

1. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Budaya adalah tatanan pengetahuan, kepercayaan, pengalaman, sikap, nilai, makna hierarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, objek materi, dan milik yang diperoleh dari generasi ke generasi melalui individu dan kelompok. Budaya memegang peran sangat penting dalam diri manusia, sebab hampir semua aktivitas yang dilakukan mempunyai keterkaitan erat dengan budaya itu sendiri (Liliweri:2002).

Games atau gim merupakan sebuah media yang digunakan dalam rangka menyampaikan pesan dalam bentuk media yang menghibur (Wibisono, 2017). Kehadiran gim sendiri juga merupakan produk budaya manusia, dimana terdapat interaksi antar masyarakat di dalamnya.

Negara Tiongkok sudah menjadi negara paling unggul dalam banyak aspek, terutama di bidang ekonomi. Tidak hanya ekonomi, tapi juga ilmu pengetahuan dan teknologi (Munadzodah, 2017, p.7). Aspek lain dari negara ini yang tidak kalah unggul adalah bidang *video games*. Saat ini sudah banyak *games* asal Tiongkok yang tidak kalah unggul dengan negara Barat. Saat ini Tiongkok sudah menjadi negara yang mendominasi dalam aspek pembuatan *video games*, baik dari pendapatan dan jumlah pemain. (The Chinese Gaming Market, Sep 6, 2021).

Genshin Impact adalah *game* bergenre *role playing game* (RPG) yang dirilis pada September 2020 oleh sebuah *developer* asal Shanghai bernama miHoYo yang sekarang berada di bawah pengawasan perusahaan asal Singapura bernama COGNOSPHERE (Fauzi, 2021). *Game* ini telah diunduh sebanyak 2.300.000 pemain dalam minggu pertama rilisnya (GameDaily, 2022). Per Maret 2023, *game* ini telah memiliki sebanyak 65juta pemain (How many People Play Genshin Impact, March 2023). Dalam *game* ini ada 7 negara yang akan dijelajahi oleh pemain, dengan saat ini hanya 4 yang baru bisa dimainkan secara berurutan, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, dan Sumeru.

Saat memainkan, pemain akan mengendalikan sebuah tokoh yang terlempar ke dunia bernama Teyvat demi mencari saudaranya yang hilang. Dalam misinya itu pemain harus menjelajahi 7 negara virtual dan menyelesaikan misi di dalamnya agar bisa berlanjut. Setiap dari negara ini mengambil inspirasi dari budaya dan negara-negara di dunia nyata, yang bisa dilihat dari cara penamaan baik tempat dan penokohan, konsep, serta visualnya. Salah satu lagi keunikan dari *game* ini adalah *event* yang diadakan selalu bertepatan dengan hari besar di China yang hanya berlaku di Liyue. Februari 2021 kemarin, *game* Genshin Impact mengadakan sebuah *event* guna merayakan 元宵节 (Yuan Xiao Jie), dimana para pemain bisa bersama-sama menerbangkan lampion ke udara. *Event* ini diadakan bersamaan dengan 元宵节 di China (TheGamer, Jan 2023).

Saat ini peran *video games* bukan hanya sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai bagian dari media pembelajaran, terutama dalam perihal memberikan pengetahuan bagi pemainnya, termasuk budaya. Karena *video games* telah menjadi sarana pembelajaran, terutama yang bergenre RPG atau *role playing games*, dimana pemain bisa bermain sekaligus mempelajari sesuatu, ini memperbesar kesempatan mereka untuk mempelajari pengetahuan diberikan oleh game tersebut (Shapiro, 2014). Oleh karena itulah penulis merasa hal ini menarik untuk diteliti, dan juga setiap *game* mempunyai cara mereka sendiri untuk merepresentasikan unsur pengetahuan.

Alasan dipilihnya negara virtual Liyue sebagai objek penelitian utama adalah dikarenakan Liyue merupakan negara virtual dalam Genshin Impact yang unsurnya mengambil inspirasi dari negara Tiongkok, mulai dari penamaan hingga visualisasi yang diberikan. Mengenai hal ini, masih belum banyak penelitian yang berfokus pada representasi budaya yang terdapat, dan selama memainkan penulis juga menemukan ada beberapa perbedaan yang terdapat pada aspek yang merepresentasikan budaya Tiongkok tersebut.

Selain itu, alasan utama terpilihnya Genshin Impact adalah karena *game* ini masih belum banyak penelitian yang meneliti mengenai negara virtual Liyue, dengan sebagian besar penelitian mengenai Genshin Impact adalah terhadap visualisasi karakter dan penerjemahan dialognya, contohnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Prasetya X dan Anggapuspa (2022) yang isinya membahas analisis visual karakter Xiao dalam Genshin Impact, sementara

penelitian penulis membahas mengenai beberapa unsur yang merepresentasikan budaya Tiongkok. Alasan kedua adalah setiap negara virtual yang ada pada *game* ini merepresentasikan negara-negara yang ada di dunia nyata. Selain itu, unsur Tiongkok yang terdapat pada negara virtual Liyue sangatlah kuat hingga penulis merasa hal ini sangat menarik untuk diteliti.

Secara garis besar, Genshin Impact merupakan *game* yang sangat mengandalkan nilai budaya, dan negara Liyue menjadi negara yang merepresentasikan budaya Tiongkok. Penulis merasa visualisasi budaya Tiongkok di negara virtual Liyue sangat menarik untuk diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana representasi budaya Tiongkok yang terdapat di negara virtual Liyue dalam *game* Genshin Impact?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dan seperti apa representasi budaya Tiongkok yang terdapat dalam *game* Genshin Impact melalui negara virtual Liyue.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberitahu pembaca bahwa kehadiran *game* juga bisa menjadi sarana pembelajaran budaya, dan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada unsur visual yang dimana itu meliputi visualisasi bahasa yang digunakan oleh masyarakat Liyue, sistem pengetahuan yang digunakan masyarakat sana, kemasyarakatan, religi yang dianut, kesenian masyarakat di sana, teknologi yang digunakan, serta ekonomi dan pencarian hidup yang terdapat di Liyue.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terbagi menjadi lima bab, bab 1 yang meliputi pendahuluan, seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan. Bab 2 meliputi teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Bab 3 berisikan metode penelitian yang digunakan. Bab 4 memaparkan mengenai analisis dan pembahasan dari data-data yang didapat. Bab 5 berisi kesimpulan dan saran.