

**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:.....**

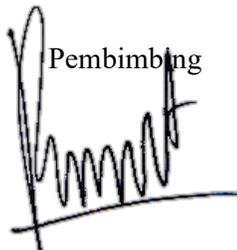
**ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES  
DALAM INTELECTUAL PROPERTY GAME GENSHIN IMPACT**

**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.**

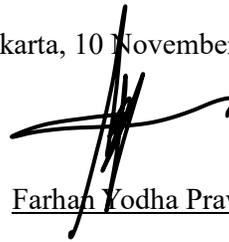
NIP/NIK:.....

**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

# 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 februari 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

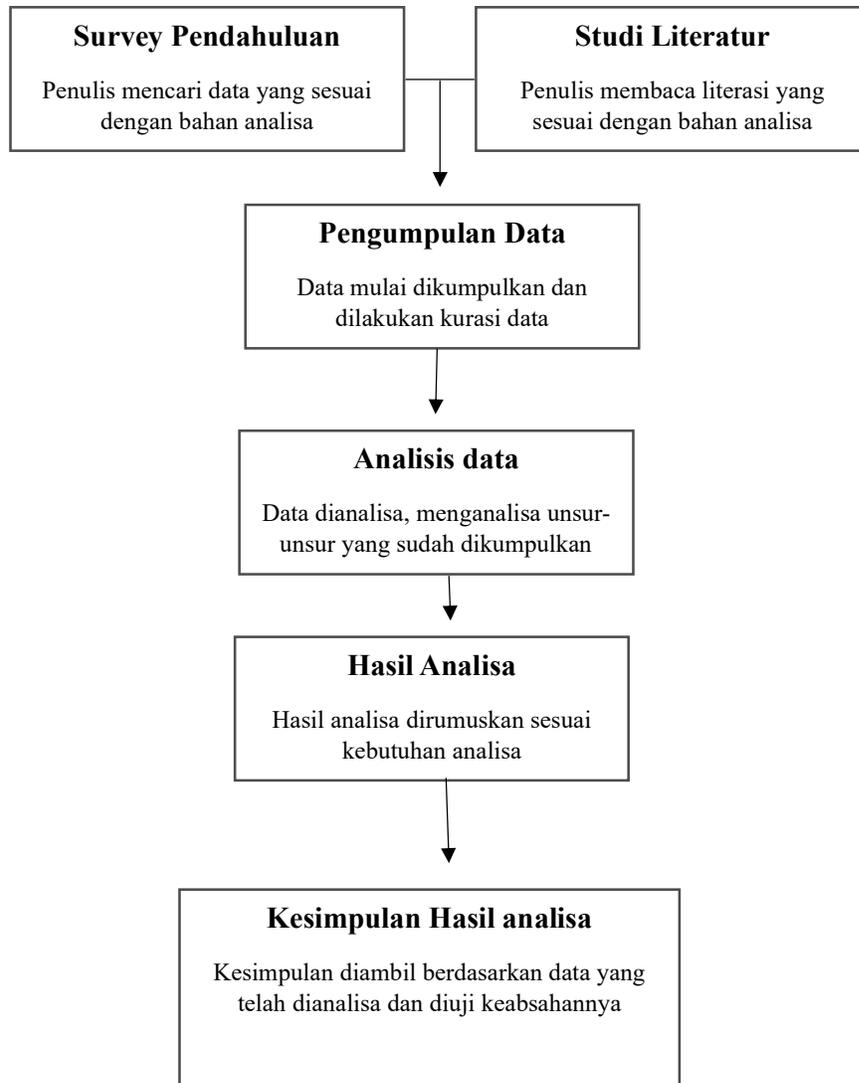
#### **c. Untuk STSRD Visi Indonesia**

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



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

##### a. Analisis Desain karakter Xiao pada Game Genshin Impact - Xenata Febriani Setyawati Prasetya , Meirina Lani, 2022

Analisa tersebut berdasarkan kesukaan penulisnya terhadap desain karakter Xiao pada game genshin impact, mulai dari kultural budaya, ornamen, atribut, mitos, sejarah. Berdasarkan teori desain. Penulis mejabarkan detail-detail yang ada berdasarkan kultur yang dipakai sebagai aset dalam mendesain karakter Xiao. Juga cerita mengenai *Character building* pada karakter Xiao.

Penulisnya mencoba menjelaskan secara rinci mengenai unsur -unsur yang dipakai dalam merancang karakter tersebut mulai dari unsur budaya, aset, kisah, mitos, legenda dari sumber nyata, penjelasan ornamen yang dipakai.



Gambar 2. Analisis Desain karakter xiao

Sumber : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>

##### b. Tinjauan Visual Semiotik Roland barthes pada karakter Scaramouche dalam game Genshin Impact - Bebay Hana Balqis, 2022

Analisa yang dilakukan penulisnya mengangkat semiotika Roland Barthes dan keterkaitannya pada desain karakter Scaramouche. Pada analisisnya penulis mencoba menjelaskan aset yang dipakai pada desain karakter, atribut, detil -detil referensi, atribut budaya, makna tanda, mitos dan sejarah, seperti arti dalam penggunaan namanya, alasan kenapa nama itu dipakai, asal mulanya dan bagaimana implementasi nya terhadap game.

Penulisnya mencoba merinci unsur-unsur yang terdapat dalam perancangan aset dalam game, penulis berusaha menjelaskan aset apa saja yang terdapat pada karakternya, dan mencoba menggunakan teori Roland Barthes pada makna tanda yang terdapat pada perancangan karakternya.



Gambar 3. Tinjauan Semiotika Roland Barthes pada analisa desain Scaramouche  
 Sumber : <https://www.instagram.com/p/CgQXBk2pRex/>

**c. Analisa Semiotika Roland Barthes Iklan TVC “Aku Ingin Pindah ke Meikarta” - Azzahra Rachma Kanadia Tohirin, 2018**

Analisisnya membahas TVC “Aku ingin pindah ke Meikarta” serta hubungannya dengan semiotika Roland Barthes, dari segi pewarnaan, makna tanda, pengambilan shot-shot angle kamera. Dan Semiotika yang kuat dipakai mulai dari konotasi, denotasi, dan Mitos yang menyangkut isi video TVC tersebut.

Analisa yang dilakukan penulisnya dalam penelitiannya bukan hanya berdasarkan semiotika dari segi video, tapi juga dari teknis pengambilan gambar, tata warna, tata video, psikologi warna yang dikaitkan oleh semiotika Roland Barthes.



**Gambar 2. Analisa Semiotika roland Barthes mengenai TVC “Aku ingin ke Meikarta”**

Gambar 4.

Sumber : (<http://www.aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/20>)

Intelektual properti sangat penting bagi para mengembang game dikarenakan adanya suatu ide gagasan. Namun perlu diketahui, penggunaan referensi dari bentuk asli memerlukan suatu izin agar tidak terkesan melakukan tindak plagiarism terhadap referensi yang diambil. Pada era sekarang, pengembang game terkadang kurang *aware* terhadap projek mereka, seperti tidak mendaftarkan ide dan gagasannya kepada pihak hak cipta sehingga dengan mudahnya diplagiarisasi oleh pihak lain tanpa sepengetahuan pengembang.

Vernakular merupakan bentuk dari gaya hidup masyarakat lokal (*local wisdom*) dimana bentuk dari arsitektur ini berdasarkan tatanan budaya, makna dan norma masyarakat, dan iklim daerah tempat tinggal dari suatu komoditas masyarakat. Vernakular dapat dipakai dalam berbagai macam keperluan, misal arsitektural, dll. Menurut Oliver dalam Cut Nursaniah et.al (2016) dalam desain vernakular terdapat saling pengaruh antara unsur alam dan budaya masyarakatnya.

## **2.2. Landasan Teori**

### **a. Teori Estetika Thomas Aquinas**

**Menurut Thomas Aquinas dalam Tri Wahyudi (2019)**, estetika adalah sesuatu yang menyenangkan jika dilihat (*pulchra enim dicuntur quae visum placent*) mengartikan bahwa sesuatu (objek) dikatakan indah ketika dilihat.

## **b. Teori Semiotika Roland Barthes**

Semiotika adalah ilmu yang dipakai untuk memaknai suatu tanda, yang mana bahasa juga sebagai tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Menurut Roland Barthes dalam Riwu (2018) semiotika dibagi menjadi tiga yaitu Konotasi, denotasi, dan mitos. Gagasan pada pemikiran Barthes dikenal dengan *The order of signification* (Tatanan tanda). Dan disederhanakan menjadi dua yaitu konotasi dan denotasi. Denotasi adalah apa yang digambarkan sementara konotasi adalah cara menggambarannya. Konotasi digambarkan barthes sebagai operasi ideologi, yang disebutnya sebagai *myth* (mitos)

Mitos menurut Roland Barthes dalam Nurul Akmalia (2017) adalah sebuah petanda makna dan nilai social (yang sebenarnya arbiter dan konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap ilmiah.

### **2.2.1. Desain**

JB Reswick dalam Bindis Naira (2008) merupakan kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan.

### **2.2.2. Desain Karakter**

Bryan Tillman dalam Fiky, M (2011) dalam bukunya *Creative character design* Cerita merupakan awal dari sebuah perncangan karakter yang baik, dimana aspek cerita bukan bagian yang utama namun cerita dapat membantu kita mencari dan membangun karakter melalui sifat dan cerita nya. Sehingga kita medapatkan gambaran dalam mendesain karakter.

### **2.2.3. Pengertian Video game**

Arif Wibisono (2017), game merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Greg Costikyan dalam Medisha

Araz (2013), game adalah “sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain / player, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan”. Menurut Young dalam Suplig (2006) Game online adalah situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan menggunakan jaringan komunikasi online.

#### **2.2.4. Hoyoverse**

*Mihoyo Limited.ltd* menjadi nama awal perusahaan pengembang game asal China. Berdomisili di Shanghai, pada februari 2022 sempat berganti nama menjadi *Cognosphere Pte* dan memindah kantor pusat nya di Jurong, Singapura. Setelah itu mihoyo mulai membuka kantor perusahaan mereka secara global di Montreal, Los Angeles, Tokyo, dan Seoul.

Genshin impact mulai direncanakan pada 2017. Pada saat itu tim developer dengan nama “*Honkai 4*” salah satu tim merencanakan sebuah proyek baru pada produk mereka. Setelah tujuh bulan riset, mereka melihat permainan besutan *Nintendo* yang berjudul *The legend of Zelda: Breath of the Wild*, tim mendapatkan inspirasi dari game yang menggunakan fitur *World Exploration*” pada proyek baru mereka, untuk meningkatkan pengalaman pemain.

Hoyoverse merilis web mandiri untuk genshin impact dengan tujuan, mengenalkan game mereka kepada khalayak umum. Dengan mengenalkan dua region pertama yaitu *Mondstadt* dan *Liyue Harbour* sebagai prolog rilis game mereka. Memperkenalkan beberapa karakter yang bisa dimainkan, komik, dan cerita synopsis awal.

Genshin memulai *beta test* pada 2019 dengan fokus mekanisme awal proyek mereka pada region pertama yaitu *Mondstadt*. Pada 2020, proses promosi dilakukan, namun adanya COVID-19 mengalami penundaan. Dan proses promosi dihentikan dikarenakan karyawan tidak diperbolehkan menggunakan fasilitas

kantor. *Beta test* kedua dilaksanakan maret dengan menambah region *liyue*, beta test ketiga dilaksanakan Juli dan game dirilis pada tanggal 28 September 2020.

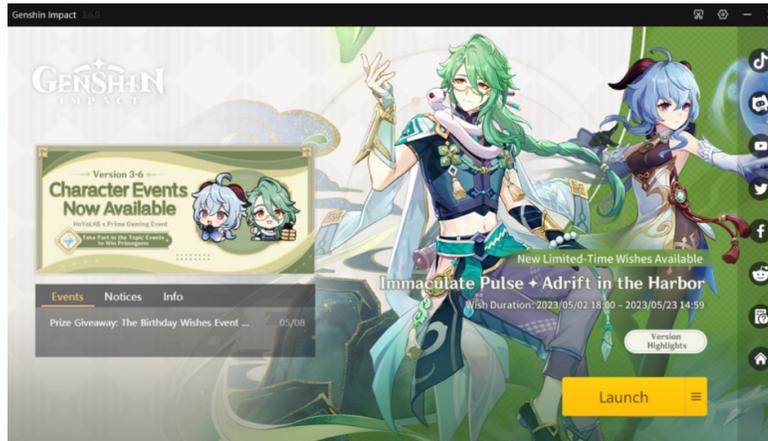
Awal dipublikasikan pada perayaan industry video game *Electronic Entertainment Expo (E3)* pada juni 2019. Lalu dirilis pada tanggal 28 September 2020, mereka menyajikan 4 opsi sulih bahasa (*Dubbing*) pada game nya yaitu China, Korea, Inggris, Jepang. Serta 13 bahasa untuk takarir (*Subtitle*) diantaranya Inggris, Indonesia, China (Simplifikasi), Filipina, Jerman, Vietnam, Portugis, Rusia, Spanyol, Perancis, Jepang, China Tradisional.

Permainan ini dapat dimainkan secara *Online* oleh 4 pemain lain dan genshin menggunakan reaksi element dalam memainkannya. Terdapat 7 element utama pada game ini yaitu electro(listrik), cryo(es), pyro(api), geo (tanah) ,anemo (angin), hydro (air), dendro (tanaman). Yang setiap reaksinya punya keunikan tersendiri.

Dalam game genshin impact pemain dapat mendapatkan karakter dengan menggunakan fitur undian yang disebut dengan *wish*, *wish* didapatkan menggunakan *primogem* (*currency* dalam game) yang bisa didapatkan dari menjalankan misi dan membelinya dengan uang asli menggunakan kartu kredit. Tidak hanya karakter, senjatanya juga dapat di *wish* yang terdapat dalam game



Gambar 5. Tampilan web genshin impact  
Sumber : <https://genshin.hoyoverse.com/id/>



Gambar 6. Tampilan client launcher Genshin Impact  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Di dalam *Genshin Impact* kita diharuskan untuk melawan para monster yang menghadang untuk mengumpulkan bahan-bahan untuk peningkatan karakter kita, dengan tujuan memudahkan kita dalam mengikuti alur cerita, karena musuh yang kita hadapi akan semakin kuat. Di permainan ini kita diceritakan sebagai pengembara yang bertugas menyelamatkan adik kita dari cengkraman “Dewa tanpa nama” kemampuan kita pun disegel dengan kekuatan misterius sehingga kita harus mengumpulkan kekuatan tujuh elemen dan mengembara ke tujuh bangsa demi mendapatkan kekuatan juga mencari “kebenaran” dan menyelesaikan permasalahan dari tujuh bangsa tersebut.

Dalam penelitian ini penulis akan membahas intellectual property yang dipakai sebagai subkultur budaya yang dipakai dalam game ini

### 2.2.5. Analisis Target Audiens

Menurut **Erick Berkowitz dalam Dini N Rizeki (2021)** dalam bukunya *Morrison* pembagian pasar menjadi beberapa kelompok yang jelas, memberikan kebutuhan serta memberikan respons yang sama dalam suatu aktifitas.

#### - **Demografis**

Secara demografis *Genshin Impact* memiliki target untuk laki laki dan perempuan, usia remaja hingga dewasa awal (13thn-35 thn). Memiliki pekerjaan dengan penghasilan menengah keatas, status social menengah keatas.

#### - **Psikografis**

Secara Psikografis pemain game ini memiliki ketertarikan pada dunia kultur pop (*Pop Culture*) dan gaya hidup menengah serta gaya hidup kelas menengah.

#### - **Geografis**

Secara Geografis, game *Genshin Impact* memiliki target audiens yang bertempat tinggal di daerah perkotaan dan pinggiran kota (komplek perumahan, cluster,dll).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Penelitian Kualitatif**

Metode yang akan dipakai pada penulisan ini bersifat kualitatif, yaitu berdasarkan pengumpulan data sesuai sumber yang telah didapatkan dengan mengamati fenomena yang terjadi dengan memngumpulkan data sedalam-dalamnya. Metode penelitian kualitatif lebih bersifat verbal (lisan/kata) tanpa adanya data angka yang tercantum dalam analisa.

Menurut Lofland dalam Dwi Lestari Yuniawati (2013) Metode Penelitian Kualitatif merupakan kata dan Tindakan. Selebihnya berupa dokumen dan lain-lain yang telah diajukan. Berkaitan dengan itu beberapa berkas berupa foto, data-data tertulis dan data statistic.

Sumber data merupakan data bersifat obyektif, menggunakan data, jurnal dan buku dalam mencari informasi secara dalam dan rinci, dan juga bersifat statis tanpa ada perubahan pengurangan dan penambahan data.

Dalam penelitian ini data didapat melalui jurnal secara daring mengenai pentingnya mengenalkan *Intellectual Property* pada game *Genshin Impact*. Berisikan pengenalan asset visual, referensi kuat, mulai dari desain karakter, tata alam, karakter minor (*Non Playable*).

#### **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian berpusat pada pembahasan *Intellectual Property* yang dipakai pada game *Genshin Impact*. Dimana penggunaan semiotika pada unsur kebudayaan dari bangunan, pakaian, makanan, serta aspek lain yang dipakai (kemasyarakatan, kepercayaan, subkultur antar budaya). Menjadikannya sebagai asset dengan sedikit merubah isi, bentuk, makna dari bentuk aslinya.

### **3.2. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto (2002) adalah cara yang dipakai untuk meneliti untuk mengumpulkan data, dimana cara tersebut menunjukkan suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan pada suatu bentuk nyata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya.

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi berdasarkan data yang telah dikurasi sesuai tema bahasan yang dilakukan. Mengurasi beberapa jurnal dengan tema bahasan dan sub bahasan dalam penulisan dilakukan agar data tetap terjaga dan tidak keluar dari inti bahasan yang sedang di analisa.

#### **- Metode Observasi**

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data dimana pengamatan, penulisan dan pengumpulan dilakukan secara sistematis dan membutuhkan ketelitian yang cukup. Sehingga data yang diobservasi tidak mengalami kekeliruan.

#### **- Uji keabsahan data**

Dalam hal ini penulis mencoba menguji kredibilitas data yang telah dikurasi dan dikumpulkan, pengecekan data dilakukan agar data yang dikumpulkan bersifat relevan dengan topik yang sedang dianalisa. Penulis melakukan beberapa pengecekan dengan cara :

Penulis melakukan ketekunan dalam penelitian dengan tujuan agar data yang diberikan tidak berlebihan, keluar batas topik pembahasan. Sebagai bentuk dari pengumpulan data penulis membaca beberapa jurnal, skripsi, *paper* yang berkaitan dengan topik bahasan agar memperkaya referensi dan mempermudah dilakukannya analisa.

### **3.3. Metode Analisis Data**

Miles, Huberman (1992) Analisis data dapat dilakukan dengan tiga langkah, yang dilakukan secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan memberikan kesimpulan pada hasil penelitian data terkait

#### **- Reduksi Data**

Reduksi data merupakan bagian dari analisa. Reduksi data dibentuk dengan cara mengukuhkan, menggolongkan, dan memisahkan yang tidak diperlukan sehingga data dapat terkumpul dengan rapi, tidak berlebihan, dan sesuai dengan apa yang sedang dianalisa. Hingga kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasikan.

#### **- Penyajian Data**

Batasan suatu penyajian informasi yang telah dikumpulkan sehingga penarikan kesimpulan dapat dikumpulkan dan pengambilan Tindakan. Yakin dengan penyajian yang tepat akan menjadikan suatu analisa yang cukup bisa divalidasi, termasuk matrik, grafik, dan bagan. Semua dirancang agar informasi dapat tergabung dengan lebih baik dan dalam bentuk yang padu dan dapat dimengerti.

#### **- Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan suatu kegiatan dari konfigurasi yang sudah konkret, kesimpulan yang telah diverifikasi bersamaan dengan jalannya penelitian. Verifikasi yang cukup singkat yang terpikirkan saat penulis melakukan penulisan pada tinjauan ulang pada penelitian atau menjadikannya seksama dengan melakukan tinjauan ulang. Serta tukar pikiran dengan kerabat agar mendapatkan kesepakatan yang intersubjektif atau usaha luas untuk mencapai salinan data yang lain. Secara singkat data yang muncul harus diuji ketepatannya, kebenaran, dan kecocokan, yang merupakan validitas. Kesimpulan akhir tidak berujung pada data saja, harus diuji validitas secara mendalam agar dapat dipertanggungjawabkan secara penuh

## **BAB IV**

### **HASIL PEMBAHASAN**

#### **4.1. Genshin Impact**

Genshin Impact merupakan game ARPG berkonsep *Open World* yang mengharuskan kita mengikuti jalan cerita yang sudah disuguhkan. Di game ini kita bisa mengitari seisi wilayahnya, dan melawan musuh untuk mendapatkan bahan untuk peningkatan karakter yang kita mainkan. Dalam game ini terdapat sistem reaksi elemen untuk memberi efek *Damage* kepada musuh.

*Beta test* diadakan pada 2019 dengan fokus mekanisme awal proyek mereka pada region pertama yaitu *Mondstadt*. Pada 2020, proses promosi dilakukan, namun adanya COVID-19 mengalami penundaan. Dan proses promosi dihentikan dikarenakan karyawan tidak diperbolehkan menggunakan fasilitas kantor. *Beta test* kedua dilaksanakan maret dengan menambah region *liyue*, beta test ketiga dilaksanakan Juli dan game dirilis pada tanggal 28 September 2020.

#### **4.2. Objek Penelitian - Aset Intellectual Property Genshin Impact**

Adapun ragam instrumen aset *intellectual property* yang terdapat di dalam *game* Genshin Impact meliputi :

- Tampilan *intro* game
- Bentuk Peta
- Desain Karakter
- Desain Bangunan dan Suasana

### a. Tampilan Utama

Pada awal masuk game kita akan masuk pada tampilan awal pada game genshin impact, atau biasa disebut sebagai *Homescreen, Lobby*



Gambar 7. Lobby/ Homescreen pada game Genshin Impact  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

**Denotasi** : Adanya gerbang pada altar di atas langit cerah berwarna biru dengan awan putih, beserta bangunan dan pilar-pilar yang menjulang tinggi.

**Konotasi** : Altar langit beserta pilar-pilarnya memberikan kesan tinggi, luas, spiritual, langit cerah dengan warna biru disertai awan putih layaknya suasana surga yang indah penuh ketenangan hingga adanya kesan kerajaan di atas langit. Penggunaan warna putih dengan emas memberikan kesan kesucian, kejujuran, dan keagungan. Selanjutnya gerbang menandakan adanya suatu kegiatan yang dimana menjadi sebuah awal dari sebuah perjalanan ataupun permulaan, digunakan sebagai simbol untuk karakter dalam mengawali sesuatu hal yang baru atau aktivitas baru. Menurut S. Yuliu dalam Muh Hasan (2018). Pintu adalah jalan untuk keluar masuk ruangan, dalam hal ini gerbang diartikan sebagai awal dari suatu kegiatan, untuk memasuki ruangan dan keluar dari suatu ruangan sesuai kegiatan berlangsung.

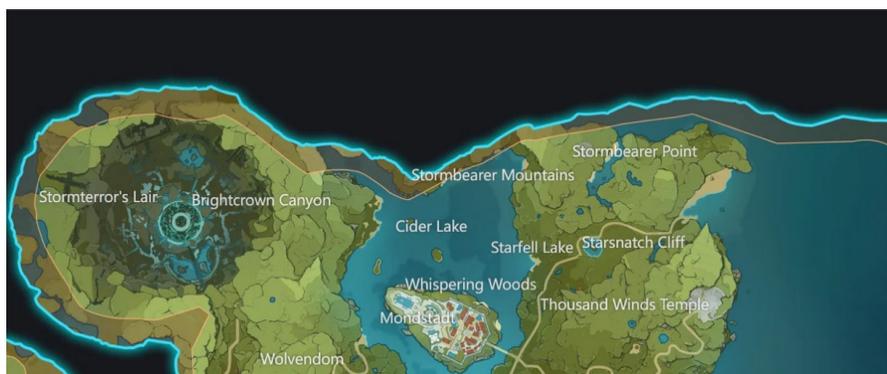
**Mitos** : Gerbang biasanya melambangkan mengawali hari yang baru, hari yang cerah dapat diartikan sebagai mengawali sesuatu yang baru

**Deskripsi** : Altar biasa dipakai dalam upacara suci, penyambutan orang penting, diagungkan, seperti dewa (Konsep ketuhanan), pimpinan suatu bangsa, penggunaan warna putih memperkuat kesan bawa altar disini merujuk pada pemain yang diharap dapat mengubah dan menyelesaikan masalah (mengubah jalan cerita) pada game ini kearah lebih baik. Altar memiliki empat pemaknaan diantaranya sebagai tindakan cinta Allah, sebagai pemberian diri Allah kepada manusia, Altar sebagai symbol korban penebusan Yesus Kristus, Altar sebagai symbol kesatuan jiwa Allah juga manusia (Alfonso dalam Fransiskus Lado et.al, 2022)

#### **b. Bangsa - Mondstadt**

Berawal dari kota pertama singgah yaitu Mondstadt yang mengambil referensi dari abad pertengahan. Bisa dilihat dari desain kota penduduk yang memiliki *Bavarian Style*, gaya Bavaria sudah ada pada pertengahan abad Bavaria merupakan negara di Eropa yang didirikan secara administrative seperti kadipaten sebelum berubah menjadi kerajaan pada tahun 1808.

#### **Bentuk Peta**



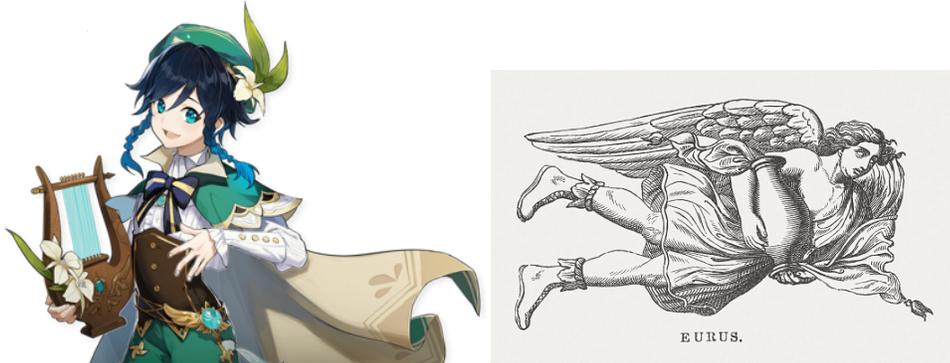


Gambar 12. (atas) dan (bawah) Peta Kota Mondstadt  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Denotasi** : Kota yang dikelilingi danau besar lalu ada daerah perbukitan hijau yang asri, terdapat pegunungan salju.
- Konotasi** : Menggambarkan kota yang damai, sejahtera serta masyarakatnya tanpa huru-hara, danau memberi kesan segar, pikiran segar tanpa masalah.
- Mitos** : Kota di tengah danau dapat diartikan sebagai kota yang memiliki tingkat sumber daya yang bagus, bangsa yang asri, hawa sejuk memberikan kegembiraan dan keceriaan tanpa adanya masalah.
- Deskripsi** : Mondstadt merupakan region pertama pada saat perilisan, menjadi prolog dalam Genshin impact. Kontur lokasi yang tidak terlalu sulit bagi para pemain, karena kontur geografi mondstadt menjadi lebih landai dibanding region lainnya yang dirilis setelahnya.
- Kesimpulan** : Bangunan dan kontur wilayah mondstadt dibuat sesimpel mungkin dan selandai mungkin, mengikuti alur level pemain di awal, pemain

dimudahkan dalam bermain disini, dikarenakan masih tahap prolog dalam game

## 1. Desain Karakter



Gambar 13. Dewa angin dalam kepercayaan rakyat Mondstadt (kiri) Eurus

(Sumber: <https://bit.ly/3q3gZYj>)

- Denotasi** : Pria muda dengan pakaian skotlandia memegang alat music harpa, dengan jubah, dan baret berwarna *Turquoise* dengan hiasan bunga di sisi kanan, dengan pita berwarna kombinasi *navy blue* dan strip kuning
- Konotasi** : Angin bersifat tenang, bebas, supel dan fleksibel. Di *game* ini dewa anemo bersifat ramah pada siapapun, supel, dan pandai bergaul pada siapa saja yang ditemuinya. Dalam Psikologi warna, *turquoise* memiliki arti ketenangan, kesabaran, emosi yang stabil
- Mitos** : Tampilan anak muda yang memiliki sifat ceria biasanya, mendapat pengaruh dari lingkungannya, keluarganya, pola asuhnya, dan lingkungan masyarakatnya.
- Deskripsi** : Karakter Anemo archon (Venti) didesain dengan kostum penyair skotlandia, ini terlihat dari atribut yang digunakan, seperti baret, jubah, dan memegang harpa untuk menyampaikan syair-syair juga untuk memanggil naga. Anemo sendiri diambil dari latin Yunani yaitu dewa angin utara. Ia dinamai Venti dalam bentuk manusia

karena dalam kepercayaan Romawi Anemoi (dewa angin Yunani) dikenal sebagai Venti. Dikutip dalam buku *Encyclopedia of Greek and Roman Mythology* Garapan L.Roman et.al (2010) Venti (Anemoi) dalam mitologi Roma dikenal sebagai dewa badai Angin juga kerap kaitannya dengan Eurus.

**Kesimpulan :** penggunaan nama Venti dan Anemo pada kepercayaan Yunani memiliki keterkaitan, bahwa Anemoi dan Venti memiliki entitas dewa yang sama.

## 2. Desain Bangunan dan Suasana



Gambar 11. (kiri) Kota Bern di Switzerland dan (kanan) Kota Mondstadt  
Sumber : Dokumentasi pribadi. *German heritage history*

**Denotasi** : Kota yang terletak ditengah danau, katedral di sebagai alun -alun kota dengan patung dewa angin bersayap yang menengadahkan tangannya, sayap dipunggungnya, deretan rumah dan kincir angin dengan tingkatan ketinggian mengikuti kontur tanah.

**Konotasi** : Kota yang dikelilingi perbukitan, hawa sejuk, dan nyaman, memberikan kesan kebebasan tanpa syarat dan kedamaian yang menyelimutinya, gunung es di sekitarnya memberikan kesan anomaly bahwa kenapa di daerah tropis terdapat gunung es.

**Mitos** : Kota tengah danau biasanya memiliki sumber daya yang memadai terutama air sebagai sumber perairan, dan area perbukitan yang memberikan kesan yang tidak terlalu tinggi biasanya memudahkan orang untuk melakukan kegiatan pertanian karena dekat area danau untuk menambah komoditas kota yang dipakai untuk ekspor impor.

**Deskripsi** : Kota mondstadt merupakan kota yang didesain bagi pemula, jika dibandingkan dengan region lain yang lebih konstan secara kontur wilayah yang lebih landai, musuh yang tidak terlalu sulit jika dilawan. Didesain senyaman mungkin dan dengan suasana yang lebih santai dan segar dibanding beberapa region lain yang lebih terlihat lebih menantang.

Beberapa desa di Eropa seperti negara Swiss contohnya, dengan desain lingkungan yang lebih nyaman, kontur wilayah yang landai, dan bukit-bukit hijau, juga pemukiman yang berjarak satu sama lain.

**Kesimpulan** : Desain kota Mondstadt dan wilayahnya didesain “semudah” mungkin bagi para pemainnya

### c. Bangsa - Liyue

Kota Selanjutnya adalah Liyue yang memiliki referensi kultur China sebagai penggambaran regionnya. Dipimpin oleh Archon Geo yang berelemen tanah. Dalam *videogame* ini geo lebih diarahkan dalam esensi giok (*jade stone*).

#### 1. Bentuk Peta



Gambar 14. (kiri) dan (kanan) Tampilan Peta Region Liyue

Sumber : Dokumentasi Pribadi

**Denotasi** : Peta dengan geografi pegunungan tinggi, bukit, dan tanah landai, terdapat daerah bersalju di barat wilayah itu

**Konotasi** : Memberikan kesan damai, pemisahan antara pegunungan memberikan kesan teduh, sunyi, spiritual tinggi.

**Mitos** : Daerah pegunungan dan tebing biasanya tempat para pertapa, dan memiliki tingkat ketenangan tinggi, tidak semua orang terkadang bisa tinggal di tempat seperti ini karena memiliki kesan sunyi, senyap dan sedikit angker.

**Deskripsi** : Liyue Harbour mengambil penggambaran sebagai pelabuhan yang digunakan sebagai jalur sutra perdagangan antar bangsa di Teyvat (nama benua di Genshin Impact) Jalur pelayaran dan perdagangan Liyue diambil dari Jalur sutra yang berasal dari Tiongkok jaman dulu, dimana jalur sutra berasal dari Asia Timur untuk perdagangan timur ke barat dengan dihubungkan oleh pedagang, pengelana,

biarawan/ biarawati, kesatria dengan menggunakan *Caravan* dan kapal laut. Jalur sutra dibagi menjadi dua menjadi jalur utara dan selatan, meluas dari Cina utara dan Laut Cina selatan. Menurut Von Richtofen (1877), jalur sutra membentang dari Tiongkok sampai Roma hingga 6.000 km. Jalur sutra tidak memiliki jalur utama, jalur besar. Jalur sutra yang bercabang dan pada saat itu hanya menggunakan caravan.

**Kesimpulan** : Pelabuhan Liyue didesain sebagai bangsa maritim dan perdagangan. Ini sejalan dengan ideologi yang dipegang Archon (dewa) yang memimpin mereka yaitu dewa kontrak. Kontrak disini bisa mengacu dalam hal apapun termasuk perdagangan antarbangsa. Negara Maritim merupakan sistem negara yang dimana letak politik, ekonomi, social kebudayaan ,pertahanan ,hukum, mengacu kepada teritorial kelautan (Dimiyanti Hartono dalam Lillyana Mulya, 2013)

## 2. Desain Karakter



Gambar 16. Zhongli merupakan manifestasi dewa dalam Genshin Impact  
(Sumber : <https://bit.ly/3DnxuRV>)

**Denotasi** : Karakter pria berpostur tegap menggunakan *Blazer* berwarna perpaduan hitam dan coklat dengan ornamen naga emas, serta batu batu besar yang mengitarinya. Meteor besar dibelakangnya, dan

bentuk awan yang mengelilingi dengan aksen berwarna kuning keemasan

**Konotasi** : Memiliki kesan keras, kuat, tegas, postur tegap memberikan kesan kokoh, pemberani, Pria Tangguh, diikuti dengan elemen batu memnguatkan kesan tegas dan pendirian yang kuat sehingga tidak mudah dipengaruhi orang

**Mitos** : Pria berperawakan seperti ini biasanya merupakan pria berwibawa, kaya, bermartabat dan memiliki andil dalam beberapa keperluan dan kondisi. Naga dalam budaya Asia menggambarkan kebaikan, rezeki, dan dapat mengatur cuaca, terkadang dapat dipakai dalam upacara pemanggilan hujan, hujan juga dipercaya sebagai lambang rezeki bagi orang Asia

**Deskripsi** : Zhongli menjadi daya tarik pada saat karakternya dirilis saat itu, dewa pemimpin Liyue ini memancing banyak player terutama kaum perempuan. Memiliki gelar dewa kekayaan, dan dewa tungku memiliki kemampuan membuat perisai bagi team nya agar tidak mudah diserang musuh.

**Kesimpulan** : Archon Geo dalam kepercayaan Liyue digambarkan dalam bentuk naga berwarna coklat dengan ornament giok berwarna emas bernama *Rex Lapis*, *Morax*, *Exuvia* dan menggunakan wujud manusia bernama Zhongli yang juga berpredikat sebagai dewa Tungku, di kepercayaan warga Liyue. Zhong Li juga disebut sebagai dewa kekayaan (Dewa Mora) Mora merupakan kurs mata uang dalam Genshin Impact. Dalam mitologi Tiongkok naga digambarkan sebagai makhluk magis, memiliki sifat baik dan berilmu. Naga dalam budaya Asia Timur memiliki kemampuan dalam merubah wujud, termasuk dalam wujud manusia (Diah Meutia Harum, 2019).

### 3. Desain Bangunan dan Suasana



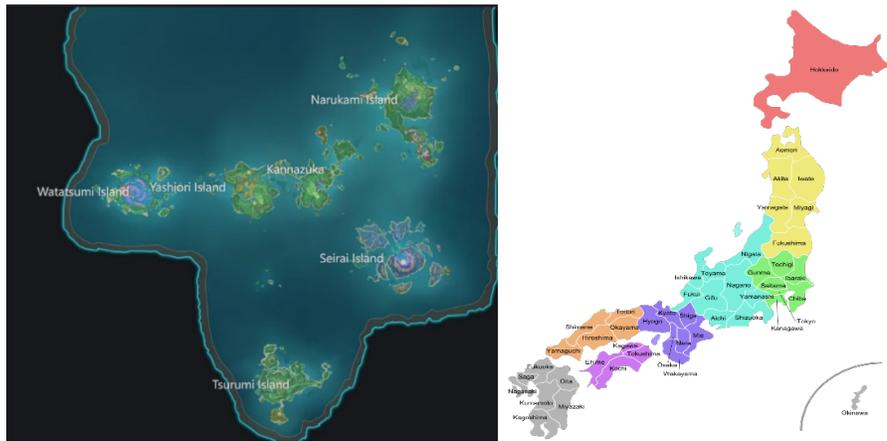
Gambar 17-20 Tampilan Kota Liyue  
(Sumber : <https://bit.ly/3Q1ATh0>)

- Denotasi** : kota Pelabuhan maritim yang menjorok ke laut lepas, sebuah desa dengan sengkedan dengan pegunungan dan muara sungai. Lahan luas disertai pegunungan yang menjorok ke laut, sebuah rumah yang menyatu dengan pohon tingkat yang berlokasi di pinggir laut
- Konotasi** : Kota Pelabuhan yang aktif dengan kegiatan dagang memberikan kesan kota produktif, dan aktif dalam skala bisnis, langit cerah, dan tone warna segar memberikan kesan positif pada etos kerja.
- Mitos** : Pelabuhan sering dikaitkan dengan produktif dan ekspor impor bahan sandang papan biasanya menjadi factor utama perdagangan, seperti jalur sutra pada perdagangan laut cina selatan.
- Deskripsi** : Liyue digambarkan sebagai Pelabuhan maritim yang padat akan aktifitas perdagangan dan kebudayaan, banyak perayaan yang menjadi referensi yang dipakai dalam game ini terutama pada jalur sutra perdagangan komoditas, dan perdagangan apapun pada jalur sutra, perayaan seperti *Lantern Rite* (Cap-go-meh jika di Indonesia)
- Kesimpulan** : Liyue didesain untuk mem-branding Tiongkok secara terang-terangan sebagai *mainland* pada perusahaan game ini, tak heran banyak perayaan, kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai budaya mereka.

#### d. Bangsa - Inazuma

Inazuma menjadi negara ketiga yang harus dilalui pemain, berbentuk kepulauan dan terpisah dari daratan. Memiliki unsur elemen Electro dan dipimpin oleh keshogunan. Inazuma yang masih memiliki system feodalisme jepang pada era abad 12. Dimana kekuasaan dipegang oleh shogun yang mengabdikan pada keabadian. Feodalisme merupakan sistem pendelegasian sosiopolitik, yang diprakarsai oleh para bangsawan, agar dapat bekerja sama dengan mereka. (Kurniawan Andre, 2021)

##### 1. Bentuk Peta



Gambar 20-21. Peta Inazuma (kiri), Peta jepang (kanan)

(Sumber. Dokumentasi pribadi)

**Denotasi** : Bentuk kepulauan terpisah, antara satu dan yang lainnya, terdapat pulau -pulau kecil dan satu pulau berwarna nila dengan beberapa pulau kecil yang mengitarinya

**Konotasi** : Memberikan kesan isolasi antar pulau, terkesan individualis tanpa gangguan dan intervensi antarpulau.

**Mitos** : Pulau pulau yang terpisah biasanya memiliki cerita masing-masing, antar wilayahnya memiliki kisah, masalah dan tujuan yang berbeda-beda

**Deskripsi** : Desain peta Inazuma mengambil bentuk asli dari Jepang itu sendiri yang kepulauannya membentuk seperti kuda laut, perubahan yang dilakukan hanyalah memisahkan beberapa pulau agar tidak terlihat mirip dengan keadaan Jepang pada aslinya. *Sakoku* menjadi referensi permasalahan utama di region ini dimana keshogunan mencoba untuk melakukan isolasi diri dari region lain. Politik *Sakoku* merupakan langkah yang diambil Jepang untuk mengisolasi diri dari intervensi negara lain (Yusy Widarahesty, et.al, 2011),

**Kesimpulan**: Pulau Inazuma memiliki jarak yang cukup jauh dari region lain membuat negara ini menggunakan *Dekret Sakoku* seperti yang dilakukan pada era restorasi Meiji

## 2. Desain Karakter



Gambar 2.7.6 Raiden Makoto sebagai dewa Electro dalam Genshin Impact (Kanan) Wanita dengan kimono (Kiri)  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi(Kanan)  
(<https://bit.ly/3rKwi8D>)

**Denotasi** : Wanita rambut ungu dengan kimono dan dengan memegang payung kertas minyak, menggunakan pakaian tradisional Jepang (kimono/yukata). Memiliki rambut ungu digerai panjang dan memiliki poni dan memiliki mata berwarna ungu, memegang seekor rubah kecil berwarna merah jambu, dikelilingi tanaman bunga Sakura

**Konotasi** : Memiliki kesan keanggunan, elegan, feminine namun terkesan berwibawa dan lembut.

**Mitos** : Wanita membawa sifat yang tenang, namun berwibawa biasanya bukan wanita yang mengikuti tren kekinian, lebih bisa mawas diri, berhati-hati dalam bertindak dan pengambilan keputusan.

**Deskripsi** : Didesain seperti keshogunan, seorang shogun dalam Genshin impact dipimpin oleh wanita dewasa yang mengabdikan pada keabadian, ia memperlakukan *Vision Hunt Decree* yaitu dekret perburuan vision demi keabadian yang ia jadikan sebagai ideologinya. Ia membuat boneka yang menyerupai dirinya untuk memimpin Inazuma, sementara dirinya ada pada alam *limbo* yang disebut sebagai *Plane of Euthymiya* agar tidak terkena korosi pada sikap dan pendiriannya. Menurut Demokritos, *Euthymimiya* merupakan fase dimana manusia sudah berada di fase batin yang sudah sempurna.

**Kesimpulan:** Keshogunan Bakufu di Genshin dinamai dengan *Shogunate Bakufu*, sistem pemerintahan yang dipimpin oleh Shogun perempuan.

### 3. Desain Bangunan dan Suasana



Gambar 19 Kastil Himeji yang menjadi referensi kastil Tenshukaku (Kiri) Kastil Tenshukaku dalam genshin impact (Kanan)

dalam video game Genshin Impact  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi ( Kanan))

**Denotasi** : Bangunan khas arsitektur Jepang yang berbentuk kastil berukuran besar dan luas. Diatas bukit dan dikelilingi oleh pepohonan rindang

**Konotasi** : Memberikan kesan megah, warna ungu memberikan kesan Anggun, mendominasi dan elegan dengan perpaduan emas,

pepohonan rindang mengelilingi berwarna merah jambu muda memberikan kesan isolasi tersendiri namun tidak memberi kesan misterius. Desain ruangan memberikan kesan hangat, tenang, tanpa gangguan, juga pemandangan perbukitan membawa kesan damai.

**Mitos** : Ruangannya dipakai dalam acara kumpul keluarga, acara besar, seperti arisan, pengajian ilmu, rapat penting, di Jepang ruangan seperti ini biasa dipakai untuk tradisi upacara minum teh.

**Deskripsi** : Pada daerah Inazuma Kastil Tenshukaku yang dipimpin oleh Keshogunan, menggunakan warna ungu agar diselaraskan dengan elemen yang mewakili bangsanya yaitu elektro. Bangunan kastil bertingkat tiga, yang kokoh berdiri dipinggir Samudra luas diatas tanah Narukami Island.

**Kesimpulan** : Bentuk bangunan berpengaruh pada pola pikir atau disaat pandangan pertama orang yang baru pertama melihatnya

#### **e. Bangsa - Sumeru**

Bangsa Sumeru merupakan bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebijaksanaan, ilmu pengetahuan. Memiliki elemen Dendro (Tumbuhan), Sumeru menggunakan referensi dari akulturasi beberapa bangsa yaitu India, Persia, Mesir. Pembagian hutan tropis, dan daerah gurun dengan oasis diperkuat dengan pyramid sebagai makam para raja

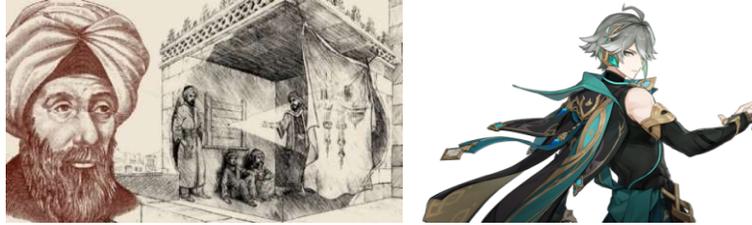
#### **1. Bentuk Peta**



Gambar 2.7.8. Tampilan map sumeru pada Genshin Impact  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- Denotasi** : Daerah kontinen yang memisah dengan warna yang kontras, area geografis gurun yang lebih dominan dibanding area tropis, pegunungan dan tebing terjal
- Konotasi** : Perbedaan warna yang kontras memberikan kesan yang keras, perubahan iklim yang ketara dengan lingkungan membawa kesan perbedaan yang cukup berasa.
- Mitos** : Perubahan wilayah biasanya memberikan kesan anomaly cuaca yang konstan, antara sejuk dan panas terkadang menimbulkan gejala-gejala seperti air di padang pasir (fatamorgana)
- Deskripsi** : Daerah Sumeru memiliki dua geografi yang memiliki kontras yang cukup tinggi, potongan wilayah antara gurun dan tropis memiliki perbedaan yang cukup ketara dibandingkan bangsa lain. Begitu pula, daerah gurun memiliki area yang lebih dominan dibanding daerah tropis di bangsa aini, menjadi sebuah keunikan tersendiri bagi pemain
- Kesimpulan** : Sumeru, memiliki kontur wilayah yang dominan diisi oleh wilayah gurun dan sisanya wilayah tropis.

## 2. Desain Karakter



Gambar 3.1- 3.2 Alhailam sang ilmuwan muslim penemu kamera(Kiri), dan Alhailam dalam game Genshin Impact (Kanan)  
(<https://bit.ly/3rDNvkc>)

Memiliki Persona yang tegas, penuh siasat, cerdas, ahli strategi dengan postur tegap ALhailam menjadi karakter yang disukai oleh para pemain terutama kaum hawa karena memiliki rupa yang menarik. (*Rarity 5 star Character*)

**Denotasi** : Pria tegap menggunakan kostum berwarna hijau, dengan *slayer* hijau panjang, berambut abu-abu, sorot mata tajam, kornea hijau *Turquoise*, dengan postur tegap, memiliki wajah dan perawakan tegas, keras

**Konotasi** : Pembawaan tegas, dengan postur tegap, sorot mata tajam menjelaskan bahwa ia adalah pria serius dalam berbagai hal.

**Mitos** : Pembawaan orang seperti ini memiliki sifat tegas, tertutup dan biasanya *to the point* dengan napa yang ingin disampaikan.

**Deskripsi** : Ada beberapa karakter dalam region Sumeru menggunakan nama-nama ilmuwan muslim, baik karakter yang dapat dimainkan maupun tidak, Alhailam salah satu diantara mereka, lalu ada Purbiruni, Tighnari, dan yang lain. Beberapa lokasi dan peristiwa di dunia nyata juga kerap dimasukkan kedalam game.

**Kesimpulan** : Penggunaan nama di Genshin Impact terutama di Sumeru mengambil *Golden era* alkimia muslim.

### 3. Desain Bangunan dan Suasana (area Tropis)



Gambar 3.7- 3.8 Penggunaan bentuk seperti masjid dalam Genshin Impact  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Denotasi** : Bangunan berwarna hijau, dikelilingi pepohonan, pada hari yang cerah, berbentuk kubah masjid, berbentuk seperti bawang
- Konotasi** : Hijau memberi kesan segar, menenangkan, hijau biasanya melambangkan penyembuhan, herbal ( dalam budaya timur tengah dikenal dengan nama *Asy-syifa* yang artinya penyembuh) di timur tengah era keilmuan alkimia islam
- Mitos** : Tempat seperti ini biasanya memiliki kesan spiritualis, di beberapa negara warna hijau diidentikan pada momentum tertentu misalkan pada bulan Ramadhan yang lebih dominan warna hijau pada budaya Asia Tenggara seperti Indonesia, dan Malaysia. ketupat memiliki warna hijau lalu diidentikan dengan warna janur.
- Deskripsi** : Bangunan berbentuk seperti masjid, sering dijumpai pada film-film yang bertema timur tengah, misalkan *Aladdin*, *One Thousand and one nights*, *Sinbad the sailorman* sebagai produk budaya timur tengah, dalam Genshin impact, kehadiran sumeru menjadi titik balik euphoria para pemain dengan hadirnya tema dan elemen baru yaitu tanaman, penggunaan warna hijau disesuaikan dengan elemen yang disuguhkan. Walaupun tidak semua tanaman berwarna hijau, namun pada dasarnya warna hijau identic dengan tumbuhan dan herbal.

**Kesimpulan :** Bangunan di daerah tropis di sumeru dominan menggunakan hijau, menyesuaikan dengan kontur dan geografis wilayahnya

#### 4. Desain Bangunan dan Suasana (area Gurun)

Menggunakan gaya bangunan era Babilonia dan Mesir pada kepemimpinan Firaun. Firaun merupakan bentuk Jabatan di Mesir kuno (Ramses)

Bangunan dengan model “menggantung” pada Tebing mengambil referensi dari taman gantung yang ada di Babilonia juga rumah di area gurun di Marakeech (Maroko, Afrika)

*Aaru Village* dalam *Genshin Impact* mengambil referensi taman gantung babilonia dengan membuat sedikit lebih gersang karena dilalui oleh gurun pasir, juga tebing tebing tinggi di sekeliling memberi kesan isolasi pada desa tersebut. Area *Caravan Ribat* terletak di area perbatasan antara hutan hujan tropis dan gurun *Hadramaveth*





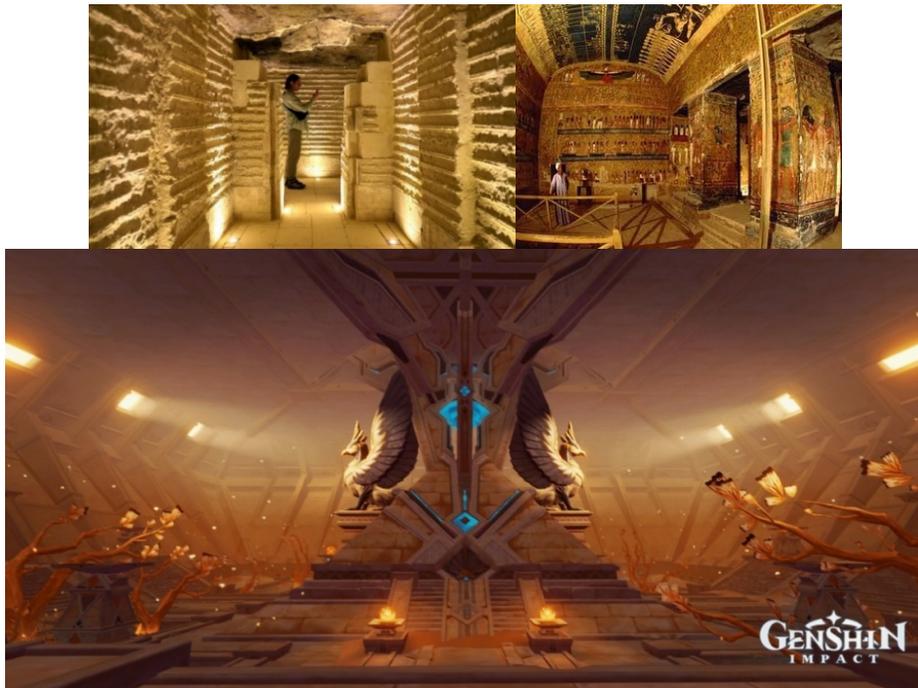
Gambar. 3.6- 3.7 Ilustrasi Aaru Village (Kanan) dan rumah gurun Maroko (Kiri)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi(kiri dan bawah))

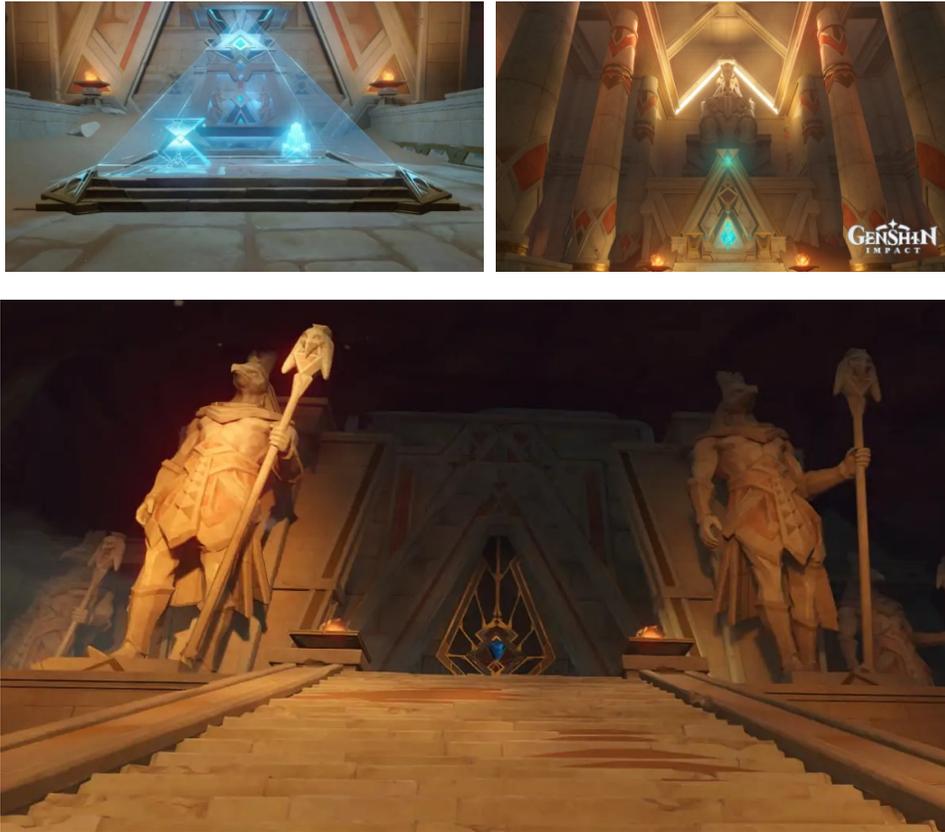
- Denotasi** : Bangunan diatas bebatuan, tebing curam, dan pyramid padang pasir, dengan tumbuhan kaktus dan beberapa bangunan yang terbuat dari bebatuan, dengan kanopi berbahan kain yang disanggah dengan tiang penopang
- Konotasi** : Tebing memberikan kesan isolasi seakan tertutup dari peradaban atau menutup diri dari peradaban, posisi sedikit dibawah seakan memperkuat kesan isolative dan hilang dari peradaban
- Mitos** : Area seperti ini biasanya mereka tidak ingin adanya pengaruh dunia luar, baik intervensi, maupun pengaruh lain.
- Deskripsi** : Model desain dan kontur wilayah *Aaru Village* mengambil referensi beberapa model rumah tradisional di Maroko, Afrika. Juga Taman Gantung Babilonia yang juga berada di Benua Afrika, bangunan bertingkat mengikuti kontur tanah dan tebing curam yang disambung jalur tangga kayu, memudahkan masyarakat untuk melakukan aktifitas.area seperti ini biasanya dekat dengan sungai.

**Kesimpulan :** Desa Aaru menggunakan dua referensi yaitu desa di Maroko dan taman gantung di Babilonia, juga sedikit mengambil daerah Mesopotamia pada peradaban Sumeria.

Desain dan fungsi *Pyramid* dalam *Videogame Genshin Impact* tetap mengusung fungsi utama sebagai makam raja lama. Sedikit ada perubahan desain pada pyramid di genshin dan *Pyramid* asli yang ada di Mesir, pada genshin dibuat lebih unik dan estetik beserta isinya namun tidak mengurangi maksud dan tujuannya sebagai makam para raja. Menurut Rizem Aizid (2018) dalam bukunya *Sejarah Terlengkap Peradaban dunia* Piramid adalah makam dari Raja Mesir.

Mausoleum merupakan tempat makam para raja-raja terdahulu, isinya berupa hieroglif dan kisah sang raja semasa hidup hingga kematian sang raja itu sendiri. Di mesir banyak sekali raja-raja yang berkuasa. Di *Genshin* Mausoleum juga dipakai oleh raja pemimpin daerah mereka.





Gambar 3.9. 4.0 Isi mausoleum Piramid dalam Game Genshin Impact  
(Sumber: dokumentasi pribadi)

- Denotasi** : Bangunan bawah tanah, berbahan dasar tembok bebatuan, dengan aksesoris emas dan biru safir, didalamnya terdapat pilar-pilar bergambar kisah, dan beberapa perangkat hologram berwarna biru. Satu ruangan luas berlapis emas dengan dua patung elang *falcon* dengan posisi berlawanan arah
- Konotasi** : Patung penjaga pintu seakan menjaga dengan ketat, seperti sedang menjaga sesuatu yang cukup penting didalamnya.
- Mitos** : Patung penjaga biasanya memberikan kesan seram biasanya dipakai untuk memberi kesan penjagaan, seperti orang-orangan sawah yang dipakai untuk mengusir hama burung agar tidak makan padi di daerah Asia Tenggara. Dalam budaya kepercayaan Hindu

patung penjaga seperti ini disebut sebagai *Arca Dwarapala*. Dwarapala merupakan perwujudan patung penjaga gerbang candi Hindu, disadur dari bahasa Sanskrit *Dwara* (Pintu) dan juga *Pala* (Penjaga) jadi *Dwarapala* memiliki arti sebagai penjaga gerbang. (Rr. Sri Wahyu, Sarjanawati, 2010)

**Deskripsi** : Piramida di Genshin Impact memiliki sisi kemewahan tersendiri jika disbanding referensi aslinya, yaitu yg terdapat di Giza, Mesir, tampak ukiran ukiran berlapis emas dengan biru safir, namun tidak menghilangkan hieroglif yang khas.

**Kesimpulan** : Piramid Giza di Mesir menjadi referensi kuat pada penggarapan area gurun di Genshin Impact.

#### f. Bangsa - Fontaine

Fontaine merupakan bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai keadilan, memiliki vision hydro (air), menggunakan referensi dari negara Perancis-Inggris pada era revolusi Perancis dan Inggris pada era revolusi industry 4.0

##### 1. Bentuk Peta



**Gambar 4.1** tampilan peta Fontaine pada genshin impact  
(Sumber: Instagram/KallennyankainiZ)

**Denotasi** : Tiga area daratan yang dilalui jalur air menggunakan *Catamaran Boat*, semacam perahu wisata , dan beberapa daratan - daratan kecil disekitarnya.

**Konotasi** : Terlihat seperti kota yang cukup ceria, kota yang dilalui air. Mengingat pada *Atlantis*, kota yang tenggelam dan hilang.

**Mitos** : Konsep seperti ini biasanya dipakai pada area taman bermain tematik keluarga, seperti *Tokyo Disney Sea* di Jepang. Area terpisah yang disambung dengan transportasi air yang sudah menggunakan jalur antar daratan.

**Deskripsi** : Fontaine bisa dibilang menjadi region yang paling terlihat sisi maritim nya, ini dikarenakan Fontaine sendiri menjadi perwakilan dalam elemen hydro (Air), di beberapa kota di Eropa seperti Venezia (Venetia, *Venice, Italy*), perahu air atau disebut sebagai *Grand Canal* dipakai sebagai alat transportasi wisatawan yang ingin mengelilingi kota Venezia.

**Kesimpulan**: Fontaine merupakan kota berelemen Hydro, kontur wilayah nya yang dominan dilalui jalur air, Fontaine sendiri memiliki arti air mancur.

## 2. Desain Karakter



**Gambar 4.5.4.6** Desain Hakim peradilan di Genshin impact (Kiri) Ludwig van Beethoven sebagai referensi pakaian, model rambut, dll(kanan)  
(<https://bit.ly/3K9gMJZ>)

**Denotasi** : Pria dewasa duduk di bangku berbahan beludru,dengan berlapis emas, berambut pirang, berwarna putih dan sedikit kombinasi biru. Ekspresi wajah keras, sorot mata tajam, kemeja dengan pita kupu-kupu dengan bros emas, dengan permata sebagai hiasan

**Konotasi** : Memiliki kesan tegas,serius, berwibawa dan tahu apa yang akan dilakukan menurut dirinya

**Mitos** : Biasanya para hakim peradilan memiliki sifat keras, tegas, dan tidak plin-plan saat pengambilan keputusan, karena menyangkut keadilan kepada yang terdakwa, dan saksi. apakah dia terdakwa bersalah atau tidak

**Deskripsi** : Jaman dahulu Hakim pada era inggris menggunakan wig keriting berwarna putih dan panjang bertujuan agar peradilan berjalan dengan khidmat, dan formal. Di Genshin hakim Fontaine didesain diganti dengan rambut pirang putih kebiruan, dengan perawakan yang lebih tegas, sorot mata tajam, dan keras dari penampilan dan sifat serius.

**Kesimpulan** : Desain karakter Neuvillette di Genshin memiliki gambaran Pria tegas, keras, dan bertanggung jawab atas segala keputusan yang diambil.

### 3. Desain Bangunan dan Suasana





Gambar 4.6- 4.7 Preview video footage dari tampilan Fontaine (atas) Paris di tahun 1880 sebagai referensi (bawah)

(Sumber : Special program 3.8 Genshin Impact, Youtube)

**Denotasi** : Bangunan megah, yang menggunakan warna dominan putih, pepohonan cemara, air mancur di tengah kota, dan *water jet* dengan sejajar terbagi tiga di sisi kiri dan kanan,

**Konotasi** : Warna putih membawa kesan bersih, megah, suci, elegan, langit biru seakan mendukung dengan kondisi alam yang membawa kesejukan

**Mitos** : Bangunan megah seperti ini biasa dipakai sebagai kantor utama pada kota, seperti alun-alun kota, *landmark* dari suatu wilayah.

**Deskripsi** : Bangunan Fontaine kental kaitannya dengan gaya *Art Deco* (*Art Decorative*) sebuah gaya desain yang diterapkan pada tahun 1910 di Perancis. *Art Deco* memiliki ciri khas simetris, geometris dan nyaman dipandang mata, dikenal sebagai *le style modern* atau *jazz moderne*.

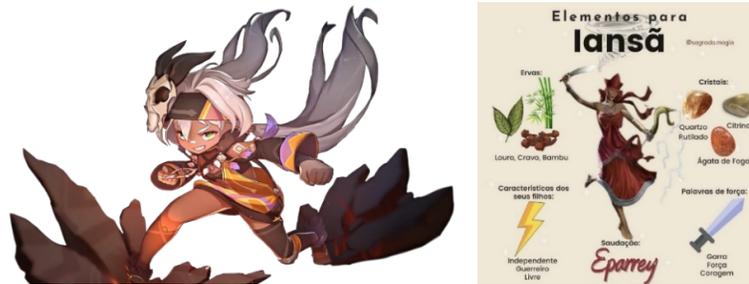
**Kesimpulan** : Fontaine merupakan negara berelemen air, menggunakan referensi Perancis. Fontaine sendiri memiliki arti air mancur.

#### **g. Bangsa – Natlan**

Natlan memiliki kontur area gunung Merapi, negara yang menjunjung tinggi peperangan, mengambil referensi dari suku Yoruba (Amerika Selatan) dan Aztec.

Dipimpin oleh seorang dewi perang temperamental, dengan semangat membara dan memiliki elemen pyro (Api)

## 1. Desain Karakter



Gambar 4.8 Ianshan menjadi Playable Character perwakilan daerah Natlan (Sumber: <https://bit.ly/43GFXui>)

**Denotasi** : Desain karakter menggunakan esensi coklat kemerahan sebagai pencahayaan, unsur batu tebing, rambut berwarna perak diikat, dengan pakaian kain dengan ornament, ikat kepala, dan tengkorak hewan seperti banteng atau kerbau

**Konotasi** : Esensi coklat memiliki kesan hangat, coklat memiliki sifat identic dengan tanah dan bumi, memiliki tafsiran kuat, andil,dan mampu bertahan hidup (Universitas Machung, 2022)

**Mitos** : Kesan pakaian ini biasanya memberi kesan kuat,Tangguh, mampu bertahan hidup dari segala kondisi.

**Deskripsi** : Nama Ianshan mengambil referensi dari literatur bangsa Yoruba yaitu Oya-Ìyáńsàn-án, Yansã Mitologi kepercayaan rakyat Yoruba kuno, kepercayaan Afro-Latin-Amerika mengenai Candomblé or Santería, menyembah Dewi perang yang menguasai api, petir, badai, kematian, dan kelahiran.

## 2. Desain Bangunan dan Suasana

Bentuk arsitektur rumah tradisional bangsa Yoruba memiliki bentuk arsitektur yang mirip dengan arsitektur rumah tradisional di Amerika latin seperti *Mexico, Sao paolo, Brazil,Hawaii* dan memiliki kemiripan dengan beberapa desain

arsitektur rumah tradisional di Indonesia bagian timur seperti Toraja, Sulawesi, NTB, NTT.



Gambar 5.1- 5.2 Artikel mengenai desain arsitektur suku Yoruba (<https://bit.ly/3pXiQhe>)

**Denotasi** : bangunan rumah, dengan gaya vernikular, atap berwarna merah bata dengan bentuk trapezium, bangunan memanjang di lahan perbukitan, dikelilingi pepohonan rindang.

**Konotasi** : Seperti rumah bagi keluarga besar, dari keturunan, semua berkumpul, hidup harmonis, di perbukitan. Dikelilingi pohon besar dan lahan yang luas.

**Mitos** : Rumah-rumah seperti ini biasanya dipakai untuk keluarga besar, mulai dari pendahulu serta keturunannya, namun bisa juga dipakai untuk acara prosesi ritual kepercayaan di masyarakat, kita sering menemukan model seperti ini pada daerah Asia Tenggara seperti Borneo, dan daerah Indonesia Timur, juga beberapa negara seperti Vietnam, Thailand yang masih memegang budaya adat dan kepercayaan tertentu.

**Deskripsi** : Rumah tradisional di beberapa negara, memang didesain dengan area luas untuk ditinggali satu atau beberapa keluarga. Halaman luas sering dipakai untuk kebutuhan perkebunan. Dalam bentuk komoditas pangan, seperti buah, sayur, atau bahkan ternak. Ini sering dijumpai di negara iklim tropis, dan dominan agrarian.

Pertanian atau agraris memiliki arti sebagai kegiatan untuk menghasilkan komoditas pangan, dan hasil bumi seperti peternakan, perkebunan, yang dikembangkan dari waktu ke waktu untuk dilestarikan. (Van Aarsten dalam Kang Copo, 2019)

**Kesimpulan:** Desain vernacular pada rumah tradisional suku Yoruba memiliki beberapa kesamaan dengan budaya lokal, mereka juga memiliki konsep rumah panggung seperti yang ada di Melayu

#### **h. Bangsa - Snezhnaya**

Snezhnaya mengambil fokus referensi pada kebudayaan Rusia (yang dulunya adalah *Uni Sovyet*), Dipimpin oleh *God of Love*, bernama *Tsaritsa* nama Tsaritsa sendiri diambil dari bahasa Rusia yaitu *Tsarina* yang mengartikan sebagai Pimpinan wanita (Ratu) di beberapa wilayah, yaitu Bulgaria di tahun 913-1018, 1185-1422 dan di tahun 1908-1946. Serbia 1346-1371. Russia 1547-1721, secara tidak resmi 1721- 1917 (secara resmi "*Empress*"). Di Rusia Tsaritsa juga dipanggil sebagai *Csarina, csarisca, tzarina, Tzaritza* atau *Czarina, czaricza*

Wilayah *Snezhnaya* dikelilingi oleh gunung es tebal, tebing es curam dan berkabut. Menjadikan *Snezhnaya* sendiri menjadi wilayah berelemen *Cryo (Es)*.

Secara geografis wilayah Rusia menjadi perbatasan Eropa Timur dan Asia bagian utara. Membuat Rusia memiliki wilayah terluas di dunia. Dari daratan timur Eropa Timur diisi oleh tundra dan hutan konifera (*taiga*). Terletak dari bagian bumi paling utara membuat posisi negara ini lebih condong ke arah Kutub utara. Maka dari itu region ketujuh di benua Teyvat ini dinamakan *Snezhnaya* yang berarti "salju" dari adjektif (kata sifat) rusia yang mengacu pada feminin.

#### **1. Desain Bangunan dan Suasana**



Gambar 5.8 .5.9 Katedral pada Snezhnaya mengambil ilustrasi pada gereja di Rusia (Sumber. Winter's Night Lazzo, Genshin Impact Youtube.com)

- Denotasi** : Bangunan katedral yang memiliki tiga buah kubah satu yang besar dan dua kubah kecil berada di sisi kiri dan kanan diselimuti salju, dibelakang terdapat tembok dengan pilar-pilar yang menopang, diatasnya terdapat bentuk bintang berwarna keemasan, dan gerbang besar dengan jendela berbentuk ramping keatas.
- Konotasi** : Bangunan katedral gelap dengan *tone* biru memberi kesan dingin, misterius, megah namun terlihat memiliki tujuan dan agenda tersendiri.
- Mitos** : Bangunan model seperti ini selain sebagai katedral, biasanya erat kaitannya dengan bangunan yang dipakai oleh kepala Negara, gedung pertemuan akbar, dan acara-acara yang menyangkut kenegaraan seperti konferensi, rapat besar, dan kegiatan lain yang menyangkut rencana kenegaraan dan legislasi.
- Deskripsi** : Bangunan katedral di Rusia banyak menggunakan kubah sebagai tanda religius dalam keyakinan katolik ortodoks di Rusia, penggunaan kubah memiliki beberapa makna spiritualis dalam penggunaannya, kubah melambangkan tritunggal mahakudus. Dilansir dari Artikel Discover Rusia, (Alexandra Guzeva, 2021) *Mengapa Gereja Ortodoks Rusia berbentuk seperti Bawang.*
- Kesimpulan:** Snezhnaya memiliki arti salju dalam bahasa Rusia, ini menjadi dasar dari negara berelemen salju yang dipimpin oleh dewi es yang

memiliki ideologi yang bertolak belakang dengan sifat nya yaitu  
dewi cinta kasih

## 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