

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis sampai pada beberapa konklusi tentang desain karakter Hu Tao yang bisa mematahkan stigma negatif tentang perempuan dan kematian. Hu Tao adalah representasi perempuan muda masa kini yang unik, tangguh, dan mampu untuk memimpin.

Hu Tao adalah karakter dari *game* Genshin Impact. Hu Tao merupakan perwujudan gadis muda yang cantik, eksentrik, dan meskipun masih muda, dia memiliki jiwa kepemimpinan yang bagus. Dia sudah mengemban tanggung jawab besar sebagai pemimpin dari *Wangsheng Funeral Parlor*, sebuah rumah duka yang terkenal di Liyue dari usianya yang masih sangat muda yaitu 13 tahun. Hal ini dapat terlihat dari postur tubuh dan topi Futou yang dia kenakan, salah satu benda yang mempertegas kepemimpinannya. Hal ini mematahkan budaya patriarki yang sudah mendarah daging dalam masyarakat China, menempatkan laki-laki sebagai pemegang kekuasaan utama dan mendominasi dalam berbagai peran. Ide-ide patriarki ini menjadi permasalahan kesetaraan antara laki-laki dan perempuan. Dengan hadirnya karakter Hu Tao yang mampu memimpin sebuah rumah duka dengan sangat baik di usianya yang masih muda dan bahkan memiliki karyawan laki-laki di bawah kepemimpinannya mengindikasikan bahwa perempuan layak menjadi pemimpin, sama seperti laki-laki.

Ide-ide yang menguatkan kesetaraan gender dalam karakter Hu Tao adalah kemampuannya untuk bertarung dan melawan musuh. Indikasi maskulinitas yang membuat karakter Hu Tao terlihat kuat meski dia adalah seorang gadis muda. Kemampuannya untuk menggunakan tombak dengan sangat piawai memunculkan sisi maskulinitas ini. Dia memiliki kekuatan yang setara dengan karakter laki-laki lainnya dalam *game* Genshin Impact. Isu bahwa pekerjaan berat dan berbahaya hanya bisa dilakukan oleh laki-laki dan perempuan adalah makhluk lemah yang harus dilindungi

juga dipatahkan oleh Hu Tao karena dia berkecimpung dalam pekerjaan yang cukup berbahaya (berkaitan dengan roh jahat atau jiwa-jiwa orang yang sudah meninggal), dia dinilai bisa melawan dan melindungi dirinya sendiri dari musuh.

Sebagai seorang perempuan, Hu Tao masih memiliki sisi feminim. Sisi feminim ini terbukti mampu mengimbangi beberapa elemen maskulin dalam desain Hu Tao. Membentuk sebuah keharmonisan tanpa menghilangkan citra perempuan dalam desainnya.

5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk penelitian ini adalah masih banyak kekurangan, serta masih banyak pembahasan dalam *game* ini yang dapat dibahas lebih lanjut. Dalam Desain Komunikasi Visual, teori semiotika khususnya milik Roland Barthes patut diperhitungkan untuk lebih umum digunakan. Adapun harapan terhadap penelitian ini agar penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan analisis visual dengan menggunakan metode penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

Barthes, R. (1964). *Éléments de Sémiologie*. France.

Berens, EM (2016). *Myths and legends of Ancient Greece and Rome.*, books.google.com.

Hartanti, C. D. (2018). *Pranata Masyarakat China di China*. Jakarta Timur.

JURNAL:

Alfian, RA, & Kusumandyoko, TC (2020). *Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang. D C T K M " L w t p c n " U 3 " í*
jurnalmahasiswa.unesa.ac.id.

Fauzi, A (2016). *Pakaian Wanita Muslimah Dalam Perspektif Hukum Islam. Iqtishodia: Jurnal Ekonomi Syariah*, ejournal.alqolam.ac.id.

Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Hoed, H Benny. (2014). *Semiotika dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.

Maesaroh, I, & Prasetyaningtyas, W (2019). *Kualitas Topi dengan Teknik Kait (Crochet): Jurnal Teknologi Busana*. journal.unnes.ac.id.

Monica, L. C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*. Jakarta Barat: BINUS University.

Muchtar, D. (2005). *Pengertian Game Edukasi Diambil dari jurnal Perancangan Game Motorace Untuk Android Mobile*. Yogyakarta: AMIKOM

Nurbani, ES (2017). *Perkembangan Teknologi Senjata dan Prinsip Proporsionalitas. Jurnal IUS Kajian Hukum*.

Nurhayati, S (2017). *Kupu-Kupu Sebagai Simbol Sifat Alamiah Perempuan Dalam Karya Kriya Kulit.*, digilib.isi.ac.id.

Oktora, DD (2014). *Butterfly: Video Mapping Transformasi Kupu-Kupu sebagai Simbol Transformasi Diri*. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, journal.isi.ac.id.

Paramita, NPDP, Sudharsana, TIRC. (2018). *Transformasi Bunga Tunjung Dalam Busana Wanita Romantik Dramatik* : Jurnal Seni Rupa. jurnal.isi-dps.ac.id.

Pitaloka, AA. (2013). *Perilaku konsumsi game online pada pelajar (Studi Fenomenologi tentang perilaku konsumsi game online pada pelajar di kelurahan Gemolong, kabupaten Sragen*. SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, jurnal.fkip.uns.ac.id.

- PRATAMY, HW (2022). *ANALISIS SEMIOTIKA JIMAT DALAM TRADISI THUGUN MANDI DI DESA PELANGKO KECAMATAN KELAYANG KABUPATEN INDRAGIRI HULU PROVINSI RIAU.*, repository.uin-suska.ac.id.
- Ruyattman, M, Waluyanto, HD, & Zacky, A (2013). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. Jurnal DKV adiwarna*, publication.petra.ac.id.
- Samuel, L (2010). *Tinjauan Kritis terhadap Film-Film Horor Indonesia dari Perspektif Demonologi Kristen.*, 128.199.250.140.
- Suprida, E (2020). *BOSAN DENGAN RAMBUT HITAM: KAJIAN BUDAYA TENTANG TREN MEWARNAI RAMBUT DI KECAMATAN KOTA KUALA SIMPANG KABUPATEN ACEH.* *Aceh Anthropological Journal*, scholar.archive.org.
- Torihin, Az Zahra RK. (2018). *Analisis Semiotika Roland Barthes Iklan TVC "Aku Ingin Pindah Ke Meikarta"*. Yogyakarta: STSRD VISI Indonesia.
- Wulandari, AD (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*
- Yuliarma, Y (2016). *The Art of Embroidery Designs: Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman.*, repository.unp.ac.id.
- WEBSITE:**
- Friska, Yuni. (2019). *5 Filosofi Bunga Plum Blossom yang Mekar di Bulan Maret.*
<https://www.idntimes.com/life/inspiration/yuni-friska-1/5-filosofi-bunga-plum-blossom-c1c2> diakses pada 7 Desember 2022
- Setiawan, SRD. (2022). *9 Bunga Ini Melambangkan Kematian, Apa Saja?*
<https://www.kompas.com/homey/read/2022/04/14/074400576/9-bunga-ini-melambangkan-kematian-apa-saja-?page=all> diakses pada 7 Desember 2022

LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

 LEMBAR KONSULTASI
 BIMBINGAN SKRIPSI S1
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : NURAINI AJENG FITRIA NIM : 11181058
 SEMESTER : 9 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
 JUDUL SKRIPSI: TINJAUAN VISUAL SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA KARAKTER HU TAO DALAM
 GAME GENSHIN IMPACT
 PEMBIMBING : Sudjadi Tjipto R., M.Ds

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
3 Oktober 2022	---	Pengantar bimbingan dan pemberian tugas 1 : Membentuk Skema Penelitian/Perancangan	
14 Oktober 2022	Mengganti poin 'para pemain' pada tinjauan penelitian.	Menyederhanakan bentuk skema.	
18 Oktober 2022	---	Menyederhanakan bentuk skema, membentuk skema khusus analisis model Barthes.	
15 Desember 2022	Mengirim kembali perbaikan untuk menyederhanakan skema dan membentuk skema khusus analisis model Barthes.	--	
22 Desember 2022	Mencari lebih banyak jurnal ilmiah.	Melanjutkan mengetik bagian per-bab.	
5 Januari 2023	Mitos-mitos yang diangkat belum memadai.	Mengkaji lebih dalam perihal mitos.	
6 Januari 2023	Mengoreksi perihal stigma tentang patriarki dan perempuan.	Melanjutkan dengan isu-isu tersebut.	
8 Januari 2023	Memperbaiki beberapa poin mitos yang masih belum tepat tentang busana, bunga, gelang, dan interaksi.		

9 Januari 2023	Memperbaiki beberapa poin mitos yang masih belum tepat dan terlalu klenik.	Mencari yang lebih modern dan berkaitan dengan saat ini.	
10 Januari 2023	Memperbaiki beberapa poin mitos yang masih kurang tepat soal sekapata, rambut, dan lain-lain.	 SIAP MAJU SIDANG TUGAS AKHIR/SKRIPSI	

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Sudjadi Tjipto R., M.Ds)

