UNIVERSITAS
GADJAH MADA
LANSKAP VIRTUAL SEBAGAI NARASI PERADABAN FIKSIONAL DALAM GIM WUTHERING WAVES: KAJIAN ARCHAEOGAMING DI AREA PORT CITY OF GUIXU
Hesti Apriliani, Dwi Pradnyawan. S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....-
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....-
HALAMAN JUDUL i
PENGESAHAN ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT iii
HALAMAN MOTTO iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR SINGKATAN xiv
DAFTAR ISTILAH xv
INTISARI xvii
ABSTRACT xviii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Masalah Penelitian 5
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian 5
1.3.1 Tujuan Penelitian 5
1.3.2 Manfaat Penelitian 5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian 6
1.5 Tinjauan Pustaka dan Keaslian Penelitian 7
1.5.1 Tinjauan Pustaka 7
1.5.2 Keaslian Penelitian 10
1.6 Landasan/Kerangka Teori 11
1.6.1 Archaeogaming 11

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
LANSKAP VIRTUAL SEBAGAI NARASI PERADABAN FIKSIONAL DALAM GIM WUTHERING WAVES: KAJIAN ARCHAEOGAMING DI AREA PORT CITY OF GUIXU
Hesti Apriliani, Dwi Pradnyawan. S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

1.6.2 *Landscape Archaeology* dan *Synthetic Landscape* 13
1.6.3 *Environmental Storytelling* 16
1.7 Metode Penelitian..... 19
1.7.1 Metode Pengumpulan Data 19
1.7.2 Metode Analisis Data 24
1.9 Sistematika Penulisan..... 26

BAB II DESKRIPSI GIM VIDEO WUTHERING WAVES DAN AREA PORT CITY OF GUIXU..... 28
2.1 Gim video Wuthering Waves..... 28
2.2 Gambaran Umum Area Port City of Guixu dalam Wuthering Waves..... 31
2.3 Karakteristik Lanskap Virtual Port City of Guixu 38
2.3.1 Karakteristik Lanskap Virtual pada Subarea Sea of Flames 43
2.3.2 Karakteristik Lanskap Virtual pada Subarea Donglu Research Station50
2.3.3 Karakteristik Lanskap pada Subarea Settle Range..... 56
2.3.4 Karakteristik Lanskap pada Subarea Nostalgia Isle 61
2.4 Sintesis Karakteristik Lanskap Port City of Guixu 64

BAB III ANALISIS LANSKAP VIRTUAL DAN KONSTRUKSI NARASI PERADABAN DI PORT CITY OF GUIXU 67
3.1 Organisasi Spasial sebagai Konstruksi Narasi Kota 67
3.1.1 Diferensiasi Fungsi Kawasan..... 67
3.1.2 Hierarki Bangunan dan Pusat Aktivitas 70
3.1.3 Jaringan Infrastruktur dan Integrasi Kota..... 72
3.2 Tingkat Kerusakan sebagai Penanda Narasi Kehancuran 73
3.2.1 Kerusakan Bangunan serta Infrastruktur sebagai Jejak Kehancuran dan Variasinya..... 73
3.2.2 *Environmental Storytelling* dan Narasi Kehancuran Guixu 77
3.3 Narasi Memori dan Kehilangan dalam Lanskap Port City of Guixu 79
3.3.1 Jejak Fungsi Masa Lalu dalam Lanskap Guixu 79

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
LANSKAP VIRTUAL SEBAGAI NARASI PERADABAN FIKSIONAL DALAM GIM WUTHERING WAVES: KAJIAN ARCHAEOGAMING DI AREA PORT CITY OF GUIXU
Hesti Apriliani, Dwi Pradnyawan. S.S., M.A.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

3.3.2 Kontras Masa Lalu dan Masa Kini 82
3.3.3 Transformasi Lanskap Pascakehancuran 84
3.3.4 *Environmental Storytelling* dan Narasi Memori-Kehilangan 86
3.4 Sintesis 88

BAB IV PENUTUP 90
4.1 Kesimpulan 90
4.2 Saran 92
DAFTAR RUJUKAN 94
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI 96