

Pemaknaan Representasi Identitas Gender dalam Video Game Genshin Impact = The Meaning of Gender Identity Representation in Genshin Impact as Video Game

Qudfy Razzan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920538238&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana representasi gender dapat terbentuk dalam video game Genshin Impact melalui karakter serta pemaknaan dari para pemainnya. Penelitian terdahulu menemukan dalam video game pemainnya didominasi oleh laki-laki dan terdapat perbedaan karakter yang didasari oleh gender, yakni laki-laki digambarkan sebagai karakter yang kuat sedangkan perempuan digambarkan melalui karakter yang butuh pertolongan dan diseksualisasikan secara berlebih, serta adanya fitur dalam video game yang memberikan kebebasan dalam berpakaian dan berperan sesuai dengan gender yang dipilihnya. Namun, belum banyak penelitian yang melihat perkembangan video game saat ini yang cenderung merepresentasikan gender yang lebih cair. Dengan menggunakan konsep representasi oleh Stuart Hall, produksi video game Genshin Impact dipengaruhi oleh kultur video game yang kini berubah dan lebih cair terhadap penggambaran gender. Dari segi konsumsi, kode ini dapat diterima karena menggunakan aspek-aspek populer yang telah lama diterima komunitas pemainnya. Dari kedua aspek tersebut, ditemukan bahwa video game dapat mempengaruhi pemaknaan identitas gender seseorang. Untuk menjelaskan hal tersebut telah digunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara yang ditujukan kepada para pemain Genshin Impact, dan observasi digital terhadap karakter dalam Genshin Impact.

.....This research aims to analyze how gender representation can be formed in Genshin Impact through the characters and meanings from the players. Previous research found that in video games the players are dominated by men and there are differences in characters based on gender, namely men are depicted as strong characters while women are portrayed as characters who need help and are overly sexualized, as well as features in video games that give freedom to dress and act according to the gender of their choice. However, not much research has looked at the current development of video games which tend to represent more fluid gender. By using the concept of representation by Stuart Hall, the production of the video game Genshin Impact is influenced by video game culture which is now changing and is more fluid in its depiction of gender. From a consumption perspective, this code is acceptable because it uses popular aspects that have long been accepted by the player community. From these two aspects, it was found that video games can influence a person's meaning of gender identity. To explain this, qualitative methods have been used with interview techniques aimed at Genshin Impact players, and digital observations of the characters in Genshin Impact.