

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Budaya merupakan sebuah identitas negara dan setiap negara memiliki kebudayaan yang unik sehingga dapat membedakan diri mereka dengan negara lainnya. Salah satu negara itu adalah Jepang yang memiliki kebudayaannya sendiri meliputi agama, tradisi, dan juga kebiasaan yang dimiliki oleh masyarakat Jepang. Perkembangan teknologi juga membuat budaya tersebut dibuat dan dikembangkan dalam bentuk media hiburan. Media hiburan tersebut antara lain seperti film, musik, dan buku. Menurut Perdana (2024), salah satu media yang dapat digunakan untuk merepresentasikan keunikan budaya Jepang adalah *video game* (ビデオゲーム). Menurut Gidion (2023) *video game* dapat didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan peralatan audio visual dan bersumber pada sebuah cerita fiksi. Menurut penelitian Praja (2022) *video game* terdiri dari tiga komponen utama, yaitu permainan, cara bermain, dan peralatan audiovisual. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *video game* adalah permainan yang dimainkan oleh pemain dengan perangkat audio visual yang fungsinya ditampilkan dan dijalankan di layar sebagai gambar dan suara. Industri *video game* di Jepang mulai berkembang pada tahun 1970 karena struktur ekonomi yang sudah terbangun kuat dan perbedaan kebudayaan yang bahkan membuat Jepang memiliki pengaruh *video game* di luar negeri seperti di Amerika dan Eropa (Picard, 2013). Industri *video game* ini berhasil menjadikan Jepang menjadi negara pemimpin, baik dalam *video game* itu sendiri maupun *konsol* untuk memainkannya. Salah satu *konsol* ciptaan Jepang ini adalah PlayStation yang sudah dikembangkan dari seri PlayStation pertama hingga kelima. Namun perkembangan *konsol* untuk memainkan *video game* ini mulai berkembang lebih lanjut sehingga dapat dimainkan di dalam sebuah alat yang saat ini kita kenal sebagai *smartphone* atau telepon pintar.

Perangkat *smartphone* dapat menjalankan berbagai fungsi, selain untuk komunikasi, *smartphone* dapat menjadi media hiburan bagi para penggunanya. Salah satu media hiburan tersebut adalah *video game*. Perkembangan industri *video game* tidak hanya terjadi pada alat yang digunakan untuk memainkan *video game* ini, tetapi juga berkembang dengan genre permainan yang dapat dimainkan. Salah satu genre tersebut adalah genre yang diciptakan Jepang dari *pop culture* yang Jepang miliki yaitu anime (アニメ). Wright (2025) menyatakan bahwa anime berasal dari kata latin yaitu *animare* yang artinya "memberikan kehidupan".

Penciptaan ilusi dalam konteks film animasi, penciptaan ilusi gerakan buatan dalam garis-garis dan bentuk yang tidak hidup, maka disebut sebagai grafik yang bergerak dan seolah-olah hidup. Anime telah berkembang di Jepang sehingga dapat disebutkan sebagai salah satu budaya Jepang. Perkembangan teknologi *video game* juga ikut berkembang bersama anime di Jepang dan mencapai ruang lingkup internasional. Hal ini dapat dilihat dengan produksi *video game* dengan genre anime dari negara lain selain Jepang. Salah satu *video game* seperti ini berhasil dikembangkan oleh studio Hypergryph dengan *video game* berjudul *Arknights* (アークナイツ).

Arknights adalah *video game RPG Tower Defense* yang dikembangkan oleh perusahaan Hypergryph yang dirilis pada tanggal 1 Mei 2019 di Cina, dan dipublikasi oleh perusahaan Yostar untuk dirilis tanggal 15 Januari 2020 di Jepang, serta 16 Januari 2020 untuk dunia global (Lada, 2020). *Game* ini dipasarkan secara gratis, menceritakan cerita fiksi planet bernama Terra (テッラ) yang mengalami wabah penyakit yang dinamakan oripathy. Penyakit oripathy (オリパジー) ini disebabkan karena sumber daya alam yang digunakan masyarakat planet Terra yang disebut sebagai originium (オリジニウム) sebuah batu kristal berwarna hitam pekat yang dapat diolah menjadi energi untuk menjalankan kehidupan masyarakat planet Terra seperti pembangkit listrik, baterai untuk radio, serta bahan bakar untuk alat transportasi. Paparan originium dalam jangka panjang dapat menginfeksi masyarakat planet Terra dengan penyakit oripathy yang menyebabkan penyebaran penyakit menginfeksi masyarakat dan memicu wabah penyakit. Sehingga masyarakat planet Terra harus selalu waspada dalam penggunaan originium.

Masyarakat planet Terra terdiri dari berbagai macam manusia dengan fitur hewan, dan beberapa ras yang ada dalam mitologi. Beberapa contoh ras ini adalah ras yang memiliki telinga kucing yang identik dengan stereotipe karakter *kemonomimi* (獣耳) dan *oni* (鬼) yang didasarkan dari cerita mitologi Jepang (Jensen, 2020). Tidak hanya karakter, *video game Arknights* juga memiliki berbagai kota dan negara yang didasari dengan dunia nyata, seperti negara kekaisaran Ursus (ウルサス) yang terinspirasi dari negara Rusia, kerajaan Victoria (ビクトリア) yang terinspirasi dari kerajaan yang ada di Inggris, dan yang akan diteliti, Negara Higashi yang dalam server *Arknights* Jepang diberi nama 極東 (*kyokutou*) yang identik dengan negara Jepang. Hal ini dapat diketahui dengan melihat beberapa arsip yang dapat dibaca oleh pemain yang diperoleh dengan menggunakan karakter yang disebut sebagai *operator* (オペレーター) dalam *video game Arknights*.

Operator merupakan panggilan untuk karakter yang dapat digunakan oleh pemain dalam *video game Arknights* untuk dimainkan. Setiap operator dalam *video game Arknights* memiliki cerita yang dapat dibaca dalam arsip yang dapat dibuka dengan memakai karakter untuk memainkan *video game Arknights*. Beberapa arsip operator ini juga membahas mengenai hal yang berhubungan dengan Negara Higashi, negara yang terinspirasi dari negara Jepang. Melihat negara Higashi di dalam *video game Arknights* yang budayanya terinspirasi dari negara Jepang. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian representasi unsur kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang yang ada pada negara Higashi dalam *video game Arknights*, karena penulis ingin meneliti lebih jauh mengenai apa saja kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang direpresentasikan dalam *video game* yang memiliki inspirasi negara Jepang, meskipun ada beberapa penelitian yang telah meneliti tentang representasi kepercayaan Jepang dalam *video game*, penulis menilai bahwa pembahasan terkait *video game Arknights* masih belum memadai. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti lebih lanjut dan berharap penelitian ini akan menjadi suatu pembahasan yang menarik karena kurangnya pembahasan mengenai masalah ini.

1.2. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian budaya Jepang yang diangkat dalam *video game*.

1. Penelitian oleh Adhitya M. Maheswara dan Nur Fatwa (2021) dengan judul *Representation of Middle Eastern Islamic Locality in Video Games* dalam Jurnal Kajian Islam dan Budaya Universitas Indonesia. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa representasi budaya Islam dalam *video game* merusak gambaran positif Islam dan komunitasnya. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu membahas representasi di dalam *video game*. Perbedaan penelitian terdapat pada pembahasan representasi lokalitas Islam di Timur Tengah dalam *video game*, sedangkan penulis membahas mengenai representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang di dalam *video game*.
2. Penelitian oleh Latifah Safarina dan Hafiz Aziz Ahmad (2023) dengan judul *Representasi Budaya Minum Kopi dalam Game Visual Novel Coffee Talk* dalam Jurnal Bahasa Rupa Institusi Teknologi Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game Coffee Talk* mampu merepresentasikan budaya minum kopi dengan baik melalui narasi, *gameplay*, karakter, *visual background*, *background music*, dan *game atmosphere* yang didasarkan oleh realita. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah keduanya membahas representasi dalam *video game*. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah penelitian di atas membahas representasi budaya minum kopi, sedangkan penelitian penulis membahas representasi kepercayaan Jepang.
3. Penelitian oleh Ruth Yunita Putri Sianipar dan Endang Poerbowati (2024) dengan judul *Representasi Bentuk-bentuk Kepercayaan Shinto dalam Video Game "Genshin Impact"* dalam Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Genshin Impact berhasil mengadaptasi bentuk kepercayaan Shinto dengan cara menghargai makna aslinya dan mengintegrasikannya ke dalam dunia

fiksi *game* sehingga meningkatkan pengalaman bermain *game*, memberi edukasi mengenai pemahaman ritual Shinto, serta mendalami pemahaman kebudayaan Jepang. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu membahas kepercayaan Shinto pada *video game*. Perbedaan penelitian terdapat pada *video game* yang diteliti, yaitu *Arknights*.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Budaya Jepang yang direpresentasikan dalam bentuk *video game* yang dibuat oleh negara Cina.
2. Penerapan sistem kepercayaan budaya Jepang yang ada pada negara Higashi dalam *video game Arknights*.
3. Persamaan yang dimiliki oleh negara Jepang dan negara Higashi dalam *video game Arknights*.
4. Penerapan sistem kepercayaan budaya Jepang dalam karakter yang berasal dari Higashi dalam *video game Arknights*.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini berfokus dan tidak meluas dari pembahasan, penulis membatasi penelitian yang dibahas agar berfokus kepada representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang dalam *video game Arknights*, khususnya pada budaya Jepang yang diterapkan pada penduduk negara Higashi yang meliputi gaya hidup, simbol, mitologi, dan referensi budaya yang diadaptasi pada karakter dalam *game*. Data yang dianalisis berasal dari konten *game* yang tersedia hingga penelitian meliputi desain karakter, arsip operator, dan elemen narasi yang dapat diakses dengan pendekatan kualitatif terkait representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme tanpa melibatkan data kuantitatif lain seperti survei dan analisis pemain.

1.5.Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana negara Higashi dalam *video game Arknights* direpresentasikan sebagai negara yang terinspirasi sebagai negara Jepang?
2. Kepercayaan apa saja yang direpresentasikan dalam negara Higashi?
3. Bagaimana representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang diwujudkan melalui karakter asal negara Higashi?

1.6.Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis bagaimana negara Higashi dalam *video game Arknights* direpresentasikan sebagai negara yang terinspirasi dari negara Jepang.
2. Menganalisis kepercayaan apa saja yang direpresentasikan oleh negara Higashi sebagai negara yang terinspirasi dari negara Jepang.
3. Menjelaskan bagaimana representasi Shinto dan Buddhisme diwujudkan dalam *video game Arknights* melalui operator negara Higashi yang terinspirasi dari negara Jepang.

1.7.Landasan Teori

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan teori sebagai berikut:

1.7.1.Representasi

Menurut Hall (2013) representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, maupun fisik. Representasi yaitu bahasa sebagai media dalam mengungkapkan sesuatu yang bermakna atau merepresentasikan kepada orang lain yang dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita yang mewakili suatu gagasan, ekspresi, dan fakta.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa representasi adalah sebuah bahasa yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan gambaran objek berupa kata, gambar, atau cerita yang mewakili sebuah gagasan, ekspresi, dan fakta.

1.7.2.Kebudayaan

Menurut Tylor dalam Nurmansyah (2019:73) menyatakan bahwa kebudayaan adalah sebuah kompleksitas yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota dalam masyarakat. Koentjaraningrat dalam Nurmansyah (2019) mendefinisikan kebudayaan seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah sebuah pengetahuan mengenai kepercayaan, seni, moral, hukum, dan adat istiadat yang merupakan hasil karya manusia di dalam sebuah masyarakat.

1.7.3.Kepercayaan Shinto

Menurut Ono (2011), kepercayaan Shinto adalah kepercayaan asli yang berasal dari Jepang yang disebut sebagai *kami no michi* (神の道), yang dapat diartikan sebagai jalan dewa. Hartz (2009:5) juga mendefinisikan Shinto sebagai kepercayaan asli Jepang yang lahir sejak zaman prasejarah dan merupakan tradisi asli yang diwariskan turun-temurun, dengan doktrin dasar berupa kesucian yang ditekankan dalam segala aspek kehidupan. Agama Shinto merupakan agama yang menyembah *kami* (神) atau dewa. Ajaran Shinto bersifat animisme, yang memuja alam, menghormati leluhur atau dewa dalam mitologi yang memiliki ikatan kuat dengan negara Jepang, kaisar, dan budayanya. Sifat animisme ini menghasilkan jumlah dewa yang tidak terhitung karena dewa dalam ajaran Shinto selalu terkait dengan benda-benda alam seperti pohon dan gunung serta memiliki kekuatan

spiritual (Anwar, 2005). Praja (2022) menjelaskan bahwa Shintoisme merupakan agama kuno yang lahir di Jepang, yang pada mulanya mengadopsi unsur-unsur alam, animisme, serta dinamisme, kemudian bercampur dengan agama pendatang seperti Buddha dalam perkembangannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan Shinto adalah sistem kepercayaan asli Jepang yang bersifat animisme, berpusat pada pemujaan kami yang bersemayam dalam unsur-unsur alam seperti pohon dan gunung, serta erat kaitannya dengan penghormatan leluhur, kaisar, dan identitas budaya Jepang. Kepercayaan ini menjunjung tinggi nilai kesucian, dan dalam perkembangannya turut berbaur dengan kepercayaan lain seperti Buddha tanpa kehilangan identitas aslinya.

1.7.4.Video Game

Menurut Aji dkk. (2014:7), *video game* adalah bagian dari *game*. *Game* adalah sebuah sistem konflik yang dibuat antar pemain dengan aturan-aturan untuk mencapai tujuan yang diinginkan yang terdiri dari komponen alat, peraturan, tujuan, dan pemain. *Video game* adalah sebuah permainan elektronik berupa teks maupun gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, pemain, yang dilakukan menggunakan perangkat keras sebagai media penghubung interaksi tersebut. Menurut Kirriemuir & Mcfarlane (2004), *video game* merupakan permainan dalam wujud video yang berasal dari sebuah animasi yang diproyeksi dan dirancang agar dapat dimainkan melalui sebuah perangkat seperti komputer, *smartphone*, atau *konsol*. Jenis *game* berupa *video game* ini lebih menarik untuk dimainkan karena melibatkan perpaduan antara animasi, cerita, suara, dan grafis permainan yang dapat melibatkan emosi pemain sehingga pemain dapat ikut hanyut dan terbawa emosi pada permainan yang dimainkan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *video game* adalah bagian dari *game* dengan wujud video yang memadukan teks, gambar, dan

suara yang diproyeksi menggunakan sebuah alat sebagai media interaksi antara pemain dengan perangkat lunak yang dimainkan.

1.7.5. *Arknights*

Arknights adalah *video game* genre anime dan *RPG Tower Defense* yang rilis secara global tanggal 16 Januari 2020. *Game* ini dipasarkan secara gratis dan dikembangkan oleh perusahaan Cina bernama Hypergryph dan dipublikasi ke Jepang dan server global oleh perusahaan Yostar. Menurut situs Sony Music (2020), hasil pengunduhan *Arknights* telah mencapai sampai 40 juta unduhan untuk Server Global. Kepopuleran ini berhasil membuat *Arknights* mendapatkan adaptasi seri anime yang saat ini musim ketiganya sedang dalam produksi dan akan tayang. *Arknights* menempatkan pemain dalam sudut pandang seorang tokoh bernama Doctor (ドクター) yang dibangun oleh sekelompok orang yang berasal dari sebuah kota yang dapat bergerak yang disebut sebagai *nomadic cities* dan perusahaan farmasi bernama Rhodes Island (ロドス・アイランド). Dunia dalam *Arknights* dikenal sebagai planet Terra yang memiliki sumber daya alam originium.

Originium merupakan sumber daya alam yang dapat memberikan penyakit oripathy jika berada dalam kontak jangka panjang. Tidak hanya oripathy, masyarakat planet Terra juga harus menghindari sejumlah bencana alam yang muncul di planet Terra yang merupakan alasan dari pembuatan kota yang dapat bergerak. Planet Terra juga terbagi menjadi beberapa wilayah yang memiliki kebudayaan, sistem pemerintahan, sejarah, dan kepercayaannya masing – masing yang seiring pengembangan *game* berjalan akan bertambah dengan kebudayaan unik. Saat *video game Arknights* dirilis tahun 2020, hanya ada beberapa negara yang dapat diketahui seperti Ursus, Lungmen (龍門), Kazdel (カズデル), Victoria, dan Higashi. Seiring pengembangan *game* banyak negara baru mulai dimunculkan dalam cerita *Arknights*, dengan jumlah negara dan wilayah yang semakin banyak bertambah, untuk mempermudah pemain *Arknights*

mendalami mengenai negara dan wilayah ini, channel situs Youtube milik Arknights Official Yostar, merilis video berjudul “Terra Exploration” dan “Discovered Terra” yang sudah dirilis sampai versi ketiga untuk membantu pemain menganalisis mengenai berbagai negara dan penjelasan singkat mengenai negara tersebut.

Pada awal *video game Arknights*, pemain diberikan penjelasan mengenai wabah penyakit oripathy dan diperkenalkan bagaimana negara Ursus telah melakukan tindakan diskriminasi dan operasi terhadap pengidap penyakit oripathy yang diberi sebutan *infected* (感染者). Situasi ini membuat sebuah kelompok bernama Reunion (リユニオン), sekumpulan *infected* yang membuat kerusuhan di Nomadic City Chernoborg, salah satu kota di bawah kekuasaan Ursus. Doctor ditempatkan sebagai komandan untuk memerintah operator untuk menghadapi Reunion. Operator merupakan anggota perusahaan Rhodes Island, sebuah perusahaan farmasi yang berusaha untuk menyembuhkan penyakit oripathy. Rhodes Island juga membuka lowongan bagi mereka yang mau bekerja tanpa memandang latar belakang orang yang ingin bekerja di dalam perusahaannya.

Hal ini membuat banyak karakter yang bekerja di perusahaan maupun bekerja sama untuk sementara dengan perusahaan farmasi Rhodes Island yang diwujudkan dalam bentuk karakter dalam *video game Arknights*. Pada tanggal 5 Juni tahun 2024, Server Global memiliki Operator sejumlah 306 orang. Tentunya setiap operator memiliki latar belakang yang berbeda-beda yang dapat dilihat dari arsip yang dapat diakses dalam *game* yang menceritakan mengenai latar belakang serta bagaimana cara operator menjalani kehidupannya sehari-hari. Operator dapat dibagi menjadi beberapa kelas sesuai dengan bagaimana mereka menyerang lawan dalam *game*. Operator ini juga terbagi dalam kelangkaannya yang diwakili dengan lambang bintang, semakin banyak lambang bintangnya, semakin sulit untuk mendapatkan operator tersebut walaupun beberapa operator dapat didapatkan secara gratis hanya dengan memainkan *game*.

1.8. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*). Peneliti akan mencari dan mengumpulkan referensi mengenai representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang melalui jurnal dan buku ilmiah, kemudian peneliti memilah dan mengumpulkan data primer berupa desain karakter, arsip operator, simbol mitologi, dan narasi yang berkaitan dengan representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme pada penduduk Higashi dalam *video game Arknights*. Data tersebut akan digunakan peneliti mengidentifikasi tanda-tanda representasi tersebut menggunakan teori representasi Stuart Hall, dengan terlebih dahulu membandingkannya secara reflektif terhadap konsep kepercayaan Shinto dan Buddhisme yang telah dirujuk pada landasan teori, kemudian peneliti menganalisis makna baru yang dikonstruksi oleh *video game Arknights* dari hasil identifikasi tersebut.

1.9. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjelaskan mengenai representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang di negara Higashi dalam *video game Arknights*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberi wawasan baru mengenai representasi dalam *video game*.

2. Manfaat Praktis

Memberi informasi baru yang belum banyak diketahui oleh para pemain *Arknights* mengenai penerapan budaya Jepang pada salah satu negaranya, yaitu Higashi.

1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi

Agar penelitian tersusun dengan sistematis, penelitian diurutkan berdasarkan bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini membahas kebudayaan, representasi, bentuk kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang serta gambaran umum mengenai negara Higashi dalam *video game Arknights*.

Bab III Pembahasan

Bab ini membahas representasi kepercayaan Shinto dan Buddhisme Jepang pada operator asal negara Higashi dalam *video game Arknights*.

Bab IV Simpulan

Memaparkan kesimpulan dari analisis yang sudah dilakukan.

