

**GAMBARAN BUDAYA JEPANG
DALAM VIDEO GAME TOUHO**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Sastra



GALIH MARGI SANTOSO

07110123

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2013**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Galih Margi Santoso ini telah dipertahankan di depan dewan penguji sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Sastra Jepang pada tanggal

Ketua Penguji

Penguji I

Tia Martia, S.S, M.Si

Penguji II

Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd

Disidangkan oleh :

Dekan Fakultas Sastra

Syamsul Bachri, S.S, M.Si

Ketua Jurusan Jepang

Hari Setiawan, M.A

LEMBARPERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

GAMBARAN BUDAYA JEPANG DALAM VIDEO GAME TOUHO

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan Tia Martia, S.S, M.Si dan Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd, tidak hasil jiplakan skripsi Sarjana atau karya ilmiah lain, sebagian atau seluruhnya. Isi dari skripsi ini sepenuhnya adalah tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya tulis.

(Galih Margi Santoso)

ABSTRAK**Galih Margi Santoso****NIM 07110123****UNIVERSITAS DARMAPERSADA****SASTRA JEPANG**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis yang menjabarkan informasi yang didapat melalui berbagai macam sumber termasuk *video game*. Khususnya *video game* Touhou itu sendiri.

Melalui informasi yang dikumpulkan, budaya di dalam *video game* Touhou di gambarkan melalui beberapa penggambaran. Di awali dengan setting tempat yaitu berupa bangunan dan pemandangan yang khas di negara Jepang. Kemudian cara berpakaian yang memiliki bentuk dasar seperti *sailor fuku*. Terakhir adalah simbol seperti *Shimenawa* merupakan simbol yang banyak terlihat di kehidupan sehari-hari di negara Jepang.

Melalui penelitian ini, menunjukkan *video game* Touhou telah menjadi media dalam menyalurkan informasi dan budaya.

要旨

ガリー＝マルギ＝サントソ

学生番号 071 10123

ダルマプルサダ大学日本語学科

この論文は「東方」と言うゲームを話します。論文は様々な情報をまとめて、特に『東方』ビデオゲームそのものです。

情報を通り、『東方』では日本的な文化は色々な方法で描写します。まず、背景は 日本的な建物と景色があります。その後、衣類はセーラ服の様な服があります。最後に、シンボルは 日本的なものをあつて例えば注連縄です。

この論文通り、『東方』ビデオゲームは日本的な文化を紹介するメディアになります。

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Pernyataan	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	v
Kata Pengantar	vii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Perumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Landasan Teori	7
1.7. Metode Penelitian	10
1.8. Manfaat Penelitian	10
1.9. Sistematik Penulisan	11

BAB II	: SEJARAH <i>VIDEO GAME</i> TOUHOU	
	2.2. Sejarah <i>video game</i> Touhou	12
	2.1. <i>Video game</i> Touhou	19
	2.1.1. Bentuk <i>video game</i> Touhou	19
	2.1.2. Cara bermain <i>video game</i> Touhou	20
BAB III	: BUDA YA JEPANG DALAM <i>VIDEO GAME</i> TOUHOU	
	3.1. Budaya di dalam <i>video game</i> Touhou	22
	3.1.1. Lingkungan dalam <i>video game</i> Touhou	23
	3.1.2. Cara berpakaian dalam <i>video game</i> Touhou	31
	3.1.3. Simbol-simbol dalam <i>video game</i> Touhou	44
	3.1.3.1. Simbol <i>Yin-Yang</i>	47
	3.1.3.2. Simbol <i>I-Ching</i>	49
	3.1.3.3. Simbol <i>Shimenawa</i>	50
BABIV	: KESIMPULAN	52

Daftar Pusaka

Glosary

Lampiran

KATA PENGANTAR

Puji sukur saya panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan bagi saya, sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi sarjana yang berjudul “Gambaran budaya Jepang dalam *video game* Touhou”. Dengan ini saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Tia Martia, S.S, M.Si, atas bimbingan dan kesabarannya selama menyusun skripsi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan juga atas arahnya dalam menyelesaikan masalah khususnya dalam pembuatan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.Pd, selaku dosen pembaca skripsi.
3. Ibu Andi Irma, S.S, M.A. selaku pembimbing akademik
4. Bapak Hari Setiawan, M.A, selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang.
5. Bapak Syamsul Bachri, S.S., M.Si, selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada
6. Seluruh dosen pengajar Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
7. Seluruh stafi sekretaria dan perpustakaan Universitas Darma Persada yang telah memberikan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam menulis skripsi ini

8. Seluruh keluarga yang tercinta, Bapak bambang Supriyadi, Ibu Sri Poerwaningsih, Marini Regi Santoso, Gustri Sage Santoso, terima kasih telah memberikan do'a dan memberikan dukungan sebesar besarnya
9. Terima kasih untuk sahabat saya di Well+Done, Rendi Datriansah dan Wartono yang telah memberikan masukan-masukan dan informasi dalam menyelesaikan skripsi ini juga sebagai teman diskusi dalam mencari sebuah informasi budaya di dalam *video game* Touhou.
10. Terima kasih untuk sahabat saya di Umado, khususnya untuk Lucas, Rizki, dan Ihsan sebagai teman diskusi dalam membahas budaya populer seperti *video game*, anime, dan manga. Juga untuk senior Robin-senpai yang telah banyak memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini

Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. penulis mengharapkan saran dan serta kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulisan berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada

Jakarta, 2013

Galih Margi Santoso

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-19, negara Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki pengaruh besar terhadap kebudayaan dunia, khususnya di benua Asia. Kebudayaan Jepang telah banyak menjadi sorotan bangsa lain. Seperti *manga*, *Anime*, *video game* yang telah menjadi gaya hidup anak muda di seluruh dunia. Pengaruh yang dibawa oleh negara Jepang ini juga mempengaruhi budaya-budaya di seluruh dunia khususnya dalam budaya visual.

Kebudayaan Jepang masih terus berevolusi, khususnya pada kebudayaan visual modern, sebuah budaya yang terdiri dari kesenian dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) atau gabungan dari keduanya. Di dalam perkembangannya negara Jepang telah menghasilkan banyak karya yang memukau dunia antara lain *manga* sebuah bacaan yang memiliki cerita dalam bentuk teks yang ditambahkan ilustrasi di dalamnya, dan *video game* yang merupakan permainan interaksi antara pemain *video game* dengan sebuah sistem *software* dan *hardware*. *Video game* yang dilatarbelakangi dengan animasi 2D atau 3D bahkan gabungan dari keduanya yang ditambah dengan alunan musik.

Video game dilihat dari sistemnya adalah sebuah permainan elektronik yang mengutamakan interaksi antara manusia dengan mesin berupa pengendali yang kemudian direfleksikan kedalam monitor dalam kumpulan titik-titik warna yang membentuk gambar 2D atau 3D dan di tujukan sebagai media hiburan.

Menurut Fukushima Ryouta (2010 : 322) *video game* merupakan interaksi antara pemain dengan sebuah sistem di dalam *video game*. Seperti yang tertulis dibawah ini:

ゲームは、プレイヤーの関与より均衡をもたらすシステムである。プレイヤーの数は必ずしも単数に限らず、複数でもあり得る。しかも、均衡するポイントもまた複数あり得る。ゲームの世界の奇跡とは、起こらないはずの均衡が成立することである。私たちは、奇跡をナニープには信じられなくなっている。今や、映画で海が割れても誰も驚かない。だが、ゲームの世界では奇跡は「ある」。せれば、ふつうならば絶対に成立するはずのない均衡状態が、にもかかわらずプレイヤーとルールの協働によって出現することである。

Kerjasama antara kedua belah pihak ini menciptakan keseimbangan di dalam *game*. Sebuah *video game* ada kalanya memiliki ketidaksempurnaan sistem (Seperti adanya ketidakseimbangan antara kekuatan musuh dengan kekuatan pemain). Masalah tersebut dapat diseimbangkan oleh pemain dengan menciptakan peraturan khusus (seperti terdapat karakter-karakter di dalam *video game* yang tidak boleh dimainkan) diantara pemain *game* yang lain untuk menciptakan keseimbangan di dalam *video game* tersebut

Video game juga telah menciptakan *subculture* di negara Jepang, yang diawali dengan munculnya *game Space Invaders* yang booming pada tahun 1978 dengan

genre *Shooting Game* (*video game* yang memiliki tujuan utama menyelesaikan seluruh *stage* dengan cara mengalahkan musuh dengan cara menembaknya disepanjang permainan). Beberapa tahun kemudian muncullah di negara Jepang suatu tempat yang di sebut "*Invaders House*" yang sekarang lebih dikenal dengan *game center*. Diawal kemunculannya, *game center* dipenuhi dengan mesin *game Space Invaders*. *Game* sudah menjadi gaya hidup, kepopuleran *Space Invaders* pun telah memasuki *cafe* juga *bar* dan bukan hal yang aneh melihat pekerja kantor dengan tumpukan uang koin 100 yen bermain *Space Invader* hingga berjam-jam lamanya. *Space Invader* juga mampu dinikmati oleh anak-anak, tetapi tidak seperti orang dewasa yang mampu bermain dengan waktu yang lama. Hal tersebut terjadi karena terbatasnya uang yang dimiliki oleh anak-anak, tetapi mereka masih bisa menikmati *Space Invader* dalam waktu yang cukup lama dengan menonton orang dewasa atau pemain *game* lain yang sedang bermain.

Video game begitu populernya di negara Jepang, sehingga banyak munculan pengembang *game indie*. Pengembang *indie* di Jepang dengan teknologi yang sederhana dan biaya yang terbatas mampu menciptakan *game-game indie* yang unik dan menarik, bahkan kualitas *video game indie* (*game* yang di buat dengan biaya sendiri tanpa campur tangan pihak lain) tidak kalah dengan kualitas *video game profesional* (*game* yang memiliki seponsor dan bantuan dalam bentuk tenaga kerja ataupun dana dari pihak pengembang yang lain). Pengembang *indie* dengan bekal pengalaman tersebut banyak yang mencoba masuk kedalam dunia profesional, bergabung dengan perusahaan *game* raksasa seperti SquareEnix, Capcom, atau

Nintendo, namun tidak sedikit yang gagal untuk mencapai dunia profesional.

Game indie merupakan objek *game* yang ditawarkan oleh pengembang dengan konsep yang baru atau gabungan dari beberapa konsep lama namun di kemas kembali, sehingga menjadi sesuatu hal yang memiliki daya tarik yang baru. Keinginan konsumen dengan bebas tanpa terkekang, berupa kualitas video yang maksimal, *game indie* banyak memberikan suatu hal yang sederhana namun memiliki daya tarik yang sangat tinggi. Genre yang sering diambil oleh pengembang *game indie* adalah Shooting, Puzzle, dan Platform, dengan alasan sistem yang dibutuhkan lebih mudah dibandingkan genre lainnya

Di negara Jepang di antara banyaknya judul *game indie*, salah satu *video game* yang memiliki popularitas bagi para penikmat *game* adalah *Touhou*. *Touhou* adalah *game* bergenre *Shooting game* dengan tingkat kesulitan yang tinggi yang di kenal dengan sebutan *danmaku*. *Danmaku* adalah keadaan dimana dalam satu layar terdapat ratusan peluru yang ditargetkan oleh musuh kepada pemain *game*, dilain pihak pemain *game* diharuskan menghindari semua peluru tersebut, bersamaan dengan menyerang musuh yang ada dihadapannya. Permainan *Touhou*, bertingkat-tingkat kesulitannya, bila dimainkan semakin lama tingkat kesulitannya semakin tinggi, sehingga memacu *andrenalin*, pemain *shooting game*. *Touhou* terkenal dengan tingkat kesulitan permainannya, tetapi *Touhou* juga memberikan kemudahan untuk semua orang dengan program yang tingkat kesulitannya minim seperti *easy* dan *normal*. Program ini memang ditujukan kepada pemain *casual* dan juga pemain yang tidak memiliki banyak waktu dalam bermain *game*. Daya tarik *Touhou* dikalangan

penikmat *video game* tidak hanya pada tingkat kesulitannya, tetapi Zun pencipta dari *game Touhou* memberikan bumbu-bumbu yang lebih menarik dan tidak terdapat pada *game* sejenis. Perbedaan *game Touhou* mulai dari penggambaran karakter, narasi penceritaan hingga musik yang dialunkan di dalam *game* sehingga membawa *game shooting* ini ke level yang lebih tinggi.

Popularitas *Touhou* diawali dengan episode cerita tentang pengenalan Hakurei Reimu. Reimu adalah karakter utama di dalam *video game Touhou*. Ia seorang Miko (sebutan untuk pendeta wanita) dari Hakurei Jinja yang berpenampilan tenang namun memiliki keadilan yang sangat tinggi dengan temannya Kirisame Marisa, seorang penyihir dengan sifat riang dan ceria yang menjadi rival dan juga sahabat Reimu dalam memberantas *Youkai* (siluman yang mengganggu manusia) di dunia Gensoukyou. Tugas dari Reimu adalah mengalahkan *Youkai*, tetapi tidak semua *Youkai* di Gensoukyou melakukan hal yang buruk, ada juga yang hanya untuk bersenang-senang atau tidak sengaja melakukan hal yang berlebihan, sehingga banyak juga di antara mereka yang membantu tugas Reimu untuk menjaga keseimbangan di dunia gensoukyou. *Youkai* di dalam *game Touhou* tidak digambarkan seperti ilustrasi yang digambarkan di dalam buku-buku sejarah dengan wujud yang menakutkan. *Youkai* digambarkan sebagai anak perempuan yang manis, dan penggambaran *Youkai* tersebut menjadi daya tarik utama bagi para penggemar *video game*. Di dalam *video game Touhou* tidak hanya terdapat *Youkai* dari Jepang saja namun terdapat peri, *vampire* dan juga beberapa makhluk mistis lainnya memberikan warna di dalam *game* ini.

Game Touhou memiliki berbagai macam simbol yang telah banyak di kenal oleh masyarakat khususnya pecinta *video game*. Simbol-simbol yang terdapat di dalam *game Touhou* kental dengan budaya Jepang seperti *Yin-yang*, Jimat shinto, dan *I-Ching*. Zun sebagai pengembang *game*, dengan demikian menciptakan dunia baru, tetapi dipenuhi dengan budaya dan simbol-simbol yang telah dikenali. *Game Touhou* yang di ciptakannya Zun menggunakan tokoh miko yang bernama Hakurei Reimu yang mampu membasmi *Youkai* dengan bantuan sebuah bola dengan motif *Yin-Yang*. Kemudian Kirisame Marisa adalah seorang penyihir yang menggunakan sebuah *Hakkerou* yaitu sebuah kotak segi delapan yang terbuat dari kayu dengan delapan trigram yang tertulis di permukaan pada bagian depannya. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan Zun menunjukkan keinginannya membawa budaya Jepang ke dalam lingkup yang lebih luas dan juga membawa kembali budaya dan legenda masa lalu yang sekarang ini kurang diperhatikan oleh masyarakat modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan di atas, Zun sebagai pencipta *video game* banyak menggunakan simbol-simbol yang menggabungkan narasi dan ilustrasi dalam sebuah *video game*. Salah satu *video game* ciptaan Zun yaitu *Touhou*, mendapatkan perhatian dari masyarakat kalangan penikmat *video game* dikarenakan berhasil membawa budaya tradisional kedalam dunia visual modern berupa *doujinshi* dan ilustrasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu pada *video game Touhou* yang merupakan objek populer, memiliki puluhan judul dan juga memiliki bentuk penceritaan narasi yang lain seperti komik dan novel. Penulis dalam hal ini ingin memperlihatkan sebuah *video game Touhou* yang mengaplikasikan kebudayaan Jepang ke dalam *video game*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Budaya Jepang mana saja yang terdapat di dalam *video game Touhou*
2. Simbol apa saja yang termasuk dalam *Touhou*

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memaparkan budaya Jepang dan simbol yang diaplikasikan dalam *video game Touhou*.

1.6 Landasan Teori

Ada beberapa konsep dan teori yang penulis pergunakan dalam penelitian ini, antarlain :

1. Konsep *video game*

Menurut Fukushima Ryouta (2010: 322) dalam bukunya “Shiwaga Kangaeru”

video game adalah interaksi antara pemain dengan sebuah sistem di dalam *video game*. Kerjasama antara kedua belah pihak ini menciptakan keseimbangan di dalam *game*, dimana ketidak sempurnaan sistem (Seperti adanya gangguan dalam sistem) dapat di seimbangkan oleh pemain dengan menciptakan peraturan (tertulis maupun tidak tertulis) di antara pemain *game* yang lain seperti yang tertulis dibawah ini:

ゲームは、プレイヤーの関与より均衡をもたらすシステムである。
 プレイヤーの数は必ずしも単数に限らず、複数でもあり得る。
 しかも、均衡するポイントもまた複数あり得る。
 ゲームの世界の奇跡とは、起こらないはずの均衡が成立することである。私たちは、奇跡をナイーブには信じられなくなっている。今や、映画で海が割れても誰も驚かない。だが、ゲームの世界では奇跡は「ある」。せれば、ふつうならば絶対に成立するはずのない均衡状態が、にもかかわらずプレイヤーとレールの協働によって出現することである。

2. Teori mengenai Simbol

Teori mengenai simbol yang dikutip dari J.C Cooper dan juga Adele Nozedar.

a) J.C Cooper

J.C Cooper dalam Adele Nozedar, (2010: 11) simbol adalah sebuah ekspresi dari pemahaman spiritual dari dalam diri manusia, seperti yang di sebutkan di bawah ini

The Symbol ... goes beyond the Individual to the Universal and is innate in the life of spirit ... It is the eksternal Expression of the higher truth which is symbolized ...

b) Adele Nozedar

Adele (2010:18) Simbol adalah sebuah praktisi dari budaya yang dihubungkan dengan sebuah kekuatan magis ataupun spiritual, seperti yang di kutip di bawah ini.

"(Symbols) They are generally an inherent part of culture, with religious or spiritual meaning, encompassing Christianity, Judaism, Islam, modern religious practices, diverse ancient and modern Pagan beliefs as well as magical and esoteric practices"

3. Pengertian Budaya

Budaya menurut Koentjaraningrat (2011: 11),

"budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Berdasarkan kalimat di atas dapat disimpulkan bahwa semua tindakan manusia adalah kebudayaan bahkan untuk tindakan yang bersifat naluriah, karena semua itu diperoleh melalui belajar".

Koentjaraningrat juga menyebutkan (1985:373)

"Pengetahuan mengenai alam seringkali mendekati lapangan religi bilamana pengetahuan ini bersangkutan dengan soal asal-mula alam, penciptaan alam, asal-mula gejala-gejala dan sebagainya. Pengetahuan-pengetahuan ini seringkali berupa dongeng-dongeng yang di anggap suci"

a). Konsep lingkungan di dalam *game*

Ryan, M.L. dalam Matt Barton (2008) mengartikan lingkungan di dalam dunia *game* seperti lingkungan dalam dunia realitas. Di dalam tulisannya banyak menekankan interaksi antara objek dengan individu di dalam *videogame* tersebut. Seperti di bawah ini (<http://gamestudies.org/0801/articles/barton>) Ryan defines four

features of worlds: *“connected set of objects and individuals; habitable environment; reasonably intelligible totality for external observers; field of activity for its members”*

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di pakai oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah metode *Deskriptif Analysis*, yaitu melakukan penelitian dengan cara mendeskripsikan data-data yang di peroleh dari *Storyline Game*, *Manual* dari *video game Touhou* dan juga *Manga* yang dikarang oleh *Shanghai Alice* yang terkait dengan penelitian ini, dan literature serta kepustakaan.

1.8 Manfaat Penelitian

Penulis mengangkat topik penelitian ini karena ingin memberikan gambaran dan informasi serta jawaban yang lebih jelas kepada masyarakat pada umumnya, tentang sebuah *video game* sebagai media dalam perkembangan budaya pada era modern ini