

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang, sebuah negara maju di Asia yang dikenal karena kemajuan teknologinya yang terus berkembang, juga menonjolkan keberagaman budayanya, mencakup baik aspek tradisional maupun tren populer. Masyarakat Jepang secara efektif memanfaatkan sumber daya yang dimiliki, terutama dalam sektor teknologi dan kebudayaan. Salah satu contoh yang mencolok adalah industri *video game* yang merupakan bagian dari budaya populer Jepang. *Video game* sendiri adalah bentuk hiburan interaktif yang dapat dimainkan di berbagai perangkat elektronik seperti komputer, konsol game, dan ponsel pintar. Perkembangan industri game belakangan ini telah menghasilkan berbagai judul permainan yang menarik dengan narasi mendalam, desain karakter yang menarik, dan mekanika permainan yang inovatif. Jepang terus menjadi pusat penting bagi perkembangan *video game* di seluruh dunia, dengan perusahaan dan pengembang di negara ini terus berinovasi dalam teknologi, desain, dan cerita. Salah satu contoh sukses dari kontribusi Jepang terhadap industri ini adalah Fate/Grand Order.

Fate/Grand Order (FGO) yang merupakan bagian dari waralaba *Fate* yang populer. *Fate* adalah sebuah waralaba yang dimulai sebagai sebuah novel visual yang dirilis pada tahun 2004 dengan judul *Fate/stay night* oleh perusahaan Type-Moon, yang didirikan oleh Kinoko Nasu dan Takashi Takeuchi. Novel visual ini kemudian menjadi sangat populer dan memicu berbagai adaptasi, termasuk anime, manga, dan *video game*. *Game* FGO rilis pertama kali pada tahun 2015 di Jepang dan kemudian 2017 di beberapa negara lain. FGO sendiri merupakan *game* RPG, dimana pemainnya memainkan peran sebagai *Master* yang bekerjasama dengan entitas yang disebut *Servant*. Protagonis yang ada dalam *video game* ini memiliki nama yang berbeda tergantung *gender* yang pemain pilih, untuk laki-laki Gudako dan perempuan Gudao, namun nama resmi keduanya adalah Fujimaru Ritsuka. *Servant* merupakan tokoh asli yang ada dalam legenda, mitos, dan sejarah. Dalam permainan FGO syarat menjadi seorang *servant* adalah memiliki legenda atau kisah

yang terkenal, pencapaian yang diakui, dan memiliki keinginan yang belum terpenuhi semasa hidupnya. Sebagai seorang *Master*, pemain bertugas menghilangkan *Singularity* atau anomali sejarah manusia di masa lalu dengan bantuan *servant*. Jika *Singularity* tidak dihilangkan, akan berdampak pada dunia di masa depan. Di zaman modern, FGO bukan satu-satunya yang memiliki tema *game* seperti yang telah disampaikan di atas, namun demikian pengembang *game* dari Tiongkok dan Korea juga mulai menggunakan tema yang sama dalam *game* mereka. *Game Fate/Grand Order (FGO)* meraih penghargaan di *Japan Game Awards 2018* dalam kategori *Games of The Year*, dan itulah yang menarik perhatian penulis terhadap *game* ini.

Salah satu karakter yang menonjol dalam Fate/Grand Order adalah Oda Nobunaga (織田 信長), seorang tokoh bersejarah penting dalam sejarah Jepang. Oda Nobunaga lahir di Provinsi Owari Tahun 1534, yang kini menjadi bagian dari Prefektur Aichi. Sebagai anak ketiga dari Oda Nobuhide, seorang *daimyo* di wilayah tersebut, Nobunaga berhasil mengkonsolidasikan kekuasaannya setelah kematian ayahnya di Owari. Dengan kebijakan inovatif dan taktik militer canggih, ia berhasil memperluas wilayahnya. Meskipun dianggap sebagai sosok jenius, kejeniusannya dianggap aneh oleh orang-orang pada masa itu, sehingga Nobunaga pun diberi julukan *Fool of Owari* (尾張の馬鹿者). Dalam FGO, karakter Oda Nobunaga mengalami perbedaan dalam desain dan sejarahnya. Perubahan signifikan pertama terlihat pada jenis kelaminnya, di mana Oda Nobunaga yang aslinya seorang pria, dalam FGO digambarkan sebagai seorang perempuan. Meskipun demikian, sifatnya tetap tidak berubah secara signifikan. Perubahan kedua yang signifikan adalah hubungan Oda Nobunaga dengan saudaranya, dalam sejarah aslinya saudara kandung Nobunaga bernama Oda Nobuyuki melakukan pemberontakan karena menganggap Oda Nobunaga tidak pantas memimpin klan Oda. Dalam FGO Oda Nobuyuki sangat menghormati Nobunaga dan satu-satunya yang mengetahui kejeniusan dan bakat Nobunaga, dan bagi Nobuyuki, Nobunaga adalah segalanya baginya, dan ia merasa kecewa pada zaman perang yang gagal mengakui bakat Nobunaga. Oleh karena itu, Nobuyuki mengambil tindakan dengan

memanipulasi semua orang di klannya yang dianggap sebagai hambatan bagi kemajuan Nobunaga. Ini merupakan upaya untuk menyingkirkan mereka, bersama dengan dirinya sendiri.

Meskipun terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara tokoh Oda Nobunaga dalam kisah sejarahnya dan representasinya dalam *game*, esensi dari karakter ini masih tetap menciptakan tanda dan makna. Perbedaan tersebut membuka pintu untuk analisis dalam ranah semiotika, di mana tanda dan makna menjadi elemen kunci untuk memahami kompleksitas suatu representasi.

Kata "semiotik" berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*simeon*" yang berarti tanda. Selain itu, istilah "semiotika" atau dalam bahasa Inggris, yaitu "*semiotics*". Sebagai alternatif, istilah lain untuk semiotika adalah *semiology*. Jika didekati secara terminologis, semiotika dapat dijelaskan sebagai ilmu yang memfokuskan pada penelitian tentang tanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan yang ada pada tanda (Zoest, 1993:1). Semiotika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji makna dari tanda, melibatkan konsep-konsep seperti mitos dan metafora yang terkait dengan tanda-tanda tersebut. Landasan konsep semiotika yang diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure mencakup unsur-unsur seperti tanda/symbol, kode, makna, mitos, dan metafora. Perkembangan lebih lanjut dalam bidang semiotika juga melibatkan kontribusi dari tokoh seperti Charles Sanders Peirce dan Roland Barthes.

Desain karakter Oda Nobunaga dalam game ini memainkan peran yang signifikan dalam menggambarkan kepribadian dan peran sejarahnya dalam konteks game. Dalam game FGO, beberapa karakter mengalami perubahan desain karakter yang salah satunya merupakan karakter Oda Nobunaga. Oleh karena itu, penulis ingin mengetahui dan menganalisis mengapa dalam FGO dilakukan perubahan desain karakter terhadap Oda Nobunaga, serta ingin mengetahui lebih dalam tentang cara karakter sejarah direpresentasikan dalam dunia video game dilihat dari sudut pandang mengenai tanda melalui semiotika Roland Barthes.

1.2 Penelitian Relevan

Peneliti menemukan beberapa penelitian lain yang dianggap relevan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Jurnal yang dibuat oleh Ahmad Nurzaeni Fauzi & Alvin Akmal Imam Universitas Komputer Indonesia (2022) dengan judul “Analisis Visual Karakter Arjuna Dalam Game Fate/Grand Order”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keterkaitan antara karakter Arjuna dalam *game FGO* dengan mitos yang ada, melalui analisis aspek-aspek desain seperti pakaian, senjata, warna kulit, pakaian, karakteristik, ekspresi wajah, dan atribut. Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan menggunakan teknik identifikasi data secara visual melalui pementasan wayang orang yang mengisahkan cerita *Mahabharata*, proses analisis data deskriptif dilakukan dengan menerapkan pendekatan semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter Arjuna memiliki kemiripan yang signifikan dengan mitosnya, dari segi fisik, dan senjata yang digunakan, perbedaan lainnya terletak pada atribut yang digunakan, perubahan tersebut mungkin dilakukan untuk menunjukkan sentuhan kemodernan sehingga karakter terlihat lebih menarik di mata para pemain atau menyesuaikan dengan setting cerita dalam *game* yang mengambil latar modern.
Kesamaan dengan penelitian milik penulis terletak pada teori semiotika Roland Barthes sebagai dasar teoretis dan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus objek penelitian, di mana penelitian penulis berpusat pada karakter Oda Nobunaga dalam permainan FGO.
2. Skripsi yang dibuat oleh Riyandika Nugroho Pangarso Putro, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2023) Dengan judul “Komodifikasi Karakter Perempuan Dalam Event Game (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Event Lantern Rite Versi 2.4 di Game Genshin Impact)”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan memberikan penjelasan tentang fenomena komodifikasi yang dialami oleh karakter perempuan dalam *event Lantern*

Rite versi 2.4 dalam *game Genshin Impact*. Penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif, karena penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk memahami tanda-tanda, kode, ataupun simbol-simbol yang terdapat pada objek penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam *event Lantern Rite 2.4* di *Genshin Impact*, peneliti menyimpulkan adanya praktik komodifikasi terhadap karakter perempuan. Jenis komodifikasi yang tampak dalam event ini dapat digolongkan sebagai komodifikasi konten, di mana karakter perempuan dari *Liyue* dijadikan sebagai objek untuk menarik perhatian pemain. Tujuannya secara jelas adalah untuk memikat pemain agar berpartisipasi dalam *event Lantern Rite* di *Genshin Impact*.

Kesamaan dengan penelitian milik penulis adalah pada penggunaan teori semiotika Roland Barthes dan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Perbedaan utamanya terletak pada objek penelitian, di mana penelitian tersebut mengeksplorasi komodifikasi karakter perempuan dalam *event Lantern Rite* versi 2.4 di *game Genshin Impact*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah yang muncul berdasarkan uraian di atas:

1. Perbedaan Oda Nobunaga dalam *game* FGO dengan sejarah asli
2. Penggunaan tokoh asli sejarah, legenda, mitos pada *game* FGO
3. Pengubahan desain yang ada dalam *game* FGO
4. Perubahan sejarah yang ada dalam *game*
5. Daya tarik dari tokoh Oda Nobunaga

1.4 Pembatasan Masalah

Agar penelitian berjalan dengan lancar dan tidak menyebar ke arah yang tidak menentu, peneliti akan membatasi pada desain karakter Oda Nobunaga dalam *Game FGO* sebagai objek penelitian ditinjau dari segi semiotik dan Sejarah.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain karakter Oda Nobunaga dalam "Fate/Grand Order" direpresentasikan?
2. Apa makna yang terkandung pada desain karakter Oda Nobunaga dalam game FGO sesuai dengan sejarah aslinya?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap desain karakter Oda Nobunaga dalam *game* Fate/Grand Order (FGO) dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini akan mencoba menjawab beberapa pertanyaan pokok, antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain karakter Oda Nobunaga dalam "Fate/Grand Order" direpresentasikan.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis makna yang terkandung pada desain karakter Oda Nobunaga dalam game FGO sesuai dengan sejarah aslinya.

1.7 Landasan Teori

1. Budaya Populer

Budaya populer, atau dikenal juga sebagai budaya massal atau *mass culture*, merujuk pada budaya yang dikonsumsi dan dihasilkan secara luas oleh masyarakat (Storey, 2009). Di Jepang sendiri istilah budaya populer, yang lebih tepatnya disebut sebagai *taishu bunka* atau "budaya massa," kalimat tersebut merujuk pada budaya yang diproduksi secara massal untuk dikonsumsi oleh masyarakat luas Menurut Hidetoshi Kato (1989). Seiring berjalannya waktu, budaya populer Jepang telah mengalami perkembangan yang pesat dengan adanya keunikan dan inovasi baru. Perkembangan budaya massa ini terkait erat dengan kemajuan teknologi digital.

Kesimpulannya adalah bahwa budaya populer, atau budaya massa, adalah fenomena yang dihasilkan dan diterima secara luas oleh masyarakat, dan peran utama teknologi digital dalam mengubah cara produksi dan akses terhadap budaya

massa. Contoh-contoh budaya populer di Jepang termasuk anime, manga, idol, dan *cosplay*, dan *video game* yang merupakan karya-karya yang meresap dalam kehidupan masyarakat Jepang dan diciptakan oleh individu atau kelompok.

2. Fate/Grand Order

Fate/Grand Order (FGO) merupakan permainan peran daring (RPG) yang dikembangkan oleh Delightworks dan diterbitkan oleh Aniplex. Awalnya dirilis di Jepang pada 29 Juli 2015, permainan ini kemudian merambah ke pasar internasional pada 25 Juni 2017. FGO adalah bagian dari franchise Fate, yang berasal dari novel visual dan berkembang menjadi berbagai jenis media seperti anime, manga, dan *video game*. Fate franchise terkenal dengan mengubah desain karakter yang ada pada sejarah. Dalam website *Fate-go.jp* cerita FGO berkisar pada *Chaldea*, sebuah organisasi fiksi dalam alam semesta *Fate*, yang memiliki misi melindungi keberlanjutan sejarah dan manusia dari ancaman dalam bentuk singularitas. Pemain mengambil peran sebagai "*Master*" yang bekerjasama dengan berbagai *Servant* untuk menghadapi tantangan tersebut. Permainan ini menggunakan genre *turn-based*, di mana pemain dan musuh bergerak secara bergantian selama pertempuran. Selain itu, FGO menggabungkan elemen visual novel untuk menyampaikan naratifnya. Terkenal dengan cerita yang kompleks, permainan ini melibatkan tokoh-tokoh sejarah dan mitologi dari berbagai era dan budaya.

3. Semiotika Roland Barthes

Kata "semiotik" berasal dari Bahasa Yunani, yaitu "*simeon*" yang berarti tanda. Semiotika merupakan cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Zoest, 1993:1). Dalam ranah ilmu semiotika, terdapat dua tokoh pioneer pembentuk istilah semiotika, yaitu Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914). Keduanya memiliki perbedaan dalam pendekatan mereka terhadap ilmu semiotika. Ferdinand de Saussure menyebutnya sebagai ilmu semiologi, sedangkan Charles Sander Peirce menggunakan istilah semiotika. Meskipun istilah yang mereka gunakan berbeda, yakni Saussure merujuk pada semiologi dan Peirce pada semiotika, keduanya

sebenarnya mengacu pada ilmu yang sama tentang tanda-tanda (*The science of Signs*) tanpa perbedaan makna yang signifikan (Budiman, 2011:3). Salah satu tokoh yang mengembangkan teori semiotika modern adalah Roland Barthes (1915-1980). Menurut Barthes, semiotika adalah ilmu yang digunakan untuk memaknai sebuah tanda. Bahasa merupakan susunan dari tanda yang memiliki pesan-pesan tertentu dari masyarakat (Sobur 2013:64). Roland Barthes menggagas konsep-konsep seperti "denotasi" dan "konotasi" untuk memisahkan antara makna yang bersifat langsung dan tersembunyi dalam tanda-tanda. Ia juga memperkenalkan istilah "mitos" untuk menguraikan cara budaya membentuk makna melalui narasi dan representasi.

4. Desain Karakter

Desain karakter bertujuan untuk menciptakan karakter ikonik yang berfungsi sebagai kendaraan untuk sebuah cerita. Desain karakter yang hebat mudah diingat dan ikonik. Desain karakter memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai media seperti komik, film, animasi, dan *video game*. Karakter bukan hanya sekadar tokoh utama yang menjalankan peran, tetapi juga merupakan representasi dari elemen-elemen yang terkait dengan cerita tersebut bagi penonton. Menurut Ranang (2009: 89-90) dalam bukunya yang berjudul *Animasi*, proses pengembangan karakter adalah pengalaman yang menarik karena melibatkan lebih dari sekadar menggambar sosok. Setiap karakter harus memiliki bentuk, kepribadian, fitur, dan perilaku yang khas. Menurut Su dan Zhao (2011), *character design* secara umum berarti mendesain karakter manusia atau yang menyerupai manusia dengan keunikan khusus karakter tersebut, lalu pengertian secara spesifik berarti mendesain karakter mulai dari tubuh dan penampilan visual karakter, termasuk model rambut, kostum/ pakaian yang digunakan, dan aksesoris.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan penelitian kualitatif, metode deskripsi analisis. Menurut Sugiyono (2009) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji objek pada kondisi alamiah, di mana peneliti memiliki

peran kunci. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif, sehingga menggunakan analisis dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2013), deskriptif analisis adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis untuk membuat kesimpulan yang berlaku secara umum. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain karakter Oda Nobunaga dalam permainan "*Fate/Grand Order*." Penelitian ini akan menggunakan kerangka teori semiotika Roland Barthes. Teori ini akan digunakan untuk menganalisis tanda-tanda (*signs*) yang terkandung dalam desain karakter Oda Nobunaga dalam "*Fate/Grand Order*" dan untuk mengungkapkan makna-makna yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang penggunaan semiotika Roland Barthes dalam menganalisis desain karakter dalam *game*.
2. Manfaat praktis: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa sebagai penelitian relevan.

1.10 Struktur Penulisan

Penelitian ini akan disusun dalam beberapa bab-bab berikut:

Bab I Pendahuluan, latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka yang berisi tentang budaya populer, *Fate/grand order*, Oda Nobunaga, dan semiotika Roland Barthes.

Bab III Analisis desain karakter Oda Nobunaga dalam *game FGO* tinjauan semiotika Roland Bhartes.

Bab IV Berisi tentang Kesimpulan.