

BAB IV

SIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pengambilan data yang penulis sudah lakukan selama penelitian ini, penulis bisa menyimpulkan beberapa kesimpulan mengenai sejarah Jepang di negara Inazuma, yaitu:

1. Sejarah yang direpresentasikan secara garis besar sudah akurat dan sesuai dengan kejadian sesungguhnya.
2. Jikalau pun ada yang berubah yang dibuat, hal tersebut semata-mata untuk menyesuaikan dengan tema dan konten *game*.
3. Banyaknya referensi yang digunakan sepertinya akan terus bertambah seiring *game* ini berlanjut.
4. Meskipun merupakan perusahaan Cina, miHOYO telah melakukan sangat banyak dalam mewakili dan menunjukkan budaya Jepang, hal ini tidak akan dilakukan tanpa adanya rasa hormat yang mendalam untuk Jepang dan segala isinya.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah disampaikan, adanya keinginan penulis untuk menyuarakan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi *game developers*. Adapun saran yang penulis maksud ialah:

1. Menyinggung soal sejarah, budaya dan kultur bukanlah hal yang mudah, penulis harap miHOYO bisa bekerja sama dengan bidang-bidang yang tepat sehingga hal yang tidak diinginkan bisa dihindari.
2. Mencakup pada nomor 1, hal yang tidak diinginkan bisa dicontohkan seperti *cultural appropriation* (ketika kelompok mayoritas mengadopsi elemen budaya kelompok minoritas dengan cara yang eksploitatif, tidak sopan, atau stereotip). Hal tersebut dapat menimbulkan masalah pada banyak pihak bahkan dianggap menjadi sebuah penghinaan, oleh karena itu, representasi yang akurat sangat diperlukan.