

Representasi Kebudayaan Timur Tengah di Region Sumeru dalam Gim Genshin Impact = Representation of Middle Eastern Culture in the Sumeru Region in Genshin Impact

Tomi Timutius, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920527955&lokasi=lokal>

Abstrak

Dewasa ini, sudah umum ditemukan gim atau permainan yang memasukkan unsur budaya dengan tujuan tertentu. Unsur budaya dari dunia nyata biasanya divisualisasikan dalam bentuk negara atau wilayah virtual. Salah satu contohnya adalah Genshin Impact, sebuah gim yang dirilis oleh Hoyoverse pada tahun 2020, sebuah perusahaan pengembang gim asal Cina. Penelitian ini diawali dengan permasalahan bagaimana pengembang gim Cina memvisualisasikan budaya Timur Tengah dan apa saja unsur-unsur kebudayaan yang ada di region Sumeru dalam gim Genshin Impact. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dari unsur kebudayaan dalam Genshin Impact dikumpulkan dengan mengobservasi gim yang kemudian dikomparasikan dengan data tinggalan kebudayaan yang ada di Timur Tengah. Penelitian ini menggunakan teori representasi reflektif dari Stuart Hall (1977). Hasil penelitian ini adalah region Sumeru merepresentasikan unsur-unsur kebudayaan yang ada di Timur Tengah, seperti perayaan festival Nowruz, Bayt al-Hikmah pada masa Abasiyyah, kompleks bangunan Piramida Giza, kuliner dan representasi Eremites sebagai suku Berber.

.....Today, it is common to find games that incorporate cultural elements with a specific purpose. Cultural elements from the real world are usually visualized in the form of virtual countries or regions. One example is Genshin Impact, a game released by Hoyoverse in 2020, a game development company from China. This research begins with the problem of how Chinese game developers visualize Middle Eastern culture and what cultural elements exist in the Sumeru region in the Genshin Impact game. This study uses a descriptive-qualitative method. Data from cultural elements in Genshin Impact is collected by observing games, which are then compared with data on cultural remains in the Middle East. This study uses the theory of reflective representation from Stuart Hall (1977). The results of this study show that the Sumeru region represents cultural elements in the Middle East, such as the celebration of the Nowruz festival, Bayt al-Hikmah during the Abasiyyah period, the Giza Pyramid building complex, culinary delights, and the representation of the Eremites as Berbers.