BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya pop di Jepang tidak hanya dalam bidang *manga*, anime dan lagu saja, tetapi juga video game. Menurut tim *united state patents* definisi video games adalah:

A video game is an electronic game that involves interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device

("Television gaming apparatus and method". *United States Patents*. 2008)

.Video game adalah permainan elektronik yang melibatkan pemainnya dengan menampilkan visual pada penampil video.

Penampil video yang dimaksud adalah komputer atau televisi. Tidak dapat dipungkiri video game telah mendunia dan sudah banyak sekali penyukanya di seluruh dunia. Para pemain game juga tidak hanya terbatas pada anak kecil saja. Bahkan remaja dan orang dewasa pun ikut menyenangkannya. Video game itu sendiri dibagi menjadi 2, yaitu, *personals computer game* dan *console game*.

Beberapa game sekarang ini banyak yang mengambil cerita dengan berlatarkan sejarah. Tidak hanya sejarah dari Amerika saja, seperti *Medal of Honor* yang mengambil latar tentara amerika pada saat perang dunia ke-2, bahkan banyak juga game yang mengangkat cerita sejarah Jepang. Sebut saja salah satunya yaitu *Sengoku Musou* 『戦国夢想』 atau yang di Indonesia lebih dikenal dengan *Samurai Warriors*. Game ini berlatarkan kisah sejarah pada *sengoku jidai* (戦国時代)dimana

pada zaman itu perang terus terjadi di Jepang. Banyak sekali pihak yang menyukai game yang berlatarkan sejarah Jepang terutama pada *sengoku jidai*. Tidak hanya orang Jepang saja. Orang barat dan orang Indonesiapun banyak yang menyukainya. Namun, dalam beberapa game yang berlatarkan sejarah Jepang, ada satu tokoh yang selalu mengambil bagian dalam game tersebut. Dia adalah Oda Nobunaga.

Oda Nobunaga tidak jarang mengambil bagian dalam game-game yang berlatarkan sejarah. Oda Nobunaga dalam game selalu memiliki karakter yang kuat. Namun dalam kebanyakan game, Oda Nobunaga digambarkan sebagai seseorang yang jahat, bahkan disetarakan dengan iblis. Banyak juga yang menggambarkan Oda Nobunaga sebagai orang yang jenius atau licik. Siapakah sebenarnya Oda Nobunaga itu?

Oda Nobunaga (織田信長) adalah salah satu shogun yang terkenal dalam *Sengoku Jidai* (戦国時代)。 Oda lahir di Nagoya pada tanggal 23 Juni 1534 dengan nama Kipposhi. . Oda mulai terlibat perang pada umur 7 tahun sebagai prajurit biasa. Pada umur 15 tahun, Oda sudah mulai memimpin sebuah pasukan dan pada umur 26 tahun, Oda mulai memiliki rencana untuk mempersatukan Jepang yang kemudian rencana itu akan secara resmi dilaksanakan pada umurnya yang ke-33 tahun dan rencana itu disebut *tenka fubu*.

Oda Nobunaga meninggal pada umur 47 tahun. Kematiaannya diduga karena pengkhianatan yang dilakukan oleh Akechi Mitsuhide. Pada tanggal 2 Juni 1582, Oda Nobunaga sedang menginap di kuil honnoji dalam rangka perjalanannya untuk

menyerang pasukan *Mori*. Namun, pasukan yang dipimpin *Mitsuhide Akechi* (光秀明智), yang sebenarnya dikirim sebagai bala bantuan untuk pasukan Hideyoshi, malah berbalik dan menyerang kuil honnoji dan membakarnya. Pada saat tragedi kuil honnoji itulah, Oda Nobunaga meninggal.

Onimusha:Warlord adalah game yang dikeluarkan oleh Capcom. Ltd pada tahun 2001. Game ini menceritakan seorang pemuda bernama *Samanosuke Akechi* yang bertualang untuk membasmi tentara-tentara iblis yang didalangi oleh Oda Nobunaga. Dalam game ini Oda Nobunaga digambarkan sebagai sosok seorang pemimpin yang menjual dirinya kepada iblis agar menjadi tidak terkalahkan dan pada akhirnya Oda Nobunagalalah yang menjadi raja iblis atau yang disebut *Genma Lord*. Dalam game ini, *Genma* adalah iblis yang memiliki bermacam-macam ukuran dan bentuk. Game ini memiliki lanjutan dengan judul *Onimusha 2*. pada game ini, Oda Nobunaga akan dikalahkan oleh *Jubei Yagyu*. Namun Oda Nobunaga akan bangkit kembali.

Onimusha 2: Samurai's Destiny adalah game lanjutan dari *Onimusha: Warlord* yang dikeluarkan oleh Capcom. Ltd pada tahun 2002. Game ini menceritakan seorang samurai yang memiliki darah setengah *Genma* bernama *Yagyu Jubei* yang memiliki takdir sebagai pembasmi pasukan *Genma* yang mulai mencoba untuk menguasai Jepang. Game ini memiliki latar Jepang pada tahun 1571. Pemimpin dari pasukan *Genma* itu adalah *Oda Nobunaga*.

Onimusha 3: Demon Siege adalah game lanjutan dari *Onimusha 2: Samurai's Destiny* yang dikeluarkan oleh Capcom Ltd. Pada tahun 2004. Game ini kembali menggunakan *Samanosuke Akechi* sebagai tokoh utama. Game ini menceritakan saat Samanosuke bertempur melawan *Oda Nobunaga* di Kuil Honnoji, Oda Nobunaga melarikan diri melalui sebuah gerbang waktu yang mengantarnya beserta *Samanosuke Akechi* ke Prancis pada tahun 2004. ternyata pasukan *Genmapun* ikut terbawa dan mengacau di Prancis tahun 2004. Di Prancis inilah Samanosuke akan menemukan partner seorang Prancis bernama Jacques Blanc.

Samurai Warriors (戦国夢想) adalah game yang dikeluarkan oleh Koei. Ltd pada tahun 2004. Game ini memiliki banyak alur cerita karena banyaknya tersedia karakter yang diambil dari kisah sejarah. Namun, dalam game ini pun, siapapun karakternya, akan berhadapan dengan musuh yang kuat dan jahat yaitu Oda Nobunaga. Jika kita menggunakan Oda Nobunaga sebagai karakter yang kita mainkan, pada akhirnya, Oda Nobunaga diceritakan akan berhasil menguasai seluruh Jepang dengan perang yang tanpa mengenal ampun dan kejam.

Kessen 3 (決戦3) adalah game yang dikeluarkan pertama kali oleh Koei. Ltd pada tahun 2004. Game ini mengambil latar pada saat zaman sengoku. Dalam game ini, pemain akan diberikan beberapa tugas dan misi dengan tujuan akhir mewujudkan ambisi dari Oda Nobunaga untuk menguasai dan mempersatukan Jepang.

Berdasarkan penjelasan tentang kelima game di atas, penulis tertarik untuk membahas karakter dari Oda Nobunaga karena salah satu pertanyaan yang timbul

setelah memainkan beberapa game yang terdapat Oda Nobunaga didalamnya adalah “Mengapa Oda Nobunaga diidentikkan dengan karakter demikian?”. Pemberian karakter terhadap Oda dapat dilihat sebagai mitos. Karena tidak mungkin seorang Oda Nobunaga menjual dirinya kepada iblis dan menjadi iblis itu sendiri. Karakter asli Oda Nobunaga membangkitkan mitos tersebut. Maka, untuk memahami hal tersebut, penulis akan menggunakan keenam game diatas sebagai data penelitian.

1.2 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian, penulis akan membahas pemberian karakter terhadap diri Oda Nobunaga melalui game, *Onimusha:Warlord* yang diproduksi pada tahun 2001, *Onimusha 2: Samurai's Destiny* yang diproduksi pada tahun 2002, *Onimusha 3: Demon Siege* yang diproduksi pada tahun 2004, *Samurai Warriors* yang diproduksi pada tahun 2004 dan *Kessen 3* yang diproduksi pada tahun 2004.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan ini adalah untuk memahami karakter Oda Nobunaga melalui apa yang tercermin dalam game *Onimusha:Warlord*, *Onimusha 2: Samurai' Destiny*, *Onimusha 3: Demon Siege*, *Samurai Warriors* dan *Kessen 3*.

1.4 Pendekatan

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teori semiotik. Kata semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion*, yang berarti tanda. Definisi semiotik menurut Aart van Zoest adalah:

Semiotik adalah 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, Aart van. 1993. Semiotika)

Semiotik mempelajari sistem-sistem dan aturan yang memungkinkan sebuah tanda memiliki makna. Dalam semiotika, tanda-tanda itu adalah pusat dari segala komunikasi. Manusia memaknai berbagai hal dan berkomunikasi melalui tanda. Dalam penelitian berdasarkan semiotika, tanda tidak dapat diteliti hanya dari segi denotatif tetapi juga harus dari segi konotatif. Menurut Roland Barthes, tanda denotatif dan konotatif harus digunakan bersamaan dalam hubungannya dengan arti dari sebuah tanda.

Denotatif sendiri memiliki definisi makna dalam alam wajar secara eksplisit. Makna wajar ini adalah makna yang sesuai dengan apa adanya. Dalam beberapa buku pelajaran, denotatif sering disebut sebagai makna dasar, makna asli atau makna pusat. Konotatif memiliki definisi makna denotatif yang ditambahkan untuk memberikan suatu tanda. Bisa disimpulkan bahwa konotatif itu bukan makna yang sebenarnya. Contohnya seperti saat Roland Barthes mengkaji sampul majalah *TIME* yang bergambar seorang kulit hitam mengenakan seragam tentara sedang memberi hormat kepada bendera Prancis. Secara denotatif, gambar itu menunjukkan seseorang

sedang memberi hormat kepada bendera Prancis. Secara konotatif, gambar itu bisa berarti bahwa orang kulit hitam yang pasti bukan penduduk asli Prancis, menghormati dan takluk kepada kekuatan kolonialisme dari Prancis. Seperti itulah tanda denotatif dan konotatif mengkaji suatu objek.

Dalam analisa semiotik, ada dua hal yang penting yaitu penanda dan petanda. Penanda adalah aspek materialnya. Yaitu apa yang dilihat atau didengar. Sedangkan petanda adalah aspek mentalnya. Yaitu gambaran pikiran atau konsep. Penanda tanpa petanda tidak akan ada apa-apanya. Begitu juga petanda tidak akan bisa disampaikan tanpa penanda. Menurut Saussure, penanda dan petanda adalah satu kesatuan seperti dua sisi dari sehelai kertas. Lagipula, tanda itu sendiri merupakan gabungan dari penanda dan petanda.

Penulis akan menggunakan teori semiotik dalam bidang mitos. Menurut Winfried Noth dalam bukunya yang berjudul *Handbook of Semiotics*, mengatakan bahwa definisi mitos adalah:

Myth defined as a story or a complex of story element taken as expressing, and therefore as implicitly symbolizing, certain deep-lying aspects of human existence

(Noth, Winfried. 1990. *Handbook of Semiotics*:374)

Mitos didefinisikan sebagai sebuah cerita atau bagian rumit dari cerita yang mengekspresikan dan menyimbolkan, dalam aspek mendalam tentang keeksistensian manusia.

Orang awam biasanya memahami mitos sebagai cerita dongeng belaka yang tidak jelas benar atau tidaknya. Namun, menurut Audifax¹, mitos ditengarai merupakan bentuk awal dari sejarah, sains atau filsafat. Audifax juga mengatakan bahwa mitos memiliki dialektika dengan manusia.

Mite(mitos) adalah cerita yang memuat symbol. Tidak hanya sekedar memuat symbol, tetapi melalui symbol itu, ada nilai yang berusaha disampaikan jika kita menelusuri bahwa mite sebenarnya juga berasal dari manusia, maka kita dapat memperoleh gambaran mengenai suatu sirkularitas nilai yang berputar dari manusia menuju mite, menuju manusia, dan seterusnya.

(Audifax. 2005.Mite Harry Potter:12)

Jika kita berbicara mengenai mitos, maka kita akan kembali pada dua hal penting dalam semiotik. Yaitu penanda dan petanda. Menurut Roland Barthes, dalam mitos, penanda mitos menampilkan diri secara ambigu. Memiliki fungsi ganda yaitu sebagai makna dan bentuk. Petanda dalam mitos tetap menjadi sebuah konsep. Konsep bersifat historis dan disengaja. Konsep juga merupakan motivasi yang menyebabkan mitos itu dinyatakan. Konsep tidak bersifat abstrak, namun dipenuhi dengan situasi. Lewat konsep, keseluruhan sejarah barulah yang ditanamkan kedalam mitos. Dalam mitos, penanda dapat memiliki beberapa penanda. Petanda memiliki massa penanda yang tidak terbatas.

Penulis akan menggunakan semiotic dari Roland Barthes. Karena Roland barthes yang mengemukakan semitotik dalam bidang mitos yang cocok dengan pembahasan.

¹ Audifax adalah staff peneliti di Institut Ilmu Sosial Alternatif (IISA) di Surabaya

Penulis akan menggunakan teknik studi kepustakaan dan studi lapangan. Penulis akan terlebih dahulu melakukan studi kepustakaan. Penulis akan meneliti dari sumber literatur sejarah. Kemudian hasil dari studi kepustakaan tersebut akan digunakan sebagai dasar dari penelitian melalui studi lapangan. Penulis akan menggunakan denotative dan konotatif. Lalu penulis akan menggunakan konsep penanda dan petanda. Penulis akan melihat makna dan bentuk dari hasil penelitian lalu melihat konsep dari objek penelitian.

1.5 Organisasi Penelitian

Ada pun organisasi penulisan dalam skripsi ini ditulis dan disusun menjadi empat bab.

Bab pertama berisi tentang latar belakang dari masalah yang diteliti yang kemudian dirumuskan menjadi pembatasan masalah yang lebih sederhana. Tujuan penelitian, pendekatan serta organisasi penulisan juga terdapat dalam bab pertama. Bab kedua membahas tentang Oda Nobunaga yaitu sejarah kehidupan Oda Nobunaga serta karakter yang dimiliki oleh seorang Oda Nobunaga. Bab ketiga dalam skripsi ini membahas analisis atas karakter Oda Nobunaga yang asli dengan karakter yang dituangkan dalam lima game yang akan dijadikan sumber acuan yaitu Onimusha:Warlord, Onimusha 2: Samurai's Destiny, Onimusha 3: Demon Siege, Samurai Warriors dan Kessen 3. Sementara dalam bab keempat berisi kesimpulan dari setiap langkah yang penulis ambil dalam melakukan penelitian ini.

Struktur organisasi penulisan seperti ini penulis gunakan agar pembaca skripsi ini dapat menyusuri pikiran dan penulisan penulis secara sistematis.