

**DESAIN KARAKTER ODA NOBUNAGA DALAM GAME FGO
TINJAUAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**



MUHAMMAD SERGI MAULANA

2019110229

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2024

**DESAIN KARAKTER ODA NOBUNAGA DALAM GAME FGO
TINJAUAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

SKRIPSI

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



MUHAMMAD SERGI MAULANA

2019110229

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Herlina Sunarti, M.Si. selaku Pembimbing I dan Ibu Bertha Nursari, M.Hum. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Muhammad Sergi Maulana
NIM : 2019110229
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, 6 Agustus 2024



Muhammad Sergi Maulana

2019110229

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Sergi Maulana
NIM : 2019110229
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Desain Karakter Oda Nobunaga dalam Game FGO
Tinjauan Semiotika Roland Barthes

Telah disetujui oleh Pembimbing 1, Pembimbing 2, dan Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada waktu berikut :

Hari : Selasa
Tanggal : 6 Agustus 2024
J a m : 13:00-14:00
Tempat : Ruang S106

Pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas DarmaPersada.

Paraf

Pembimbing 1 : Herlina Sunarti, M.Si.
Pembimbing 2 : Bertha Nursari, M.Hum.
Ketua Program Studi : Hayun Nurdiniyah, M.Si.

(.....)
(.....)
(.....)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :
DESAIN KARAKTER ODA NOBUNAGA DALAM GAME FGO TINJAUAN
SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 6 Agustus 2024 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas
Bahasa dan Budaya Oleh DEWAN PENGUJI yang terdiri dari:

Pembimbing I


(Herlina Sunarti, M.Si.)

Pembimbing II


(Bertha Nursari, M.Hum)

Ketua Penguji


(Irawati Agustine, M.Hum.)

Disahkan oleh :

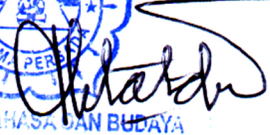
Ketua Prodi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang


(Hayun Nurdiniyah, M.Si.)

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya


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

ABSTRAK

Judul : Desain Karakter Oda Nobunaga dalam Game FGO Tinjauan Semiotika Roland Barthes
Nama : Muhammad Sergi Maulana
NIM : 2019110229
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter Oda Nobunaga dalam permainan Fate/Grand Order (FGO) menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. FGO, sebagai bagian dari waralaba Fate yang populer, menghadirkan karakter-karakter dari sejarah, mitos, dan legenda dengan adaptasi yang unik, termasuk Oda Nobunaga. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Data utama yang dianalisis adalah desain karakter Oda Nobunaga dalam FGO dengan teori semiotika Roland Barthes Denotasi, Konotasi, dan Mitos. Dari hasil analisis semiotik, makna yang terkandung dalam desain karakter Oda Nobunaga dalam FGO masih cukup dekat dengan sejarah aslinya. Meskipun ada inovasi dan modifikasi untuk menyesuaikan dengan konteks game, esensi dari karakter ini tetap dipertahankan, memberikan penghormatan pada sosok sejarah aslinya.

Kata Kunci : Semiotika, Desain Karakter, Oda Nobunaga

概要

タイトル：FGO ゲームにおける織田信長のキャラクターデザイン ロラン・バルトの記号論的考察

氏名：ムハンマド・セルギ・マウラナ

学生番号：2019110229

専攻：日本語・日本文化プログラム

この研究は、Fate/Grand Order (FGO) というゲームにおける織田信長のキャラクターデザインを、ロラン・バルトの記号論を用いて分析することを目的としている。FGO は、人気のある「Fate」フランチャイズの一部であり、歴史、神話、伝説からのキャラクターを独自にアダプトして登場させており、織田信長もその一つである。使用する研究方法は、質的研究であり、記述的-分析的なアプローチである。主に分析するデータは、FGO における織田信長のキャラクターデザインであり、それをロラン・バルトの記号論である「デノタション」、「コノタション」、そして「ミトス」を用いて分析する。記号論的分析の結果、FGO における織田信長のキャラクターデザインに込められた意味は、元の歴史とかなり近いものであることが分かる。ゲームの文脈に合わせるための革新や修正はあるものの、このキャラクターの本質は維持されており、歴史上の人物への敬意が払われている。

キーワード：記号論、キャラクターデザイン、織田信長

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Desain Karakter Oda Nobunaga dalam Game FGO Tinjauan Semiotika Roland Barthes" dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Herlina Sunarti, M.Si. selaku Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, saran, motivasi dan waktu kepada penulis dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Bertha Nursari, M.Hum. selaku Pembimbing II, yang telah memeriksa dan memberikan saran serta masukan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Irawati Agustine, M.Hum. selaku Ketua sidang skripsi telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis serta perbaikan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Ari Artadi, Ph.D selaku Pembimbing Akademik yang sudah memberikan motivasi dan saran kepada penulis.
5. Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si selaku Ketua Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Seluruh dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmunya, yang Insyaallah akan bermanfaat di kemudian hari.
8. Staf Kesekretariatan Fakultas, Staf perpustakaan, karyawan, dan seluruh civitas akademi Universitas Darma Persada.
9. Keluarga yang selalu saya cintai dan sayangi. Ayah, Ibu, dan Saudara saya Yang selalu memberikan motivasi, dukungan, do'a dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Teman-teman belajar kelompok “IPK 4” yaitu Gerry, Fahmi, Igo, Ghofur, Hizkia, Aqmal, Intan, Putri, Tasya, Feby, Alkha dan Defa yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
11. Teman-teman sekelas yang Namanya tidak bisa disebutkan satu persatu.
12. Teman-teman grup “Orion” yaitu Haruka, Radas, Ao, Ciao, Ashe, Mugen, Denkeii, dan Yomom yang telah memberikan semangat kepada penulis.

Akhir kata penulis sampaikan dengan kerendahan dan ketulusan hati, terimakasih untuk semuanya, doa, dukungan, bimbingan, saran, dan kritik yang telah diberikan kepada penulis. Segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki, penulis mengharapkan skripsi ini dapat berguna untuk kedepannya bagi para pembaca.

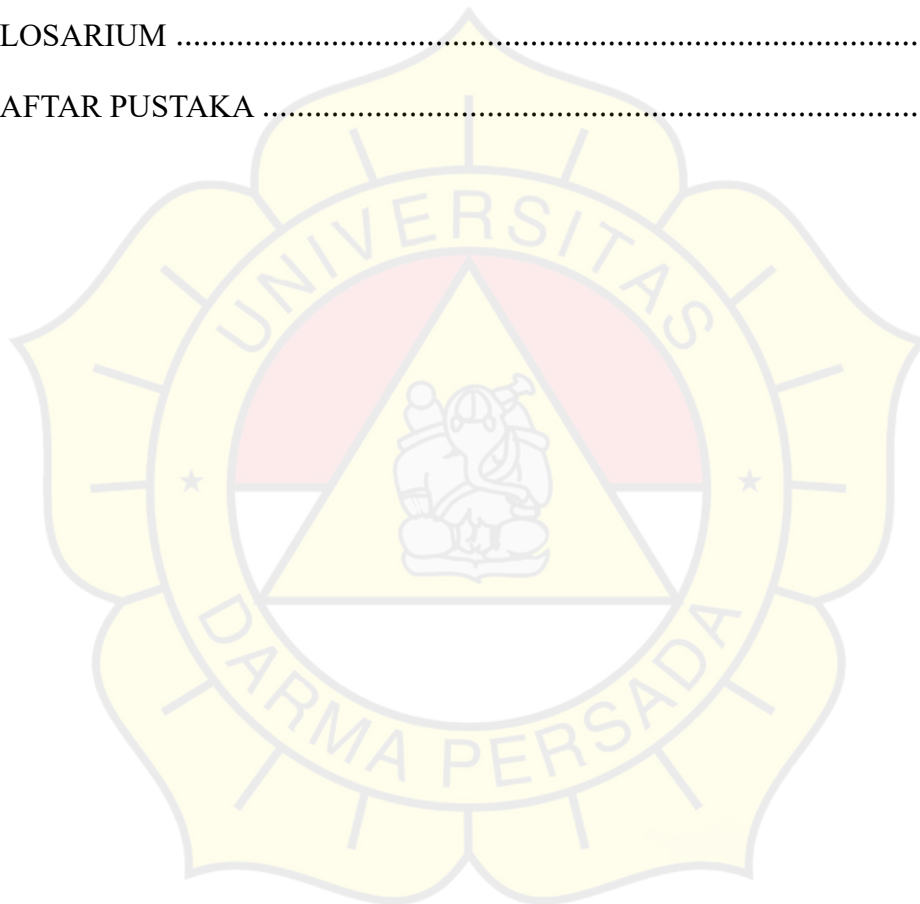
Penulis

Muhammad Sergi Maulana

DAFTAR ISI

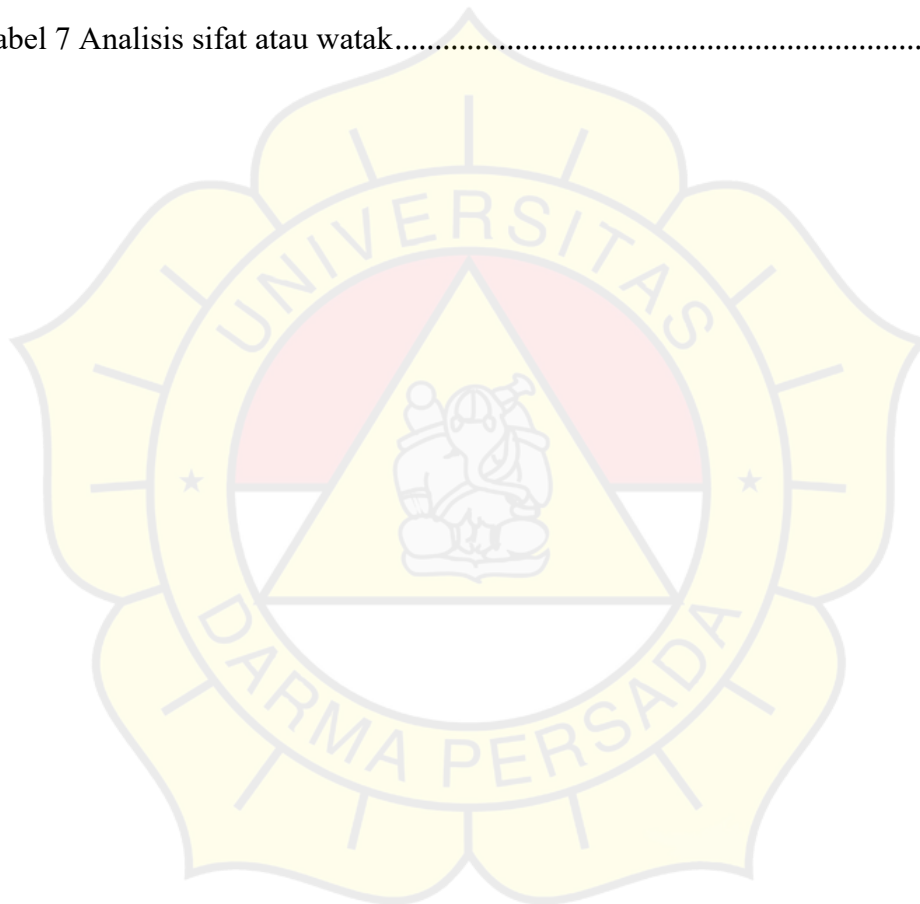
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
概要	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian Relevan.....	4
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Landasan Teori	6
1.8 Metode Penelitian.....	8
1.9 Manfaat Penelitian.....	9
1.10 Struktur Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Budaya Populer	10
2.2 <i>Mobile Game Fate/Grand Order</i>	12
2.2.1 Plot Fate/Grand Order.....	13
2.2.2 Oda Nobunaga Dalam FGO.....	13
2.3 Sejarah Hidup Oda Nobunaga.....	16

2.4 Semiotika Roland Barthes	19
2.5 Desain Karakter	22
BAB III DESAIN KARAKTER ODA NOBUNAGA DALAM GAME FGO	
TINJAUAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES	25
3.1 Desain Karakter	25
3.2 Semiotika Roland Barthes	28
3.3 Analisis Desain Karakter Oda Nobunaga	29
BAB IV SIMPULAN	44
GLOSARIUM	45
DAFTAR PUSTAKA	48



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Konsep Semiotika Roland Barthes.....	20
Tabel 2 Analisis Visual.....	31
Tabel 3 Analisi tubuh	34
Tabel 4 Analisis pakaian	36
Tabel 5 Analisis Rambut	38
Tabel 6 Analisis Aksesoris	39
Tabel 7 Analisis sifat atau watak.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ascension 1-3 dan final ascension Oda Nobunaga dalam FGO.....	15
Gambar 2 Lukisan Oda Nobunaga.....	17
Gambar 3 Replika Armor Nobunaga.....	23
Gambar 4 Gaya Rambut Chonmage	24
Gambar 5 Desain visual Oda Nobunaga dalam game.....	30
Gambar 6 Desain tubuh Oda Nobunaga dalam FGO.....	33
Gambar 7 Pakaian yang dikenakan Nobunaga dalam FGO.....	36
Gambar 8 Rambut Nobunaga dalam FGO	37
Gambar 9 Katana dan jubah mantel milik Nobunaga dalam FGO	39
Gambar 10 Sifat ambisius dan inovasi Nobunaga dalam FGO.....	41
Gambar 11 Sifat kejam Nobunaga dalam FGO	42

