut Arifianto (2023 : 39-41) Piramida Giza dibangun sejak pemerintahan Raja Khufu dari Dinasti ke-4 dari tahun 2550-2490 SM memakan waktu selama 60 tahun. Selain *Mausoleum of King Deshret*, Sumeru gurun pasir memiliki daerah bernama *Desert of Hadramaveth* yang memiliki wawasan historis dari representasi wilayah Hadramaut Jazirah Arab menurut Aizid (2021 : 109-110) kata Hadramaut berasal dari Bahasa Arab *Hadra* dan *Maut* yang berarti Menghadiri dan Kematian, wilayah ini berada di daerah Yaman serta daerah ini menjadi tempat kelahiran Nabi Hud A.S dan Nabi Shaleh A.S.



Gambar 9. *Mausoleum of King Deshret*  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)



Gambar 10. Desert of Hadramaveth  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Region Fontaine yang memiliki wawasan historis representasi peradaban Prancis pada abad ke-17 dan 18 M, di Fontaine terdapat banyak sektor industri dan teknologi canggih seperti menurut Carpentier (2011 : 242) karena dampak Revolusi Industri Prancis memiliki banyak sektor industri mengalami peningkatan dan produksi industri berbentuk rumah-rumah kecil.



Gambar 11. Kota Fontaine  
(Sumber : Dokumentasi Game, 2024)

Region Fontaine juga memiliki persenjataan yang canggih seperti pada beberapa karakter yaitu Clorinde dan Chevreuse yang menggunakan senjata api berupa musket dan *flintlock*, menurut Aryono (2017) Musket pertama kali bernama *Arquebus* yang digunakan oleh Kekaisaran Spanyol pada abad ke-15 M, kemudian pada abad ke-16 M senapan api menggunakan batu api, bubuk mesiu sebagai pemicu, kemudian pada abad ke-17 M senapan api jenis *Brown Bess* ditemukan di Inggris dengan mekanisme *flintlock*.



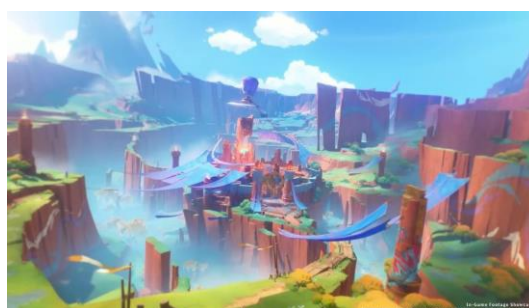
Gambar 12 . Clorinde dan Chevreuse  
(Sumber : Genshin Impact Official X, 2024)

Region Natlan yang memiliki wawasan historis dengan representasi peradaban Amerika Latin atau Mesoamerika, dari gaya berpakaian beberapa karakter dari Natlan mempresentasikan pakaian dari penduduk Aztec sementara itu menurut Arifanto (2023 : 272-286) pakaian para penduduk Aztec menggunakan atribut seperti Jaguar, di bagian kepalanya menggunakan bulu burung, kemeja berbahan katun, hingga menggunakan cawat.



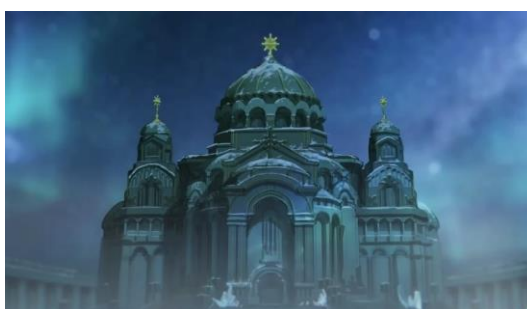
Gambar 13 . Kinich dan Suku Aztec  
(Sumber : Google, 2024)

Wilayah Region Natlan belum dirilis oleh Hoyoverse, namun pada Special Program 4.8 yang dirilis 5 Juli 2024 menampilkan pemandangan dari region keenam tersebut, artinya region ini akan dirilis dalam waktu dekat yaitu pada tahun 2024 ini dengan menyajikan pemandangan pegunungan layaknya peradaban Mesoamerika yang dibangun didaerah perairan dan pegunungan seperti Suku Aztec, Maya, dan Inca.



Gambar 14 . Pemandangan Region Natlan  
(Sumber : Google, 2024)

Wilayah Region Snezhnaya belum dirilis oleh Hoyoverse, namun oleh Hoyoverse sudah diperlihatkan suasana disana melalui video berjudul Teyvat Chapter Storyline Preview : *Travail dan Teyvat Chapter Interlude Teaser : A Winter Night's Lazzo*, pada kedua video tersebut memperlihatkan kondisi Snezhnaya yang dingin dan bersalju serta menggambarkan wawasan historis dari representasi peradaban Rusia pada masa Kekaisaran Rusia. Menurut Lieven (2006 : 9-28) Kekaisaran Rusia didirikan oleh Peter Yang Agung pada tahun 1721 M, wilayahnya yang membentang hingga Siberia merupakan hasil dari penaklukan dibawah Keluarga Stroganov yang dibantu pasukan Cossack dibawah pimpinan Ernak dan berhasil menaklukan Siberia pada tahun 1580 M.



Gambar 15 . Zapolarny Palace  
(Sumber : Google, 2024)

Wawasan Ahistoris pada game Genshin Impact terdapat pada kehancuran dan keruntuhan Peradaban King Deshret yang disebabkan oleh pengetahuan terlarang dari kedalaman *Abyss*, namun didalam sejarah keruntuhan peradaban Mesir Kuno menurut Arifianto (2023 : 57-58) keruntuhan Mesir Kuno disebabkan oleh invasi Kekaisaran Persia Achaemenid, kemudian pada tahun 332-331 SM ditaklukan oleh Dinasti Makedonia dibawah pimpinan Kaisar Alexander Yang Agung.

#### **2.4 Peran Game Genshin Impact Dalam Penguatan Wawasan Kesejarahan**

Menurut Kak Aldi atau Admin Shogun dari Genshin Kuro mengatakan bahwa Game Genshin Impact berpengaruh pada wawasan kesejarahan kepada pemainnya, namun tergantung niatnya jika memang berniat untuk



memperdalam pencarian referensi Genshin Impact dengan sejarah peradaban dunia tetapi jika tidak ada niatan hanya sampai disitu saja mengetahuinya (Wawancara dengan Admin Shogun, 15 Mei 2024). Peran Genshin Impact dalam penguatan wawasan kesejarahan menurut Kak Udin atau Admin Hu Tao dari Genshin Fandom Indonesia, bisa berdampak dan bisa tidak berdampak namun semua kembali kepada niat dari pemainnya masing-masing serta minat mereka dari segi memperdalam cerita atau lore Genshin Impact (Wawancara dengan Admin Hu Tao, 23 Mei 2024).

Tim dari Dude Game yaitu Kak Nafhan dan Kak Rafif juga berpendapat bahwa Genshin Impact memiliki banyak benefit atau keuntungan untuk menambah wawasan kesejarahan pada pemainnya terutama yang menyukai cerita di dalam gamenya dan mengkaitkannya dengan representasi sejarahnya, tetapi diperlukan minat literasi yang sangat tinggi untuk bisa meningkatkan wawasan kesejarahan pada pemainnya (Wawancara dengan Tim Dude Game, 31 Mei 2024). Informan bernama Mas Pur dari Channel World of Teyvat mengatakan bahwa game Genshin Impact sangat berpengaruh terhadap wawasan kesejarahan pada pemainnya, dia juga membuktikannya dari cerita dari *followersnya* yang bermain Genshin Impact, dari cerita tersebut mengatakan bahwa dia kagum akan kemajuan Masa Keemasan Islam Kekhalifahan Abbasiyah di Akademiya Sumeru dan penamaan karakternya yang mengambil ilmuwan-ilmuan Muslim seperti Ibnu AlHaitam, Al-Tighnari, Al-Biruni, dan lain sebagainya, Mas Pur juga mengatakan bahwa Sumeru yang memiliki kekentalan dengan representasi sejarah aslinya dan menambah wawasan kesejarahan baginya (Wawancara dengan Mas Pur, 1 Juni 2024).

### 3. SIMPULAN

Genshin Impact dirilis pada tanggal 28 September 2020 dengan sistem *RPG Open World*, menjadi game yang paling banyak dimainkan oleh pemainnya di seluruh dunia termasuk Indonesia hingga saat ini. *Setting* Sejarah Peradaban Dunia pada region teyvat mengambil representasi dari beberapa peradaban dunia mulai dari peradaban Asia, Eropa, Afrika, dan Mesoamerika. Genshin Impact memiliki wawasan historis dan ahistoris dimulai dari Mondstadt dengan peradaban Abad Pertengahan Eropa di Jerman, Liyue dengan peradaban Tiongkok pada zaman Dinasti Tang, Inazuma dengan peradaban Jepang Periode Feodal, Periode Edo, hingga *Sakoku* pada pemerintahan Keshogunan Tokugawa, Sumeru dengan peradaban *Mesopotamia*, Timur Tengah, dan Mesir Kuno serta Asia Selatan, Fontaine dengan peradaban Prancis pada abad ke-17 dan 18 M, Natlan dengan representasi peradaban *Mesoamerika* atau Amerika Latin, serta Snezhnaya dengan peradaban Rusia masa Kekaisaran Rusia. Game Genshin Impact dapat berperan dalam menambah wawasan kesejarahan pada pemainnya, namun hanya beberapa pemain tertentu dengan literasi dalam game yang tinggi, terdorong oleh motivasi intrinsik untuk memperdalam representasi game genshin dengan sejarah peradaban dunia, peneliti berharap pemain dan pembaca dapat meningkatkan minat literasi kesejarahan, dan mendorong motivasi intrinsik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aidzid, Rizem. 2015. *Sejarah Peradaban Islam Terlengkap* Yogyakarta: Diva Press.
- Alaslan, Amtai. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Depok : Rajawali Press
- Angelia, Cynthia., dkk. 2021. *Journal of Business and Economics Research (JBE) : Perilaku Konsumtif Gamers Genshin Impact terhadap Pembelian Gacha*. Medan: Politeknik Cendana.
- Arifianto, Adityas. 2023. *Sejarah Rinkas Dunia Kuno 4 Benua*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Armin, Rosni. 2021. *Perbedaan Hasil Jadi Kimono Menggunakan Metode Zero Waste Dan Pola Praktis*, Universitas Negeri Makassar.
- Apriliyani, Anggita. 2020. *Jurnal Psikoborneo : Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*, Universitas Mulawarman, Samarinda.
- Carpentier, Jean., Lebrun, Francois. 2011. *Sejarah Prancis Dari Zaman Prasejarah Hingga Akhir Abad Ke-20*, Jakarta. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Cristiansen, Eric. 1997. *The Northern Crusades*. Inggris. Penguins Book
- Dewi, Fatma Putri Gita. 2012. *Pengembangan Game Edukasi Pengenal Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fathurillah, Helly Fahreza. 2019. *Sejarah Perkembangan Arsitektur Jepang, Makassar*. Universitas Bosowa
- Fransisca, Elsa Silvana. 2008. *Representasi Cina Melalui Qipao Pakaian Tradisional Cina*, Universitas Indonesia, Depok.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation Cultural Representation and Signifying Practice*. Sage Publications. London

- Irfan. 2016. *Peranan Baitul Hikmah Dalam Menghantarkan Kejayaan Daulah Abbasiyah*, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Ar-Raudhah. Deli Serdang
- Kusuma, Pio Wisnu Gusti., Janti, Sawindra Ilma. 2022. *Jurnal Multikultura : Representasi Kepercayaan Jepang Di Negara Virtual Inazuma Dalam Video Game Genshin Impact*, Universitas Indonesia, Depok
- Lieven, Dominic. 2006. *The Cambridge History of Russia Volume II : Imperial Russia 1689-1917*. Cambridge University Press. Inggris
- Ma'arief, Muammar Iqbal. 2023. *Sejarah Peradaban Kuno Dari Zaman Prasejarah Sampai Penaklukan Romawi, Anak Hebat Indonesia*, Yogyakarta
- Membedik Sejarah Senapan*. 2017. Diakses pada tanggal 3 Juni 2024, dari Historia Website : <https://historia.id/asalusul/articles/membedik-sejarahsenapan-vVebd>
- Mu'adz, Syahril. 2024. *Sejarah Dunia Kuno*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Nasution, Syamruddin. 2013. *Sejarah Peradaban Islam*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau
- Nilamsari, Natalina. 2014. *Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif*, Universitas Prof. Dr. Moestopo Beragama, Jakarta Selatan
- Prihartanta, Widayat. 2015. *Jurnal Abadiya Vol.1 No.83 : Teori-Teori Motivasi*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh
- Webster, Hutton. 2016. *World History Sejarah Dunia Lengkap*. Yogyakarta: Indoliterasi
- Widarahesty, Yusy., Ayu, Rindu. 2011. *Pengaruh Politik Isolasi (Sakoku) Jepang Terhadap Nasionalisme Bangsa Jepang : Studi Tentang Politik Jepang Dari Jaman Edo (Feodal) Sampai Perang Dunia II*, Universitas Al-Azhar, Jakarta
- Wulandari, Dwi Agustina. 2012, *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*, Universitas Negeri Yogyakarta