

## ABSTRAK

Game Genshin impact merupakan game yang menampilkan sensualitas karakter perempuan dimana sensualitas karakter perempuan dijadikan komoditi untuk menarik pemain dan meraih keuntungan. Penelitian ini dibuat untuk mengetahui representasi sensualitas sekaligus mengetahui makna sensualitas karakter perempuan dengan menggunakan semiologi Roland Barthes. Dalam menganalisis sensualitas tersebut, peneliti menggunakan tiga tingkatan semiologi yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Dari tingkat denotasi karakter perempuan ditampilkan dengan pakaian yang terbuka dan ketat serta menampilkan bagian paha dan dadanya. Pada tingkat konotasi *game* ini bermaksud untuk menarik perhatian pemain dengan cara menampilkan pakaian yang terbuka dan ketat sebagai daya tarik. Pada tingkat mitos peneliti menemukan bahwa tujuan sensualitas yang ditampilkan dalam Genshin Impact yaitu sebagai adiksi agar pemain tetap merasa nyaman ketika bermain Genshin Impact sehingga pemain ingin mengeluarkan uangnya untuk mendapatkan karakter yang ada pada Genshin Impact. Kesimpulan penelitian ini adalah sensualitas perempuan dalam *game* digunakan sebagai penarik perhatian sekaligus untuk meraih meraih keuntungan serta sebagai bahan adiksi bagi pemainnya agar pemainnya merasa nyaman bermain *game* Genshin Impact.

Kata Kunci : Representasi, Sensualitas, Karakter Perempuan, *Game* Genshin Impact, Semiologi Roland Barthes