

Visualisasi Muslim dalam Video Game sebagai Citra Islam dalam dunia Game. Studi Kasus : Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield

Deni Albar

Universitas Komputer Indonesia
deni.albar@email.unikom.ac.id

ABSTRAK Secara ekonomi, pasar game global menghasilkan keuntungan sekitar 2 triliun rupiah pada tahun 2020. Dalam video game terdapat pesan-pesan yang disampaikan kepada para pemainnya, pesan tersebut dapat berupa pemahaman ideologi, pesan politik, sosial mau pun budaya dan ekonomi. Salah satu pesan dalam dunia game yang menarik untuk dikaji adalah citra umat Islam dalam dunia game yang dikembangkan oleh developer dari Barat atau Eropa yang menampilkan bias budaya, terutama sejak peristiwa 9/11 di Amerika Serikat hingga perkembangannya pada tahun 2022. Hal ini menjadi urgensi penelitian terhadap kerukunan beragama yang dipengaruhi oleh citra dalam game. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan rumusan konseptual dalam penerapan pencitraan suatu agama khususnya Islam dalam media game. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan metode data kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji representasi visual dari simbol visual agama Islam dalam berbagai video game, khususnya video game yang dikembangkan oleh developer barat seperti Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield bergenre First Person Shooter dan Role-playing game (RPG), kemudian mengaitkannya dengan *gameplay* dalam game tersebut. Deskripsi menggunakan fakta-fakta dari data yang diperoleh sebagaimana adanya. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menunjukkan rumusan konsep dalam merepresentasikan Islam dalam dunia game dan menjadi acuan yang tepat dalam penerapannya.

Diterima:
2023/08/28
Direvisi:
2023/10/31
Disetujui:
2023/10/31

Kata Kunci: Representasi, Visualisasi, Studi Literatur, Video Game, Muslim, Islam

PENDAHULUAN

Vidio Gim atau video game merupakan permainan dalam bentuk elektronik yang didalamnya melibatkan berbagai interaksi dengan antarmuka pengguna atau perangkat input seperti alat pengontrol, keyboard, atau perangkat penginderaan gerak yang menghasilkan umpan balik visual. Merujuk data esport.id, pemain game di dunia berjumlah sekitar 3,24 miliar pemain. Pasar game global menghasilkan keuntungan ekonomi sekitar Rp 2,2 triliun pada tahun 2020. Separuh dari pendapatan tersebut berasal dari kawasan Asia Pasifik, termasuk Indonesia. Game adalah industri besar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik itu ideologi, politik, ekonomi, sosial maupun budaya. Game yang dibahas dalam penelitian ini umumnya game bergenre First Person Shooter dan Role-playing game (RPG), dari jenis game ini nuansa yang muncul dan terjadi adalah suasana peperangan antara kubu A dan kubu B dimana terjadi posisi protagonis dan posisi antagonis.

Islam merupakan salah satu agama di dunia yang tidak luput perwujudannya dalam dunia game. Stereotip tentang Islam kerap muncul di berbagai media, tak terkecuali video game. Di antara stereotipe Islam yang dilihat oleh negara-negara barat antara lain teroris, ekstrimis jihad, bom bunuh diri dan hal-hal negatif lainnya. Representasi Islam dalam dunia game, terutama yang dikembangkan oleh Barat dan Eropa, khususnya video game seperti Call of Duty, Assassins Creed & Battlefield bergenre First Person Shooter dan Role-playing game (RPG) , seringkali menampilkan bias budaya. Terdapat beberapa genre game diantaranya genre Sandbox, Real-time strategy (RTS), Shooters baik First Person Shooter (FPS) dan Third Person Shooter (TPS), Multiplayer online battle arena (MOBA), Role-playing game (RPG), Simulation & sports, Puzzlers & party games, Action-adventure, Survival & horror dan Platform. Kurangnya pemahaman para pengembang terhadap Islam membuat representasi Islam seringkali bersifat negatif. Bias budaya dalam representasi Islam di dunia game dapat berdampak buruk bagi generasi penerus yang bermain game yang juga kurang teredukasi tentang agama Islam, terutama pasca peristiwa kontroversial 9/11 di Amerika Serikat.

Seiring berjalannya waktu, pendidikan masyarakat dunia tentang Islam juga mengalami perubahan, sehingga cara pandang beberapa developer game turut mempengaruhi representasi Islam dalam game yang mereka kembangkan. Bagaimana representasi Islam dalam dunia game pasca 9/11 hingga 2022 merupakan kajian yang menarik sehingga diharapkan dapat ditemukan rumusan konseptual dalam menghadirkan Islam dalam dunia video game, sebagai pesan atau edukasi positif bagi para pengembang game. Fenomena keagamaan di dunia seringkali disebabkan oleh ketidaktahuan akan agama orang lain. Pertikaian lokal antara Islam dan Hindu di India, perang di Afganistan dan lain-lain sering digeneralisasikan dan dibawa ke ranah masyarakat global. Hal ini ditambah lagi dengan representasi Islam dalam video game, dimana pada dasarnya game dimainkan sebagai media hiburan. Latar belakang permasalahan di atas merupakan hal yang menarik untuk diperbincangkan sekaligus menjadi sesuatu yang baru dan tabu untuk dibahas oleh sebagian kalangan.

Representasi adalah produksi konsep makna yang muncul dalam benak pikiran melalui suatu bahasa. Hubungan konsep dan bahasa menggambarkan bentuk objek atau suatu kejadian nyata menjadi objek dan peristiwa yang berupa fiktif. Representasi menggunakan lingua atau bahasa untuk menyatakan sesuatu yang memiliki makna, atau menggambarkan suatu dunia secara bermakna kepada pihak lain. Makna dikonstruksi oleh suatu sistem representasional dan makna dihasilkan melalui sistem bahasa dimana fenomenanya tidak hanya terjadi melalui suatu ekspresi verbal saja, tetapi juga secara visual. Representasi visual pada dasarnya adalah refleksi langsung atau simbolis dari sesuatu dalam format foto, gambar, meme, grafik untuk mewakili orang, benda, tempat, atau situasi. Representasi visual (foto, diagram, tabel, bagan, model) telah digunakan dalam sains selama bertahun-tahun untuk memungkinkan ilmuwan berinteraksi dengan fenomena kompleks (Richards 2003) dan mungkin menyampaikan bukti penting yang tidak dapat diamati dengan cara lain (Barber et al. 2006) [1].

METODE

Metode yang diterapkan dalam riset ini adalah penelitian kualitatif deskriptif melalui metode data kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji representasi visual yang menunjukkan identitas keislaman dari berbagai game yang dirilis oleh developer Barat dari peristiwa 9/11 hingga 2022. Game tersebut terbatas pada game yang menampilkan identitas keislaman dan dirilis oleh developer besar selain Indie. Dari identitas keislaman yang muncul dalam game kemudian mengaitkannya dengan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan tema tersebut. Dalam penelitian ini deskripsi menggunakan fakta-fakta dari data yang diperoleh sebagaimana adanya. Penelitian kualitatif bermaksud mengumpulkan data-data secara kualitatif dengan metode analisisnya yang berbentuk kualitatif. Dalam penelitian kualitatif sering melibatkan pendalaman data induktif untuk mengidentifikasi tema, pola, maupun konsep secara berulang dan kemudian menjelaskan dan menafsirkan kategori-kategori tersebut. [2]. Menurut George, penelitian metode literatur "melibatkan identifikasi dan penempatan sumber yang memberikan informasi faktual atau pendapat pribadi/ahli tentang pertanyaan penelitian; komponen yang diperlukan dari metode penelitian lain di beberapa titik" [3].

Pertanyaan penelitiannya adalah bagaimana representasi visual yang menunjukkan identitas keislaman dari berbagai game yang dirilis developer Barat dari peristiwa 9/11 hingga 2022? Adakah nilai-nilai yang bertentangan dalam ajaran Islam secara umum terkait penggambaran Islam di dunia game? Adapun langkah-langkah pengumpulan data untuk menjawab pertanyaan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Membaca dan memahami video game yang menampilkan identitas keislaman di dalamnya.
2. Memilih data terkait perangkat kohesif yang digunakan dalam video game seperti ornamen, benda, karakter dan sebagainya
3. Memilih data terkait tujuan penelitian.

Studi data pustaka digunakan dalam riset untuk memperoleh data yang berkaitan, baik literatur buku maupun literatur lainnya. Pustaka digunakan sebagai dasar dalam memberikan gambaran mengenai data penelitian. Pustaka yang

digunakan baik berupa buku, jurnal, hasil penelitian dan berbagai sumber dari media internet yang berhubungan dengan objek kajian.

PEMBAHASAN

Merujuk pada hasil pencarian, diperoleh beberapa video game yang menampilkan karakter bernuansa Islami. Merujuk pada urutan tahun setelah peristiwa 9/11, terdapat video game yang menampilkan nuansa Islami dalam video game.

1. Permainan Call of Duty 4 Modern Warfare (2007) oleh Infinity Ward (Activision)

Call of Duty 4: Modern Warfare adalah permainan dengan genre *first-person shooter* (FPS) tahun 2007 yang dibuat oleh pengembang Infinity Ward dan dipublikasikan oleh Activision. Infinity Ward, Inc. adalah pengembang video game Amerika. Pada gambar 1 terdapat sajadah yang tergantung di kursi mobil. Melalui pembingkai visual ini terjadi bahwa pengguna kendaraan kemungkinan besar beragama Islam. Sajadah telah digunakan selama berabad-abad oleh jutaan umat Islam [9]. Ada sajadah untuk salat individu, dan ada sajadah untuk berjamaah. Penampilan ini disertai dengan karakter yang ditampilkan dengan wajah Arab dengan ekspresi garang dan membawa senjata api. Tokoh lainnya tampak memakai topeng balaclava sehingga terlihat misterius dan tertutup. Tidak semua orang Arab adalah Muslim, tetapi Muslim adalah mayoritas penduduk di sana. Semenanjung Arab, bagaimanapun, lebih dikenal sebagai tempat kelahiran Islam. Saat ini, mayoritas penduduknya adalah Muslim. Namun demikian, komunitas kecil Kristen selamat dari kebangkitan dan dominasi Islam dan terus menjalankan keyakinan mereka, terutama di Bahrain dan Kuwait. [10].



Gambar 1. Karakter Antagonis COD 4 Modern Warfare Games

Pada Gambar 2 ditampilkan karakter ‘Khaled Al-Asad’ yang terlihat garang menggunakan keffiyeh / shemagh. Shemagh adalah Syal yang dikenakan oleh orang Arab dan juga orang Muslim lainnya yang berasal dari negara lain dalam hal identitas. Ini memiliki banyak fitur simbolis yang menunjukkan representasi agama dan sosial-politik. Dalam spektrum yang lebih luas, menggambarkan atribut Warisan Budaya Takbenda dunia Muslim [11]. Pada dasarnya keffiyah/shemagh bukanlah bagian dari ajaran Islam, namun karena mayoritas umat Islam di Arab memiliki budaya yang menggunakannya sebagai artefak budaya, masyarakat sering menyamakan keffiyeh/shemagh sebagai identitas Islam. Mengacu pada angka 2 di atas, ada anggapan yang menggiring bahwa umat Islam adalah musuh yang bengis dan tidak ada nuansa keramahan, padahal dalam hal ini tampak adanya batasan Arab sebagai seorang Muslim.



Gambar 2. Karakter ‘Khaled Al-Asad’ COD 4 Modern Warfare Games

2. Permainan Assassin Creed (2007) oleh Ubisoft Montreal

Assassin's Creed adalah permainan Role Playing Game (RPG) dengan gaya permainan *action-adventure-stealth* tahun 2007 yang dibuat oleh Ubisoft Montreal. Ubisoft Montreal (sebelumnya Ubi Soft Montreal), adalah anak perusahaan Kanada

dari perusahaan pengembangan video game Prancis Ubisoft, berlokasi di Montreal, Quebec, Kanada Pada gambar 3 terdapat mayoritas Assassin di Masyaf adalah, setidaknya, itulah benteng utama Assassin di abad ke-12. Altair Ibn-La'Ahad sendiri termasuk dalam sekte Islam yang disebut Nizari Ismailism. Dalam game ini, karakter utama Altair adalah seorang Muslim dengan penampilan tenang mengenakan baju zirah yang cukup umum pada masa itu. Menggunakan kerudung yang terlihat samar dengan orang lain.



Gambar 3. Protagonis Karakter 'Altair Ibn Al-La'ahad' dalam Assassin Creed

3. Permainan Uncharted 3: Drake's Deception (2011) dari Naughty Dog & Sony Computer Entertainment

Uncharted 3: Drake's Deception adalah permainan bergenre Role Playing Game (RPG) dengan gaya permainan *action-adventure* tahun 2011. Naughty Dog, LLC (sebelumnya JAM Software, Inc.) merupakan pengembang video game Amerika. Sony Interactive Entertainment (SIE), sebelumnya dikenal sebagai Sony Computer Entertainment (SCE), adalah perusahaan video game dan hiburan digital multinasional yang dimiliki oleh konglomerat multinasional Sony. Gambar 5 menunjukkan sosok Salim, tokoh protagonis yang membantu tokoh utama. Salim adalah Syekh dari suku pengendara Badui yang tinggal di sebuah kamp di gurun Rub' al Khali yang berjarak kurang dari satu hari perjalanan dengan menunggang kuda dari kota mistis Iram of the Pillars yang hilang. Salim berpengetahuan luas tentang Iram dan penunggang kuda yang terampil, seperti halnya penunggang Badui tradisional. Salim juga bilingual, karena dia berbicara bahasa Arab dan Inggris. Orang Badui terlibat dalam interaksi dengan orang-orang yang tidak banyak bergerak, dinamika mereka sendiri terbukti gigih dan tidak dapat direduksi

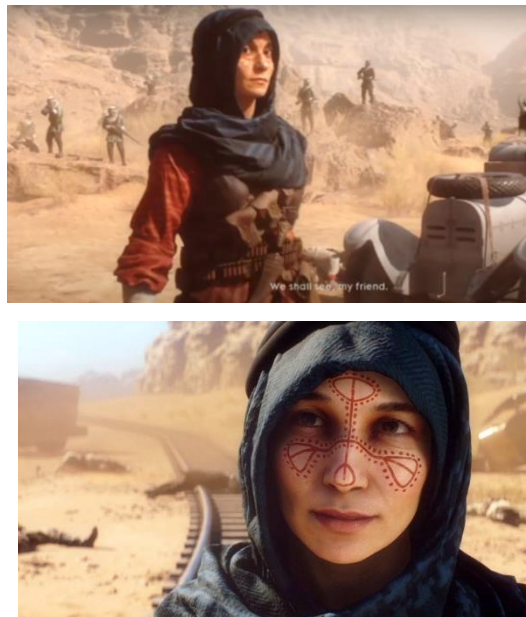
dalam diri mereka sendiri. [12]. Islam dalam video game ini juga ditampilkan sebagai orang suku, sulit beradaptasi dengan dunia luar dan cenderung tampil sebagai pejuang. Badui adalah suku Arab yang tinggal secara nomaden dan secara historis mendiami wilayah gurun di Jazirah Arab.



Gambar 5. Protagonis Karakter 'Salim' dalam Uncharted 3: Drake's Deception

4. Permainan Battlefield 1 (2016) oleh Dice & Electronic Arts.

Battlefield 1 merupakan permainan *first-person shooter* dari DICE dan dipublikasikan oleh perusahaan Electronic Arts. EA Digital Illusions CE AB (nama dagang: DICE) adalah pengembang video game Swedia yang berbasis di Stockholm. Electronic Arts Inc. (EA) adalah perusahaan video game Amerika. Pada gambar 6, karakter Zara Ghufon adalah karakter muslimah yang tampil mengenakan hijab dan berasal dari suku Badui. Dalam menghadirkan muslimah, developer barat sudah mulai menghadirkan kajian yang lebih baik dimana muslimah berpenampilan arab mengenakan hijab. Jilbab secara signifikan menunjukkan salah satu identitas keagamaan bagi wanita Muslim baik yang lahir sebagai Muslim atau Muslim baru. Wanita muslimah baru mengadopsi penanda identitas gaya baru dengan mengubah gaya hidup baru melalui mengenakan jilbab. Ini juga merupakan bentuk praktik tubuh baru dan bentuk perilaku baru yang diekspresikan oleh Muslim baru sebagai Muslim yang taat dan taat [13].



Gambar 6. Protagonis Karakter 'Zara Ghufron' dalam Battlefield 1

Seni tato adalah seni kuno dan sudah ada sejak era pra-Islam. Tato secara tradisi dipercaya sebagai hal yang melambangkan proteksi dalam perang, serta dari roh-roh dan mata yang jahat.. Pengaruh Islam pada seni tato dalam suku badui sangat kuat dimana hal ini dapat terlihat dalam tato yang muncul pada wanita muslim Badui yang menato diri mereka dengan bentuk bulan sabit dan bintang serta desain-desain geometris lainnya yang menonjol dalam seni rupa bernuansa Islam. Tato juga populer sebagai simbol yang dimiliki suatu suku tertentu sebagai bentuk identitas kelompoknya [14].

5. Permainan Assassin's Creed Origins (2017) oleh Ubisoft Montreal

Assassin's Creed Origins adalah permainan *role-playing* tahun 2017 yang dibuat oleh Ubisoft Montreal. Pada gambar 7, protagonis Layla Hassan dapat dilihat. Layla Hasan ditampilkan sebagai wanita Arab yang mengenakan keffiyeh / shemagh. Dalam tampilan tersebut, Layla ditampilkan tidak mengenakan hijab dan merupakan cerminan dari wanita muslimah yang liberal. Layla adalah nama Arab feminin yang berarti 'malam', sedangkan Hassan adalah nama umum Arab yang berarti 'kuat, baik'. Ayah Layla, Ashraf Hassan, berbagi nama lahirnya dengan Ashraf Ismail, direktur permainan Origins.



Gambar 7. Protagonis Karakter 'Layla Hassan' dalam Assassin's Creed Origins





6. Permainan Call of Duty Modern Warfare (2019) oleh Infinity Ward & Activision
 Call of Duty: Modern Warfare adalah permainan *first-person shooter* 2019 yang dikembangkan oleh Infinity Ward dan diterbitkan oleh Activision. Infinity Ward, Inc. adalah pengembang video game Amerika. Activision Publishing, Inc. adalah penerbit video game Amerika yang berbasis di Santa Monica, California Pada gambar 8. Tokoh Farrah dalam COD Modern Warfare berwajah arab adalah petarung yang tampil gagah dan tangguh di balik wajah perempuannya. Farrah menggunakan hijab dengan gayanya sendiri sebagai gambaran seorang muslimah yang mengamalkan ajaran Islam. Farrah ditampilkan sebagai prajurit lengkap dengan baju besi dan senjata. Dalam penampilan tersebut, para muslimah ditampilkan dipaksa menjadi pejuang karena kondisi di dunia game. Identitas Farrah sebagai seorang Muslim juga dipertahankan oleh pengembang game.




Gambar 8. Protagonis Karakter 'Farrah Ahmed Karim' dalam COD Modern Warfare

Representasi visual dalam game yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini dapat terlihat dalam ringkasan pembahasan tabel berikut:

Tabel 1. Temuan Representasi Islam dalam Game

No.	Representasi visual dalam Game	Tahun Peluncuran	Ringkasan Temuan
1	 <p>Call of Duty 4 Modern Warfare (Genre FPS)</p>	(2007)	<p>Tokoh : NPC (Non-Player Character) Diposisikan sebagai antagonis. Tampak sajadah dalam kursi mobil. Karakter 1 ditampilkan dengan wajah Arab, ekspresi garang, membawa senjata api. Karakter 2 tampak memakai topeng balaclava sehingga terlihat misterius dan tertutup.</p>
2	 <p>Call of Duty 4 Modern Warfare (Genre FPS)</p>	(2007)	<p>Tokoh : Khaled Al-Asad Diposisikan sebagai antagonis. Karakter terlihat garang menggunakan keffiyeh / shemagh. Syal ini memiliki banyak fitur simbolis yang menunjukkan representasi agama dan sosial-politik.</p>
3	 <p>Assassin Creed (Genre RPG - Action Adventure)</p>	(2007)	<p>Tokoh : Altair Ibn-La'Ahad Diposisikan sebagai Protagonis. Karakter termasuk dalam sekte Islam yang disebut Nizari Ismailism. Berpenampilan tenang mengenakan baju zirah yang cukup umum pada masa itu. Biasa melakukan eksekusi musuhnya dengan pisau rahasia.</p>
4	 <p>Uncharted 3: Drake's Deception (Genre RPG - Action Adventure)</p>	(2011)	<p>Tokoh : Salim Diposisikan sebagai pembantu Protagonis. Tokoh protagonis yang membantu tokoh utama. Islam ditampilkan sebagai orang suku, sulit beradaptasi dengan dunia luar dan cenderung tampil sebagai pejuang.</p>

5	 <p>Battlefield 1 (Genre FPS)</p>	(2016)	<p>Tokoh : Zara Ghufron Diposisikan sebagai pembantu Protagonis. Karakter tampil mengenakan hijab dan berasal dari suku Badui. Developer barat sudah mulai menghadirkan kajian data yang lebih detil dimana muslimah berpenampilan arab mengenakan hijab.</p>
6	 <p>Assassin's Creed Origins (Genre RPG - Action Adventure)</p>	(2017)	<p>Tokoh : Layla Hasan Diposisikan sebagai pembantu Protagonis. Karakter ditampilkan sebagai wanita Arab yang mengenakan keffiyeh / shemagh bukan Hijab. Ditampilkan tidak mengenakan hijab cerminan dari wanita muslimah yang liberal.</p>
7	 <p>Call of Duty Modern Warfare (Genre FPS)</p>	(2019)	<p>Tokoh : Farrah Diposisikan sebagai pembantu Protagonis. Tokoh berwajah Arab, petarung yang tangguh, menggunakan hijab dengan gayanya sendiri sebagai gambaran seorang muslimah. Ditampilkan menjadi pejuang karena kondisi keadaan dalam dunia game.</p>

Mengacu pada pembahasan diatas, maka dapat terlihat representasi visual yang sering dimunculkan dari masa ke masa yang awalnya lebih mengacu pada suatu kondisi yang ditampilkan dalam kondisi negatif seperti menjadi antagonis menuju posisi yang lebih netral atau bahkan protagonis.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dalam dunia game sekarang ini, Islam sering ditampilkan dalam bentuk wajah orang Arab. Identitas hijab terkadang dimunculkan, terkadang tidak, dan mewakili orang yang taat atau lebih liberal. Keffiyeh/shemagh merupakan tradisi Arab yang sering dijadikan sebagai identitas keagamaan dalam video game. Islam juga sering ditampilkan keras, tidak ramah dan antagonis dalam video game dari kasus 9/11, hal ini dimungkinkan karena informasi yang salah tentang Islam. Perubahan mulai terasa

di tahun-tahun berikutnya. Tokoh-tokoh yang bernuansa Islami mulai menjadi tokoh utama dan tampil dengan berbagai cara, baik sebagai protagonis maupun antagonis. Dari penggambaran Islam di dunia game, sepertinya hanya satu ras (Arab) saja yang tidak bisa diwakili. Islam adalah agama untuk semua ras, oleh karena itu tidak tepat menggambarkan Islam hanya pada satu ras. Hijab adalah cara yang paling tepat untuk menampilkan secara visual wanita muslimah dalam permainan, atau keffiyeh/shemagh meskipun merupakan artefak budaya dari arab, namun keberadaannya juga telah menyebar ke negara-negara Islam lainnya dan tertanam kuat di benak masyarakat umum sebagai ciri khas umat Islam, sehingga keffiyeh/shemagh dapat menjadi salah satu identitas Islam, meski kurang tepat.

REFERENSI

- [1] Barber, J, Pearson, D, & Cervetti, G. (2006). *Seeds of science/roots of reading*. California: The Regents of the University of California.
- [2] I D P Eskasasnanda, "Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java". *International Journal of Indonesian Society and Culture*, vol. **9(2)**, pp. 191-202, 2017.
- [3] M Okur & E Aygenc, "Video Games as Teaching and Learning Tool for Environmental and Space Design", *Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, vol. **14(3)**, pp. 977-985, 2017.
- [4] M Barros, "Fantasy Video Games and Archetypal Criticism", *Academia Letters*, 21
Article 1346. <https://doi.org/10.20935/AL1346>. April, 2022.
- [5] E Yilmaz, S Yel & M D Griffiths, "The Impact of Heavy (Excessive) Video Gaming Students on Peers and Teachers in the School Environment: A Qualitative Study", *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, vol. 5, pp. 147-161, doi:10.15805/addicta.2018.5.2.0035.
- [6] Hall, Stuart., Evans, Jessica & Nixon, Sean, "*Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*", UK London: Sage Publications, 1997.

- [7] H Nassaji, “Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis”, *Language Teaching Research*, vol. **19(2)**, pp. 129-132, 2015.
- [8] M W George. "*The Elements of Library Research: What Every Student Needs to Know*", New Jersey: Princeton University Press, 2008.
- [9] Jamal, S., (2011). *Prayer mat with prayer monitoring system*. [Online]. Available : <https://patents.google.com/patent/US20110294100A1/en>
- [10] CNEWA Staff, (2010, September). *Arabian Peninsula* [Online]. Available : <https://cnewa.org/magazine/arabian-peninsula-33494/>
- [11] Amjad, Iffat & Sameer, Muhammad Azam, "The Symbolic Attributes of Shemagh and Its Intangible Cultural Aspects in Muslim Society: A Painting Illustration", *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*, vol. 8, pp. 1-7. doi: 10.9734/ARJASS/2019/46762.
- [12] Franz, Kurt, “The Bedouin In History Or Bedouin History?” *Nomadic Peoples*, vol. **15(1)**, pp. 11–53. *JSTOR* <http://www.jstor.org/stable/43123884>.
- [13] Sintang, Suraya & Mohd Khambali @ Hambali, Khadijah, "Wearing Hijab as a New Religious Identity for Women Muslim Convert". *International Journal of Arts Humanities and Social Sciences Studies*, vol. 4, pp. 1-7, 2019.
- [14] Leonard Chandler. (2023, January). *Why do Bedouin women have facial tattoos?* [Online]. Available : <https://id.yourtripagent.com/why-do-bedouin-women-have-facial-tattoos-7333>