

An Analysis of the differences in Kitsune imagery between Japanese mythology and the Genshin Impact game

Rama Sri Hastungkoro, Akhmad Saifudin*

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol 207, Semarang, Indonesia

Article History	Abstract
<p>Submitted date: 2024-02-15</p> <p>Accepted date: 2024-04-20</p> <p>Published date: 2024-05-31</p>	<p>This study aims to determine the differences between the depiction of Kitsune in Japanese mythology and the Genshin Impact game, which is depicted by the character Yae Miko. This study uses a descriptive correlational method obtained from the legend of Kitsune (Nine-Tailed Fox) contained in the book <i>Tales of Times Now Past: Sixty-Two Stories from A Medieval Japanese Collection</i> by Maria Ury, which is then compared with the story of Kitsune depicted by the character Yae Miko in the Genshin Impact game. Kitsune is a fox spirit creature that can change its form into a human or a woman. The study found four differences between the depiction of Kitsune according to Japanese mythology and the Genshin Impact game. These differences are in nature, physique, abilities, and hobbies. In Japanese mythology, the figure of Kitsune is depicted as a cunning, manipulative antagonist who often leads humans astray. In contrast, in the game, the protagonist is portrayed as someone who usually helps humans, although his personality changes according to his mood; she does not hurt or kill people. The differences stem from the commodification of online games to attract players. The impact of this difference is the accuracy of the authenticity of Japanese cultural myths, while the positive effect is that Japanese cultural myths can be preserved and widely known throughout the world.</p>
Kata Kunci:	Abstrak
<p>Kitsune; Genshin Impact; Miko; Youko</p>	<p>Membedah perbedaan pencitraan cerita legenda Kitsune antara mitologi Jepang dan Game Genshin Impact</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pencitraan Kitsune yang terdapat di dalam cerita mitologi Jepang dan game Genshin Impact yang digambarkan dalam karakter Yae Miko. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelasional yang diperoleh berdasarkan kisah legenda Kitsune (Rubah Berekor Sembilan) yang dimuat dari buku <i>Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Medieval Japanese Colletion</i> oleh Maria Ury yang kemudian dibandingkan dengan kisah Kitsune yang digambarkan melalui karakter Yae Miko di dalam game Genshin Impact. Kitsune adalah makhluk siluman rubah yang dapat mengubah wujudnya menjadi manusia atau perempuan. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat empat perbedaan antara pencitraan Kitsune menurut cerita mitologi Jepang dan game Genshin Impact. Perbedaan tersebut adalah dalam hal sifat, fisik, kemampuan, dan kegemaran. Di dalam mitologi Jepang sosok kitsune dicitrakan sebagai tokoh antagonis yang licik, manipulatif, dan sering menjerumuskan manusia, sementara di game digambarkan sebagai sosok protagonis yang sering membantu manusia, meskipun mempunyai kepribadian yang berubah-ubah sesuai dengan suasana hatinya, namun tidak melukai atau membunuh orang. Perbedaan dilatarbelakangi karena komodifikasi sebagai game online agar mampu menarik minat pemain game. Dampak dari perbedaan ini adalah akurasi keaslian mitos budaya Jepang, sementara dampak positifnya adalah mitos budaya Jepang dapat terjaga dan tersebar luas di kenal di seluruh dunia.</p>

Corresponding author:

*akhmad.saifudin@dsn.dinus.ac.id.

Copyright © 2024 Rama Sri Hastungkoro & Akhmad Saifudin



1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang hiburan digital. Salah satu bentuk hiburan yang paling populer di era digital saat ini adalah game online. Game online atau permainan daring adalah jenis permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, memungkinkan pemain dari berbagai tempat berinteraksi dan berkompetisi secara *real-time*. Permainan daring (game online) telah menjadi aplikasi Internet yang berkembang sangat pesat dan menarik banyak pengguna sebagai bentuk hiburan interaktif (Chambers dkk., 2010; Khosiin, 2022). Game online merupakan game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet (Januar & Turmudzi, 2012). Menurut Weinstein (2010), game online adalah permainan online yang dapat dilakukan oleh lebih dari satu orang, berinteraksi antarpemain orang lain untuk mencapai tujuan, melakukan tugas, dan mendapatkan nilai tertinggi di dunia maya. Oleh karena itu game online hanya dapat dimainkan melalui internet dan dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus (Weinstein, 2010).

Kehadiran game online tidak hanya menjadi media rekreasi semata, tetapi juga telah membentuk sebuah ekosistem yang kompleks, mencakup aspek sosial, ekonomi, bahkan pendidikan. Di kalangan remaja dan anak-anak, game online menjadi fenomena budaya populer yang memiliki daya tarik tinggi. Tidak jarang pula, game online digunakan sebagai sarana komunikasi, kerja sama tim, dan bahkan sumber penghasilan melalui turnamen atau konten digital. Namun, di balik popularitas dan manfaatnya, game online juga menimbulkan berbagai persoalan, seperti potensi kecanduan, penurunan prestasi akademik, perubahan perilaku sosial, serta masalah kesehatan fisik dan mental.

Salah satu negara yang banyak memproduksi online adalah Jepang. Industri game online di Jepang bermula dari video game di tahun 1970-an, kemudian berkembang pesat ragam dan bentuknya serta mengalami periode pertumbuhan, stagnasi, dan kebangkitan (Valiakhmetova & Bilobrova, 2019). Jenis permainan video game, seperti Nintendo telah menjadi salah satu sumber konten media yang kompetitif (Koizumi, 2021; Yoshimatsu, 2005). Keberhasilan industri ini didorong oleh faktor-faktor seperti pembangunan ekonomi, elemen sosial budaya, dan kolaborasi dengan sektor lain (Valiakhmetova & Bilobrova, 2019), dan tentu saja perkembangan teknologi, terutama internet (Saifudin, 2024).

Setelah era teknologi internet berkembang, industri game di Jepang bertambah berkembang sejak akhir abad ke-20 dan menjadi salah satu pilar penting dalam budaya populer global. Video game berkembang menjadi permainan yang dapat dilakukan secara berjamaah secara online. Di tengah berbagai genre dan tema yang bermunculan, game online yang mengangkat sejarah dan mitologi Jepang memiliki tempat tersendiri dalam hati para pemain, baik di dalam negeri maupun di kancah internasional. Melalui pendekatan visual, naratif, dan interaktif, game-game ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menyampaikan unsur-unsur kebudayaan yang sarat makna. Game online seperti *Touken Ranbu*, yang menghidupkan kembali pedang-pedang bersejarah Jepang dalam wujud karakter laki-laki berkarisma, atau *Onmyoji*, yang menghadirkan makhluk dan tokoh dari mitologi Jepang seperti *shikigami*, *oni*, dan *onmyoji* (ahli spiritual), merupakan contoh bagaimana elemen-elemen budaya tradisional dimodifikasi ke dalam bentuk yang modern dan menarik. Permainan ini sering kali menyisipkan referensi sejarah, latar waktu era tertentu, serta tokoh-tokoh nyata atau legendaris, yang membuatnya menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini.

Salah satu jenis game online yang mengangkat mitologi Jepang adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah permainan *free-to-play action RPG open world* yang dirilis oleh perusahaan miHOYO pada September 2020 (Romano, 2021). Di dalam game ini pemain akan memainkan seorang karakter bernama Traveler (Pengembara) yang mana tugasnya untuk mencari saudara kembarnya yang dipisahkan oleh seorang dewa tidak bernama. Dalam pencarian saudaranya tersebut pemain dituntut untuk menjelajahi berbagai daerah mulai dari Mondstad, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, sampai Natlan. Daerah-daerah tersebut mengambil referensi dari dunia nyata seperti Mondstad yang terinspirasi dari negara Jerman, Liyue yang terinspirasi dari negara Cina, Inazuma yang terinspirasi dari negara Jepang, Sumeru yang terinspirasi dari daerah SWANA (Southwest Asia dan North Africa), Fontaine yang terinspirasi dari negara Prancis dan Natlan yang terinspirasi dari negara Asia Timur sampai Tenggara (Diana, 2022). Apa yang menarik perhatian penulis dalam game ini adalah sebuah daerah bernama Inazuma yang mengambil referensi negara Jepang. Dalam Inazuma banyak dijumpai berbagai nilai-nilai budaya yang sama dengan kehidupan di dunia nyata, mulai dari kuil, Samurai, Miko, dan gerbang (*mon*). Dari penggambaran budaya tersebut penulis tertarik untuk meneliti cerita mitologi tentang kitsune yang mana terdapat perbedaan pencitraan cerita dengan cerita mitologi kitsune yang berasal dari Jepang.

Mitologi, yang berasal dari kata Sansekerta "Mithya", mencakup kepercayaan dan cerita yang tidak memiliki bukti terverifikasi (Dua dkk., 2009). Mitologi memainkan peran penting dalam membentuk pandangan dunia dan praktik budaya lintas peradaban (Sirojiddinova, 2025). Mitos seringkali berawal dari pengamatan atau pengalaman yang tidak dapat dijelaskan, yang kemudian berkembang menjadi narasi yang mencerminkan pemahaman masyarakat tentang dunia (Dua dkk., 2009). Pembentukan dan transmisi mitos dipengaruhi oleh faktor-faktor psikologis, sosial, dan budaya, serta tradisi lisan dan praktik keagamaan (Sirojiddinova, 2025).

Fenomena ini menarik untuk dikaji karena menunjukkan bagaimana media digital, khususnya game online, menjadi sarana penyebaran nilai-nilai budaya, pembentukan identitas nasional, hingga strategi pelestarian warisan bukan benda. Di sisi lain, representasi sejarah dan mitos dalam game juga menimbulkan pertanyaan tentang akurasi, reinterpretasi, dan komodifikasi budaya tradisional dalam dunia hiburan modern. Jika diamati ternyata ada perbedaan signifikan antara citra kitsune yang terdapat dalam mitos Jepang dan kitsune yang diceritakan dalam Genshin impact.

Pencitraan adalah proses, cara membentuk citra mental pribadi atau gambaran sesuatu atau penggambaran. Menurut Philip Kotler pencitraan adalah seperangkat keyakinan, ide, serta kesan yang dimiliki oleh seseorang kepada sesuatu objek (2013). Pencitraan, atau *image-building* memainkan peran krusial dalam berbagai hal, terutama dalam membangun opini publik (Wahyuni, 2018). Pada intinya, pencitraan adalah usaha memberikan sifat, atribut, atau label untuk menggambarkan seseorang atau sesuatu agar dapat mempengaruhi persepsi dan tindakan orang.

Perbedaan pencitraan cerita kitsune tersebut sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut. kitsune yang ada di dalam game Genshin Impact telah mengalami pencitraan, yang mana menurut kisah mitologi Jepang, kitsune dikisahkan memiliki sifat yang buruk dan berniat buruk demi keuntungannya sendiri, berbanding terbalik dengan kisah kitsune yang ada dalam game Genshin Impact, di mana di dalam game, kitsune yang digambarkan melalui karakter Yae Miko lebih mementingkan kepentingan orang lain dibandingkan dirinya sendiri. Jika kita tinjau lebih lanjut tujuan di balik perbedaan penggambaran ini adalah sebuah bentuk untuk mengubah citra/gambaran kitsune yang telah ada di dalam masyarakat memiliki sifat buruk diubah menjadi sifat yang lebih baik. Selain itu bisa dikatakan juga bahwa tujuan perbedaan penggambaran ini merupakan suatu

hiburan dari pengembang game Genshin Impact bahwa kitsune yang ada di dalam game berbeda dengan yang ada dalam kisah mitologi.

Penelitian ini mengambil sumber dari buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Medieval Japanese Colletion* oleh Marian Ury yang dicetak ulang dengan seijin Marian Ury pada tahun 1993 oleh Pusat Pendidikan Jepang, 108 Lane Hall, Universitas Michigan. Isi keseluruhan buku ini merupakan karya terjemahan dan rangkuman dari kumpulan kisah Konjaku Monogatari Shū. Marian Ury sendiri kurang yakin bahwa kumpulan kisah Konjaku Monogatari Shū dirangkum pada tahun 1120 oleh Minamoto Takakuni, karena Minamoto Takakuni meninggal pada tahun 1107. Marian Ury juga berpendapat bahwa kumpulan kisah *Konjaku Monogatari Shū* tidak hanya disusun oleh satu orang saja, melainkan oleh banyak penulis ataupun sebuah lembaga. Isi dari buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* ini merangkum kisah-kisah keduniawian maupun kefanaan yang lekat dengan ajaran agama Buddha. Kisah dalam buku ini terdiri dari kumpulan kisah dari negeri Cina, Jepang, dan India. Keunggulan dari buku ini adalah di dalam buku ini merangkum dan menterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sehingga pembaca yang ingin mencari tahu tentang kumpulan kisah *Konjaku Monogatari Shū* dapat dengan mempelajarinya dengan bahasa Inggris, terlebih bagi pembaca yang tidak bisa membaca dengan bahasa Jepang. Selain itu pada saat ini teks asli dari *Konjaku Monogatari Shū* telah rusak dan disimpan di perpustakaan Universitas Kyoto sehingga buku ini sangat membantu bagi pembaca/peneliti yang ingin mengetahui tentang kumpulan kisah tersebut. Kelebihan dari penelitian ini adalah penulis mencoba mengkaitkan antara kisah mitologi kitsune Jepang dengan fenomena yang saat ini terjadi, di mana kisah kitsune tersebut diangkat/dimuat di dalam game Genshin Impact.

Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan cerita kitsune dalam mitogi Jepang adalah penelitian milik Ilyas yang meneliti analisis fungsi pelaku (Vladimir Propp) terhadap tokoh kitsune dalam sepuluh cerita rakyat Jepang menggunakan teori Propp. Dalam penelitian ini ditemukan lima belas fungsi yang sesuai dengan teori pelaku Propp, yaitu fungsi *interdiction, violation, delivery, fraud, complicity, villainy/lack, mediation, beginning counteraction, first function of the donor, hero's reaction, struggle, victory, the initial misfortune, exposure, dan punishment*. Namun terdapat tiga fungsi yang tidak sesuai dalam teori Propp, yakni fungsi balas budi dan beberapa fungsi yang memiliki bentuk negasi dari fungsi yang dikemukakan Propp seperti *rescue* dan *first function of donor* (Ilyas, 2017). Penelitian selanjutnya adalah artikel jurnal oleh Kusuma dan Janti (2022) tentang representasi kepercayaan Jepang di negara *virtual* Inazuma dalam video game Genshin Impact menggunakan konsep representasi Stuart Hall yang didukung oleh konsep kebudayaan Koentjaraningrat untuk menganalisis representasi budaya Jepang yang ditampilkan di Inazuma. Dalam penelitian ini ditemukan terdapat empat unsur representasi yang mengandung unsur-unsur kepercayaan Shinto. Unsur-unsur tersebut seperti Shrine Maiden yang merepresentasikan Miko yang melakukan *harae*, Grand Narukami Shrine yang merepresentasikan *jinja*, Grand Narukami Shrine Omamori yang merepresentasikan *omamori* tau jimat keberuntungan dari Jepang, dan kitsune yang merepresentasikan kitsune atau cerita mitologi Jepang (Kusuma & Janti, 2022). Kekurangan dari penelitian ini adalah hanya menyinggung sebagian cerita kitsune yang terdapat dalam game Genshin Impact sehingga cerita kitsune yang digambarkan melalui karakter Yae Miko seperti yang diteliti oleh penulis saat ini dirasa kurang.

Dari beberapa penelitian tersebut belum ada yang meneliti secara terperinci mengenai perbedaan pencitraan kitsune dalam mitologi Jepang dan dalam game Genshin Impact yang menggunakan teori pencitraan Martin Heidegger. Oleh karena itu penelitian yang berupaya untuk menganalisis mengenai perbedaan pencitraan kitsune dalam mitologi Jepang dan dalam game

Genshin dengan menggunakan teori Martin Heidegger ini dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pencitraan kitsune dalam mitologi Jepang dan dalam game Genshin Impact menggunakan teori pencitraan Martin Heidegger.

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif korelatif berdasarkan studi literatur yang dimaksudkan untuk membedah perbedaan pencitraan kitsune di dalam mitologi Jepang dengan kisah kitsune yang ada di dalam game Genshin Impact. Penelitian deskriptif korelatif adalah penelitian yang dilakukan terhadap keadaan sekelompok orang, suatu target atau obyek, suatu keadaan atau kondisi, suatu sistem pemikiran pada waktu sekarang. Tujuannya adalah untuk membuat korelasi, gambaran/lukisan secara sistematis, factual, akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Data dalam penelitian ini berupa narasi dan gambar yang terdapat dalam buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* karya Maria Ury (1993) serta misi Archon bagian II di dalam game Genshin Impact yang di dalamnya memuat kisah kitsune. Sumber data dari penelitian ini terdapat di dalam buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* karya Maria Ury serta misi Archon bagian II didalam game Genshin Impact.

Teknik pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kepustakaan dengan teknik simak catat. Dalam hal ini penelitian ini menentukan buku yang ingin diteliti dan kemudian membandingkannya dengan kisah/cerita yang ada di dalam game untuk kemudian diambil kesimpulannya. Teknik menyimak dalam penelitian ini dilakukan dengan membaca buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* karya Marian Ury serta bermain game Genshin Impact dengan lebih memperhatikan bagian misi Archon bagian II secara berulang-ulang kemudian mempelajari buku interferensi, artikel, jurnal dan melakukan pengolahan data, kemudian menyimpulkan latar belakang dan tujuan berdasarkan teori.

3 Hasil

Berdasarkan analisis buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* karya Maria Ury serta Archon Bab II dalam game Genshin Impact dengan menggunakan metode deskriptif korelatif, ditemukan beberapa perbedaan pencitraan kitsune dalam cerita mitologi Jepang dengan kitsune dalam game Genshin Impact. Perbedaan tersebut mencakup fisik, kemampuan, sifat, dan kegemaran. Dari hasil analisis juga diketahui bahwa perbedaan pencitraan ini semata-mata sebagai bagian dari komodifikasi agar lebih menghibur dan menarik perhatian pemain game. Dengan pencitraan yang lebih modern akan dapat lebih diterima masyarakat pencinta game masa kini jika dibandingkan pencitraan yang sesuai dengan mitos tradisional Jepang. Hal ini juga berdampak pada kurangnya akurasi terhadap budaya yang sebenarnya. Namun setidaknya melalui game seperti ini generasi sekarang tetap dapat mengenal adanya mitos kitsune dalam masyarakat Jepang.

Tabel 1: Tabel Perbedaan Pencitraan Kitsune dalam Cerit Legend Mitologi Jepang dengan Kitsune dalam Game Genshin Impact

[Sumber: *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* (Marian Ury, 1979); *Archon Quest Chapter II* (Genshin Impact, 2021)]

No	Perbedaan	Dalam Mitologi Jepang	Dalam Game Genshin Impct
1	Fisik	Digambarkan sebagai wanita cantik dengan kulit putih dan bentuk wajah cenderung lonjong (seperti rubah), ketika menampilkan wujud aslinya berupa seekor rubah dengan sembilan ekor.	Digambarkan sebagai karakter Yae Miko dengan wujud wanita tinggi dengan kulit putih, mata ungu, dan rambut merah muda sebahu, menggunakan riasan wajah yang mencolok di bagian sudut matanya dan memiliki rambut merah muda panjang yang diikat di bagian bawah. Ketika menggunakan <i>Elemental Burst Great Secret Art: Tenko Kenshi</i> digambarkan memiliki bayangan lima ekor rubah di belakang tubuhnya dengan mata ungu menyala.
2	Kemampuan	Mampu memanipulasi manusia (Khususnya Pria) dengan menyamar sebagai wanita muda dengan paras cantik untuk dijadikan suami dan dibawa ke dalam dimensinya sendiri yang berbeda dengan realita dunia manusia.	Mampu menggunakan <i>Elemental Burst Great Secret Art: Tenko Kenshi</i> yang menggunakan elemen petir untuk menyambar musuh.
3	Sifat	Licik dan manipulatif	Tegas, bijaksana, baik hati, cerdas, menyayangi manusia namun bersifat misterius dan dapat berubah-ubah sifatnya mengikuti suasana hatinya.
4	Kegemaran	Suka mengganggu manusia di malam hari ditempat sepi pada malam hari dengan merubah wujudnya menjadi wanita cantik dengan tujuan untuk membawa manusia (khususnya pria) untuk dijadikan suami.	Suka membaca buku dan merupakan kepala dari Yae Publishing House yang merupakan lembaga penerbitan buku di Inazuma.

4 Pembahasan

Berikut adaalah pembahasan dari hasil temuan yang dianalisis dengan bentuk deskriptif korelatif.

4.1 Kitsune dalam Mitologi Jepang

Dalam buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* bagian *Secular Tales of Japan Chapter 27* dengan judul *How the Fox of Koyagawa Turned into a Woman and Rode on Horses Group* dikisahkan pada zaman dahulu di timur kuil Ninnaji terdapat sebuah sungai dengan nama Koyagawa. Dikisahkan bahwa pada menjelang matahari menyingsing akan ada seorang gadis muda rupawan yang berdiri di tepi jalan untuk menunggu kereta kuda agar dia dapat menumpang di belakang. Setelah empat ratus atau lima ratus *yard* setelahnya ia akan

turun melompat dari kuda dan berubah menjadi rubah sambil bersuara melengking dan menghilang di kegelapan.

Cerita tersebut kemudian semakin dikenal di kalangan masyarakat sekitar hingga sampai pada telinga pengawal penguasa setempat. Ketika para penjaga istana tersebut berkerumun di istana, seorang pemuda yang congkak kemudian melontarkan ide untuk menangkap gadis tersebut. Para pengawal lainnya menertawakan pemuda tersebut sembari berkata bahwa dia tidak akan bisa menangkap gadis siluman tersebut. Dengan rasa kepercayaan diri yang tinggi ia kemudian menyusun rencana agar ia dapat membuktikan bahwa hanya dia yang dapat menangkap gadis siluman tersebut. Ia memberitahukan bahwa penjaga yang lainnya hanya perlu untuk menunggunya di gerbang istana tanpa membantunya. Singkat cerita berangkatlah pemuda tersebut ke sungai Koyagawa. Sesampainya di sana dia tak menemukan gadis yang dimaksud, kemudian dengan tangan kosong ia kembali lagi ke istana. Setelah membalikkan badannya ia melihat seorang gadis muda cantik dan meminta tunggangan untuk ke kota. Ia setuju dan menaikkan gadis tersebut ke kudanya. Selang beberapa saat setelah naik ia mengikat gadis tersebut di pelananya. Dengan heran gadis itu bertanya kepada pemuda itu apa maksud ia mengikatnya. Pemuda itupun menjawab bahwa ia hanya ingin tidur dengannya malam itu. Setelah sampai di dekat gerbang istana pemuda itu kemudian memberikan pertanda kepada para penjaga untuk membukakan gerbang sembari menyiapkan jerat agar gadis itu tidak kabur. Tanpa curiga gadis tersebut turun dari kuda, namun kemudian pemuda tersebut menyeretnya dan membawanya di tengah-tengah penjaga yang sudah membawa obor untuk membakar tubuh gadis itu. Sambil berteriak gadis itupun meminta untuk dilepaskan namun tak dihiraukannya. Teriakan gadis itu semakin kencang hingga membuat pemuda itu memejamkan matanya. Setelah dia membuka matanya kembali, ia sadar bahwa dia sekarang tidak berada di istana, namun dia berada di tanah kremasi Toberino.

Dengan kebingungan ia kembali mencari kudanya dan kembali menuju istana. Setelah semalaman mataharipun terbit, para penjaga yang berjaga dipintu gerbang masih menunggu kedatangan pemuda tersebut. Setelah beberapa saat pemuda itupun muncul dan menceritakan kisahnya semalam. Berita ini semakin besar hingga pejabat tertinggi memerintahkan untuk mencari dan menemukan gadis siluman tersebut. Sepuluh hari berlalu sekelompok penunggang kuda kembali melintasi sungai Koyagawa pada malam hari. Kali ini ada seorang gadis yang berdiri ditepian sungai sembari menunggu tumpangan. Rupa wajah dari gadis ini tampak berbeda dengan gadis yang dimaksud, kemudian merekapun memberinya tumpangan ke pusat kota. Sesampainya di istana salah satu pemimpin regu kemudian menarik rambut dari gadis tersebut dan membawanya ke tengah pasukan penjaga yang sudah membawa obor dan panah. Ketua itupun berteriak agar gadis itu menampilkan wujud rubahnya. Dengan nada keras ia meminta untuk dilepaskan, namun ketua itupun kemudian membakar rambut dari gadis itu, sontak setelah itu gadis itu berubah wujud menjadi rubah dan berlari ke arah kegelapan dan menghilang. Beberapa hari berlalu gadis di pinggir sungai Kogawa tidak muncul kembali. Pada suatu malam ketika ketua regu kembali melintasi sungai Kogawa dan berjumpa kembali dengan seorang gadis yang berbeda. Setelah mereka berpapasan ketua regu kemudian menawarkan tumpangan pada gadis itu namun dia menolaknya karena ia berkata bahwa ia tak sanggup menahan sakit ketika rambutnya dibakar. Ketua regupun terkejut namun kemudian gadis itu menghilang di kegelapan malam (Ury, 1979).

Kisah lain yang ada pada buku *Tales of Times Now Past Sixty-Two Stories from A Mediaval Japanese Colletion* bagian Secular Tales of Japan Chapter 16 dengan judul *How Kaya no Yoshifuji, of Bitchū Province, Became the Husband of a Fox and Was Saved* by Kannon dikisahkan Pada jaman dahulu di desa Ashimori di distrik Kaya provinsi Bitchu, hiduplah seorang pria yang kaya bernama

Kaya no Yoshifuji. Dia memiliki kelemahan pada wanita dan nafsu yang telah memanipulasi akal sehatnya. Sudah musim gugur tahun kedelapan Kanpei sejak istinya meninggalkannya beserta seorang putranya untuk hidup di ibu kota, Yoshifuji berjalan menikmati malam kemudian dilihatnya seorang wanita yang cantik yang belum ia lihat sebelumnya. Yoshifuji kemudian mendekati wanita tersebut, namun wanita itu hendak kabur meninggalkannya. Sebelum ia beranjak, Yoshifuji menggenggam tangan wanita itu dan mengajaknya untuk mampir ke rumahnya. Wanita itu menolak ajakan Yoshifuji karena ia pikir itu hal yang tidak pantas. Yoshifuji kemudian berbalik menanyakan kediaman wanita tersebut dan ia berpikir untuk mengikutinya.

Setelah beberapa saat dibawah Yoshifuji ke kediaman wanita tersebut. Ia sangat heran dan terkejut karena wanita itu ternyata tinggal di rumah bagus dengan segala furniturnya. Malampun semakin larut Yoshifuji dan wanita itu kemudian tidur bersama. Keesokan paginya, kepala keluarga dari wanita itu menyambut Yoshifuji dengan hangat dan mengatakan bahwa ini adalah sebuah jalan takdir yang telah ditentukan. Kepala keluarga itu kemudian menginginkan agar Yoshifuji segan untuk menikahi wanita itu. Dengan senang hati Yoshifuji menerima tawaran itu dan akhirnya mereka menikah. Di sisi lain warga di desa Ashimori merasa ada yang janggal di mana sejak kemarin malam mereka tidak menemukan keberadaan Yoshifuji hingga sore hari. Mereka kemudian memutuskan untuk mulai mencari keberadaan Yoshifuji. Mereka mencarinya hingga pagi tiba namun tak kunjung menemukannya. Di sisi lain satu tahun telah berlalu, istri baru Yoshifuji kemudian melahirkan seorang anak. Ia sangat menyayangi anak itu. Ia merasa bahwa inilah kehidupan yang selama ini ia dambakan.

Suatu hari datanglah seorang awam dengan tongkat ke kediaman Yoshifuji. Orang itu kemudian menusuk punggung Yoshifuji dan memaksanya keluar ke lorong waktu yang sempit. Di kurun waktu sekarang, kakak laki-laki Yoshifuji, seorang perwira Senior Toyonaka, adik laki-lakinya, Supervisor Toyokage dan Toyotsune, yang merupakan pendeta di kuil Kibitsu-hiko, dan anak satu-satunya Yoshifuji Tadasada mulai mencarinya hingga sampai di makam keluarga karena hanya itu satu-satunya tempat yang belum dilalui. Dengan sedikit harapan agar mereka setidaknya dapat menemukan mayatnya di sana. Sesampainya di sana mereka kemudian seolah-olah mendapat petunjuk dari Buddha, di mana di pohon Kae terdapat gambaran Kannon dengan delapan tangan yang menggambarkan wujud Yoshifuji. Mereka kemudian berasumsi bahwa Yoshifuji telah dibawa di alam selanjutnya. Suasana kembali mencengkam kemudian muncullah suatu wujud seperti kera berwarna hitam merangkak. Sosok itu bersuara dan berkata bahwa "Ini aku" Tadasada kemudian mengenali suara ayahnya dan bertanya kepadanya apa yang terjadi kepadanya. Yoshifuji menjelaskan bahwa ia telah menikahi seorang wanita rubah dan memiliki seorang anak. Ia berencana untuk menjadikan anak itu ahli warisnya. Kemudian Tadasada bertanya di mana letak dari anaknya, Yoshifuji kemudian menunjuk ke arah gudang dan menjelaskan bahwa anaknya ada di dalam gudang itu. Tadasada dan seluruh rombongan tercengang. Mereka kemudian mencari keberadaan Yoshifuji ke arah yang dimaksud. Mereka menemukan Yoshifuji di gudang dengan dikerumuni banyak rubah. Setelah mereka sampai ke tempat itu para rubah itu kemudian menghilang.

Tadasada kemudian memanggil pendeta yang terkenal untuk mengusir roh jahat. Setelah itu Yoshifuji kemudian tersadar dan merasa bahwa dia telah hidup di alam itu selama tiga belas tahun, namun di alam nyata sekarang dirinya hanya hilang selama tiga belas hari. Mereka kemudian mengetahui bahwa dia telah ditipu untuk menjadi suami dari siluman rubah dan perwujudan dari orang awam itu adalah dewi Kannon (Ury, 1979).

Kitsune memang memiliki sifat yang buruk dan licik serta suka mengganggu manusia. Pada masyarakat Jepang saat ini, wanita yang memiliki wajah runcing dan kecil sering disebut sebagai wajah Kitsune karena kemiripannya dengan bentuk atau kontur wajah rubah. Hingga saat ini cerita Kitsune banyak dimuat dalam bentuk manga, anime, maupun game, salah satunya dalam game Genshin Impact.

4.2 Kitsune Dalam Game Genshin Impact

Kitsune dalam game Genshin Impact digambarkan dengan karakter bernama Yae Miko. Di dalam game, Yae Miko adalah Pendeta Agung Kuil Narukami yang berada di daerah Inazuma. Yae Miko berwujud wanita cantik, tegas, bijaksana, baik hati, cerdas, suka membaca buku, namun misterius, dan berubah-ubah sesuai dengan suasana hatinya. Selain sebagai pendeta, Yae Miko juga seorang ketua dari penerbit buku Yae Publishing House. Meskipun Yae Miko seorang kitsune ia tidak mengganggu manusia, selain itu ia juga sangat mencintai dan patuh terhadap sahabatnya bernama Ei, seorang penguasa tertinggi di Inazuma. Makanan kesukaan Yae Miko adalah tahu goreng dan sangat membenci makanan yang berbau acar dan laut.

Gambar 1: Desain Karakter Yae Miko

[Sumber : Hoyowiki (<https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/7?lang=id-id>)]



Yae Miko menurut cerita mitologi Jepang dapat dikategorikan sebagai *Youko*, yaitu sesosok kitsune yang dapat berubah wujud menjadi wanita cantik namun tidak jahat seperti pada kisah di mitologi Jepang. Melansir dari laman Genshin Impact Wiki Indonesia, dikisahkan bahwa selama perang besar Kaneriah, ia adalah satu-satunya teman dari Ei yang selamat dari peristiwa tersebut, sehingga baik Ei maupun Yae Miko mereka menjalin hubungan erat untuk saling menjaga. Setelah peristiwa tersebut nama Yae Miko semakin tinggi dan semakin di hormati oleh penduduk Inazuma yang telah melindungi kepala daerah tersebut sehingga ia menganggap bahwa setiap penduduk Inazuma adalah temannya. Ia sama sekali tidak ada perasaan untuk membunuh manusia. Saat ini

Yae Miko berusia 500 tahun yang dapat dilihat dari jumlah ekornya yang berjumlah sembilan dan hanya dapat dilihat jika ia menggunakan jurus (*Elemental Burst*) yang bernama *Great Secret Art: Tenko Kenshin*. Ia enggan mengungkapkan wujud aslinya bahkan kepada karakter utama karena dia menganggap dirinya manusia, bukan sebagai kitsune yang mengerikan (Wiki, 2021).

Gambar 2: Penggunaan Elemental Burst Great Secret Art : Tenko Kenshi yang menampilkan wujud setengah rubah Yae Miko

[Sumber : Hoyowiki (<https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/?lang=id-id>)]



5 Simpulan

Dari hasil perbandingan seperti dalam Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa gambaran kitsune yang ada dalam game Genshin Impact berbeda dengan kisah kitsune asli dari Jepang. Kitsune dalam game Genshin Impact digambarkan melalui karakter Yae Miko yang baik hati dan sangat mencintai manusia, bahkan menganggap dirinya sebagai manusia pada umumnya. Sementara di dalam mitologi Jepang, kitsune digambarkan memiliki sifat jahat, licik, dan suka menjebak manusia. Dapat dikatakan bahwa di dalam game Genshin Impact telah terjadi evolusi budaya sehingga menimbulkan pencitraan baru tentang kitsune yang dituangkan ke dalam bentuk game berbasis teknologi dan berbeda dengan kisah atau mitos yang telah ada sebelumnya.

Perbedaan pencitraan dalam game Genshin Impact sebenarnya merupakan hal yang wajar dan biasa terjadi ketika sebuah dongeng atau mitos diceritakan kembali dalam media yang berbeda, seperti film atau game. Film ataupun game adalah komoditas hiburan yang memerlukan unsur - unsur yang menarik sehingga menumbuhkan minat orang untuk menonton atau memainkannya. Hal ini dapat berdampak baik dan juga buruk. Dampak baiknya adalah semakin dikenalnya suatu budaya kepada dunia secara luas dan efektif dengan cara yang menyenangkan melalui game online, sehingga para pemain secara tidak langsung akan menjumpai suatu budaya baru yang dimuat dalam game tersebut. Selain itu pemain juga akan mendapat pengetahuan baru serta sudut pandang baru mengenai budaya yang ditampilkan dalam game. Di sisi lain tentunya akan menimbulkan dampak buruk, salah satunya terjadi perbedaan mengenai keaslian nilai budaya tersebut.

Referensi

- Chambers, C., Wu-chang Feng, Sahu, S., Saha, D., & Brandt, D. (2010). Characterizing online games. *IEEE/ACM Transactions on Networking*, 18(3), 899–910. <https://doi.org/10.1109/TNET.2009.2034371>
- Diana, S. (2022, September 6). *Mengenal Lebih Dekat Region Genshin Impact yang Sudah Kita Ketahui Saat Ini* - Gamebrott.com. Gamebrott. <https://gamebrott.com/informasi-region-genshin-impact>
- Dua, H. S., Dua, A., & Singh, A. D. (2009). The eye of God: The Helix Nebula. *British Journal of Ophthalmology*, 93(12), 1556–1556. <https://doi.org/10.1136/bjo.2009.174664>
- Ilyas, F. (2017). *Analisis fungsi pelaku (Vladimir Propp) terhadap tokoh Kitsune dalam cerita rakyat Jepang*. Universitas Brawijaya.
- Januar, I., & Turmudzi, E. F. (2012). *Game Mania (Kado Untuk Remaja)*. Gema Insani.
- Khosiin, K. (2022). Game online: Ancaman ‘Candu digital.’ *Syntax Idea*, 4(12), 1786. <https://doi.org/10.36418/syntax-idea.v4i12.2100>
- Koizumi, M. (2021). *Video games: The once sustainable industry is in need of policy* (hlm. 173–196). https://doi.org/10.1007/978-981-15-4704-1_9
- Kusuma, G. W. P., & Janti, I. S. (2022). Representasi kepercayaan Jepang di negara virtual Inazuma dalam video game Genshin Impact. *Multikultura*, 1(2), 165–192.
- Philip, K., & Armstrong, G. (2013). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Penerbit Erlangga.
- Romano, S. (2021, Maret 31). *Genshin Impact coming to PS5 this spring* - Gematsu. Gematsu. <https://www.gematsu.com/2021/03/genshin-impact-coming-to-ps5-this-spring>
- Saifudin, A. (2024). Language communication in the digital era in the perspective of cognitive linguistics. *Proceedings of International Seminar on Translation, Applied Linguistics, Literature, and Cultural Studies*, 2(1), 253–258. <https://doi.org/10.33633/STRUKTURALJOURNAL.V2i1.12307>
- Sirojiddinova, S. (2025). The formation of mythology and the influencing factors. *Ижтимоий-гуманитар фанларнинг долзарб муаммолари / Актуальные проблемы социально-гуманитарных наук / Actual Problems of Humanities and Social Sciences.*, 5(4), 282–285. <https://doi.org/10.47390/SPR1342V5I4Y2025N44>
- Ury, M. (1993). *Tales of Times Now Past: Sixty-Two Stories from a Medieval Japanese Collection*. Dalam *Tales of Times Now Past*. University of Michigan Center for Japanese Studies. <https://doi.org/10.3998/MPUB.18748>
- Valiakhmetova, G. N., & Bilobrova, G. N. (2019). Features of the formation and development of the video game industry in Japan in the last quarter of the XX-XXI centuries. *Nauchnyi dialog*, 11, 245–257. <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2019-11-245-257>
- Wahyuni, N. Y. (2018). Pencitraan: Upaya membangun public opinion bagi lembaga pendidikan Islam. *AL-TANZIM : JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM*, 2(1), 64–79. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v2i1.249>

Hastungkoro, R.S. & Saifudin, A. (2024). An Analysis of the differences in Kitsune imagery between Japanese mythology and the Genshin Impact game. *Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture* 6 (2), 168-179. <https://doi.org/10.33633/jr.v6i2.13751>

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>

Yoshimatsu, H. (2005). The state and industrial evolution: The development of the game industry in Japan and Korea. *Pacific Focus*, 20(1), 135–178. <https://doi.org/10.1111/j.1976-5118.2005.tb00311.x>