

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1. Kesimpulan

Pembuatan Aset digital dalam hal ini menjadi sangat penting ,mengingat asset adalah sesuatu yang wajib dijaga secara bertanggungjawab oleh pihak pengembang. Penggunaan referensi dari aslinya dan mengubah elemen yang sudah ada dimaksudkan agar tidak terjadi tindak plagiarism pada asset aslinya. Dalam hal ini pihak *Hoyoverse* selaku pengembang dari *Genshin Impact* telah melakukan langkah yang tepat, untuk menjaga hak paten mereka dan mendaftarkan asset mereka pada pihak yang bertanggungjawab.

Genshin impact sendiri menggabungkan beberapa unsur budaya kedalam bentuk *digital asset*. Dari aspek kultur budaya *Genshin impact* tergolong cukup lengkap karena mereka menggabungkan hampir seluruh unsur budaya dari berbagai negara kedalam satu kesatuan game.

Dalam kacamata Roland Barthes dalam *Genshin impact* memiliki suatu tanda, dan makna tanda dalam asset yang digunakan mulai dari asset ikon wilayah (dalam bentuk bangunan), geografi, akulturasi budaya (termasuk aspek desain karakter, perayaan, kepercayaan)

5.2. Saran

Disarankan jika pihak pengembang dalam menggarap sesuatu dalam bentuk karya digital (Musik, gambar, lagu,dan hal lainnya) diharapkan untuk mendaftarkan asset yang telah dibuat dan disetujui bersama. Bertujuan untuk menjaga dan menghargai, agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan, seperti tindak plagiarisasi. Di Indonesia terdapat lembaga untuk menangani hak cipta diantaranya, kemendag.go.id, LIPI.go.id, kemenkumham.go.id.

DAFTAR PUSTAKA

- Araz, M., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). PEMBUATAN GAME ARCADE “SAVE OUR PLANET” BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 8(2), 272-277.
- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Aizid, R. (2018). *Sejarah Terlengkap Peradaban Dunia*. NOKTAH.
- Balqis, H.B. (2022). *Tinjauan Visual Semiotik Roland Barthes pada karakter Scaramouche dalam game Genshin Impact*. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia. Yogyakarta
- Harum, D. M. (2019). Mitos Naga dalam Khasanah Cerita Rakyat Dunia. *Ceudah*, 9(1), 36-47.
- Huberman, M., & Miles, M. B. (1992). Analisis data kualitatif. *Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta*.
- Hasan, Muh. (2018). PERANCANGAN TAMAN BUNDERAN WARU SEBAGAI GERBANG KOTA SURABAYA. Universitas 17 Agustus. Surabaya.
- Fiky, M., & Lakoro, R. (2017). Perancangan karakter serial animasi 3D “Sanggramawijaya” dengan studi archetype adaptasi literatur tokoh film action lokal Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
- Kang copo. (2019). Pengantar Ilmu Pertanian Pengertian Pertanian. Pengantar Pertanian
- Lado, F., Mali, M., & Subali, Y. (2022). ALTAR SEBAGAI TEMPAT TERJADINYA PERISTIWA KESELAMATAN: TINJAUAN TEOLOGIS MENURUT ALFONSUS MARIA DE LIGUORI. *Jurnal Teologi (Journal of Theology)*, 11(02), 167-180
- Mulya, L. (2013). Postur maritim Indonesia: pengukuran melalui teori Mahan. *Lembaran Sejarah*, 10(2), 127-134.
- Nursaniah, C., Izziah, I., & Qadri, L. (2016). Konsep Kearifan Lokal dari Konstruksi Rumah Vernakular di Pesisir Barat Aceh untuk Perancangan Arsitektur Modern (Studi Kasus: Wilayah DAS Krueng Tripa, kabupaten Nagan Raya). *Tesa Arsitektur*, 14(2), 55-63.
- Napitupulu, V. H., Njatrijani, R., & Santoso, B. (2017). *Kajian Merek pada Fenomena Vaksin Palsu Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis* (Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro).

- Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT. *BARIK*, 4(2), 185-198.
- Roman, L., & Roman, M. (2010). *Encyclopedia of Greek and Roman mythology*. Infobase Publishing.
- Riwu, A., & Pujiati, T. (2018). Analisis semiotika roland barthes pada film 3 dara. *Deiksis*, 10(03), 212-223.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Sarjanawati, S. W. (2010). Arca Dwarapala pada Candi-Candi Buddha di Jawa Tengah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 20(2).
- Tohirin, A. Z. R. K., & Sayogo, D. (2019). Analisis Semiotika Iklan TVC “Aku Ingin Pindah Ke MEIKARTA”. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(2), 319-330.
- Widarahesty, Y. (2011). Pengaruh politik isolasi (sakoku) Jepang terhadap nasionalisme bangsa Jepang: studi tentang politik Jepang dari zaman edo (feodal) sampai perang dunia II. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial*, 1(1), 46-62.
- Yuniawati, D. L. (2013). *Manajemen Sekolah Berbasis Program Akselerasi: Studi Pada SMA Al Ma'soem* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wahyudi, Tri. (2019) *Hakikat Estetika*. Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat
- Wibisono, Arif. (2013). *Game edukasi*. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.

Artikel Web

- Akmalia, Nurul. (2017). *Mitos Dalam Iklan*
<https://binus.ac.id/malang/2017/10/mitos-dalam-iklan/>
- DKV, Admin. (2022). *10 Warna berdasarkan psikologi dalam Desain*
<https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-psikologi-dalam-desain/>
- Guzeva, Alexandra. (2021). *Mengapa Gereja Ortodoks Rusia memiliki kubah seperti bawang?*

<https://id.rbth.com/discover-russia/83248-sejarah-kubah-bawang-gereja-ortodoks-gyx>

Kurniawan, Andre. (2021). *Feodalisme merupakan Sistem yang memberi kekuasaan Pada bangsawan, berikut Penjelasannya.*

Naira, Bindis. (2020) *Pengertian Desain, Fungsi, Tujuan, Prinsip, dan Metode*

<https://written.id/desain/pengertian-desain/>

Rizeki, Dini. N. (2021). *Personal Selling, Arti dan contohnya.* Majo.

<https://majoo.id/solusi/detail/personal-selling>

Sack, Harald. (2017). *Ferdinand freiherr Von Richtofen and silk Road.*

<http://scih.org/ferdinand-freiherr-von-richthofen-silk-road/>

<https://www.merdeka.com/jabar/feodalisme-adalah-sistem-yang-memberi-kekuasaan-pada-bangsawan-berikut-penjelasannya-kln.html>

LAMPIRAN