

**REPRESENTASI BUDAYA BUSANA JEPANG PADA KARAKTER
KLAN *KAMISATO* DALAM *GAME GENSHIN IMPACT*
(KAJIAN SEMIOTIKA)**

Gerry Septian

Institut Prima Bangsa Cirebon
gseptian113@gmail.com

Citra Dewi

Institut Prima Bangsa Cirebon
citrastibainvada@gmail.com

Nunik Nur Rahmi Fauzah

Institut Prima Bangsa Cirebon
nunikrahmi9@gmail.com

Riwayat Artikel:

Diterima Maret 2022;

Direvisi Juni 2022;

Disetujui Juni 2022.

Abstrak:

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan makna denotasi dan konotasi yang terdapat dalam busana pada karakter Klan *Kamisato* berdasarkan model Roland Barthes dan untuk menganalisa representasi berbusana Jepang yang muncul pada karakter pada Klan *Kamisato*. Metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu kualitatif yang bersifat deskriptif. (Sutedi, 2011:58) Proses pengumpulan data menggunakan metode simak dengan teknik catat (Sudaryanto dalam Fauzah 2021) dan studi pustaka (Prastowo, 2012:162) Adapun sumber data yang digunakan untuk penelitian ini adalah *game* yang berjudul "*Genshin Impact*" dengan data berupa busana yang dikenakan oleh karakter klan *Kamisato*. Pada keseluruhan karakter yang ada, terdapat total 41 data yang telah ditemukan. Hasil dari penelitian ini yaitu setiap busana dan aksesoris yang dikenakan para karakternya memiliki makna denotasi yaitu makna sesungguhnya, konotasi yaitu makna secara tidak langsung atau tidak pasti dan terdapat representasi terhadap budaya Jepang, contohnya *Hitatare*, *Kusazuri*, dan *Kabuto* merepresentasikan pakaian seorang *samurai* dan identitas setiap klan. Setiap klan memiliki ciri khas masing-masing pada aksesoris yang dikenakan.

Kata kunci: Tanda, Semiotik, Representasi, Genshin Impact, Busana Jepang, Roland Barthes

PENDAHULUAN

Menurut Hall (1997:15), representasi mengacu pada proses di mana makna dihasilkan melalui pemanfaatan bahasa dan pertukaran ide antara individu dalam suatu kelompok budaya. Hal ini memungkinkan kita untuk mengartikan berbagai hal, termasuk objek, individu, peristiwa nyata, salah satu contohnya adalah busana atau pakaian.

Busana, sebagai bagian dari kehidupan manusia, bukan hanya sekedar tentang busana yang dikenakan, melainkan juga menjadi sarana ekspresi diri, identitas, dan budaya. Jika dilihat dari busana tradisional hingga modern, fashion mencerminkan dinamika budaya dan sejarah yang berkembang dari waktu ke waktu.

Menurut Barthes dalam (Sobur, 2013:15) semiotik merupakan suatu ilmu dan cara analisis yang memfokuskan pada pemeriksaan "tanda". Dalam pengertian Barthes, yang juga merujuk pada istilah semiologi, semiotika bertujuan untuk memahami bagaimana manusia memberikan makna pada berbagai hal. Pemberian makna ini tidak hanya sebatas berkomunikasi, melainkan mencakup pemaknaan sebagai suatu proses di mana objek-objek tidak hanya menyampaikan informasi, tapi membangun sistem tanda yang terstruktur. Konsep Barthes terkenal dengan sebutan "two orders of signification" lalu membaginya menjadi denotasi dan konotasi.

Menurut Sobur(2013:263), denotasi merujuk pada hubungan tingkat pertama dalam penggunaan kata-kata, di mana kata-kata tersebut memiliki peran penting secara independen dalam penyampaian. Makna denotasi merupakan makna yang berarti langsung dan mencakup makna spesifik yang terkandung dalam suatu tanda, yang pada dasarnya dapat dianggap sebagai representasi dari suatu petanda. Dalam konteks interpretasi, denotasi diartikan sebagai makna harfiah atau makna sebenarnya, yang terkadang juga terkait dengan referensi atau acuan. Secara umum, denotasi dianggap sebagai makna objektif yang tetap. Menurut Sobur (2013:71) konotasi didefinisikan dalam sistem tataran kedua, sifat konotatif sebagai tanda yang penandanya bersifat terbuka (implisit), tidak langsung, dan tidak pasti, yang memungkinkan interpretasi baru.

Video game sendiri merupakan salah satu jenis permainan dengan cerita atau alur yang biasanya dimainkan pada perangkat audiovisual. Gadget audiovisual ini terdiri dari perangkat input, output, komputasi, dan komputer. Selain itu, semakin banyak video game yang memadukan berbagai unsur budaya ke dalam konten atau fitur di dalamnya. Menurut Koentjaraningrat (2013:144) mendefinisikan budaya sebagai karya yang berasal dari kesatuan pengetahuan dan keyakinan. Seni, bahasa, adat-istiadat, sistem religius, dan elemen lainnya dapat menjadi bagian dari kebudayaan. pengetahuan, hukum, moral, seni dan adat istiadat yang diperoleh individu sebagai bagian dari suatu masyarakat.

Memasukkan elemen budaya ke dalam video game memiliki sejumlah tujuan. Tujuan utamanya adalah untuk mempromosikan kekayaan budaya, seperti yang dilakukan oleh Jepang dalam beberapa video game mereka. Tujuan lain adalah untuk menggunakan kebudayaan sebagai bagian dari konten untuk meningkatkan daya tarik video game, seperti yang terlihat pada game *Genshin Impact* yang menjadi fokus penelitian ini,

Genshin Impact mengangkat berbagai kebudayaan populer di dunia, seperti China dan Jepang. Dalam game *Genshin Impact* terdapat negara yang bernama Inazuma, Inazuma terinspirasi oleh budaya Jepang. Ini tercermin dalam desain karakter, kostum, dan

elemen-elemen lainnya yang menciptakan nuansa ala Jepang dalam permainan. Pada negara Inazuma yang terinspirasi dari Jepang, di dalamnya terdapat berbagai macam klan yang ada, salah satunya adalah Klan Kamisato. Klan Kamisato merupakan klan di Inazuma yang setia kepada pemerintahan Shogun Inazuma. Saat ini, kepala klannya adalah Kamisato Ayato, yang memiliki tanggung jawab atas Komisi Yashiro, Shuumatsuban, dan Kedai Teh Komore. Pada Klan Kamisato terdapat berbagai macam unsur budaya pada busana yang diambil dari Negara Jepang, Liat pada contoh berikut ini:



Gambar 1, karakter Sayu

Pada gambar diatas adalah salah satu visual karakter bernama *Sayu* yang merupakan seorang *ninja* dari Klan *Kamisato*. Representasi berbusana Jepang terlihat pada karakter Sayu, Sayu menggunakan pakaian tradisional Jepang yang disebut sebagai *kimono*.

Makna denotasi pada *kimono* adalah pakaian tradisional Jepang dengan banyak lapisan yang diatur di bagian depan disertai motif, *kimono* umumnya terbuat dari kain yang berkualitas tinggi seperti sutra atau katun, dengan desain yang indah dan motif yang bervariasi seperti motif bunga *sakura*. Pakaian ini dipakai dengan cara melilitkan kain di sekitar tubuh dan diikat dengan sabuk yang disebut *obi* sehingga terlihat terdapat banyak lapisan (Imperatore dkk, 2016).

Makna konotasi *kimono* dihubungkan dengan simbol budaya Jepang, kesopanan dan kemewahan. Penggunaan *kimono* sering kali dikaitkan dengan perayaan tradisional seperti pernikahan, festival, upacara teh, dan acara budaya lainnya. Pada acara formal seperti pernikahan *kimono* dipakai untuk membawa kesan sopan dan mewah begitu pula ketika dipakai ketika festival dan upacara teh. Hal ini mencerminkan hubungan yang kuat antara pemakai *kimono* dengan kesopanan, kemewahan dan identitas budaya Jepang (Imperatore dkk, 2016)

Penelitian serupa mengenai semiotika pernah diteliti oleh (Megawati L, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Representasi Fashion Era Taisho-Showa pada Film Animasi *Kaze Tachinu*” menyatakan bahwa bentuk, fungsi, dan makna fashion dalam film animasi *Kaze Tachinu* karya Hayao Miyazaki, dapat disimpulkan jika fashion yang ditampilkan mengadopsi dua gaya, yaitu *wasou* (gaya Jepang) dan *yosou* (gaya Barat). Sedangkan (Putri, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Representasi Budaya Jepang di Negara Inazuma pada Game *Genshin Impact*” menyatakan bahwa Inazuma merepresentasikan budaya dan sejarah Jepang, terlihat dari kesesuaian pada sistem militer, sistem pemerintahan, kepercayaan, cerita rakyat, dan unsur budaya lainnya. Meskipun demikian, terdapat perbedaan

antara Inazuma dan Jepang, yang disebabkan oleh penyesuaian alur cerita fantasi dan kepentingan konsep yang diterapkan oleh pengembang *Genshin Impact*.

Berdasarkan uraian di atas, terdapat unsur budaya pada busana yang dapat diangkat sebagai tema dalam permainan ini. Namun, penulis akan memfokuskan pada satu negara di dalam permainan, yaitu negara Inazuma. Alasan pemilihan negara Inazuma adalah karena kekayaan unsur kebudayaan Jepang yang terdapat di dalamnya. Data utama yang akan digunakan berasal dari *Game Genshin Impact*. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “Representasi Budaya Busana Jepang pada Karakter Klan Kamisato dalam *Game Genshin Impact* (Kajian Semiotika)” untuk mencari tahu makna denotasi dan konotasi yang terdapat pada busana karakter pada klan Kamisato berdasarkan model Roland Barthes.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis Semiotika Roland Barthes. Menurut Sutedi (2003:58), penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang terjadi saat ini melalui prosedur ilmiah, sehingga dapat memberikan jawaban terhadap masalah yang nyata dan baru muncul. Sementara itu, Moleong, (2002:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang tidak melibatkan proses perhitungan. Dengan kata lain, data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bukan berupa angka, melainkan kata-kata.

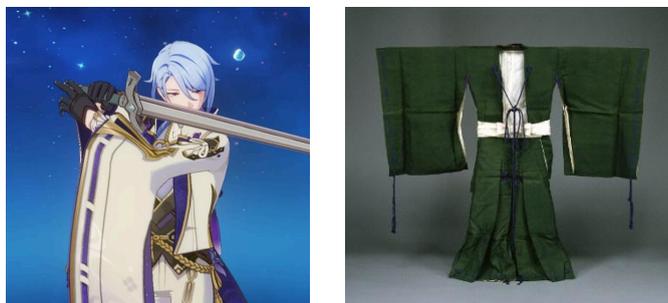
Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah metode simak catat dan studi pustaka. Menurut Sudaryanto dalam (Fauzah dkk, 2019) teknik catat adalah suatu metode yang melibatkan pencatatan data terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan proses pengelompokan data. Adapun langkah dalam pengumpulan datanya dilakukan dengan dua cara, yakni 1) menyimak seluruh busana Jepang yang dikenakan tiap karakter asal klan Kamisato, 2) mencatat busana yang mengandung representasi Jepang pada tiap karakter, 3) mengelompokkan makna denotasi dan konotasi. Teknik studi pustaka menurut Komala dalam (Prastowo, (2012:162), penyusunan studi pustaka dilakukan untuk menghimpun informasi ilmiah seperti teori, metode, atau pendekatan yang pernah dikembangkan dan terdokumentasi dalam berbagai bentuk seperti buku, jurnal, catatan, dan rekaman sejarah yang tersedia di perpustakaan. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data dari macam-macam sumber seperti buku, artikel, jurnal, internet, serta sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Teknis analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu menggunakan teori semiotika Barthes yaitu dengan menganalisis makna denotasi dan konotasi yang terdapat pada busana karakter klan Kamisato.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, diuraikan analisis data tentang makna denotasi dan konotasi terkait pakaian Jepang dalam permainan "Genshin Impact". Data yang dikumpulkan berupa gambar pakaian karakter, dengan total keseluruhan 41 data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis. Namun penulis hanya memaparkan 4 data yang akan dibahas. Berikut tabel data yang akan penulis teliti diantara sebagai berikut.

| No | Nama Karakter | Busana dan Aksesoris | Denotasi | Konotasi |
|----|----------------|----------------------|--|--|
| 1. | Kamisato Ayato | <i>Hitatare</i> | Pakaian tradisional Jepang berlengan panjang sampai ke bawah tubuh (Lowry, 2006:65) | Pakaian formal dan pakaian yang dikenakan samurai (Lowry, 2006:65-68) |
| 2. | Kamisato Ayaka | <i>Kusazuri</i> | Pelindung paha (Lamsam dkk, 2012:54-56) | Pelindung seorang samurai kavaleri (Lamsam dkk, 2012:54-56) |
| 3. | Kamisato Ayaka | <i>Kabuto</i> | Helm tradisional Jepang (Hamada dan Hashimoto, 2002:871) | Melambangkan kekuatan, kehormatan, dan identitas klan (Hamada dan Hashimoto, 2002:871) |
| 4. | Sayu | <i>Haori</i> | Jenis kaus kaki tradisional Jepang yang memiliki karakteristik jari terpisah (Goronga, 2019:1-4) | Status sosial dan tradisi (Goronga, 2019:1-4) |
| 5 | Hirotsu | <i>Kote</i> | Sarung tangan armor samurai | Status samurai (Kazutoshi, 2009:50) |

Data (1) *Hitatare*



Gambar 2, kiri: karakter bernama Kamisato Ayato yang menggunakan hitatare
kanan: contoh asli dari pakaian hitatare

Makna denotasi dari *Hitatare* adalah pakaian tradisional Jepang yang memiliki lengan panjang yang mencapai bagian bawah tubuh. *Hitatare* dan *kimono* memiliki kemiripan tetapi pada *Hitatare* berlengan lebih panjang hingga lutut dan memiliki pengikat pada ujung lengannya (Lowry, 2006:65) Hal ini diperlihatkan dengan karakter Ayato yang memakai pakain berupa *kimono* namun berlengan panjang hingga bagian bawah tubuh. Lalu diikuti juga dengan tali penarik yang disebut *tsuyusaki* pada lengan pakaian Ayato yang merupakan ciri khas pada *Hitatare* itu sendiri.

Makna konotasinya mencakup pakaian formal, sejarah dan pakaian yang sering kali dihubungkan dengan samurai. Pada zaman Kamakura, *Hitatare* ini digunakan sebagai pakaian sehari-hari oleh para samurai. Lalu pada periode berikutnya (zaman Muromachi) mulai digunakan sebagai pakaian sehari-hari atau pakaian formal yang sederhana. Seiring berjalannya waktu, *Hitatare* menjadi semakin formal sebagai pakaian resmi. Pada zaman Edo, *Hitatare* adalah pakaian resmi tertinggi bagi keluarga samurai, dan sebagai upah bagi pegawai tingkat atas dan dijadikan pakaian resmi oleh keluarga shogun. *Hitatare* merupakan pakaian yang ikut mengalami naik turunnya kelas samurai sejak zaman Kamakura hingga zaman Edo, dengan kata lain pakaian ini mewakili kelas samurai beralih ke berbagai hal seperti sejarah (Lowry, 2006:65-68). Sebagai pemimpin dari klan Kamisato, Ayato tentunya mengenakan pakaian yang mencerminkan status tinggi dan martabat keluarganya. *Hitatare*, sebagai pakaian tradisional bangsawan dan samurai, cocok dengan citra ini. Klan Kamisato juga dikenal karena memegang teguh nilai-nilai tradisional dan budaya. Pemakaian *Hitatare* oleh Ayato bisa melambangkan penghormatan terhadap warisan budaya Jepang dan peran penting tradisi dalam kehidupan keluarganya.

Hitatare mempresentasikan status dan martabat, sebagai pakaian tradisional bangsawan dan samurai, mewakili status martabat dari keluarga Ayato, seorang pemimpin klan Kamisato. Penggunaan *Hitatare* oleh Ayato mencerminkan posisi terhormat dan kekuatan dalam masyarakat. Lalu *Hitatare* juga mempresentasikan seorang *samurai*, *Hitatare* memiliki sejarah yang panjang dan berkaitan erat dengan kelas *samurai*. Pada zaman Kamakura, *Hitatare* digunakan sebagai pakaian sehari-hari oleh para *samurai*, dan seiring waktu, menjadi pakaian resmi tertinggi pada zaman Edo. Ini merepresentasikan keterkaitan pakaian ini dengan sejarah dan perjalanan kelas *samurai* dari zaman Kamakura hingga zaman Edo, mencerminkan perubahan dan kontinuitas dalam budaya *samurai* (Lowry, 2006:65-68)

Data (2) *Kusazuri*



Gambar 3, kiri: karakter bernama Kamisato Ayaka yang menggunakan kusazuri
Kanan: contoh asli dari armor yang di dalamnya terdapat kusazuri

Kusazuri memiliki makna denotasi pakaian pelindung *samurai* bagian paha yang terbuat dari besi dan kulit. Pada karakter Ayaka terlihat pakaian pelindung yang dipakai Ayaka di bagian paha kanan dan kiri memiliki armor besi (Lamsam, 2012:54-56)

Makna konotasinya adalah pakaian pelindung *samurai* kavaleri dan identitas klan. Armor ini digunakan untuk melindungi paha bagian atas para *samurai* saat sedang menunggang kuda. Pelindung ini membuat gerakan seorang *samurai* menjadi lebih baik dibandingkan dengan pelindung yang kaku karena desain berlapisnya yang bisa bergerak sesuai dengan gerakan tubuh. Hal ini juga cocok bagi Ayaka yang merupakan *samurai* sehingga bisa leluasa untuk memakai *katana* (Lamsam, 2012:54-56)

Kusazuri mempresentasikan seorang samurai bangsawan dan identitas klan, hal ini juga berkaitan pada era zaman Edo yang dimana armor menjadi symbol penguasa seperti shogun Tokugawa, Date, Honda dll (Lamsam, 2012:54-56). Pada *Kuzazuri* biasanya terdapat logo klan yang ada, serupa dengan Ayaka yang memiliki logo pada *Kusazurinya*.

Data (3) *Kabuto*



Gambar 4, kiri: karakter bernama Kamisato Ayaka yang menggunakan *kabuto*
Kanan: contoh asli dari armor *kabuto*

Denotasi *Kabuto* mengacu pada arti literalnya. Dalam bahasa Jepang, "*Kabuto*" secara khusus mengacu pada helm tradisional Jepang, yang biasanya dipakai oleh prajurit samurai. *Kabuto* adalah jenis baju besi yang menutupi kepala atau wajah, digunakan untuk memberikan perlindungan selama pertempuran. (Hamada, 2002:871)

Konotasi *Kabuto* sering melambangkan kekuatan, dan identitas klan yang mencerminkan budaya kelas samurai dalam sejarah Jepang. Seorang samurai yang mengenakan *Kabuto* membangkitkan rasa kekuasaan dan disiplin, yang merupakan nilai-nilai yang terkait dengan samurai. Hal ini juga terkait pada Kamisato Ayaka yang merupakan putri dari keluarga bangsawan yang memiliki kemampuan berpedang yang sangat bagus menunjukkan bahwa Ayaka adalah seorang *samurai* yang kuat dan memiliki kehormatan sebagai bangsawan. Pada *Kabuto* yang dikenakan Ayaka memiliki desain yang khas yang menunjukkan bahwa *Kabuto* itu milik dari keluarga Kamisato. *Kabuto* sendiri memiliki banyak jenis pada abad ke 13an seperti *hoshi Kabuto*, *suji Kabuto*, *momonari Kabuto* dan sebagainya (Hamada, 2002:871)

Kabuto mempresentasikan simbol kekuatan dan kehormatan, *Kabuto* sebagai helm tradisional samurai tidak hanya berfungsi sebagai perlindungan fisik tetapi juga sebagai simbol kekuatan dan kehormatan. Helm ini mencerminkan status sosial dan keberanian prajurit yang mengenakannya. Dalam konteks *Kamisato Ayaka*, *Kabuto* menegaskan posisinya sebagai seorang bangsawan dan prajurit yang dihormati. *Kabuto* juga mempresentasikan identitas klan. Desain *Kabuto* yang khas menunjukkan identitas klan. Misalnya, *Kabuto* milik keluarga *Kamisato* mencerminkan tradisi dan nilai-nilai yang dipegang teguh oleh klan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *Kabuto* tidak hanya sebagai perlengkapan perang tetapi juga sebagai lambang identitas keluarga dan sejarahnya (Hamada, 2002:871)

Data (4) *Haori*



Gambar 5, kiri: karakter bernama Sayu yang menggunakan *haori*
Kanan: contoh asli dari pakaian *haori*

Makna denotasi dari *Haori* secara literal adalah mantel pendek dan ringan yang memiliki pola konstruksi mirip dengan *kimono* berbentuk T. *Haori* biasanya dikenakan di atas *kimono* untuk melindungi *kimono* dari noda dan kerusakan, atau untuk menambah lapisan ekstra yang memberikan kehangatan tubuh di musim dingin. *Haori* awalnya merupakan pakaian pria yang kemudian juga diadopsi oleh wanita, menjadikannya pakaian yang netral gender. Pada masa Edo, *Haori* dipopulerkan oleh *Geisha* dan kini dianggap sebagai bagian dari pakaian tradisional Jepang (Goronga, 2019:1-4). Pada karakter yang bernama Sayu terlihat pada gambar kalau Sayu menggunakan *kimono* lalu pada lapisan atasnya terdapat baju lagi yang berupa mantel, hal ini serupa dengan ciri khas dari *Haori* itu sendiri yaitu mantel pendek berbentuk T. Sayu juga memakai *Haori* bukan tanpa sebab, karena Sayu sendiri merupakan seorang pasukan dari klan *Kamisato* sehingga perlu melindungi kimononya dari kerusakan dengan memakai *Haori*.

Makna konotasi dari *Haori* membawa berbagai yang melampaui fungsinya sebagai pakaian pelindung atau penghangat, seperti bermakna 1) Netralitas gender, awalnya diperuntukkan bagi pria, *Haori* kemudian diadopsi oleh wanita, terutama oleh *Geisha* pada abad ke-19, yang mempopulerkannya sebagai bagian dari gaya busana wanita. Ini mencerminkan evolusi *Haori* menjadi pakaian netral gender. 2) Ikon Budaya, pada abad ke-20, *Haori* meskipun tidak sama dengan *Kimono*, menjadi bagian dari pakaian tradisional Jepang dan dianggap sebagai kostum nasional. Ini menunjukkan pentingnya *Haori* dalam identitas budaya Jepang dan penghargaan terhadap warisan tradisional (Goronga, 2019:1-4). Pada game ini terdapat berbagai macam negara yang diadaptasi dari dunia nyata salah satunya

adalah Jepang. Saya memakai *Haori* digunakan karena Saya sendiri merupakan karakter yang berasal dari Jepang. Hal ini untuk menunjukkan identitas Saya yang merupakan karakter game yang berasal dari Jepang.

Haori merepresentasikan evolusi budaya dan sosial dalam masyarakat Jepang. Awalnya, *Haori* adalah pakaian eksklusif bagi pria dari kalangan sosial tinggi dan digunakan dalam konteks pertempuran. Seiring waktu, *Haori* diadopsi oleh *Geisha* dan wanita, menjadikannya pakaian netral gender. Pada abad ke-20, *Haori* berkembang menjadi bagian dari pakaian tradisional Jepang, menekankan pentingnya warisan budaya dalam identitas nasional Jepang (Goronga, 2019:1-4)

Data (5) *Kote*



Kote adalah sarung tangan armor samurai yang melindungi tangan dan lengan dari serangan musuh. *Kote* terdiri dari penutup logam terpisah untuk lengan bawah, lengan atas, dan siku, yang dihubungkan oleh jaring besi fleksibel dan dijahit ke lengan tekstil. Karena para samurai pada zaman Heian dan Kamakura biasanya menembakkan panah dari atas kuda, mereka hanya mengenakan *Kote* di lengan kiri mereka, dan ini menjadi kebiasaan di kalangan mereka. Para prajurit berstatus lebih rendah biasanya mengenakan *Kote* di kedua lengan, dan ini menjadi kebiasaan umum mulai dari periode Nanbokucho. Walaupun pada akhirnya di zaman Kamakura penggunaan kedua *Kote* digunakan untuk menunjukkan dedikasi dan persembahan (Kazutoshi, 2009:50)

Makna denotasi dari *Kote* adalah sarung tangan armor samurai yang melindungi tangan dan lengan dari serangan musuh, sedangkan makna konotasinya adalah sebagai status seorang samurai. Penggunaan *Kote* pada satu atau kedua lengan mencerminkan status sosial dan hierarki dalam kelas samurai. Samurai kelas atas hanya memakai *Kote* di lengan kiri, sedangkan prajurit berstatus lebih rendah mengenyakannya di kedua lengan (Kazutoshi, 2009:50). Pada gambar terdapat karakter yang bernama Hirotatsu, Hirotatsu merupakan seorang prajurit serta pelayan dalam klan Kamisato yang menjaga kediaman klan Kamisato. Pada kedua lengan Hirotatsu terlihat pelindung besi yang disebut sebagai *Kote* hal ini menunjukkan Hirotatsu sebagai prajurit kelas rendah, karena Hirotatsu sendiri adalah seorang pelayan dalam klan Kamisato.

Kote mempresentasikan status sosial dan hierarki, Hirotatsu menggunakan *Kote* pada kedua lengan kanannya merepresentasikan status sosialnya sebagai prajurit kelas rendah.

Sebagai pelayan dalam klan Kamisato, pemakaian kedua *Kote* menandakan posisinya yang lebih rendah dalam hierarki samurai. Ini mencerminkan tradisi sejarah di mana prajurit berstatus lebih rendah mengenakan dua *Kote* pada lengan, sementara *samurai* kelas atas memakai satu (Kazutoshi, 2009:50)

KESIMPULAN

Berdasarkan penyajian data, analisis, dan pembahasan yang diperoleh penulis tentang “Representasi Budaya Busana Jepang pada Karakter Klan Kamisato dalam Game Genshin Impact (Semiotika Barthes)”, ditemukan 41 data pakaian dan juga aksesoris pelengkapannya. Representasi budaya Jepang terlihat pada pakaian dan aksesoris yang dikenakan karakter asal klan Kamisato seperti *Kimono*, *Hitatare*, *Jinbaori*, *Kumihimo*, *Kusazuri*, *Domaru*, *Kabuto*, dan *Haori*. Lalu dari setiap pakaian tersebut memiliki makna masing-masing seperti pada fashion yang dikenakan klan Kamisato seperti *Hitatare* *Kusazuri* ataupun *Kimono* memiliki makna denotasi yaitu makna sesungguhnya seperti 1) *Hitatare* adalah pakaian tradisional Jepang yang memiliki lengan panjang yang mencapai bagian bawah tubuh. 2) *Kusazuri* adalah pakaian pelindung samurai bagian paha dan 3) *Kabuto* adalah helm tradisional Jepang 4) Makna denotasi dari *Haori* secara literal adalah mantel pendek dan ringan yang memiliki pola konstruksi mirip dengan *kimono* berbentuk T. 5) Makna denotasi dari *Kote* adalah sarung tangan armor samurai yang melindungi tangan dan lengan dari serangan musuh. Sedangkan makna konotasi pada fashion yang dikenakan memiliki makna secara tidak langsung, dan tidak pasti. Seperti 1) *Hitatare* yaitu pakaian formal dan salah satu pakaian yang dikenakan samurai. 2) *Kusazuri* adalah pakaian pelindung samurai kavaleri dan identitas klan. 3) *Kabuto*, melambangkan kekuatan, kehormatan, dan identitas klan. 4) Makna konotasi dari *Haori* adalah pakaian *universal gender* dan ikon budaya. 5) Makna konotasi dari *Kote* adalah sebagai status seorang samurai.

REFRENSI

- Fauzah, N. N. R., Anwar, A. A., & Herliana, D. (2021). Makna Verba Noru Dalam Kalimat Bahasa Jepang (Kajian Semantik). *NIJI: Jurnal Kajian Sastra, Budaya, Pendidikan dan Bahasa Jepang*, 3(2), 94–107
- Goronga, B. (2019). *Haori: An Aspect of Culture. Toronto Metropolitan*.
- Hall, S. (1997). *REPRESENTATION Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- Hamada, H. (2002). *The Kabuto, Or the Japanese Helmet: Evolution from War Implement to Status Symbol*. Japan.
- Imperatore, C., MacLardy, P., & Turner, T. (2016). *Kimono: Vanishing tradition: Japanese textiles of the 20th century*. Schiffer Publishing, Ltd.
- Kazutoshi, H. (2009). *Art of the Samurai Japanese Arms and Armor, 1156-1868*. New York: Metropolitan Museum of Art.
- Koentjaraningrat. (2013). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lamsam, L. (2012). *Historical Evolution of Samurai Arms and Armors Japan, 700 Ad – 1880 Ad*.
- Megawati L. (2021). Representasi Fashion Era Taisho-Showa pada Film Animasi Kaze Tachinu Karya Hayao Miyazaki. *Bali: Universitas Udayana*. .
- Moleong, L. J. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Razz Media.
- Putri, F. (2023). *REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DI NEGARA INAZUMA PADA GAME GENSHIN IMPACT*. Universitas Indonesia, Jakarta.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudaryanto. (1998). *Metode Linguistik (Bagian Kedua Metode dan Aneka Teknik Pengumpulan Data)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press .
- Sutedi, D. (2003). *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.