

BAB II

LANDASAN KONSEPTUAL

Landasan konseptual merupakan sebuah gagasan atau prinsip serta kepercayaan yang dianggap benar. Dalam landasan konseptual ini peneliti menggunakan beberapa teori untuk membantu penulis dalam menganalisis penelitian tentang makna pesan yang terdapat pada *game plants vs zombies* menggunakan Analisis Semiotika.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan yang sangat penting dalam rangka penyusunan penelitian ini. Penelitian ini merupakan rujukan dari beberapa penelitian sebelumnya yakni sebagai berikut:

Rezsa Agus Alfian, Tri Cahyo Kusumandyoko (2020), berjudul “Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang”. Mengatakan bahwa, game terus berkembang seiring perkembangan zaman, munculnya Genre MOBA berhasil mencuri perhatian banyak khalayak. Salah satu diantaranya adalah Mobile Legends Bang Bang, yang dimainkan oleh masyarakat diseluruh dunia. Salah satu komponen penting dalam game Mobile Legends Bang Bang adalah toko yang mereka hadirkan. Seperti tokoh Kadita, yang merupakan representasi dari sosok Nyi Roro Kidul, yang tentunya menarik untuk dikaji. Menggunakan Semiotika Roland Barthes, tujuannya adalah mengetahui tanda-tanda denotasi, konotasi, mitos dan makna-makna yang merepresentasikan sosok Kadita itu sendiri. Data berupa sumber primer dari dalam game dan data sekunder terkait buku-buku penelitian. Analisis dilakukan mengikuti alur Tingkatan Signifikasi Barthes

sebelum dijabarkan kembali makna-maknanya. Hasil analisis tersebut antara lain; Kadita merupakan simbol perempuan masa kini, Kadita merupakan representasi sosok Nyi Roro Kidul yang telah melewati modernisasi visual, serta desain dari Kadita memunculkan maskulinitas yang memunculkan kesetaraan gender dan mematahkan isu-isu social mengenai perempuan. Dalam desain komunikasi visual, unsur semiotika pada suatu visual merupakan wacana yang muncul tanpa adanya perintah, kajian ini berkontribusi dalam memberikan referensi penelitian yang akan datang mengenai analisi visual karakter terutama dengan metode penelitian yang serupa. (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>).

Nieko Lungido Kumoro (2017), berjudul “Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online (Analisis Semiotika Tentang Sensualitas Pada Karakter *Heroes* Perempuan Dalam Game Online Dota 2)”. *Video game* merupakan salah satu produk hiburan digital hasil dari perkembangan teknologi. Video game menjadi produk hiburan yang digemari masyarakat modern. Pada masa kini, kita juga bisa menikmati memainkan video game melalui komputer atau laptop. Dengan adanya teknologi internet, *video game* juga berkembang dan muncul yang namanya game online. Game online sangat digemari oleh masyarakat modern karena fitur *multiplayer*-nya yang dapat menghubungkan antar pemain sehingga mereka dapat bermain game bersama dan saling berkomunikasi di dalam dunia game. Dan terdapat banyak game online yang dapat kita nikmati secara gratis hanya tinggal mendownloadnya saja lalu menginstalnya di komputer yang membuat game online laris dikalangan masyarakat.

Visualisasi karakter perempuan dalam video game umumnya bersifat hypersexual. Video game menampilkan karakter perempuan dengan citra sensual dari cara berpakaian yang menggoda merupakan salah satu strategi pemasaran pihak pembuat video game karena perusahaan video game ingin menjual sebanyak mungkin produknya. Citra sensual yang direpresentasikan pada karakter perempuan terdapat pada karakter-karakter *heroes* perempuan dalam game online DOTA 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika segitiga makna milik Charles Sanders Pierce. Analisis data dilakukan dari segi visual karakter-karakter *heroes* perempuan yang menunjukkan citra sensual yang kemudian dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu kostum yang dikenakan karakter *heroes*, proporsi tubuh karakter *heroes* perempuan, dan desain karakter menggambarkan jenis fantasi seksual tertentu. (<https://eprints.ums.ac.id>).

Kesimpulan dari penelitian adalah tanda-tanda dari segi visual karakter *heroes* perempuan menunjukkan bagian-bagian sensitif seperti belahan dada dan paha. Tiap karakter *heroes* perempuan juga didesain dengan proporsi tubuh berupa pinggang yang ramping, perut langsing, dan kaki jenjang. Serta karakter *heroes* perempuan dalam game online DOTA 2 mempresentasikan sosok-sosok yang terdapat pada cerita, dongeng atau sosok yang mencirikan sebuah ras tertentu yang merupakan daya tarik untuk fetis atau fantasi tertentu.

Berdasarkan kedua penelitian diatas, maka diambil kesimpulan bahwa kedua penelitian diatas sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Dan membahas tentang representasi makna perempuan dalam game. Sedangkan

perbedaannya yaitu penelitian pertama menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes, dan penelitian kedua menggunakan model analisis Charles Sanders Pierce.

2.2 Game dan *Plants vs Zombies*

2.2.1 Pengertian Game

Game merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan, yaitu sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Biasanya dalam konteks tidak serius atau pengisi waktu luang. Dalam penggunaannya kata game sering dipergunakan untuk menyebutkan *video game*, yaitu *game*, yang berbasis elektronik dan visual. *Video game* ini dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Sebagaimana permainan yang lain, game merupakan sebuah kompetisi secara fisik maupun mental berdasarkan pada peraturan dimana masing-masing partisipan atau pemain dapat berinteraksi satu sama lain untuk mencapai kemenangan. Namun apapun jenis permainannya diperlukan keterampilan dalam melakukannya.

Katie Salen dan Erick Zimmerman (2004:80) dalam buku *Rules Of Play* mendefinisikan game sebagai sebuah sistem, dimana pemain menetapkan konflik buatan, menetapkan aturan main sekaligus mengukur hasil pemilihan sebagai hasil permainan. Di dalam sistem game tersebut terdapat struktur dan tujuan yang akan dicapai Kevin Maroney (2001:65).

Game memiliki elemen –elemen dasar. Menurut Teresa Dillon (2005:12) elemen-elemen dasar tersebut adalah :

- a. *Game Rule*, yaitu aturan, perintah, cara menjalankan, fungsi objek dan karakter di dunia permainan. Dunia game bisa berupa pulau, dunia khayal, dan tempat-tempat lain yang dipakai sebagai setting tempat dalam permainan game.
- b. *Plot*, biasanya berisi informasi tentang hal-hal yang akan dilakukan oleh player dalam game dan secara detail, perintah tentang hal yang harus dicapai dalam game.
- c. *Theme*, didalamnya biasanya ada pesan moral yang akan disampaikan.
- d. *Character*, pemain dapat berperan sebagai karakter utama maupun karakter yang lain yang memiliki ciri dan sifat tertentu.
- e. *Object*, yaitu sebuah hal yang penting dan biasanya digunakan pemain untuk memecahkan masalah, adakalanya pemain harus punya keahlian dan pengetahuan untuk bisa memainkannya.
- f. *Text, grafik & sound*, biasanya game merupakan kombinasi dari media teks, grafik maupun suara, walaupun tidak harus semuanya ada dalam permainan game.
- g. *Animation*, yaitu elemen yang selalu melekat pada dunia game, khususnya untuk gerakan karakter, properti dan objek-objek yang ada dalam game.
- h. *User Interface*, yaitu fitur-fitur yang mengkomunikasikan user dengan game.

2.2.2. *Plants vs Zombies*

Plants vs. Zombies adalah sebuah game strategi pertarungan antara zombies dan tanaman. Game ini seperti sebuah game yang membentuk pertahanan agar musuh (zombies) tidak bisa masuk ke markas (rumah) kita untuk memakan otak manusia. Game ini dikembangkan dan diterbitkan oleh PopCap Games untuk versi Windows dan Mac OS X dan didistribusikan oleh Electronic Arts untuk versi Android dan iOS. Platform lain yang juga mendukung game ini diantaranya, yaitu Google Chrome, Xbox Live Arcade, PlayStation Network, Nintendo DS, DsiWare, Bada, Windows Phone, PlayStation Vita, BlackBerry Tablet OS, BlackBerry.

Gambar 2.1 Gambar Game *Plants vs Zombies*



(Sumber: *Blogkulo2015.com*)

Permainan melibatkan pemilik rumah dengan menggunakan banyak jenis tanaman untuk melumpuhkan serangan dari para zombie. Game ini pertama kali dirilis pada 5 Mei 2009

dan terus dikembangkan untuk berbagai platform game sampai Februari 2011. Saat bermain game ini kita diharuskan melawan para zombies yang bisa memakan apa saja termasuk otak manusia. Semakin tinggi level yang kita mainkan, maka zombie yang menyerang akan semakin bervariasi sesuai dengan level dan tentunya akan menjadi sulit untuk dikalahkan. Selain itu tanaman-tanaman juga akan berkembang sesuai dengan kesulitan dari level yang kita mainkan. Jika suatu level telah terselesaikan maka sebuah bonus akan kita dapatkan yaitu tanaman baru serta alat-alat baru (<https://www.academia.edu/AnalisisGamePlantsvsZombies>).

Setiap tanaman dan zombies memiliki keunikan masing-masing. Beberapa zombies memiliki kelemahan terhadap tanaman tertentu, sehingga user harus dapat mengatur strateginya dengan baik. Tanaman- tanaman yang tersedia juga memiliki keunggulan dan kelemahan yang berbeda-beda. Disamping itu, setiap tanaman juga memiliki harga yang perlu dibayarkan oleh user ketika ingin menanam tanaman tersebut. Pada bagian inilah game ini menghindari terjadinya *the dominant strategy problem* dan *near dominance options*. Harga setiap tanaman disesuaikan dengan kemampuannya sehingga mewujudkan keseimbangan terhadap nilai dari setiap tanaman yang tersedia. Game ini adalah membatasi jumlah tanaman yang dapat dibawah oleh user. Selain itu jumlah kolom yang tersedia untuk menanam tanaman juga dibatasi. Terdapat juga beberapa tanaman yang hanya dapat ditanam pada kondisi tertentu.

2.3. Pengertian Pesan

Pesan adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan

melalui proses komunikasi (Tasmara, 1987:7). Sedangkan pesan dalam buku pengantar *Ilmu Komunikasi* yang ditulis oleh Hafied (2004:14), bahwa pesan adalah serangkaian isyarat/symbol yang diciptakan oleh seseorang untuk maksud tertentu dengan harapan bahwa penyampaian isyarat/symbol itu akan berhasil dalam menimbulkan sesuatu.

Onong Uchjana juga mengatakan dalam bukunya *Ilmu Komunikasi (Teori dan Praktek)* (2007:18), pesan dapat diartikan pernyataan yang dihadirkan dalam bentuk lambang-lambang/symbol-symbol yang mempunyai arti. Hal tersebut dapat terbentuk melalui beberapa, unsur diantaranya:

- a. verbal symbol diucapkan /tertulis
- b. non verbal symbol disampaikan tertulis dan diucapkan juga dalam bentuk gerak-gerik dan isyarat/gambar lukisan dan warna. Jadi pesan merupakan suatu hal yang dijadikan sebagai isyarat dalam kegiatan berkomunikasi, karena dengan suatu pesan hubungan komunikasi seseorang dengan lainnya akan berjalan dengan baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pesan dapat dimengerti dalam tiga unsur yaitu kode pesan, isi pesan dan wujud pesan.

- a. Kode pesan adalah sederatan symbol yang disusun sedemikian rupa sehingga bermakna bagi orang lain.
- b. Isi pesan adalah bahan untuk materi yang dipilih yang ditentukan oleh komunikator untuk mengkomunikasikan maksudnya.

- c. Wujud pesan adalah sesuatu yang membungkus inti pesan itu sendiri, komunikator memberi wujud nyata agar komunikan tertarik akan isi pesan didalamnya. (Siahaan, 1991:62).

2.4. Pengertian Makna

Brown mendefinisikan bahwa makna adalah sebagai kecenderungan (disposisi) total untuk menggunakan atau bereaksi terhadap suatu bentuk bahasa (Sobur, 2004:256). Makna adalah hubungan antara subjek dengan lambangnya. Makna pada dasarnya terbentuk berdasarkan hubungan antara lambang komunikasi (symbol), akal budi manusia penggunaanya (objek) (Vardiansyah, 2004:70-71).

Makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi, mencakup lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman, aspek-aspek pemahaman secara bersama dimiliki para komunikator.

Spradley (2007:137) juga ikut menambahkan tentang konsep komunikasi sebagai berikut: “Ketika semua bentuk komunikasi adalah tanda, maka dunia ini penuh dengan tanda. Ketika kita berkomunikasi, kita menciptakan tanda sekaligus makna. Dalam perspektif semiologi atau semiotika, pada akhirnya komunikasi akan menjadi suatu ilmu untuk mengungkapkan pemaknaan dari tanda yang diciptakan oleh proses komunikasi itu sendiri. Teori relasional makna symbol apapun merupakan hubungan simbol itu dengan simbol lain”.

Ungkapan para pakar komunikasi tersebut menjelaskan kepada kita bahwa cakupan komunikasi sangat luas. Merujuk hal diatas dapat dinyatakan bahwa antara

makna dan komunikasi mempunyai hubungan yang sangat erat, dimana makna merupakan proses komunikasi dan didalam komunikasi butuh pemaknaan setiap hal atau aktivitas dan setiap gerak-gerik kita membutuhkan pemaknaan yang semua itu merupakan rangkaian dari setiap proses komunikasi.

2.5. Konsep Analisis Semiotik

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Eco, 1979:16). Semiotik sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan ‘tanda’. Dengan demikian semiotik mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda.

Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Segalah sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Kerena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa, struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan, semua ini dapat disebut dengan tanda. Ide dasar semiotik adalah pesan dan kode. Satu-satunya cara pesan dapat dikirim dari satu orang ke orang lain adalah menggunakan kode. Encoding adalah proses mengubah pikiran atau komunikasi ke dalam pesan. Decoding adalah kebalikannya yaitu proses membaca pesan dan memahami artinya.

Kajian semiotika membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi (Eco dan Hoed dalam Sobur, 2003). Semiotika komunikasi

menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi, dan acuan (hal yang dibicarakan) serta memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Semiotika signifikasi tidak mempersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya.

Konsep dasar yang menyatukan tradisi semiotika adalah ‘tanda’ yang diartikan sebagai “*a stimulus designating something other than itself* (suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri)”. Pesan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam komunikasi. Menurut Jhon Powers (1995), pesan memiliki tiga unsur, yaitu: (1) tanda dan simbol; (2) bahasa; dan (3) wacana (discourse). Menurutnya, tanda merupakan dasar bagi semua komunikasi. Tanda menunjuk atau mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri, sedangkan makna atau arti adalah hubungan antara objek atau ide dengan tanda. kedua konsep tersebut menyatu dalam berbagai komunikasi, khususnya teori komunikasi yang memberikan perhatian pada simbol, bahasa serta tingkah laku nonverbal. Kelompok teori ini menjelaskan bagaimana tanda dihubungkan dengan makna dan bagaimana tanda diorganisasi. Studi yang membahas mengenai tanda disebut semiotika. Tanda mutlak diperlukan dalam menyusun pesan yang hendak disampaikan. Tanpa memahami teori tanda, maka pesan yang disampaikan dapat membingungkan penerima.

Semiotika memecah-mecahkan kandungan teks menjadi bagian-bagian, dan

menghubungkan mereka dengan wacana-wacana yang lebih luas. Sebuah analisis semiotik menyediakan cara menghubungkan teks tertentu dengan sistem pesan dimana ia beroperasi. Hal ini memberikan konteks intelektual pada isi. Ia mengulas cara-cara beragam unsur teks bekerja sama dan berinteraksi dengan pengetahuan kultural untuk menghasilkan makna (Astuti,2006).

2.6. Semiotika Charles Sanders Pierce

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tentang tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*) memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).

Teori Pierce seringkali disebut sebagai ‘grand theory’ dalam semiotika. Ini lebih disebabkan karena gagasan pierce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Pierce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau *representament* menurut Charles S. Pierce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Pierce disebut *interpretant* dinamakan sebagai *interpretant* dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan memacu pada obyek tertentu. Pierce mengemukakan sebuah tanda atau *representamen* memiliki relasi ‘triadik’ langsung dengan *interpretant* dan objeknya. Proses “semiosis” disebut Pierce sebagai signifikasi.

(Indiawan, 2013:167).

Charles S. Pierce mengatakan penalaran manusia senantiasa dilakukan melalui tanda yang artinya manusia hanya dapat bernalar melalui tanda. Menurut Pierce semiotik terdiri dari tiga elemen yakni tanda (*sign*), acuan tanda (*object*), dan penggunaan tanda (*Interpretant*) atau disebut teori segitiga makna atau triangle meaning (Kriyantono, 2008:265).

Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. *Interpretant* atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.