

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran sebuah publikasi artikel ilmiah dari berbagai jurnal yang telah memiliki indeks, dari hasil penelitian, maupun dari buku-buku yang memiliki tema yang sesuai dengan penelitian yang diambil oleh penulis. Penelitian terdahulu membantu penulis untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang serupa. Berikut beberapa penelitian yang berkaitan dengan tema yang diambil oleh penulis.

Penelitian pertama adalah artikel ilmiah berjudul “*History Is Our Playground*”: *Action and Authenticity in Assassin's Creed: Odyssey*” yang ditulis oleh Csilla E . Ariese dan Aris Politopoulos pada tahun 2019.

Artikel ini menganalisis bagaimana *game Assassin's Creed: Odyssey* merangkai pengalaman sejarah yang imersif dan terasa autentik bagi pemain melalui kombinasi antara elemen sejarah, mitologi, dan kebebasan bermain. Ariese dan Politopoulos (2019) menyimpulkan bahwa meski dengan adanya elemen fantasi dan penyederhanaan kompleksitas sejarah, *game Assassin's Creed: Odyssey* berhasil memberikan pengalaman imersif di Yunani Kuno dengan mengutamakan keterlibatan emosional dan eksplorasi dalam game. Temuan dalam artikel ini memberikan perspektif bahwa dalam medium interaktif seperti video game, imersi dan nilai edukasi dapat dikembangkan melalui pendekatan fleksibel yang berpusat pada pemain, bukan pada rekayasa ulang sejarah yang sempurna.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan pendekatan representasi budaya dan sejarah dalam meneliti. Penelitian ini sama-sama menggunakan judul dari *franchise Assassin's Creed* sebagai teks budaya yang secara aktif mengonstruksikan makna, khususnya dalam merepresentasikan kebudayaan dan sejarah yang dibawa sebagai latar utama dalam cerita game.

Perbedaan dengan penelitian milik Ariese dan Politopoulus (2019) adalah perbedaan objek dan asal kebudayaan yang dibahas dimana penelitian penulis membahas representasi Jepang pada era Sengoku. Penelitian juga mengembangkannya dengan pengaplikasian teori representasi Stuart Hall pada objek, yaitu *game Assassin's Creed Shadows*. Selain itu, penelitian ini juga memperluas analisis representasi budaya dengan menggunakan kerangka tujuh unsur kebudayaan Koentjaraningrat.

Penelitian kedua adalah artikel ilmiah berjudul "*Representing the Past: Video Games Challenge to the Historical Narrative*" yang ditulis oleh Stephen Ortega pada tahun 2015. Artikel ini meneliti tentang representasi sejarah dalam video game. Ortega (2015) berargumen bahwa *video game* dengan narasi historis tidak hanya sekadar hiburan, namun juga sebuah bentuk representasi sejarah yang berpengaruh.

Artikel ini memberi kritik mengenai kecenderungan *video game* dalam menyederhanakan kompleksitas sejarah nyata, namun juga mengakui potensi yang ada ketika pengembang game memilih untuk menantang narasi utama dengan memperkenalkan sudut pandang alternatif, simulasi konsekuensi dan tindakan

historis yang dapat diambil pemain, dan akhirnya dapat mendorong pemikiran kritis tentang sejarah itu sendiri. Ortega (2015) menyimpulkan bahwa *video game* berfungsi sebagai media kontemporer yang signifikan untuk membentuk pemahaman publik mengenai masa lalu sekaligus memicu diskusi tentang bagaimana sejarah direpresentasikan dan dipahami.

Kesamaan antara artikel dan penelitian ini sama-sama fokus kajian dengan pendekatan representasi, juga memandang *video game* sebagai teks yang mengandung dan merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan dan sejarah.

Perbedaan utama terletak pada objek penelitian. Artikel tersebut menganalisis *video game* secara keseluruhan. Sedangkan, penelitian ini mengkaji representasi unsur budaya dalam *game Assassin's Creed Shadows* yang merepresentasikan kebudayaan Jepang pada era Sengoku.

Penelitian ketiga adalah artikel ilmiah yang ditulis oleh Masadjid & Yuana (2023) yang berjudul “Representasi Unsur Budaya Jepang dalam *Game Persona 5*”. Penelitian ini membahas mengenai klasifikasi *game Persona 5* yang secara konsisten menampilkan unsur-unsur budaya Jepang yang merefleksikan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang modern, mulai dari penggunaan bahasa Jepang (*keigo*, *teineigo*, *futsuugo*), sistem pendidikan sekolah, budaya 5S, hingga praktik religi Shinto dan seni tradisional seperti *ukiyo-e*. Artikel ini menegaskan bahwa *game* dapat menjadi media representasi budaya sekaligus sarana penyebaran budaya Jepang secara global.

Persamaan dengan penelitian ini adalah fokus kajian dengan pendekatan representasi budaya Jepang dalam media budaya populer berupa *video game* dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan konsep teori tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat sebagai metode analisisnya. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan media budaya populer *video game* sebagai teks budaya yang mengonstruksikan makna dan merepresentasikan kehidupan masyarakat Jepang melalui simbol, narasi, dan visual.

Perbedaan kedua penelitian terletak pada objek penelitian, di mana artikel mengkaji representasi budaya Jepang dalam game *Persona 5*, sementara penelitian ini menganalisis representasi budaya Jepang era Sengoku dalam game *Assassin's Creed Shadows*. Artikel ini juga tidak menggunakan analisis konten untuk meneliti objek, melainkan dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik observasi langsung terhadap game *Persona 5* sebagai objeknya.

2.2. Kerangka Teori

Kerangka teori bersumber dari teori-teori yang ada kaitannya dengan judul penelitian yang diambil oleh penulis. Fungsi dari kerangka teori adalah sebagai pengarah agar fokus penelitian tidak kabur dan sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Kerangka teori juga membantu mempermudah pemahaman pembaca karena memberikan gambaran umum mengenai latar penelitian (Sari dkk, 2022).

2.2.1 Teori Representasi

Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan kemampuan untuk mendeskripsikan atau membayangkan sesuatu. Representasi menjadi krusial karena budaya selalu terbentuk melalui makna dan bahasa, dimana bahasa berperan sebagai salah satu simbol atau bentuk representasi.

Makna kebudayaan selalu disampaikan melalui bahasa agar dapat dipahami oleh setiap anggota masyarakat. Hall (1997) menekankan bahwa representasi memiliki peran penting sebagai alat komunikasi dan interaksi sosial, bahkan menyebut representasi sebagai elemen fundamental yang tanpanya manusia tidak dapat berinteraksi, dengan kata lain representasi adalah salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan.

Kebudayaan sendiri memiliki konsep yang sangat luas. *Webster's New Collegiate Dictionary* mendefinisikan budaya sebagai suatu pola yang tersusun dari perilaku manusia termasuk pikiran, pembicaraan, tindakan, dan artefak serta bergantung pada kapasitas manusia untuk menyimak dan meneruskan pengetahuan tersebut kepada generasi selanjutnya.

Jeff Cartwright (2009) berpendapat bahwa budaya adalah penentu yang kuat dalam keyakinan, sikap, dan perilaku manusia, dan pengaruhnya dapat diukur dengan bagaimana manusia tersebut termotivasi untuk merespons pada lingkungan budaya mereka.

Berdasarkan pendapat tersebut, Cartwright (2009) mendefinisikan budaya sebagai sekelompok orang terorganisasi yang memiliki tujuan, keyakinan, nilai-nilai bersama, serta dapat dinilai berdasarkan bentuk pengaruhnya terhadap motivasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebudayaan adalah pengalaman berbagi, Dimana seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika mereka yang ada dalam lingkup tersebut membagi pengalaman, kode, bahasa, dan konsep yang sama.

Teori representasi yang dibawa oleh Hall (1997) menunjukkan suatu proses dimana sebuah arti diproduksi dengan menggunakan bahasa dan dipertukarkan antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan. Representasi menghubungkan antara konsep yang terdapat dalam benak manusia dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan manusia untuk mengartikan berbagai hal disekitarnya seperti benda, orang, dan kejadian yang nyata dengan dunia imajinasi dari objek yang tidak nyata.

Konsep representasi dapat dipahami sebagai hasil dari proses representasi itu sendiri. Representasi tidak hanya mencakup tentang bagaimana identitas budaya ditampilkan atau dibentuk dalam sebuah teks, tetapi juga dikonstruksi melalui proses produksi dan persepsi oleh masyarakat yang mengonsumsi nilai-nilai budaya yang diwakilinya.

Hall (1997) membagi representasi ke dalam tiga bentuk pendekatan.

- a. Representasi reflektif, mencerminkan makna yang diproduksi oleh manusia melalui ide, bahasa, simbol, media, objek, dan pengalaman dalam masyarakat secara nyata.
- b. Representasi intensional, adalah bagaimana penuturan bahasa atau simbol baik lisan maupun tulisan dapat memberikan makna unik pada setiap hasil karyanya. Bahasa menjadi bagian sistem representasi karena pertukaran makna tidak mungkin terjadi ketika tidak ada akses terhadap bahasa bersama. Dengan kata lain, Bahasa merupakan media pengantar dalam mengekspresikan makna yang telah diidentifikasi dari sebuah konsep.
- c. Representasi konstruksionis, dimana pembaca dan penulis menentukan dan menetapkan makna dalam pesan atau karya yang mereka ciptakan, namun bukan benda-benda material hasil karya seni yang secara otomatis mengandung makna, melainkan manusia yang memberikan makna tersebut. Dengan kata lain, bagaimana makna tersebut dikonstruksi kembali melalui bahasa.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan pendekatan representasi konstruksionis. Teori ini sangat relevan untuk menganalisis bagaimana representasi tokoh Yasuke dibentuk dalam game Assassin's Creed Shadows.

2.2.2 Teori Tujuh Unsur Budaya

Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas dan mencakup seluruh aspek kehidupan manusia. Koentjaraningrat, dalam bukunya yang berjudul

Pengantar Ilmu Antropologi mengklasifikasikan kebudayaan ke dalam tujuh unsur universal. Unsur-unsur ini disebut universal karena dapat ditemukan pada setiap kebudayaan bangsa manapun di dunia dan tetap relevan seiring perkembangan zaman. Koentjaraningrat (2015), memaparkan ketujuh unsur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bahasa

Bahasa merupakan sarana utama manusia dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan alat untuk menyampaikan ide, perasaan, dan meneruskan kebudayaan ke generasi berikutnya.

2. Sistem Pengetahuan

Segala sesuatu atau ilmu yang diketahui manusia tentang kondisi alam sekitarnya, sifat-sifat dan penggunaan peralatan yang dipakainya. Sistem pengetahuan memiliki batasan yang sangat luas karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang dipakai dan dipelajari dalam kehidupannya. Ini mencakup pengetahuan tentang tumbuhan, hewan, waktu dan cuaca, hingga perilaku antar manusia.

3. Sistem Sosial dan Kekeluargaan

Sistem ini mengatur bagaimana masyarakat dikelompokkan dan berinteraksi antar sesama. Unit sosial yang paling dekat adalah keluarga, setelahnya manusia digolongkan tergantung pada tingkatan geografis sekitar seperti sistem hukum, strata sosial, dan kenegaraan.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Seluruh sarana fisik yang dapat digunakan manusia sebagai alat bertahan hidup, mempermudah pekerjaan, dan memenuhi kebutuhan sehari-hari.

5. Sistem Mata Pencarian Hidup

Sistem yang mencakup bagaimana cara masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik dari segi ekonomi dan kebutuhan sehari-hari.

6. Sistem Religi

Sistem kepercayaan manusia terhadap kekuatan ghaib, roh, atau Tuhan yang di luar jangkauan akal. Hal ini mencakup keyakinan, upacara keagamaan, emosional dan spiritual, serta umat yang ada di dalamnya.

7. Kesenian

Bentuk Ekspresi keinginan manusia terhadap estetika dan keindahan. Kesenian dapat berupa seni rupa (lukis, pahatan patung), seni suara (musik, nyanyian), seni pertunjukan (teater), seni tari, serta seni sastra (puisi, haiku).

2.2.3 Teori Semiotika

Teori semiotika merupakan kajian ilmu tentang tanda (*sign*). Semiotika mengatakan bahwa fenomena sosial pada masyarakat dan kebudayaan merupakan tanda-tanda. Dalam teorinya, semiotika digunakan untuk mempelajari sistem-sistem serta aturan tertulis dan tidak tertulis yang memungkinkan tanda tersebut memiliki arti sendiri.

Tanda sendiri dipahami sebagai sesuatu yang menyimbolkan sesuatu atau sesuatu yang merupakan penunjukan terhadap sesuatu. Semiotika mencakup teori tentang bagaimana tanda mewakili objek, situasi, keadaan, emosi, dll. dalam sistem semiotika melekat dalam fungsi komunikasi, yaitu fungsi tanda untuk menyampaikan sebuah pesan (*message*) dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*) pesan menurut aturan atau kode tertentu.

Analisis semiotika merupakan metode untuk menganalisis dan memberi makna terhadap simbol-simbol yang terkandung dalam suatu pesan, teks atau gambar. Hal ini bertujuan untuk memfokuskan analisis semiotik untuk menelusuri makna yang disampaikan dari pesan, teks atau gambar yang akan diteliti, yang akan menjadi fokus penelitian dalam analisis semiotika (Pambayun, 2013).

Menurut Pateda (1986), sekurang-kurangnya terdapat sembilan jenis semiotika, yaitu:

a. Semiotika Analisis

Metode untuk menganalisis sistem semiotika yang berupa tanda, simbol, dan makna.

b. Semiotika Deskriptif

Semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang kita alami saat ini, atau yang masih ada hingga saat ini. Misalnya, asap menunjukkan adanya api.

c. Semiotika Faunal

Mempelajari sistem tanda-tanda khusus yang diberikan oleh hewan. Misalnya, ketika ayam berkokok, tanda sedang bertelur atau takut akan sesuatu.

d. Semiotika Kultural

Semiotik yang memberi perhatian khusus pada tanda-tanda yang terjadi dalam suatu kebudayaan tertentu.

e. Semiotika Naratif

Semiotik yang membagi sistem tanda menjadi cerita mistis dan faktual dari sebuah narasi yang ada.

f. Semiotika Natural

Semiotik yang memberikan perhatian pada sistem yang diberikan oleh alam. Misalnya, bulan purnama akan menandakan permukaan air laut naik.

g. Semiotika Normatif

Semiotika yang memberikan perhatian pada sistem buatan manusia yang berkaitan dengan norma. Misalnya, rambu lalu lintas berwarna hijau artinya jalan, kuning bersiap, dan merah artinya berhenti.

h. Semiotika Sosial

Semiotika yang memberikan perhatian pada simbol-simbol, baik simbol satuan kata maupun yang membentuk kalimat.

i. Semiotika Struktural

Semiotik yang memberikan perhatian pada hal-hal yang menyangkut sistem tanda yang diekspresikan melalui struktur bahasa.

Menurut Aritonang dan Doho (2019), dari sudut pandang teori semiotika, masalah komunikasi sering sekali muncul dari perbedaan makna yang dipengaruhi oleh sifat kode-kode semiotika dan penggunaan tanda-tanda tersebut. Dalam kejadian tertentu khususnya dalam penafsiran sebuah narasi media seperti film dan game, sering sekali menemukan perbedaan makna yang disampaikan, antara pesan yang ingin disampaikan pada media tersebut dan juga pesan yang ingin disampaikan kepada para penikmat medianya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Barthes berpendapat bahwa bahasa adalah sistem tanda yang mengungkap asumsi masyarakat tertentu pada waktu tertentu. Menurut Sobur (2017), teori semiotika Roland Barthes mendukung tiga dasar pemikiran yang menjadi inti analisisnya, yaitu makna denotatif, makna inklusif, dan makna mitologis.

Makna denotatif adalah makna langsung dan literal yang dapat dilihat secara kasat mata, yaitu makna nyata atau makna urutan pertama yang jelas dan pasti. Sedangkan makna konotasi merupakan makna tambahan dan implisit atau makna urutan kedua yang dapat membuka interpretasi baru yang muncul berdasarkan konteks, budaya, pengalaman, dan nilai tertentu. Denotasi dapat dianggap sebagai makna yang tetap, sedangkan konotasi adalah makna yang subjektif dan beraneka

ragam. Dua tingkat penandaan denotasi dan konotasi dikenal sebagai *order of signification*. Pemaknaan pertama (denotasi) melihat hubungan tanda dan realitas, kemudian pemaknaan kedua (konotasi) melihat pada pengalaman personal dan kultural dengan proses pemaknaan yang bersifat tersirat (Vera, 2014).

Selain denotasi dan konotasi, teori semiotika Roland Barthes juga tidak dapat dipisahkan dari mitos. Teori mitos Roland Barthes menjelaskan bahwa mitos merupakan makna tingkat kedua yang terbentuk ketika suatu tanda atau makna konotatif berkembang menjadi sesuatu yang dianggap wajar, alami, dan benar oleh masyarakat. Mitos adalah tanda atau makna yang berkembang dalam masyarakat akibat pengaruh adat dan sosiokultural masyarakat itu sendiri terhadap sesuatu hal, sehingga mitos dapat digunakan untuk memperhatikan korelasi antara apa yang tampak jelas (denotasi) dengan tanda implisit (konotasi). Mitos dalam pengertian Roland Barthes tidak mengarah kepada hal mistis, melainkan cara menyatakan sebuah pesan.