

**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

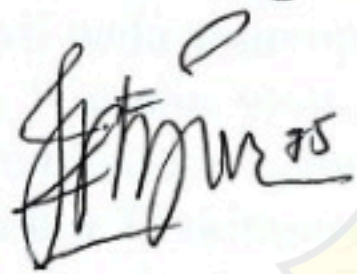
Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 04 Agustus 2026 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

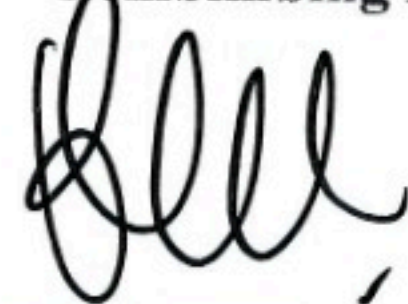
Yang terdiri dari

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 *yukai 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 : エフエンディ・スダルソ
 学籍番号 : 20211110012
 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 :

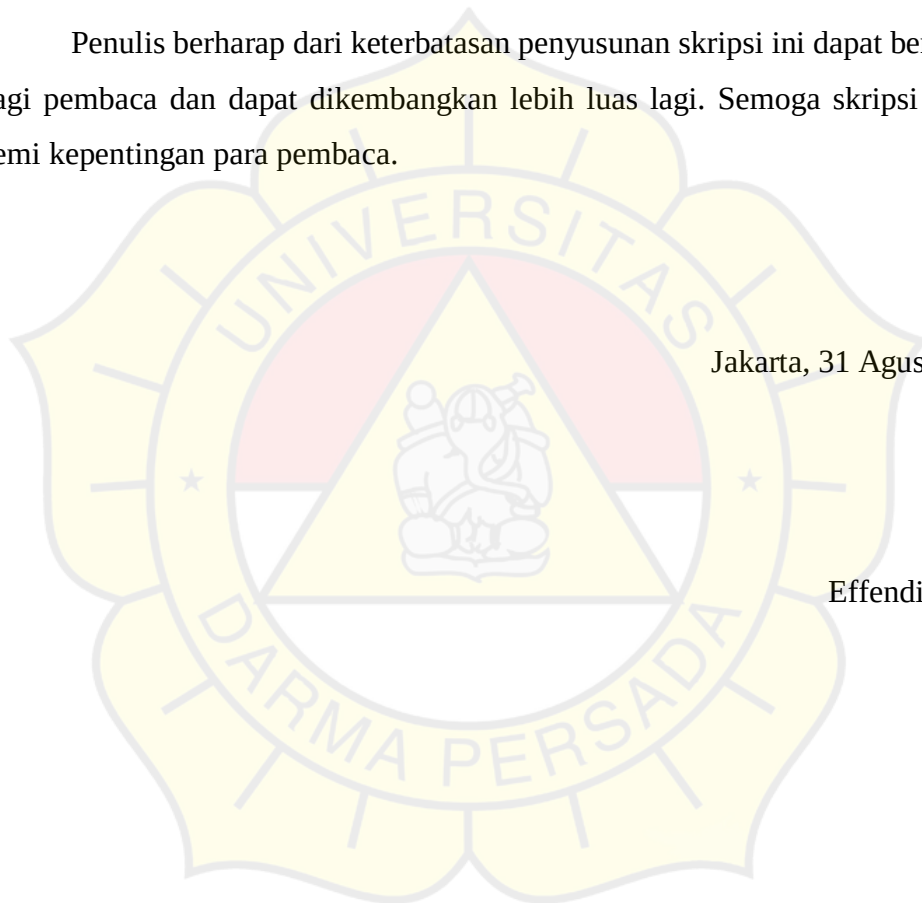
1. Juariah, M.A. selaku Dosen Pembimbing I penulis selama menempuh perkuliahan di Universitas Darma Persada yang telah mendidik penulis selama masa studi dan memberikan saran beserta bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bertha Nursari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II dan Ketua Program Studi Bahasa 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. <i>Video Game</i>	8
1.7.5. <i>Arknights</i>	9
1.8.Metode Penelitian	11
1.9.Manfaat Penelitian	11
1.10.Sistematika Penyusunan Skripsi	11

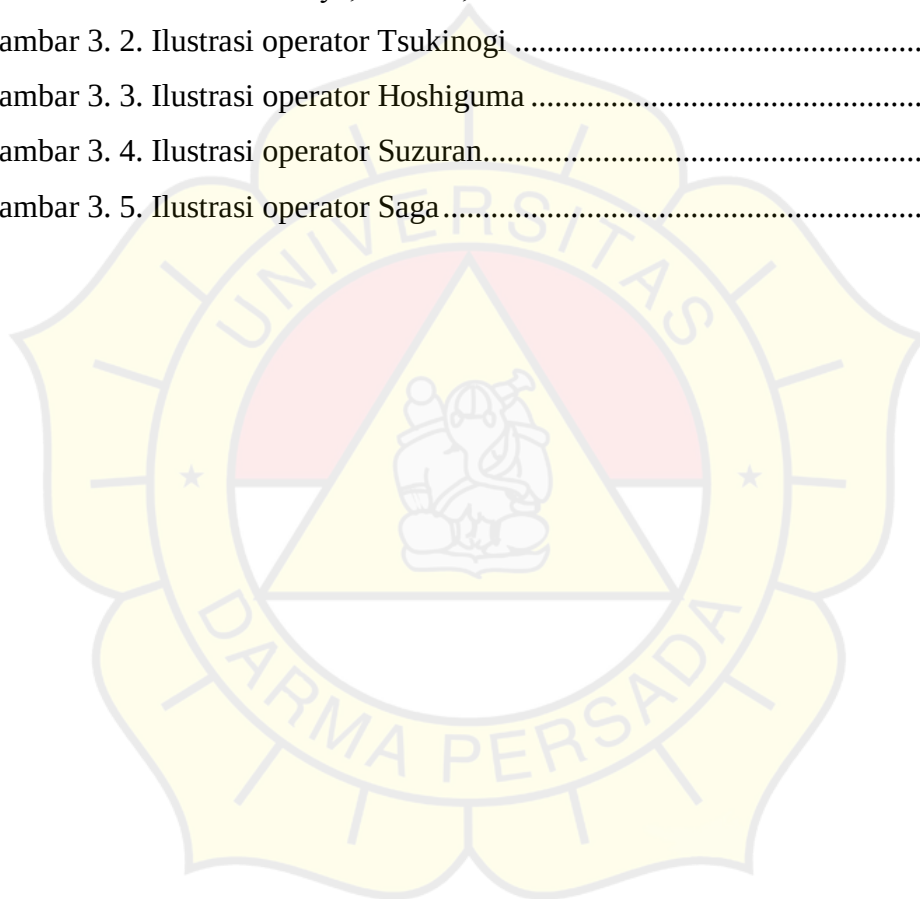
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1. Teori Budaya	13
2.2. Teori Representasi	17
2.3. Kepercayaan Shinto	18
2.3.1. Konsep <i>Kami</i> (神)	18
2.3.2. Bentuk-bentuk Kepercayaan Shinto.....	19
2.3.3. Jenis <i>Youkai</i> dalam Penelitian.....	21
2.4. Buddhisme Jepang.....	24
2.4.1. Ajaran <i>Zen</i> (禪) di Jepang.....	26
2.4.2. <i>Sōhei</i> (僧兵).....	27
2.5. Konsep <i>Video Game</i>	28
2.6. Objek Penelitian.....	30
2.6.1. <i>Arknights</i>	30
2.6.2. Negara–Negara di Terra dalam <i>Arknights</i>	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. <i>Arknights</i>	33
3.2. Tokoh dan Penokohan pada <i>Game</i>	34
3.3. Kepercayaan Buddhisme Jepang, Ajaran <i>Zen</i> , dan Sosok <i>Sōhei</i>	36
3.4 Tokoh yang digunakan sebagai Objek Penelitian.....	37
3.5. Representasi Kepercayaan Shinto pada Operator <i>Arknights</i>	38
3.5.1. Representasi <i>Miko</i> pada Operator Tsukinogi	38
3.5.2. Representasi <i>Omamori</i> pada Operator Tsukinogi	40
3.5.3. Representasi <i>Youkai</i> pada operator Hoshiguma.....	42
3.5.4. Representasi <i>Youkai</i> 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 <i>Fushimi Inari Taisha</i> (伏見稲荷大社)	19
Gambar 2. 2. <i>Miko</i> yang melakukan Tarian Kagura	20
Gambar 2. 3. Ilustrasi sosok <i>oni</i>	22
Gambar 2. 4. Ilustrasi wujud wanita <i>tamamo no mae</i>	23
Gambar 2. 5. Ilustrasi sosok <i>sōhei</i>	27
Gambar 2. 6. Logo <i>game Arknights</i>	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 <i>Zen</i> pada operator Saga	49
---	----

