

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada umumnya, *game* atau permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang. Tetapi, semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dalam *game* juga terdapat informasi atau pengetahuan. *Video game* merupakan salah satu jenis *game* yang di dalamnya terdapat suatu informasi atau pengetahuan tentang suatu hal.

*Video game* adalah *game* atau permainan digital yang dilengkapi dengan unsur video atau visual. Penggunaan *video game* memberikan ilustrasi tambahan terkait informasi yang ada. Selain itu, *video game* termasuk salah satu budaya populer yang digunakan oleh berbagai kalangan usia. Budaya populer adalah sebuah hasil dari karya seseorang yang disukai oleh banyak orang.

*Video game* memiliki banyak jenis. Salah satunya adalah *video game roleplay* atau permainan peran. *Video game roleplay* merupakan permainan yang pemainnya berperan sebagai salah satu karakter yang terdapat dalam *game* tersebut. *Roleplay game* dilengkapi dengan fitur cerita yang melibatkan pemain, sehingga pemain dapat merasa seperti berperan langsung dalam cerita tersebut dan juga bertanggung jawab terhadap pengembangan karakter yang diperankan. Oleh karena itu, pemain dituntut berpikir kritis untuk dapat menyelesaikan *game* tersebut.

Pada *roleplay game* terdapat representasi dari kegiatan sehari-hari, penokohan, hingga kebudayaan. Representasi adalah sebuah cara menggambarkan sesuatu melalui hal yang lain, yang biasanya berupa simbol atau tanda. *Game* dengan representasi budaya merupakan salah satu bentuk promosi kebudayaan yang dilakukan oleh suatu negara. Sehingga, *game* ini memiliki potensi untuk memperkenalkan budaya, sekaligus meningkatkan pemahaman antarbudaya. Budaya yang sering digambarkan dalam *game* salah satunya adalah budaya Jepang.

Budaya Jepang sudah dikenal oleh masyarakat dunia. Budaya Jepang yang unik dan menarik menjadi salah satu alasan wisatawan datang ke Jepang. Kebanyakan wisatawan mengenal budaya Jepang melalui anime, film, dan drama yang menampilkan kebudayaan Jepang. Hal tersebut dapat menarik wisatawan ke Jepang untuk melihat bagaimana kebudayaan tersebut pada kenyataannya. Banyaknya wisatawan asing yang datang ke Jepang dapat meningkatkan pendapatan Jepang, sehingga Jepang selalu menampilkan kebudayaannya sebagai promosi wisata ke masyarakat dunia.

Penelitian sebelumnya mengenai representasi budaya Jepang yang terdapat dalam *Game Persona 5* (Masadjid dan Yuana, 2022). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan budaya dengan meneliti fakta-fakta terkait budaya yang terdapat pada masyarakat Jepang. Hasil dari penelitian tersebut adalah ditemukan adanya 7 unsur budaya yang terdapat di *Game Persona 5*. Unsur-unsur budaya yang terdapat dalam *game Persona 5* antara lain, bahasa, pendidikan, sosial, religi atau kepercayaan, teknologi,

ekonomi, dan seni. Penelitian tersebut tentang unsur-unsur budaya secara universal dengan tidak membedakan secara benda ataupun takbenda.

Pada penelitian ini menggunakan teori budaya menurut Edgar H. Schein (2004), yang memiliki tiga unsur utama yaitu, arsip budaya (*artifacts*), nilai-nilai budaya (*values*), dan kepercayaan (*basic assumption*). Tiga unsur utama ini kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok budaya benda dan takbenda. Kemudian, pada penelitian ini membahas mengenai ragam perayaan atau festival di Jepang dalam satu tahun.

Penelitian ini menggunakan sumber data dari *roleplay game* Jepang yang berjudul *Ensemble Stars*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pemain terkait unsur-unsur budaya Jepang dalam *game*. Sehingga pemain dapat lebih menikmati permainan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, didapat identifikasi masalah bahwa:

1. Pada *game Ensemble Stars* terdapat representasi budaya Jepang yang ditampilkan dan dapat digunakan sebagai bahan edukasi oleh pelajar bahasa Jepang.
2. Kurangnya perhatian pemain atau penggemar *game Ensemble Stars* terhadap unsur-unsur budaya yang terdapat dalam *game*. Sehingga pesan yang ingin disampaikan dan suasana yang ditampilkan dalam *game* kurang dapat dinikmati oleh pemain.

3. Kurangnya sumber valid yang membahas tentang makna dari unsur-unsur budaya Jepang. Sehingga sulit mendapatkan informasi yang dapat dipercaya mengenai makna dari unsur-unsur budaya Jepang.
4. Kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan, khususnya untuk mengenal budaya Jepang. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang mengandung banyak unsur budaya sehingga dapat menambah sumber belajar bagi pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *game* juga dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini membatasi pada representasi unsur-unsur budaya Jepang yang terdapat dalam *event* perayaan atau festival dalam *game Ensemble Stars*. Serta representasi terhadap *washitsu* (ruangan gaya Jepang) yang merupakan salah satu budaya unik Jepang. Penelitian ini menggunakan teori model budaya menurut Edgar H. Schein (2004).

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah apa saja representasi budaya Jepang dalam *game Ensemble Stars*.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan apa saja representasi budaya Jepang dalam *game Ensemble Stars*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan pemahaman baru mengenai unsur-unsur budaya Jepang apa saja yang terdapat dalam *game*. Serta untuk memahami apa dan bagaimana unsur-unsur budaya Jepang direpresentasikan dalam *game*.

### 2. Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa diharapkan bisa menjadi referensi penelitian lebih lanjut mengenai topik terkait, khususnya pada bidang budaya.
2. Bagi pemain dan juga penggemar *game Ensemble Stars* diharapkan dengan adanya penelitian ini meningkatkan pemahaman tentang unsur-unsur budaya Jepang, sehingga pemain bisa lebih menikmati permainan.