

Expressions of Cultural Identity in Life Simulation Game: Indonesian Game Mods in The Sims 4 = Ekspresi Identitas Budaya dalam Gim Simulasi Kehidupan: Game Mods Indonesia di The Sims 4

Kannitha Amaratya Kiara, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920543290&lokasi=lokal>

Abstrak

Artikel ini mengkaji ekspresi identitas budaya dalam bermain gim simulasi kehidupan khususnya The Sims 4 berdasarkan sudut pandang pemain video game dari Indonesia. Dirilis pada tahun 2014, The Sims 4 adalah video game yang berkisar pada simulasi kehidupan dan ekspresi manusia, dan secara konsisten mempertahankan posisinya sebagai salah satu gim digital paling populer selama beberapa tahun terakhir (EA, 2023). Melalui pengalaman gameplay simulasi ini, seorang individu dapat menunjukkan dan mengembangkan kreativitas mereka dengan mengintegrasikan budaya asal mereka ke dalam gim. Video game merupakan salah satu bentuk media yang digunakan dengan tujuan tertentu oleh para audiens aktif. Dengan mengimplementasikan teori uses and gratifications yang dikemukakan oleh Blumer dan Katz (1974) terkait kasus The Sims 4 sebagai bentuk ekspresi identitas – tulisan ini mengungkap penerapan game mods pada gim simulasi kehidupan terlaris. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu content analysis untuk mengidentifikasi dan mendiskusikan berbagai contoh ekspresi identitas budaya di The Sims 4, dalam konteks gameplay yang diproduksi oleh pemain gim Indonesia, HANQUARTER atau Hani. Saya menyoroti bagaimana gim simulasi kehidupan seperti The Sims 4 memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi, membuat, dan mengekspresikan identitas mereka melalui penggunaan game mod yang sesuai.This article examines the expression of cultural identity in playing life simulation games particularly, The Sims 4, based on the perspective of an Indonesian video game player. Originally released in the year 2014, The Sims 4 is a video game revolving around the simulation of life and human expression, it has consistently kept its spot as one of the most popular digital games over the past years (EA, 2023). Through this simulation gameplay experience, individuals showcase and expand on their creativity by integrating their home culture into the game. Video games are a form of media that is used with a specific purpose by an active audience. By implementing the uses and gratifications theory coined by Blumer and Katz (1974) in relation to the case of The Sims 4 as a form of identity expression – this paper unravels the application of game mods on the best-selling life simulation game. This study uses a qualitative content analysis approach to identify and address the different instances of cultural identity expression in The Sims 4, in the context of a video gameplay produced by an Indonesian game player, HANQUARTER or Hani. I highlight how life simulation games like The Sims 4 allows players to explore, create, and express their identity using appropriate game mods.