

Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue

Dalam Gim Genshin Impact

罗兰·巴特对《原神》游戏中璃月原型人物进行了符号学分析。

Oleh:

RAMADANY

F091191028

**Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas
Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin**



PROGRAM STUDI

BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue

Dalam Gim Genshin Impact

罗兰·巴特对《原神》游戏中璃月原型人物进行了符号学分析。

diajukan oleh

RAMADANY

NIM: F091191028

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

pada tanggal 01 Desember 2023

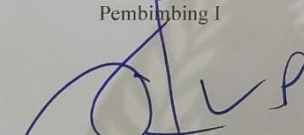
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

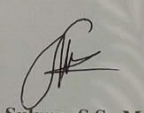
Menyetujui

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

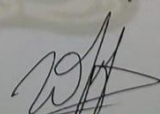

Prof. Dr. Muhammad Hasvim, M.Si.
NIP. 196710281994031004


Sukma, S.S., M.TCSOL
NIP. 199206112022044001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Program Studi Bahasa Mandarin dan
Kebudayaan Tiongkok


Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 1964071619910311010


Dian Sari Unga Waru, S.S., M.TCSOL
NIP. 199108312021074001

LEMBAR PERSETUJUAN



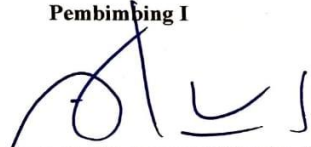
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI
BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
Jalan Perintis Kemerdekaan KM. 10/11, Makassar 90245
Telp. (0411) 587223 dan 590159. E-mail: bmkt@unhas.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN


Sesuai dengan Surat Tugas Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin No. 2779/UN4.9.7/TD.06/2023 tanggal 24 Mei 2023 atas nama Ramadany dengan NIM F091191028, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul "Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue Dalam Gim Genshin impact."

Makassar, 20 Desember 2023

Pembimbing I


Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.
NIP. 196710281994031004

Pembimbing II


Sukma, S.S., M.TCSOL
NIP. 199206112022044001

Disetujui untuk diteruskan kepada Panitia Ujian Skripsi.
a.n. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Unhas,
Ketua Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tionggok,

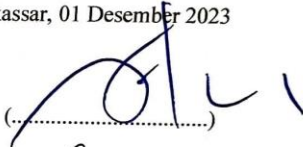

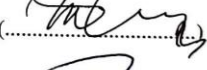


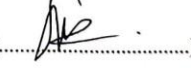

Dian Sari Unga Waru, S.S., M.TCSOL
NIP. 199108312021074001

HALAMAN PENERIMAAN

UNIVERSITAS HASANUDDIN FAKULTAS ILMU BUDAYA

Pada hari ini, Jumat, tanggal 01 Desember 2023, Panitia Ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue Dalam Gim Genshin Impact** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin.

Makassar, 01 Desember 2023

1. Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.	Ketua	(..... )
2. Sukma, S.S., M.TCSOL	Sekretaris	(..... )
3. Dr. M. Syafri Badaruddin, M. Hum.	Penguji I	(..... )
4. Dra. Ria Rosdiana Jubhari, MA., Ph.D	Penguji II	(..... )
5. Prof. Dr. Muhammad Hasyim, M.Si.	Konsultan I	(..... )
6. Sukma, S.S., M.TCSOL	Konsultan II	(..... )

PERNYATAAN TELAH REVISI

**PROGRAM STUDI
BAHASA MANDARIN DAN KEBUDAYAAN TIONGKOK
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

PERNYATAAN

Skripsi oleh Ramadany (Nomor Induk Mahasiswa: F091191028) yang berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue Dalam Gim Genshin Impact.” telah direvisi sebagaimana disarankan oleh Penguji pada Jumat, 01 Desember 2023 dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi.

1. Dr. M. Syafri Badaruddin, M. Hum.

Penguji I

(.....)

2. Dra. Ria Rosdiana Jubhari, MA., Ph.D

Penguji II

(.....)

PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ramadany

NIM : F091191028

Judul Skripsi : Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue
Dalam Gim Genshin Impact.

Fakultas/Program Studi : Ilmu Budaya/Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tionggok

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya semua karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain telah disebutkan sumbernya, dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Jika dikemudian hari didapatkan ada karya orang lain yang tidak saya sebutkan sumbernya atau penulisan sumber tidak sesuai kaidah penulisan karya ilmiah atau bahwa skripsi ini bukan merupakan karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Makassar, 01 Desember 2023



Yang menyatakan,

Ramadany

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat nikmat, rahmat, dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Karakter Asal Liyue Dalam Gim Genshin Impact Dan Kaitannya Dengan Kebudayaan Di China”**. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana sastra dari program studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Penelitian dalam skripsi ini tentunya tidak lepas dari berbagai ujian dan cobaan, namun semua itu harus disyukuri, karena penulis mendapatkan banyak bantuan serta dukungan dan semangat dari berbagai pihak yang ada disekitar penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Allah S.W.T. atas berkat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Hasyim M.Si. selaku pembimbing I serta Sukma S.S., M.TCSOL selaku pembimbing II penulis yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi serta bersedia meluangkan waktu dalam membimbing penulis dalam penulisan skripsi.
3. Dian Sari Unga Waru, S.S ., M. TCSOL, selaku ketua program studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin.
4. Seluruh dosen pengajar program studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Keluarga penulis Nenek, Ayah, Ibu, Ayah Tiri, Ibu Tiri, dan Om penulis yang telah mendoakan, memberi nasihat, dukungan seta perhatian yang selalu diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat sampai di tahap ini.

6. SOBAT OMICRON 2022, Claudya Fitri Maharani, Gilbert Tjiunaldy, Jenika Ayu Hokil S.S., Nathalia Cendratama S.Ak., dan Nirwansya S.Ak, A.Md.Bing. yang selalu menemani penulis, menghibur serta memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat dan canda tawa kepada penulis sejak masa perkuliahan hingga selesai.
7. AESPA BMKT, Fadiny Ramadhani, Fardila Arika Haya, dan Grace Liany yang selalu menemani penulis, menghibur serta memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat dan canda tawa kepada penulis sejak masa perkuliahan hingga selesai.
8. Kojechi, Ainina Feby Huriyyah Yuniar, Claudya Fitri Maharani, Gilbert Tjiunaldy, Jenika Ayu Hokil S.S., dan Tri Ayuni Hamzah yang selalu menemani penulis, menghibur serta memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat dan canda tawa kepada penulis sejak masa perkuliahan hingga selesai.
9. Club Nobar, Amelia Resky Putri, Nurul Fatimah, Safira Brigeeta Kinanti S.Farm, dan Yama Uchi Michiko S.Psi yang selalu menemani penulis, menghibur serta memberikan dukungan, semangat, bantuan, nasihat dan canda tawa kepada penulis sejak masa sekolah menengah atas hingga selesai menyelesaikan skripsi.
10. Teman seperjuangan BMKT 2019, Terima kasih atas segala waktu, bantuan, informasi. serta motivasi yang diberikan kepada penulis sejak mulai perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman dunia maya peneliti yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu terima kasih telah selalu menghibur, serta menjadi teman jarak jauh penulis hingga saat ini.
12. TWICE, dan Taylor Swift yang selalu menghiasi hari-hari penulis dengan lagu-lagu yang indah dan bersemangat yang membuat penulis semangat dalam penulisan skripsi ini.
13. Semua orang-orang baik yang telah membantu dan mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan selama proses pembuatan skripsi.

Diakhir kata, penulis juga ingin meminta maaf apabila masih banyak kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, semoga segala kebaikan dari segala pihak mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang, Aamiin.

Makassar, 31 Oktober 2023

Penulis

Ramadany

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
LEMBAR PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENERIMAAN	IV
PERNYATAAN TELAH REVISI	V
PERNYATAAN KEASLIAN	VI
UCAPAN TERIMA KASIH	VII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
ABSTRAK	XVI
ABSTRACT	XVII
摘要	XVIII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Relevan	7
2.2 Konsep	8
2.3 Landasan Teori	12
2.4 Kerangka Pikir	14
BAB III	15
METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Data dan Sumber Data	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data	16
3.4 Teknik Analisis Data	17

BAB IV	18
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Unsur semiotika pada karakter asal Liyue dalam gim Genshin Impact yang berhubungan dengan kebudayaan China.....	20
4.2 Arti dari unsur semiotika dari karakter asal Liyue yang berhubungan dengan kebudayaan China.....	27
BAB V	70
PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Daftar Karakter Genshin Impact yang diteliti.....	20
Tabel 4.2	Unsur Semiotika Karakter Zhongli	21
Tabel 4.3	Unsur Semiotika Karakter Ningguang	22
Tabel 4.4	Unsur Semiotika Karakter Xiao	23
Tabel 4.5	Unsur Semiotika Karakter Qiqi	24
Tabel 4.6	Unsur Semiotika Karakter Ganyu.....	25
Tabel 4.7	Unsur Semiotika Karakter Yun Jin	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tabel Semiotika Roland Barthes.....	13
Gambar 3.1	Gim Genshin Impact. Sumber: Gim Genshin Impact	16
Gambar 4.1	Negara Liyue Harbor di dalam gim <i>Genshin Impact</i>	20
Gambar 4.2	Tampilan Zhongli di dalam menu karakter dengan	
	senjata polearm.....	28
Gambar 4.3	Motif 12 ornamen pada pakaian kaisar.....	29
Gambar 4.4	Motif dua belas ornament atau twelve symbols of	
	sovereignty pada baju kaisar pada zaman dahulu.....	29
Gambar 4.5	Motif Naga di pakaian yang digunakan Zhongli.....	31
Gambar 4.6	Motif kotak di belakang baju Zhongli	32
Gambar 4.7	Gambar wujud naga Zhongli di dalam gim	33
Gambar 4.8	Wujud naga di dalam kebudayaan China	34
Gambar 4.9	Tempat dupa dalam gim Genshin Impact.....	35
Gambar 4.10	Tempat dupa dalam kebudayaan China	35
Gambar 4.11	Splash Art karakter Zhongli.....	35
Gambar 4.12	Dewa Zhongli dalam gim Genshin Impact dan Dewa Zhongli	
	Quan dalam mitologi China.	36
Gambar 4.13	Tampilan Ningguang di dalam menu karakter gim Genshin	
	Impact dengan senjata catalyst.	37
Gambar 4.14	Model baju Cheongsam di China.	38
Gambar 4.15	Tampak depan belakang pakaian	
	Cheongsam yang digunakan oleh Ningguang.....	39
Gambar 4.16	Tusuk Konde Buyao	40
Gambar 4.17	Pipa opium khas China	40
Gambar 4.18	Ningguang dengan pipa opium khas China.....	41
Gambar 4.19	Pelindung kuku di masa China kuno.	42
Gambar 4.20	Ningguang yang menggunakan pelindung kuku.....	42
Gambar 4.21	Daun ginkgo yang menjadi keemasan di musim gugur..	43
Gambar 4.22	Splash art dari Ningguang.....	43

Gambar 4.23 Name card Ningguang didalam gim yang bermotif phoenix.....	44
Gambar 4.24 Tampilan xiao dalam gim Genshin impact dengan senjata polearm.	45
Gambar 4.25 Gambar topeng opera Nuo dan Topeng Xiao.	46
Gambar 4.26 Pertunjukan Opera Nuo.	47
Gambar 4.27 Contoh Vajra	47
Gambar 4.28 Contoh Phurba	48
Gambar 4.29 Gabungan antara Vajra dan Phurba yang digunakan oleh Xiao.....	48
Gambar 4.30 Censer yang dibawa oleh Xiao.	49
Gambar 4.31 Motif awan pada pakaian Xiao.....	49
Gambar 4.32 Batu giok pada pakaian xiao dan senjata polearm xiao.	50
Gambar 4. 33 <i>Splash art</i> dari Xiao.	51
Gambar 4.34 Gambaran Yaksha dalam Kebudayaan China.....	52
Gambar 4.35 Tampilan Qiqi dalam gim Genshin Impact	
dengan senjata pedang dan vision cryo	53
Gambar 4.36 Ilustrasi Jiangshi dalam kepercayaan China.....	54
Gambar 4.37 Tampilan Qiqi yang terlihat seperti Jiangshi.....	55
Gambar 4.38 Topi guanmao yang digunakan oleh Qiqi.	55
Gambar 4.39 Topi guanmao yang digunakan oleh Jiangshi.....	56
Gambar 4.40 Kertas talisman yang digunakan Jiangshi.	56
Gambar 4.41 Kertas talisman yang digunakan oleh Qiqi.	57
Gambar 4.42 <i>Splash art</i> Qiqi dalam gim <i>Genshin Impact</i>	57
Gambar 4.43 Makhluk mitologi Jiangshi.....	58
Gambar 4.44 Tampilan Ganyu dalam gim Genshin Impact	
dengan vision cryo dan senjata panah atau busur.....	59
Gambar 4.45 Motif Awan pada pakaian yang digunakan oleh Ganyu.	60
Gambar 4.46 Macam macam simpul China.....	61
Gambar 4.47 <i>Cloverleaf knot</i> yang digunakan oleh Ganyu.....	61
Gambar 4. 48 Ganyu dan Qilin di dalam gim <i>Genshin Impact</i>	62

Gambar 4.49 <i>Splash Art</i> dari Ganyu di dalam gim <i>Genshin Impact</i>	62
Gambar 4.50 Qilin dalam kebudayaan China dan Qilin dalam gim <i>Genshin Impact</i>	63
Gambar 4.51 Yunjin yang menggunakan vision Geo dan senjata <i>polearm</i> di dalam gim <i>Genshin Impact</i>	64
Gambar 4.52 Simpul khas China pada pakaian yang digunakan Yun Jin.	65
Gambar 4.53 Kerah Awan dalam kebudayaan China.	66
Gambar 4.54 Kerah awan yang digunakan oleh Yun Jin.	66
Gambar 4.55 Bendera yang ada pada pakaian zirah pemain opera. ...	67
Gambar 4.56 Bendera opera yang berada di belakang Yun Jin.	67
Gambar 4.57 <i>Splash Art</i> Yun Jin di dalam gim <i>Genshin Impact</i>	68
Gambar 4.58 Daoma Dan dalam Opera China.	69

ABSTRAK

Ramadany, 2023. Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Karakter Asal Liyue Dalam Gim Genshin Impact, (dibimbing oleh **Muhammad Hasyim** dan **Sukma**).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang unsur-unsur semiotika yang ada pada karakter dalam gim Genshin Impact serta arti dari unsur semiotika pada karakter gim Genshin Impact tersebut yang memiliki hubungan dengan kebudayaan yang ada di China yang dapat bermanfaat secara umum. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif yang menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes. Teknik yang digunakan dalam memperoleh hasil dari penelitian ini adalah mendalami, mencari, mencatat, serta mengumpulkan data. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa, pertama di dalam gim Genshin Impact setiap karakter asal Liyue yang dijelaskan memiliki unsur semiotika yang mewakili tampilan setiap karakternya, seperti penanda, petanda, unsur denotatif, serta unsur konotatif. Kedua, setiap karakter dalam gim Genshin Impact khususnya dari Liyue yang dijelaskan memiliki arti dalam unsur denotatif, dan unsur konotatifnya mulai dari tampilan, pakaian serta mitos yang melatarbelakangi setiap karakternya.

Kata kunci: unsur semiotika, karakter, gim, denotatif, konotatif

ABSTRACT

Ramadany, 2023. Roland Barthes' Semiotic Analysis of Characters from Liyue in the Game Genshin Impact, (supervised by **Muhammad Hasyim** and **Sukma**).

This research aims to find out about the semiotic elements in the characters in the game Genshin Impact as well as the meaning of the semiotic elements in the characters in the game Genshin Impact which have a relationship with culture in China which can be useful in general. The type of research used is qualitative research with descriptive analysis using Roland Barthes' semiotic theory. The techniques used to obtain the results of this research are exploring, searching, writing and collecting data. Based on the results of research and discussion, it shows that, firstly, in the game Genshin Impact, every character from Liyue that is described has semiotic elements that represent the appearance of each character, such as signifiers, signifieds, denotative elements and connotative elements. Second, every character in the game Genshin Impact, especially from Liyue, is explained as having meaning in denotative elements, and connotative elements starting from appearance, clothing and the myth behind each character.

Key words: semiotic elements, character, game, denotative, connotative

摘要

Ramadany. 2023. 罗兰·巴特对《原神》游戏中璃月原型人物进行了符号学分析。由 Muhammad Hasyim 和 Sukma 指教。

本研究旨在查出《原神》游戏中来自璃月的角色身上存在的符号元素，以及《原神》游戏中与中国文化有关系的符号元素的含义，这些符号元素具有普遍的效益。本研究使用了定型研究方法，并使用罗兰·巴特（Roland Barthes）的符号学理论进行描述性分析。用于获得这项研究结果的技术是探索、搜索、记录和收集数据。

基于研究讨论的结果，研究表明：首先，在《原神》游戏中，研究结果描述了每个来自璃月的角色都有代表每个角色外表的符号元素，如能指、所指、外延元素和内涵元素。其次，在《原神》游戏中的每个角色，尤其是来自璃月的角色，每个角色背后都有外延元素和内涵元素的含义，包括外表、服装和神话。

关键词：符号元素、角色、游戏、外延、内涵

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital pada zaman sekarang telah mendorong banyak sekali pertumbuhan ekonomi, inovasi, dan konektivitas yang tak terelakkan. Negara-negara di seluruh belahan dunia ini mulai untuk berlomba-lomba untuk mengoptimalkan potensi ekonomi digital mereka, dan China telah menjadi salah satu pemain utama yang berhasil menciptakan ekonomi digital yang kuat dan inovatif. China merupakan pasar konsumen digital terbesar di dunia saat ini, dan oleh karena itu pemerintah China pun memahami potensi besar yang dimiliki negaranya oleh sektor ini. Strategi China dalam membangun ekonomi digital yang kuat ini telah menghasilkan banyak hasil yang mengesankan seperti, dengan adanya fondasi infrastruktur digital yang kuat, investasi dan inovasi, dukungan pemerintah yang kuat terhadap ekosistem startup, serta fokus pada konsumen digital dan *e-commerce*, keunggulan dalam kecerdasan buatan, dan peran pemerintah yang efektif dalam pengaturan dan pembangunan ekonomi digital, China telah berhasil menjadi salah satu pemimpin global di dalam ekonomi digital bahkan setelah dilanda pandemic. Kepulihan ekonomi yang terjadi pada China dalam satu dekade ini dengan cepat membawa negeri China ke panggung dunia. Baik itu dalam industri general seperti elektronik, hingga budaya dan *entertainment*, khususnya dalam aspek sub-kultur gim video, film, maupun animasi yang mereka produksi. China pun mendapat untung pula dengan kemajuan industri *video game* mereka, yang sekarang juga bisa menyaingi sejumlah gim papan atas dari berbagai negara.

Banyak media pada zaman sekarang yang menggunakan sejarah maupun kebudayaan sebagai referensi dalam pembuatannya salah satunya adalah *game*. Banyak *game* yang mengangkat sejarah dan kebudayaan dari suatu tempat atau negara sebagai referensinya entah itu dalam pembuatan karakter, pembuatan alur cerita, desain karakter atau tempat, dan masih banyak lagi. Perusahaan *game* di

China juga banyak menggunakan Sejarah dan kebudayaan baik dari negaranya maupun dari negara lain. Penggunaan sejarah dan kebudayaan dalam game juga merupakan salah satu daya tarik dalam sebuah game karena selain dapat bermain, para pemain juga dapat menambah wawasan atau belajar mengenai sejarah dan kebudayaan yang ada dari tempat atau Negara yang dijadikan inspirasi dalam game. Salah satu game yang menggunakan sejarah dan kebudayaan sebagai rujukan adalah *Genshin Impact*, *Dynasty Warriors*, *Mobile Legends*, dan masih banyak lagi. Gim-gim tersebut mengangkat beberapa kebudayaan dari beberapa negara seperti China, Jepang, dan lain-lain.

Kebudayaan menurut Tylor (1871) adalah system kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat Koentjaraningrat (1997) juga berpendapat bahwa kebudayaan sebagai seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Budaya adalah kebiasaan yang telah berjalan lama dan telah menjadi kebiasaan tertentu di suatu komunitas dan wilayah. Kebiasaan tersebut biasanya berasal dari akal budi masyarakat yang mengamati apa yang bisa dipelajari dan diterapkan dalam membantu pekerjaan mereka maupun untuk kehidupan sehari-hari. Hasil dari kebiasaan itu menghasilkan apa yang dikenal sebagai budaya. Budaya itu sendiri terbentuk dari banyak unsur yang rumit, diantaranya sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, mitos, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis.

Mitos adalah cerita suatu bangsa atau negara mengenai dewa dan pahlawan pada zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa itu sendiri yang memiliki arti mendalam yang diungkapkan atau diceritakan dengan cara yang gaib. Menurut Barthes (1957) mitos itu adalah bahasa, maka mitos merupakan sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Barthes juga berpendapat bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yang

artinya adalah sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia. Mitos juga dapat dikatakan sebagai produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi.

Salah satu gim yang mengangkat kebudayaan dan mitos dari sebuah negara sebagai rujukan seperti yang telah dijelaskan diatas adalah *Genshin Impact*. *Genshin Impact* sendiri merupakan gim yang dapat dimainkan secara gratis di berbagai platform seperti *Mobile*, PC, bahkan *Playstation 4* dan *5*. Game ini memiliki genre *action RPG open world* yang dirilis oleh perusahaan Tiongkok pada September 2020 yang bernama miHOYO yang telah berubah nama menjadi HOYOVERSE pada 2021 lalu.

Game Genshin Impact merupakan game yang dapat dimainkan bersama teman atau siapa saja secara *online* dan *realtime* dengan adanya fitur co-op dalam game sehingga membuat pemainnya tidak merasa bosan bermain sendirian. Di dalam *game* juga ada sistem *gacha* atau *pull* yaitu sistem dimana untuk mendapatkan karakter atau senjata yang lebih baik dengan system undian acak dengan tingkat keunggulan yang berbeda-beda mulai dari bintang tiga sampai dengan bintang lima yang membuat banyak pemain menjadi lebih tertarik untuk memainkannya. Di dalam game juga kita dapat berpetualang dan bertarung bersama, tidak hanya itu game *Genshin Impact* ini juga memiliki jalan cerita yang seru yang membuat game ini menerima banyak penghargaan bahkan belum setahun rilis pada 2020 lalu diantaranya *Best game* dan *User Choice Award* pada *Google play award 2020* serta *Best Mobile Game* dan *Best Role Playing* pada *The Game Awards 2020*.

Game Genshin Impact bercerita tentang pemain sebagai pengembara dari dunia lain yang mencari saudara kembarnya yang terpisah karena *unknown god*. Awal cerita dimulai saat dua pengembara kembar yang melawan seorang dewa yang bernama *unknown god*. Diawal cerita kita dapat memilih salah satu dari dua pengembara tersebut ialah Lumine (Perempuan) dan Aether (Laki-laki). Setelah itu kita akan terdampar ke sebuah dunia bernama *Teyvat* dan kita akan bertemu dengan pemandu perjalanan kita yang bernama paimon yang merupakan makhluk bertubuh kecil yang menyerupai peri.

Di Teyvat sendiri sudah ada sebanyak 4 negara yang telah dirilis yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, dan Sumeru. Setiap Negara memiliki inspirasi dari Negara asli seperti Mondstadt yang terinspirasi dari Negara Jerman, Liyue yang terinspirasi dari Negara China, Inazuma yang terinspirasi dari Negara Jepang, dan Sumeru yang terinspirasi dari Negara Negara di Asia Barat seperti Mesir. Setiap Negara memiliki dewa dan idealisme yang berbeda-beda Mondstadt dengan dewa yang bernama Barbatos merupakan dewa *Anemo* yang memiliki idealisme “*Freedom*” atau kebebasan, Liyue dengan dewa yang bernama Morax atau Rex Lapis merupakan dewa *Geo* yang memiliki idealisme “*Contract*” atau perjanjian/kontrak, Inazuma dengan dewa bernama Raiden Shogun atau Baal merupakan dewa *Electro* dengan idealisme “*Eternity*” atau keabadian, dan Sumeru dengan dewa bernama Buer atau Rukhaddevata yang digantikan oleh Lord lesser kusanali yang merupakan dewa *Dendro* dengan idealisme “*Wisdom*” atau kebijaksanaan. Perjalanan kita dimulai dari Mondstadt kemudian ke Liyue lalu ke Inazuma dan terakhir per Maret 2023 adalah Sumeru namun akan ada Negara-negara lain yang akan dirilis di dalam game seperti Fontaine, Natlan, Snezhnaya, dan Khaenri’ah di masa depan. Setiap karakter yang dapat dimainkan di dalam game ini memiliki kekuatan berkat vision yang mereka miliki. Vision sendiri merupakan anugerah atau pemberian dari dewa sebagai bentuk pengakuan kepada penerima vision. Ada 7 jenis kekuatan vision yang ada di dalam gim yaitu :

1. *Anemo* (Angin)
2. *Geo* (Tanah)
3. *Electro* (Petir)
4. *Dendro* (Tanaman)
5. *Hydro* (Air)
6. *Pyro* (Api)
7. *Cryo* (Es)

Liyue merupakan Negara yang ada di dalam *Genshin Impact* yang rilis sejak awal perilisan game bersama dengan Negara Mondstadt. Liyue merupakan Negara yang terinspirasi dari Negara China. Liyue digambarkan dengan Negara yang

memiliki banyak pegunungan dan bebatuan serta menjadi pusat perdagangan di dalam game. Karakter karakter yang tinggal di Negara ini dibuat dengan memasukkan unsur-unsur China seperti nama, dan desainnya mengandung unsur China. Tidak hanya itu, tempat-tempat, makhluk, dan makanan khas yang ada di Liyue juga memiliki nama dan unsur-unsur China.

Negara Liyue juga dipimpin oleh dewa bernama Morax atau Rex lapis yang memiliki idealisme “*Contract*” yaitu dewa ini sangat menghargai tentang perjanjian atau kontrak yang telah dibuatnya dan apabila melanggar kontrak akan mendapatkan balasan yang setimpal. Di Liyue juga banyak karakter yang dibuat berdasarkan mitologi-mitologi di China seperti hewan mitologi Qilin (麒麟) yang diambil dan digunakan di dalam game sebagai wujud hewannya yaitu Ganyu (甘雨 Gānyǔ) dan ada juga hewan mitologi Xiezhi (獬豸) yang merupakan wujud hewan dari Yanfei (烟绯 Yānfēi). Karakter dewa di Liyue ini juga dibuat berdasarkan rujukan dari dewa di Tiongkok yaitu dewa Zhongli Quan (鐘離權) dengan nama yang sama di dalam game yaitu Zhongli (钟离 Zhōnglí). Dewa Zhongli quan (鐘離權) merupakan salah satu dari delapan dewa yang terkenal di China sedangkan di dalam game dia juga digambarkan sebagai salah satu dari tujuh dewa dari tujuh negara yang ada untuk memimpin Negara Liyue.

Dengan banyaknya rujukan yang digunakan mulai dari kebudayaan serta mitologi asli membuat banyak pemain gim *Genshin Impact* ini menjadi lebih tertarik dalam bermain. Dengan menggunakan media gim video sebagai wadah untuk memperkenalkan sejarah kepada para pemain juga dapat menambah wawasan mereka serta belajar mengenai sejarah dari Negara lain secara tidak langsung. Karena pada zaman sekarang tidak banyak orang yang begitu mendalami tentang sejarah lagi atau menyukai pelajaran tentang sejarah, maupun kebudayaan apalagi sampai mengunjungi museum sejarah untuk belajar. Menjadikan kebudayaan serta mitologi sebagai rujukan secara tidak langsung juga dapat membuat China memperkenalkan beberapa kebudayaan dan mitologi yang ada di negaranya kepada dunia melalui gim ini.

Berdasarkan latar belakang yang ada diatas peneliti menemukan masalah yang membuat penulis tertarik dalam meneliti tentang game *Genshin Impact* ini khususnya mengenai karakteristik China yang digunakan di dalam pembuatan karakternya serta mengetahui tentang unsur denotatif, konotatif, dan mitosnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang dapat diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana unsur semiotika pada karakter asal Liyue dalam gim Genshin Impact?
2. Apa saja arti dari unsur semiotika dari karakter asal Liyue tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui unsur semiotika yang ada pada karakter asal Liyue.
2. Untuk mengetahui arti dari unsur semiotika yang ada pada karakter asal Liyue.

1.4 Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat didapatkan ialah dapat menambah wawasan mengenai kebudayaan serta mitologi China, juga dapat menyumbangkan ilmu kepada peneliti lainnya. serta dapat menjadi bahan ajaran.

b) Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat didapatkan ialah sebagai bahan ajar dalam kebudayaan serta mitologi China melalui *game*, juga dapat memberikan pemahaman mengenai fiksi dan aslinya sejarah kebudayaan mitologi di dalam *game Genshin Impact*, serta dapat menjadi acuan bagi peneliti yang ingin meneliti sejenis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Zahra (2022) yang berjudul “Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui Game: Studi Kasus Negara Inazuma Pada Game Genshin Impact”. Kesamaan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian yang sama-sama membahas *Game Genshin Impact*. Perbedaannya terletak pada fokus hal yang diteliti dalam game yaitu, penelitian oleh Zahra meneliti tentang akurasi sejarah jepang dengan inazuma sedangkan peneliti meneliti tentang karakter asal liyue yang berhubungan dengan kebudayaan di China. Penelitian oleh Zahra dan penelitian peneliti sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan simak catat dan Zahra juga menggunakan teori *comparative study* untuk membedakan fiksi dan sejarah sesungguhnya yang ada di dalam gim.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2022) yang berjudul “Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya”. Kesamaan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian juga yaitu *Game Genshin Impact*. Perbedaannya terletak pada focus penelitian, penelitian oleh Putra memfokuskan ke game ini sebagai media komunikasi antar budaya sedangkan peneliti meneliti tentang karakter asal liyue yang berhubungan dengan kebudayaan di china. Penelitian oleh Putra menggunakan metode analisis deskriptif dan teori komunikasi antar budaya oleh Devito, Andrea L.Rich,, dan Dennis M.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusuma dan Janti (2022) yang berjudul “Representasi Kepercayaan Jepang Di Negara Virtual Inazuma Dalam Video Game Genshin Impact”. Kesamaan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian yaitu *Game Genshin Impact*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya, Kusuma dan Janti fokus dalam meneliti representasi kepercayaan yang ada di dalam game sedangkan peneliti meneliti tentang karakter asal liyue yang berhubungan dengan kebudayaan di China. Penelitian oleh Kusuma dan Janti menggunakan teori kebudayaan oleh Koentjaraningrat.

Penelitian yang digunakan oleh Setiawan (2022) yang berjudul “Perbandingan Dialog Bahasa Mandarin Dengan Teks Terjemahan Bahasa Indonesia Karakter Gim Genshin Impact”. Kesamaan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian yaitu *Game Genshin Impact*. Perbedaannya yaitu penelitian oleh Setiawan lebih berfokus dalam membandingkan penerjemahan teks Indonesia dan teks mandarin di dalam gamenya sedangkan peneliti meneliti tentang karakter asal liyue yang berhubungan dengan kebudayaan di China. Penelitian oleh Setiawan menggunakan metode deskriptif kualitatif lalu menggunakan metode komparatif untuk membandingkan dialognya. Penelitian oleh Setiawan juga menggunakan teori Teknik terjemahan oleh Molina dan Albir untuk penelitiannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Qolby, dan Anggapuspa (2022) yang berjudul “Analisis Visual Karakter Venti Dalam Game Online Genshin Impact”. Kesamaan penelitian ini, terdapat pada objek penelitian yaitu *Game Genshin Impact* dan sama-sama membahas karakter dari dalam gimnya. Perbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian oleh Qolby dan Anggapuspa lebih fokus kepada desain tampilan karakternya sedangkan peneliti meneliti tentang karsazqakter asal liyue yang berhubungan dengan kebudayaan di China. Penelitian oleh Qolby dan Anggapuspa menggunakan metode deskriptif kualitatif dan menggunakan teori tinjauan desain oleh Adityawan dalam penelitiannya.

Kesamaan dan perbedaaan dari tiap penelitian relevan yang telah disebutkan dengan penelitian peneliti adalah pada objek penelitian yang sama-sama membahas tentang gim *Genshin Impact* namun tiap penelitian memiliki perbedaan entah itu pada fokus penelitian, teori, maupun metode yang digunakan.

2.2 Konsep

Konsep merupakan istilah dari suatu yang akan di teliti dimana dijelaskan secara mendasar, hal ini dilakukan untuk menghindari salah di artikan. Konsep dapat di artikan sebagai salah satu bagian terpenting dalam sebuah penelitian, guna untuk memahami masalah dalam penelitian secara lebih kompleks.

Konsep lahir untuk digunakan agar dapat memberikan suatu gambaran secara abstrak tentang masalah yang akan diteliti didalam penelitian.

A. Analisis

Menurut Komaruddin dalam (Septiani, et al, 2020) Analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk menemukan sebuah temuan baru terhadap objek yang akan diteliti ataupun sedang diamati oleh peneliti dengan menemukan bukti-bukti yang akurat pada objek yang akan diamati.

Analisis juga merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Analisis itu sangat dibutuhkan untuk menganalisa dan mengamati sesuatu yang tentunya bertujuan untuk mendapatkan hasil akhir dari pengamatan yang sudah dilakukan. Tujuan dasar dari analisis itu sendiri adalah untuk mengenali sejumlah data yang didapat dari populasi tertentu, dalam rangka untuk mendapatkan kesimpulan. Nantinya, kesimpulan tersebut akan digunakan para pelaku analisis untuk mengambil keputusan dalam mengatasi suatu permasalahan.

B. Kebudayaan

Budaya merupakan sebuah tradisi yang diwariskan secara turun temurun. Secara etimologis budaya sendiri berasal dari bahasa sansekerta yaitu budadyah, dan dalam bentuk jamaknya ialah budi dan daya. Budi berarti akal, pikiran, dan nalar sedangkan daya berarti usaha dan ikhtiar. Jadi kebudayaan sendiri dapat didefinisikan ialah segala dari akal dan pikiran dalam berupaya untuk memenuhi kehidupan sehari – hari. Kebudayaan sendiri selalu dilihat sebagai segala sesuatu yang khas atau merupakan sebuah ciri khusus dan oleh karena itu kebudayaan selalu dihubungkan dengan keindahan, kebaikan serta keluhuran.

Kebudayaan menurut Tylor (1871) adalah system kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat,

kemampuan, serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat (1997) kebudayaan sebagai seluruh system gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

Konsep kebudayaan yang dibahas pada penelitian ini contohnya seperti pakaian yang digunakan oleh tiap karakter, misalnya pada bagian motif, aksesoris, serta jenis pakaian adatnya. Yang juga unsur kebudayaan China lainnya seperti rambut pada kebudayaan China kuno.

C. Mitos

Mitos adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Yunani *muthos* yang secara harfiah berarti sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan oleh orang-orang, dan didalam arti yang lebih luas juga bisa bermakna sebagai sebuah suatu pernyataan, disamping itu mitos juga disama ratakan dengan kata *mythology* dalam bahasa Inggris yang memiliki arti sebagai sebuah studi tentang mitos atau isi mitos itu sendiri. Mitologi atau mitos adalah sebuah kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara mulut kemulut dari generasi kegenerasi di suatu bangsa atau rumpun bangsa, serta mensistematisasikan menjadi sebuah struktur yang menceritakan semua mitos dalam semua versi yang berkaitan dengan kebudayaan yang melingkupinya serta berbagai tanggapan masyarakat tentang mitos tersebut.

Di Sebagian bangsa serta negara yang ada di dunia ini memiliki berbagai macam cerita rakyat atau *folklor*, cerita-cerita itu biasanya disebut sebagai mitos. Definisi mitos menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI 2016) adalah “ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan”. Makhluk mitologi itu sangatlah beragam jenis dan bentuknya, hampir setiap bangsa dan negara memiliki cerita mitologi tentang makhluk mitologi tersebut. Salah satu contoh Mitos di Indonesia adalah Legenda Malin Kundang karena di dalam ceritanya dia dikutuk menjadi batu karena durhaka kepada ibunya. Kemudian salah satu contoh untuk Mitos di China adalah Jiangshi atau vampir China yang merupakan mayat hidup

yang tidak dikuburkan. Menurut Barthes (1972) mitos itu adalah bahasa, maka mitos merupakan sebuah sistem komunikasi dan mitos adalah sebuah pesan. Barthes juga berpendapat bahwa mitos merupakan sistem semiologis, yang artinya adalah sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia. Mitos juga dapat dikatakan sebagai produk kelas sosial yang sudah memiliki suatu dominasi.

D. *Game* (Permainan)

Secara bahasa *game* berasal dari kata berbahasa Inggris yang berarti permainan. Banyak sekali teori yang mengungkapkan tentang pengertian *game* itu sendiri. Menurut Jasson (2009:2) “Game adalah suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu”. *Game* juga merupakan sebuah salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat tertentu untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya menjadi sekedar pengisi waktu luang. Selain sebagai sebuah media hiburan, *game* juga dapat meningkatkan perkembangan dari otak seseorang, sebagai contoh adalah permainan catur yang dapat meningkatkan konsentrasi otak seseorang. *Game* juga bertujuan untuk menghibur seseorang, biasanya *game* itu banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa pun juga menyukai *game*. *Games* juga sebenarnya penting untuk perkembangan otak seseorang, untuk meningkatkan konsentrasi diri dan melatih diri untuk memecahkan masalah dengan tepat, teliti, dan cepat karena didalam *game* terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut pemainnya untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat.

Game secara garis besar adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu dari pembuat gamenya sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game* juga dapat menjadi suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang terhormat.

E. Denotatif dan Konotatif

Menurut Sobur (dalam Pratiwi, et al, 2015), denotasi biasanya dimaknakan sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya. Bahkan kadang kala dirancukan dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotatif biasanya mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan napa yang terucap. Akan tetapi, di dalam semiotika Roland Barthes, denotatif merupakan system signifikasi tingkat pertama.

Dalam pandangan Barthes, konotasi menunjukkan signifikasi tingkat kedua. Konotatif sendiri dianggap sebagai gabungan dari makna denotatif dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan ketika inderakita bersinggungan dengan petanda.

Contoh dari denotatif dan konotatif misalnya ketika melihat sebuah kue bulan. Tanda denotatifnya ialah ketika melihat sebuah kue bulan pasti akan berfikir bahwa kue tersebut terlihat seperti bentuk bulat bulan purnama, kemudian untuk tanda konotatifnya mungkin akan terfikirkan bahwa mungkin sedang ada festival kue bulan, atau terfikirkan kuenya rasanya enak padahal belum pernah mencoba kuenya.

2.3 Landasan Teori

Landasan teori adalah dasar pemikiran yang digunakan untuk menjawab seluruh permasalahan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan teori semiotika oleh Roland Barthes untuk menyelesaikan penelitian ini.

2.3.1 Teori Semiotika

Barthes mengembangkan semiotika menjadi 2 tingkatan pertanda yaitu yang pertama Tingkat Denotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Yang kedua adalah tingkat konotasi, yang artinya tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti. Roland Barthes sendiri merupakan penerus dari pemikiran Saussure mengenai semiotika. Saussure lebih tertarik pada cara kompleks pembentukan sebuah kalimat dan cara

bentuk-bentuk kalimat menentukan sebuah makna dari kalimatnya, tetapi Saussure kurang tertarik pada kenyataan bahwa sebuah kalimat yang sama bisa saja menyampaikan sebuah makna yang berbeda pada orang lain yang memiliki situasi yang berbeda. Gagasan dari Barthes ini juga dikenal dengan “*order of signification*”, yang mencakup denotasi atau makna sebenarnya sesuai kamus dan konotasi atau makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural serta personal. Disinilah Perbedaan dari pemikiran Saussure dan Barthes terletak, meskipun Barthes juga tetap menggunakan istilah dari *signifier-signified* yang dibuat oleh Saussure.

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif) (<i>first system</i>)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotasi)	5. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotasi)
6. <i>Connotative Sign</i> (tanda konotasi) (<i>second system</i>)	

Gambar 2.1 Tabel Semiotika Roland Barthes.

Sumber: Kompasiana

Sebagai contoh adalah ketika melihat sebuah kue ulang tahun dengan lilin di atasnya, maka dapat dilihat bahwa wujud kue tersebut sebagai sebuah penanda, lalu sebagai petanda dapat dilihat bahwa kue adalah sebuah makanan. Untuk tanda denotatifnya dapat dilihat bahwa kue tersebut terlihat sangat indah dengan lilin di atasnya secara langsung kemudian untuk tanda konotatifnya yaitu dapat dikira-kira bahwa kue tersebut rasanya enak secara tidak langsung, lalu dapat dikira juga bahwa kue tersebut mungkin memiliki rasa coklat secara tidak langsung.

Aspek semiotika yang akan dibahas pada penelitian ini ialah mengenai unsur denotatif, konotatif, serta mitos dari karakter asal Liyue dalam gim *Genshin Impact*.

2.4 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah sebuah dasar dari pemikiran yang berisi tentang perpaduan antara sebuah teori dengan fakta, dan hasil dari observasi yang akan dituangkan sebagai dasar dari sebuah penelitian.

