

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan sebuah aktivitas yang diciptakan dengan tujuan untuk melepaskan penat atau stress. Oleh karena itu, bermain *game* biasanya dilakukan pada waktu luang dengan didominasi hiburan. Dengan perkembangan zaman, *game* ini bisa dilakukan secara online sehingga antar pemain tidak harus berada pada tempat yang sama. *Game online* ini hanya bisa dijalankan dengan menggunakan koneksi internet, dan memungkinkan untuk dapat bermain bersama dengan pemain lain. Menurut Jaenab, *game online* merupakan sebuah permainan dengan menggunakan internet, dan dapat bermain dengan pemain lain di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama (Rohman, Khabibur, 2019).

Sebuah Developer games The WALi games studio buatan Indonesia meluncurkan *game* berjudul Perang Diponegoro Tower Defense di Google Play. Melalui *game* ini diharapkan pemain mampu mengembalikan kepekaan terhadap Pahlawan Indonesia yang mengobarkan semangatnya untuk melindungi wilayah Jawa pada zaman penjajahan Belanda (Sari, 2015). Pada pembuatan *game* “Perang Diponegoro Tower Defense”, penulis mengumpulkan data dari beberapa sumber di Internet maupun buku berupa sejarah tentang Pangeran Diponegoro.

Game ini diluncurkan bertepatan dengan kelahiran Pangeran Diponegoro yaitu 11 November atau sehari setelah Hari Pahlawan 10 November. Dengan diluncurkannya *game* ini juga untuk memperingati hari Pahlawan Nasional dan

diharapkan bisa meningkatkan kepekaan pemain tentang sejarah Pahlawan Indonesia, khususnya Pangeran Diponegoro. Sesuai namanya, *game* ini menghadirkan sosok Pangeran Diponegoro sebagai lakon utama dengan setting di tanah Jawa dan dilengkapi dengan peta pulau Jawa (Ratna, Dewi, 2016). Selain Pangeran Diponegoro, di dalam *game* ini juga terdapat tokoh tuanku Imam Bonjol yang menjadi salah satu tokoh yang ikut berjuang dalam melawan penjajah belanda. Namun, penulis hanya akan meneliti karakter dari Pangeran Diponegoro saja

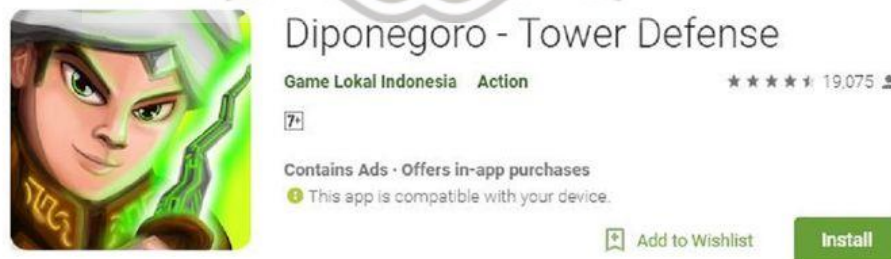


Gambar 1.1 Karakter Pangeran Diponegoro dan Imam Bonjol

Game perang diponegoro ini bergenre *Tower Defense* dengan peraturan para pemain harus bertahan melawan serangan musuh Belanda dengan 6 tipe senjata yang dapat di *upgrade* sampai ke 5 level. Meski *game* ini tidak menceritakan secara lengkap tentang sejarah Pangeran Diponegoro, namun diharapkan dengan memainkan *game* ini pemain akan mulai penasaran dan mencari-cari sosok sebenarnya dari Pangeran Diponegoro. Diharapkan *game* Perang Diponegoro ini dapat meningkatkan kesadaran generasi muda akan sejarah Pangeran Diponegoro. *Game* lokal ini mengangkat sejarah dan akulturasi

bangsa Indonesia, diharapkan *game* ini dapat menjadi sarana bagi generasi muda dan penerus bangsa untuk selalu menghormati dan mengenang jasa Pangeran Diponegoro (Ratna, 2016).

Permainan Pangeran Diponegoro Tower Defense sampai saat ini telah mendapatkan bintang 4,6. Konsep dari permainan ini adalah pemain harus membantu Pangeran Diponegoro untuk mempertahankan wilayahnya dari serangan penjajah. Untuk menjaga dan mempertahankan wilayah, pemain harus menghadapi musuh dengan cara membangun *Tower* serta membuat pertahanan yang kuat dengan cara mengupgrade *Tower* tersebut. Dalam *game* ini tidak menceritakan sejarah Pangeran Diponegoro secara lengkap karena posisi Pangeran Diponegoro pada *game* ini sebagai karakter yang memimpin pasukan agar dapat mempertahankan wilayah Jawa dari penjajah belanda. *Game* ini telah mendapat review maupun komentar yang positif dari pemain yang telah memainkan *game* ini, dan sudah dipastikan bahwa permainan ini patut diacungi jempol. Karena walaupun *game* buatan Indonesia, membuktikan bahwa karya anak bangsa ini juga tidak kalah dengan karya buatan luar. (ZufarHilmyP, 2020).



Gambar 1.2 Icon Game Perang Diponegoro di Play Store

Pendekatan semiotika ialah pendekatan yang memiliki sistem berupa tanda yang dalam sastra tulis diberikan dalam bentuk teks, yang berada di dalam

maupun di luar struktur teks karya tersebut. Tanda dalam karya sastra tulis memiliki banyak interpretasi makna yang luas tergantung kepada para pembaca yang memberikan penilaian kepada teks yang sedang dikaji (Lustyantie, 2012). Kecenderungan tertentu untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa dan dapat dijadikan model wacana sosial. Sehingga bisa dikatakan seluruh praktek sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa dan dapat dipandang sebagai tanda (Fadl, 2020).

Dalam terminologi sastra, teori semiotika menjadi teori yang sangat penting karena sistem bahasa dalam sastra ialah lambang atau tanda, sehingga dalam sastra bahasa disajikan bukan sebagai bahasa biasa melainkan bahasa yang sesuai dengan petanda dan petanda. Pendekatan semiotika adalah sebuah pendekatan yang memiliki sistem sendiri, berupa sistem tanda. Tanda dalam sastra khususnya sastra tulis diberikan dalam suatu bentuk teks, yang terdapat di dalam struktur teks maupun diluar struktur teks karya. Tanda tersebut mempunyai banyak interpretasi makna dan pluralitas makna yang luas tergantung para pembaca ketika memberi penilaian terhadap teks karya yang hendak dikaji. Semiotika berperan besar dalam memaknai banyak hal khususnya bahasa dan kebudayaan, dapat digunakan sebagai alat analisis karya. Bagaimana karya tersebut ditampilkan, disusun, dan menyimpan kode-kode yang apabila dilihat secara sekilas tidak memiliki arti apapun (Lustyantie, Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis, 2012).

Penelitian mengenai analisa semiotika karakter Pangeran Diponegoro ini akan dikaji dengan menggunakan teori dari Semiotika Roland Barthes dengan konsep semiotika yang menggunakan pemaknaan yang dikaitkan dengan budaya,

pengetahuan, dan sejarah sehingga memunculkan persepsi dalam memaknainya. Untuk mengetahui adanya pesan semiotika dalam *game* tersebut, penulis mengkaji dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes melalui pendekatan semiotika konotatif. Penelitian ini diharapkan dapat semakin mengungkap secara lebih dalam makna dari karakter Pangeran Diponegoro dalam *game* Pangeran Diponegoro *Tower Defense*.

1.2 Identifikasi Masalah

Desain karakter Pangeran Diponegoro sesuai dengan penggambaran tokoh pahlawan Indonesia Pangeran Diponegoro namun dibuat dengan versi kartun

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya akan dibatasi pada bentuk visual pada satu karakter saja pada *game* Perang Diponegoro *Tower Defense* yaitu Pangeran Diponegoro

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pemaknaan semiologi dari visual karakter Pangeran Diponegoro dalam *game* Perang Diponegoro *Tower Defense*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa makna semiologi pada karakter Pangeran Diponegoro pada *game* Perang Diponegoro *Tower Defense*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1.6.1. Untuk Kepentingan Penelitian

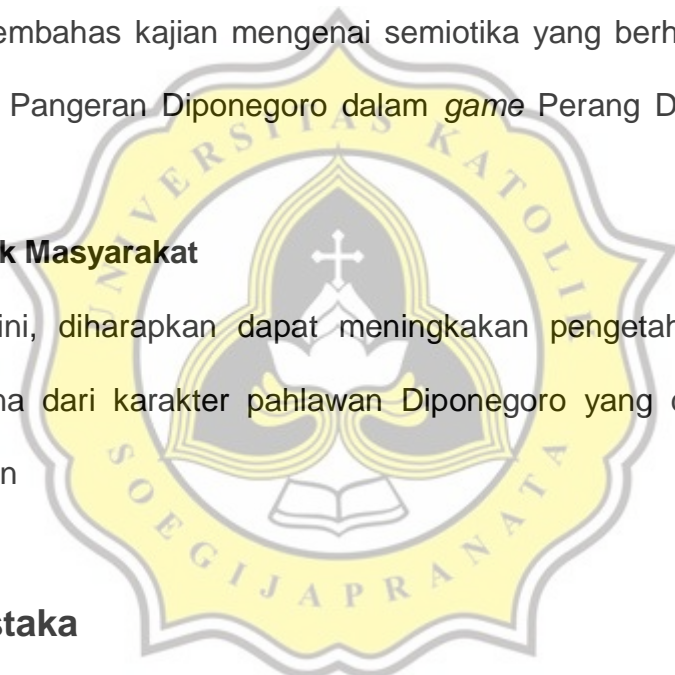
Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi salah satu sumber informasi melalui pengkajian mengenai karakter Pangeran Diponegoro.

1.6.2. Untuk Kepentingan Akademis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti yang berniat membahas kajian mengenai semiotika yang berhubungan dengan desain karakter Pangeran Diponegoro dalam *game* Perang Diponegoro *Tower Defense*.

1.6.3. Untuk Masyarakat

Melalui kajian ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai makna dari karakter pahlawan Diponegoro yang digunakan dalam media permainan



1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Buku yang berjudul “Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra” oleh Jafar Lantowa, Nila Mega Marahayu, Muh. Khairussibyan

Teori semiotik bertujuan untuk menganalisa gejala budaya yang menjadi acuan bagi beberapa pendekatan untuk dapat menganalisa berbagai tanda-tanda arsitektur. Semiotika merupakan studi yang mempelajari konsep tentang tanda-tanda, untuk dapat melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan antara penanda dan petanda. Tanda merupakan sebuah kesatuan

dari bentuk penanda dengan sebuah ide atau penanda, yang berarti sesuatu untuk orang lain. Pemahaman makna karya sastra melalui tanda ini merupakan penekanan dari teori semiotika dalam kaitannya dengan karya sastra yang didasarkan pada kenyataan bahwa bahasa merupakan sistem tanda dan bahasalah yang menjadi media sastra.

1.7.2 Buku yang berjudul “Semiologi Roland Barthes” oleh Kurniawan

Semiologi menurut Roland Barthes ini mengacu pada Saussure yang menyelidiki hubungan antara penanda dengan petanda pada sebuah tanda. Hubungan antara penanda dan petanda ini bukan sebuah kesamaan, melainkan ekuivalen. Barthes tak hanya sebatas memahami proses dari penandaan, namun dia juga melihat hal lain dari sebuah penandaan yaitu “mitos” yang menandai masyarakat. “Mitos” tersebut tidak dapat dipahami sebagai pengertian klasiknya, tetapi lebih ditekankan kepada proses penandaan itu sendiri. Mitos menurut Barthes sendiri terletak pada tingkat kedua penandaan. Sehingga tanda itu muncul setelah terbentuknya sistem dari tanda-penanda-pertanda, sehingga akan menjadi penanda yang baru yang kemudian membentuk sebuah tanda yang baru.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

i. Metode Kualitatif Deskriptif

Peneliti akan menjelaskan secara deskriptif mengenai karakter Pangeran Diponegoro. Penjelasan deskriptif ini dapat dilihat melalui berbagai aspek seperti, bentuk, warna, dan visual karakter dalam game.

ii. Analisis Data Kualitatif

Metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah kondisi secara sistematis dan akurat. Melalui teori yang telah didapatkan melalui survey online, didapatkan permasalahan yang dapat dianalisis secara mendalam untuk mengkaji karakter Pangeran Diponegoro secara Kualitatif.

iii. Studi Literatur

Metode penelitian yang menggunakan buku referensi yang berkaitan dengan pembahasan yang akan dikaji dalam penelitian ini.

1.9 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan berisikan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan metode yang digunakan dalam penelitian

Bab II Tinjauan Umum

Berisi kerangka berpikir, landasan teori, kajian pustaka, dan studi komparasi. Menjelaskan bagaimana teori-teori yang akan digunakan dalam menganalisis data yang telah didapatkan.

Bab III Hasil Penelitian

Bab ini berisikan mengenai hasil-hasil dari penelitian yang mencakup data verbal maupun data visual dari berbagai sumber data untuk kemudian dibahas pada bab selanjutnya.

Bab IV Pembahasan

Pada bab ini berisi kajian penelitian dengan berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

Bab V Penutup

Berisi hasil kesimpulan dari penelitian berdasarkan data-data yang ada dan dibandingkan dengan analisa awal dan saran-saran selama penelitian.

