

Representasi Diversitas Budaya dan Konstruksi Identitas dalam Game Novel Visual Choices: Stories You Play = Representation of Cultural Diversity and Identity Construction in Visual Novel Game Choices: Stories You Play

Shalih Dzakiyyah Farda, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920554771&lokasi=lokal>

Abstrak

Penggambaran visual dan modifikasi tokoh merupakan fitur-fitur yang dihadirkan dalam game di masa kini, termasuk game berbentuk novel visual Choices: Stories You Play. Kedua fitur ini memberikan kemungkinan bagi pembuat maupun pemain game untuk mengakomodasi identitas-identitas dunia nyata ke dalam dunia virtual lewat tokoh-tokohnya. Tesis ini menganalisis bagaimana keragaman identitas direpresentasikan oleh Choices. Melalui penelitian etnografis, riset ini mencari tahu bagaimana pemain memaknai fitur ini serta mengonstruksi identitas diri mereka sendiri di dalam game melalui dua modifikasi tokoh: tokoh utama (Main Character) dan pasangan tokoh utama (Love Interest). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Choices masih memperlihatkan kecenderungan untuk lebih menyukai tokoh dengan ras, etnis, fitur wajah, bentuk tubuh, gender, dan orientasi seksual tertentu. Di sisi lain, pemain yang ruang geraknya terbatas oleh kecenderungan ini membagi bentuk konstruksi identitas diri mereka dalam game menjadi tiga: sebagai cerminan diri di kehidupan nyata, sebagai wadah eksplorasi dan eksperimentasi identitas, serta sebagai ruang membentuk kehidupan ideal. Penelitian ini memperlihatkan bahwa pada akhirnya representasi diversitas dalam media game tidak terlepas dari budaya produksi dan konsumsinya, yang mana kedua praktik tersebut masing-masing memberikan pemaknaan tersendiri terhadap berjalannya game.

.....Visual depictions and character modifications are features that are presented in today's games, including games in the form of a visual novel called Choices: Stories You Play. These two features provide the possibility for gamers to accommodate their real-world identities into the virtual world through their characters. This research analyzes how the diversity of identities is represented by the characters in Choices. Through ethnographic method, this research discusses how players establish their own meaning and construct their own identity in the game through the modification of two characters: the Main Character (MC) and the Love Interest (LI). The results of the research conclude that Choices still shows the tendency to favor characters with a certain race, ethnicity, body shape, facial feature, gender, and sexual orientation. As a result of this limitation, the players construct their identity in the game in three ways: as a reflection of their real-life identity, as a media for exploration and experimentation of identity, and as a space to form an ideal life. In the end, the representation of diversity in game media is attached to the culture of production and consumption, in which each of the two practices gives their own meaning to the interpretation of the game.