



## MUATAN BUDAYA CHINA DALAM DESAIN KARAKTER YUN JIN GAME GENSHIN IMPACT

Fauzia Nurrahma Dewi<sup>1\*</sup>, Intan Rizky Mutiaz<sup>2</sup>

Program Studi Megister Desain  
Institut Teknologi Bandung  
Jl. Ganesa No.10, Pb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Kode Pos 40132  
Jawa Barat, Indonesia  
Email: fauzianurrahma97@gmail.com

### Abstrak

Genshin Impact merupakan *game open world* yang detail karakter dari setiap religion merepresentasikan budaya yang ada di beberapa negara, salah satunya yaitu pada desain karakter yang ada di Liyue yang mengambil representasi budaya China. Detail-detail kecil dari perpaduan representasi budaya tersebut menjadi alasan penelitian ini dilakukan guna menjawab keterkaitan dari penggunaan budaya di dalam game dengan di dunia nyata. Penelitian ini akan menggunakan metode kualitatif dalam bentuk analisis semiotika Roland Barthes. Hasil terkait penggunaan budaya pada desain karakter Yun Jin menunjukkan bahwa budaya China yang ditunjukkan dengan tampilan *idle* dan *skill* merepresentasikan budaya kesenian China yang bernama kesenian bermain peran opera peking China dengan peran yang dimainkan yaitu peran *Wusheng*. Desain yang digunakan dalam desain Yun Jin menjadi salah satu cara dalam pembaharuan pengenalan budaya China sehingga lebih mudah diterima dan dikenal di khalayak luas. Desain yang digunakan untuk memperkuat kesan yang diberikan Yun Jin bahwa sebagai seorang seniman juga memiliki sebuah kewibawaan yang di bawa di dalam sebuah tampilan karya seni.

**Kata Kunci:** budaya China, genshin impact, semiotika.

### Abstract

*Genshin Impact is an open world game where the character details of each religion represent the culture of several countries, one of which is the character design in Liyue which takes representations of Chinese culture. The small details of the combination of cultural representations are the reason this research was conducted to answer the relationship between the use of culture in the game and in the real world. This research will use qualitative methods in the form of Roland Barthes semiotic analysis. The results related to the use of culture in Yun Jin's character design show that Chinese culture shown with idle and skill displays represents the culture of Chinese art called Chinese Peking opera role-playing art with the role played, namely the role of Wusheng. The design used in the design of Yun Jin is one way to renew the introduction of Chinese culture so that it is more easily accepted and recognized in a wide audience. The design used to strengthen the impression given by Yun Jin that as an artist also has an authority that is carried in a display of artwork.*

**Keywords:** Chinese culture, genshin impact, liyue, semiotics.

### PENDAHULUAN

Kebudayaan menjadi salah satu identitas dari sebuah negara. Mahdayeni (2019:155) berpendapat bahwa kebudayaan merupakan sebuah fenomena yang Universal, yang artinya setiap bangsa dan masyarakat di dunia memiliki sebuah kebudayaan meski bentuk serta corak dari budaya yang dimiliki berbeda. Sedangkan menurut Rafael (dalam Mahdayeni, 2019) bahwa nyatanya kebudayaan menampakkan kesamaan dari manusia baik itu suku, bangsa, dan ras yang ada. Maka kesimpulan yang dapat di ambil yaitu bahwa setiap negara, bangsa, wilayah pasti memiliki kebudayaannya masing-masing, meski ada beberapa

kebudayaan yang mungkin terlihat atau memiliki kesamaan, itu bukan hal yang aneh jika di lihat dari geografis bumi pada masa pra sejarah yang mana pada masa itu daratan masih terhubung sebelum akhirnya tenggelam karena naiknya air laut.

Menurut Mahdayeni (2019:154) kebudayaan merupakan produk dari manusia, tetapi manusia sendiri merupakan produk kebudayaan. Kesimpulan yang dapat di ambil yaitu bahwa sebuah kebudayaan dapat muncul atau berkembang jika ada manusia yang mengembangkannya, namun sebuah kebudayaan juga menjadi bagian yang tidak dapat lepas dari kehidupan





dan akhirnya melekat di diri manusia dan menjadi darah dagingnya, sehingga manusia dengan budaya menjadi terikat satu sama lain dan saling membutuhkan satu sama lain. Sebuah budaya dapat membentuk karakter atau kebiasaan seseorang, kelompok atau warga dari suatu daerah, baik itu kebiasaan dalam budaya bercocok tanam, berkarya seni, membangun rumah, dll. Sedangkan menurut Tylor (dalam Syakhrani dan Kamil, 2022: 784) berpendapat bahwa kebudayaan merupakan sebuah sistem kompleks yang mencakup dari kepercayaan, pengetahuan, moral, hukum, adat istiadat, kebiasaan yang dimiliki manusia sebagai masyarakat di dalamnya, dan kesenian. Budaya menurut Syaiful (dalam Syakhrani dan Kamil, 2022: 784) merupakan sebuah tingkah laku serta gejala sosial yang dapat menggambarkan sebuah identitas dan citra dari suatu masyarakat, dapat di katakan merupakan sebuah konsep dari minat yang muncul dengan bagaimana cara manusia hidup merasa, mempercayai, belajar berpikir, dan mengusahakan sesuatu.

Budaya dapat menjadi sebuah sistem simbolik, dalam pandangan Geertz (dalam Keesing, 2014: 11) budaya merupakan semiotik yang mana mempelajari terkait aturan dari makna yang dimiliki bersamaan dengan budaya tersebut dan menganggap bahwa satu kebudayaan sebagai kumpulan dari teks yang terkumpul menjadi satu sehingga perlu untuk ditafsirkan dan dikembangkan dalam bentuk deskripsi secara mendalam. Sedangkan menurut pandangan dari Schneider terkait dengan budaya (dalam Keesing, 2014: 12) yaitu merupakan satu sistem dari simbol dan makna yang berarti bahwa sebuah budaya dapat merangkum dari sebuah kategori, aturan atau unit-unit yang memiliki keterkaitan antara hubungan sosial dan perilaku.

Sebuah budaya dapat dilestarikan dengan beberapa cara, salah satunya yaitu dengan cara mengaplikasikan di dalam game. Game merupakan sebuah permainan yang dilakukan atau di mainkan oleh banyak orang. Perkembangan teknologi yang semakin meningkat serta tersedianya akses internet yang lebih mudah membuat game online semakin berkembang pesat. Beberapa game yang dapat diakses melalui internet serta menggunakan media elektronik seperti hand phone yaitu antara lain game Genshin Impact. Game ini dirilis pada tahun 2020 pada bulan september dan merupakan game yang mengambil tema *Open-World RPG*. *Game Open-World RPG* merupakan istilah game yang berarti game tersebut memiliki dunia yang terbuka untuk player lain dapat memasuki dunia pemain lainnya sedangkan *RPG (Role Playing Games)* merupakan tema atau genre dari game yang mana

dalam genre tersebut terdapat sebuah cerita yang akan berjalan sesuai dengan quest yang di berikan di dalam game.

Selain memiliki grafik yang bagus, beberapa tokoh karakter dalam game Genshin Impact memiliki beberapa hal yang menjadi representasi dari budaya yang ada di dunia nyata. Karakter yang di ditampilkan diadaptasi dari budaya-budaya yang ada di dunia nyata, seperti kota Liyue mengambil representasi dari budaya China.

Representasi menurut Hall (dalam Hutasuhut, 2009) representasi merupakan sebuah kemampuan dalam mendeskripsikan dan mengimajinasikan sesuatu. Representasi merupakan hal yang penting karena sebuah budaya akan selalu terbentuk dengan arti dan bahasa, dalam kasus ini, sebuah bahasa dapat menjadi sebuah simbol simbolik atau bentuk dari sebuah representasi. Selain itu menurut Hall (dalam Hutasuhut, 2009) representasi merupakan sistem dari sebuah bahasa yang bekerja berdasarkan tanda dan simbol yang menjadi sebuah representasi dari ide, perasaan, ekspresi, pikiran, dan emosi.

Representasi dapat di artikan berdasarkan pandangan orang dari objek yang direpresentasikan di dalam suatu objek, sehingga arti dari representasi tersebut memiliki arti yang berbeda-beda berdasarkan pandangan dari orang yang melihat. Representasi merupakan bentuk yang ditampilkan sebagai perwakilan dari ide atau sesuatu yang di tangkap, sehingga dapat diartikan bahwa representasi bukanlah bentuk asli dari objek tersebut melainkan perwakilan yang ditampilkan dari objek asli.

Hal yang perlu disadari pada setiap karakter yang terdapat pada game Genshin Impact yaitu detail-detail kecil yang ditampilkan yang dapat memiliki keterkaitan dengan budaya yang ada di dunia nyata dengan yang terdapat di dalam game. Detail yang ada di dalam game ini tentu akan memiliki arti dari keterkaitan tersebut jika dapat dipahami dengan baik dan akan menambah pemahaman terhadap budaya yang di adaptasi di dalam game. Detail dalam game tersebut yang menjadi landasan penelitian ini dilakukan, yaitu guna membantu mengetahui tujuan dari penerapan budaya China di dalam desain karakter serta untuk mengetahui makna penerapan budaya China pada karakter dalam game Genshin Impact. Teori semiotika Roland Barthes menjadi teori utama yang digunakan untuk menganalisis desain pada karakter game Genshin Impact dan menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam penelitian yang dilakukan. Hasil dari penelitian





ini diharapkan dapat menambah pemahaman terhadap suatu budaya yang di terapkan di dalam game dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes serta menjadi sebuah ide yang dapat digunakan dalam dunia game bahwa budaya dapat di terapkan dan di aplikasikan ke dalam game, sehingga dapat memperkuat kesan yang ingin di sampaikan di dalam game.

Semiotika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari terkait tanda. Dewi (dalam Dwiyanto dan Doddy, 2019) menyatakan bahwa semiotika merupakan sebuah ilmu yang berhubungan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda yang berupa berbagai macam tanda, proses penciptaan tanda, penggunaan tanda, serta proses pemaknaan tanda. Semiotika menurut Barthes (2012: 55), dalam menerapkan prinsip semiotika terdapat dua tingkatan signifikansi agar menjadi relevan dalam bidang kajian yang lainnya. Tingkat pertama dalam teori semiotika Roland Barthes yaitu relasi yang terjadi antar penanda dan tanda yang terdapat dalam sebuah tanda (denotasi). Tingkat kedua merupakan bentuk, mitos, simbol yang ada pada sebuah tanda (konotasi). Dua tingkatan tersebut menjadi sebuah tingkat signifikansi terakhir yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana sebuah mitos serta ideologi bergerak dan beroperasi melalui tanda. Krisyantono (dalam Dwiyanto dan Wihardi, 2019) menjelaskan bahwa semiotika mempelajari terkait sistem, aturan, serta konvensi yang memungkinkan sebuah tanda memiliki arti. Sebuah tanda dapat dipelajari dan di pahami sehingga dapat dipahami makna serta arti dari tanda tersebut dengan ilmu atau pemahaman semiotika.

Selain Barthes, Ferdinand de Saussure juga merupakan bapak semiotika yang berfokus dalam ilmu linguistik yang kemudian berkembang ke ilmu lainnya, serta salah satu pencetus dari semiotika strukturalisme. Fanani (2013) menjelaskan bahwa tanda menurut Saussure adalah sebuah representasi dari sebuah pengalaman yang pernah dialami oleh pembaca tanda tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap tanda yang dibaca oleh orang dapat berbeda pemahaman dan penangkapannya terhadap tanda tersebut. Fanani (2013) juga menjelaskan bahwa komponen fisik yang ada pada tanda baik dalam bentuk gambar atau suara tidak memiliki kaitan dengan makna di dalamnya atau dapat dikatakan bersifat arbiter. Hal tersebut karena kedua komponen fisik yang ada pada tanda dengan makna dari tanda tersebut memiliki hubungan karena dari masyarakat yang menyepakati tanda tertentu memiliki makna tertentu. Mudjiyanto dan Nur (2013) menjelaskan bahwa menurut Saussure

signifier merupakan tanda yang terdiri dari gambar dan bunyi, sedangkan signified merupakan konsep dari gambar dan bunyi yang berasal atas kesepakatan. Keterkaitan tanda menurut Saussure dipisah menjadi signified (petanda) dan signifier (penanda).

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang di gunakan dalam penelitian yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika. Pendekatan ini dilakukan guna menjawab pertanyaan dan membantu dalam menganalisis data yang telah di dapat. Teori yang digunakan merupakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tanda-tanda yang ada pada objek penelitian. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi pustaka, analisis semiotika. Observasi akan dilakukan dengan mengamati desain dan detail dari karakter Liyue baik dalam desain skill, dan desain idle yang muncul pada saat melakukan serangan. Studi pustaka dilakukan guna membantu dalam memenuhi informasi untuk sumber analisis yang terkait dengan data observasi yang telah di kumpulkan. Analisis semiotika dilakukan untuk menemukan makna dari objek dengan melihat tanda dan petanda di dalam objek.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil**

#### **1) Desain Karakter**

Beberapa desain dari karakter disesuaikan dengan pekerjaan yang dilakukan. Hal tersebut terlihat pada desain dari idle yang muncul ketika karakter tidak melakukan gerakan selama 5 menit, serta pada desain serangan yang muncul ketika karakter mengeluarkan skill serangan mereka. Desain karakter Liyue cukup mudah dibedakan dengan karakter dari wilayah lain, yaitu pada pakaian yang digunakan. Selain desain pakaian, motif yang terdapat pada pakaian yang digunakan oleh karakter Liyue juga terlihat cukup berbeda jika dibandingkan dengan karakter dari wilayah lain. Motif yang digunakan pada pakaian karakter Liyue memiliki motif dengan dominasi berbentuk geometris. Perbedaan motif pada karakter Liyue dan karakter lain dapat dilihat pada gambar 1 dengan karakter liyue berada di sisi kanan dan karakter dari luar liyue pada sisi kiri.

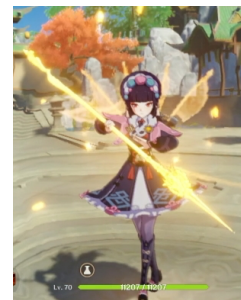




Gambar 1. Desain Karakter



Gambar 2. Pemain Wusheng



Gambar 3. Skill Yun Jin

Tampilan desain yang terlihat pada gambar 1 menunjukkan bahwa perbedaan desain pada karakter tiap wilayah jelas terlihat meski secara sekilas terlihat perbedaan yang terdapat pada pakaian yang digunakan dengan gambar sisi kiri merupakan karakter yang berasal dari Mondstat dan karakter pada gambar sisi kanan merupakan karakter dari Liyue. Perbedaan tersebut salah satunya terlihat pada hiasan aksesoris yang digunakan oleh gambar 1 sisi kiri, hiasan yang digunakan pada bagian tengah menggunakan bentuk pita kain, sedangkan pada gambar 1 sisi kanan hiasan yang digunakan yaitu menggunakan tali simpul yang di bentuk seperti pita. Tali simpul merupakan bagian dari salah satu hasil karya seni yang dibanggakan di China. Penggunaan tali simpul yang terdapat di China juga cukup banyak terlihat digunakan sebagai bentuk dari kancing baju yang digunakan pada pakaian tradisional mereka.

## 2) Karakter Yun Jin

Menurut keterangan yang ada di dalam game, Yun Jin merupakan pemain opera wanita yang cukup terkenal di wilayah Liyue. Tempat yang digunakan Yun Jin dalam memainkan opera berlokasi di Heyu Tea House Liyue. Pekerjaan yang dilakukan oleh Yun Jin juga diperjelas dengan quest cerita karakter tersebut. Tampilan desain yang diperlihatkan oleh Yun Jin memiliki beberapa bagian yang memiliki bentuk dari representasi dari pemain opera China, khususnya pada pemain opera yang berperan sebagai Wusheng. Terlihat pada desain tampilan idle dan skill yang memperlihatkan gerakan serta objek pendukung yang juga digunakan oleh pemain opera tersebut. Selain itu, desain dari pakaian yang digunakan Yun Jin juga terlihat memiliki unsur yang merepresentasikan peran dari Wusheng.


Dengan tampilan yang terdapat pada gambar 2 dan 3, menunjukkan beberapa kesamaan yang ada pada gambar 2 dijadikan sebagai dasar dari representasi yang digunakan pada desain gambar 3. Kesamaan tersebut yaitu bentuk topi yang tinggi dengan hiasan bola-bola, bentuk mata tajam ke atas, jubah bahu yang memiliki kesan serupa, hiasan pada bagian tengah baju, bentuk/gerakan tangan yang serupa, dan hiasan bendera pada bagian belakang.

## 2. Pembahasan

### 1) Analisis Semiotik

Tabel 1. Tampilan Karakter

Tanda yang terdapat pada karakter

Karakter

Tanda

- hiasan bola-bola pada topi
- topi berbentuk topi bonnet
- menggunakan sepatu boot
- terdapat hiasan tali simpul
- terdapat bentuk hiasan tali dengan 3 simpul
- bentuk mata tajam
- motif pada pakaian berbentuk geometris
- warna didominasi oleh warna biru keunguan (indigo), pink, dan putih





- jubah bahu yang pendek dengan hiasan bulu pada jubah
- pada bagian pinggang terdapat korset

**Tabel 2.** Tampilan Idle dan Skill

Tanda yang terdapat pada idle dan skill

Idle dan Skill



Gambar



- pola tangan yang terlihat gerakan tarian
  - muncul 4 bendera yang ada di belakang karakter ketika melakukan skill
  - pola tangan ketika memegang senjata tombak
- Tanda
- memainkan tongkat pada tampilan idle
  - tongkat yang digunakan pada desain idle memiliki dua ujung bilah dengan hiasan aksesoris berwarna merah pada bagian bawah masing-masing bilah

**Tabel 2.** tampilan idle dan skill

Signifier yang muncul pada karakter Yun Jin menampilkan tampilan topi serta aksesoris dan hiasan yang terdapat pada desain pakaian yang memiliki kesan mencolok serta bentuk gerakan tangan yang ditunjukkan pada desain idle dan skill yang menunjukkan bahwa dia memiliki kaitan dengan bidang kesenian seperti menari dengan memegang tongkat yang seolah digunakan sebagai senjata, sedangkan signified yang muncul yaitu adalah pada desain bentuk tangan dan tampilan bendera yang muncul pada bagian belakang karakter yang menunjukkan karakter Yun Jin memiliki kaitan dengan budaya yang ia bawa khususnya budaya China yang mana bentuk tangan serta properti yang dibawa oleh Yun Jin seperti tongkat, bendera pada bagian belakang serta bentuk tangan memperlihatkan kesamaan dengan budaya kesenian opera China.

## 2) Hasil Denotasi dan Konotasi

Denotasi

Tampilan yang ditunjukkan Yun Jin memiliki tampilan yang mencolok dan terkesan meriah karena terdapat banyak aksesoris dan hiasan pada pakaian yang

digunakan. Tampilan yang mencolok seolah memberi kesan bahwa Yun Jin memiliki kaitan dengan bidang kesenian. Tidak hanya itu, pada tampilan tangan pada idle dan skill menunjukkan bahwa Yun Jin merupakan salah satu penari yang menggunakan properti tombak dan bendera pada bagian belakangnya. Efek awan yang muncul pada desain skill menunjukkan gerakan/tebasan yang baru saja dilakukan oleh Yun Jin.

Konotasi

Bentuk tangan yang terkesan seperti sedang menari dengan properti seperti tongkat tombak dan bendera pada bagian belakang terlihat seperti tarian yang ditunjukkan kepada masyarakat Liyue, sedangkan di China properti yang digunakan tersebut serta bentuk tangan yang ditunjukkan pada desain idle dan skill memperlihatkan budaya seni opera atau dikenal juga dengan pertunjukan peran di China. Pertunjukan peran di China dikenal dengan pertunjukan peking opera China yang merupakan pertunjukan bermain peran. Pakaian yang dikenakan pada peking opera mengambil adaptasi dari pakaian dari dinasti Ming yang memiliki cirikhas pakaian berlapis. Alasan penggunaan adaptasi pada pakaian pada dinasti Ming yaitu kesan yang diberikan pada pakaian menjadi ramai sehingga ketika digunakan oleh pemain peking opera dapat menunjukkan kesan dramatis ketika sedang melakukan pertunjukan opera tersebut.

Peran yang dimainkan oleh Yun Jin pada opera China merupakan peran Wusheng yang mana peran tersebut merupakan peran pesilat dengan ciri khas yang berupa memegang senjata laras panjang seperti tongkat/tombak. Wusheng di dalam opera peking China merupakan karakter yang digambarkan bermartabat dan terhormat seperti cendekiawan, hal tersebut dapat dilihat dari pakaian yang digunakan dengan warna tampilan kuning atau putih dan biru. Selain itu dalam opera peking di China karakter Whuseng merupakan tentara yang memegang senjata berupa pedang, tombak. Alasan digunakan nya senjata seperti tombak pada peran Whuseng karena tentara pada masa dinasti China saat itu tentara menggunakan senjata seperti tombak dan pedang pada saat berperang, selain itu tentara pada masa itu dianggap sebagai pekerjaan atau tindakan yang terhormat karena tentara rela mengorbankan diri demi menjaga suatu negara atau wilayah. Kesan yang ditampilkan Yun Jin lebih terkesan imut dengan tampilan pakaian yang terkesan seperti pakaian lolita jika dibandingkan dengan kesan dari pakaian pemain opera China yang memiliki kesan serius dan rapi karena memiliki jenis pakaian berlapis dan panjang, hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan penjualan dalam game dengan



pertimbangan model desain tampilan mengambil bentuk anime yang imut yang pada umumnya lebih menjual dibandingkan dengan tampilan bentuk desain lain. Alasan lain dari penggunaan tampilan Yun Jin yang menggunakan pakaian dengan kesan lolita tentu berbeda dengan tampilan pemain opera karena lebih mudah untuk diterima jika dibandingkan dengan tampilan dari pemain opera China yang sesungguhnya. Dengan latar belakang yang dijelaskan terkait pemain opera peking China dan karakter Whuseng di dalam opera tersebut maka terdapat tujuan lain selain meningkatkan penjualan, yaitu untuk memperkuat kesan yang diberikan Yun Jin bahwa sebagai seorang seniman juga memiliki sebuah kewibawaan yang di bawa di dalam sebuah tampilan karya seni. Perubahan ini juga mengubah target pasar dari opera China yang mana umumnya target dari opera China tidak mempunyai jangkauan pasar yang luas menjadi lebih luas lagi bahkan hingga keluar dari China karena penggunaan tampilan yang lebih menarik dan lebih imut, sehingga secara tidak langsung hal ini membawa pembaharuan dalam pengenalan budaya terhadap target pasar.

### 3) Hasil Kajian

Berdasarkan hasil dari kajian analisis denotasi dan konotasi yang telah di temukan maka dapat disimpulkan bahwa karakter Yun Jin menggunakan aspek budaya khususnya budaya China pada desain karakter, idle, dan skill. Aspek budaya yang ditampilkan dan di bawakan oleh Yun Jin adalah budaya bermain peran opera China dengan peran opera yang dibawakan pada desain Yun Jin adalah peran Wusheng yang merupakan peran dari seorang pesilat. Desain dari tampilan tersebut menjadi cerminan dari keterkaitannya dengan budaya kesenian China dengan pekerjaan yang dilakukan oleh Yun Jin di kota Liyue. Elemen lain yang menunjukkan pakaian yang dikenakan oleh peran Wusheng yaitu pada sepatu bot dan juga hiasan kepala tinggi dengan hiasan bola-bola pada bagian atasnya juga terlihat digunakan pada desain pakaian yang digunakan oleh Yun Jin. Hasil identifikasi dari peran yang di tampilkan oleh Yun Jin terlihat pada gerakan tangan dan properti tombak/tongkat panjang yang menunjukkan tebasan yang dilakukan Yun Jin. Elemen simbolik dan budaya yang terdapat pada desain karakter memperkuat kesan dari peran karakter dari Yun Jin bahwa seorang seniman dapat membawa sebuah kewibawaan. Desain imut yang ditampilkan oleh Yun Jin menjadi salah satu tujuan lain dari developer game untuk meningkatkan hasil pendapatan atau penjualan. Selain itu penggunaan desain yang imut dengan tampilan lolita namun menunjukkan tampilan dari seni opera menjadi sebuah

pembaruan dalam pengenalan sebuah budaya sehingga dapat dengan mudah di terima oleh khalayak luas.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Tampilan Yun Jin memiliki banyak elemen simbolik dari budaya China yang digunakan dalam desain karakter sehingga menggambarkan identitasnya sebagai seorang seniman opera dengan peran yang ditunjukkan yaitu peran sebagai Wusheng. Elemen simbolik tersebut dapat memperkuat kesan yang diberikan Yun Jin bahwa sebagai seorang seniman juga memiliki sebuah kewibawaan yang di bawa di dalam sebuah tampilan karya seni. Tampilan yang ditunjukkan oleh Yun Jin meski memiliki desain yang cukup berbeda jauh dengan desain asli dari pemain opera tersebut namun dapat dengan mudah di terima oleh khalayak luas karena tampilannya yang lebih menarik tanpa menghilangkan kesan dan tampilan yang ditunjukkan oleh pemain opera peking China. Selain itu hasil analisis lain yang didapat adalah dalam penggunaan desain karakter tersebut yaitu digunakan untuk meningkatkan penjualan terhadap karakter yang ada di dalam game, oleh sebab itu desain yang ditampilkan dibuat semenarik mungkin sehingga dapat sesuai dengan target pasar yang di tuju.

### 2. Saran

Dalam analisis yang menggunakan analisis semiotika perlu diperhatikan detail-detail yang terdapat di dalam objek yang diteliti, sehingga hasil serta arti yang di dapatkan akan lebih dalam lagi. Hal kecil yang tidak terlihat justru dapat menjadi kunci dari hasil analisis yang di cari. Bagi peneliti analisis lanjutan dapat dilakukan dengan melihat unsur budaya, mistis, kepercayaan, keyakinan, feminisme, maskulinitas, atau dalam story yang terdapat di dalam game dengan mengolah data yang didapat dengan analisis semiotika atau dapat dengan analisis lain yang mampu mendukung hasil dari penelitian tersebut. Dengan pertimbangan game yang masih dalam pengembangan maka akan besar kemungkinan unsur yang dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan akan berkembang lebih banyak lagi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi Sistem Tanda Bahasa, Hermeneutika, Strukturalisme*. Jogjakarta: IRCiSoD.
- Dwiyanto, A., & Wihardi, D. (2020). Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Cover Majalah Tempo Online Edisi 25 Februari–03 Maret 2019. *PANTAREI*, 4(03).





- Fanani, F. (2013). Semiotika Strukturalisme Saussure. *Jurnal The Messenger*, 5(1), 10-15.
- Hutasuhut, M. L. (2009). Language, Culture and Society: a Theoretical Analysis of Stuart Halls Representation and Signifying Practices. -.
- Mahdayeni, M., Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154-165.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73-82.
- Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Keesing, R. (2014). Teori-teori tentang Budaya. *Antropologi Indonesia*.

