

Representasi dan Keberagaman di Wilayah Sumeru Genshin Impact: Persepsi Pemain di Komunitas Discord = Representation and Diversity in Genshin Impact's Sumeru Region: Players' Perceptions in Discord Community

Shahrani Fatimah Azzahrah, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920547812&lokasi=lokal>

Abstrak

This study explores how players in the Discord community perceive the representation of skin colors in Genshin Impact's Sumeru characters and its impact on the game's overall representation. Applying textual analysis, data collected from a survey distributed within the Discord community was analyzed through the lens of Consalvo's (2007) concept of orientalism in the context of video games. Findings reveal complex responses among players regarding skin color representation in Sumeru. While players, particularly those from the South West Asia and North Africa (SWANA) region, express frustration over the lack of diverse and accurate representation of skin colors in playable characters, some other players appreciate the diversity present in non-playable characters (NPCs) and certain aspects of cultural representations. This study highlights the importance of culturally sensitive representation in games and the need for improved diversity to better connect with the real-world cultures and people that games use as references. The findings contribute to a broader understanding of the complex relationship between representation and players' experiences within a gaming environment. This study also suggests further research with larger sample sizes or across different online communities as it may lead to different findings.

..... Tugas akhir ini mengkaji bagaimana pemain dalam komunitas Discord memandang representasi warna kulit pada karakter Sumeru di Genshin Impact dan dampaknya terhadap representasi keseluruhan dalam game tersebut. Dengan menerapkan analisis tekstual, data yang dikumpulkan dari survei yang disebar di komunitas Discord dianalisis melalui konsep orientalisme Consalvo (2007) dalam konteks video game. Temuan mengungkapkan respons yang kompleks di antara pemain mengenai representasi warna kulit di Sumeru. Sementara pemain, terutama yang berasal dari wilayah Asia Barat Daya dan Afrika Utara, mengungkapkan rasa frustrasi atas kurangnya representasi warna kulit yang beragam dan akurat pada karakter yang dapat dimainkan, beberapa pemain lain menghargai keberagaman yang ada pada karakter yang tidak dapat dimainkan (NPC) dan aspek-aspek representasi budaya lainnya. Tugas akhir ini menjelaskan pentingnya representasi yang peka budaya dalam dunia game dan kebutuhan akan peningkatan keberagaman untuk lebih terhubung dengan budaya dan masyarakat dunia nyata yang dijadikan referensi oleh game tersebut. Hasil tugas akhir ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang hubungan kompleks antara representasi dan pengalaman pemain dalam lingkungan game. Tugas akhir ini juga menyarankan penelitian lebih lanjut dengan ukuran sampel yang lebih besar atau di berbagai komunitas online yang berbeda karena mungkin akan menghasilkan temuan yang berbeda.