

Intertekstualitas dalam pembentukan teks Final Fantasy XV = Intertextuality in the making of Final Fantasy XV text

Putu Putri Santa Widari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20466131&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang fenomena intertekstualitas dalam pembentukan teks video game Final Fantasy XV melalui analisis pembacaan intertekstual. Penelitian ini bertujuan untuk melihat intertekstualitas antara game Final Fantasy XV dengan beberapa game terkenal dan sukses di pasaran, seperti The Witcher 3: Wild Hunt dan Grand Theft Auto V, dengan beberapa landscape di dunia nyata yang sebagian besar berasal dari berbagai wilayah di luar Jepang, dan lain-lain sejalan dengan motif ekonomi Square Enix di zaman globalisasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat intertekstualitas antara konten Final Fantasy XV dengan konten The Witcher 3: Wild Hunt, Grand Theft Auto V, landscape di dunia nyata, hingga berbagai produk lainnya yang sebagian berasal dari luar Jepang. Dalam proses pengembangan Final Fantasy XV, terjadi penurunan tren pemain konsol di Jepang, sebab orang-orang Jepang cenderung memiliki game yang mudah dibawa ke mana saja. Oleh karena itu, Square Enix mengubah fokus pasarnya ke luar Jepang, dan memasukkan konten-konten yang dekat dan sudah terkenal di kalangan pemain luar Jepang ke dalam Final Fantasy XV. Hal ini bertujuan untuk memunculkan familiaritas, sehingga para pemain tidak perlu bersusah payah memahami konten-konten baru dalam memainkan Final Fantasy XV. Selain itu, keseriusan Square Enix dalam memasarkan Final Fantasy XV ke luar Jepang juga dapat dilihat dari beberapa bentuk promosi khusus yang dilakukan Square Enix ke luar Jepang.

.....

This study discusses the phenomenon of intertextuality in the making of Final Fantasy XV video game text through intertextual reading analysis. This study aims to look at the intertextuality between Final Fantasy XV game with some well known and successful games on the market, such as The Witcher 3 Wild Hunt and Grand Theft Auto V, with several landscapes in the real world mostly from different regions outside of Japan, and with others in line with Square Enix's economic motives in the globalization era. The result shows that there is intertextuality between Final Fantasy XV content and The Witcher 3 Wild Hunt content, Grand Theft Auto V content, landscape in the real world, and various other products which are originated from outside Japan. In the process of developing Final Fantasy XV, there was a decline in the trend of console players in Japan, because the Japanese tend to have a game that is easy to carry anywhere. Square Enix, therefore, shifted its market focus to outside of Japan, and incorporated close and well known contents among players outside of Japan into Final Fantasy XV. It was aimed to bring familiarity, so players do not have to bother to understand the new content in playing Final Fantasy XV. In addition, Square Enix's seriousness in marketing Final Fantasy XV out of Japan can also be seen from some form of special promotions that Square Enix made outside of Japan.