

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi selalu menghadirkan pesan-pesan bermakna. Semua bentuk atau wujud komunikasi yang kita lakukan juga mengandung makna. Para pelaku atau komunikator atau juga komunikasi saling memahami karena ada makna yang bisa dipahami dari setiap isi komunikasi. Menurut Edward Deppari (1990:9) komunikasi adalah proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan yang disampaikan melalui lambang tertentu, mengandung arti, yang dilakukan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Raymond S. Ross (1974:8) komunikasi adalah proses transaksional yang meliputi pemisahan dan pemilahan bersama lambang secara kognitif, sedemikian rupa sehingga membantu orang lain untuk mengeluarkan dari pengalamannya sendiri arti atau respons yang sama dengan yang dimaksud oleh komunikator.

Di era informasi saat ini, komunikasi bukan hanya dilakukan secara langsung tetapi komunikasi juga digunakan melalui media salah satunya internet. Internet menjadi media yang banyak digunakan oleh semua kalangan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan aktivitas mereka (Lik Novianto, 2013:3). Selain itu internet juga menyediakan banyak informasi yang dapat diakses. memberikan banyak manfaat dan juga hiburan bagi para pengguna. Internet sangat populer khususnya di kalangan anak muda. Internet mudah digunakan siapapun, bahkan mereka yang hanya memiliki pengetahuan relatif minim. Internet juga dapat menjadi ajang gaul yang murah, tempat mencari informasi gaul, serta pendidikan, lowongan pekerjaan dan juga hiburan salah satunya

bermain game (offline maupun online) yang didownload melalui internet.

Game atau Permainan merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang biasanya dilakukan dengan tujuan bersenang-senang/hiburan, *refreshing*, berolahraga ringan atau mengisi waktu luang. Menurut Clark dalam Husein (2015:2) *Game* adalah suatu kegiatan dimana melibatkan para pemain untuk mencapai tujuan dengan memenangkan permainan dari *game* tersebut. *Game* juga dapat diartikan sebagai pengambilan keputusan dari para pemain karena *game* memiliki target yang ingin dicapai dan menjadi tolak ukur sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan.

Salah satu game yang memiliki manfaat selain untuk menghibur dan melati konsentrasi juga memiliki makna pesan yaitu game *Plants vs Zombies*. *Game plants vs zombies* merupakan permainan yang bergenre *casual game* (video game yang biasanya dibuat ditargetkan untuk kyalayak luas. Biasanya game tersebut bersifat lebih sederhana, lebih pendek dan muda untuk dipelajari). *Zombies* biasanya digambarkan sebagai sosok mayat membusuk dengan kecerdasan rendah dan berjalan terseok-seok, namun punya selera makan daging manusia (Haris 2014:7). Dalam game ini pemain akan berperan sebagai pemilik rumah, yang menggunakan berbagai jenis tanaman untuk mengusir para zombie yang datang untuk menyerang warga desa. Pemilik rumah juga harus mempertahankan rumahnya siang atau malam agar para zombie tidak bisa memasuki rumahnya.

Di dalam *game plants vs zombies* terdapat simbol-simbol yang bermakna seperti menabung koin. Menabung koin mengandung makna yakni dilatih untuk menabung jika ingin mendapatkan sesuatu dan tidak boleh menggunakan uang sembarangan untuk hal yang tidak berguna. Jika dikaitkan dengan semiotika Charles S. Pierce yang memiliki tanda *object, interpretant, dan representament*, pada *game plants vs zombies* akan memiliki makna pesan yang diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Dalam menganalisis *game plants vs zombies* di perlukan sebuah teori, salah satunya dengan menggunakan teori semiotika. Menurut Sobur (2003:15) “semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. semiotika menawarkan suatu sistem, suatu cara memandang tanda-tanda yang sistematis seolah-olah setiap tanda itu strukturnya jelas, dalam arti tanda itu seolah-olah bermakna tertentu. Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana seorang menyampaikan pesan kepada komunikan atau penerima pesan (dalam hal ini berupa tanda-tanda atau simbol-simbol). Fokus semiotik adalah mengkaji dan mencari tanda-tanda dalam wacana serta menerangkan maksud dari tanda-tanda tersebut dan mencari hubungannya dengan ciri-ciri tanda itu untuk mendapatkan makna signifikannya.

Konsep semiotika Charles S. Pierce memfokuskan kepada hubungan trikonomi antara tanda-tanda dalam karya sastra. Hubungan trikonomi yang dimaksud yaitu hubungan antara *object, interpretan* dan *representament*. Dalam hubungan antara trikotomi terbagi menjadi 3 bagian yaitu hubungan tanda yang

dilihat berdasarkan persamaan (kesamaan) antara unsur-unsur yang diacu yang biasanya disebut dengan ‘ikon’, hubungan tanda yang dilihat dari adanya sebab akibat antar unsur sebagai sumber acuan yang disebut sebagai ‘indeks’, dan hubungan tanda yang dilihat berdasarkan konvensi antar sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan yang disebut dengan ‘simbol’ (Pierce,1931 & Silverman,1983,dalam Yuwita,2018:44). Peneliti menggunakan teori semiotika Pierce dengan menganalisis makna pesan yang terdapat pada level-level game *plants vs zombies*, analisis semiotika pada game ini untuk mencari dan menemukan makna interpretatif yang sifatnya nonverbal pada objek-objek visual.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melihat bahwa game *plants vs zombies* memiliki makna pesan yang dapat dianalisis berdasarkan semiotika Charles S. Pierce. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti tentang makna pesan dari game *plants vs zombies*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti memiliki sebuah rumusan masalah yaitu “ Apa makna pesan yang terdapat pada *game plants vs. Zombies* dalam perspektif Charles Sanders Pierce ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna pesan yang terdapat pada *game plants vs. Zombies* dalam perspektif Charles Sanders Pierce.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini penulis mengkaji makna pesan apa saja yang terdapat pada *game plants vs. Zombies* menggunakan model analisis semiotika C.S. Pierces, sehingga penulis mampu menjelaskan makna pesan tersebut dengan baik.

1.4.2. Manfaat Praktis

- Bagi Program Studi, dapat dimanfaatkan untuk sumber referensi
- Bagi Penulis, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana.
- Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi tambahan bagi mereka yang tertarik melakukan penelitian dengan objek yang sama.

1.5. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

1.5.1. Kerangka Pemikiran

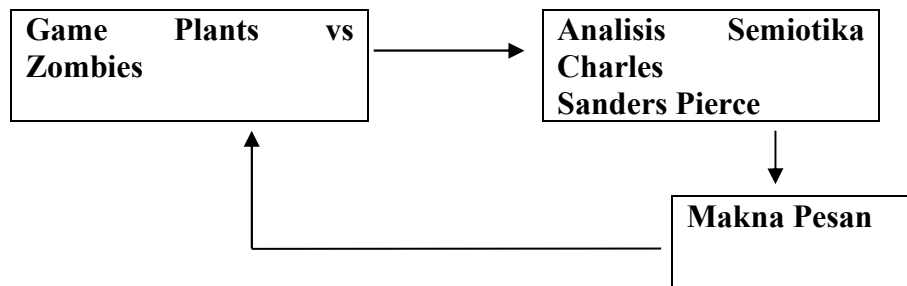
Plants vs Zombies merupakan permainan komputer bergenre *casual game* yang populer saat ini. *Casual game* adalah sebuah video game yang biasanya dibuat ditargetkan untuk khalayak luas. Biasanya game tersebut bersifat lebih sederhana, lebih pendek dan mudah untuk dipelajari.

Dalam game ini pemain berperan sebagai pemilik rumah yang menggunakan berbagai jenis tanaman untuk mengusir pasukan zombie yang datang menyerang untuk memangsa warga desa. Pemilik rumah harus mempertahankan rumahnya siang atau malam, di halaman depan, halaman belakang, kolam renang, bahkan di atas atap rumah.

Game Plants vs Zombies perlu dianalisis karena, pada game ini kita tidak hanya bermain untuk kesenangan saja tetapi juga game ini memiliki makna yang berkaitan dengan semiotika Pierce yaitu *object*, *interpretant*, dan *representament*. *Object* dalam game plant vs zombies yaitu koin, dan *interpretant* nya yaitu memiliki makna menabung koin yang digunakan untuk membeli tanaman yang akan dipakai pemain untuk menyerang para zombies, sedangkan *representament* adalah bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda. dalam hal ini *representament* digunakan sebagai makna yang dipakai di kehidupan kita sehari-hari. Dari game ini kita dilatih untuk menabung jika ingin mendapatkan sesuatu, tidak menggunakan uang sembarangan untuk hal yang tidak terlalu penting.

Dari penelitian diatas,penulis membuat kerangka pemikiran yang bisa dilihat pada bagan sebagai berikut :

Gambar 1. Bagan Kerangka Pemikiran



1.5.2. Asumsi

Asumsi penelitian adalah anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian yakni game plants vs zombies memiliki makna pesan yang ditinjau dari semiotika Charles Sander Pierce.

1.5.3. Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah *game plants vs zombies* mengandung makna pesan yaitu pandai mengatur strategi, rajin menabung, dan pantang menyerah.