

ABSTRAK

Sengoku Basara merupakan *video game* asal Jepang. *Video game* ini mengambil periode *Sengoku* sebagai latar waktu dan tokoh sejarah periode *Sengoku* sebagai karakter *video game*. Penelitian ini akan mengkaji bentuk aplikasi fakta sejarah periode *Sengoku* dalam *video game* dan dasar penentuan karakter *video game*. Dalam penelitian ini juga akan dikaji mengenai mitos yang terdapat dalam *video game* menggunakan teori semiologi Roland Barthes.

Berdasarkan teori Barthes, makna denotasi karakter *video game* adalah tokoh sejarah dalam fakta sejarah, sedangkan makna konotasinya adalah deskripsi karakter *video game* menurut pembuat *game*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa periode *Sengoku* dalam *video game* dibagi menjadi tujuh bagian. Dasar penentuan karakter *video game* adalah adanya karakter pusat yaitu *kanpaku* dan *sengoku daimyo*. Mitos yang ditemukan dalam *video game* adalah golongan militer selalu memimpin golongan sosial lainnya dan menguasai suatu wilayah sebagai perwujudan dari kekuatan serta kekuasaan yang lebih besar dibandingkan golongan sosial lainnya pada periode *Sengoku*.

Kata kunci : *Sengoku Basara*, periode *Sengoku*, denotasi, konotasi, mitos

ABSTRACT

Sengoku Basara is a Japanese stylish hero action game. This video game sets in *Sengoku* period and adapts *Sengoku* historical figures to be its video game characters. This research attempts to indentify the adaption of *Sengoku* period historical facts in the video game and the basis to determine the video game characters. Using the Roland Barths' theory of semiology, this research also look for the myth used in the video game. Based on Brathes' theory, in the video game characters, the denotation is the historical figures in the historical facts, while connotation is the description of the video game characters by game maker.

The result of this research shows that *Sengoku* period in video game is divided into seven parts. Then, the basis of determining the video game characters is the existence of central characters from *kanpaku* and *sengoku daimyou*. Myth found in the video game is that the military always leads other social groups and has control of a particular area. It is an embodiment of their strength and power which shows their great position from other social groups during the *Sengoku* period.

Keywords : Sengoku Basara, Sengoku period, denotation, connotation, myth

要約

ビデオゲーム「戦国 BASARA」におけるキャラクターについて ロラン・バルトの記号学による分析

デウィ・ウランサリ

「戦国 BASARA」とは日本のスタイリッシュアクションゲームである。ゲームの設定時間は戦国時代で、キャラクターは戦国時代の実際の人物が採用される。研究の目的はゲームの中で戦国時代がどのように活用され、またキャラクターがどのように決定されたかを明らかにすることである。この研究では、ロラン・バルトの記号学を使用し、ゲームにある神話作用を探す。

ロラン・バルトの理論には三つの概念がある。デノテーション、コノテーション、神話作用である。デノテーションとは明示的な意味で使われ、コノテーションは潜在的な意味で使われ、神話作用はデノテーションとコノテーションからなる意味の構造である。バルトの理論に基づいて、「戦国 BASARA」のキャラクターのデノテーションは実在した戦国時代の人物で、コノテーションはゲームメーカの説明である。この二つのコンセプトを比べると、神話作用が見つけられる。

研究の結果、ゲームは戦国時代が七パーツに分けられ、関白と戦国大名を中心にして、ほかのキャラクターを作ることが分かった。さらに、ゲームにある神話作用は武士がいつも他の社会グループをリードし、強さとパワーを示す者として領地を支配することが明らかになった。

キーワード：戦国 BASARA、戦国時代、デノテーション、コノテーション、神話作用