

Moral Decision in Fate/Grand Order: Morality in Video Games

David Kusuma Wijaya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920518865&lokasi=lokal>

Abstrak

Dengan menggunakan model komunikasi encoding/decoding Stuart Hall (1980), artikel ini mengkaji penggambaran moralitas dalam cerita video game Fate/Grand Order dan interpretasi moralitas tersebut oleh para pemainnya. Video game telah lama melewati periode di mana tujuan utamanya adalah untuk hiburan. Saat ini, banyak video game yang menawarkan pengalaman dan keterlibatan tingkat tinggi yang dipoles untuk para pemainnya, yang berkontribusi besar sebagai media yang memberikan kesempatan untuk merefleksikan banyak topik penting seperti agama atau moralitas. Artikel ini mengakui keterlibatan budaya dan sosial dalam bermain video game dan membantu mengeksplorasi batas-batas yang difasilitasi oleh struktur naratif dari game itu sendiri. Dengan menganalisis dan mengkritik cara narasi dalam game ini dibuat dan pemahaman para pemainnya, penulis berpendapat bahwa narasi game ini memunculkan sesuatu yang sering diabaikan dalam game-game lain dengan cerita yang serupa.

.....Using Stuart Hall's (1980) encoding/decoding model of communication, this article examines the portrayal of morality in the story of the video game Fate/Grand Order and the interpretation of said morality by its players. Video games have long since passed the period where their sole purpose is for entertainment. Nowadays, many video games offer a polished, high-level experience and engagement to the players, considerably contributing as a medium that provides a chance for reflection on many important topics such as religion or morality. This article acknowledges the cultural and social involvement of playing video games and helps to explore the bounds that are facilitated by the narrative structure of the game itself. By analyzing and criticizing the way the narrative in this game is crafted and its players' understanding of it, The writer argues that the game's narrative brings forth something that is often neglected in other games with stories that are similar in nature.