

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam game *Genshin Impact* ini dalam negara Fontaine secara komprehensif merepresentasikan kebudayaan Perancis dan Inggris. Representasi yang ditemukan tersebut tidak hanya sebatas pada simbol visual saja, seperti pakaian, bangunan, gaya artistik, dan karakter, tetapi juga mencakup aspek unsur kebudayaan dan cerita sejarah. *Game Genshin Impact* ini terdapat beberapa penyesuaian dan modifikasi terhadap beberapa hal yang terkait dengan dunia nyata agar dapat sejalan dengan konsep cerita fantasi yang dikembangkan oleh pengembang *gamenya* itu sendiri. Penulis mengambil kesimpulan dari hasil penelitian ini dalam beberapa poin sebagai berikut:

1. Poin refleksi dari pengembang *game* menggunakan simbol-simbol budaya Perancis dan Inggris dengan cara merefleksikannya secara utuh baik secara makna maupun secara unsur-unsur budayanya terutama dalam aspek *fashion*, seni artistik, gaya bangunan seperti haussmann dan romawi kuno, simbol kepercayaan, revolusi industri Perancis, dan kuliner asal Perancis dan Inggris.
2. Poin intensional, pengembang *game* mengambil simbol-simbol budaya Perancis ataupun Inggris yang kemudian mengubah sedikit simbol baik secara bahasa atau unsur budaya yang terdapatnya menjadi ke simbol visual yang berbeda tetapi tetap memiliki makna dan fungsi yang sama, seperti dalam aspek transportasi, organisasi keamanan, dan seni artistik.
3. Poin konstruksional dari pengembang *game* merekonstruksikan kembali makna dan fungsi dari simbol-simbol budaya Perancis dan Inggris ke makna ataupun simbol yang menyesuaikan dengan

pengembang *game*-nya sendiri untuk membuat alur cerita atau tema dari *game Genshin Impact* terutama dalam aspek cerita, aspek bentuk organisasi, dan aspek alat eksekusi.

5.2. Saran

5.2.1 Teoritis

Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai kajian analisis semiotika komunikasi mengenai representasi budaya dalam aplikasi salah satunya dalam penelitian ini yaitu, aplikasi hiburan atau *game*.

5.2.2 Praktis

Kepada masyarakat umum terutama pemain yang bermain aplikasi hiburan atau *game* seperti dalam penelitian ini yaitu *game Genshin Impact*, diharapkan bisa lebih memahami, mendalami, dan merasakan budaya-budaya asal maupun cerita legenda ataupun sejarah yang direpresentasikan dalam *gamenya* sehingga dapat menjadi edukasi betapa pentingnya identitas budaya masing-masing. Dengan menerapkan budaya ke dalam aplikasi maupun aplikasi hiburan dapat dijadikan sebuah edukasi kepada orang yang menggunakan atau memainkan aplikasi tersebut sehingga dapat menambah wawasan tentang budaya-budaya mereka sendiri. Serta juga mendorong para pengembang aplikasi maupun *game* untuk merepresentasikan budaya-budaya ke dalam aplikasi karena dapat dijadikan sebuah konten untuk digunakan dan sebagai edukasi.