

Representasi Tokoh Muslim Pada *Game Genshin Impact*

Muhammad Fadhli*, Erik Setiawan

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*m.fadhli23122001@gmail.com, erik.setiawan@unisba.ac.id

Abstract. With the development of the game industry, now games not only function as a means of entertainment, but also can convey information that has certain meanings in it, one of which is the game Genshin Impact. In the Genshin Impact game, there are two characters named Tighnari and Alhaitham who are taken from the names of Muslim figures, namely al-Tighnari and Ibn al-Haytham. Therefore, the focus of this research is to analyze how the representation of Muslim figures in the Genshin Impact game. The method used is descriptive qualitative research method, using Charles Sanders Peirce semiotic theory. The data collection techniques used are observation, interview, and literature study. The results of this study show that the character Tighnari is a representation of the Muslim figure al-Tighnari, and the character Alhaitham represents a Muslim figure Ibnu al-Haytham. Both of them also have knowledge of medicines. As for Alhaitham's character, his representation can be seen from the visual aspects of his elemental skill and elemental burst animation. The animation is a form of visualization of optical theory initiated by Ibnu al-Haytham.

Keywords: *Semiotics, Charles Sanders Peirce, Genshin Impact, Ibn-al-Haytham, al-Tighnari.*

Abstrak. Dengan berkembangnya industri game, kini game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan saja, tetapi juga dapat menyampaikan informasi yang memiliki makna tertentu di dalamnya, salah satunya adalah game Genshin Impact. Dalam game Genshin Impact, terdapat dua karakter bernama Tighnari dan Alhaitham yang diambil dari nama tokoh muslim yaitu al-Tighnari dan Ibnu al-Haytham. Maka dari itu, fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana representasi tokoh muslim pada game Genshin Impact. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan karakter Tighnari merupakan representasi tokoh muslim al-Tighnari, dan karakter Alhaitham representasi dari tokoh muslim Ibnu al-Haytham. Sisi representasi dari karakter Tighnari dapat terlihat dari latar belakang ceritanya yang sama yaitu seorang peneliti di bidang botani. Keduanya juga memiliki pengetahuan mengenai obat-obatan. Sedangkan pada karakter Alhaitham sisi representasinya dapat terlihat dari aspek visual yang terdapat pada animasinya elemental skill dan elemental burst nya. Animasinya merupakan bentuk visualisasi dari teori optik yang dicetuskan oleh Ibnu al-Haytham.

Kata Kunci: *Semiotika, Charles Sanders Peirce, Genshin Impact, Ibnu al-Haytham, al-Tighnari.*

A. Pendahuluan

Teknologi dan media komunikasi berkembang pesat, memudahkan akses informasi dan hiburan kapan saja dan di mana saja. Media komunikasi yang didukung internet, disebut media baru (Prasetya & Marina, 2022), memungkinkan interaksi real-time dan berbagai kegiatan seperti bertukar informasi, bersosialisasi, berbisnis, dan mencari hiburan, yang disebut komunikasi virtual.

Game adalah salah satu media baru yang populer. Selain sebagai hiburan, game bisa menyampaikan informasi dengan makna khusus yang dipahami oleh komunitas tertentu, yang menjadi kajian semiotika. Game menyajikan informasi secara audio, visual, dan interaktif, merepresentasikan realitas. Menurut Rosengrant, representasi mencerminkan atau menyimbolkan objek atau proses terkait suatu hal (Rosengrant et al., 2007), sementara Hall menyatakan representasi melibatkan bahasa, tanda, dan gambar untuk menciptakan dan menukar makna dalam budaya (Hall, 1997). Game adalah bentuk representasi karena dapat menyampaikan makna melalui berbagai elemen (Dimas Ongko Wijoyo, 2023).

Genre Action-RPG (Role-Playing Game) populer karena cerita kuat dan kebebasan pemain mengendalikan karakter, contohnya Genshin Impact. Game ini dikembangkan oleh Hoyoverse dari Cina dan dirilis pada 28 September 2020. Meski sudah tiga tahun berlalu, Genshin Impact tetap populer dengan sekitar 61 juta pemain aktif bulanan (activeplayer.io).

Genshin Impact memiliki tujuh daerah yang merepresentasikan wilayah dunia nyata, seperti Sumeru yang dirilis pada 24 Agustus 2022. Sumeru merepresentasikan Asia Selatan dan Timur Tengah, dengan wilayah hutan hujan dan padang pasir. Dua karakter utama dari Sumeru adalah Tighnari dan Alhaitham. Tighnari adalah peneliti botani yang juga seorang pelindung hutan, sementara Alhaitham adalah panitera di Sumeru Akademiya.

Nama Alhaitham dan Tighnari diambil dari tokoh Muslim, Ibnu al-Haytham dan Abu Abdullah Muhammad ibn Malik al-Murri al-Tighnari al-Gharnati. Kemiripan ini memicu pertanyaan tentang keterkaitan mereka, yang bisa dianalisis menggunakan metode semiotika Roland Barthes, dengan dua tataran pemaknaan yaitu denotasi dan konotasi, serta operasi ideologi yang disebut mitos.

Berdasarkan apa yang sudah dipaparkan dalam sebelumnya, maka fokus penelitian ini adalah representasi tokoh Muslim pada game Genshin Impact. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana tokoh Muslim direpresentasikan sebagai sebuah karakter dalam game Genshin Impact menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode kualitatif pada penelitian ini. Metode kualitatif merupakan sebuah metode dimana fokus dari sebuah penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan sebuah nilai dari gejala atau fenomena tertentu (Abdussamad, 2021). Metode penelitian kualitatif bersifat induktif yang memiliki perspektif dari khusus ke umum. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mencari informasi yang lebih mendalam, yaitu data yang memiliki makna. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan studi literatur.


Peneliti menggunakan pendekatan semiotika dalam penelitian ini. Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda. Pada dasarnya, semiotika mempelajari bagaimana cara manusia memaknai berbagai macam hal. Memaknai sesuatu berarti bahwa objek-objek tidak hanya menyampaikan informasi saat berkomunikasi, tetapi juga membentuk sistem terstruktur dari tanda-tanda (Mudjiyanto & Nur, 2013). Maka dari itu, peneliti menggunakan pendekatan semiotik untuk memaknai representasi tokoh muslim yang terdapat pada game Genshin Impact.



C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Karakter Tighnari

Karakter Tighnari dalam *game Genshin Impact* digambarkan sebagai seorang laki-laki remaja yang memiliki tubuh sedikit pendek. Tighnari memiliki peran dalam tim sebagai seorang *DPS* (*damage per second*) atau pemberi serangan terbanyak dalam tim. Tighnari memiliki *vision* dengan elemen *Dendro*. Senjata yang digunakan Tighnari adalah sebuah *bow* atau busur, dan Tighnari juga memiliki senjata eksklusifnya yang bernama *Hunter's Path*.

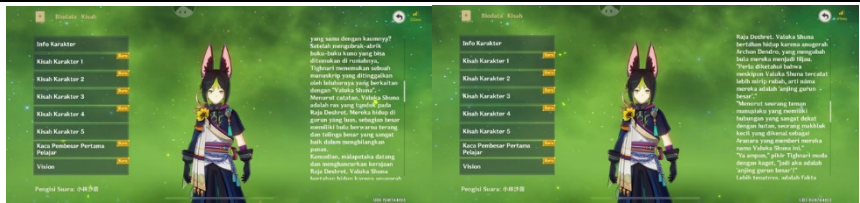
Tabel 1. Analisis karakter Tighnari

<p>Sign</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Gambar 1. Voiceline Tighnari – Halo Sumber: <i>Screenshot in-game</i></p> </div> <p>Terdapat <i>voiceline</i> atau monolog dari karakter Tighnari yang sedang memperkenalkan dirinya.</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menjelaskan mengenai latar belakang dari karakter Tighnari dalam <i>game Genshin Impact</i>.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa Tighnari memiliki tanggung jawab yang besar di Hutan Avidya, yang tugasnya adalah menjaga ekosistem hutan dan menjaga keselamatan pengunjung. Lalu dia berkata jika baru pertama kali memasuki hutan Avidya, alangkah baiknya untuk membaca buku panduan terlebih dahulu, karena banyak jamur yang beracun di dalam hutan. Perkataannya tersebut menunjukkan jika Tighnari serius dalam menjalankan pekerjaannya.</p>

<p>Sign</p>	 <p>Gambar 2. Beberapa <i>screenshot</i> video karakter demo Tighnari Sumber: <i>Character Demo “Tighnari: Plant Patrol” – Channel Youtube World of Teyvat</i></p> <p><i>Scene</i> yang menunjukkan Tighnari sedang memakan jamur.</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menjelaskan mengenai Tighnari yang sedang berada di hutan dan meneliti sebuah jamur untuk melihat efek sampingnya.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, diceritakan bahwa Tighnari terlihat sedang berada di hutan dengan sebuah jamur di genggamannya karena dia baru saja memakan jamur tersebut. Dari perkataannya dapat diketahui bahwa jamur yang ia makan beracun dan tidak layak untuk dimakan. Pada beberapa detik terakhir, Tighnari mencatat hasil uji cobanya ke sebuah buku panduan yang ia bawa.</p>
<p>Sign</p>	 <p>Gambar 3. <i>Voiceline</i> Tighnari – Professional Sumber: <i>Screenshot in game</i></p> <p><i>Voiceline</i> atau monolog yang menjelaskan tentang pekerjaan Tighnari.</p>

<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menjelaskan mengenai Tighnari yang memiliki pengetahuan botani karena pernah belajar di Darshan Amurta.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa Tighnari memiliki pengetahuan mengenai tumbuhan karena pernah belajar botani di darshan amurta, Akademiya.</p>
<p>Sign</p>	<div data-bbox="646 1084 1142 1361" data-label="Image"> </div> <p>Gambar 4. Tighnari dan darshan amurta Sumber: <i>A Parade of Providence Act 1</i> – Youtube Channel Potatozshara</p> <p>Scene yang menunjukkan karakter Tighnari dan darshan amurta.</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menjelaskan mengenai Tighnari yang merupakan perwakilan dari darshan amurta.</p>

<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa darshan amurta memiliki fokus pada bidang biologi, yang salah satu anggotanya adalah Tighnari.</p>
<p>Sign</p>	<div data-bbox="491 658 1302 887" data-label="Image"> <p>The image is a screenshot from the game Genshin Impact showing a dialogue scene. On the left, Collei, a green-haired character with a crown, is speaking. In the center, the Traveler (a blonde-haired character) is seen from behind. On the right, another character with white hair and a red hat is visible. The background is an indoor setting with shelves and various items. There are some text bubbles and UI elements overlaid on the scene.</p> </div> <p style="text-align: center;">Gambar 5. Dialog bersama Collei</p> <p style="text-align: center;">Sumber: Sumeru <i>Full Archon Quest (Part 1)</i> – Youtube Channel Elimchi</p> <p><i>Scene</i> dialog antara <i>Traveller</i> bersama Collei.</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menceritakan tentang obrolan Collei dan <i>Traveller</i> yang baru saja mengalami pingsan.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa Collei adalah muridnya Tighnari, dan dia baru saja memberikan <i>Traveller</i> obat herbal buatan Tighnari, yang berarti Tighnari memiliki pengetahuan mengenai pembuatan obat herbal.</p>

<p>Sign</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar 6. Kisah karakter Tighnari Sumber: Screenshot in game</p> <p>Deskripsi dari kisah karakter Tighnari</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menjelaskan mengenai asal usul ras Tighnari yang bernama Valuka Shuna.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa tampilan karakter Tighnari yang memiliki telinga hewan dan ekor dikarenakan ia berasal dari ras yang bernama Valuka Shuna.</p>

Sumber: Hasil olahan peneliti

Tokoh Muslim al-Tighnari

Dalam sejarah Islam, nama Tighnari mirip dengan Abu Abdullah Muhammad ibn Malik al-Murri al-Tighnari al-Gharnati, dikenal sebagai Al-Tighnari, seorang ahli agronomi, botani, dan penulis dari Al-Andalus (sekarang Andalusia atau Spanyol). Salah satu karyanya yang terkenal adalah Zuhrat al-Bustān wa-Nuzhat al-Adhḥān (The Glory of the Garden and Recreation of the Minds), yang terdiri dari 12 buku dan 360 bab tentang agronomi. Tulisan ini ditujukan kepada Abu Tahir Tamim, putra Yusuf Ibnu Tashfin dari pemerintahan Murabithun (Almoravid) (Bosworth, 2000).


Al-Tighnari lahir di desa Granadan Vega, yang kini hilang dan disebut desa Tighnar. Ketika desa ini dikuasai oleh bangsa Murabithun sekitar tahun 1100, Al-Tighnari pergi ke Seville untuk mempelajari agronomi. Di sana, bersama para peneliti seperti Ibnu Bassal, Abu Khayr, dan Ibnu Hajjaj, ia mendalami ilmu botani, farmakologi, dan obat-obatan (Jayyusi, 1992). Setelah itu, Al-Tighnari melakukan perjalanan ke berbagai desa di Al-Andalus, Afrika Utara, dan daerah Timur.

Analisis Karakter Alhaitham

Alhaitham adalah seorang karakter laki-laki dewasa yang memiliki *vision dendro* dengan menggunakan pedang sebagai senjatanya. Sama seperti Tighnari, Alhaitham juga mempunyai senjata eksklusifnya, yang bernama *Light of Foliar Incision*.

Dalam kisah karakter kelima, Alhaitham berasal dari keluarga peneliti yang dihormati di Sumeru. Ayahnya adalah pengajar di Darshan Haravat (Semiotika) dan ibunya peneliti terkenal di Darshan Vahumana (Etiologi). Setelah kedua orang tuanya meninggal, Alhaitham dibesarkan oleh neneknya yang ahli di bidang Kshahrewar (Teknik). Alhaitham menunjukkan kecerdasan tinggi sejak kecil dan masuk Akademiya lebih awal, tetapi lebih suka belajar mandiri di rumah dengan buku koleksi neneknya. Meskipun Sumeru memiliki sistem Akasha untuk mengakses informasi, Alhaitham lebih suka membaca buku. Setelah dewasa, ia kembali ke Akademiya dan lulus ujian dengan skor tinggi untuk masuk Darshan Haravat.

Tabel 2. Analisis Karakter Alhaitham

<p>Sign</p>	 <p>Gambar 7. <i>Elemental Skill</i> Alhaitham Sumber: Demo Karakter — "Alhaitham: Berpikir Sebelum Bertindak" – Youtube Channel Genshin Impact</p> <p>Animasi <i>elemental skill</i> Alhaitham</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menunjukkan animasi dari <i>elemental skill</i> Alhaitham yang membentuk <i>chisel-light mirror</i> dan menciptakan serangan cahaya berwarna hijau untuk menyerang musuh.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa animasi dari <i>elemental skill</i> Alhaitham merupakan bentuk visualisasi dari teori optik yang berbentuk pantulan cahaya berwarna hijau kemudian menyerang musuh.</p>
<p>Sign</p>	 <p>Gambar 8. <i>Elemental Burst</i> Alhaitham Sumber: Demo Karakter — "Alhaitham: Berpikir Sebelum Bertindak" – Youtube Channel Genshin Impact</p> <p>Animasi <i>elemental Burst</i> Alhaitham</p>
<p>Object</p>	<p>Tanda tersebut menunjukkan animasi dari <i>elemental burst</i> Alhaitham yang membentuk area prisma segi delapan dan di cakupan areanya terdapat pantulan cahaya yang menyerang musuh.</p>
<p>Interpretant</p>	<p>Berdasarkan tanda tersebut, dapat diartikan bahwa animasi dari <i>elemental burst</i> Alhaitham merupakan bentuk visualisasi dari teori optik yang berbentuk pantulan cahaya berwarna hijau kemudian menyerang</p>

	musuh. <i>Chisel-light mirror</i> disini memiliki peran untuk memantulkan cahaya pada titik titik tertentu di seluruh cakupan area nya.
--	---

Sumber: Hasil olahan peneliti

Tokoh Muslim Ibnu al-Haytham

Sama halnya seperti Tighnari, nama Alhaitham memiliki kemiripan dengan dengan seorang tokoh muslim bernama Abu Ali Muhammad bin al-Hasan bin Al Haytham al-Basri Al-Misri yang merupakan seorang ilmuwan optik. Beliau lebih dikenal dengan nama Ibnu al-Haytham, atau Alhazen jika di dunia barat (Wulandari et al., 2020). Ibnu al-Haytham dikenal sebagai ilmuwan besar dalam peradaban Islam karena teorinya tentang cahaya atau optik. Ia lahir di Basrah, Iraq, pada tahun 354 H/965 M. Meskipun bertubuh pendek saat dewasa, Ibnu al-Haytham dikenal taat beragama, tidak mudah tergoda oleh harta duniawi, dan memiliki kecintaan tinggi terhadap ilmu pengetahuan (Ishaq & Daud, 2017).

Ibnu al-Haytham tumbuh besar di Basrah, dan ketika beliau sudah cukup dewasa, beliau sempat menjadi seorang pegawai di pemerintahan disana. Setelah itu Ibnu Al-Haytham memutuskan pergi ke Baghdad. Melihat kecintaannya terhadap ilmu pengetahuan sangat tinggi, kemungkinan besar perpustakaan *Bayt al-Hikmah* yang ada di Baghdad menjadi alasan kuat mengapa Ibnu al-Haytham pergi ke Baghdad dengan tujuan belajar ilmu pengetahuan lebih lanjut disana (Ishaq & Daud, 2017).

Ibnu al-Haytham juga merupakan seorang penulis. Beliau telah menulis banyak sekali karya tulis. Setidaknya ada 200 karya ilmiah yang sudah ditulis dengan berbagai macam bidang ilmu, dan 50 karyanya masih bertahan hingga kini. Hampir 50% dari karyanya yang telah ia tulis membahas ilmu di bidang matematika, dan sisanya adalah tentang astronomi, optik, filsafat, dan beberapa bidang ilmu lainnya (Wulandari et al., 2020).

Salah satu karya terkenalnya Ibnu al-Haytham adalah buku yang berjudul *Kitab Al-Manazeer* yang artinya *The Book of Optic*. Buku tersebut ditulis oleh Ibnu al-Haytham ketika ia sedang berada di penjara karena kegagalannya beliau ketika mencegah banjir yang diakibatkan dari sungai Nil. Yang menjadikan inspirasi Ibnu al-Haytham untuk menulis buku itu adalah ketika ia melihat pancaran cahaya dari luar ruangnya melalui sebuah lubang kecil (Alfarabi, 2023).

Representasi Tokoh Muslim dalam *game Genshin Impact*

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan unsur triadik dari Charles Sanders Peirce, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa aspek yang merepresentasikan tokoh muslim pada kedua karakter tersebut. Jika melihat data yang sudah ditemukan oleh peneliti, sisi representasi tokoh muslim yang ada pada karakter Tighnari cenderung lebih terlihat dari sisi latar belakang cerita karakternya, sedangkan untuk karakter Alhaitham lebih terlihat pada aspek visualnya, terutama bagian animasi *elemental skill* dan *elemental burst* nya.

Untuk karakter Tighnari, terdapat beberapa tanda yang menunjukkan bahwa Tighnari memiliki pengetahuan mengenai tumbuh-tumbuhan. Pada *voiceline* perkenalan karakternya seperti pada gambar 1, ia berkata bahwa jika ingin masuk ke hutan, harap membaca buku panduan terlebih dahulu, terutama pada bab mengenai cara membedakan jamur. Buku tersebut kemungkinan besar ditulis oleh Tighnari, karena pada video karakter demo nya pada gambar 2, ia ke turun ke hutan secara langsung untuk meneliti jamur yang ada di hutan. Lalu, pada *voiceline* nya yang berjudul “Tentang Tighnari Sendiri: Profesional” pada gambar 3, dijelaskan bahwa Tighnari belajar botani di Akademiya dan menjadi seorang peneliti muda. Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa Tighnari bisa memiliki pengetahuan soal tumbuhan, terutama soal jamur, karena Tighnari pernah belajar botani di Akademiya.

Pada dasarnya, botani merupakan bidang ilmu yang mempelajari tumbuhan yang biasanya identik dengan orang yang bekerja di perkebunan, kehutanan, atau seorang peneliti tumbuhan (Toy et al., 2020). Namun pada zaman dahulu, istilah botani sering digunakan untuk tanaman yang digunakan untuk pengobatan (Ardiansyah et al., 2023). Maka dari itu, tidak heran jika Tighnari yang merupakan seorang peneliti botani dapat membuat obat-obatan herbal, karena

seperti yang tertera pada gambar 5, terdapat dialog dimana muridnya Tighnari yang bernama Collei, memberikan obat herbal buatan Tighnari kepada pemeran utama setelah mengalami pingsan.

Dengan adanya data tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa karakter Tighnari diambil dari seorang tokoh peneliti muslim bernama al-Tighnari. Selain mereka berdua memiliki nama yang sama, latar belakang cerita karakter Tighnari merepresentasikan tokoh muslim al-Tighnari yang juga merupakan seorang peneliti di bidang agronomi yang sekaligus mempelajari botani, farmakologi, dan obat-obatan. Al-Tighnari belajar ilmu sains tersebut ketika ia pergi di Seville, bersama kelompok penelitinya yang terdiri dari Ibnu Bassal, Abu Khayr, dan Ibnu Hajjaj.

Untuk karakter Alhaitham, peneliti menarik kesimpulan jika nama Alhaitham diambil dari nama seorang tokoh muslim yang bernama Ibnu al-Haytham karena mereka memiliki kemiripan nama. Seperti yang diketahui, bahwa Ibnu al-Haytham merupakan seorang tokoh muslim yang terkenal karena beliau mencetuskan teori mengenai cahaya atau optik. Salah satu bukunya yang terkenal adalah *Kitab al-Manazeer* yang berarti *The Book of Optic*. Salah satu hasil temuan oleh Ibnu al-Haytham adalah eksperimen mengenai *camera obscura* untuk membuktikan teori optik yang Ibnu al-Haytham kemukakan, yaitu bahwa mata itu tidak mengeluarkan cahaya, namun mata lah yang menangkap cahaya dari objek. Hasil eksperimen Ibnu al-Haytham kini sudah berkembang dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu berbagai jenis lensa yang terdapat pada kacamata, kamera, dan teleskop (Alfarabi, 2023).

Teori optik tersebut diimplementasikan ke dalam karakter Alhaitham, lebih tepatnya pada animasi *elemental skill* dan *elemental burst*. Dapat dilihat pada tanda yang ada pada gambar 7 dan gambar 8, visualisasi dari dari animasi yang dikeluarkan dari *elemental skill* dan *elemental burst* nya berupa ilusi dan pantulan cahaya yang berwarna hijau. Peneliti juga berasumsi jika indikator yang bernama *chisel-light mirror* tersebut merepresentasikan alat optik cermin, karena memiliki sifat yang sama-sama memantulkan cahaya. Dapat dilihat pada gambar 8, *chisel-light mirror* pada *elemental burst* nya Alhaitham digunakan untuk memantulkan cahaya untuk menyerang musuh di dalam area serangan *elemental burst* nya.

Meskipun teori optik yang dicetuskan oleh Ibnu al-Haytham berasal dari eksperimen *camera obscura* yang kini berkembang menjadi lensa, namun cermin juga masih termasuk alat optik, karena cermin dan lensa memiliki prinsip kerja yang memantulkan dan membiaskan cahaya (Bekti et al., 2021). Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa teori optik yang dicetuskan oleh Ibnu al-Haytham diimplementasikan menjadi sebuah animasi serangan yang ada pada karakter Alhaitham, yang visualisasinya berupa pemantulan cahaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Karakter Tighnari dalam game Genshin Impact merepresentasikan tokoh muslim al-Tighnari yang merupakan seorang ahli agronomi, botani, penulis, dan penyair. Sisi representasi tersebut dapat dilihat dari penggunaan nama yang sama, dan juga memiliki latar belakang yang sama yaitu memiliki keahlian di bidang biologi, khususnya botani dan agronomi.
2. Karakter Alhaitham dalam game Genshin Impact merepresentasikan tokoh muslim Ibnu al-Haytham yang merupakan seorang tokoh ilmuwan yang mencetuskan teori optik. Sisi representasi tersebut dapat dilihat melalui penggunaan namanya yang mirip, lalu Ibnu al-Haytham sebagai ilmuwan optik diimplementasikan ke dalam sebuah animasi *elemental skill* dan *elemental burst* milik Alhaitham dengan visualisasi berupa pantulan cahaya dan cermin yang merupakan salah satu alat optik.

Acknowledge

Peneliti sangat bersyukur dan berterima kasih kepada Allah SWT, keluarga, dan teman yang selalu memeberikan semangat dan doa kepada penulis. Tak lupa juga kepada dosen pembimbing selalu memberi dukungan, semangat, dan arahan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu

Daftar Pustaka

- [1] Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- [2] Alfarabi, S. M. (2023). *Sejarah Islam dan Sains: Teori Cahaya dan Optik Ibnu Al-Haitham dan Implementasinya terhadap Teleskop dalam Penelitian Astronomi*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.32963.37922>
- [3] Ardiansyah, R., Nendissa, J. I., & Situmorang, M. V. (2023). *BOTANI*. Widina Media Utama.
- [4] Bekti, N., Dwi, W., & Gola, N. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI OPTIK GEOMETRI . ORBITA*. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* , 7(1).
- [5] Bosworth, C. E. (2000). *Encyclopaedia of Islam (Vol. 10)*. E. J. Brill.
- [6] Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=Vs-BdyhM9JEC>
- [7] Ishaq, U. M., & Daud, W. M. N. W. (2017). *TINJAUAN BIOGRAFI-BIBLIOGRAFI IBN AL-HAYTHAM* . *Jurnal HISTORIA*, 5(2).
- [8] Jayyusi, S. K. (1992). *The Legacy of Muslim Spain*. E. J. Brill.
- [9] Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). *Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi*. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika, Dan Media Massa*, 16(1).
- [10] Prasetya, D., & Marina, R. (2022). *Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online*. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 1–10. <https://jurnal.ugp.ac.id/index.php/Telangke>
- [11] Rosengrant, D., Etkina, E., & Van Heuvelen, A. (2007). *An Overview of Recent Research on Multiple Representations*. *AIP Conference Proceedings*, 149–152. <https://doi.org/10.1063/1.2508714>
- [12] Toy, B. A. I., Puspita, D., & Notosoedarmo, S. (2020). *Desain Bahan Ajar Biologi Berbasis Discovery Learning dengan Pendekatan Ilmiah pada Materi Botani di Kelas X SMA* . *Jurnal Biosains Dan Edukasi* , 2(1).
- [13] Wulandari, D., Rahayu, N. M., & Fajar, D. M. (2020). *Inspirasi Ilmuan Muslim Fisika (Ibnu Al-Haitham) Dalam Menarik Minat Belajar Siswa pada Materi Optika*. In *IPA Abad 21: Inovasi Riset IPA & Pembelajarannya*. LP3DI Press