

**Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam
Video Game *Genshin Impact*
(Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam *Game
Genshin Impact*)**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Christian Mazmur

1423022062

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA SURABAYA

2025

SKRIPSI
Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Game *Genshin Impact*

(Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam Game *Genshin Impact*)

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



Disusun Oleh:

Christian Mazmur

1423022062

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA SURABAYA

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama: Christian Mazmur

NRP: 1423022062

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Video Game *Genshin Impact* (Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam Game *Genshin Impact*)

Adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukannya adanya plagiasi maka saya rela gelar keserjaan saya dicabut.

Surabaya, 18 Desember 2025

Penulis



Christian Mazmur

NRP. 1423022062

HALAMAN PERSETUJUAN

Seminar Proposal

Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Video Game *Genshin Impact*

(Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam Game *Genshin Impact*)

Oleh:

Christian Mazmur

NRP. 1423022061

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pendamping skripsi untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing I : Putra Aditya Lapalelo S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0731039501

(.....)

Pembimbing II : Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

(.....)

Surabaya, 20 Oktober 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

pada : Kamis, 18 Desember 2025

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,



Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom

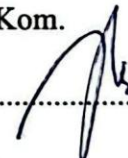
NIDN. 0719078401

Dosen Penguji:

1. Ketua : Brigitta Revia Sandy Fista S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903

(.....)



2. Sekretaris : Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom

NIDN. 0731039501

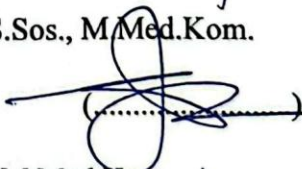
(.....)



3. Anggota : Dr. Anastasia Yuni Widyaningrum., S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0701067803

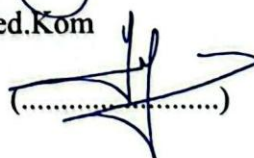
(.....)



4. Anggota : Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN. 0719078401

(.....)



LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Christian Mazmur

NRP : 1423022062

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya

Judul : **Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Video Game
Genshin Impact (Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam Game Genshin
Impact)** Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital
Library Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai
dengan

Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 18 Desember 2025

Yang menyatakan



Christian Mazmur

Halaman Persembahan

“Percayalah kepada Tuhan dengan segenap hatimu dan janganlah bersandar pada pengertianmu sendiri; dalam segala hal, serahkanlah dirimu kepada-Nya, dan Ia akan membuat jalan-jalanmu lurus.”

Amsal 3:5-6

Terimakasih Allah yang Maha Kuasa, Pencipta langit dan bumi atas berkat yang melimpah dalam pengerjaan skripsi dari awal proposal hingga akhir. Terimakasih atas Orang tua yang mendukung penuh peneliti dalam mengerjakan tugas akhirnya dari awal sampai akhir hingga membawakan ke intensi misa dan doa novena. Terimakasih juga atas teman-teman disekitar yang turut serta mengerjakan skripsi masing-masing bersama dan memberikan inspirasi peneliti untuk terus berjuang bersama mereka. Dan terakhir, tentunya terimakasih pada diri sendiri karena sudah bisa melewati rintangan-rintangan yang dilalui. Mulai dari semester satu maupun sampai tugas akhir ini.

Terima Kasih

Surabaya, 23 November 2025

Christian Mazmur

KATA PENGANTAR

Ucapkan Puji syukur dan terima kasih yang peneliti panjatkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas kasih, anugerah, dan motivasi dariNya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ilmu komunikasi hingga akhir dengan lancar tanpa halangan apapun. Peneliti menyampaikan rasa syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak disekitar peneliti yang memberikan *support* dalam pengerjaan skripsi hingga dapat selesai tepat waktu.

- Kepada Orang tua, terima kasih sebesar-besarnya peneliti ucapkan karena sudah menyemangati, menenangkan, dan mendoakan peneliti dalam mengerjakan skripsi agar tepat waktu dalam penulisan. Terimakasih sudah memberikan kesempatan untuk berkuliah disini, di Surabaya sampai selesai.
- Kepada seluruh teman-teman seperjuangan, yang selama ini bekerja sama dalam kelompok ataupun berkumpul di luar perkuliahan, terima kasih sudah menemani peneliti dalam kehidupan sehari-hari hingga penyelesaian skripsi ini.
- Kepada pembimbing Pak Putra Aditya Lapalelo, S.I.Kom., M.Med.Kom dan Pak Dr. Finsensus Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom yang selalu mengayomi dan mendengarkan keluh kesah peneliti setiap bimbingan sampai akhir.
- Kepada mainan-mainan model kit, Gundam, Blokees, dan KW nya, terima kasih sudah menjadi alternatif pelepas stres saat peneliti mengerjakan penelitian. Walau uang habis, tapi peneliti bahagia dengan hasil rakitannya.
- Kepada Genshin Impact, game yang bisa disebut sahabat lama sejak 5 tahun lalu, terima kasih sudah bisa dijadikan penelitian. Rasanya senang bisa meneliti sesuatu yang peneliti rasa familiar.
- Kepada kamera ZV-E10, kamera peneliti pertama yang sudah memotret banyak hal. Terima kasih sudah menjadi pelepas stres disela-sela waktu pengerjaan untuk memotret hal-hal random, mulai dari jalan sepi, low shutter speed, muka teman-teman, dan hal lain.
- Kepada peneliti sendiri, terima kasih sudah berjuang sampai akhir. Semoga kedepannya hidup akan lebih baik. Tuhan Berserta kita, sekarang dan selamanya. God Bless.

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSERTUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah.....	1
I.2. Rumusan Masalah.....	9
I.3. Tujuan Penelitian.....	9
I.4. Batasan Penelitian	9
I.5. Manfaat Penelitian	10

II.5.1. Manfaat Akademis	10
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	11
II.1. Penelitian Terdahulu	11
II.2. Kerangka Teori	27
II.3. Nisbah Antar Konsep.....	31
II.4. Bagan Kerangka Konseptual	33
BAB III. METODE PENELITIAN	34
III.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	34
III.2. Metode.....	34
III.3. Subjek Penelitian.....	35
III.4. Unit Analisis	36
III.5. Teknik Pengumpulan Data	36
III.6. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV. PEMBAHASAN.....	40
IV.1. Gambaran Subjek Penelitian.....	40
BAB V. KESIMPULAN	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Teknik Analisa Data Tiga Elemen Tanda Peirce	37
TABEL 3.2 Teknik Analisa Data Model Triadik Peirce	38
TABEL 4.2.1.1 Story Quest Shenhe.....	50
TABEL 4.2.1.2 Story Quest Yelan	53
TABEL 4.2.1.3 Story Quest Hu Tao.....	54
TABEL 4.2.4.1 Pose Hu Tao	57
TABEL 4.2.4.2 Pose Hu Tao 2	58
TABEL 4.2.4.3 Shenhe.....	59
TABEL 4.2.5.1 Naratif Scar Liu.....	60
TABEL 4.2.5.2 Pose Shenhe	61
TABEL 4.2.5.3 Pose Shenhe 2	62
TABEL 4.2.6.1 Kemunculan Shenhe	63
TABEL 4.2.6.2 Pose Yelan.....	65
TABEL 4.2.6.3 Pose Yelan 2.....	66
TABEL 4.2.6.4 Naratif Shenhe	67

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 PAKAIAN SHENHE	3
GAMBAR 2.1 SEGITIGA TRIADIK.....	30
GAMBAR 4.1.3.1 STORY QUEST SHENHE	43
GAMBAR 4.1.3.2 STORY QUEST YELAN.....	44
GAMBAR 4.1.3.3 STORY QUEST HU TAO	46
GAMBAR 4.1.3.4 PAKAIAN SHENHE	47
GAMBAR 4.1.3.5 PAKAIAN YELAN	48
GAMBAR 4.1.3.6 PAKAIAN HU TAO.....	49

ABSTRAK

Christian Mazmur NRP 1423022062 **Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Video Game Genshin Impact (Studi Semiotika pada Elemen Visual dalam Game Genshin Impact)**

Penelitian ini menganalisis fenomena objektifikasi perempuan yang terjadi pada karakter wilayah Liyue dalam game Genshin Impact. Dalam ekosistem ekonomi gacha, terdapat paradoks di mana karakter perempuan yang memiliki peran naratif kuat (seperti pejuang atau pemimpin) justru ditampilkan melalui desain kostum yang hiper-seksual dan tidak fungsional demi memenuhi stereotip "waifu". Menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika Charles S. Peirce (ikon, indeks, simbol), penelitian ini membedah bagaimana elemen visual karakter dimanipulasi untuk kepentingan komersial. Hasil penelitian mengungkap bahwa identitas budaya dan agensi karakter sering kali digantikan oleh penonjolan tubuh dan fantasi seksual, yang mereduksi posisi perempuan dari subjek yang berdaya menjadi sekadar objek konsumsi visual dan komoditas ekonomi milik perusahaan.

Kata Kunci: *Genshin Impact*, Objektifikasi, Objektifikasi Perempuan, Semiotika Charles Peirce, Liyue, Desain Karakter, Pakaian.

ABSTRACT

Christian Mazmur NRP 1423022062 *The Objectification of Women in the Character Liyue in the Video Game Genshin Impact(A Semiotic Study of Visual Elements in the Game Genshin Impact)*

This study analyzes the phenomenon of female objectification that occurs in the Liyue region characters in the game Genshin Impact. In the gacha economic ecosystem, there is a paradox where female characters who have strong narrative roles (such as warriors or leaders) are actually portrayed through hyper-sexualized and non-functional costume designs in order to fulfill the “waifu” stereotype. Using qualitative methods with Charles S. Peirce's semiotic analysis (icon, index, symbol), this study dissects how visual elements of characters are manipulated for commercial gain. The results reveal that cultural identity and character agency are often replaced by the emphasis on the body and sexual fantasy, reducing women's position from empowered subjects to mere objects of visual consumption and economic commodities owned by companies.

Keywords: *Genshin Impact, Objectification, Objectification of Women, Charles Peirce Semiotics, Liyue, Character Design, Clothes.*