

**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
DALAM INTELECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI



Disusun oleh : Farhan Yodha Prawira

NIM :11171018

Jenjang : S1

**PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
S1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA
2023**

**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
DALAM INTELECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI



Disusun oleh : Farhan Yodha Prawira

NIM :11171018

**PROGRAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
S1**

**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
YOGYAKARTA**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal, 10 Juli 2023

R. Hadapinigrani, R., M.Ds

NIP/NIK:.....

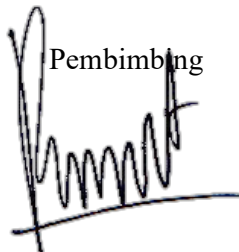
**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
DALAM INTELECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI



Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan oleh dewan penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia Pada tanggal 22 Juli 2023 di STSRD 2023

Dewan Penguji

Pembimbing


R. Hadapiningrani K., M.Ds

NIP/NIK:.....

Ketua STSRD VISI


Wahju Tri Widadijo. M. Ds

NIP/NIK:.....

Mengetahui

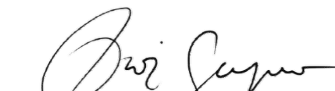
Ketua Penguji



Novan Edo Pratama. M.Ds.

NIP/NIK:.....

Ketua Jurusan


Dwisanto Sayogo. M.Ds.

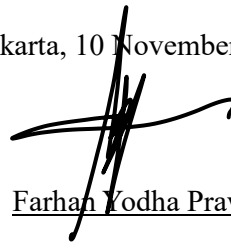
NIP/NIK:.....

**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
DALAM INTELECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

PERNYATAAN

Dengan ini saya Bertanggung jawab melaksanakan Analisa dalam memenuhi syarat kelulusan program Sarjana Tingkat I Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia.

Yogyakarta, 10 November 2023



Farhan Yodha Prawira

DAFTAR ISI

Pernyataan	4
ABSTRAK	8
KATA PENGANTAR	9
BAB I:PENDAHULUAN	11
1.1.Latar belakang	11
1.2.Rumusan Masalah	12
1.3.Fokus Penelitian.....	13
1.4. Tujuan Penelitian.....	13
1.5. Manfaat Penelitian.	13
1.6. Batasan Penelitian	13
1.7. Bagan Penelitian	14
BAB II: LANDASAN TEORI	15
2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	15
2.2. Landasan Teori	15
a.Teori estetika Thomas Aquinas	18
b.Teori semiotika Roland Barthes	18
2.2.1. Desain.....	18
2.2.2. Desain Karakter.....	18
2.2.3. Video Game.....	18
2.2.4. Hoyoverse	18
2.2.5. Target Audiens.....	21
a. Demografis	21
b. Psikografis.....	21
c. Geografis	21
BAB III:METODE PENELITIAN	22
3.1.Penelitian Kualitatif	22
a. Fokus Penelitian	22
3.2. Metode Pengumpulan Data	23

a. Metode Observasi.....	23
b. Uji keabsahan data	23
3.3. Metode Analisis Data	24
a. Reduksi data	24
b. Penyajian data	24
c. Penarikan kesimpulan.....	24
BAB IV: HASIL PEMBAHASAN	25
4.1. Genshin Impact	25
4.2. Objek Penelitian: Aset intellectual Property Genshin Impact.....	25
a. Tampilan Utama	26
1. Bangsa Monstadt.....	27
a. Bentuk peta.....	27
b. Desain Karakter.....	29
c. Desain bangunan dan suasana	30
2. Bangsa Liyue.....	32
a. Bentuk peta.....	32
b. Desain Karakter.....	33
c. Desain bangunan dan suasana	35
3. Bangsa Inazuma	36
a. Bentuk peta.....	36
b. Desain Karakter.....	37
c. Desain Bangunan dan Suasana.....	38
4. Bangsa Sumeru	39
a. Bentuk Peta.....	39
b. Desain Karakter.....	41
c. Desain Bangunan dan suasana	42
5. Bangsa Fontaine.....	47
a. Bentuk peta.....	47
b. Desain Karakter.....	48

c. Desain bangunan dan suasana	49
6. Bangsa Natlan	50
a. Desain Karakter	51
b. Desain kota dan suasana.....	51
7. Bangsa Snezhnaya.....	53
a. desain Karakter.....	53
b. Desain kota dan suasana.....	53
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1. Kesimpulan	56
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60

**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
DALAM INTELLECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

ABSTRAKSI

Intelektual Properti merupakan Aset digital yang digunakan sebagai modal awal sebuah pengkaryaan, atau dalam merancang sebuah karya baik bersifat visual, music, lagu, dan elemen lain yang mendukung dalam berkarya. Inspirasi terhadap karya dapat diambil dari berbagai aspek, sebagai contoh referensi kultur budaya, dari segi orisinalitas, keunikan, bentuk, kebiasaan masyarakat, ikon kota dan wilayah lalu itu semua diubah menjadi sebuah asset digital, dengan sedikit perubahan agar tidak terjadi plagiarisasi. Dalam Analisa ini Penulis mencoba menjabarkan aset digital dan referensi dalam permainan online bernama Genshin Impact dengan pendekatan Semiotika Roland Barthes dimana adanya tanda, dan petanda berdasarkan asset dan referensi yang diimplementasikan. Hasil dari analisa ini adalah penjabaran asset visual secara makna secara konotatif, denotative, dan juga mitos.

Abstract

Intellectual Property is a digital asset that is used as initial capital for a creation, or in designing a work, both visual, music, song, and other elements that support creation. Inspiration for works can be taken from various aspects, for example cultural references, in terms of originality. In this analysis the author tries to describe digital assets and references in an online game called Genshin Impact with the Roland Barthes Semiotics approach where signs and markers based on assets and references are implemented. The result of this analysis is the translation of visual assets connotatively, denotatively, and mythically.

KATA PENGANTAR

Asalamu alaikum wr.wb

Puji Syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas segala limpahan karuna Nya sehingga kita diberi keberkahan dan rezeki nya, shalawat serta salam kita panjatkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju jalan yang benar.

Pada kesempatan yang berbahagia ini penulis masih diberi rezeki dan kesempatan untuk melakukan analisa yang berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes dalam game Genshin Impact” untuk menuntaskan kewajiban penulis sebagai mahasiswa STSRD VISI Indonesia. Tak lupa Penulis mengucapkan terima kasih sebanyak banyaknya kepada.

1. Allah SWT.
2. Orang tua yang telah memberikan doa dan dorongan semangat, juga andil dalam memberikan pesan moral, dan yang telah menafkahi dan merawat penulis hingga pada akhirnya penulis bisa membuat analisa ini.
3. Kerabat STSRD VISI yang telah memberi semangat dan dorongan kepada penulis
4. Para Dosen yang telah membimbing, dan dengan sabar mendidik penulis hingga pada akhirnya penulis bisa menjalankan kewajiban terakhir yaitu menulis skripsi ini
5. Bpk. Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds sebagai dosen Pembimbing
6. Bpk. R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi
7. Kerabat Kelas Pagi Yogyakarta yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga saya menjadi semangat dalam menulis skripsi
8. Kerabat Tutbek yang senantiasa memberikan dorongan semangat kepada penulis hingga skripsi ini ditulis
9. Bpk.Sukri Ghazali, yang telah membimbing penulis memberikan arahan-arahan dalam menulis skripsi
10. Para Penasihat (Eyang, Ibu, Mbak Nikita Ariestyanti, Dastin Prasetya Ajie, Firdha, Denny Indra Kurniawan, Afif, Rolin, Ibu Hindra, Rifqi Mansur Maya, Krisna) yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga analisa ini dapat berjalan lancar
11. Keluarga besar Magelang (pihak Bapak)
12. Keluarga besar Malang (Pihak Ibu)
13. Keluarga Besar Yogyakarta (Pihak Bapak dan Ibu)

Demikian yang bisa saya sampaikan semoga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, jika ada kata yang kurang berkenan, atau menyinggung saya sebagai penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Wabillahit Taufiq wal hidayah Wasalamu alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 22 Juli 2023

Penulis