

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak dari kita mengenal apa itu permainan, mulai dari permainan tradisional maupun permainan yang modern. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya setiap negara sebelum kemunculan permainan modern. Menurut Santoso (2015) budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan permainan tradisional, anak-anak secara tidak langsung melakukan perkembangan gerak motorik. Karena mereka melakukannya dengan senang dan gembira dalam memainkan permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wahyuni (2009) bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak dan dilakukan dengan rasa gembira dan dalam suasana menyenangkan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, permainan pun ikut berkembang. Ada banyak cara untuk memainkan suatu permainan, baik secara langsung dengan menggunakan alat tradisional seperti congklak, lompat tali, dan petak umpet, maupun permainan yang dimainkan secara virtual dengan menggunakan perangkat yang modern, seperti Komputer, *Playstation*, dan *Xbox*. Namun demikian permainan yang dimainkan secara modern lebih di kenal dengan istilah *Game*. Pada awalnya, *game*

memiliki kualitas grafik yang sangat sederhana, seiring dengan berkembangnya teknologi kualitas grafik yang disajikan oleh masing masing perangkat pun juga ikut berkembang dan semakin bagus. Sama seperti permainan tradisional yang dapat dimainkan dengan teman-teman, game juga dapat dimainkan secara bersama dengan sistem daring. Dengan menggunakan Internet yang terhubung dengan perangkat yang kita gunakan, kita dapat terhubung dengan teman yang memainkan game yang sama. Kendati demikian, beberapa game juga dapat dimainkan tanpa harus daring sehingga memudahkan pengguna yang tidak mempunyai perangkat tersebut.

Game memiliki beberapa jenis tipe permainan yang bisa dimainkan, ini disebut dengan *Genre Game*. Sebagai contoh *genre* pada *game* yaitu *Adventure*, dan *Action-Adventure*

1. *Genre Adventure* adalah *Genre* pada *game* yang memiliki alur cerita sehingga dalam sebuah permainan harus melanjutkan event berikutnya, artinya permainan tidak bisa mengulang *event* yang telah dilaluinya. Ada sistem *Butterfly Effect* yaitu apa yang telah dipilih akan berpengaruh pada *event* berikutnya. Pada genre ini lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berpikir para pemain dalam menganalisa jalan cerita pada game tersebut, memecahkan teka-teki yang diberikan, dan menyimpulkan berbagai peristiwa maupun percakapan dari setiap karakter.

2. *Genre Action-Adventure* adalah *Genre* yang memiliki ciri dalam permainannya, ciri tersebut bisa dilihat dari permainnya yang mengandalkan kelincahan dan ketangkasan. Dengan memiliki ketangkasan dan kelincahan maka pemain akan dengan mudah memenangkan permainan tersebut.

Karena kepopuleran *game* yang terus berkembang pesat, banyak pihak yang berlomba-lomba untuk membuat *game*. Bahkan pada tahun 2014 hingga sekarang telah terselenggara *event* besar yang bernama *The Game Awards*. Di *event* ini memiliki tujuan utama untuk memilih *game-game* terbaik yang di luncurkan setiap tahun nya. Tidak hanya dari Amerika saja, pengembang *game* dari berbagai macam negara pun turut andil dalam *event* besar ini. Ini menjadi bukti bahwa beberapa negara telah membuat *game* nya sendiri dan bahkan memiliki ciri nya masing-masing. Sebagai contoh, *game* yang diluncurkan oleh negara Amerika dan Jepang sangat lah berbeda. *Game* yang berasal dari Amerika memiliki tingkatan grafis visual yang lebih tinggi dan realistis, sedangkan *game* Jepang memiliki visual grafis bergaya anime Jepang. Walaupun saat ini juga sudah banyak *game* dari Jepang yang memiliki grafis yang sudah sangat tinggi, seperti *Yakuza 4* dan *Ghost of Tsushima*.

Selain itu disetiap negara juga memiliki kebudayaan nya masing-masing sehingga cerita yang diangkat ke dalam *game* tersebut akan berbeda. Baik Amerika maupun Jepang memiliki cara masing-masing untuk mengimpelentasi kan suatu alur cerita maupun representasi dan penokohan cerita nya. Karena itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana cara masing-masing negara untuk merepresentasikan suatu

karakter Mafia dalam game nya masing-masing, yaitu Mafia II yang berasal dari Amerika, dan Yakuza 4 yang berasal dari Jepang. Game Yakuza 4 dan Mafia II adalah kedua game yang memiliki berbagai kesamaan yang membuatnya menarik untuk diteliti. Kedua *game* ini penulis pilih dikarenakan memiliki tema utama yang sama, yaitu kehidupan seorang Mafia di masing-masing negara. Kedua *game* ini juga memiliki rating PEGI 18, yaitu harus berumur 18 tahun untuk memainkan *game* ini, karena *game* tersebut mengandung unsur kekerasan. Memiliki genre *Action-Adventure*, dan *Aventure* juga menjadi alasan karena dengan ketiga genre itu menjadikan suatu *game* dapat dimainkan dengan lebih fleksibel dan lebih bebas sehingga pemain dapat menuju berbagai tempat tanpa adanya banyak batasan yang diatur. Yakuza 4 mengambil latar tempat di Jepang tepatnya di kota Tokyo, sedangkan Mafia II berlatar tempat di Amerika Serikat di kota New Orleans.

Menurut Laode Ida (2010:36), Mafia merupakan suatu perkumpulan rahasia yang bergerak di bidang kejahatan di suatu negara, yang melakukan berbagai kejahatan atau aktivitas yang bertentangan dengan hukum dan sering merugikan masyarakat dan Negara. Para mafia melakukan tindak kriminal dengan cara-cara yang tidak biasa dan sulit dideteksi oleh masyarakat biasa. Mafia dalam sejarah awalnya merupakan istilah yang merujuk pada sebuah organisasi rahasia yang muncul dan berkembang di Italia bagian selatan ratusan tahun yang lalu. Organisasi tersebut lahir dari persekongkolan kekerabatan adat dan politik kekuasaan (*clan*) di daerah Sicilia. Organisasi politik rahasia di sicilia itu kemudian memiliki pengaruh kekuasaan yang sangat besar di Italia

sampai abad ke-19. Pengaruh kekuasaannya mengontrol hampir semua perilaku politik, hukum, dan perdagangan negeri itu. Hingga kini tetap dikenal sebagai sebuah organisasi kejahatan yang menjadi momok dunia.

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan Representasi Mafia dalam Karakter yang terlibat dalam *Game Yakuza 4* dan *Mafia II*:

Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatot Kaca Dalam Gim Mobile Legends Menggunakan Metode Triangulasi. Universitas Kristen Maranatha. Vol.4 No. 2 Tahun 2020 ditulis oleh Peter Rhian Gunawan, dan Berti Alia Bahaduri. Penelitian Peter dan Berti menganalisis tentang representasi karakter Indonesia pada gim Mobile Legend yang bernama Gatot Kaca. Sumber data berasal dari FGD (Fokus Group Discussion), survei responden dan teori penandaan Barthes. Peter dan Berti menggunakan kuesioner dan focus group discussion dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan. Peter dan Berti menggunakan teori Semiotika Roland Barthes. Berdasarkan hasil kuesioner, responden setuju bahwa karakter Gatotkaca tersebut merepresentasikan karakter dari Indonesia pada elemen fesyen dan atribut yang dikenakan Gatotkaca berada di atas 50%, terutama pada elemen fesyen di atas 80%. Hal ini cukup berbanding terbalik dengan penerimaan fitur muka, bentuk tubuh dan senjata yang berada di bawah 50% dari jumlah responden. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Peter dan Berti mendapatkan bahwa Gatotkaca sebagai tanda (sign) yang diproduksi oleh Montoon selaku perusahaan luar negeri memiliki tanda

visual dengan identitas Indonesia, meskipun beberapa tanda di antaranya diproduksi dengan tidak dilatarbelakangi oleh riset yang mendalam.

Representasi Unsur Budaya Jepang Dalam Game Persona 5 Universitas Tarumanegara. Volume 4 Tahun 2022 ditulis oleh Mas Edo Fazurllah dan Cuk Yuana.

Penelitian ini menganalisis representasi Unsur Budaya Jepang Dalam Game Asal Jepang yang berjudul Persona 5. Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan memperoleh data dari observasi langsung tentang budaya dalam game Persona 5. Pendekatan yang dipakai adalah pendekatan budaya dengan cara menyelidiki fakta-fakta budaya yang terdapat dalam masyarakat Jepang melalui pembuktian dan penjelasan dengan bukti-bukti tertulis. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah role play dan dokumentasi, yakni memainkan game Persona 5 dan mengamati kegiatan keseharian dalam game tersebut yang mempunyai hubungan dengan budaya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Hasil dari penelitian ini adalah unsur budaya yang terdapat dalam game Persona 5 adalah unsur bahasa, pendidikan, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, ekonomi, religi, dan seni yang dianggap merepresentasikan budaya Jepang dalam game tersebut. Setelah dilakukan penelitian maka dapat diambil kesimpulan beberapa bentuk representasi budaya Jepang dalam game tersebut digambarkan dengan jenis bahasa (kenjougo, teineigo, futsuugo dan bungo) dan bentuk aitsatsu atau salam, budaya 5S, yakni seiri, seiton, seiso, seiketsu dan shitsuke, perkembangan teknologi smartphone dan tv layar lebar, pekerjaan sampingan yang dapat diambil oleh pemain, atau di dalam bahasa Jepang disebut

arubaito, terdapat sebuah kuil Meiji dan lukisan yang menggambarkan torii, dan terdapat lukisan tradisional Jepang, yaitu ukiyo-e.

Walaupun mengambil tema yang sama yaitu Representasi, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian pertama dan kedua dengan penulis adalah penulis membandingkan perbedaan cara merepresentasikan suatu karakter Mafia dari 2 *game* yang berbeda, yaitu Yakuza 4 dan Mafia II.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana Representasi seorang Mafia pada *game* Yakuza 4 dan Mafia II?

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pembuatan skripsi ini penulis membatasi hanya pada representasi Mafia dalam genre *Action-Adventure*, dan *Adventure*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka diperoleh tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan Represesntasi seorang Mafia pada *game* Yakuza 4 dan Mafia II.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pustaka untuk penelitian selanjutnya yang memiliki tema dan masalah yang sama. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk memberikan penjelasan dan pemahaman bagaimana *game* Yakuza 4 dan Mafia II merepresentasikan karakter seorang Mafia dalam sudut pandang budaya Jepang maupun budaya Amerika.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiono, penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif (Sugiono, 2010: 9). Metode penelitian deskriptif kualitatif dilakukan dengan melakukan pengamatan secara menyeluruh serta mengidentifikasi dialog dan visual gambar. Dengan menggunakan metode ini, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini benar-benar sesuai dengan kondisi yang ada. Sumber data yang peneliti gunakan adalah 2 *game*, yaitu Yakuza 4 dan Mafia II.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca untuk melihat dan mengetahui pembahasan apa saja yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dari penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB 1 Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 Pada Bab ini penulis menjelaskan secara ringkas mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki topik serupa dengan skripsi ini sebagai referensi ilmiah. Penulis juga menjabarkan teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

BAB 3 Pada Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan tentang *game* serta analisis deskriptif kualitatif mengenai representasi mafia yang ditampilkan pada *game* Mafia II dan Yakuza 4.

BAB 4 Pada Bab penutup ini, penulis memberikan kesimpulan dari hasil analisis data yang diperoleh dari Bab sebelumnya.