REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO DAN BUDDHISME PADA OPERATOR ASAL HIGASHI DALAM *VIDEO GAME ARKNIGHTS*: KAJIAN REPRESENTASI STUART HALL

SKRIPSI

EFFENDI SUDARSO

2021110012

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2026

REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO DAN BUDDHISME PADA OPERATOR ASAL HIGASHI DALAM *VIDEO GAME ARKNIGHTS*: KAJIAN REPRESENTASI STUART HALL

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik

EFFENDI SUDARSO

2021110012

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi yang berjudul

REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO DAN BUDDHISME PADA OPERATOR ASAL HIGASHI DALAM *VIDEO GAME ARKNIGHTS*: KAJIAN REPRESENTASI STUART HALL

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Juariah, M.A. selaku pembimbing I dan Bertha Nursari, M.Hum. selaku pembimbing II. Bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama	: Effendi Sudarso
NIM	: 2021110012
Program Studi	: Bahasa dan Kebudayaan jepang
Fakultas	: Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 30 Agustus 2026

Effendi Sudarso

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Representasi Kepercayaan Shinto dan Buddhisme pada Operator Asal Higashi dalam *Video Game Arknights*: Kajian Representasi Stuart Hall

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 04 Agustus 2026 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

Pembimbing I

(Juariah, M.A.)

Pembimbing II

(Bertha Nursari, M.Hum.)

Ketua Penguji

(Indun Roosiani, M.Si.)

Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

(Bertha Nursari, M.Hum.)

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya

(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si.)

ABSTRAK

Nama	:	Effendi Sudarso
NIM	:	2021110012
Program Studi	:	S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi	:	Representasi Kepercayaan Shinto dan Buddhisme pada Operator Asal Higashi dalam *Video Game Arknights*: Kajian Representasi Stuart Hall

Video game Arknights menghadirkan negara fiktif Higashi yang terinspirasi dari Jepang, termasuk kepercayaan Jepang yang direpresentasikan melalui desain karakter, arsip, dan narasi operator yang berasal dari negara tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana negara Higashi digambarkan sebagai negara yang terinspirasi dari negara Jepang, unsur kepercayaan Jepang apa saja yang direpresentasikan, serta bagaimana representasi tersebut diwujudkan melalui karakter operator asal Higashi. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*) dengan menerapkan teori representasi Stuart Hall dengan pendekatan konstruktivis untuk menginterpretasikan bagaimana makna kepercayaan Jepang dikonstruksi melalui desain visual, atribut, nama, serta narasi pada arsip operator. Objek penelitian ini adalah empat operator yang berasal dari Higashi, yaitu Tsukinogi, Hoshiguma, Suzuran, dan Saga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi unsur kepercayaan Shinto dikonstruksi pada operator Tsukinogi melalui narasinya sebagai mantan *miko* dan *token* operator yang berupa sebuah *omamori*. Representasi unsur kepercayaan Shinto pada operator Hoshiguma dikonstruksi melalui konsep *oni* dan senjata perisai *Hannya*, serta pada operator Suzuran melalui ciri fisik sembilan ekor rubah yang diasosiasikan dengan mitologi *youkai tamamo no mae* yang didukung dengan kehadiran gerbang *torii* pada ilustrasi Suzuran. Representasi kepercayaan Buddhisme Jepang dapat ditemukan pada operator Saga dan dikonstruksi melalui desain visual menyerupai *Sōhei*, penggunaan senjata *naginata*, serta dari narasi operator Saga yang memiliki pola hidup disiplin dan kebiasaan bermeditasi sesuai dengan ajaran *Zen*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Arknights* mengonstruksi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang sebagai bagian dari identitas budaya negara Higashi melalui desain visual, atribut, serta narasi operator dalam *video game*.

Kata Kunci: representasi, kepercayaan Jepang, Shinto, Buddhisme, *video game*, *Arknights*, Higashi

概要

名前　　：　エフェンディ・スダルソ

学籍番号　：　2021110012

学科　　：　言語・文化学部

日本語と文化学科

題名　　：　ビデオゲーム『アークナイツ』における東出身のオペレーターに表れる神道と仏教の信仰要素の表象：スチュアート・ホールの表象論的考察

ビデオゲーム『アークナイツ』には、日本をモデルにした架空の国家東が登場し、同国出身のオペレーターのキャラクターデザイン、資料、およびナラティブを通じて日本の信仰的要素が表象されている。本研究は、東という国家がいかに日本を模した国家として描かれているか、どのような日本の信仰要素が表象されているか、そしてその表象が東出身のオペレーターのキャラクターを通じてどのように具現化されているかを明らかにすることを目的とする。本研究では質的内容分析法を用い、スチュアートホールの構築主義的表象論を適用することで、オペレーターのビジュアルデザイン、属性、名称、および資料内のナラティブを通じて日本の信仰の意味がどのように構築されているかを解釈した。研究対象は、東出身のオペレーターであるツキノギ、ホシグマ、スズラン、サガの４名のオペレーターである。研究の結果、オペレーター・ツキノギにおいては、元巫女であったというナラティブおよびオペレーターのトークンである「お守り」を通じて神道の信仰要素の表象が構築されていることが明らかになった。オペレーター・ホシグマにおいては、鬼の概念および盾武器「般若」を通じて神道の表象が構築されており、オペレーター・スズランにおいては、九尾の狐という身体的特徴が妖怪「玉藻前」の伝承と結び付けられ、さらにイラストに描かれた鳥居の存在によってその関連性が裏付けられている.日本仏教の信仰要素の表象は、オペレーター・サガに見られ、僧兵（そうへい）を思わせるビジュアルデザイン、薙刀の使用、および規律正しい生活様式と瞑想の習慣という禅の教えに沿ったナラティブを通じて構築されている。以上の結果から、『アークナイツ』はビジュアルデザイン、属性そしてオペレーターのナラティブを通じて、神道および日本仏教の信仰を東という国家の文化的アイデンティティの一部として構築していると結論づけられる。

キーワード：　表象、日本の信仰、神道、仏教、ビデオゲーム、アークナイツ、東

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan anugerah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan SKRIPSI dengan judul REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO DAN BUDDHISME PADA OPERATOR ASAL HIGASHI DALAM *VIDEO GAME ARKNIGHTS*: KAJIAN REPRESENTASI STUART HALL. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik Universitas Darma Persada.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Juariah, M.A. selaku Dosen Pembimbing I penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Darma Persada yang telah mendidik penulis selama masa studi dan memberikan saran beserta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bertha Nursari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II dan Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah membimbing penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Darma Persada dan telah membantu memberikan saran beserta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Indun Roosiasni, M.Si selaku Ketua Sidang Skripsi.
4. Alpina Pamugari, S.S., M.A. Sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang membimbing penulis dari awal semester hingga akhir semester selama masa studi di Universitas Darma Persada.
5. Dr. C. Dewi Hartati, S.S.M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya
6. Para Dosen Universitas Darma Persada yang telah membantu dan memberikan ilmu bagi penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada.

7. Kedua orang tua tercinta, almarhum Ayah tercinta yang selalu memberikan bimbingan dan membesarkan saya bersama almarhum Ibu tercinta yang tidak pernah lelah mendukung saya dan menjadi dorongan saya untuk melanjutkan kuliah walau beliau sudah tiada.
8. Kedua saudara tercinta, Kakak Angela Sudarso yang memberikan dukungan kepada saya selama masa studi dari awal hingga akhir dan Adik tercinta Ganendra Sudarso, yang menjadi dorongan bagi saya untuk melanjutkan kuliah sampai akhir.

Penulis berharap dari keterbatasan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dikembangkan lebih luas lagi. Semoga skripsi berguna demi kepentingan para pembaca.

Jakarta, 31 Agustus 2026

Effendi Sudarso

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
概要 v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1.Latar Belakang 1
1.2.Penelitian yang Relevan 4
1.3.Identifikasi Masalah 5
1.4.Pembatasan Masalah 5
1.5.Perumusan Masalah 6
1.6.Tujuan Penelitian 6
1.7.Landasan Teori 6
1.7.1. Representasi 6
1.7.2. Kebudayaan 7
1.7.3. Kepercayaan Shinto 7
1.7.4. *Video Game* 8
1.7.5. *Arknights* 9
1.8.Metode Penelitian 11
1.9.Manfaat Penelitian 11
1.10.Sistematika Penyusunan Skripsi 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
2.1. Teori Budaya 13
2.2. Teori Representasi 17
2.3. Kepercayaan Shinto 18
2.3.1. Konsep *Kami* (神) 18
2.3.2. Bentuk-bentuk Kepercayaan Shinto 19
2.3.3. Jenis *Youkai* dalam Penelitian 21
2.4. Buddhisme Jepang 24
2.4.1. Ajaran *Zen* (禅) di Jepang 26
2.4.2. *Sōhei* (僧兵) 27
2.5. Konsep *Video Game* 28
2.6. Objek Penelitian 30
2.6.1. Arknights 30
2.6.2. Negara–Negara di Terra dalam *Arknights* 31
2.6.3. Negara Higashi 31
BAB III REPRESENTASI KEPERCAYAAN SHINTO DAN BUDDHISME PADA OPERATOR ASAL HIGASHI DALAM *VIDEO GAME ARKNIGHTS*: KAJIAN REPRESENTASI STUART HALL 33
3.1. *Arknights* 33
3.2. Tokoh dan Penokohan pada *Game* 34
3.3. Kepercayaan Buddhisme Jepang, Ajaran *Zen*, dan Sosok *Sōhei* 36
3.4 Tokoh yang digunakan sebagai Objek Penelitian 37
3.5. Representasi Kepercayaan Shinto pada Operator Arknights 38
3.5.1. Representasi *Miko* pada Operator Tsukinogi 38
3.5.2. Representasi *Omamori* pada Operator Tsukinogi 40
3.5.3. Representasi *Youkai* pada operator Hoshiguma 42
3.5.4. Representasi *Youkai* pada Operator Suzuran 45

3.6. Representasi Kepercayaan Buddhisme Jepang pada Operator Saga 47

BAB IV SIMPULAN 52

5.1. Kesimpulan 52

5.2. Saran..... 53

DAFTAR PUSTAKA 52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kuil Shinto *Fushimi Inari Taisha* (伏見稲荷大社) 19
Gambar 2. 2. *Miko* yang melakukan Tarian Kagura 20
Gambar 2. 3. Ilustrasi sosok *oni* 22
Gambar 2. 4. Ilustrasi wujud wanita *tamamo no mae* 23
Gambar 2. 5. Ilustrasi sosok *sōhei* 27
Gambar 2. 6. Logo *game Arknights* 30
Gambar 3. 1. Ilustrasi Amiya, Kal'tsit, & Doktor 34
Gambar 3. 2. Ilustrasi operator Tsukinogi 38
Gambar 3. 3. Ilustrasi operator Hoshiguma 42
Gambar 3. 4. Ilustrasi operator Suzuran 45
Gambar 3. 5. Ilustrasi operator Saga ..... .47

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Analisis Ajaran *Zen* pada operator Saga 49