

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Videogame* (permainan video) merupakan permainan elektronik yang menuntut interaksi antarmuka pengguna atau perangkat masukan (output) meliputi, tuas (Joystick), control, keyboard, maupun motion sensing untuk memberi umpan balik visual. Umpan balik ini dapat berupa layer, seperti layer TV, layar sentuh, atau headset realitas. Dalam videogame terdapat sebuah komponen visual yang mampu menarik minat pemain, baik dalam aspek desain karakter, lingkungan, musik, dan budaya yang dibawa berdasarkan cerita rakyat yang sudah ada dan unsur yang mewakili suatu bangsa atau yang biasa kita sebut dengan nation.

Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property*) merupakan asset berharga bagi para pelaku kreatif. Menurut *World of Intellectual Property Organization* (WIPO) *Intellectual Property* merupakan sesuatu yang berdasar dari buah pemikiran. Terdiri dari karya artistic, penemuan, nama, symbol, dan lain-lain. Dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 ini yang dimaksud dengan hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.



Gambar 1. (kiri) Tampilan banner genshin Impact dan (kanan) tampilan icon desktop (sumber : [gamestop.com](http://gamestop.com), dokumentasi pribadi)

Genshin Impact merupakan game besutan Hoyoverse (Mihoyo.Ltd berganti nama sementara menjadi Cognosphere.ltd) yang berasal dari Hongkong dan memiliki kantor utama di Singapura. Genshin impact sendiri rilis pada tanggal 28 September 2020, sekarang game ini sudah berjalan hampir 3 tahun sejak perilisan.

*Mihoyo Limited.ltd* menjadi nama awal perusahaan pengembang game asal Tiongkok Berdomisili di Shanghai, pada february 2022 lalu berganti nama menjadi *Hoyoverse* dan memindah kantor pusat nya di Jurong, Singapura. setelahnya Hoyoverse mulai membuka kantor perusahaan mereka secara global dan penempatan awal di Montreal, Los Angeles, Tokyo, dan Seoul.

Menurut Roland Barthes dalam Riwu (2018) Semiotika merupakan ilmu yang digunakan untuk memaknai suatu tanda, dimana bahasa merupakan bentuk susunan atas tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Tanda disini juga termasuk lagu, gambar, dialog, not music, logo, mimic wajah, hingga gerak tubuh. Dalam terapan semiotika nya terbagi tiga yaitu Konotasi, denotasi, dan Mitos.

*Intelektual property* sendiri merupakan konsep inti dari produk karya kreatif buah karya imajinasi manusia yang terdapat beragam pesan, inspirasi, maupun ide-ide yang terdapat di dalamnya. Analisa semiotika Roland Barthes akan digunakan untuk melihat secara langsung adanya pesan apa yang terdapat dalam game Genshin Impact. A. Zen Umar Purba dalam VH Napitupulu (2017) Intelektual Properti merupakan asset yang secara hukum meliputi hak dan kewajibannya seperti juga asset yang lain seperti tanah dengan sertifikat, juga benda-benda yang bergerak pada yang menguasai.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan penelitian ini ialah bagaimana hubungan penggunaan makna tanda yang dicetuskan Roland Barthes terhadap aset visual yang digunakan dalam game *Genshin Impact* secara konotatif, denotatif, dan juga mitos?

### **1.3. Fokus Penelitian**

Fokus Penelitian pada Analisa ini adalah membahas mengenai konsep *Intellectual Property* Pada game Genshin Impact.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui ragam semiotika yang terdapat pada *Intellectual Property* genshin impact.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dilakukannya Analisa ini adalah untuk mengenalkan apa itu kekayaan intelektual dan pentingnya *intellectual property* bagi kreator atau untuk mereka yang ingin bekerja pada industri game (*Developer*)

#### **a. Untuk masyarakat**

Dapat dijadikan sebagai acuan bagi mereka yang ingin membuat karya tulis, dan bagi mereka yang ingin mengetahui pentingnya menjaga aset dan mengelola aset digital yang dapat dipakai untuk media berkarya.

#### **b. Untuk keilmuan**

Dapat dijadikan referensi bahan evaluasi bagaimana pengaplikasian teori semiotika Alan Barthes dalam bidang studi analisa

#### **c. Untuk STSRD Visi Indonesia**

Penelitian ini dapat digunakan untuk pengkayaan, analisa, dan perancangan aset visual dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes

### **1.6. Batasan penelitian**

Batasan pada analisa ini adalah membahas aset digital yang dipakai pada game *Genshin Impact*, dari aspek desain dan kultur budaya yang dipakai sebagai referensi dalam pengembangan game ini.

### 1.7. Bagan Pemikiran

