

**TINJAUAN VISUAL SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
PADA DESAIN KARAKTER HU TAO
DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Desain



Oleh

NURAINI AJENG FITRIA

11181025

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG STRATA 1
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
2022**

JUDUL

TINJAUAN VISUAL SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
PADA DESAIN KARAKTER HU TAO
DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT



Disusun Oleh

NURAINI AJENG FITRIA

1118158

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
STRATA 1

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 10 Januari 2023


Sudjadi Tjipto R, M.Ds.

NIP/NIK. 197502132005011001

**TINJAUAN VISUAL SEMIOTIKA ROLAND BARTHES
PADA DESAIN KARAKTER HU TAO
DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT**

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan
Di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang strata I Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi
Pada Tanggal 17 Januari 2023 di STSRD VISI Yogyakarta

Dewan Penguji

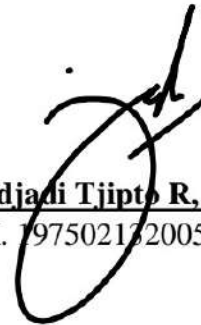
Ketua Penguji



Hadapiningrani K., M.Ds

NIK. 16083120

Penguji/Pembimbing



Sudjadi Tjipto R., M.Ds.

NIK. 197502172005011001

Mengetahui,

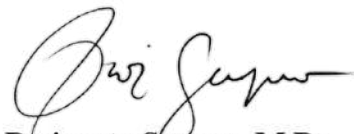
Ketua STSRD VISI



Wahyu Tri Widadjo, M.Sn.

NIK/NIP .98093052

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds.

NIK. 09123113

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau tulisan yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bogor, 1 Januari 2023

Nuraini Ajeng Fitria

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	4
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT.....	8
KATA PENGANTAR	9
BAB I.....	10
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Fokus penelitian (Batasan Masalah)	11
1.4 Tujuan Penelitian	11
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Asumsi Penelitian	11
1.7 Skema Penelitian.....	12
BAB II.....	13
LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	13
a. Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam <i>Game</i> Online Mobile Legends Bang Bang milik Rezza Agus Alfiani dan Tri Cahyo Kusumandyoko	13
b. Analisis Semiotika Roland Barthes Iklan TVC “Aku ingin pindah ke Meikarta” milik Az Zahra Rachma Kanadia Torihin.....	14
2.2 Landasan Teori.....	14
a. Pengertian <i>Game</i>	14
b. Pengertian Umum Semiotika	16
c. Desain Karakter	16
d. Genshin Impact	17
e. <i>Wangsheng Funeral Parlor</i>	18
BAB III	19
METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3 Metode Analisis Data.....	20
BAB IV	21
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Objek Penelitian.....	21

Tabel 1. Tampilan Fisik Hu Tao	23
Tabel 2. Busana Hu Tao.....	24
Tabel 3. Bordir Pada Pakaian Hu Tao.....	26
Tabel 4. Topi Hu Tao Dan Aksesorisnya.....	27
Tabel 5. Rambut Hu Tao.....	29
Tabel 6. Bentuk Bunga Plum Di Topi, Pupil, dan Kaus Kaki Hu Tao	30
Tabel 7. Senjata Dan Gestur Hu Tao	31
Tabel 8. Simbol kupu-kupu.....	32
Tabel 9. Bentuk Hantu	34
BAB V	36
KESIMPULAN.....	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN.....	40

ABSTRAK

Seiring berkembangnya zaman, industri *game* juga ikut berkembang pesat. Hal itu melahirkan banyak sekali *game-game* baru yang unik dan diminati banyak orang. Salah satu *game* tersebut adalah Genshin Impact. Pernah mendapatkan beberapa penghargaan sekaligus di tahun pertama rilisnya pada 28 September 2020, Genshin Impact memiliki pemain di seluruh dunia. Dalam *game* Genshin Impact, karakter adalah aspek paling penting untuk keberlangsungan cerita dan konten *game* itu sendiri. Selain itu, karakter juga dapat menunjang popularitas *game*. Hu Tao adalah salah satu karakter yang ada di dalam *game* Genshin Impact, desainnya yang unik memiliki makna tentang kematian di dalamnya. Dalam penelitian ini, karakter Hu Tao akan dikaji menggunakan metode analisis Semiotika Roland Barthes, tujuannya adalah untuk mengurai makna konotasi, denotasi, dan mitos dari desain karakter Hu Tao. Penelitian ini bermuara pada konklusi bahwa Hu Tao adalah representasi perempuan muda masa kini yang unik, tangguh, dan mampu untuk memimpin. Selain menemukan fakta bahwa desain karakter Hu Tao mengandung makna tentang kematian di dalamnya, penulis juga mendapatkan konklusi bahwa Hu Tao mengimplementasikan isu tentang kesetaraan gender dengan tersirat.

Kata Kunci : Semiotika, Roland Barthes, *Game Online*, Genshin Impact

ABSTRACT

Along with the development of the times, the game industry is also growing rapidly. This gave birth to a lot of new games that are unique and in demand by many people. One such game is Genshin Impact. Having received several awards at once in the first year of its release on September 28 2020, Genshin Impact has players all over the world. In the Genshin Impact game, character is the most important aspect for the continuity of the story and the content of the game itself. In addition, the character can also support the popularity of the game. Hu Tao is one of the characters in the Genshin Impact game, his unique design has a meaning about life and death in it. In this study, the character of Hu Tao will be studied using Roland Barthes' Semiotics analysis method, the aim is to unravel the connotation, denotation, and mythical meaning of the character design of Hu Tao. This research leads to the conclusion that Hu Tao is a representation of today's young women who are unique, tough, and able to lead. Apart from finding the fact that Hu Tao's character design contains a meaning about death in it, the writer also concludes that Hu Tao implements the issue of gender equality implicitly.

Keyword : Semiotics, Roland Barthes, Game Online, Genshin Impact

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan yaitu “Tinjauan Visual Semiotika Roland Barthes pada karakter Hu Tao dalam Genshin Impact” Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Kampus STSRD Visi. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Kepada Mama dan Papa yang sudah menyemangati selama penulisan skripsi ini.
2. Kenapa Om Anles dan Tante Vita, karena sudah membantu saya untuk berkuliah di STSRD Visi.
3. Kepada bapak Wahyu Tri Widadijo selaku ketua STSRD Visi.
4. Bapak Sudjadi Tjipto R selaku dosen pembimbing yang telah sangat sabar saat mengarahkan peneliti agar dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik.
5. Bapak Dwisanto Sayogo selaku dosen wali saya yang sudah membimbing selama saya berkuliah di STSRD Visi.
6. Seluruh dosen dan staff di kampus STSRD visi atas ilmu dan bimbingannya.
7. Angel, Bebay, Senna, Nurul, Iin dan Depi sebagai sahabat-sahabat saya yang tidak pernah bosan menyemangati dan menemani jatuh-bangun saya selama menulis penelitian ini.
8. Teman-teman lain baik *online* atau *offline* yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan saya di STSRD Visi.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penelitian lebih lanjut.

Bogor, 10 Januari 2023

Penulis