

BAB IV

SIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa negara Higashi dalam *video game Arknights* direpresentasikan sebagai negara yang terinspirasi dari Jepang melalui penggunaan nama berbahasa Jepang, arsitektur, mitologi, sistem kepercayaan, serta karakter-karakter yang memiliki atribut budaya Jepang. Representasi tersebut menjadi dasar pembentukan identitas negara Higashi sebagai representasi Jepang dalam dunia fiksi Terra. Representasi kepercayaan Shinto dapat ditemukan pada operator Tsukinogi, Hoshiguma, dan Suzuran dalam bentuk-bentuk kepercayaan Shinto. Pada operator Tsukinogi, representasi kepercayaan Shinto dicerminkan melalui statusnya sebagai mantan *miko* yang bertugas di *jinja* serta melalui *token* karakter yang dinarasikan sebagai sebuah *omamori*. Arsip file operator Tsukinogi juga menunjukkan makna baru terhadap tarian Kagura yang pada awalnya hanya sebuah tarian sakral dan ritual menjadi sebuah hal yang perlu mengintegrasikan ekspresi perasaan penarinya.

Pada operator Hoshiguma representasi kepercayaan Shinto dapat dicerminkan melalui konsep *oni* yang diterapkan pada ras, ciri fisik, serta penggunaan nama perisai *hannya*, serta ilustrasi yang menampilkan sosok *hannya* yang memiliki keterkaitan dengan *youkai*. Makna *oni* dan *hannya* juga dikonstruksi sebagai makna yang tidak mencerminkan *oni* dan *hannya* sebagai setan dan roh jahat melainkan menjadi jenis ras dan nama perisai. Representasi kepercayaan Shinto pada operator Suzuran dicerminkan melalui ciri fisik dan ilustrasi operator Suzuran dengan keberadaan sembilan ekor rubah yang dapat diasosiasikan dengan mitologi *youkai tamamo no mae* didukung dengan keberadaan gerbang *torii* pada ilustrasinya mendukung keterkaitannya dengan kepercayaan Shinto. Makna *tamamo no mae* sebagai *youkai* yang ditakuti berubah pada karakter Suzuran yang memotivasi orang-orang. Representasi kepercayaan Buddhisme Jepang dapat ditemukan pada operator Saga. Representasi Buddhisme dikonstruksi melalui desain visual operator Saga yang menyerupai *Sōhei*, didukung dengan penggunaan senjata *naginata* serta pola hidup operator Saga yang disiplin dalam menjalani

aktivitas sehari-hari dan kebiasaan bermeditasi yang menunjukkan kesesuaian dengan ajaran Buddhisme *Zen*. Saga membangun makna baru dari sosok *sōhei* menjadi sosok yang ditakuti bukan karena kekerasan melainkan karena keteguhan prinsip dirinya yang menjadi bahan refleksi orang lain untuk menyadari kekurangan diri.

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa representasi kepercayaan Jepang pada empat operator asal Negara Higashi dalam *video game Arknights* dicerminkan melalui makna yang diwujudkan dalam bentuk desain visual, atribut, serta narasi yang dimiliki karakter dalam *video game* dan dikonstruksi menjadi makna yang baru dalam *video game Arknights* melalui narasi dan mekanik permainan yang dimiliki tiap karakter. Temuan penelitian menunjukkan bahwa representasi kepercayaan Jepang dalam *Arknights* tidak hanya diwujudkan melalui simbol visual, tetapi juga melalui narasi karakter dan latar budaya yang dikonstruksi secara sistematis. Dengan demikian, *Arknights* tidak sekadar menggunakan unsur budaya Jepang sebagai dekorasi, melainkan menjadikannya sebagai bagian dari identitas negara Higashi dalam dunia fiksi Terra dan memberikan makna baru dari representasi tersebut.

5.2. Saran

Penelitian ini berfokus pada representasi kepercayaan Jepang pada empat operator asal negara Higashi dalam *video game Arknights*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji operator lain yang berasal dari negara Higashi maupun negara lain di dalam *Arknights* yang memiliki keterkaitan dengan budaya tertentu sehingga dapat memberikan pemahaman lebih luas mengenai representasi budaya dalam *video game*. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan teori atau pendekatan yang berbeda, seperti semiotika, mitologi, atau kajian budaya populer, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembentukan makna budaya dalam media permainan digital.