

REPRESENTASI BUDAYA TIONGKOK DI REGION LIYUE DALAM GAME GENSHIN IMPACT 《原神》璃月中国文化的表征

Tasya & Dwi Retnaning Untari, S.S., M.Hum

Program Studi Bahasa Mandarin Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
E-mail: a12180002@john.petra.ac.id

ABSTRAK

Genshin Impact adalah sebuah gim bergenre RPG yang dirilis oleh miHoYo pada September 2020. Cerita yang dimiliki oleh game ini meliputi seorang tokoh yang masuk ke dunia Teyvat demi mencari saudaranya yang hilang. Selama menyusuri Teyvat, penulis menemukan bahwa terdapat 4 dari 7 negara virtual yang bisa dimainkan, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, dan Sumeru secara berurutan. Negara virtual yang menjadi objek penelitian penulis adalah Liyue, negara virtual urutan kedua yang dirilis Genshin Impact. Penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana cara budaya Tiongkok direpresentasikan dan budaya apa saja yang direpresentasikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori 7 (tujuh) unsur budaya menurut Koentjaraningrat untuk menemukan unsur-unsur budaya yang terdapat di negara virtual Liyue, serta mencari representasi budaya Tiongkok dalam unsur-unsur tersebut. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa di negara virtual Liyue terdapat 7 (tujuh) unsur budaya menurut Koentjaraningrat, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, kemasyarakatan, sistem kepercayaan dan religi, kesenian, ekonomi dan pencarian hidup, serta peralatan hidup dan teknologi.

Kata kunci: representasi, budaya Tiongkok, Liyue, Genshin Impact, Koentjaraningrat

摘要

《原神》是米哈游 2020 年发布的角色扮演游戏。这游戏的情节是游戏里的人物，叫旅行者，为了能找到他很久找不到的同胞，就来到 Teyvat 的世界。从七个虚拟国家，Teyvat 世界才有四个能探索，就是蒙德，璃月，稻妻，和须弥。笔者也发现《原神》里所有的虚拟国家是真正国家的表征。本研究重点就是璃月，玩家探索第二虚拟国家。本研究目的就是了解《原神》中国文化如何表征。本研究利用描述性定性方法结合，便是利用 Koentjaraningrat 的七种文化元素的理论，探究存在的文化元素，并寻找这些要素中的中国文化表征。

研究的结果表示, 根据 Koentjaraningrat 文化理论看, 璃月存在七个文化要素, 就是语言, 知识体系, 社会系统, 信仰与宗教体系, 艺术, 经济 and 生计追求, 以及生活工具和技术。

关键词: 表征, 中国文化, 璃月, 《原神》, Koentjaraningrat

PENDAHULUAN

Genshin Impact adalah *game* bergenre *role playing game* (RPG) yang dirilis pada September 2020 oleh sebuah *developer* asal Shanghai bernama miHoYo yang sekarang berada di bawah pengawasan perusahaan asal Singapura bernama COGNOSPHERE (Fauzi, 2021). *Game* ini telah diunduh sebanyak 2.300.000 pemain dalam minggu pertama rilisnya (GameDaily, 2022). Per Maret 2023, *game* ini telah memiliki sebanyak 65juta pemain (How many People Play Genshin Impact, March 2023). Dalam *game* ini ada 7 negara yang akan dijelajahi oleh pemain, dengan saat ini hanya 4 yang baru bisa dimainkan secara berurutan, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, dan Sumeru.

Saat memainkan, pemain akan mengendalikan sebuah tokoh yang terlempar ke dunia bernama Teyvat demi mencari saudaranya yang hilang. Dalam misinya itu pemain harus menjelajahi 7 negara virtual dan menyelesaikan misi di dalamnya agar bisa berlanjut. Setiap dari negara ini mengambil inspirasi dari budaya dan negara-negara di dunia nyata, yang bisa dilihat dari cara penamaan baik tempat dan penokohan, konsep, serta visualnya. Salah satu lagi keunikan dari *game* ini adalah *event* yang diadakan selalu bertepatan dengan hari besar di China yang hanya berlaku di Liyue. Februari 2021 kemarin, *game* Genshin Impact mengadakan sebuah *event* guna merayakan 元宵节 (Yuan Xiao Jie), dimana para pemain bisa bersama-sama menerbangkan lampion ke udara. *Event* ini diadakan bersamaan dengan 元宵节 di China (TheGamer, Jan 2023).

Penelitian ini mengkaji tentang representasi budaya. Liliweri (2002) berpendapat bahwa budaya sudah menjadi pemegang peran sangat penting dalam diri manusia, sebab hampir semua aktivitas yang dilakukan mempunyai keterkaitan erat dengan budaya itu sendiri, dan ini juga diperkuat dengan Koentjaraningrat yang berpendapat bahwa ada 7 (tujuh) unsur utama yang sudah pasti terdapat dalam suatu budaya yang dimiliki masyarakat.

Alasan penulis memilih negara virtual Liyue untuk dijadikan penelitian utama adalah dikarenakan Liyue merupakan negara virtual dalam Genshin Impact yang unsurnya mengambil inspirasi dari negara Tiongkok, mulai dari penamaan hingga visualisasi yang diberikan. Mengenai hal ini, masih belum banyak penelitian yang berfokus pada representasi budaya yang terdapat, dan selama memainkan penulis juga menemukan ada beberapa perbedaan yang terdapat pada aspek yang merepresentasikan budaya Tiongkok tersebut. Penulis juga menemukan bahwa belum banyak penelitian mengenai *game* Genshin Impact yang berfokus pada negara virtual Liyue.

Sebagian besar penelitian mengenai Genshin Impact adalah terhadap visualisasi tokoh dan penerjemahan dialognya, contohnya seperti penelitian yang

dilakukan oleh Prasetya X dan Anggapuspa (2022) yang isinya membahas analisis visual karakter Xiao dalam Genshin Impact, sementara penelitian penulis membahas mengenai beberapa unsur yang merepresentasikan budaya Tiongkok. Alasan kedua adalah setiap negara virtual yang ada pada *game* ini merepresentasikan negara-negara yang ada di dunia nyata. Selain itu, unsur Tiongkok yang terdapat pada negara virtual Liyue sangatlah kuat hingga penulis merasa hal ini sangat menarik untuk diteliti.

Secara garis besar, Genshin Impact merupakan *game* yang sangat mengandalkan nilai budaya, dan negara Liyue menjadi negara yang merepresentasikan budaya Tiongkok. Penulis merasa visualisasi budaya Tiongkok di negara virtual Liyue sangat menarik untuk diteliti. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bagaimana dan seperti apa representasi budaya Tiongkok yang terdapat di gim Genshin Impact melalui adanya negara virtual Liyue.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis konten. Pendekatan kualitatif berfokus pada gambar, huruf, dan deskripsi, dan bukan angka (Sugiyono, 2014). Metode analisis konten dimaknai sebagai teknik menganalisa pesan dan cara mengungkapkan makna yang terdapat di dalam pesan tersebut secara sistematis (Zuchdi, 1993: 11-12). Langkah pengumpulan data pertama yang penulis lakukan adalah membuka game Genshin Impact dan mendatangi negara virtual Liyue. Selanjutnya, penulis mengobservasi dan mendokumentasi semua unsur visual yang merepresentasikan budaya Tiongkok. Setelah semua unsur visualnya terkumpul, penulis menyesuaikan unsur-unsur tersebut dengan teori 7(tujuh) unsur budaya menurut Koentjaraningrat. Penulis kemudian mencari unsur budaya nyata apa yang direpresentasikan melalui adanya ketujuh unsur visual yang telah disesuaikan tersebut. Langkah terakhir yang dilakukan adalah membuat kesimpulan penemuan.

ANALISIS dan PEMBAHASAN

Negara virtual Liyue dalam gim Genshin Impact merepresentasikan unsur budaya Tiongkok secara visual. Dari sekian banyaknya visualisasi budaya Tiongkok yang ada, terdapat 7 (tujuh) unsur budaya sebagaimana sesuai dengan teori unsur budaya menurut Koentjaraningrat, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, kemasyarakatan, sistem kepercayaan dan religi, kesenian, ekonomi dan peralatan hidup, serta pertahanan hidup.

1. Bahasa

Bahasa di dalam Genshin Impact terbagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu bahasa digunakan di teks subtitle yang bertujuan untuk memudahkan pemain memahami dialog para tokohnya sesuai pemahaman para pemainnya, dan yang kedua adalah bahasa yang digunakan di setiap negara virtual yang ada, yang disajikan dalam bentuk simbol.

Bahasa tertulis di negara virtual Liyue disebut dengan istilah Liyue Script atau Naskah Bahasa Liyue. Goresan huruf yang digunakan merupakan representasi dari hanzi atau karakter Mandarin, hanya saja visualnya diberi sedikit perbedaan sehingga visualisasinya tidak menyerupai hanzi secara langsung, dan tulisannya dibuat dengan tampilan tidak beraturan dan divisualisasikan dalam bentuk simbol yang akan dijumpai pemain saat menjelajahi negara Liyue.



Gambar 1 *Liyue Script* sebagai bahasa utama di Liyue . Sumber : LangCat

Goresan yang digunakan pada bahasa ini merupakan representasi visual dari gaya penulisan hanzi *ZhuànShū*, sebuah gaya penulisan hanzi yang umum digunakan pada masa Dinasti Qin. Gaya penulisan *ZhuànShū* ini sekarang umumnya terdapat pada stempel segel.



Gambar 2 Penulisan hanzi *ZhuànShū*

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan di negara virtual Liyue terlihat dari sistem pendidikan mereka. Pendidikan di negara virtual Liyue bergantung pada status ekonomi yang dimiliki masyarakatnya. Semakin tinggi kasta mereka, semakin tinggi ilmu mereka.



Gambar 3 Tokoh Lan



Gambar 4 Tokoh Ren'Yu

Tokoh Lan dan Ren'Yu adalah dua orang npc yang tidak mampu membaca dan menulis. Ren Yu tidak mampu memahami gambar dan membaca tulisan, sedangkan Lan sama sekali tidak bisa membaca dan menulis, meskipun ia memiliki tugas mengarahkan dan memberikan misi kepada pemain saat memasuki Liyue. Tokoh Lan dan Ren Yu merepresentasikan kaum-kaum tanpa akses pendidikan yang layak hanya akan mendapat pendidikan dasar seperti membaca dan menulis yang bahkan tidak sepenuhnya lengkap, yang sebagian besar orang-orangnya berujung tidak mampu menyelesaikan, dimana kendala utamanya adalah pada biaya yang dibutuhkan. Pada masa itu pula pendidikan hanya difokuskan kepada kaum laki-laki, terutama mereka yang berasal dari keluarga yang cukup berada.

3. Kemasyarakatan

Sistem kemasyarakatan dalam negara virtual Liyue terbagi sesuai kasta pekerjaan. Hal ini merupakan representasi dari kasta 士农工商 (Shì nóng gōng shāng), sebuah sistem pembagian kasta pekerjaan yang ada pada era Tiongkok kuno. Kasta tertinggi diduduki oleh para adepti, dewa pelindung Liyue yang berperan menjaga dan melindungi negara virtual Liyue. Posisi kasta para adepti merepresentasikan 士 (Shì), tingkat teratas yang diduduki oleh para kaum yang mendapatkan pendidikan cukup, memiliki pengetahuan yang memadai, serta cukup dihormati dalam era tersebut, terutama dalam sisi pengetahuan.

Kasta kedua dalam sistem Empat Pekerjaan, yaitu 农 (nóng), merupakan posisi yang isinya adalah para petani. Ini ditunjukkan oleh para penduduk Liyue yang bekerja sebagai petani. Kasta ketiga diduduki oleh para seniman yang menghasilkan karya. Master Zhang sebagai pembuat senjata negara virtual Liyue menduduki peran tersebut, sementara kasta keempat diduduki oleh para pedagang yang terdapat di seluruh Liyue bagian kota.



Gambar 5 Adepti



Gambar 6 Master Zhang

4. Sistem Kepercayaan dan Religi

Ritual keagamaan yang dilaksanakan di negara virtual Liyue, Rite of Descension dan Rite of Parting, merupakan representasi dari perayaan hari besar orang Tiongkok, yaitu Hari Raya Qingming. Saat pelaksanaan kedua ritual ini, semua masyarakat negara virtual Liyue akan memberikan sesajen sekaligus berdoa kepada para adepti. Sesajen yang diberikan ini merupakan benda-benda yang mereka gemari, yang dimana pada saat merayakan Hari Raya Qingming semua yang merayakan akan melakukan hal yang sama.



Gambar 7 Persiapan *Rite of Parting*

Sumber dokumentasi pribadi



Gambar 8 Memberikan sesajen pada hari QingMing

Sumber: Tempo.co

5. Kesenian

Secara visual, kesenian di negara virtual Liyue terlihat secara jelas pada pakaiannya. Setiap pekerjaan masyarakatnya memiliki desain pakaian yang berbeda. Representasi pakaian tradisional Tiongkok terlihat pada pakaian yang dikenakan oleh tokoh Ms. Yu dan Tea Master Liu Su, dua orang npc yang pemain bisa temukan di Liyue Harbour. Pakaian yang dikenakan oleh Ms. Yu merupakan representasi visual dari pakaian adat tradisional cheongsam, sementara Tea Master Liu Su mengenakan changshan.



Gambar 2 Pakaian Tea Master Liu Su

Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 3. Pakaian Ms. Yu

Sumber: dokumentasi pribadi

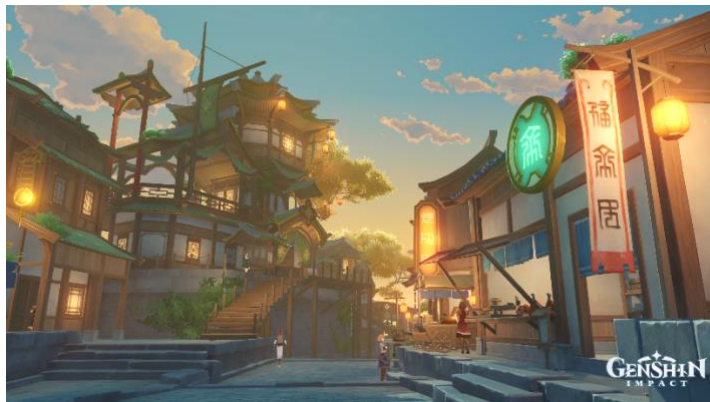
Bidang utama kesenian di Liyue terlihat di pakaian yang dikenakan oleh Tea Master Liu Su, yaitu sebuah baju berlengan panjang yang motifnya memiliki kemiripan dengan pakaian yang dikenakan oleh orang-orang Tiongkok pada era Dinasti Qing sebagai baju adat, yaitu baju changshan. Changshan sendiri memiliki arti baju panjang, yang dimana ini menjelaskan ukuran bajunya yang panjang dari leher hingga kaki. Baju changshan sendiri merupakan baju yang wajib dikenakan oleh kaum-kaum pria pada era abad 17 hingga 20, dimana di masa tersebut akan diberikan hukuman berat terhadap kaum pria yang tidak mengenakan baju adat ini.

Sedangkan baju yang dikenakan oleh Ms. Yu merupakan representasi dari pakaian cheongsam. Seperti yang dilihat pada visualisasi baju tersebut dimana sang tokoh mengenakan baju yang panjang hingga menutupi kaki dan merupakan lengan

panjang, dan terdapat motif di bagian tengahnya. Bedanya, baju cheongsam yang dikenakan oleh Ms.Yu merupakan representasi dari cheongsam lengan panjang yang ditambahkan dengan sedikit modifikasi di lengan tangannya yang membuat visualisasi pakaian ini di dalam game terlihat lebih besar di bagian tersebut. Di pakaian Ms.Yu juga terlihat adanya motif bunga.

6. Ekonomi dan Peralatan Hidup

Dalam game Genshin Impact, Liyue Harbour berperan sebagai jalan masuk sekaligus pusat kota utama yang bisa dikunjungi pemain saat mempetualangi seluruh negara Liyue. Hampir seluruh kegiatan jual beli dilaksanakan di negara tersebut merupakan representasi dari Chinatown atau kawasan Pecinan, sebuah tempat dimana orang-orang Tionghoa yang tinggal di luar Tiongkok tinggal. Pada umumnya kawasan-kawasan Pecinan memiliki ciri khas yang sama, yaitu terdapat penghuni dengan pekerjaan dan aktivitas yang berbeda-beda, dan begitu pula budaya-budaya yang terdapat dan dipertahankan di dalamnya. Semua aktivitas ekonomi dengan negara lain dilakukan dengan jalur laut, yang membuat Liyue disebut sebagai negara maritim.



Gambar 4 Liyue Harbour

Sumber: dokumentasi pribadi

Hoyoverse sebagai developer game Genshin Impact tidak secara langsung merepresentasikan Liyue Harbour sebagai Kawasan Pecinan; mereka memberikan sejarah dan latar belakang tersendiri atas berdirinya kota tersebut, dan tidak seperti di dunia nyata bahwa kawasan Pecinan ditinggali oleh orang Tiongkok yang berasal dari luar China, mereka menerapkan kawasan Pecinan di dalam sebuah negara virtual yang berbasis Tiongkok yang dimana representasinya dilakukan secara visual. Bangunan-bangunan tinggi yang terdapat pada kawasan Pecinan di dunia nyata juga diganti dengan bangunan yang lebih menciptakan suasana Tiongkok.

7. Peralatan Hidup dan Teknologi

Aspek teknologi di negara virtual Liyue terdapat di kemampuan mengolah bahan tambang menjadi senjata yang bisa digunakan, di game ini terdapat pada blacksmith atau pembuat senjata yang ada. Pemain yang membutuhkan senjata akan diarahkan untuk pergi ke tempat ini, dimana saat sampai pemain akan diberikan tiga opsi, opsi pertama merupakan opsi dimana pemain membutuhkan sang pembuat senjata untuk membuat ataupun mengambil senjata yang mereka butuhkan, opsi kedua dan ketiga merupakan dialog yang biasanya akan berubah seiring dengan perkembangan misi yang dilaksanakan para pemain.

Alat pertahanan yang terdapat di negara virtual Liyue merupakan sebuah busur silang yang pada awalnya digunakan para dewa untuk melindungi negara tersebut dari serangan pada saat Archon War (perang antar dewa). Pemain yang menyelesaikan misi Farewell, Archaic Lord (Selamat Tinggal, Dewa Lama) akan menjumpai sebuah alat bernama Guizhong Ballista yang desainnya menyerupai busur silang berukuran sangat besar. Ini merupakan representasi akan crossbow (busur silang) yang merupakan alat pertahanan perang yang digunakan oleh tentara pada masa Dinasti Zhou (771-256 SM).



Gambar 5 Guizhong Ballista

Sumber: dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa tujuh unsur budaya menurut Koentjaraningrat yang terdapat di negara virtual Liyue semuanya merepresentasikan budaya Tiongkok di kehidupan nyata, sebagaimana dijabarkan sebagai berikut.

1. Bahasa. Negara virtual Liyue memiliki bahasa mereka sendiri yang disebut dengan *Liyue Script* (Naskah Liyue). Goresan yang terdapat pada *Liyue Script* merupakan representasi dari hanzi gaya *Zhuàn Shū* , sebuah gaya penulisan hanzi yang digunakan untuk menulis segel yang terdapat pada era Dinasti Qin. Masing-masing dari goresan yang tertulis memiliki makna tersendiri.
2. Sistem Pengetahuan. Sistem pengetahuan yang terdapat pada negara Liyue dilihat dari pendidikannya. Pendidikan yang terdapat di Liyue terbagi sesuai

kaum-kaum masyarakatnya, yang dimana kaum yang kurang mampu tidak mendapatkan pendidikan secara lengkap, sebagaimana terdapat pada tokoh Lan dan Ren Yu yang tidak bisa membaca dan menulis.

3. Kemasyarakatan. Kasta sesuai pekerjaan mencerminkan kemasyarakatan yang ada di Liyue, dimana hal tersebut merepresentasikan sistem empat pekerjaan yang terdapat pada Tiongkok kuno. Kasta tertinggi, yaitu para sarjana dan kaum dengan pengetahuan terbanyak diduduki oleh para *adepti* sebagai dewa pelindung Liyue, kasta kedua yang merupakan para petani, diduduki oleh penduduk yang terdapat pada Qingce Village yang merupakan salah satu desa di Liyue. Kasta ketiga diduduki oleh para seniman dan orang-orang yang menghasilkan karya, seperti Master Zhang yang merupakan seorang pembuat senjata, sementara kasta terakhir yang merupakan para saudagar, diduduki oleh masyarakat Liyue yang tinggal di Liyue Harbour. Meskipun begitu, keempat kaum ini saling bergantung untuk membangun negara ini menjadi lebih baik.
4. Sistem Kepercayaan dan Religi. Kedua ritual yang dilakukan di negara virtual Liyue, yaitu *Rite of Parting* dan *Rite of Descension*, merupakan representasi visual akan Hari Raya Qingming, dimana kegiatannya meliputi berdoa kepada para leluhur, yang di Liyue doa tersebut ditujukan kepada para *adepti*, penggunaan hio, serta pemberian sesajen yang barangnya merupakan barang kesukaan dari empunya makam tersebut.
5. Kesenian. Kesenian negara virtual Liyue dilihat dari pakaiannya, yang sebagian besar merupakan gambaran visual dari baju adat Tiongkok. Yang paling menonjol dilihat dari pakaian yang dikenakan oleh tokoh Tea Master Liu Su dan Ms. Yu, yang dimana keduanya merepresentasikan baju adat changshan dan cheongsam.
6. Pencarian Hidup dan Ekonomi. Liyue Harbour yang merupakan sumber terbesar ekonomi di negara tersebut, merupakan representasi kuat akan Kawasan Pecinan. Hal ini dilihat dari visualisasi tempatnya, dan juga banyaknya jumlah toko-toko dan saudagar yang bekerja pada tempat tersebut.
7. Peralatan Hidup dan Teknologi. Guizhong Ballista yang merupakan alat pertahanan negara Liyue dari serangan perang pada masanya, merepresentasikan busur silang (*crossbow*) yang awalnya ditemukan di Tiongkok

Melalui penelitian ini penulis berharap akan ada penelitian yang menguak lebih detil mengenai representasi budaya yang terdapat pada gim Genshin Impact, terutama pada negara-negara virtual lainnya. Penulis juga berharap akan ada penelitian yang membahas visual budaya negara Liyue secara lebih dalam,

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Wibisono, Wijayanto, I. M. (2017). Pengembangan game edukasi teka-teki silang. Seminar NVII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang S
- AllCorrectGames. (2021, September 6). AllCorrectGames. The Chinese gaming market: <https://allcorrectgames.com/insights/china>
- Business Bliss Consultants, F. (2018, November). Characteristics of Chinese culture in online games. <https://ukdiss.com/examples/game-industry-a-globalizing-market.php?vref=1>
- Candra. (2019). Perancangan buku ilustrasi tentang makhluk mitologi tiongkok. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, p 2.
- Di Cosmo, N. (2011). Military culture in imperial China. Harvard University Press.
- Fauzi, F. (2021, Desember 14). Genshin Impact ganti publisher jadi Cognosphere, Ini penyebabnya. <https://games.grid.id/read/153044453/genshin-impact-ganti-publisher-jadi-cognosphere-ini-penyebabnya?page=all>
- GameDaily. (2022, October). Genshin Impact downloaded more than 23 million times in its first week of release. <https://gamedaily.biz/article/1895/genshin-impact-downloaded-more-than-23-million-times-in-its-first-week-on-mobile-platfor>
- Gusti Wisnu Pio Kusuma, I. S. (2022). Representasi kepercayaan Jepang di negara virtual Inazuma dalam video game Genshin Impact . Program Studi Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia .
- Juliastuti, N. (2000, Maret). Representasi. Newsletter KUNCI No.4: <http://kunci.or.id/esai/nws/04/representasi.htm>
- Liliweri, A. (2002). Makna budaya dalam komunikasi antar budaya: PT. LKiS Pelangi Aksara.
- Marcus A.S., 2002, Hari-hari raya China, Marwin.
- Munadzdzofah, O. (2017). Pentingnya bahasa Inggris, China, dan Jepang sebagai bahasa komunikasi bisnis di era globalisasi. Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi dan Sekretari I(2), 5-24. <https://journal.wima.ac.id/index.php/VOCATIO/article/view/1634>

- Nostalgia, F. (n.d.). China's video games plug into ancient culture. Sixth Tone:
<https://www.sixthtone.com/news/1006214/future-nostalgia-chinas-video-games-plug-into-ancient-culture>
- Prasetya, X. &. (2022). Analisis visual desain karakter Xiao dalam game Genshin Impact. *BARIK- Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 185-198.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>
- Qolby A. (2022). Analisis visual karakter venti dalam game online Genshin Impact. *BARIK- Jurnal A1 Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 190-201.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/47392>
- Qiliang, R. (2015). *中国文化常识, Common knowledge about Chinese culture*. Xi'An: Shanxi Normal University Press.
- Representasi.2012. KBBI Daring. <https://kbbi.web.id/representasi>
- Shapiro, J. (2014, March 22). Here's why we need video games in every classroom. <https://medium.com/wisdom-of-video-games/heres-why-we-need-video-games-in-every-classroom-f8ba7137cb32>
- Sutardi, Tedi. (2009). *Mengungkap keragaman budaya*. PT. Setia Purna
- Sharma, A. (2023, August 07). How many people play Genshin Impact? 2023 player count: <https://www.charlieintel.com/games/how-many-people-play-genshin-impact-player-count-190314/>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- The Chinese Gaming Market. (2021, September 6)
<https://allcorrectgames.com/insights/china>
- Tylor, E. (2010). *Primitive culture: researches into the development of mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. vol.2.
<https://doi.10.1017/CB09780511705960>
- Yuzhen, C. (1998). *中国文化要略*. Foreign language teaching and research press.
- Zuchdi. (1993). *Panduan penelitian analisis konten*. Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.