

Representasi Mitologi Slavia-Rusia Pada Visualisasi Monster Dalam Video Game "The Witcher 3: Wild Hunt"/"Ved'mak 3: Dikaya Okhota" = Representation of Slavic-Russian Mythology in the Visualization of Monsters in the Video Game "The Witcher 3: Wild Hunt"/"Ved'mak 3: Dikaya Okhota"

Henddigi Shouldtant Zhillan Aqila, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20520922&lokasi=lokal>

Abstrak

Permainan video merupakan salah satu bentuk hiburan yang disukai oleh cukup banyak orang dari berbagai kalangan. Beberapa permainan video memiliki pilihan desain yang terpengaruh dari satu atau beberapa budaya tertentu. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi mitologi Slavia-Rusia di dalam permainan video The Witcher 3: Wild Hunt dengan menganalisis penggambaran visual dari berbagai monster dan makhluk di video game tersebut. Penelitian ini juga akan mengkaji pemaknaan visual dari monster di dalam video game tersebut menggunakan teori semiotik Roland Barthes. Proposal ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis semiotika menggunakan data permainan video The Witcher 3: Wild Hunt.

.....Video Games are one the many forms of entertainment that appeals to quite a lot of audiences from various backgrounds. A number of video games are inspired by a particular or a few cultures in their design choices. This article aims to determine how Russian-Slavic culture is represented in the video game The Witcher 3: Wild Hunt by analyzing the visual depictions of monsters and creatures in this video game by using Roland Barthes's semiotic theory. This Proposal is a qualitative proposal using semiotics analysis method using data from the video game "The Witcher 3: Wild Hunt".