

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game sudah mengalami banyak perubahan dari masa ke masa, mulai dari segi grafik, alur cerita, penyampaian pesan atau cerita, *gameplay*, sampai budaya-budaya yang diterapkan. Sampai sekarang sudah banyak sekali jenis *video game* yang dirilis tiap tahunnya dengan *genre* masing-masing yang telah diterapkan oleh para pengembang kepada peminat para *gamers*-nya. Tidak lupa juga masing-masing *game* memiliki keunikan tersendiri agar dapat menarik minat kalangan pemain tertentu. *Video game* dapat dimainkan dengan menggunakan alat elektronik untuk menggerakkan suatu karakter atau permainan yang ada di dalam *game* yakni seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick*, *controller*, dan lain-lain.

Budaya dijadikan sebagai salah satu topik yang paling menarik untuk dibahas dalam kajian akademik, terutama representasi budaya dalam *game* karena *game* merupakan salah satu contoh berkembangnya media digital yang dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai budaya. Dengan demikian, *game Genshin Impact* ini menjadi salah satu media hiburan yang populer saat ini, menawarkan representasi budaya yang kaya dan beragam yang dapat dilihat melalui karakter, lingkungan, dan narasi yang mencerminkan nilai-nilai dan tradisi dari berbagai budaya.

Salah satu isu yang menjadi sebuah pembahasan penelitian adalah bagaimana representasi budaya dalam *Game Genshin Impact* dapat mempengaruhi persepsi pemain terhadap budaya yang diwakilinya. Penelitian menunjukkan bahwa terinterpretasinya budaya lokal ke dalam media hiburan seperti desain karakter dan lingkungan dapat meningkatkan pengalaman bermain serta memperkuat emosional pemain terhadap permainan (Nuriyah et al., 2024). Namun, adapun kekhawatiran terhadap representasi budaya yang

bisa secara tidak akurat atau muncul stereotipikal yang dapat menyebabkan kesalahpahaman tentang budaya yang direpresentasikan. Seperti, karakter dan cerita yang terinspirasi oleh mitologi dan tradisi tertentu dapat dipandang sebagai simplikasi dan komodifikasi budaya sehingga berpotensi mengurangi makna terdalam dan kompleksitas budaya yang sebenarnya (Li & Li, 2023).

Game Genshin Impact adalah *game* dengan tema *Open-World Role Play Game* (RPG) yang dikembangkan oleh perusahaan asal China, Mihoyo (diganti menjadi Hoyoverse sekarang) yang dirilis pada tahun 2020. *Game Open World* menawarkan pemain untuk melakukan petualangan virtual dengan bebas sesuai kemauan para pemain (Sefton, 2008). *Game Genshin Impact* yang berbasis *online* ini menawarkan pengalaman petualangan dunia secara virtual yang dapat dimainkan dengan bebas dan juga dapat bermain secara *multiplayer* yang dimana pemain bisa bermain dengan pemain lainnya sampai 4 orang maksimal (Hoyoverse, 2020). *Genshin Impact* menjadi *game* yang sangat populer di kalangan masyarakat dunia, karena *game* ini tidak hanya menawarkan *roleplay*, tetapi juga menawarkan alur cerita (*storytelling*) yang bisa dibilang sangat unik dari *game* lainnya dengan *genre* yang sama. Serta dari cerita-cerita tersebut dilengkapi dengan potongan *cutscene* berupa animasi dengan gaya *anime*, dan dari potongan tersebut juga diselubung dengan elemen budaya yang diterapkan dari karakter maupun dari tema *game* itu sendiri. Oleh karena itu, *Game Genshin Impact* ini memiliki perpaduan yang unik antara elemen budaya, *gameplay* yang menarik, dan strategi pemasaran yang inovatif. Keberhasilan *game* ini dapat dikaitkan dengan berbagai faktor, termasuk desain estetikanya, integrasi budaya, dan keterlibatan komunitas.

Dalam dunia virtual *game Genshin Impact* ini yang bernama *Teyvat*, terdapat 7 negara yang dapat dikunjungi oleh pemain, yakni *Mondstadt*, *Liyue*, *Inazuma*, *Sumeru*, *Fontaine*, *Natlan*, dan *Snezhnaya*. Di setiap negara virtual dalam *Teyvat*, dipimpin oleh sosok dewa atau dengan istilah *Archon* yang disembah oleh masyarakat *Teyvat* dan masing-masing negara juga memiliki keunikannya tersendiri dengan mengambil inspirasi kebudayaan yang diambil dari negara dunia nyata.

Dengan *game* yang sudah keluar cukup lama dari tahun 2020 sampai Agustus 2022 ini, sudah ada 4 negara yang sudah bisa di eksplor sama pemain, yakni *Mondstadt* yang terinspirasi dari Jerman, *Liyue* dari Cina, *Inazuma* dari Jepang, *Sumeru* dari Timur Tengah (Putri, 2023). *Fontaine* merupakan negara kelima setelah *Sumeru* yang dikenalkan pada Agustus 2023 dan membawa konten baru kepada para pemain untuk menjelajahi dunia fantasi baru dan melanjutkan petualangan pemeran utama, yakni *Traveler* dalam cerita di *Genshin Impact*. Untuk 2 negara sisa dari 7 yang belum dirilis, belum bisa diketahui pengembang *game* akan mengambil inspirasi dari negara mana untuk pengembangan 2 negara tersebut.

Negara *Fontaine* ini memiliki tema yang sangat kental dengan budaya negara Perancis dan juga beberapa budaya Inggris yang dikonstruksikan oleh pengembang *game*-nya. Spesifiknya, negara *Fontaine* ini terlihat memiliki tema yang kuat era sejarah Perancis dan Eropa di abad ke 18 atau era yang dikenal dengan istilah *Belle Époque*. Era tersebut adalah era dimana Eropa, negara Perancis dan Inggris mengalami perubahan saat dan setelah perang dunia pertama. Pada era ini, khususnya Perancis mengalami perkembangan yang pesat dalam bidang karya seninya, seperti karya sastra, musik, teater, dan seni rupa yang memenangkan pengakuan besar.

Dalam salah satu jurnal, penelitian mengungkapkan pandangannya terhadap masuknya budaya Cina di negara *Liyue* dalam *game Genshin Impact*, fokus komunikasi lintas budaya melalui *game online* dan dia meyakini bahwa merupakan cara baru dalam mempromosikan “*cultural export*” melalui *game online* sebagai bentuk media baru. Permainan (*game*) dianggap sebagai metode, pemain dianggap sebagai tubuh utama, bentuknya diinovasi oleh teknologi, dan kontennya direvitalisasi oleh kreativitas untuk membuka kemungkinan baru bagi komunikasi internasional budaya tradisional Tiongkok yang unggul (Yu & Geqi, 2024).

Pandangan ini juga berlaku untuk negara virtual lain dalam *game Genshin Impact* untuk membawa budayanya masing-masing sehingga pemain dapat merasakan konten dan mendalami keberagaman identitas budaya yang

dihadirkan. Dengan demikian, pemain yang bermain *game* ini serasa lagi sedang menjelajahi dunia *Fontaine* sebagai penjelajah, mereka tampaknya merasa sedang berada di berbagai tempat di Perancis. Kombinasi lintas kultural budaya melalui *game online* ini membuat pemain serasa terkoneksi dengan dunia sananya dan menjadikan negara-negara *virtual game* yang direpresentasikan dengan negara masing-masing menjadi sebuah kenyataan.

Contoh *game* lain yang menerapkan metode ini adalah *Ghost of Tsushima* (2020) yang mencerminkan latar belakang, keindahan alam, dan arsitektur Jepang pada abad ke-13. Tidak hanya itu, menurut Jason Connel dalam artikel www.GamesRadar.com, *game* ini juga menerapkan mode Kurosawa yang merupakan nama asal legendaris Sutradara Jepang, Akira Kurosawa yang terkenal dengan film-film samurai Jepang. Dia juga mengatakan bahwa sampai bekerja sama dengan keluarga Kurosawa untuk memastikan bahwa mode Kurosawa benar-benar menghormati warisan sinematiknya yang akan diterapkan dalam *game* mereka (Jason dalam Sheridan, 2020).

Guzzanti (2023) dalam artikelnya representasi dalam *video game* memegang peran dan kepentingan yang besar. Representasi lebih dari sekadar keberagaman dan inklusivitas. Melihat karakter dalam *video game* yang mencerminkan identitas, latar belakang, dan pengalaman pemain menciptakan rasa memiliki dan validasi. Representasi membawa pesan yang kuat bahwa pentingnya apa yang direpresentasikan dan kisah yang layak untuk didengar dan diakui oleh dunia.

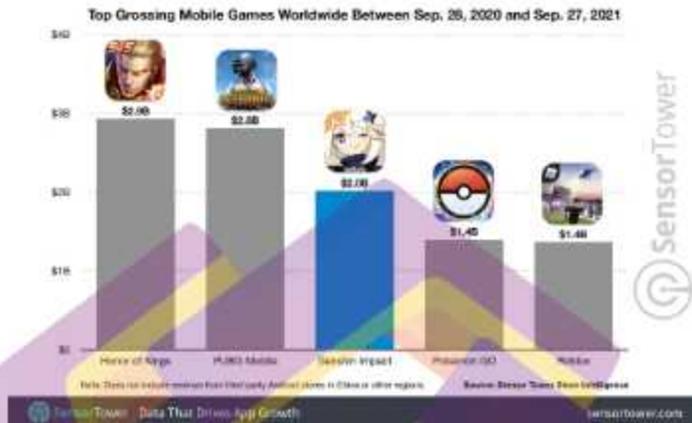
Menurutnya, manfaat utama dari keberagaman representasi budaya dalam *video game* adalah memungkinkan untuk pemain melihat diri mereka sendiri tercermin dalam karakter mereka yang mainkan. Selain itu, seperti yang sudah dijelaskan diatas sebelumnya, dengan menampilkan *stereotype*, norma-norma sosial, dan elemen-elemen budaya lainnya yang beragam dalam *game*, pemain dapat memperluas perspektif mereka tentang budaya yang ditampilkan, mendidik, dan menumbuhkan rasa empati. Dengan begitu, pemain memiliki kesempatan untuk melakukan pertukaran dan pemahaman budaya melalui media *game*. Saat pemain bertemu dengan karakter yang memiliki latar

belakang yang berbeda, hal itu mendorong mereka untuk belajar tentang budaya, tradisi, dan perspektif lain. Hal ini dapat mengarah pada masyarakat yang lebih toleran dan inklusif di dalam dan di luar dunia *game*.

Dikutip dari Laman www.ONEEsportId.com, *Game Genshin Impact* semenjak dirilis memperoleh banyak Awards, seperti menjadi Best Selling *Game* pada 2020 di salah satu platform toko aplikasi terbesar App Store untuk iOS dan 2 tahun berturut-turut di Google Play Store untuk Android serta dinobati oleh Google Play untuk mendapatkan penghargaan Google Play's User Choice. Memperoleh penghargaan The *Game Awards* selama 3 tahun berturut-turut (2020-2023).

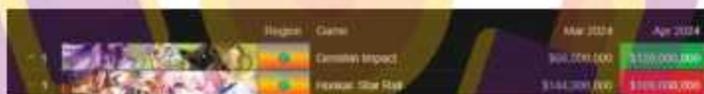
Genshin Impact menjadi *game* yang sangat populer pada 2020 dan sampai sekarang 2024 ini masih bisa menyaingi *game-game* lain. Dikutip dari laman website WePlayHolding, *Genshin Impact* dalam 6 bulan pertama rilis udah meraup keuntungan sekitar 1 milyar Dolar Amerika dan menjadi salah satu *game* tersukses. Dan jumlah pemain juga konsisten banyak, dikutip dari laman website www.ActivePlayer.com, estimasi rata-rata orang yang bermain *Genshin Impact* per bulannya adalah 62 Juta per Maret 2024 dengan *all time peak* hampir 17 juta pemain per Maret 2024.

Dikutip dari laman website SensorTower yang telah dipercaya oleh banyak perusahaan besar. Setelah satu tahun *game* tersebut telah dirilis, di bulan September 2021 *game Genshin Impact* meraup keuntungan sebesar US\$ 2 miliar dan hal tersebut membawa posisi ke-3 untuk pendapatan secara global. Menurut SensorTower, jika region China di keculikan, *Genshin Impact* ditempatkan no. 1 Top Grossing Mobile *Game* Worldwide.



Gambar 1. 2 Grafik Top Grossing Mobile Game Worldwide Including China

Sumber: <https://sensortower.com/>



Gambar 1. 1 Data Pendapatan Genshin Impact Maret 2024 dan April 2024

Sumber: <https://www.gacharevenue.com/>

Dengan demikian dari aspek-aspek yang ditawarkan dalam *game* ini untuk memenuhi konsep yang telah ditetapkan dari pengembang *game*-nya membuat penulis menjadi tertarik untuk meneliti budaya-budaya Perancis dan Inggris apa saja yang diterapkan di negara *Fontaine*, seperti cara berpakaian, gaya bangunan, desain karakter, dan musik. Penulis juga ingin mengetahui bagaimana pengembang *game* ini merepresentasikan budaya yang direpresentasikannya yang membuat *game* ini menjadi *game* dengan “cultural export” kepada audiens. Selain itu, *Game Genshin Impact* sendiri sampai sekarang sudah berumur 4 tahun bisa terbilang baru dan belum banyak dibahas persoalan budaya dalam bentuk skripsi maupun jurnal.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, penulis menguraikan rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah representasi budaya Perancis dan Inggris dalam *game Genshin Impact* negara *Fontaine*?

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yakni :

1. Untuk mengetahui representasi Budaya Perancis dan Inggris dalam *game Genshin Impact*.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Dalam penelitian ini, diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan representasi budaya dalam *game*. Khususnya pada kajian semiotika komunikasi mengenai tanda atau simbol.
 - 2) Penelitian ini dapat memberikan informasi yang positif tentang unsur-unsur budaya Perancis dan Inggris yang diterapkan dalam *game Genshin Impact* ini agar termotivasi dan terinspirasi bagi pembaca bahkan untuk pembaca yang ingin mengembangkan suatu *game*-nya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapat dalam melakukan penelitian representasi budaya ini, yakni sebagai berikut:

- 1) Menambah wawasan kepada pembaca tentang penerapan budaya Perancis dan Inggris yang muncul dalam *Game Genshin Impact* ini.
- 2) Mengetahui lebih dalam tentang unsur-unsur budaya Perancis dan Inggris melalui *game Genshin Impact* ini.

1.4 Sistematika Bab

Adapun penyajian dari penelitian ini dibagi menjadi 5 bab dan setiap bab memiliki sub bab yang bertujuan untuk memudahkan pembaca untuk memahami secara menyeluruh dari isi penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II Tinjauan Pustaka, yang berisi tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan landasan teori, Kerangka Konsep, Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, berisi tentang jenis penelitian yang digunakan, objek penelitian, metode penelitian, sumber data, dan teknik analisis yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan, yang berisi hasil analisis dari teori yang digunakan dan bukti yang ditemukan dalam mengamati budaya-budaya yang ada dalam negara *Fontaine* dalam *game Genshin Impact*.

BAB V Penutup, yang berisi kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis dan saran dari hasil penelitian yang telah disusun.