

Representasi Budaya Jepang pada Desain Karakter dari Negara Inazuma dalam Gim Daring: Genshin Impact = Representation of Japanese Culture in the Character Design of Inazuma Nation in the Online Game: Genshin Impact

Rasmaya Rasyidina Ardhani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539773&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi budaya Jepang yang terdapat pada desain karakter-karakter yang berasal dari negara virtual Inazuma dalam gim daring Genshin Impact. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Batasan penelitian difokuskan pada karakter Raiden Shogun dan Yae Miko. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi desain karakter yang merepresentasikan budaya Jepang serta menganalisis budaya Jepang yang diangkat dalam desain tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi karakter dalam gim, tangkapan layar (screenshot), dan gambar ilustrasi resmi yang dirilis oleh miHoYo (official artwork). Teori yang digunakan adalah teori representasi oleh Stuart Hall (1977) dengan pendekatan reflektif. Hasil penelitian menemukan adanya representasi budaya Jepang dalam desain karakter yang dianalisis. Dalam desain Raiden Shogun, budaya Jepang direpresentasikan dalam bentuk peran shogun, warna ungu, lambang mitsudomoe, kanzashi, kimono furisode, sode, obi, obijime, obiage, obidome, kaus kaki tabi, dan juga sandal zori. Sementara itu, desain Yae Miko merepresentasikan budaya Jepang melalui perannya sebagai miko atau gadis kuil, yang terlihat dari pakaian miko-nya yang terdiri atas hakue putih, hibakama merah, pita rambut takenaga berwarna putih dan merah, obi dan obijime, hiasan kepala guuji atau kepala pendeta, dan sandal zori, serta elemen dekoratif yang berkaitan dengan kuil shinto seperti omikuji, gerbang torii, dan bunga sakura. Penelitian ini juga menemukan bahwa desain karakter dalam gim ini dibuat untuk merepresentasikan peran yang dimainkannya. Dengan demikian, peran yang dimainkan oleh suatu karakter akan mempengaruhi cara mereka didesain.

.....This research examines the representation of Japanese culture found in the character designs originating from the virtual nation of Inazuma in the online game Genshin Impact. This research was conducted using qualitative method with descriptive approach. The research is focused on the characters Raiden Shogun and Yae Miko. This research was performed to identify character designs that represent the Japanese culture and analyze the culture brought up in the design. Data collection was done through in-game character observation, screenshots, and official illustration images released by miHoYo. The theory used in this research is Stuart Hall's (1977) representation theory with reflective approach. The research found that there are representations of Japanese culture in the analyzed characters' designs. In Raiden Shogun's design, Japanese culture is represented in the form of the shogun role, the color purple, the mitsudomoe emblem, kanzashi, furisode kimono, sode, obi, obijime, obiage, obidome, tabi socks, and zori sandals. Meanwhile, Yae Miko's design represents Japanese culture through her role as a miko or shrine maiden, which can be seen from her miko outfit consisting of a white hakue, red hibakama, white and red takenaga hair ribbon, obi and obijime, guuji or head priest's headdress, and zori sandals, as well as decorative elements associated with shinto shrines such as omikuji, torii gate, and cherry blossoms. The research also found that the design of characters in this game is made to represent the role they play. As such, the role a character plays will

influence the way they are designed.