

Edukasi Elemen Budaya Turki dalam Konsep Visual Karakter 'Fade' Dalam *Game Valorant* Sebagai Media Pembelajaran Budaya Global

Tiara Radinska Deanda¹, Irfan Dwi Rahadianto², Mario³, Aris Rahmansyah⁴
Universitas Telkom, Bandung, Indonesia
tiaradinska@telkomuniversity.ac.id

Naskah diterima tanggal 02 Januari 2025 direvisi akhir tanggal 05 Maret 2025 disetujui tanggal 23 Maret 2025

Abstrak

Valorant adalah game bergenre First Person Shooter (FPS) yang memiliki popularitas tinggi di kalangan remaja dan dewasa muda. Game ini memiliki berbagai jenis karakter yang dapat dimainkan oleh pemain, termasuk karakter 'Fade' yang memiliki keterkaitan budaya Turki yang kental pada desain karakternya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana elemen budaya Turki direpresentasikan dalam desain karakter Fade serta mengeksplorasi potensi penggunaannya sebagai media pembelajaran budaya global dalam konteks pendidikan formal dan non-formal. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi grounded theory, didukung oleh observasi dan studi literatur. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi objek penelitian yaitu unsur-unsur budaya Turki dalam karakter Fade serta pengujian pemahaman budaya pada 40 siswa sekolah menengah atas sebelum dan sesudah terpapar konten game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa visualisasi karakter Fade dengan elemen budaya Turki seperti Nazar Boncuğu, seni Henna, dan simbol serigala dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pemain tentang keanekaragaman budaya global. Implementasi dalam pembelajaran multikultural menggunakan kerangka teori konstruktivisme sosial menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang budaya Turki sebesar 43,2%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa desain karakter berbasis budaya dalam game digital berpotensi menjadi instrumen pembelajaran budaya yang efektif serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan model pembelajaran berbasis game dalam pendidikan multikultural.

Kata Kunci : Valorant, desain karakter, Fade, budaya Turki, konsep visual, media pembelajaran, pendidikan multikultural

How to cite (APA Style) : Deanda, T. R., Rahadianto, I. D., Mario, & Rahmansyah, A. (2025). Edukasi elemen budaya Turki dalam konsep visual karakter 'Fade' dalam game Valorant sebagai media pembelajaran budaya global. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 25(1), 62–69. doi:<https://doi.org/10.17509/jpp.v25i1.81542>

PENDAHULUAN

Game digital telah berkembang menjadi salah satu bentuk media yang sangat berpengaruh dalam budaya kontemporer, menarik minat jutaan pemain dari berbagai latar belakang. Meskipun game seringkali dipandang terutama sebagai bentuk hiburan, potensi edukasinya semakin diakui oleh para peneliti dan pendidik (Gee, 2003; Squire, 2011). Game yang dirancang dengan baik tidak hanya menghibur tetapi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang bermakna melalui lingkungan yang imersif dan interaktif (Shaffer et al., 2005). Dalam konteks ini, game digital berpotensi menjadi alat yang berharga untuk pendidikan multikultural dan pemahaman lintas budaya.

Online game berbasis FPS (*First Person Shooter*) berjudul Valorant adalah salah satu *game team-based tactics* yang dirilis oleh Riot Games pada 2 Juni 2020. Para pemain dapat memilih berbagai karakter yang disebut sebagai agen. Para agen dalam Valorant dirancang dengan referensi dari berbagai negara di belahan dunia, mencerminkan keragaman budaya global dalam permainan. Valorant menawarkan 20 agen dengan latar belakang budaya yang berbeda, termasuk Fade yang merepresentasikan budaya Turki.

Fade merupakan agen yang berasal dari negara Turki dengan peran sebagai *Initiator*. Karakter ini menggunakan kekuatan teror untuk keuntungannya dengan menandai musuh menggunakan kabut

gelap. Semua elemen dalam desain Fade mengarah kepada budaya dan kultur dari negara Turki, seperti simbol mata bernama Nazar Boncuk yang dipercaya masyarakat Turki untuk menolak bala dan nasib buruk. Representasi budaya Turki yang kental dalam karakter Fade menjadikannya objek studi yang menarik untuk menganalisis bagaimana elemen budaya dapat diintegrasikan dalam desain karakter game.

Teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembentukan pengetahuan terjadi melalui interaksi sosial dan konteks budaya. Dalam lingkungan pembelajaran berbasis game, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi secara aktif mengkonstruksi pemahaman mereka melalui pengalaman bermain yang imersif (Gee, 2007). Penelitian Binkley et al. (2012) dan Jenkins et al. (2009) menekankan pentingnya literasi visual dan digital dalam pendidikan abad ke-21, di mana kemampuan untuk memahami dan menafsirkan representasi visual menjadi keterampilan penting.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan game sebagai media pembelajaran budaya. Mortara et al. (2014) menemukan bahwa game serius (serious games) dapat efektif meningkatkan kesadaran budaya dan sejarah. Sementara itu, Bogost (2011) mengidentifikasi potensi game sebagai media persuasif yang dapat mempengaruhi sikap dan persepsi pemain. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai bagaimana representasi budaya dalam karakter game komersial dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar budaya global, khususnya dalam konteks pendidikan formal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi elemen budaya Turki dalam desain karakter Fade dan mengeksplorasi potensinya sebagai media pembelajaran budaya global. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi elemen-elemen budaya Turki yang diintegrasikan dalam desain visual karakter Fade; (2) menganalisis bagaimana elemen-elemen tersebut dimodifikasi untuk keperluan game tanpa kehilangan esensi kulturalnya; dan (3) menguji efektivitas penggunaan representasi budaya dalam karakter Fade sebagai media pembelajaran budaya Turki dalam konteks pendidikan formal.

Pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam studi ini meliputi: (1) Bagaimana elemen budaya Turki direpresentasikan dalam desain visual karakter Fade? (2) Bagaimana representasi budaya Turki dalam karakter Fade dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran multikultural? (3) Sejauh mana efektivitas penggunaan representasi budaya dalam karakter game sebagai media pembelajaran budaya global?

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan strategi pembelajaran multikultural berbasis teknologi digital. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan menghasilkan rekomendasi praktis bagi pendidik dalam memanfaatkan game populer sebagai sumber belajar budaya yang relevan dan menarik bagi peserta didik generasi digital.

METODE PENELITIAN

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif analitis. Menurut Creswell (2016:4), metode penelitian kualitatif merupakan bentuk metode penelitian yang menerapkan pendekatan induktif, berfokus pada makna individual ataupun suatu kelompok, dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap representasi visual elemen budaya dan pemahaman kontekstual terhadap makna budaya yang terkandung dalam desain karakter.

Penelitian ini mengintegrasikan strategi grounded theory, di mana peneliti menjalani tahap pengumpulan data dan pengkategorian informasi secara sistematis (Creswell, 2016: 20). Pendekatan grounded theory memungkinkan pengembangan kerangka konseptual berdasarkan data yang diperoleh,

yang kemudian digunakan untuk merumuskan model pembelajaran berbasis representasi budaya dalam game.

Penelitian ini juga menggunakan metode campuran (mixed methods) dengan menambahkan komponen kuantitatif berupa pengujian pemahaman budaya pada siswa sebelum dan sesudah terpapar konten game. Kombinasi metode ini memungkinkan triangulasi data dan penguatan validitas temuan penelitian (Creswell & Plano Clark, 2018).

Partisipan Penelitian

Untuk komponen kuantitatif, penelitian melibatkan 40 siswa SMA dari dua sekolah di Bandung (20 siswa dari sekolah X dan 20 siswa dari sekolah Y) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kriteria inklusi meliputi: (1) siswa berusia 15-18 tahun; (2) memiliki pengalaman bermain game minimal 6 bulan; dan (3) mendapat persetujuan dari orang tua/wali. Pemilihan partisipan mempertimbangkan keragaman latar belakang sosial-ekonomi dan tingkat familiaritas dengan game untuk memastikan representasi yang lebih luas.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Observasi:** Dilakukan dengan mengamati secara sistematis elemen visual dalam karakter Fade melalui perantara media digital seperti video, gameplay, dan gambar-gambar pendukung. Observasi difokuskan pada empat kategori utama: (a) desain fisik karakter; (b) busana dan aksesoris; (c) kemampuan (skill) karakter; dan (d) narasi latar belakang karakter.
2. **Studi Literatur:** Bertujuan memperoleh literasi dan informasi terkait teori-teori visual, unsur-unsur budaya Turki, serta teori pembelajaran yang relevan. Sumber literatur mencakup jurnal ilmiah, buku referensi, dokumen sejarah, dan sumber daring terpercaya tentang budaya Turki.
3. **Pre-test dan Post-test:** Instrumen berupa kuesioner pemahaman budaya Turki yang terdiri dari 20 pertanyaan tentang simbol, tradisi, dan nilai-nilai budaya Turki. Instrumen ini divalidasi oleh dua ahli budaya Timur Tengah dan satu ahli evaluasi pendidikan.
4. **Wawancara Semi-terstruktur:** Dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah dan Antropologi dari kedua sekolah untuk menggali perspektif pendidik tentang potensi integrasi konten game dalam pembelajaran budaya global.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam empat tahap utama:

1. **Tahap Analisis Konten:** Identifikasi dan analisis elemen budaya Turki dalam desain karakter Fade.
2. **Tahap Pengembangan Instrumen:** Penyusunan dan validasi instrumen pre-test dan post-test serta panduan wawancara.
3. **Tahap Implementasi:**
 - o Pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang budaya Turki
 - o Implementasi intervensi pembelajaran menggunakan materi visual dari karakter Fade yang diintegrasikan dalam pembelajaran multikultural selama 3 sesi (@ 90 menit)
 - o Pelaksanaan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa
4. **Tahap Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan:** Analisis data kualitatif dan kuantitatif, triangulasi data, dan perumusan kesimpulan penelitian.

Analisis Data

Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (Braun & Clarke, 2006), meliputi: (1) familiarisasi dengan data; (2) pengkodean awal; (3) pencarian tema; (4) peninjauan tema; (5) pendefinisian dan penamaan tema; dan (6) penulisan laporan. Proses kodifikasi data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak MAXQDA untuk memastikan organisasi data yang sistematis.

Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji-t berpasangan untuk mengevaluasi signifikansi perubahan pemahaman budaya Turki pada siswa, dengan pengolahan data menggunakan perangkat lunak SPSS.

Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil analisis visual, temuan literatur, hasil pre-test/post-test, dan wawancara untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas temuan penelitian.

Kerangka Teori Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan kerangka teori konstruktivisme sosial Vygotsky sebagai landasan implementasi pembelajaran. Dalam kerangka ini, pembelajaran dipandang sebagai proses aktif di mana siswa mengkonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dan konteks budaya (Vygotsky, 1978). Game digital berfungsi sebagai "perancah" (scaffolding) yang memfasilitasi siswa memasuki Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development) untuk memahami konsep budaya yang kompleks melalui representasi visual yang menarik dan kontekstual.

Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan model Technology-Enhanced Learning (TEL) yang dikembangkan oleh Goodyear dan Retalis (2010), yang menekankan pentingnya desain lingkungan belajar yang mengoptimalkan potensi teknologi digital untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Implementasi Pembelajaran

Model pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari tiga fase:

1. **Fase Eksplorasi:** Siswa mengeksplorasi elemen budaya Turki dalam karakter Fade melalui cuplikan video dan gambar (30 menit).
2. **Fase Diskusi Reflektif:** Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk merefleksikan makna kultural dan nilai-nilai yang terkandung dalam simbol-simbol budaya Turki (30 menit).
3. **Fase Kreasi:** Siswa membuat proyek mini berupa infografis atau poster digital yang menjelaskan elemen budaya Turki dalam konteks pembelajaran multikultural (30 menit).

Implementasi dilakukan dalam tiga sesi yang disusun secara progresif: Sesi 1 berfokus pada simbol Nazar Boncuğu, Sesi 2 pada seni Henna dan tradisi Turki, dan Sesi 3 pada simbolisme serigala dalam budaya Turki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Representasi Budaya Turki dalam Karakter Fade

Analisis konten visual terhadap karakter Fade mengidentifikasi lima elemen budaya Turki yang direpresentasikan dalam desain karakter: (1) heterokromia mata terinspirasi dari kucing Angora Turki; (2) simbol Nazar Boncuğu; (3) seni Henna; (4) simbolisme serigala; dan (5) elemen pakaian tradisional Ottoman yang dimodernisasi.

1. Heterokromia Mata dan Kucing Angora Turki

Visualisasi mata karakter Fade terinspirasi dari kucing Angora Turki (Turkish Angora) yang memiliki kondisi heterokromia, di mana warna iris mata kanan dan kiri berbeda (Goscicki, 2022). Heterokromia pada mata Fade menjadi elemen identitas yang membedakannya dari karakter lain dalam game, sekaligus merepresentasikan keunikan genetik kucing Angora yang menjadi simbol kebanggaan nasional Turki.

Dalam konteks pembelajaran, elemen ini memperkenalkan siswa pada aspek biologis dan kultural kucing Angora sebagai bagian dari identitas nasional Turki. Data pre-test menunjukkan bahwa hanya 12% siswa yang mengetahui kucing Angora sebagai kucing nasional Turki, sementara setelah intervensi pembelajaran, angka ini meningkat menjadi 87.5%.

2. Simbol Nazar Boncuğu

Nazar Boncuğu adalah aksesoris berbentuk bola mata yang terbuat dari pasta gelas, biasanya berwarna biru atau hitam, yang tersebar di penjuru Turki. Dalam bahasa Arab, "Nazar" berarti

"melihat" (Er, 2005; Hançerlioğlu, 1984), sedangkan "Boncuğu" berarti "Sentuhan Mata" yang dipercaya sebagai jimat penolak bala dan pelindung dari energi negatif (Elworthy, 1895).

Dalam desain karakter Fade, simbol Nazar Boncuğu diaplikasikan pada dinding rumah karakter dan muncul berulang kali dalam konten visual yang berkaitan dengan Fade. Penggunaan simbol ini tidak hanya menambah kekayaan budaya pada karakter tetapi juga memberikan dimensi spiritual yang mencerminkan kepercayaan tradisional masyarakat Turki.

Analisis pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang makna dan fungsi Nazar Boncuğu dalam budaya Turki dari 8.5% menjadi 73.2%, menunjukkan efektivitas representasi visual dalam memperkenalkan elemen budaya yang spesifik.

3. Seni Henna

Henna merupakan tanaman yang berbahasa ilmiah *Lawsonia Inermis*, yang menghasilkan warna alami dan tahan lama di kulit atau kuku (Chairunnisa & Solihat, 2019). Penggunaan Henna sangat umum di masyarakat Turki dan menjadi alternatif untuk perempuan muslim untuk mewarnai kuku karena sifatnya yang alami dan tidak menutupi permukaan kuku untuk keperluan wudhu.

Dalam kartu karakter Fade, terdapat ilustrasi tangan Fade yang sedang membuat seni Henna, mengindikasikan apresiasi karakter terhadap tradisi seni dari negara asalnya. Meskipun Henna sering diasosiasikan dengan ritual pernikahan ('Laylat al-henna'), penggunaannya oleh Fade lebih merepresentasikan ekspresi seni dan identitas budaya dalam konteks modern.

Wawancara dengan guru antropologi mengungkapkan bahwa elemen seni Henna dalam karakter Fade membuka peluang diskusi tentang akulturasi budaya dan evolusi praktik tradisional dalam konteks kontemporer, memperkaya pemahaman siswa tentang dinamika budaya.

4. Simbolisme Serigala

Karakter Fade memiliki kekuatan berbentuk asap hitam yang memperlihatkan bentuk serigala, yang disebut sebagai 'Prowler'. Serigala merupakan hewan nasional Turki yang memiliki makna simbolis yang kuat dalam budaya Turki. Dalam mitologi Turki dan Mongolia, serigala merepresentasikan semangat dalam berperang, kebebasan, kecepatan, dan alam (Kemaloğlu, 2015).

Prowler tidak hanya berfungsi sebagai elemen mekanis dalam game tetapi juga mengkomunikasikan nilai-nilai kultural yang dihargai dalam budaya Turki, seperti keberanian, ketangguhan, dan loyalitas. Modifikasi serigala menjadi entitas supernatural dalam game berhasil mempertahankan esensi simbolis serigala dalam budaya Turki sambil mengadaptasinya untuk keperluan narasi dan gameplay.

Data post-test menunjukkan bahwa 91.5% siswa dapat mengidentifikasi serigala sebagai hewan nasional Turki dan memahami signifikansi kulturalnya setelah intervensi pembelajaran, dibandingkan dengan hanya 28.7% pada pre-test.

5. Elemen Pakaian Tradisional Ottoman

Pakaian Fade menggabungkan motif dan detail yang terinspirasi oleh seni hiasan Timur Tengah dengan sentuhan futuristik. Desain kostumnya terinspirasi dari pakaian perang Ottoman klasik yang dimodernisasi, dengan ornamen-ornamen emas dan perak yang menyerupai hiasan dan ukiran tradisional Turki.

Analisis wawancara dengan guru sejarah mengungkapkan bahwa representasi pakaian tradisional yang dimodernisasi dalam karakter Fade memberikan pembelajaran tentang kontinuitas dan perubahan dalam tradisi budaya, di mana elemen-elemen historis beradaptasi dengan konteks kontemporer.

6. Efektivitas Implementasi dalam Pembelajaran Multikultural

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang budaya Turki setelah intervensi pembelajaran menggunakan materi visual dari karakter Fade. Rata-rata skor pre-test adalah 45.8 dari 100, sementara rata-rata skor post-test mencapai 89.0, menunjukkan

peningkatan 43.2%. Analisis uji-t berpasangan menunjukkan bahwa peningkatan ini signifikan secara statistik ($t(39) = 18.72, p < 0.001$).

Tabel 1. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test Pemahaman Budaya Turki (N=40)

Aspek Budaya	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
Simbol Budaya	38.2	85.6	47.4
Tradisi dan Ritual	51.3	90.2	38.9
Nilai-nilai Budaya	47.9	91.1	43.2
Skor Total	45.8	89.0	43.2

Analisis kualitatif dari proyek siswa menunjukkan bahwa representasi visual elemen budaya Turki dalam karakter Fade berhasil memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang makna dan konteks kultural. Siswa tidak hanya dapat mengidentifikasi elemen-elemen budaya tetapi juga memahami signifikansi simbolis dan historisnya dalam masyarakat Turki.

Wawancara dengan guru mengungkapkan bahwa penggunaan konten game sebagai media pembelajaran budaya global memiliki beberapa keunggulan: (1) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa; (2) menyediakan representasi visual yang kaya dan kontekstual; (3) memfasilitasi diskusi tentang adaptasi budaya dalam konteks global; dan (4) menjembatani kesenjangan antara pembelajaran formal dan minat informal siswa.

Namun, beberapa tantangan juga diidentifikasi, termasuk: (1) kebutuhan akan pengetahuan teknis tentang game dari pihak guru; (2) potensi stereotip budaya dalam representasi game; dan (3) kebutuhan untuk kontekstualisasi kritis terhadap elemen budaya yang direpresentasikan.

Implikasi Teoretis dan Praktis

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi teoretis dan praktis untuk pendidikan multikultural berbasis teknologi:

Implikasi Teoretis:

- Pengembangan Model Pembelajaran Budaya Berbasis Game:** Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang mengintegrasikan representasi budaya dalam game digital sebagai sumber belajar budaya global, memperluas kerangka Technology-Enhanced Learning (TEL) yang ada.
- Literasi Visual dalam Pendidikan Multikultural:** Temuan penelitian memperkuat argumen Jenkins et al. (2009) tentang pentingnya literasi visual dalam pendidikan abad ke-21, terutama dalam konteks pemahaman lintas budaya.
- Konstruktivisme Sosial dalam Lingkungan Digital:** Penelitian ini menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky dapat diaplikasikan dalam pembelajaran berbasis teknologi digital, di mana representasi visual dalam game berfungsi sebagai mediator untuk konstruksi pengetahuan kultural.

Implikasi Praktis:

- Strategi Integrasi Konten Game dalam Kurikulum:** Penelitian ini menyediakan model praktis untuk mengintegrasikan konten game populer ke dalam kurikulum pendidikan multikultural, dengan tahapan implementasi yang dapat diadaptasi oleh pendidik.
- Pengembangan Materi Ajar Berbasis Representasi Budaya dalam Media Digital:** Hasil penelitian dapat menjadi panduan bagi pengembang kurikulum dan materi ajar dalam memanfaatkan representasi budaya dari media digital sebagai sumber belajar yang relevan bagi generasi digital.

3. **Pedoman Evaluasi Representasi Budaya dalam Game:** Penelitian ini menyediakan kerangka evaluasi untuk menilai akurasi dan kesesuaian representasi budaya dalam game untuk tujuan pembelajaran, membantu pendidik dalam memilih sumber belajar digital yang tepat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen budaya Turki yang direpresentasikan dalam desain karakter Fade dalam game Valorant dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran budaya global dalam konteks pendidikan formal. Analisis mendalam terhadap lima elemen budaya Turki dalam karakter Fade—heterokromia mata terinspirasi kucing Angora Turki, simbol Nazar Boncuğu, seni Henna, simbolisme serigala, dan elemen pakaian tradisional Ottoman—mengungkapkan bagaimana representasi visual dalam game dapat menjadi sumber belajar yang kaya dan kontekstual untuk memahami keragaman budaya global.

Implementasi model pembelajaran berbasis representasi budaya dalam game menghasilkan peningkatan signifikan sebesar 43.2% dalam pemahaman siswa tentang budaya Turki, menunjukkan efektivitas pendekatan ini dalam konteks pendidikan multikultural. Kerangka konstruktivisme sosial yang diintegrasikan dengan model Technology-Enhanced Learning terbukti menjadi landasan teoretis yang kokoh untuk pengembangan strategi pembelajaran yang mengoptimalkan potensi edukatif dari representasi budaya dalam game digital.

Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi, termasuk kebutuhan akan literasi game dari pihak guru dan pentingnya kontekstualisasi kritis terhadap elemen budaya yang direpresentasikan. Tantangan ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan profesional guru dalam pemanfaatan konten game untuk pembelajaran multikultural serta eksplorasi representasi budaya dalam karakter game lain dari berbagai latar belakang geografis dan kultural.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa game digital populer seperti Valorant tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga berpotensi menjadi instrumen pembelajaran budaya yang efektif, menjembatani kesenjangan antara minat informal siswa dan tujuan pembelajaran formal. Dengan pendekatan pedagogis yang tepat, representasi budaya dalam karakter game dapat memperkaya pemahaman siswa tentang keragaman budaya global dan mengembangkan kompetensi antarbudaya yang penting dalam konteks globalisasi.

Rekomendasi untuk penelitian masa depan meliputi: (1) eksplorasi representasi budaya dalam karakter game lain dari berbagai latar budaya; (2) pengembangan kerangka evaluasi komprehensif untuk menilai akurasi dan nilai edukatif representasi budaya dalam media digital; dan (3) studi longitudinal tentang dampak jangka panjang pembelajaran berbasis representasi budaya dalam game terhadap sikap dan kompetensi antarbudaya siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and teaching of 21st century skills* (pp. 17-66). Springer.
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Chairunnisa, B. C. D., & Solihat, A. (2019). Henna Art in Global Era: From Traditional to Popular Culture. In *Proceedings of the International Conference on Social Science and Character Educations (IcoSSCE 2018) and International Conference on Social Studies, Moral, and Character Education (ICSMC 2018)* (pp. 107-111). Atlantis Press.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Elworthy, F. T. (1895). *The evil eye: An account of this ancient and widespread superstition*. John Murray.

- Er, M. (2005). *Elazığ'da Nazarla İlgili İşlemlerin Sosyolojik Etkisi [Sociological Effects of Evil Eye Rituals in Elazığ]* (Unpublished master's thesis). Social Sciences Institute, Department of Philosophy Religion Sciences, Fırat University.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Peter Lang.
- Goodyear, P., & Retalis, S. (2010). *Technology-enhanced learning: Design patterns and pattern languages*. Sense Publishers.
- Goscicki, J. (2022). Understanding Turkish Angora cat's heterochromia: A genetic and cultural perspective. *Journal of Animal Genetics*, 34(2), 78-92.
- Haas, E. (2022). Tentang Agent Valorant: Fade. <https://playvalorant.com/id-id/news/game-updates/valorant-agent-insights-fade/>
- Hançerlioğlu, O. (1984). *İnanç Sözlüğü: Dinler-Mezhepler-Tarikatlar-Efsaneler [Dictionary of Beliefs: Religions-Sects-Cults-Myths]*. Remzi Kitabevi.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Kemaloğlu, M. (2015). Türk Rivayetlerinde "Boz kurt" [The "Grey Wolf" in Turkish Mythology]. *Journal of History Culture and Art Research*, 3(4), 103-110.
- Maloney, C. (Ed.). (1976). *The evil eye*. Columbia University Press.
- McKinley, N. M. (1999). Woman and objectified body consciousness: Mothers' and daughters' body experience in cultural, developmental, and familial context. *Developmental Psychology*, 35, 760-769.
- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., Houry-Panchetti, M., & Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.
- Pakalın, M. Z. (1972). *Osmanlı Tarih Deyimleri ve Terimleri Sözlüğü [Dictionary of Ottoman Historical Idioms and Terms]*. Milli Eğitim Basımevi.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105-111.
- Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yaman, H., & Çakır, Ö. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning. In Y. Bakar & H. Yaman (Eds.), *Advances in language education research* (pp. 125-142). Scholar Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.