

**ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA
DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM *GAME*
GENSHIN IMPACT**



Oleh

ROSALIA NICKEN DINI LARASATI

NIM 1912618024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2026**

**ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA
DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM *GAME*
GENSHIN IMPACT**



PENGKAJIAN

Oleh

ROSALIA NICKEN DINI LARASATI

NIM 1912618024

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual**

2026

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM GAME GENSIN IMPACT diajukan oleh Rosalia Nicken Dini Larasati, dengan NIM 1912618024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

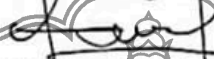
Pembimbing I



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002 / NIDN 0001046616

Pembimbing II



M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

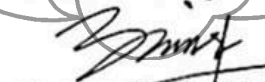
Cognate / Penguji Ahli



P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19700106 200801 1 017 / NIDN 0006017002

Koordinator Program Studi



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018 / NIDN 0015029006

Ketua Jurusan Desain

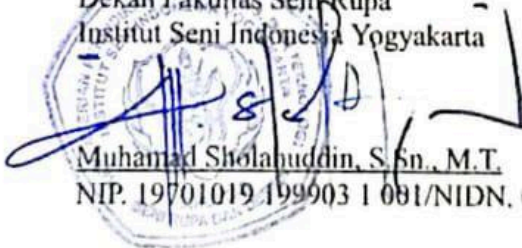


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 081 / NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan kemudahan yang diberikan, Tugas Akhir pengkajian dengan judul **ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT** dapat diselesaikan dengan tepat waktu untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

Laporan ini membahas tentang pengkajian bentuk representasi budaya yang ada pada tiga desain karakter dalam *game gacha* Genshin Impact, yaitu Mavuika, Kinich, dan Ororon, yang berasal dari Natlan. Diharapkan penelitian ini dapat membantu dan menjadi salah satu rujukan dalam mengkaji representasi budaya dalam *game*, terutama representasi budaya melalui desain karakter.

Namun demikian, penulis, dengan kesadaran penuh, menegaskan bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan dan ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan untuk pengembangan selanjutnya di masa mendatang.

Yogyakarta, 13 Januari 2026

Rosalia Nicken Dini Larasati

1912618024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya pengkajian ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang terlibat dalam proses pengerjaan pengkajian ini:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Dr. Isidorus Tyas Sumbo Tinarbuko, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberi bimbingan, masukan, dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku dosen pembimbing II atas bimbingan dan arahan terkait tata tulisan dan penyusunan yang telah diberikan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Dosen Penguji
8. Bapak Andi Haryanto S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang senantiasa membimbing dan mendukung saya sejak masa perkuliahan dimulai dan dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh Staf Pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu pengetahuan, pengalaman, serta bimbingan yang diberikan sejak masa perkuliahan dimulai hingga selesainya Tugas Akhir ini.

UCAPAN TERIMA KASIH KHUSUS

Ucapan terima kasih ini penulis khususkan kepada pihak-pihak yang telah bersedia memberikan dukungan secara emosional dan tenaga selama mengerjakan Tugas Akhir, dan penulis tujukan kepada:

1. Mama, Ayah, dan Papa yang selalu senantiasa mendukung dan mendoakan saya—dalam menempuh pendidikan jenjang kuliah ini hingga menyelesaikan Tugas Akhir. Saya dedikasikan pendidikan dan Tugas Akhir ini untuk mereka yang saya sayangi.
2. Ketiga sahabat yang menjadi “Empat Sekawan” saya, para sahabat YANG PENTING BISA—Ratih, Nata, dan Khansa—yang senantiasa menemani dan menyemangati saya dalam menyelesaikan perkuliahan hingga Tugas Akhir ini. Estafet masa kuliah kita akhirnya selesai—waktunya memulai estafet baru dalam hidup kita!
3. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang saling mendukung satu sama lain selama mengerjakan Tugas Akhir.
4. Teman-teman Randatapak yang memberikan saya pengalaman perkuliahan yang tidak terlupakan.
5. Dan seluruh pihak-pihak yang telah berkontribusi dan belum dapat saya sebutkan satu-persatu

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosalia Nicken Dini Larasati
NIM : 1912618024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT** dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Pernyataan ini saya buat atas dasar kesadaran dan tanggung jawab pribadi tanpa adanya paksaan oleh pihak mana pun.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Rosalia Nicken Dini Larasati

1912618024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosalia Nicken Dini Larasati
NIM : 1912618024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Memberikan karya Tugas Akhir pengkajian saya yang berjudul **ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM GAME GENSHIN IMPACT** kepada UPT ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan ke dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, serta mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis guna pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 13 Januari 2026



Rosalia Nicken Dini Larasati
1912618024

ABSTRAK

ANALISIS REPRESENTASI BUDAYA PADA DESAIN KARAKTER NATLAN DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT

Oleh: Rosalia Nicken Dini Larasati

NIM: 1912618024

Dilatarbelakangi isu representasi budaya yang menjadi salah satu aspek penting dalam *game*, dan perdebatan terkait desain karakter Natlan dalam *game* Genshin Impact yang dianggap kurang akurat oleh para pemainnya, pengkajian ini akan menganalisis bagaimana bentuk representasi budaya Māori, Maya, dan Yoruba pada tiga desain karakter Natlan dalam *game* Genshin Impact—yaitu Mavuika, Kinich, dan Ororon—menggunakan pendekatan Metode *Manga Matrix* dan keterkaitannya dengan Teori Representasi Stuart Hall. Hasil pengkajian yang ditemukan adalah karakter Mavuika dan Kinich memiliki desain yang konsep dan representasi budayanya memadai dan tersampaikan dengan cukup baik. Ororon, di sisi lain, memiliki desain yang cukup menyampaikan konsep karakternya, tetapi representasi budayanya sulit dikenali. Temuan selanjutnya terkait perdebatan yang masih berlangsung di kalangan para pemain mengenai representasi budaya dalam desain karakter di Natlan, terlepas dari temuan yang ada, muncul karena perbedaan persepsi dan pembentukan makna yang diberikan antara Hoyoverse dan pemain *game* Genshin Impact; yang kemudian menunjukkan adanya relasi kuasa yang mempengaruhi persepsi kedua pihak dan diperlukannya ketegasan visual dalam menyampaikan representasi guna menjembatani persepsi tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi memiliki peran dalam menyampaikan sebuah representasi, terutama jika berkaitan dengan budaya dan disebarluaskan melalui media. Kepekaan terhadap budaya juga penting agar referensi budaya yang digunakan dalam perancangan desain karakter dapat tersampaikan secara akurat.

Kata Kunci: representasi budaya, *game gacha*, Genshin Impact, desain karakter, persepsi.

ABSTRACT
ANALYSIS OF CULTURAL REPRESENTATION IN NATLAN CHARACTERS'
DESIGN IN THE GAME GENSHIN IMPACT

By: Rosalia Nicken Dini Larasati

Student ID: 1912618024

Backgrounded by cultural representation issues, which are an important aspect of games, and the debate surrounding the design of Natlan characters in the game Genshin Impact, which players consider to be inaccurate, this study will analyze how Māori, Maya, and Yoruba cultures are represented in the three Natlan character designs in the game Genshin Impact—namely Mavuika, Kinich, and Ororon—using the Manga Matrix Method approach and its relation to Stuart Hall's Representation Theory. The findings of this study are that the characters Mavuika and Kinich have designs whose concepts and cultural representations are adequate and conveyed quite well. Ororon, on the other hand, has a design that adequately conveys the character's concept, but its cultural representation is difficult to identify. Further findings related to the ongoing debate among players regarding cultural representation in character design in Natlan, regardless of the existing findings, arise due to differences in perception and meaning formation between Hoyoverse and Genshin Impact players; which then shows the existence of a power relationship that influences the perceptions of both parties and the need for visual clarity is needed in conveying representation mediate these perceptions. Thus, it can be concluded that perception plays a role in conveying representation, especially when it comes to culture and is disseminated through media. Cultural sensitivity is also important so that cultural references used in a character design can be conveyed accurately.

Keywords: *cultural representation, game gacha, Genshin Impact, character design, perception.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Pengkajian.....	11
D. Batasan Masalah.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
1. Manfaat Teoretis.....	11
2. Manfaat Praktis.....	12
F. Definisi Operasional.....	12
1. Semiotika.....	12
2. Representasi Budaya.....	13
3. <i>Game</i>	13
4. Desain Karakter.....	14
G. Metode Penelitian.....	14
H. Metode Analisis Data.....	15
I. Skematika Pengkajian.....	15

BAB II.....	1
A. Landasan Teori.....	16
1. Semiotika.....	16
2. Representasi Budaya.....	16
a. Representasi budaya dalam Natlan.....	18
3. <i>Game</i>	23
a. <i>Video game</i>	23
b. <i>Game Gacha</i>	24
c. Genshin Impact.....	24
4. Desain Karakter.....	25
a. Mavuika.....	26
b. Kinich.....	27
c. Ororon.....	27
B. Kajian Pustaka.....	28
1. <i>The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature</i> oleh Mario Cerezo-Pizzaro, dkk. 2023.....	28
2. <i>Cultural Representation in Video Games: Assassin's Creed and Overwatch</i> <i>as Case Studies</i> oleh Youssef Benmaniyar. 2020.....	29
3. <i>Representasi Kebudayaan Timur Tengah Di Region Sumeru dalam game</i> <i>Genshin Impact</i> oleh Tomi Timutius dan Bastian Zulyeno. 2024.....	30
4. <i>Dampak Penggambaran Region Sumeru dari Genshin Impact yang Kurang</i> <i>Mempresentasikan Budaya Timur Tengah pada Masyarakat</i> oleh Adriana Azhar Sularjo, dkk. 2024.....	31
5. <i>PENGKAJIAN DESAIN KARAKTER MOBILE GAME ARKNIGHTS</i> oleh Annisa Nur Azra Syawalia. 2024.....	32
C. Kerangka Pemikiran.....	33
1. Teori Semiotika.....	33
2. Teori Representasi oleh Stuart Hall.....	33
3. Teori Desain Karakter oleh Katherine Isbister.....	35

4. Teori (Pendekatan) <i>Manga Matrix</i> oleh Hiroyoshi Tsukamoto.....	36
a) <i>Form Matrix</i> (Matriks Bentuk).....	36
b) <i>Costume Matrix</i> (Matriks Kostum).....	40
c) <i>Personality Matrix</i> (Matriks Sifat).....	41
BAB III.....	44
A. Metode dan Desain Penelitian.....	44
B. Populasi dan Sampel.....	44
C. Metode Pengumpulan Data.....	48
1. Metode Observasi (Penelaahan).....	48
2. Metode Studi Pustaka.....	49
D. Instrumen Penelitian.....	49
E. Teknik Analisis Data.....	49
F. Definisi Operasional.....	50
1. Semiotika.....	50
2. Representasi Budaya.....	50
3. <i>Game</i>	50
4. Desain Karakter.....	50
G. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV.....	52
A. Identifikasi Desain Karakter Mavuika, Kinich, dan Ororon.....	52
1. Mavuika (Suku Māori - Selandia Baru).....	52
1.1 <i>Form Matrix & Costume Matrix</i> (Matriks Bentuk dan Matriks Kostum).....	53
1.2 Analisis Persepsi Makna Dalam Desain Karakter Mavuika.....	58
2. Kinich (Suku Mayan - Meksiko & Amerika/Mesoamerika).....	61
2.1 <i>Form Matrix & Costume Matrix</i> (Matriks Bentuk dan Matriks Kostum).....	62
2.2 Analisis Persepsi Makna Dalam Desain Karakter Kinich.....	67
3. Ororon (Yoruba - Afrika Barat).....	69

3.1 <i>Form Matrix & Costume Matrix</i> (Matriks Bentuk dan Matriks Kostum).....	70
3.2 Analisis Persepsi Makna Dalam Desain Karakter Ororon.....	74
B. Keterkaitan Temuan Kajian dengan Teori Representasi Stuart Hall.....	78
BAB V.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
DAFTAR LAMPIRAN.....	88

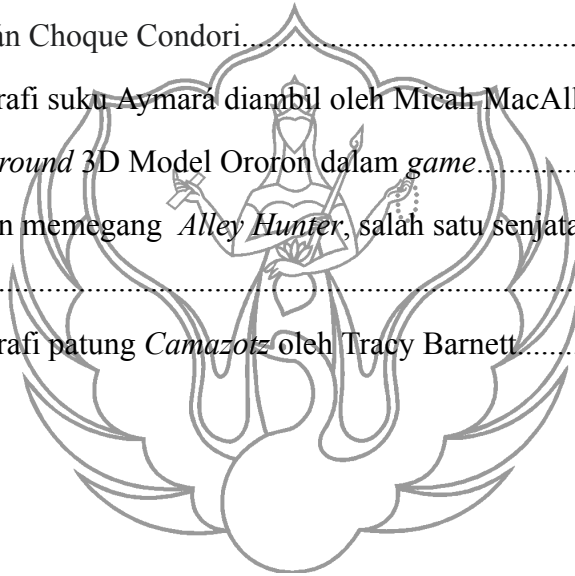


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Region keenam Genshin Impact, Natlan.....	3
Gambar 1.2 Desain karakter Mavuika dari Genshin Impact.....	4
Gambar 1.3 Ilustrasi <i>Mahuika</i> dalam buku <i>Te Tohunga: the Ancient Legends and Traditions of the Māoris</i> oleh Wilhelm Dittmer, dewi api dari kepercayaan suku Māori.....	4
Gambar 1.4 Fotografi suku Māori diambil oleh Jorge Royan.....	4
Gambar 1.5 Desain karakter Kinich dari Genshin Impact.....	5
Gambar 1.6 Foto ilustrasi <i>Kinich Ahau</i> diambil oleh Justin Kerr, dewa matahari dari kepercayaan suku Maya.....	5
Gambar 1.7 Fotografi suku Maya (Guatemala) diambil oleh Antoine Vasse Nicolas..	5
Gambar 1.8 Desain karakter Ororon dari Genshin Impact.....	6
Gambar 1.9 Ilustrasi <i>Olorun</i> yang dibuat seorang <i>concept artist</i> , dewa pencipta dengan gelar tertinggi di antara dewa-dewi kepercayaan suku Yoruba.....	6
Gambar 1.10 Fotografi suku Yoruba diambil oleh Femi Sowoolu.....	6
Gambar 1.11 Postingan berisi bentuk kekecewaan salah satu pemain <i>game</i> Genshin Impact terkait desain karakter Natlan dalam forum komunitas Hoyolab.....	7
Gambar 1.12 <i>Screenshot</i> artikel Know Your Meme: <i>Why Is 'Genshin Impact' And Its Natlan Region Being Accused Of Cultural Appropriation And Whitewashing? The 'Hoyoverse Controversy' Explained</i>	8
Gambar 1.13 <i>Screenshot</i> Petisi “ <i>Stop Cultural Appropriation and Whitewashing in MiHoYo Games</i> ” yang diajukan pemain Genshin Impact.....	8
Gambar 1.14 Desain karakter Shamane dan Kanjira dari <i>game</i> Reverse: 1999.....	9
Gambar 1.15 Desain karakter Arjuna dan Karna dari <i>game</i> Fate: Grand Order.....	9
Gambar 1.16 Desain karakter Laura (Neith) dan Elliot (Thoth) dari <i>game</i> Dislyte.....	9
Gambar 2.1 Ilustrasi lambang Natlan (kiri) dan <i>Tablet of Tona</i> di <i>Stadium of The Sacred Flame</i> , Natlan; <i>cropped</i> (kanan).....	19
Gambar 2.2 Fotografi ukiran batu di <i>Sun Stone</i> suku Aztec yang diambil oleh Roberto Carlos Román Don.....	19

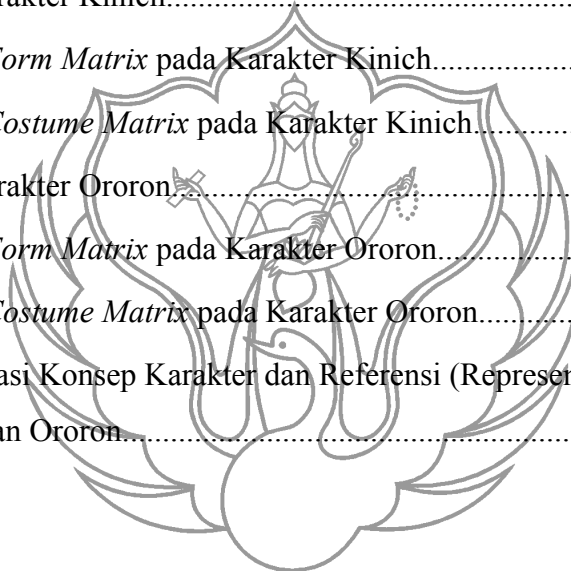
Gambar 2.3 Villa Guiztli di Genshin.....	20
Gambar 2.4 Fotografi ukiran batu di <i>Sun Stone</i> (Kalender suku Aztec) diambil oleh Roberto Carlos Román Don.....	20
Gambar 2.5 Ilustrasi <i>Icon</i> Xilonen (kiri) dan ilustrasi <i>Chicōmecōātl</i> dalam <i>Codex Borgia</i> (kanan).....	21
Gambar 2.6 Ilustrasi <i>Icon</i> Kachina (kiri) dan ilustrasi boneka <i>Kachina</i> dari buku <i>Dolls of the Tusayan Indians</i> karya Jesse Walter Fewkes (kanan).....	21
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Icon</i> Iansan dan patung <i>Iansã</i> di Taman Catacumba, Rio de Janeiro, Brasil oleh Eurico Zimbres.....	22
Gambar 2.8 Deskripsi Natlan dari item <i>in-game</i>	23
Gambar 2.9 <i>Splashscreen</i> Genshin Impact versi <i>patch 5.0</i>	25
Gambar 2.10 Ilustrasi <i>Splash Art</i> Mavuika.....	26
Gambar 2.11 Ilustrasi <i>Splash Art</i> Kinich.....	27
Gambar 2.12 Ilustrasi <i>Splash Art</i> Oron.....	28
Gambar 2.13 Tabel implementasi pembuatan karakter menggunakan <i>Form Matrix</i>	37
Gambar 2.14 Tabel implementasi pembuatan karakter menggunakan <i>Form Matrix</i> (morfologi).....	39
Gambar 2.15 Tabel implementasi pembuatan karakter menggunakan <i>Form Matrix</i> (<i>subhuman</i> dan makhluk multi wujud).....	40
Gambar 2.16 Tabel implementasi pembuatan karakter menggunakan <i>Costume Matrix</i>	41
Gambar 2.17 Tabel implementasi pembuatan karakter menggunakan <i>Personality Matrix</i>	43
Gambar 4.1 Wujud Rambut Api Mavuika.....	54
Gambar 4.2 Ilustrasi <i>Close-up</i> Mavuika dalam Pengumuman pengisi suara.....	55
Gambar 4.3 Senjata Mavuika, <i>A Thousand Blazing Suns</i>	56
Gambar 4.4 Sepeda Motor Mavuika, <i>Flamestrider</i> dari animasi <i>Idle 2</i>	56
Gambar 4.5 Motif pada <i>jumpsuit</i> Mavuika; <i>Screenshot</i> diambil dari teaser <i>Ignition Teaser: A Name Forged In Flames</i> (kiri) dan <i>Hei Matau</i> modern oleh Andrew	

Sullivan; <i>cropped</i> (kanan).....	60
Gambar 4.6 Anting Mavuika; <i>Screenshot</i> diambil dari teaser <i>Ignition Teaser: A Name Forged In Flames</i> (kiri) dan fotografi <i>Sunstone</i> oleh Ricardo Loaiza; <i>cropped</i> (kanan).....	60
Gambar 4.7 <i>Turnaround</i> 3D Model Kinich dalam <i>game</i>	63
Gambar 4.8 Senjata Kinich, <i>Fang of The Mountain King</i>	64
Gambar 4.9 Ajaw dalam pose <i>Idle 1</i> Kinich (kiri) dan animasi <i>elemental burst</i> (kanan).....	64
Gambar 4.10 Pola piksel pada ikat kepala Kinich (kiri) dan <i>Wiphala</i> , bendera etnis Aymará oleh Germán Choque Condori.....	68
Gambar 4.11 Fotografi suku Aymará diambil oleh Micah MacAllen.....	68
Gambar 4.12 <i>Turnaround</i> 3D Model Ororon dalam <i>game</i>	71
Gambar 4.13 Ororon memegang <i>Alley Hunter</i> , salah satu senjata <i>bow</i> yang ada dalam <i>game</i>	72
Gambar 4.14 Fotografi patung <i>Camazotz</i> oleh Tracy Barnett.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Korelasi aspek budaya dengan aspek representasi.....	18
Tabel 3.1 Populasi karakter <i>playable</i> di region Natlan dalam <i>game</i> Genshin Impact....	48
Tabel 4.1 Visual Karakter Mavuika.....	53
Tabel 4.2 Analisis <i>Form Matrix</i> pada Karakter Mavuika.....	57
Tabel 4.3 Analisis <i>Costume Matrix</i> pada Karakter Mavuika.....	58
Tabel 4.4 Visual Karakter Kinich.....	62
Tabel 4.5 Analisis <i>Form Matrix</i> pada Karakter Kinich.....	65
Tabel 4.6 Analisis <i>Costume Matrix</i> pada Karakter Kinich.....	66
Tabel 4.7 Visual Karakter Ororon.....	70
Tabel 4.8 Analisis <i>Form Matrix</i> pada Karakter Ororon.....	73
Tabel 4.9 Analisis <i>Costume Matrix</i> pada Karakter Ororon.....	74
Tabel 4.10 Identifikasi Konsep Karakter dan Referensi (Representasi) dalam Desain Mavuika, Kinich, dan Ororon.....	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, *video game* telah mengalami banyak perubahan dan kemajuan dalam industri mereka. Perubahan ini membawa pengaruh terkait relevansi *game* dan dampak sosial yang diberikannya, menjadikan *game* sebagai bentuk hiburan dan ekspresi budaya terbesar saat ini. *Game* sendiri sudah menjadi media pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi melampaui batas dan generasi; dimana seseorang, terlepas mereka adalah anak-anak, remaja, ataupun dewasa, bisa bersosialisasi dan diperkenalkan dengan sosial, sejarah, dan budaya yang diimplementasikan sebagai referensi dalam *game* yang mereka mainkan (Mario Cerezo-Pizarro, et all., 2023). Spokes (2017) juga berpendapat bahwa *video game* sekarang tidak hanya memiliki fungsi tunggal sebagai rekreasi, tetapi dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan merundingkan isu-isu budaya, serta menghasilkan bentuk komunikasi yang baru.

Dengan teknologi yang terus berkembang dalam industri *game*, salah satu aspek yang menjadi semakin penting dalam permainan adalah representasi budaya. Representasi budaya sebagai definisi mengacu pada cara-cara di mana berbagai aspek budaya, seperti kepercayaan, nilai, dan identitas, digambarkan dan dikomunikasikan melalui berbagai media dengan nyata tanpa mengurangi rasa hormat terhadap aspek-aspek yang ada. Definisi ini didukung oleh EB Taylor (1920) yang menyatakan bahwa budaya adalah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan segala kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Hall (2005:18-20) juga menjelaskan bahwa representasi memiliki kemampuan sebagai sarana komunikasi masyarakat yang penting terhadap budaya. Dari definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum, representasi budaya memiliki peran penting dalam membentuk persepsi, identitas, dan berbagai dinamika dalam masyarakat.

Definisi dan fungsi representasi budaya pada paragraf di atas juga berlaku pada definisi representasi budaya dalam *game*. Berdasarkan artikel Toxigon (2025), tidak hanya berpengaruh pada pengalaman pemain dengan *game* yang dimainkan, cara suatu permainan menggambarkan atau merepresentasikan budaya ke dalam *game* juga dapat membentuk persepsi pemain terhadap budaya tersebut dan bagaimana mereka berinteraksi dengan masyarakat. *Game* yang bisa menggambarkan budaya secara akurat akan menumbuhkan pemahaman, rasa empati, dan apresiasi terhadap keragaman budaya yang ada. Di sisi lain, *game* yang tidak bisa memberikan gambaran budaya secara akurat akan memunculkan representasi buruk, stereotip, dan miskonsepsi atau salah pengertian seseorang terhadap suatu budaya.

Salah satu *game* yang melibatkan konsep representasi kultural dalam permainannya adalah Genshin Impact. Genshin Impact adalah *game gacha* bergenre *action-RPG* yang dikembangkan oleh perusahaan *game* asal Shanghai bernama MiHoYo, yang sekarang sudah berganti nama menjadi HoYoverse, dan pertama kali dirilis pada tahun 2020. *Game* ini menawarkan pengalaman eksplorasi *open-world* di mana para pemain, berperan sebagai pengembara (*traveler*), akan melakukan perjalanan melalui 7 bangsa (*region*) di Teyvat, dunia fantasi dalam *game* Genshin Impact, untuk menemukan saudara kembarnya yang terpisahkan di awal cerita oleh seorang dewa misterius. Setiap bangsa atau *region* dalam *game* ini memiliki kebudayaan yang berbeda dan direferensikan dari tempat dan budaya yang ada di dunia nyata. *Region* pertama, Mondstadt, mengambil inspirasi dari wilayah Jerman dan sekitarnya. *Region* kedua, Liyue, mirip dengan Tiongkok; diikuti wilayah ketiga, Inazuma, yang jelas mengacu pada Jepang. *Region* keempat adalah Sumeru, yang terinspirasi oleh negara-negara Afrika Sub-Sahara, Timur Tengah, dan Asia Selatan. *Region* kelima, Fontaine, mengambil referensi dari Perancis dengan sedikit pengaruh Inggris; dan *region* keenam yang baru saja dibuka, Natlan, seperti pada Gambar 1.1 di bawah, terinspirasi oleh Amerika Latin (pre-Kolumbia), Afrika Sub-Sahara, hingga Oseania.



Gambar 1.1 Region keenam Genshin Impact, Natlan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi
 (Game diakses pada 4 Februari 2025)

Meskipun *game* ini memiliki komitmen yang dinyatakan dengan jelas ditujukan untuk audiens global, dengan artian *game* ingin memberikan inklusivitas kepada pemain sebanyak mungkin, Genshin Impact masih dihadapkan dengan persoalan representasi budaya yang dianggap kurang akurat dalam desain karakternya. Masalah ini sudah muncul sejak region Sumeru dirilis pada Agustus 2022, tetapi mereda seiring berjalannya waktu, dan naik kembali setelah region Natlan resmi diumumkan pada Agustus 2024 bersama dengan karakter-karakter khas Natlan yang akan muncul dalam cerita. Di antara sembilan karakter *playable* Natlan yang sudah diumumkan kemunculannya, Mavuika, Kinich, dan Ororon adalah tiga karakter yang desainnya menjadi sumber perdebatan terkait misrepresentasi. Pasalnya, ketiganya diteorikan oleh pemain didasarkan dari dewa-dewi yang masing-masing berasal dari suku Māori, Maya, dan Yoruba. *Mahuika* (Gambar 1.3), referensi Mavuika (Gambar 1.2), adalah dewi api suku Māori, penduduk asli asal Polinesia yang tinggal di Selandia Baru (Gambar 1.4). *Kinich Ahau* (Gambar 1.6), referensi Kinich (Gambar 1.5), adalah dewa matahari dan perang suku Maya, kelompok etnik yang tinggal di Semenanjung Yukatan, Amerika Tengah (gambar 1.7). *Olurun* atau *Olodumare* (Gambar 1.9), tampaknya referensi Ororon (Gambar 1.8), adalah dewa pencipta dengan gelar tertinggi di antara dewa-dewi suku Yoruba, kelompok etnis asal barat daya Nigeria (Gambar 1.10).



Gambar 1.2 Desain karakter Mavuika dari Genshin Impact
 Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Mavuika>
 (Diakses pada 22 Januari 2025)



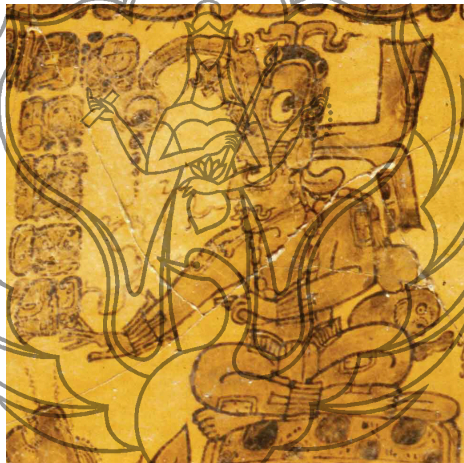
Gambar 1.3 Ilustrasi *Mahuika* dalam buku *Te Tohunga: the Ancient Legends and Traditions of the Māoris* oleh Wilhelm Dittmer, dewi api dari kepercayaan suku Māori
 Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Mahuika>
 (Diakses pada 22 Januari 2025)



Gambar 1.4 Fotografi suku Māori diambil oleh Jorge Royan
 Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_people
 (Diakses pada 4 Februari 2025)



Gambar 1.5 Desain karakter Kinich dari Genshin Impact.
Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Kinich>
(Diakses pada 22 Januari 2025)



Gambar 1.6 Foto ilustrasi *Kinich Ahau* diambil oleh Justin Kerr, dewa matahari dari kepercayaan suku Maya
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Kinich_Ahau
(Diakses pada 22 Januari 2025)



Gambar 1.7 Fotografi suku Maya (Guatemala) diambil oleh Antoine Vasse Nicolas
Sumber: <https://www.flickr.com/photos/vasnic64/7993160014/>
(Diakses pada 4 Februari 2025)



Gambar 1.8 Desain karakter Ororon dari Genshin Impact
 Sumber: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Ororon>
 (Diakses pada 22 Januari 2025)



Gambar 1.9 Ilustrasi *Olurun* yang dibuat seorang *concept artist*, dewa pencipta dengan gelar tertinggi di antara dewa-dewi kepercayaan suku Yoruba
 Sumber: <https://mythus.fandom.com/wiki/%E1%BB%8C%E1%BB%8Drun>
 (Diakses pada 22 Januari 2025)



Gambar 1.10 Fotografi suku Yoruba diambil oleh Femi Sowoolu
 Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Yoruba_people
 (Diakses pada 4 Februari 2025)

Adanya ketidaksesuaian antara visual karakter Natlan tersebut di atas dengan karakter atau budaya asli yang dirujuk memunculkan kerancuan representasi budaya, yang kemudian menimbulkan ragam reaksi dari komunitas pemain Genshin Impact. Ragam reaksi tersebut dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori: ada pihak yang tidak puas dan menilai visual karakter Natlan kurang merepresentasikan budaya rujukan secara akurat; pihak yang sama sekali tidak mempermasalahkan ketidakakuratan desain karakter Natlan; serta pihak yang berada di posisi tengah, yakni tidak keberatan jika desain tidak sepenuhnya akurat selama representasi budaya yang dirujuk disampaikan dengan baik. Reaksi paling kuat muncul dari pemain yang merasa tidak puas terhadap desain karakter Natlan, khususnya terkait warna kulit yang dinilai terlalu terang dari seharusnya dan dianggap sebagai bentuk *whitewashing*.

Tidak hanya menyampaikan ketidakpuasan melalui forum komunitas dan media sosial seperti terlampir pada Gambar 1.11 dan 1.12, para pemain juga mengadakan petisi agar Hoyoverse menghentikan tindakan perampasan budaya (*cultural appropriation*), yang mana sudah mencapai 125.356 tanda tangan sejak region Natlan resmi muncul seperti terlampir pada Gambar 1.13. Petisi berisi permohonan untuk merevisi desain karakter Natlan agar memunculkan representasi budaya yang lebih baik, akurat, dan beragam; seperti mengubah warna kulit beberapa karakter Natlan menjadi lebih gelap dan simbolisasi budaya dalam desain karakternya.

Natlan's Character Design is Disappointing | Rant



CackleHound

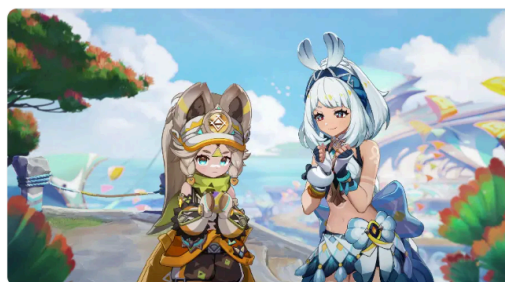
2024/07/12

Follow

Once again I'm let down by character designs who- for lack of better words, get ruined by colorism.

There is so much potential to make these never before seen character absolutely stand out, make them look much different from other characters we've seen, and yet it somehow fails flat.

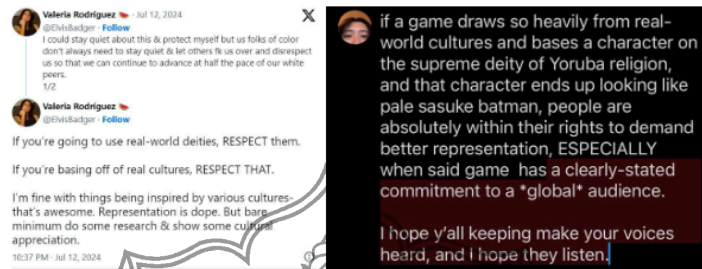
Let me talk about skin colour first. While yes, some of them have very VERY slight tans, the lightness of their skin makes it more difficult to see the finer details of their design - for example, the designs on these girls arms and faces. The whiter markings do not show well on such a light tan.



Gambar 1.11 Postingan berisi bentuk kekecewaan salah satu pemain *game* Genshin Impact terkait desain karakter Natlan dalam forum komunitas Hoyolab
 Sumber: <https://www.hoyolab.com/article/30951229>
 (Diakses pada 12 Februari 2025)

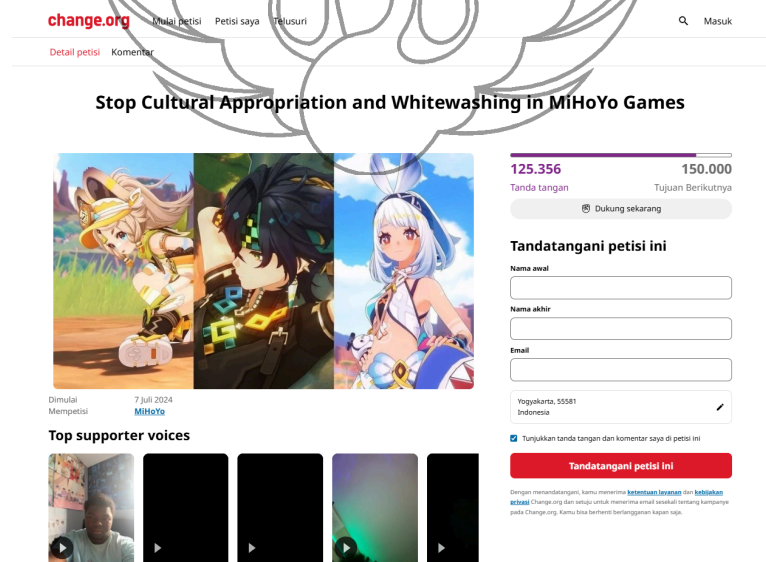
WHY ARE GENSHIN IMPACT VOICE ACTORS PROTESTING AGAINST THE GAME?

One of the main aspects that made the Hoyoverse controversy blow up on social media was *Genshin Impact's* voice actors protesting against the Chinese company. Last week, the voice of the character Sucrose (Valeria Rodríguez) posted a thread on X stating that "folks of color don't always need to stay quiet & let others fk us over and disrespect us," while the voice actor of Albedo (X user @khoidao00) tweeted that "people are absolutely within their rights to demand better representation, especially when said game has a clearly-stated commitment to a *global* audience."



Gambar 1.12 Screenshot artikel Know Your Meme: *Why Is 'Genshin Impact' And Its Natlan Region Being Accused Of Cultural Appropriation And Whitewashing? The 'Hoyoverse Controversy' Explained*
 Sumber:

<https://knowyourmeme.com/editorials/guides/why-is-genshin-impact-and-its-natlan-region-being-accused-of-cultural-appropriation-and-whitewashing-the-hoyoverse-controversy-explained>
 (Diakses pada 10 Februari 2025)



Gambar 1.13 Screenshot Petisi "Stop Cultural Appropriation and Whitewashing in MiHoYo Games" yang diajukan pemain Genshin Impact
 Sumber:

<https://www.change.org/p/stop-cultural-appropriation-and-whitewashing-in-mihoyo-games>
 (Diakses pada 10 Februari 2025)

Tidak berhenti disana, para pemain juga mulai membandingkan representasi desain karakter Natlan dengan karakter dari region lain dalam Genshin Impact, seperti Liyue dan Inazuma, serta *game* serupa lainnya yang mampu menerapkan representasi budaya yang digunakan ke dalam desain karakternya, seperti karakter Shamane dan Kanjira dari Reverse 1999 yang berasal dari India (Gambar 1.14); Arjuna dan Karna dari Fate Grand Order (FGO), yang merupakan dua tokoh dari kisah Mahabharata (Gambar 1.15); serta Laura dan Ellioth dari Dislyte, yang diambil referensinya dari dua dewa-dewi Mesir, Neith dan Thoth (Gambar 1.16).



Gambar 1.14 Desain karakter Shamane dan Kanjira dari *game* Reverse: 1999
Sumber: <https://reverse1999.fandom.com/wiki/Shamane> dan
<https://reverse1999.fandom.com/wiki/Kanjira>
(Diakses pada 4 Februari 2025)



Gambar 1.15 Desain karakter Arjuna dan Karna dari *game* Fate: Grand Order
 Sumber: <https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Arjuna> dan
<https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Karna>
 (Diakses pada 4 Februari 2025)



Gambar 1.16 Desain karakter Laura (Neith) dan Elliot (Thoth) dari *game* Dislyte
 Sumber: [https://dislyte.fandom.com/wiki/Laura_\(Neith\)](https://dislyte.fandom.com/wiki/Laura_(Neith)) dan
[https://dislyte.fandom.com/wiki/Elliot_\(Thoth\)](https://dislyte.fandom.com/wiki/Elliot_(Thoth))
 (Diakses pada 4 Februari 2025)

Adanya permasalahan mengenai desain karakter Natlan yang kurang merepresentasikan budaya rujukan hingga dibandingkan dengan desain karakter region lain dari *game* Genshin Impact, serta beberapa *game* serupa menjadi dorongan untuk memahami mengapa desain karakter Natlan, dalam hal ini adalah Mavuika, Kinich, dan Ororon, dapat memberikan studi kasus mengenai representasi budaya untuk dipahami oleh pemain dan pengembang *game*.

Pengkajian akan menyoroti permasalahan representasi budaya dalam desain visual karakter *game* Genshin Impact di region Natlan dengan menggunakan Teori Representasi Budaya Stuart Hall dan Metode Pendekatan *Manga Matrix* Hiroyoshi Tsukamoto; yang dimaksudkan sebagai kebaruan dalam pengkajian ini. Pengkajian juga diharapkan dapat berkontribusi memperkaya referensi kajian terkait representasi budaya dalam *game*, terutama representasi budaya melalui desain karakter, dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana bentuk representasi budaya Māori, Maya, dan Yoruba pada tiga desain karakter Natlan dalam *game* Genshin Impact?

C. Tujuan Pengkajian

Pengkajian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk representasi budaya Māori, Maya, dan Yoruba pada tiga desain karakter Natlan dalam *game* Genshin Impact.

D. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam pengkajian ini tidak meluas dan tanpa mengurangi tujuan yang ingin dicapai, maka batasan masalah dalam pengkajian adalah sebagai berikut:

1. Kajian akan difokuskan pada desain tiga karakter Natlan, yaitu: Mavuika, Kinich, dan Ororon.
2. Kajian menekankan pada aspek desain karakter menggunakan Teori Representasi Stuart Hall dan Metode Pendekatan *Manga Matrix* Hiroyoshi Tsukamoto. Aspek matriks yang dipakai dari Metode Pendekatan *Manga Matrix* adalah matriks bentuk dan kostum (*Form Matrix*; *Costume Matrix*).
3. Semiotika yang muncul dalam pengkajian digunakan secara implisit sebagai teori pendukung kontekstual Teori Representasi Stuart Hall yang menyinggung tentang makna.

E. Manfaat Penelitian

Pengkajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoretis

Pengkajian diharapkan dapat memperluas wawasan pembaca, memperkaya referensi kajian dan ilmu kajian tentang representasi budaya dalam *game*, terutama representasi budaya melalui desain karakter.

2. Manfaat Praktis

a) Akademik

Sebagai referensi bacaan dan acuan karya ilmiah atau pengkajian selanjutnya terkait representasi budaya dalam *game*, terutama representasi budaya melalui desain karakter.

b) Instansi

Sebagai bentuk sumbangan gagasan dan ide ke pustakaan bacaan dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual terkait representasi budaya dalam *game*, terutama representasi budaya melalui desain karakter.

c) Industri *game*

Sebagai penambah wawasan untuk pengembang *game* dan desainer karakter tentang pemaknaan dan pertimbangan representasi budaya ketika menyusun dan mendesain karakter dalam *game*.

d) Masyarakat

Sebagai penambah wawasan sekaligus untuk meningkatkan kesadaran dan empati masyarakat akan pentingnya representasi budaya yang akurat dalam media (*game*).

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran konteks dan definisi, diperlukan penjelasan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam pengkajian ini.

1. Semiotika

Menurut Tinarbuko (2017:36) semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana suatu tanda berfungsi dan menghasilkan makna. Tanda yang dimaksud tidak hanya terbatas pada benda, tetapi juga mencakup segala hal yang

dapat diamati (Zoest, 1993). Umberto Eco (1976) menjelaskan pengertian semiotika dari sisi epistemologi dan terminologi. Secara epistemologi, semiotika sebagai ilmu tanda berfungsi sebagai metode untuk menganalisis tanda; sedangkan secara terminologi, semiotika dipahami sebagai ilmu yang mempelajari objek, peristiwa, dan keseluruhan budaya sebagai tanda.

2. Representasi Budaya

Menurut EB Taylor (1920:1) budaya adalah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, hukum, moral, adat istiadat, dan segala kemampuan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Definisi ini juga sesuai dengan Koentjaraningrat (1990:180) yang mengartikan budaya sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar.

Hall (2005) mengemukakan representasi sebagai kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan, dimana representasi merupakan sarana komunikasi dan interaksi sosial yang penting. Berdasarkan definisi di atas, maka representasi budaya dapat diartikan sebagai berbagai aspek budaya, seperti kepercayaan, nilai, dan identitas, yang digambarkan melalui berbagai media dan komunikasi.

3. *Game*

Game atau permainan berarti sesuatu yang digunakan untuk bermain barang atau sesuatu yang dipertandingkan, hal bermain, atau perbuatan bermain. Menurut Esposito (2005:2) (*video*) *game* memiliki kemungkinan definisi sebagai *game* yang dimainkan menggunakan *apparatus audiovisual* dan bisa didasarkan atau berdasarkan sebuah cerita. Roger Caillois (dalam Esposito, 2005) mendefinisikan *game* sebagai aktivitas fiksi yang tidak terduga dan tidak produktif dengan aturan, batasan ruang dan waktu.

4. Desain Karakter

Menurut Nieminen (2017:7) desain karakter adalah proses kreatif dimana karakter baru dan original dibuat untuk tujuan cerita dalam ragam media seperti buku, komik, film, animasi, televisi, *video game*, dan media lainnya. Definisi ini didukung dengan pengertian Seegmiller (dalam Leonardi, 2013) tentang desain karakter sebagai bentuk penciptaan karakter manusia atau makhluk dengan peranannya masing-masing yang penampilan, watak, dan kepribadiannya menghasilkan suatu perasaan, emosi, dan harapan pada penonton yang melihat karakter tersebut. Smardon dalam Febyanti (dalam Sekartaji, 2024:15) memberikan pengertian karakter sebagai salah satu atribut atau ciri-ciri visual yang sifatnya sangat individual sehingga membuat objek tampak berbeda melalui mata pengamat.

G. Metode Penelitian

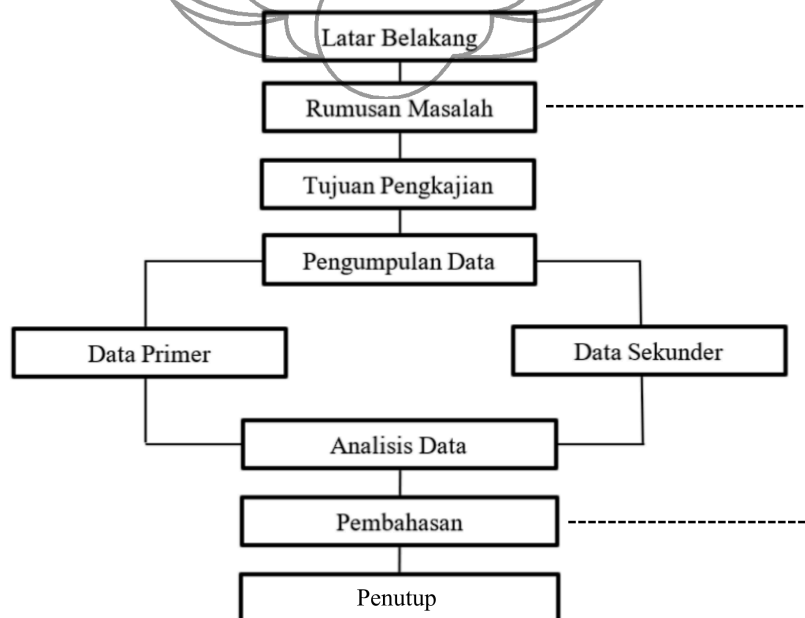
Pengkajian ini menerapkan metode penelitian kualitatif-deskriptif dengan pendekatan interpretatif. Metode penelitian kualitatif-deskriptif digunakan sebab pengkajian akan didasarkan pada observasi dan interpretasi persepsi terhadap satu atau lebih peristiwa, yang temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik maupun kuantifikasi (Guba dalam Khan, 2014:225), serta mengeksplorasi suatu hal yang sedikit atau banyak diketahui untuk memperoleh pemahaman baru (Stern dalam Strauss & Corbin, 1998:11).

Metode pengumpulan data dilakukan dengan penelaahan (observasi) sebagai data primer dan studi pustaka sebagai data sekunder. Penelaahan dilakukan melalui observasi langsung desain karakter Natlan baik melalui ilustrasi resmi HoYoverse pada karakter terkait maupun model 3D dalam *in-game* Genshin Impact; sedangkan studi pustaka dilakukan dengan menggunakan jurnal, buku, dan pengkajian terdahulu yang berkaitan dengan pengkajian saat ini.

H. Metode Analisis Data

Pengkajian ini akan menggunakan Teori Representasi Stuart Hall dengan pendekatan Metode *Manga Matrix* Hiroyoshi Tsukamoto dalam menganalisis desain karakter Natlan yang akan dikaji. Teori Representasi adalah teori yang menekankan perihal representasi sebagai proses di mana makna dibentuk dan terbentuk oleh masyarakat, dimana Hall (2013:14) menyebutkan representasi sebagai produksi makna melalui bahasa. Niat penggunaan Teori Representasi Stuart Hall dalam pengkajian ini adalah untuk menemukan ada-tidaknya makna yang menghubungkan desain karakter Natlan (Mavuika, Kinich, dan Ororon) sebagai tanda, dengan budaya yang menjadi inspirasi desain masing-masing karakter. Selain itu, Metode *Manga Matrix* Hiroyoshi Tsukamoto juga akan digunakan sebagai metode pendukung dalam menganalisis desain ketiga karakter Natlan yang telah disebut sebelumnya; dimana karakter-karakter tersebut akan dikaji melalui aspek matriks bentuk dan kostum sebelum kemudian dikaji lebih lanjut menggunakan Teori Representasi.

I. Skematika Pengkajian



Gambar 1.17 Skematika Pengkajian
Sumber: Rosalia Nicken, Yogyakarta, 2025