

DAMPAK PENGGAMBARAN REGION SUMERU DARI GENSHIN IMPACT YANG KURANG MEREPRERENTASIKAN BUDAYA TIMUR TENGAH PADA MASYARAKAT

**Adriana Azhar Sularjo¹, Marcella Calisya Howard², Agnestasia
Esther Ewitrawati³, Natania Edelynn Fidelia Allen⁴, Celine Christie⁵
Evan Raditya Pratomo⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Visual Communication Design, School of Creative Industry
Universitas Ciputra
e-mail : asularjo@student.ciputra.ac.id¹, mhoward@student.ciputra.ac.id²,

ABSTRAK

Desain yang tepat dan positif memiliki kemampuan untuk mencerminkan keindahan dan kebaikan suatu budaya, masyarakat, atau lingkungan. Ini dapat membantu masyarakat memperoleh pemahaman budaya, menghindari stereotip, dan mengembangkan konsep diri yang benar. Sebaliknya, representasi yang tidak akurat berpotensi untuk menciptakan cultural appropriation. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui dampak penggambaran region Sumeru dalam game Genshin Impact terhadap persepsi penggunaannya, terutama dalam penggambaran salah satu karakter Genshin Impact yang bernama "Tighnari". Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif melalui studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan Region Sumeru yang seharusnya mencerminkan budaya Timur Tengah dan Asia Selatan, namun sajian visual cenderung menimbulkan kesan cultural appropriation di kalangan penggunaannya. Game Genshin Impact kurang dalam merepresentasikan budaya Timur Tengah karena mencampurkan budaya dari berbagai negara baik dari Timur Tengah maupun luar kewasannya sehingga menciptakan sebuah karakter dengan asal usul yang tidak jelas. Karena itu melalui penyusunan jurnal ini, diharapkan terjadi peningkatan kesadaran di kalangan masyarakat mengenai dampak representasi visual yang kurang tepat terhadap perspektif audiens dan pentingnya menganalisis serta merepresentasikan budaya secara akurat.

Kata kunci: *Budaya Timur Tengah; Region Sumeru; Tighnari*

ABSTRACT

Accurate and positive design has the ability to reflect the beauty and goodness of a culture, society, or environment. It can help communities gain cultural understanding, avoid stereotypes, and develop a true sense of self. Conversely, inaccurate representations have the potential to create cultural appropriation. The objective of this study is to ascertain the influence of the portrayal of the Sumeru region in the Genshin Impact game on the perceptions of its users, with a particular focus on the depiction of one of the Genshin Impact characters, Tighnari. The research method employed is a qualitative approach through case studies. The findings indicate that the Sumeru Region should reflect Middle Eastern and South Asian cultural elements. However, the visual presentation may create the impression of cultural appropriation among its users. The Genshin Impact game is deficient in its representation of Middle Eastern culture, as it combines elements from disparate cultural traditions within the region and beyond. This has resulted in the creation of a character with ambiguous origins. It is therefore hoped that this journal will foster greater awareness of the impact of inaccurate visual representations on audience perspectives and the importance of rigorous analysis and accurate representation of culture.

Keywords: *Middle East Culture; Sumeru region; Tighnari*

PENDAHULUAN

Video game memegang peran yang sangat penting dalam membentuk persepsi, baik negatif maupun positif, terhadap keragaman budaya (Forest, 2009). Jika representasi suatu elemen desain dianggap kurang atau tidak akurat, dapat berdampak merugikan bagi pengguna dengan menghasilkan interpretasi yang tidak tepat. Setiap budaya dari setiap negara berhak mendapatkan representasi yang tepat dan mencerminkan kekayaan budaya dari negara tersebut. Menurut MacGregor (2020), representasi dapat dijelaskan sebagai tindakan mewakili, sehingga representasi yang tidak tepat berarti tidak berhasil mewakili suatu negara, komunitas, atau masyarakat yang akan menghasilkan persepsi yang tidak tepat terhadap budaya tersebut. Beberapa cara dimana representasi media dapat mempengaruhi persepsi individu termasuk stereotyping dan bias, pemahaman budaya, dan cultural appropriation.

Menurut Kucharska, 2023, pesan yang didapatkan, seperti hal-hal yang kompleks akan dengan tidak sadar terklasifikasi secara sederhana karena masyarakat secara alami mengembangkan sistem stereotip. Namun ada pula stereotip yang tidak akurat yang dapat menyebabkan interpretasi yang keliru atau negatif. Masyarakat yang memiliki stereotip yang tidak tepat dapat merendahkan nilai budaya unik mereka, dan ini dapat mempengaruhi pembuatan peraturan serta keputusan yang berkaitan dengan ras, etnis, atau budaya yang sedang distereotipkan. Dampak ini dapat terasa signifikan dalam komunitas multikultural, terutama di negara Indonesia.

Menurut Alvia & Wijaya, 2019, Game yang dirancang dengan baik adalah game yang menerapkan User Centered Design yang merupakan suatu metode perancangan desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna. Menurut Gladkiy, 2018, sistem User Centered Design memahami pengguna secara menyeluruh, dimulai dari pemahaman terhadap kebutuhan mereka, lingkungan di mana pengguna berada, dan elemen-elemen lainnya. Jika tujuan dari pendekatan User Centered Design adalah memberikan solusi yang berdampak positif dalam dunia, maka solusi tersebut haruslah tanggap terhadap keinginan pengguna, dapat dijalankan, dan memenuhi standar penerimaan oleh pengguna.

Dalam konteks penelitian yang kami teliti, yaitu dampak dari representasi region Sumeru yang seharusnya mencerminkan budaya Timur Tengah terhadap pandangan masyarakat, termasuk mereka yang berasal dari Timur Tengah serta masyarakat global. Stereotip yang tidak akurat dapat menghasilkan penafsiran yang salah, dan penafsiran yang keliru ini akan berdampak

signifikan pada cultural understanding, cultural appropriation dan self-concept.

Genshin Impact dirancang sebagai permainan yang diharapkan dapat mencitrakan dan merepresentasikan keragaman budaya dari berbagai negara yang tujuan untuk meningkatkan pemahaman terkait budaya-budaya. Representasi yang tepat dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan masyarakat tentang suatu budaya atau kelompok etnis, namun salah satu aspek yang perlu dicermati adalah penggambaran region Sumeru, yang seharusnya mencerminkan budaya Timur Tengah. Sayangnya, penggambaran ini tidak sepenuhnya akurat dengan realitas, dan campuran unsur budaya yang muncul akhirnya menimbulkan kebingungan dalam persepsi terhadap budaya suatu negara secara spesifik (She, 2022)



Gambar 1. Beberapa karakter dari Sumeru (Sumber: Hoyoverse, 2022)

Melalui representasi Region Sumeru, dimana unsur budaya dari Timur Tengah dan Asia Selatan dicampur tanpa penjelasan khusus tentang asal negara dan tampaknya tidak sepenuhnya mencerminkan budaya dari suatu negara tertentu. Bahkan, desain tersebut mencampurkan unsur budaya dari dua wilayah yang berbeda, yaitu Timur Tengah dan Asia Selatan, termasuk dalam aspek busana, perilaku, tradisi, dan sebagainya. Hal ini menimbulkan misinterpretasi dan stereotip yang tidak akurat dalam pemikiran pengembang permainan dan pemain Genshin Impact. Fenomena ini erat kaitannya dengan cultural appropriation. Masyarakat menjadi sulit memperoleh persepsi yang akurat tentang budaya yang diwakili. Selain itu, kesulitan dalam memahami budaya lain atau budaya mereka sendiri (terutama yang berasal dari Timur Tengah dan Asia Selatan) berdampak pada konsep diri mereka. Konsep diri membahas cara kita melihat diri kita dalam berbagai aspek, yang dibangun melalui perspektif dan keyakinan yang kita anut. Baumeister & Leary, 1995, mengungkapkan bahwa kurangnya representasi yang tepat tidak akan memenuhi kebutuhan psikologis manusia untuk merasa memiliki

(belonging), di mana pemahaman terhadap orang lain perlu didapat sebelum membentuk hubungan afektif. Dalam konteks ini, masyarakat yang merasa interpretasi terhadap budaya mereka salah bisa merasa rendah diri dan kurang dihargai.

Ketidakkuratan representasi budaya Asia Selatan dan Timur Tengah dalam gambaran region Sumeru, terutama dalam aspek karakter, warna kulit, kostum, dan tampilan keseluruhan landscape Sumeru, menimbulkan kekhawatiran terhadap ketepatan budaya. Tanpa disengaja, hal ini dapat memperkuat stereotip negatif terhadap budaya-budaya tersebut. Genshin Impact memiliki basis penggemar yang terus berkembang pesat. Oleh karena itu, sebagai permainan yang mempromosikan keberagaman budaya, penting bagi game developer untuk bertanggung jawab lebih lanjut terhadap representasi yang mereka tampilkan.

Tujuan dari penelitian ini terdapat dua, yaitu agar pembaca dapat memahami dampak representasi yang kurang tepat terhadap budaya Timur Tengah, dengan harapan meningkatkan kesadaran akan pentingnya menganalisis budaya dan mempresentasikannya secara akurat. Selain itu pembaca menjadi sadar bahwa desain memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk stereotip terhadap orang, sehingga perlu adanya analisis dan penelitian yang lebih mendalam sebelum melakukan proses desain.

METODE PENELITIAN

Dalam jurnal ini, digunakan metode penelitian kualitatif pendekatan studi kasus dengan menekankan pada studi pustaka. Menurut Mujahidin (2019), penelitian kualitatif diarahkan untuk menghasilkan temuan yang tidak dapat dicapai melalui prosedur statistik atau yang disebut metode kuantitatif. Penelitian ini memfokuskan pada kualitas atau aspek terpenting dari suatu barang atau jasa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui prosedur ilmiah dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Penggunaan studi kasus juga diterapkan untuk memperkuat pendekatan kualitatif dalam jurnal. Sebagaimana dikatakan oleh Patton, kedalaman suatu metode kualitatif dapat diperoleh dari sejumlah kecil studi kasus.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu menggunakan metode survei. Sugiyono (2019) mengungkapkan metode penelitian survei adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuesioner, test, dan wawancara terstruktur. Untuk

memastikan relevansi topik dengan masyarakat target dan mengolah data responden untuk dianalisis sehingga dapat diambil kesimpulan. Kuesioner adalah alat yang digunakan pada penelitian yang membutuhkan data dalam jumlah yang besar (utomo, Et al. 2023) Pelaksanaan kuesioner dilakukan secara online melalui Google Form melibatkan 45 responden berusia 17-21 tahun di kota Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan secara online melalui pengisian kuesioner Google Form pada bulan Desember 2023 yang diisi oleh 45 responden dengan rentang umur 17-21 tahun. Tipe responden terbagi menjadi dua dengan 56.8% pernah bermain Genshin Impact dan 43.2% belum pernah bermain Genshin Impact.. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan berupa =

1. Persepsi responden terhadap lima gambar karakter yang ditampilkan beserta asumsi karakter tersebut berasal dari budaya negara apa (short answer text)
2. Aspek apa yang membuat responden berpikir karakter tersebut berasal dari budaya tersebut (short answer text)
3. Seberapa sering responden melihat budaya negara mereka terwakili di media luar negeri (multiple question, yes/no)
4. Contoh media yang menurut responden telah mewakili budaya responden dengan benar maupun tidak benar (long answer text)
5. Seberapa penting representasi budaya bagi responden (multiple question, yes/no)

Hasil kuesioner karakter adalah sebagai berikut

1. Karakter pertama yang ditampilkan lewat kuesioner online adalah Yae Miko yang berasal dari negara Jepang. Sebagian besar responden dengan persentase sebanyak 86.5 persen menjawab Jepang, 6.8 persen menjawab Cina, 4.6 persen menjawab Cina bercampur dengan Jepang, dan 2.3 persen menjawab rusia
2. Mayoritas aspek yang membuat responden melakukan asumsi terhadap budaya karakter Yae Miko adalah pakaian khas Jepang, gerbang Torii yang ditampilkan di latar belakang, banyaknya bunga sakura, tulisan karakter Jepang.
3. Karakter kedua yang ditampilkan lewat kuesioner online adalah Furina yang berasal dari benua Eropa. Sebagian besar

responden dengan persentase 97 persen mengatakan berasal dari benua Eropa (Inggris, Perancis, Norwegia, Finlandia) dan sebanyak 3 persen mengatakan berasal dari benua Asia (1 persen untuk Jepang dan 2 persen Korea).

4. Mayoritas aspek yang membuat responden melakukan asumsi terhadap budaya karakter Furina adalah pakaian yang terlihat seperti orang Inggris, aksesoris (dasi, topi, boots, coat dan tongkat), sebagian menjawab dari fitur wajah (mata yang berwarna biru), warna biru mirip karakter Elsa yang berasal dari Norwegia.
5. Karakter ketiga yang ditampilkan lewat kuesioner online adalah Yunjin yang berasal dari negara Cina. Sebagian besar responden dengan persentase 70.9 persen, dengan 13.6 persen menjawab Jepang dan 2.3 persen menjawab India/Arab.
6. Mayoritas aspek yang membuat responden melakukan asumsi terhadap budaya karakter Yunjin adalah pakaian, aksesoris, pose yang menggambarkan tarian tradisional Tiongkok, ornamen khas Cina.
7. Karakter empat yang ditampilkan lewat kuesioner online adalah Tighnari yang berasal dari negara Amazigh (suku asli Afrika Utara). Sebagian besar responden dengan persentase 6.8 persen menjawab India, 4.5 persen menjawab Arab, 4.5 persen menjawab Mesir, 10 persen menjawab tidak tahu atau kurang tahu.
8. Mayoritas aspek yang membuat responden melakukan asumsi terhadap budaya karakter Tighnari adalah pakaian (celana merepresentasikan celana Turki salwar, mempunyai ornamen Timur Tengah di bajunya namun warna berhamburan, aksesoris yang digunakan menggambarkan hewan dan tumbuhan tertentu (singa, gajah, fox dan hyena). Namun sebagian besar menjawab bahwa mereka tidak pernah melihat budaya tersebut dan pakaiannya terlalu campur aduk untuk dapat mengidentifikasi ia berasal dari mana.

Genshin Impact adalah salah satu game RPG yang telah mendunia dan digemari terutama oleh orang yang menyukai estetika anime, tetapi walaupun disukai dan diidamkan banyak orang (King, 2020), game ini memiliki banyak kontroversi yang terdapat di wilayah Sumeru yang keluar pada August 24, 2022 di waktu yang sama Genshin Impact 3.0 keluar. Pada wilayah Sumeru milik Genshin impact terdapat penggambaran untuk beberapa karakter dan lingkungan yang tidak akurat dan memiliki banyak kekurangan. Genshin Impact merupakan game yang besar dan memiliki

dampak yang besar bagi banyak orang yang memainkan game tersebut, jika permasalahan ini terus dilanjutkan hal ini dapat memunculkan persepsi – persepsi yang merugikan di mata publik dan memungkinkan untuk menghasilkan keributan besar terutama pada dunia online. Jika kita melihat kawasan Sumeru kita akan disambut dengan warna – warna yang kontras dan indah. Meski begitu, wilayah tersebut digambarkan seolah-olah merupakan negara yang menjunjung tinggi spiritualitas dan mistisisme dengan karakternya mengenakan pakaian adat dan berbicara menggunakan kata-kata yang terlalu klise secara budaya. Hal ini sangat menunjukkan kurangnya perwakilan secara kultur dan juga keberagaman budaya milik Timur tengah dan Asia Selatan.



Gambar 2. Tighnari, karakter Sumeru dari Genshin Impact

Dalam studi kasus ini, salah satu karakter yang dianggap ambigu asalnya berdasarkan hasil survey diatas adalah Tighnari. Mayoritas dari responden berasumsi bahwa Tighnari berasal dari India, Mesir, bahkan banyak yang sampai tidak bisa mengenali kultur yang menginspirasi karakter tersebut karena desainnya dianggap terlalu campur aduk dan color palette yang digunakan dalam kostumnya berhamburan dan tidak cocok. Ini menjadi sebuah permasalahan besar karena desain sebuah karakter dan kostumnya sangat berpengaruh agar seseorang dapat mengidentifikasi hal tersebut. Menurut Daria Yutievna Ermilova dari Russian state University of Tourism and Service, berdasarkan hasil penelitiannya, ia menyimpulkan bahwa kostum merupakan visualisasi dari suatu etnis yang menginformasikan suatu hal dan salah satu bentuk representasi kultur tersebut. Selain itu, di Timur Tengah yang merupakan salah satu inspirasi dalam pembuatan Sumeru region, pakaian tradisional mereka memiliki simbol hubungan spiritual dengan keluarga, agama, etika. Pakaian tersebut juga melambangkan jati diri dan keturunan, serta hubungan mendalam dengan budaya di sana.

Tighnari adalah penjaga hutan dari Sumeru. Karakter Tighnari (nama, sikap, pakaian)

aslinya terinspirasi dari penggabungan 2 kultur, yaitu Arab dan Amazigh (suku asli dari Afrika Utara). Nama Tighnari berasal dari seorang tokoh nyata dari Arab bernama Al-Tighnari yang merupakan seorang ahli agronomi, botani, penyair dan pengelana. Ia juga menulis sebuah jurnal tentang agronomi berjudul *Zuhurat al-Bustān wa-Nuzhat al-Adhhān* (Keagungan Taman dan Rekreasi Pikiran) dan menulis tentang petualangannya ke Timur Tengah dan banyak tempat.



Gambar 3. Agus, Pakaian Tradisional dari Algeria

Al-Tighnari dan Tighnari dari Genshin Impact memiliki kesamaan dalam nama dan karakter dimana keduanya adalah ahli botani ilmiah yang cinta akan agrikultur. Selain itu, nama Tighnari juga berasal dari Tamazight, yaitu bahasa lokal suku Amazigh. Karakter Tighnari juga terinspirasi dari hewan fennec fox yang asalnya dari Afrika Utara dimana mereka suka tinggal di gurun. Berdasarkan ceritanya dalam Genshin Impact, ras leluhur Tighnari bernama Valuka Shuna, tinggal di gurun Sumeru dan mereka dikenal kuat akan hawa panas, sebelum mereka migrasi dari gurun ke hutan Avidya. Karena itulah karakter Tighnari memiliki telinga dan ekor layaknya fennec fox



Gambar 4. Burnous, Pakaian Tradisional Amazigh

Namun, faktor utama yang membuat responden survey di atas kebingungan akan asal Tighnari adalah desain kostumnya. Ini disebabkan oleh karena pakaian yang dikenakan Tighnari adalah hasil mencampurkan kultur dari berbagai macam negara, contohnya ikat pinggang yang ia gunakan bernama Agus yang berasal dari negara Algeria, hoodienya (Djellaba) dari negara Maroko, jubah putih (Burnous) yang digunakan suku Amazigh, celana Salwar dari Persia. Dan karena ia adalah penjaga hutan, maka sepatu yang ia menggunakan hiking boots. Dia juga memakai sarung tangan tebal karena ia seorang pemanah dan ini terinspirasi dari pemanah dari Kyudo, Jepang yang memakai sarung tangan dari kulit rusa. Banyaknya elemen pakaian yang digunakan Tighnari dari berbagai macam budaya, membuat desainnya terlihat campur aduk sehingga orang-orang kesusahan untuk mengidentifikasi asalnya dari mana. Di sisi lain, beberapa orang dari suku Amazigh juga akan merasa sedih, walaupun kebanyakan elemen pakaian terinspirasi dari suku mereka, tetapi karena mereka adalah suku yang kurang dikenal media massal dan pakaian kultur mereka dikenakan bersama kultur lain yang lebih dikenal seperti Arab, maka kebanyakan masyarakat juga akan menganggap bahwa Tighnari berasal dari Arab, dan mereka dari suku Amazigh akan merasa tidak direpresentasikan dengan seharusnya.

Walaupun Genshin Impact memiliki kesusahan dalam representasi kultur yang akurat sebuah desain karakter, namun karakter yang sepenuhnya akurat mewakili suatu budaya dengan sempurna juga ada, seperti Yun Jin dari wilayah Liyue. Karakternya dengan sempurna menggambarkan musik tradisional Cina dan bahkan mendapat pengakuan dari pendatang baru yang sekarang tertarik dengan opera tradisional Tiongkok karena Yun Jin merupakan karakter yang terkenal dengan nyanyian dan tarian opera tradisional Cina. ketepatan dan upaya yang diberikan Hoyoverse dalam karakter berdasarkan Cina ini sungguh luar biasa. Selain karakter Liyue, bangunan dan pemandangannya juga sangat akurat, dan terlihat jelas bahwa Liyue berbasis di Tiongkok, berbeda dengan Sumeru yang budayanya tidak akurat dan tercampur, sehingga banyak pemain yang bingung dengan dasar dari desainnya wilayah Sumeru.

Genshin Impact telah melakukan pekerjaan yang baik dengan penelitiannya yang mendetail dan menyeluruh untuk merancang wilayah Liyue dan Inazuma yang memikat banyak perhatian dan apresiasi banyak pemainnya dengan menumbuhkan pemahaman dan apresiasi lintas budaya di antara para pemain, tidak seperti budaya dari Timur Tengah yang mengalami ketidakseimbangan ketika budaya mereka diinterpretasikan pada wilayah Sumeru yang

akhirnya menciptakan cultural appropriation dan menghambat apresiasi terhadap beragam tradisi dan nilai-nilai.

Dampak dari penggambaran visual region Sumeru beserta karakter-karakternya yang dibangun atas stereotip masyarakat, cultural understanding tidak didapatkan oleh audiens, audiens justru mengalami cultural appropriation dan menambah rasa rendah diri yang berdasar dari teori psikologi inferiority complex khususnya pada audiens Timur Tengah. Dimana, mereka merasa tidak terima dengan representasi budaya yang diberikan, self-concept mereka pun mengalami komplikasi.

Manfaat Psikologi Desain Dalam Representasi Budaya Timur Tengah

Permasalahan dengan kurangnya budaya Timur tengah dari game genshin, telah membawa dampak secara psikologis. Salah satunya ialah stereotip masyarakat yang berujung kurang tepat dalam menggambarkan budaya Timur Tengah. Selain itu, dengan salah satu teori psikologi yaitu teori self-concept atau konsep diri, yang dapat diartikan sebagai perasaan, pandangan, dan penilaian individu mengenai dirinya yang didapat dari hasil interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pembentukan konsep diri dapat dipengaruhi lingkungan, karakter, visualisasi. Dimana masyarakat khususnya yang berasal dari negara Timur Tengah dapat memiliki konsep diri yang berbeda ketika mereka mulai mempertanyakan kembali mengenai budaya mereka. Apakah budaya mereka tergolong kurang sehingga perlu dicampur dengan budaya lain, apakah nama mereka terlalu rumit sehingga sulit dipahami oleh negara lain, dan lain sebagainya. Pertanyaan – pertanyaan tersebut akan berputar dalam benak kepala mereka. Pada situasi inilah dimana kita dapat sadar dengan adanya kesadaran bahwa representasi yang kurang akan membawa dampak bagi diri yang bersangkutan dengan budaya yang digambarkan.

Dalam video game, whitening karakter bukanlah hal baru. Salah satu kasus whitening dapat ditemukan pada game Virtual Fighter 5 dengan karakter bernama Vanessa. Karakter Vanessa Lewis membuat debut aslinya di Virtual Fighter 4 sebagai salah satu karakter baru yang dapat dimainkan dalam seri ini. Dia tidak datang sembarangan tapi warna kulitnya jelas hitam. Para penggemar sangat antusias dengan keberagaman dalam game tersebut, tetapi Sega AM2 mencerahkan warna kulit Vanessa di Virtual Fighter 5 karena alasan yang tidak diketahui. Ini adalah sikap yang sangat menyinggung para penggemar warna kulit asli Vanessa. Dia sekarang tidak memiliki atribut hitam aslinya, sesuatu yang membuatnya unik kini telah berubah menjadi penampilan yang ambigu. Ini adalah sesuatu yang

sangat mengecewakan bagi perusahaan game yang merupakan salah satu perusahaan pertama yang menciptakan petarung wanita kulit hitam. Dapat dilihat bahwa kasus ini memiliki kesamaan dengan game Genshin Impact karena terlibat dalam kasus yang terkait dengan rasisme.

Bukti lain yang terdapat di kasus lain dimana masyarakat yang berasal dari Timur Tengah, khususnya Arab, merasa kurang direpresentasikan dengan penggambaran budaya dan karakternya lewat sebuah iklan dari Coca-Cola. Dimana Coca-Cola merilis sebuah iklan waktu Super Bowl 2013 yang menampilkan beberapa orang Arab yang sedang naik unta di padang gurun. Memang unta dan padang gurun dapat ditemukan di area Timur Tengah, namun iklan ini telah menjadi stereotip terhadap budaya Timur Tengah. Dalam iklan tersebut, orang Arab kalah dalam sebuah lomba dengan perempuan dari Vegas serta cowboys yang menggunakan transportasi lebih nyaman untuk mengambil sebuah botol Coke di tengah padang gurun. Warren David, presiden dari American-Arab Anti-Discrimination Committee dalam sebuah Reuters Interview mengatakan “Mengapa orang Arab selalu digambarkan antara syekh kaya minyak, teroris, atau belly dancers?”. Kasus ini sangat berkaitan dengan studi kasus region Sumeru, dimana masyarakat sama-sama merasakan representasi budaya yang diberikan kurang dan tidak mewakili budaya dimana mereka berasal.

Sebaliknya, dengan penggambaran budaya yang akurat dan spesifik, seperti yang digambarkan lewat Region Liyue dari game Genshin Impact, dimana budaya Chinese digambarkan dengan kental, ditambahkan dengan beberapa perayaan yang terinspirasi dari budaya Cina yakni Moonchase Festival dan Lantern Rite yang terinspirasi dari Mid-Autumn Festival dan Spring Festival (Cai et al.,2023). Penggambaran budaya Cina lewat perayaan tersebut menggali rasa ingin tahu masyarakat terhadap budaya dan kultur Cina. Salah satunya adalah Opera Cina yang naik daun setelah storyline “The Divine Damsel of Devastation” dirilis. Hal ini yang membangkitkan apresiasi terhadap Opera Cina kembali setelah sekian lama tidak adanya apresiasi. Tujuan Game Developer pun terpenuhi, yaitu User meraih kembali interest terhadap kekayaan budaya suatu negara.

Lewat perbandingan dengan bukti lain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan psikologi desain yang tepat, dimana kebutuhan dan keinginan User diutamakan dan memastikan User tidak terkena dampak negatif dengan desain kita, kita dapat mencegah adanya konsep diri dan stereotip yang kurang tepat. Selain itu, User pun dapat meningkatkan cultural understanding yang tepat mengenai regional Timur Tengah. Game

dengan platform online, memiliki kesempatan emas untuk mengedukasi Usernya, bukan menimbulkan stereotip maupun konsep diri yang kurang tepat.



Gambar 7. Shaheen, Tekken 7

Adapun penggambaran karakter game dengan latar timur tengah yang dirasa oleh audience yang berasal dari daerah yang sama cukup baik diantaranya adalah Sahih dari video game Teken 7.

PENUTUP

Hasil penelitian menyampaikan pentingnya mendalami suatu topik dalam penggambaran dan desain serta representasi yang jelas dalam menggambarkan satu budaya/negara agar tidak menimbulkan persepsi yang tercampur aduk atau stereotip yang tidak akurat di masyarakat. Stereotip suatu budaya tidak hanya dipengaruhi dari desain saja, stereotip juga bisa dipengaruhi dari lingkungan, visualisasi, dan karakter, hal itu sangat berpengaruh dalam teori self-concept. Selain menjadi hiburan, game bisa menjadi salah satu platform pendidikan dari anak-anak sampai orang dewasa. Sangat penting untuk para developers peduli dengan informasi tentang referensi visual yang mereka ambil sebelum dibuat untuk desain karakter atau lingkungan dan dimasukkan ke aplikasi atau game mereka.

DAFTAR PUSTAKA'

- Anonymous. (2011). *Kitāb zuhrat al-bustān wa-nuzhat al-adhhān*. The Filāḥa Texts Project: Al-Ṭighnārī
- Anonymous. (2022). Tighnari - Genshin Impact. HOYOWIKI. <https://wiki.hoyolab.com/pc/genshin/entry/2265>
- Anonymous. (2022). Woodland Song. GENSHIN IMPACT WIKI. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Woodland_Song
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: Desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497-529. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.117.3.497>
- Dafit. (2023). Pengaruh Budaya Dalam membentuk Persepsi dan Perilaku manusia. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/fitriwardani8538/650f8a7508a8b505813513d2/pengaruh-budaya-dalam-membentuk-persepsi-dan-perilaku-manusia>
- Fahira, S. R., & Nurdiansyah, D. (2023). Interaktivitas Pengikut Base Account Twitter@ Babufess pada Pelecehan Seksual oleh Voice actor Game Online Genshin Impact. *Jurnal Publish (Basic and Applied Research Publication on Communications)*, 2(2), 240-259.
- Forest. J. J. F. (2009). Influence warfare: How terrorists and governments fight to shape perceptions in a war of ideas.
- King, A. (2020, December 24). Mobile rpgs genshin impact fans will love. ScreenRant. <https://screenrant.com/mobile-rpg-games-like-genshin-impact-free-phones/>
- Kucharska, W. (2023). Personal branding in the knowledge economy the Interrelationship between corporate and employee brands. Routledge, Taylor & Francis Group.
- MacGregor, K. R. (2020). *Contemporary Theology: An Introduction, Revised Edition: Classical, Evangelical, Philosophical, and Global Perspectives*. Zondervan Academic.
- Paramita, N. C. (2018). *Analisis Desain Artistik Sebagai Representasi Budaya Bugis-Makassar Dalam Membentuk Watak Tokoh Sentral Pada Film "Athirah"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Salam, A. (2022). Threads of identity: The historic fashions of women in the Middle East and North Africa. <https://www.middleeasteye.net/discover/middle-east-north-africa-historic-fashion-women>
- She, Y. (2022, November 7). On the video game genshin impact. MCLC Resource Center. <https://u.osu.edu/mclc/2022/11/07/on-the-video-game-genshin-impact/>
- Sugiyono, S. (2016). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D. *Bandung: Alfabeta*, 1-11.
- Utomo, Connie & Wardaya, Marina. (2023). Resin Coaster Business Innovation Through Design Thinking. VCD. 8. 18-41. 10.37715/vcd.v8i1.2713.