

DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, A. Z. (2022). Analisis Akurasi Sejarah Jepang Melalui Game: Studi Kasus Negara Inazuma Pada Game Genshin Impact. *Doctoral dissertation, Unsada*. <http://repository.unsada.ac.id/id/eprint/3762>
- Anonim. (2020). *Genshin Impact about the game*. Hoyoverse. <https://genshin.hoyoverse.com/m/en/game>
- Anonim. (2022). 5 Brand Lokal yang jual cheongsam modern dan fashionable. <https://www.popbela.com/fashion/style-trends/peni-asih-rara/5-brand-lokal-yang-jual-cheongsam-modern-dan-fashionable?page=all>
- Anonim. (2022A). Jiangshi. <https://mythus.fandom.com/wiki/Jiangshi>
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. The Noonday-press. https://soundenvironments.files.wordpress.com/2011/11/roland-barthes-mythologies.pdf&ved=2ahUKEwjhyvn8--T-AhX5S2wGHfVyBD4QFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw3O3K37XviIUMa_7AhIavz
- Bogdan, R. & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: An Introduction to theories and method*. Pearson A & B.
- Cammann, S. (1951). The Symbolism of the Cloud Collar Motif. *The Art Bulletin*, 33(1), 1-9. <http://www.jstor.org/stable/3047324>
- Chen, L. (2007). *The Complete Book of Chinese Knotting: A Compendium of Techniques and Variations*. Tuttle Publishing. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cndzBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:nBsl0nd4QOYJ:scholar.google.com/&ots=48cQDgqvSa&sig=nyTRICTC3MA1S2jmV54sE_w0Jhg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- CRI. (2018). Tari Nuo dari Provinsi Jiangxi. <https://indonesian.cri.cn/20180223/17558ac4-108a-488f-ac56-4165372cca60.html>
- DeviantArt. (2014). DeviantArt (3.3.4) [Android App] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.deviantart.android.damobile>
- Frances, M. E. (2021). *THE 12 SYMBOLS OF SOVEREIGNTY IN CHINA*. Medium. <https://francesmarychizitalu.medium.com/the-12-symbols-of-sovereignty-in-china-a682b9f5e709#:~:text=The%20twelve%20symbols%20of%20sovereignty%20are%20the%20sun%2C%20moon%2C%20constellation,wear%20the%20twelve%20symbol%20robes.>

- Guzhuangheaven. (2019). "Can you possibly explain nail guards to me? Or even link to a post you know/made about it?? Are they historically accurate? Was it just the 2 last fingers?? Is it just for aesthetics? ".tumblr. <https://guzhuangheaven.tumblr.com/post/182597279835/can-you-possibly-explain-nail-guards-to-me-or>
- Hoyoverse. (2020). Genshin Impact (4.2.1) [Android App] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.miHoYo.GenshinImpact>
- KBBI. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (1.0.0) [Android App] <https://play.google.com/store/apps/details?id=yuku.kbbi5>
- Kharisma, B. (2021). Analisis Komposisi Soundtrack dalam Video Game "Genshin Impact". *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 1(2), 12-15. <https://journal.isi.ac.id/index.php/IJOPAED/article/view/5432>
- Koentjaraningrat. (1997). *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka.
- Kompasiana. (2019). Semiotika Roland Barthes. https://www.kompasiana.com/juno_naro/5d929a4f097f3603e006d912/semiotika-roland-barthes
- Kusuma, G. W. P., & Janti, I. S. (2022). REPRESENTASI KEPERCAYAAN JEPANG DI NEGARA VIRTUAL INAZUMA DALAM VIDEO GAME GENSHIN IMPACT. <https://multikulturafibui.com/wp-content/uploads/2022/07/MULTIKULTURA-172-195-ILMA-NEW-1.pdf>
- Pinterest. (2012). Pinterest (11.42.0) [Android App] <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pinterest>
- Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT. *BARIK*, 4(2), 185-198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>
- Pratiwi, T. S., Putri, Y. R., & Sugandi, M. S. (2015). Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Logo Calais Tea. *eProceedings of Management*, 2(3). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/download/2456/2330>
- Putra, R. A. (2022). The Game Online Genshin Impact Sebagai Media Komunikasi Antar Budaya. *SADIDA*, 2(2). <https://www.journal.ar-raniry.ac.id/index.php/sadida/article/view/2294>
- Qolby, A. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). ANALISIS VISUAL KARAKTER VENTI DALAM GAME ONLINE GENSHIN IMPACT. *BARIK*, 3(2), 190-201. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/47392>

- Quora, corp. (2012). Quora: the knowledge platform. [Android App]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quora.android>
- Raffi, N., Kumalasari, D. K., & Yusuf, S. M. Y. (2021). Penggambaran Qilin pada Mimbar Masjid Gedhe Mataram Kotagede: Kajian Arkeologi Seni. *WALENNAE: Jurnal Arkeologi Sulawesi Selatan dan Tenggara*, 19(2), 101-110.
<https://walennae.kemdikbud.go.id/index.php/walennae/article/view/494>
- Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang. *The Commercium*, 3(02), 1-5.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/38907>
- Sangadji, R. Z. F., & Prasetio, A. (2022). Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Genshin Impact. *eProceedings of Management*, 9(4).
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/18349>
- Setiawan, A. P. (2022). Perbandingan Dialog Bahasa Mandarin Dengan Teks Terjemahan Bahasa Indonesia Karakter Gim Genshin Impact. *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 10(2), 62-73.
<https://century.petra.ac.id/index.php/sastra-tionghoa/article/view/12427>
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131-143.
<https://www.ejournal.uniks.ac.id/index.php/JTOS/article/download/560/398>
- Tuan, T. (2013). Imajinasi maskot dalam kebudayaan dan arsitektur Vietnam.
<https://vovworld.vn/id-ID/kebudayaan-vietnam/imajinasi-maskot-dalam-kebudayaan-dan-arsitektur-vietnam-166465.vov>
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. London.
- Wikimedia. (2015). Wikimedia Common (4.2.1) [Android App]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.free.nrw.commons>
- X Corp. (2010). Twitter (X) [Android App]
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.twitter.android>
- Yoswara, H.P. (2011). Simbol Dan Makna Bentuk Naga (Studi Kasus: Vihara Satya Budhi Bandung). *Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*. 3(2).
<https://journals.itb.ac.id/index.php/wimba/article/view/10841>
- Zahraputeri, A., & Kusdiby, L. (2021). Analisis Persepsi Pemain Terhadap Game Cross-Platform: Studi Kasus Permainan Genshin Impact. In *Prosiding*

Industrial Research Workshop and National Seminar (Vol. 12, pp. 1273-1278). <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/2926/2267>

馮藝超. (2007). 《子不語》正、續二書中僵屍故事初探. *東華漢學*, (6), 189-222. <https://doi.org/10.6999/DHJCS.200712.0189>

LAMPIRAN
Gim *Genshin Impact*



Gim *Genshin Impact* merupakan gim yang dirilis oleh salah satu pengembang gim di China yaitu HOYOVERSE atau MiHoYo yang rilis pada 28 September 2020 pada platform Android, IOS, Windows, dan Playstation 4.

Gim *Genshin Impact* menceritakan tentang perjalanan pengembara untuk menemukan saudara kembarnya yang hilang saat melawan *the unknown god*. Diceritakan setelah melawan *the unknown god* itu pengembara diturunkan ke dunia Teyvat untuk mencari saudara kembarnya yang menghilang. Pengembara harus mengelilingi Teyvat untuk mendapatkan jawaban tentang kemana saudara kembarnya yang menghilang melalui Archon atau dewa yang memimpin atau dipercayai oleh setiap negara di Teyvat karena konon saudaranya telah turun ke Teyvat sebelum dirinya turun. Pengembara harus mendatangi 7 negara yang ada di Teyvat yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya yang dipimpin oleh para Archon yang berbeda, ideologi yang berbeda, serta mewakili setiap elemen yang berbeda. Di dalam perjalanannya juga tak sedikit tantangan yang dihadapi pengembara karena di Teyvat banyak monster yang ditemui salah satunya adalah monster dari Abyss.