

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui proses identifikasi dan analisis persepsi makna pada desain karakter Mavuika, Kinich, dan Ororon, diperoleh temuan yang mampu menjawab rumusan masalah pengkajian ini dan menjadi dasar penarikan kesimpulan. Pertama, didapati bahwa bentuk representasi budaya Māori, Maya, dan Yoruba muncul secara tersirat melalui elemen-elemen yang ada di dalam desain karakter Mavuika (Māori), Kinich (Maya), dan Ororon (Yoruba). Mavuika dan Kinich memperlihatkan desain yang didukung oleh konsep dan representasi budaya yang meyakinkan, tetapi tidak berlaku pada Ororon yang representasinya terlalu samar untuk dikenali. Meskipun dua dari tiga karakter yang menjadi objek pengkajian menunjukkan representasi budaya yang memadai, desain karakter dengan representasi yang ambigu (Ororon) tetap membuktikan bahwa isu tersebut memang nyata adanya.

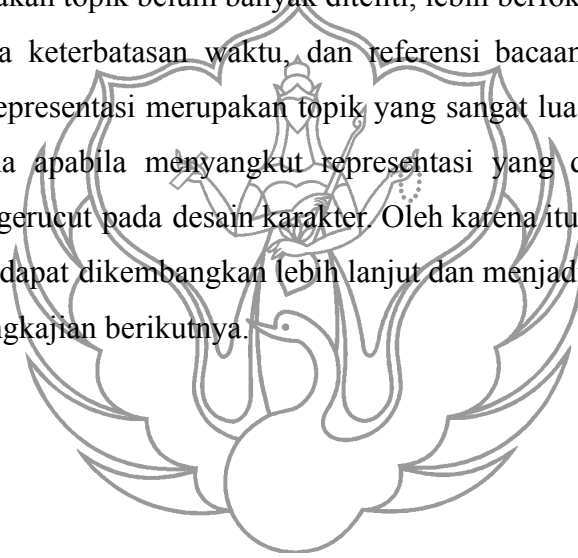
Kedua, diskursus yang masih berlanjut di antara para pemain *game* Genshin Impact terkait representasi budaya pada desain karakter Natlan, terlepas dari temuan yang membuktikan bahwa representasi tersebut memang ada—dalam pengkajian ini dibuktikan oleh Mavuika dan Kinich—dikarenakan adanya perbedaan persepsi dan pemaknaan antara Hoyoverse dan para pemain Genshin Impact. Perbedaan persepsi dan pemaknaan ini, ketika didekonstruksi lebih lanjut, menunjukkan adanya hubungan relasi kuasa antara Hoyoverse dan pemain *game* Genshin Impact yang kemudian mengarah pada temuan diperlukannya sebuah agen sebagai penengah persepsi kedua belah pihak.

Dari temuan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Natlan bisa dipahami sebagai konstruksi budaya *hybrid*, alih-alih representasi etnografi tunggal. Kemudian, persepsi memegang peranan penting dalam menyampaikan suatu representasi, terutama jika representasi tersebut berhubungan dengan budaya dan disampaikan melalui media secara luas. Oleh karena itu, diperlukan ketegasan visual dalam menyampaikan representasi guna menjembatani persepsi

representasi antara pengembang *game* dan audiens-nya Pentingnya memiliki kepekaan budaya juga ditekankan agar referensi budaya yang digunakan dalam sebuah desain karakter bisa tersampaikan dengan tepat, mampu melampaui stereotip umum tentang budaya tersebut, dan terhindar dari misinterpretasi budaya (*cultural appropriation*).

B. Saran

Penulis menyadari bahwa pengkajian ini, meski sudah memiliki temuan dan mencapai kesimpulannya, masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata selesai dikarenakan topik belum banyak diteliti, lebih berfokus pada pembahasan budaya, adanya keterbatasan waktu, dan referensi bacaan yang perlu dikulik lebih lanjut. Representasi merupakan topik yang sangat luas dan menarik untuk dikaji, terutama apabila menyangkut representasi yang disampaikan melalui *game* dan mengerucut pada desain karakter. Oleh karena itu, hasil temuan dalam pengkajian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan menjadi dasar untuk temuan baru dalam pengkajian berikutnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Eco, Umberto. 1976. *A Theory of Semiotics*. Milan: Indiana University Press.
- Hall, Stuart. 2005. *Culture, Media, Language*. CCCS: Birmingham.
- _____. 2013. *Representation: Second Edition*. New York: Sage Publications.
- Isbister, Katherine. 2006. *Better Game Characters by Design: A Psychological Design*. San Fransisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Ittens, Johannes. 1973. *The Art Of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color (translated by Ernst van Haagen*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pálsson, Gísli. 2020. *E-book: Beyond Boundaries*.
- Piliang, Yasraf Amir. 2019. *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya, dan Matinya Gaya*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saussure, Ferdinand de. 1959. *Course In General Linguistics*. New York: The Philosophical Library.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (2nd ed.). Sage Publications, Inc.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2017. *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Tsakamoto, Hiroyoshi. 2012. *Super Manga Matrix: Create Amazing Character Using the Matrix System*. New York: Harper Design.
- Tylor, Edward Burnett. 1920. *Primitive Culture*. London: John Murray, Albemarle Street. London: Routledge.

Skripsi

- Dang, Viet Thang. 2023. *THE ADDICTIVE DESIGN OF MOBILE GACHA GAMES*. Skripsi. Tidak diterbitkan. HAMK Degree Programme in Computer Applications.
- Indiarto, Ignatius Granito Kevin Danudoro. 2024. *AMBIGUITAS GENDER PADA DESAIN KARAKTER PEMAIN "DOCTOR" DALAM GAME GACHA ARKNIGHTS (Pendekatan Makna Konotasi Roland Barthes pada Desain Karakter Pemain "Doctor" Game Gacha Arknights)*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Leonardi, Geraldus Krisna. 2013. *Perancangan Karakter Bergaya Anime Pada Trailer "Concordia"*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Seni dan Rupa. Universitas Multimedia Nusantara.
- Nieminen, Marika. 2017. *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN: Creation of a Character Design Tool*. Skripsi. Tidak diterbitkan. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Sekartaji, Nadya Aurora. 2024. *ANALISIS PERSEPSI DAN MALE GAZE TERHADAP DESAIN KARAKTER GAME NIKKE; GODDESS OF VICTORY DENGAN PENDEKATAN MANGA MATRIX*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Syawalia, Annisa Nur Azra. 2024. *PENGKAJIAN DESAIN KARAKTER MOBILE GAME ARKNIGHTS*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Artikel

- Benmaniyar, Youssef. 2020. Cultural Representation in Video Games: Assassin's Creed and Overwatch as Case Studies.
- Esposito, Nicolas. 2005. A Short and Simple Definition of What a Videogame is. *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, June 16-20, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada*.
- Febyanti, F., Daniar, A., & Ayuswantana, A.C. 2022. Pengaruh Desain Karakter dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya. *Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022: Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital*. 10

Agustus 2022. Surabaya.

Islam, Md. Tanvirul. dkk. 2010. Learning Character Design from Experts and Laymen. *2010 International Conference on CyberWorlds. 20-22 Oktober 2022. Singapore.*

Spokes, Matthew. 2017 “War...war never changes”: exploring explicit and implicit encounters with death in a post-apocalyptic gameworld. *Mortality.* York St. John University.

Jurnal

Cerezo-Pizzaro, Mario. dkk. 2023. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Trends on Educational Gamification II: Game-Based Learning and Teacher Instruction, 13 (11)*, 1116.

Chen, Canhui dan Zhixuan Fang. 2023. Gacha Game Analysis and Design. 2023. Gacha Game Analysis and Design. *Proc. ACM Meas. Anal. Comput. Syst. 7, 1, Article 6*, 1-45.

Khan, Shahid N. 2014. Qualitative Research Method: Grounded Theory. *International Journal of Business and Management 9 (11)*, 224-233.

Rusjayanti, Anita. 2024. KESEIMBANGAN ANTARA AKURASI DAN SENSITIVITAS BUDAYA DALAM PENERJEMAHAN: PERSPEKTIF MASYARAKAT MULTIBAHASA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran 7 (4)*, 10795-10799.

Sularjo, Adriana Azhar. dkk. 2024. Dampak Penggambaran Region Sumeru dari Genshin Impact yang Kurang Mempresentasikan Budaya Timur Tengah pada Masyarakat. *Ikonik: Jurnal Seni dan Desain, 6 (2)*, 107-113.

Stenros, Jaakko. 2016. The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media, 12 (6)*, 499-520.

Timutius, Tomi dan Bastian Zulyeno. 2024. REPRESENTASI KEBUDAYAAN TIMUR TENGAH DI REGION SUMERU DALAM game GENSHIN IMPACT. *Multikultura, 3 (4)*, 641-665.

W, Hagung Kuntjara S dan Betha Almanfaluthi. 2017. Character Design in Games Analysis of Character Design Theory. *Journal of Game , Game Art, and Gamification, 2 (2)*, 42-47

Website

- Bea, Robin. 2024. *Genshin Impact Voice Actors Join Call for Hoyoverse to Do Better On Representation*. Diambil dari <https://www.inverse.com/gaming/genshin-impact-hoyoverse-natlan-controversy>
- Grace, Wiremu. Tanpa Tahun. *How Māui brought fire to the world*. Diambil dari <https://eng.mataurangaMāori.tki.org.nz/Support-materials/Te-Reo-Māori/Māori-Myths-Legends-and-Contemporary-Stories/How-Maui-brought-fire-to-the-world>
- Komunitas Genshin. 2024. *Stop Cultural Appropriation and Whitewashing in MiHoYo Games*. Diambil dari <https://www.change.org/p/stop-cultural-appropriation-and-whitewashing-in-mihoyo-games>
- Mateus. 2024. *Why Is 'Genshin Impact' And Its Natlan Region Being Accused Of Cultural Appropriation And Whitewashing? The 'Hoyoverse Controversy' Explained*. Diambil dari <https://knowyourmeme.com/editorials/guides/why-is-genshin-impact-and-its-natlan-region-being-accused-of-cultural-appropriation-and-whitewashing-the-hoyoverse-controversy-explained>
- Raopanya, Chanon. 2024. *Pop Culture: A Look Into Hoyoverse and How Asian Geeks Have Reshaped Global Gaming*. Diambil dari <https://vero-asean.com/hoyoverse-asian-geeks-global-gaming/>
- Toxigon. 2025. *Cultural Representation in Video Games: Why It Matters and How It's Evolving*. Diambil dari <https://toxigon.com/the-role-of-cultural-representation-in-video-games>
- Toxigon. 2024. *The Importance of Cultural Representation in Video Games*. Diambil dari <https://toxigon.com/cultural-representation-in-video-games>
- Toxigon. 2024. *Understanding the Role of Cultural Representation in Games*. Diambil dari <https://toxigon.com/the-role-of-cultural-representation-in-games>
- Yonezawa, Bruno. 2024. *Genshin Impact Petition To Improve Representation Reaches 70K Signatures*. Diambil dari

<https://screenrant.com/genshin-impact-petition-representation-natlan-characters-w-hitewashing/>

