

# Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Genshin Impact

Rafi Zikrul Fakhri S<sup>1</sup>, Arie Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,  
rzikrul@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup>Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia,  
arieprasetyo@telkomuniversity.ac.id

---

## 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

---

## Abstract

*Genshin Impact is a game that represent sensuality of female character where the female character sensuality become a commodity to attract players and earning a profit. This research are made for knowing the representation of sensuality and the meaning of sensuality with using Roland Barthes Semiology. In analyzing the sensuality of female characters, researcher used three step of roland barthes semiology which is conotation, denotation, and myth. From the denotation step, this game want to attract player by showing tight cloting as a charm. in conotation step this game purpose is to attract player by showing tight clothing as a charming. In myth step this study found that the purpose of the sensuality that showed in Genshin Impact as a addiction fot thee player so the player feel comfortable when playing Genshin Impact so players will spend their money for the character they wanted. The conclusion in this study are female sensuality in game is use as a attractiveness and to earning profit also an addiction to playes so they feel comfot when playing Genshin Impact*

**Keywords:** Representation, Sensuality, Female Character, Genshin Impact, Roland Barthes Semiology

---

## I. PENDAHULUAN

Perempuan kerap kali ditampilkan secara *overseksual* dan cenderung merepresentasikan sensualitas salah satunya dalam *video game* (Kumoro, 2017). Sensualitas yang dimaksud ialah perempuan yang ditampilkan dengan pakaian yang terbuka yang memperlihatkan bagian tubuh tertentu dan menggunakan pakaian yang minim (Oktaviani, 2014). Sensualitas dalam *video game* sudah menjadi hal lumrah yang dilakukan pengembang *game* untuk menarik minat pemain. Salah satu sensualitas yang paling sering ditampilkan dalam *video game* adalah sensualitas perempuan (Maria, 2015). Dalam *video game* sosok perempuan selalu ditempatkan sebagai penambah daya Tarik *video game* sebab kebanyakan dari pemain *video game* adalah laki – laki (Okiyanti, 2016). (Kumoro, 2017)

*Video game* sudah menjadi hiburan yang lumrah di masyarakat. *video game* selalu memiliki pemainnya sendiri mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Istilah *video game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “permainan video” (Henry, 2010). Dilansir dari IDN Times, perkembangan teknologi video game diawali dengan munculnya *game pong* yang dari perusahaan *Atari* pada tahun 1972 yang populer dikalangan remaja saat itu.

Kemudian teknologi *video game* berkembang mejadi lebih canggih dan kompatibel. Kompatibel yang dimaksud adalah bisa dimainkan di perangkat apapun dan bisa dimainkan kapanpun seperti *play station*, *nitendo*, dan *XBOX*.

Dengan berkembangnya teknologi *video game*, genre permainan *video game* juga berkembang seperti *first person shooter (FPS)*, *action*, *adventure*, *role playing*, *MOBA*, dan lain – lain. Menurut data dari *we are social*, pada tahun 2020 terdapat sebanyak 80 persen pengguna internet dengan rentan umur 16- 64 tahun atau sekitar 3,5 milyar orang bermain game setiap bulannya. Sebanyak 69 persen pengguna internet bermain *video game* di *smartphone* mereka. Sementara 41 persen bermain *game* di laptop atau *desktop pc* dan 25 persen orang bermain *video game* di konsol mereka. Indonesia sendiri menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* atau *gamer* terbanyak di Asia Tenggara. Dilansir dari *merdeka.com* dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara Indonesia berkontribusi sekitar 43 persen dari jumlah total tersebut. Dengan banyaknya jumlah pemain *video game* dari data tersebut menjadikan *video game* sebagai salah satu hiburan yang banyak diminati

*Genshin impact* merupakan *video game* berjenis *action role playing game* yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* asal Cina miHoYo yang rilis pada 28 September 2020. *Video game* ini merupakan *video game cross platform* atau *video game* yang bisa dimainkan di berbagai perangkat. Dilansir dari *sensor towers* *genshin impact* menduduki peringkat ketiga sebagai *game* dengan pendapatan terbanyak selama satu tahun. *Genshin Impact* mengeluarkan versi terbarunya yaitu versi 2.3 pada tanggal 24 November 2021. Dalam versi ini *Genshin Impact* memiliki total 40 karakter yang bisa dimainkan, 28 karakter diantaranya adalah karakter perempuan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang peneliti ingin memahami lebih lanjut mengenai representasi sensualitas pada karakter perempuan dalam *game* *genshin impact* dengan menggunakan semiologi Roland Barthes serta mengetahui makna sensualitas yang ditampilkan oleh karakter perempuan dalam *game*

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis. Paradigma kritis meyakini bahwa manusia dihadapkan pada berbagai kondisi sosial ekonomi yang mempengaruhi kehidupan mereka. Dalam pandangan ini manusia memiliki kemampuan untuk menciptakan arti terhadap kehidupan yang dialami ataupun mengubah arti tersebut (Poerwandari, dalam Haryono, 2020). Paradigma kritis memandang realita sebagai sesuatu yang semu. Realitas yang ada bukan merupakan realitas yang sesungguhnya, melainkan hasil dari berbagai macam konstruksi yang dilakukan oleh pihak yang ada di dalamnya (Haryono, 2020). Alasan peneliti memilih paradigma kritis adalah peneliti ingin mengkritisi sensualitas yang ada dalam *game* *Genshin Impact*.

Denotasi merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup . denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sesungguhnya dan disepakati bersama secara sosial yang merujuk pada realitas (Vera, 2014).

Konotasi merupakan sistem yang terdiri dari penanda, petanda, dan proses yang menyatukan sistem pertama kedalam sistem kedua (signifikasi), dan inventarisasi dari ketiga unsur inilah yang pertama – tama haru diperhatikan dalam seriap sistem (Barthes, 2020). Konotasi bersifat implisit, tidak langsung, dan tidak pasti yang memungkinkan terbentuknya penafsiran – penafsiran baru (Vera, 2014). Sebagai contoh jika kita membaca kalimat ‘Mawar sebagai Bunga Desa’, secara denotasi orang akan memaknai bahwa mawar adalah bunga yang tumbuh di desa, tetapi secara konotasi maknanya berubah menjadi bunga berarti gadis dan mawar adalah nama gadis tersebut (Vera, 2014).

Dalam bukunya yang berjudul *Mythologies*, Barthes mengungkapkan bahwa mitos merupakan salah satu sistem komunikasi atau sebuah pesan (Barthes, 2018). Menurut Barthes segala sesuatu bisa menjadi mitos asalkan disajikan dengan sebuah wacana. Mitos merupakan suatu sistem khusus karena ia terbentuk dari serangkaian sistem semiologis yang sudah ada sebelumnya. Mitos merupakan sistem semiologi tingkat kedua (Barthes, 2018). Dalam mitos, istilah pertama dan kedua tidak benar – benar manifes seperti pada sistem semiologi lain, sala satu dari keduanya tidak disembunyikan dibalik yang lainnya sebab keduanya nampak, itos berfungsi untuk mendistorsi bukan untuk menyembapkan (Barthes, 2018).

Subjek dari penelitian ini adalah *Video Game* *Genshin Impact* sedangkan objek dari penelitian ini yaitu karakter perempuan yang merepresentasikan sensualitas. Sebelum menganalisis, peneliti menentukan karakter yang akan peneliti teliti berdasarkan data pencarian *hentai* terbanyak di google yaitu karakter Hu Tao, Raiden Shogun, dan Ganyu.

Teknik dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati objek penelitian sekaligus mengamati secara berulang atau terus menerus. Sedangkan dokumentasi adalah teknik yang mengumpulkan dokumen-dokumen objek penelitian serta

segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian. Data primer dari penelitian ini adalah iklan *Video Game Genshin Impact* sedangkan data sekunder dari penelitian ini adalah berbagai literatur yang mendukung jalannya penelitian, seperti jurnal, skripsi, buku, dan artikel *website*. Untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan uji kredibilitas data, khususnya dengan meningkatkan ketekunan pengamatan, dan diskusi dengan teman sejawat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Representasi Sensualitas pada karakter perempuan

Tabel 3.1 Karakter Hu Tao

Gambar karakter	
Skill karakter	

	
<p>Denotasi</p>	<p>Hu Tao menggunakan mantel berwarna hitam yang mirip dengan baju tradisional China yaitu <i>thangzhuang</i> dengan baju merah didalamnya serta mengenakan celana ketat pendek dan topi hitam bundar. Pada topinya terdapat logo yang berbentuk setengah api dan setengah hati dan disamping topinya terdapat hiasan bunga prem. Hu tao menggunakan sepatu dengan kaos kaki sepanjang pertengahan betis. Pada topinya. Hu Tao mengenakan 3 cincin yang dikenakan di ibu jari dan telunjuk kanannya serta telunjuk kirinya. Pada pakaian belakangnya terdapat lencana bulat berwarna merah dan dibawahnya terdapat simpul kupu – kupu. Pada ekor baju Hu Tao terdapat corak emas yang berbentuk bunga lili pada sebelah kanannya dan <i>spider lily</i> pada sebelah kirinya serta rumbai dibawahnya. Saat mengeluarkan <i>ultimate skill</i> Hu Tao mengeluarkan hantu berwarna merah sambil mengedipkan mata dan berputar dengan mengeluarkan efek api</p>
<p>Konotasi</p>	<p>baju <i>tangzhuang</i> merupakan baju tradisional China, hingga saat ini baju ini menjadi baju yang bisa dikenakan sehari – hari hal ini berarti menandakan bahwa Hu Tao merupakan perempuan modern yang memahami budaya dan tradisi. Penggunaan <i>Hot Pants</i> pada Hu Tao menandakan Hu Tao merupakan perempuan modern yang mengikuti perkembangan zaman. Dilansir dari artikel Japan Times yang ditulis oleh Mujo pada tahun 2020, hiasan bunga prem yang ada pada topinya melambangkan ketekunan dan harapan (Mujo, 2020). Gambar bunga lili pada ujung kanan pakaian Hu Tao melambangkan kesuburan dan kelahiran menurut artikel dari Newsweek yang ditulis oleh Kim (2022). Sedangkan gambar bunga <i>spider lily</i> pada ujung kirinya melambangkan kematian dalam ajaran budha menurut thomas dalam artikel dari The Garden Magazine (Thomas, 2021). Tiga cincin yang digunakan Hu Tao menandakan Hu Tao merupakan orang yang memiliki kelas sosial tinggi. Gerakan berkedip yang dilakukan Hu Tao saat melakukan <i>ultimate skill</i> menimbulkan kesan menggoda kepada pemain.</p>
<p>Mitos</p>	<p>Dianalisis dari aspek mitos, di China <i>tangzhuang</i> merupakan komponen utama dalam budayanya yang digunakan masyarakat pada festival musim semi untuk menarik perhatian turis dan mengenalkan kebudayaan china. Penggunaan celana pendek atau <i>hotpants</i> di China merupakan hal yang tidak disarankan karena bisa mengundang pelaku pelecehan seksual. Kedipan mata sambil tersenyum biasa digunakan wanita kepada pria untuk memberikan menggoda atau menarik perhatian</p>

kepada laki – laki. Menurut Xia dalam buku “*Entrepreneurial passion, entrepreneurial perseverance, and new enterprise performance: Evidence from China*” Bunga prem di negeri China yang melambangkan keteunan dan ketahanan merepresentasikan masyarakat China yang memiliki sifar tekun dan pekerja keras (Xia, 2020). Dalam kepercayaan masyarakat China bunga *spider lily* merupakan gerbang menuju dunia kematian dan ketika seseorang menemui kematiannya maka *spider lily* akan menjadi tempat untuk jiwanya beristirahat menurut Thommas dalam artikel *the garden magazine* (Thomas, 2021). Bunga lily biasa diberikan kepada perempuan pada hari ulang tahunnya atau pada saat pernikahan mereka sebagai simbol kebahagiaan dengan harapan pernikahan mereka bertahan lama. Dilansir dari artikel ChannelNewsAsia dalam budaya China penggunaan cincin pada jari telunjuk menandakan bahwa orang tersebut belum menikah dan sedang mencari pasangan sementara cincin pada ibu jari menandakan orang tersebut percaya diri dan tangguh (Lin, 2022).

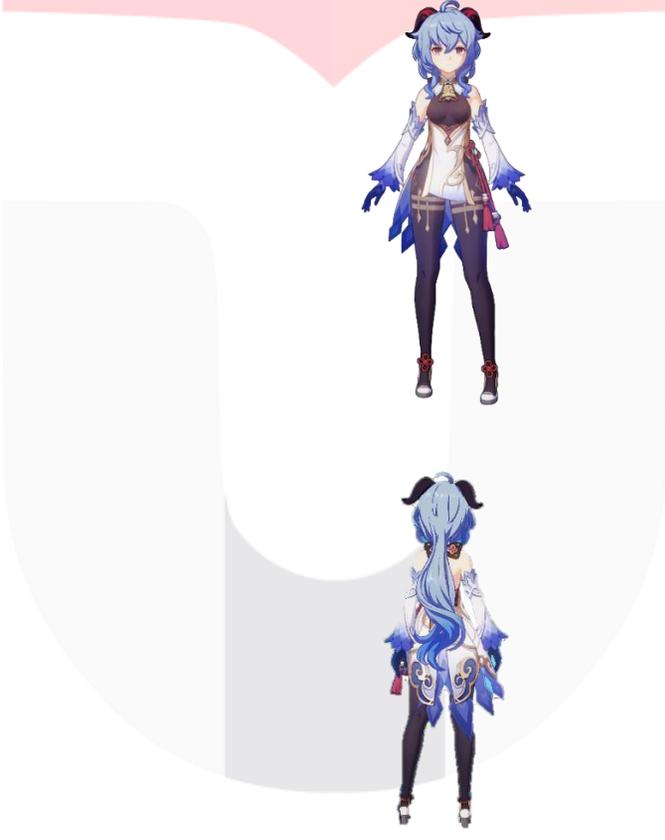
**Tabel 3.2 Karakter Raiden Shogun**



	
<p>Skill karakter</p>	
<p>Denotasi</p>	<p>Raiden Shogun memiliki penampilan fisik seperti wanita dewasa dengan rambut ungu dikepang dibelakangnya dan memiliki jepitan rambut dikepalanya. Raiden Shogun mengenakan <i>bodysuit</i> berwarna hitam hingga dibawah kimononya dan stoking berwarna hitam serta sepatu hak tinggi. Saat menggunakan <i>ultimate skill</i> Raiden Shogun mengeluarkan pedang berwarna ungu dari dadanya.</p>
<p>Konotasi</p>	<p>Analisis konotasi yang ada pada karakter Raiden Shogun yaitu <i>bodysuit</i> bisa membentuk lekukan tubuh seperti payudara, pinggang dan pinggul secara keseluruhan dan memberikan bentuk tubuh yang indah hingga menimbulkan daya tarik. Dilansir dari artikel BBC.com yang ditulis oleh Cath Pound dalam budaya jepang melambangkan status tinggi dan kemampuan (Pound, 2021). Pendeknya potongan kimono yang ada pada karakter Raiden Shogun menimbulkan kesan sensual. Bunga <i>morning glory</i> yang terdapat pada kepala dan kakinya melambangkan umur panjang dan keabadian menurut artikel yang ditulis oleh Rebekah pada Florgeous (Rebekah, 2020). Dilansir dari artikel IDN Times yang ditulis oleh Yudha pada tahun 2018 warna ungu yang terdapat pada karakter Raiden Shogun memiliki makna kebangsawanan dan kekuatan (Yudha, 2018). Lambang <i>Mitsudomoe</i> pada pakaian raiden shogun melambangkan kekuasaan, persatuan dan berkah menurut Sasha Wang dalam artikel Stanford Daily yang berjudul “<i>Genshin Impact’s Inazuman characters, landscape stay true to</i></p>

	<p><i>their Japanese origins</i>” (Wang, 2021). Gerakan <i>Ultimate skill</i> berupa mengeluarkan pedang dari dadanya seolah - olah menggambarkan jika Raiden Shogun memiliki dada yang besar.</p>
Mitos	<p>Analisis mitos pada karakter Raiden Shogun adalah simbol keabadian dan umur panjang yang diwakili oleh bunga <i>morning glory</i> . Menurut jurnal dari Zhang yang ditulis pada tahun 2015 di China memperlihatkan belahan dada merupakan hal yang dilarang karena dianggap sensual sehingga banyak karakter game yang disensor jika menampilkan belahan dada (Zhang, 2015). Dalam budaya Jepang Shogun merupakan pimpinan militer pada era 1158 – 1868M. Merujuk pada buku yang berjudul <i>Religion and National Identity in the Japanese Context</i>, lambang Mitsudomoe dalam ajaran shinto dilihat sebagai dataran surga atau <i>Takama-ga-hara</i> (高天原), bumi, dan dunia bawah (Hiroshi, 2002). Dada wanita yang besar ditunjukkan untuk menarik perhatian pria (Zelazniewicz &amp; Pawlowski, 2011)</p>

Tabel 4.3 Karakter Ganyu

Gambar karakter	
-----------------	---

Skill karakter	
Denotasi	<p>Ganyu memiliki penampilan seperti wanita muda dengan rambut berwarna biru pucat. Gaya rambutnya berlapis dengan potongan pendek tipis hingga kedua pundaknya di depan dan rambut kuncir kuda yang tidak diikat apapun di belakangnya. Di kepalanya terdapat tanduk yang seperti tanduk kambing berwarna merah dengan garis hitam di pinggirnya. Pakaianya terdiri dari <i>bodysuit</i> dengan corak emas hingga ke kakinya dengan korset putih dan ungu yang ujungnya serupa dengan ekor, dengan lengan baju sepasang yang terpisah. Baju dalamnya melingkar hingga membentuk simpul di lehernya. Dia menggunakan sepatu hak tinggi putih dengan corak emas dan abu – abu di bawahnya dan simpul merah di pergelangan kakinya serta rumbai dipinggul sebelah kirinya. Saat menggunakan <i>ultimate skill</i>, ganyu melompat dan mengakat tangan kannyanya dan mengeluarkan hujan es dengan luas tertentu.</p>
Konotasi	<p>Ganyu mengenakan <i>bodysuit</i> yang biasa digunakan wanita untuk membentuk lekukan tubuh seperti payudara, pinggul, dan pinggang menimbulkan kesan sensual. Penggunaan <i>bodysuit</i> sebagai pakaian sehari – hari ganyu merupakan bentuk daya tarik untuk pemain pria. Tanduk yang seperti tanduk kambing pada kepalanya merepresentasikan Ganyu sebagai Mahluk setengah manusia. Menurut buku <i>The Dangers of Fashion: Towards Ethical and Sustainable Solutions</i> penggunaan <i>high heels</i> bisa memiliki simbol kekuatan atau daya tarik seksual (Bloomsbury, 2020). Simpul dan rumbai pada pinggul dan kakinya memiliki makna sebagai jimat keberuntungan. Sudut pandang dari bawah saat menggunakan <i>ultimate skill</i> yang memperlihatkan lekukan tubuh dan pinggul seolah – olah memberikan kesan sensual dan menarik perhatian kepada pemain pria.</p>
Mitos	<p>Dari aspek mitos Simpul yang ada pada pinggang dan kakinya dalam budaya cina disimbolkan sebagai jimat untuk keberuntungan menurut Chen dalam buku <i>Chinese Knotting Creative Designs that are Easy and Fun!</i> (Chen, 2003). Dalam budaya China hewan kambing merupakan simbol kemurnian dan keberhargaan (Jiang, 2021). Penggunaan <i>bodysuit</i> dan korset biasa digunakan wanita untuk membentuk bagian tubuh tertentu dan membuat wanita tampak kurus. Dilansir dari artikel NewYork Times yang berjudul “<i>Getting the Lowdown on High Heels in China</i>”, bagi masyarakat China <i>High heels</i> merupakan potret dari materialisme (Tatlow, 2016)</p>

**B. Pembahasan Sensualitas Pada Karakter Perempuan dalam Game Genshin Impact**

Sensualitas bisa dikatakan sebagai rasa kesenangan dari suatu indra yang membuat seseorang berimajinasi terhadap tubuh orang lain (Hillman, 2000). Terdapat beberapa ciri sensualitas yang diungkapkan oleh Reichet dan Lambiase yaitu gaya berpakaian dan perilaku seksual seperti kedipan mata dan gerakan tubuh (Reichet dan Lambiase dalam Anjarsani, 2021). Seperti yang peneliti paparkan pada Bab I, jumlah karakter perempuan Genshin Impact berjumlah 28 dari total 40 karakter. Untuk mendapatkan sebuah karakter pemain harus mendapatkannya melalui *gacha* atau undian dengan menggunakan mata uang yang ada di dalam *game*. Mata uang ini bisa didapatkan melalui misi atau membelinya menggunakan uang di dunia nyata.

Sensualitas pada karakter Genshin Impact ditampilkan dari pakaian dan gerakan karakter. Beberapa karakter ditampilkan dengan menggunakan pakaian yang minim atau ketat. Pada karakter Hu Tao penggunaan *hotpants* dimaksudkan untuk menampilkan bagian paha untuk menarik perhatian pemain pria. Peneliti menemukan bahwa penggunaan *hotpants* yang memperlihatkan paha Hu Tao juga memperlihatkan bagaimana

MiHoyo selaku pengembang *game* ingin menjadikan karakter perempuan dengan paha yang mulus sebagai komoditi penjualan dan penambah daya tarik *game* kepada pemainnya (Santi, 2004). Gerakan berkedip pada saat melakukan *ultimate skill* yang memiliki maksud menggoda yang ditunjukkan kepada pemainnya yang menggambarkan Hu Tao sebagai perempuan yang genit (Anggita, 2021). Pada karakter Raiden Shogun pakaian berupa kimono pendek yang memperlihatkan sebagian pahanya merupakan bentuk hiburan tersendiri kepada pemainnya (Santi, 2004). Selain itu penggunaan kimono yang pendek seolah bisa dimaksudkan sebagai representasi orang Jepang dari sudut pandang orang China sebagai orang yang suka menampilkan hal – hal sensual. Hal ini bertentangan dengan peraturan tentang *game* dari NAPP (*National Press and Publication Administration*) yang mengatur mengenai konten internet di China yang mengharuskan karakter perempuan untuk berpakaian tertutup serta aturan yang ketat mengenai konten budaya asing pada peraturan di China yang mengharuskan untuk mengedepankan budaya China daripada budaya luar (Zhang, 2015). Selain itu gerakan *ultimate skill* dari Raiden Shogun yang mengeluarkan pedang dari dadanya yang seperti dijelaskan pada tingkatan konotasi yang seolah menggambarkan Raiden Shogun memiliki dada yang besar menandakan indikasi bahwa pengembang *game* ingin menjadikan Raiden Shogun sebagai komoditas penjualan dengan menampilkan dada miliknya sebagai daya tarik (Khiyaroh, 2019). Hal ini dibuktikan dengan data yang terdapat pada halaman 4 bahwa Raiden Shogun menjadi karakter dengan penjualan tertinggi. Pada karakter Ganyu penggunaan *body suit* yang ketat dimaksudkan untuk membentuk bagian – bagian tubuh tertentu seperti bagian dada, pinggul dan pinggul untuk memberikan kesan sensual guna menarik perhatian pemain terutama pemain pria. Pada saat menggunakan *ultimate skill* tampilan sudut dari bawah memperlihatkan pinggul dan dada yang memiliki maksud untuk menampilkan tubuh Ganyu yang ideal. Dari ketiga karakter diatas peneliti melihat bahwa terdapat upaya hegemoni yang dilakukan oleh pengembang *game* di kalangan masyarakat. Hegemoni merupakan penanaman kultural atau ideologis dari kaum dominan kepada kaum subordinat (Gramsci dalam Strinati, 2016). Hegemoni yang ditanamkan berupa penerapan nilai – nilai sensualitas pakaian yang dikenakan oleh karakternya dan menjadikan hal tersebut menjadi nilai – nilai norma yang umum di masyarakat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kaczmarek & Drazkowski (2014), dikatakan bahwa *game* merupakan bentuk pelarian dari dunia nyata dimana pemain berusaha mencapai hal – hal yang tidak bisa mereka lakukan di dunia nyata seperti menjadi pahlawan, mengeluarkan kekuatan super dan sebagainya. Dari hal ini peneliti menemukan bahwa *game* Genshin Impact juga merupakan bentuk pelarian dari dunia nyata. Mitos yang ingin ditampilkan dalam Genshin Impact yaitu pemain juga berperan sebagai karakter yang bisa mengeluarkan kekuatan khusus bergantung dari karakter yang digunakan dan membantu orang lain dengan melakukan misi sesuai dengan slogan dari MiHoyo yaitu *teach otaku save the world*, dengan hal ini pemain bisa merasakan bagaimana rasanya berperan menjadi pahlawan yang menolong orang lain. Selain itu sensualitas karakter perempuan yang ditampilkan juga bertujuan untuk mempertahankan adiksi *game* kepada pemainnya (Agata, 2019) khusus pada *genre Role Playing Game (RPG)*. Dengan tampilan sensualitas pada karakter perempuan, pemain merasa lebih nyaman ketika memainkan karakter dengan sensualitas. Karakter perempuan dalam *game* Genshin Impact digambarkan sebagai sosok wanita yang ideal secara fisik. Dilansir dari science of people kriteria fisik wanita ideal adalah wanita yang memiliki perut yang rata, tubuh kurus, memiliki dada dan pinggul yang besar dan memiliki paha yang mulus (Van, 2018). Tubuh yang ideal tidak harus sensual sebab kriteria sensualitas menurut Reichet dan Lambiase sendiri yaitu mengenakan pakaian yang terbuka atau yang ketat serta gerakan yang menggoda seperti kedipan mata. Dari hal ini peneliti melihat bahwa terdapat upaya hegemoni yang dilakukan oleh pengembang *game* untuk menanamkan stigma kepada masyarakat bahwa tubuh wanita yang ideal merupakan tubuh yang kurus, memiliki dada dan pinggul serta paha yang mulus. Sensualitas yang ditampilkam oleh *game* Genshin Impact ini bertolak belakang dengan regulasi *game* dari pemerintah China yang mengharuskan karakter berpakaian tertutup (Zhang, 2015). Peneliti melihat bahwa pengembang *game* ingin menjadikan sensualitas karakter perempuan sebagai bahan komersil sebab MiHoyo selaku pengembang mengetahui mengenai regulasi dari NAPP. MiHoyo juga membedakan tampilan karakter untuk versi China dan global dengan melakukan sensor kepada karakter yang dianggap sensual dengan mengubah pakaiannya menjadi lebih tertutup. Dalam hal ini MiHoyo takut jika pemain akan meninggalkan Genshin Impact jika tidak menampilkan hal – hal sensual pemain akan berpindah. Dilansir dari gamebrott.com pemain Genshin Impact versi China mulai berpindah ke versi global dikarenakan maraknya sensor terhadap hal yang berbau sensual. Hal ini menunjukkan bahwa sensualitas dalam Genshin Impact merupakan daya tarik kepada pemainnya agar pemainnya ingin bermain Genshin Impact. Selain itu peneliti melihat bahwa Genshin Impact ingin menormalisasikan sensualitas sebagai hal yang baik jika ingin sebuah *game* memiliki banyak pemain.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Game Genshin merupakan salah satu game yang karakternya memunculkan sensualitas. Peneliti menganalisis karakter perempuan pada *game* ini menggunakan semiologi Roland barthes untuk mengetahui representasi tanda sensualitas sekaligus mengetahui makna sensualitas. Dengan menggunakan semiologi Roland Barthes peneliti menggunakan tiga tingkat semiologi yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Dari tingkat denotasi peneliti menemukan bahwa karakter perempuan yang ditampilkan dengan pakaian yang minim dan ketat serta menampilkan bagian seperti paha dan dada. Dari tingkat konotasi peneliti menemukan maksud dari tampilan ketiga karakter yaitu ingin menarik perhatian pemainnya. Dari tingkatan mitos peneliti menemukan bahwa pengembang *game* ingin menampilkan karakter perempuan sebagai adiksi agar pemainnya nyaman untuk bermain *game* dengan durasi yang lama

Dari hasil penelitian ini peneliti menemukan bahwa makna sensualitas yang ditampilkan pada *game* ini menjadikan sensualitas karakter perempuan sebagai komoditi untuk mendongkrak pendapatan *game* sekaligus menjadi daya tarik agar pemain ingin bermain *game* Genshin Impact

#### REFERENSI

- Agata, W. (2019). *Angry in Pink: Representation of Women in Video Games in the Infamous Franchise (2009- 2014)*. *New Horizons in English Studies*, 18–21. <https://doi.org/10.17951/nh.2019.173>
- Anggita, K. (2021). *Kedipan Mata Sebelah, Tanda Seseorang Menggoda?* Medcom.Id. <https://m.medcom.id/gaya/fitness-health/RkjlNvWn-kedipan-mata-sebelah-tanda-seseorang-menggoda>
- Anjarsani, H. F. (2021). *SENSUALITAS PEREMPUAN DALAM MEDIA SOSIAL TIKTOK (Analisis Isi Pada Akun @dinarcandy25)*.
- Barthes, R. (2018). *Mitologi* (A. Nurhadi (Ed.)). Kreasi Wacana.
- Barthes, R. (2020). *Elemen - Elemen Semilogi*. basa basi.
- Bloomsbury. (2020). *The Dangers of Fashion: Towards Ethical and Sustainable Solutions* (S. B. Marcketti & E. E. Karpova (Eds.)). Bloomsbury Publishing.
- Chen, L. (2003). *Chinese Knotting Creative Designs that are Easy and Fun!* Turtle Publishing.
- Haryono, C. . (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hillman, J. L. (2000). *Clinical perspective on elderly sexuality*. Plenum Publisher.
- Hiroshi, K. (Ed.). (2002). *Religion and National Identity in the Japanese Context*. LIT.
- Jiang, F. (2021). *Goat Chinese Zodiac Sign: Symbolism in Chinese Culture*. <https://www.chinahighlights.com/travelguide/chinese-zodiac/goat-chinese-zodiac-sign-symbolism.htm>
- Kaczmarek, L. D., & Draskowski, D. (2014). *MMORPG Escapism Predicts Decreased Well-Being : Examination of Gaming Time , Game Realism Beliefs , .* 17(5), 298–302. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0595>
- Khiyaroh, I. (2019). *Konstruksi perempuan dalam iklan axe battle: perempuan sebagai mediatisasi axe battle 2014*. 3, 81–88.
- Kim, S. (2022). *What Do Flowers Symbolize? Lily, Peony and Hibiscus Meanings Explained*. Newsweek. <https://www.newsweek.com/what-do-flowers-symbolize-lily-peony-hibiscus-meanings-1677168>
- Kumoro, N. L. (2017). *REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter Heroes Perempuan Dalam Game Online DOTA 2)*. 53(4).
- Lin, W. (2022). *No Title*. Channel News Asia. <https://cnalifestyle.channelnewsasia.com/style-beauty/rings-jewellery-symbolism-290111>
- Maria, R. (2015). *Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Video Game*. [Http://Journal.Unair.Ac.Id/Detail\\_Jurnal.Php?Id=4573&Med=137&Bid=, 1–11](http://Journal.Unair.Ac.Id/Detail_Jurnal.Php?Id=4573&Med=137&Bid=,).
- Mujo. (2020). *Cherry, peach and plum blossoms: Can you tell them apart?* Japantoday.Com. <https://japantoday.com/category/features/lifestyle/cherry-peach-and-plum-blossoms-can-you-tell-them-apart>
- Okiyanti, D. A. (2016). *Audience Response toward Lara Croft in Tomb Raider 2013 : A Study on Heterosexual Male Gamers*. 141–154.
- Oktaviani, W. N. (2014). *Studi Grounded Theory Tentang Konsep Sensualitas*.
- Pound, C. (2021). *Kimono: from status symbol to high fashion*. Bbc.Com. <https://www.bbc.com/culture/article/20200305-the-japanese-kimono-status-symbol-to-high-fashion>
- Rebekah, P. (2020). *Morning Glory Flower Meaning and Symbolism*. Florgeous.Com. <https://florgeous.com/morning-glory-flower-meaning/>
- Santi, S. (2004). *PEREMPUAN DALAM IKLAN : OTONOMI ATAS TUBUH ATAU KOMODITI ?* 1(1).
- Strinati, D. (2016). *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Narasi.
- Tatlow, D. K. (2016). *Getting the Lowdown on High Heels in China*. New York Times.

- <https://www.nytimes.com/2016/07/26/insider/getting-the-lowdown-on-high-heels-in-china.html>
- Thomas, N. (2021). *Red Spider Lily Meaning, Growth Guide, Photos, And More*. Thegardenmagazine.Com. <https://thegardenmagazine.com/red-spider-lily-bulbs-growth-guide-photos-and-more/>
- Van, V. (2018). *Beauty Standards: See How Body Types Change Through History*. Science of People. <https://www.scienceofpeople.com/beauty-standards/>
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Wang, S. (2021). *Genshin Impact's Inazuman characters, landscape stay true to their Japanese origins*. Stanford Daily. <https://stanforddaily.com/2021/10/07/genshin-impacts-inazuman-characters-landscape-stay-true-to-their-japanese-origins/>
- Xia, L. . (2020). Entrepreneurial passion, entrepreneurial perseverance, and new enterprise performance: Evidence from China. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 48.
- Yudha. (2018). *Pencinta Budaya Jepang? Pastikan Kamu Tahu 10 Arti Warna di Jepang Ini*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/science/discovery/viktor-yudha/arti-berbagai-warna-di-jepang/10>
- Zelazniewicz, A. M., & Pawlowski, B. (2011). Female breast size attractiveness for men as a function of sociosexual orientation (restricted vs. unrestricted). *Archives of Sexual Behavior*, 40(6), 1129–1135. <https://doi.org/10.1007/s10508-011-9850-1>
- Zhang, X. (2015). Censorship and Digital Games Localisation in China. *Meta*, 57(2), 338–350. <https://doi.org/10.7202/1013949ar>