

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Sebelum penelitian ini di mulai, penulis sudah lebih dulu meninjau beberapa penelitian dengan topik dan isu serupa. Tinjauan ini dilakukan secara *online*. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang telah ditinjau untuk penelitian ini.

##### **a. Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang* milik Rezza Agus Alfiani dan Tri Cahyo Kusumandyoko**

Penelitian tentang representasi makna dari karakter Kadita tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik analisis semiotika Roland Barthes digunakan dalam penelitian tersebut dengan pendekatan bahasa visual yang terurai, yang terdiri dari *Signification, Denotation & Connotation, dan Metalanguage* (Mitos).

Kadita adalah sebuah tokoh (hero) dari *game Mobile Legends Bang Bang* yang merepresentasikan sosok Nyi Roro Kidul atau sang penguasa Laut Selatan. Dari dilakukannya penelitian tersebut, hasil analisa yang didapatkan adalah Kadita merupakan simbol perempuan masa kini. Sosok Nyi Roro Kidul yang direpresentasikan oleh Kadita telah melalui modernisasi visual, juga menunjukkan sisi maskulinitas yang memunculkan kesetaraan gender. Dengan semua hal yang telah dianalisa itu, turut mematahkan isu-isu sosial mengenai perempuan.

(“Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam *Game Online Mobile Legends Bang Bang*” Rezza Agus Alfiani dan Tri Cahyo Kusumandyoko : 2020)

## **b. Analisis Semiotika Roland Barthes Iklan T milik Az Zahra Rachma Kanadia Torihin**

Penelitian ini dilakukan terhadap iklan milik Meikarta. Meikarta adalah investasi terbesar Lippo Group yang terletak di Cikarang, Jawa Barat. Iklan yang dibuat oleh Meikarta menimbulkan banyak sekali kontroversi, sehingga peneliti merasa tertarik untuk menganalisa isu tersebut.

Pada penelitian tersebut, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik analisis milik Roland Barthes. Teknik analisa ini dipilih agar peneliti bisa menguraikan makna denotasi, konotasi dan mitos dalam iklan tersebut.

Iklan dari Meikarta yang berdurasi 1 menit 3 detik itu bercerita tentang hadirnya kota baru yang sangat ideal untuk menggantikan kota lama yang penuh masalah. Iklan dibuat futuristik sehingga nampak menjanjikan kehidupan yang mewah, modern, nyaman, dan terjangkau jika audiens tinggal di dalam Meikarta. Namun setelah melakukan penelitian terhadap iklan tersebut, peneliti menemukan fakta bahwa kehidupan mewah dan modern yang dijanjikan oleh Meikarta hanyalah berupa iming-iming dan kebohongan semata. Sehingga, iklan tersebut menuai banyak sekali kontroversi.

(“Analisis Semiotika Roland Barthes Iklan TVC Aku Ingin Pindah Ke Meikarta”  
Az Zahra Rachma Kanadia Tohirin : 2018)

## **2.2 Landasan Teori**

### **a. Pengertian *Game***

*Game* atau permainan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti “sesuatu yang digunakan untuk bermain”, biasa dilakukan dengan tujuan rekreasi, belajar, bersenang-senang, dan mengisi waktu luang. Permainan biasanya bisa dilakukan seorang diri atau bersama-sama. Pengertian *game* menurut Dawang Muchtar (2005), *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Pada masa sekarang ini, *game* bahkan

menjadi sumber penghasilan bagi beberapa kelompok seperti para *gamers* dan pihak *developer game* itu sendiri.

Seiring dengan berkembangnya teknologi masa kini, industri *game* turut berkembang pesat. Salah satu bentuk dari kemajuan teknologi dalam industri *game* adalah munculnya *Game Online*. *Game online* menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat. *Game online* merupakan permainan yang bisa dimainkan dengan menghubungkan komputer dengan dengan jaringan internet. *Game online* adalah media bermain yang membutuhkan biaya akses. (Ardanawati, 2013) Tiap individu yang hendak mengakses *game online* maka akan membutuhkan biaya akses. Biaya akses yang dimaksud adalah internet dan biaya untuk membeli uang virtual yang biasa disebut *cash*.

Bersamaan dengan berkembangnya *game* di dunia, muncul pula jenis-jenis *game* yang kini umum dijumpai. Dikutip dari Sulisty (2010), terdapat beberapa jenis *platform* di dunia *game* yang umum dipilih oleh pengguna *games*, yaitu:

1. *Arcade games*, yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video *games* tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).
2. *PC Games*, yaitu video *game* yang dimainkan menggunakan *Personal Computers*.
3. *Console games*, yaitu video *games* yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii.
4. *Handheld games*, yaitu yang dimainkan di console khusus video *game* yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
5. *Mobile games*, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

### **b. Pengertian Umum Semiotika**

Pengertian Semiotika secara etimologi berasal dari kata *semeion* yang berarti “*sign*” atau tanda dalam bahasa Yunani. Semiotika merupakan suatu ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Roland Barthes (*Element of Semiology* 1968) mengacu pada Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Saussure meletakkan tanda dalam konteks bahasa komunikasi manusia tersusun dalam dua bagian yaitu signifier (penanda) dan signified (petanda). *Signifier* yaitu apa yang dikatakan, ditulis, dibaca. *Signified* adalah pikiran atau konsep (gambaran mental) (Kurniawan, 2021).

Dituturkan oleh Fiske (2012), Roland Barthes menggagaskan makna denotasi sebagai tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang menghasilkan makna sebagai *Two Order of Signification*. Mau itu makna eksplisit, langsung, pasti atau makna yang sesuai dengan kamus. Sedangkan, makna konotasi yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai yang lahir dari pengalaman kultural dan personal. Barthes tak sebatas itu memahami proses penandaan, dia juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Perspektif Barthes tentang mitos ini menjadi salah satu ciri khas semiologinya yang membuka ranah baru semiologi, yakni penggalian lebih jauh dari penandaan untuk mencapai mitos yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat. Dalam bentuk praksisnya, Barthes mencoba membongkar mitos-mitos modern masyarakat melalui berbagai kajian kebudayaan (Kurniawan, 2021).

### **c. Desain Karakter**

Ruyattman dkk (2013) menjabarkan, bahwa desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati.

Karakter adalah tokoh buatan yang akan menjalankan cerita dan konsep yang dijasikan. Dalam sebuah *film*, seorang karakter akan membawa penonton kedalam petualangannya, mengikutinya hingga film berakhir. Dalam sebuah *game*, karakter seringkali berbentuk avatar yang tampilan dan atributnya dapat dimodifikasi, sesuai

dengan preferensi pemain. Karakter kemudian akan melakukan petualangan, yang berlangsung pada tingkat yang memiliki komplikasi dan kesulitan yang berbeda.

Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki, perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri.

#### **d. Genshin Impact**

Genshin Impact adalah *Role Playing Game (RPG)* yang dirilis dan dikembangkan oleh HoYoverse pada tanggal 28 September 2020. Genshin Impact pertama kali dirilis pada platform Android, iOS, Windows, Playstation 4, dan Playstation 5 pada April 2021. *Game* ini bisa didapatkan secara gratis, hanya dibutuhkan koneksi internet dan *device* yang memadai untuk memainkannya.

Kisah *game* Genshin Impact bermula saat dua kembar bersaudara bernama Aether dan Lumine tiba di sebuah tempat yang disebut Teyvat. Teyvat adalah sebuah dunia yang terdiri oleh tujuh negara dan dipimpin oleh tujuh dewa yang disebut Archon. Masing-masing dari dewa (Archon) tersebut mewakili tujuh elemen khusus, diantaranya adalah *Anemo, Geo, Electro, Dendro, Hydro, Pyro, dan Cryo*. Para pemain akan berperan sebagai “Pengembara” yang berasal dari luar Teyvat. Pada awal mula sebelum *game* dimulai, para pemain dapat memilih karakter mana yang akan digunakan selama *game* berlangsung, yaitu antara Aether atau Lumine.

Kemudian, kisah berlanjut pada terpisahnya di kembar bersaudara karena *Unknown God* yang menghadang jalan mereka ketika mereka hendak memasuki Teyvat. Misi utama para pemain di *game* ini adalah untuk menemukan kembali sang saudara kembar dengan mengarungi wilayah dan menemui ketujuh dewa di tiap negara di Teyvat.

e. **Wangsheng Funeral Parlor**

*Wangsheng Funeral Parlor* atau (王生殡仪馆, *Yǐng p i u -jǎng*) adalah sebuah rumah duka yang terkenal di Liyue, salah satu region dalam Genshin Impact yang dipimpin oleh dewa bernama Morax. *Wangsheng Funeral Parlor* berfokus pada upacara-upacara pemakaman untuk manusia ataupun upacara khusus bagi adepti. Dalam Genshin Impact dikisahkan bahwa *Wangsheng Funeral Parlor* dibentuk sejak *Archon War* masih merajalela. Sejak saat itu, bisnis ini sudah berdiri selama 77 generasi lamanya. Hu Tao adalah generasi ke-77 menggantikan kakeknya yang merupakan direktur generasi ke-76. Saat ini, keanggotaan *Wangsheng Funeral Parlor* terdiri dari Hu Tao sebagai direktur, Zhongli sebagai konsultan, dan Ferrylady serta Meng sebagai *undertaker*.