

INTERTEKSTUALITAS DALAM VIDEO GAME METAL GEAR SERIES

(メタルギアシリーズ) **KARYA KOJIMA HIDEO (小島 秀夫)**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang pada

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin Makassar

Disusun Oleh:

ADELINA EKA SYAHPUTRI

F91116304

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

HALAMAN JUDUL

INTERTEKSTUALITAS DALAM VIDEO GAME METAL GEAR SERIES

(メタルギアシリーズ) KARYA KOJIMA HIDEO (小島 秀夫)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang pada

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin Makassar

Disusun Oleh:

ADELINA EKA SYAHPUTRI

F91116304

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2023

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG


LEMBAR PENGESAHAN

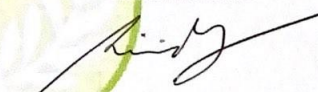
Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1246/UN4.9.1/KEP/2020 pada tanggal 01 September 2020, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Intertekstualitas Dalam Video Game メタルギアシリーズ (Metal Gear Series) Karya 小島 秀夫 (Kojima Hideo)”** yang disusun oleh Adelina Eka SyahPutri, NIM F91116304 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 06 Juni 2023

Konsultan I

Konsultan II

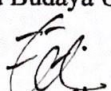

Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.
NIP. 19641217199803 1 001


Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.
NIP. 19791111200812 1 002

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003

SKRIPSI

**INTERTEKSTUALITAS DALAM VIDEO GAME METAL GEAR SERIES
(メタルギアシリーズ) KARYA KOJIMA HIDEO (小島 秀夫)**

Disusun dan diajukan oleh :

ADELINA EKA SYAHPUTRI

NOMOR POKOK: F91116304

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 21 Juli 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

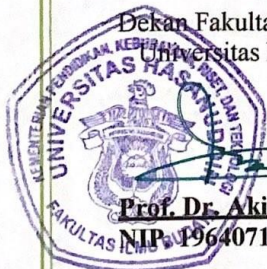


Konsultan I

Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.
NIP. 19641217199803 1 001

Konsultan II

Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.
NIP. 19791111200812 1 002



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821082201812 2 003



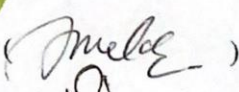
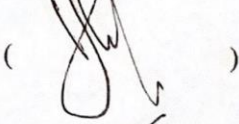
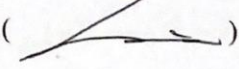
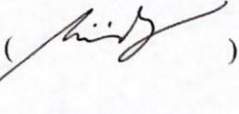
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Jumat tanggal 21 Juli 2023, panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **“Intertekstualitas Dalam Video Game Metal Gear Series (メタルギアシリーズ) Karya Kojima Hideo (小島 秀夫)”** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 21 Juli 2023

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. ()
2. Sekretaris : Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. ()
3. Penguji I : Dr. Imelda, S.S., M.Pd. ()
4. Penguji II : Yunita El Risman, S.S., M.A. ()
5. Konsultan I : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. ()
6. Konsultan II : Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. ()

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adelina Eka SyahPutri
NIM : F91116304
Fakultas : Ilmu Budaya
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

INTERTEKSTUALITAS DALAM VIDEO GAME METAL GEAR SERIES (メタルギアシリーズ) KARYA KOJIMA HIDEO (小島 秀夫)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan tulisan saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 21 Juli 2023

Yang menyatakan



Adelina Eka SyahPutri

『自分が悪いかどうかを自問する人は悪い人ではない。

僕のように罪のない嘘をついたら、

それなら君が決めればいい。』

- 赤い Velvett

ABSTRAK

Adelina Eka SyahPutri. “Intertekstualitas Dalam Video Game Metal Gear Series (メタルギアシリーズ) Karya Kojima Hideo (小島 秀夫)”. Skripsi Sarjana Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin, Makassar, 2023. Dibimbing oleh Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S. dan Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti sekaligus menganalisis bagaimana intertekstualitas ditampilkan dalam video game Metal Gear Series karya Kojima Hideo dan melihat apa tujuan serta alasan Kojima Hideo menampilkan intertekstualitas di dalam video gamenya. Penelitian ini dianalisa menggunakan teori intertekstualitas milik Julia Kristeva dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data diambil dari video gameplay Metal Gear Series dari seri pertama hingga seri ke sembilan.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa dalam video game Metal Gear Series, intertekstualitas ditampilkan melalui karakter film James Bond, serta film The Great Escape. Berdasarkan adegan-adegan yang ditampilkan dapat dilihat bahwa Kojima Hideo memasukkan intertekstualitas berupa *pop culture* barat dengan tujuan untuk membuat pemain yang memainkan video game tersebut tidak lagi harus mendapat penjelasan mengenai asal usul atau latar belakang dari budaya pop yang dimaksud. Tidak hanya itu, tujuan lain yang penulis analisa adalah sebagai parodi dan *pastiche*. Selain daripada itu,

karena banyaknya *pop culture* dari barat yang dimasukkan oleh Kojima, penulis menganalisis bahwa tujuan lain Kojima memasukkan *pop culture* barat ke dalam video gamenya adalah sebagai salah satu strategi marketing yang dilakukan oleh Kojima untuk menarik konsumen dari barat.

Kata kunci: *Intertekstualitas, Video Game, Metal Gear Series, Kojima Hideo*



ABSTRACT

Adelina Eka SyahPutri. "Intertextuality in Kojima Hideo (小島 秀夫) 's Video Game Metal Gear Series (メタルギアシリーズ)". Bachelor Thesis in Japanese Literature, Faculty of Humanities, Hasanuddin University, Makassar, 2023. Mentored by Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. dan Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.

This research aims to examine and analyze how intertextuality is displayed in Kojima Hideo's Metal Gear Series video game and to see the purpose and reasons for Kojima Hideo to display intertextuality in his video games. This research is analyzed using Julia Kristeva's theory of intertextuality with descriptive qualitative research. Data sources are taken from Metal Gear Series gameplay videos from the first series to the ninth series.

Based on the data analysis, it is concluded that in the Metal Gear Series video game, intertextuality is displayed through the characters of the James Bond movie, as well as the movie The Great Escape. Based on the scenes shown, it can be seen that Kojima Hideo includes intertextuality in the form of western pop culture with the aim of making players who play the video game no longer have to get an explanation of the origin or background of the pop culture in question. Not only that, another purpose that the author has analyzed is as a parody and pastiche. Other than that, due to the large amount of western pop culture included by Kojima, the author has analyzed that another purpose of Kojima incorporating western pop culture into his video games is as one of the marketing strategies carried out by

Kojima to attract consumers from the west.

Keywords: Intertextuality, Video Game, Metal Gear Series, Kojima Hideo



要旨

アダリナ・エカ・シャフプテリ。小島秀夫のビデオゲーム『メタルギアシリーズ』における間テキスト性。ハサヌディン大学人文学部日本文学科学士論文、マカッサル、2023年。監修：Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S. と Rudy Yusuf, S.S., M.Phil.

この研究は、小島秀夫の『メタルギア』シリーズのビデオゲームにおいて、間テキスト性がどのように表現されているかを調査・分析し、小島秀夫がビデオゲームにおいて間テキスト性を表現する目的と理由を明らかにすることである。本研究は、ジュリア・クリステヴァの間テキスト性理論を用い、記述的質的研究によって分析する。データソースは、第1シリーズから第9シリーズまでのメタルギアシリーズのゲームプレイ動画である。

データ分析に基づくと、『メタルギア』シリーズのビデオゲームでは、映画『大脱走』だけでなく、映画『ジェームズ・ボンド』の登場人物を通して、インターテクスチュアリティが示されていると結論づけられる。これらのシーンから、小島秀夫は、ビデオゲームをプレイするプレイヤー

に、当該ポップカルチャーの起源や背景について説明を受けなくても済むようにする目的で、西洋のポップカルチャーという形でインターテキスト性を盛り込んでいることがわかる。それだけでなく、パロディやパステイションとしての目的もあると著者は分析している。それ以外にも、小島監督が西洋のポップカルチャーを多く取り入れていることから、著者は、小島監督が西洋のポップカルチャーをビデオゲームに取り入れるもう一つの目的は、西洋からの消費者を惹きつけるために小島監督が行ったマーケティング戦略の一つであると分析している。

キーワード: 間テキスト性、ビデオゲーム、『メタルギアシリーズ』、小島秀夫



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugerah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Intertekstualitas Dalam Video Game Metal Gear Series (メタルギアシリーズ) Karya Kojima Hideo (小島 秀夫)**” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata Satu pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan bantuan berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menghaturkan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak tersebut yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini. Diantaranya adalah:

1. Agustin Lestari Dewi dan Erwin Aditya selaku orang tua penulis yang telah merawat dan memberikan kasih sayang serta support kepada penulis. Terima kasih juga kepada almarhum Daniel Syah selaku ayah kandung penulis yang selalu menyayangi penulis selama ini. Terima kasih atas doa dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis. Penulis bisa sampai tahap ini berkat segala hal baik yang diberikan oleh orang tua penulis. Penulis berharap kedepannya, dapat membawa berkah dan membalas kebaikan orang tua penulis.
2. Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. selaku Ketua Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah

menarik penulis untuk kembali menyelesaikan skripsi, serta memberikan banyak masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi.

3. Drs. Dias Pradadimara, M.A.,M.S. selaku pembimbing I. Terima kasih banyak telah membimbing dan memberi banyak kontribusi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Rudy Yusuf, S.S., M.Phil. selaku pembimbing II. Terima kasih banyak telah meluangkan waktu untuk memberi saran dan kritik dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. terima kasih atas motivasi dan ilmunya. Beliau selalu memberikan waktu dan tempat cerita kepada penulis.
6. Yth. Senseigata jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan ilmunya selama penulis berkuliah di Universitas Hasanuddin.
7. Ibu Uga selaku staf jurusan Sastra Jepang yang telah banyak membantu penulis, baik dalam mengurus kelengkapan berkas selama perkuliahan, maupun saat pengurusan skripsi.
8. Dr. Eng. Purwanto, ST., MT. selaku dosen di Teknik Pertambangan Universitas Hasanuddin, sekaligus selaku paman penulis yang telah memberikan banyak kontribusi dan semangat kepada penulis selama penulis berada di Makassar. Serta Ummita, yang senantiasa merawat dan mendukung penulis tanpa henti. Terima kasih banyak karena tidak pernah berhenti untuk selalu mengingatkan akan masa depan penulis.

9. Nao Utao, A.Md.Hms, S.M. selaku penulis の 彼氏 dan emotional support. Terima kasih telah memainkan akun genshin penulis selama penulis berkulat dalam skripsi.
10. Wanderer 『 Kabukimono, Kunikuzushi, Kuronushi, Balladeer, Scaramouche 』 serta Ryoumen Sukuna selaku penulis の 2D ハusband 卜 yang telah memberikan emotional support setiap penulis mengalami patah semangat dalam menulis skripsi. The writer is in delulu. Stay delulu is the solulu.
11. Izmi Mukhlasih, S.S / Hana selaku sahabat dekat penulis. Terima kasih banyak atas support nya terhadap penulis, baik saat pembuatan skripsi maupun di saat penulis mengalami masalah dalam hidupnya.
12. Rosani Rezi Amalia, S.S selaku sahabat dekat penulis. Terima kasih karena selalu *relate* terhadap masalah-masalah penulis.
13. Aqilla Ramadhani, S.S selaku sahabat dekat penulis. Terima kasih selalu berada di dekat penulis, secara literal dan tidak literal dan memberikan mental support terhadap penulis.
14. Anggota group mafia, Mikey dan Auzai. Terima kasih selalu memberikan tawa dan senyum ketika hangout.
15. Genzin discord group. Terima kasih karena telah menemani dan mendistraksi penulis untuk bermain valorant.

16. Time, Dilfa, dan Nuril selaku teman dan kolega penulis. Terima kasih banyak terutama terhadap Time yang selalu menggantikan pekerjaan setiap penulis izin pergi untuk mengurus skripsi.
17. Fani Oktaviani, S.S. selaku teman seperjuangan menulis skripsi.
18. Serta seluruh angkatan Sastra Jepang 2016, sebagai teman yang membantu penulis selama perkuliahan.
19. Akai Velvett, selaku persona penulis dan sisi lain penulis di media social yang sangat membantu ketika penulis ingin melepas beban sejenak dari urusan in real life.
20. Serta untuk Adelina Eka SyahPutri selaku penulis, yang telah mengalahkan rasa takut dan insecure setiap kali harus berhadapan dengan skripsi. You did it at last, silly.

Penulis juga mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Dan penulis menyadari bahwa dan penulisan skripsi ini, tanpa bantuan banyak pihak tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Meski banyak kekurangan, penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Makassar, 09 Agustus 2023

Adelina Eka SyahPutri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	III
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENERIMAAN	IV
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	V
ABSTRAK	VII
ABSTRACT	IX
要旨	XI
KATA PENGANTAR.....	XIII
DAFTAR ISI.....	XVII
DAFTAR GAMBAR.....	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	10
1.4. Batasan Penelitian	11
1.5. Metode Penelitian.....	13
1.6. Penelitian Terdahulu.....	15

1.7.	Sistematika Penulisan.....	25
BAB II VIDEO GAME, <i>POP CULTURE</i>, DAN INTERTEKSTUALITAS . 27		
2.1.	Video Game.....	27
2.1.1.	Pengertian Video Game	27
2.1.2.	Sejarah Video Game di Dunia.....	28
2.1.3.	Perkembangan Video Game Serta Industri Video Game di Jepang	31
2.1.4.	Platform dan Genre Video Game.....	33
2.2.	Pop Culture.....	39
2.2.1.	Pengertian Pop Culture	39
2.3.	Intertekstualitas.....	41
2.3.1.	Pengertian Intertekstualitas	41
2.3.2.	Teori Intertekstualitas.....	42
2.3.3.	Intertekstualias Dalam Film dan Video Game	46
BAB III HIDEO KOJIMA DAN METAL GEAR SERIES..... 50		
3.1.	Hideo Kojima	50
3.1.1.	Biografi Hideo Kojima.....	50
3.1.2.	Karya Video Game Hideo Kojima.....	53
3.2.	Metal Gear Series	59
3.2.1.	Sejarah Metal Gear.....	59
3.2.2.	Sinopsis Metal Gear	62

BAB IV INTERTEKSTUALITAS DAN TUJUAN INTERTEKSTUALITAS DALAM METAL GEAR SERIES	90
4.1. Tokoh James Bond (Agen 007).....	90
4.2. Film The Great Escape	107
BAB V PENUTUP	115
5.1. Kesimpulan.....	115
5.2. Saran.....	1188
LAMPIRAN.....	120
DAFTAR PUSTAKA	1233

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. 1. Cover Box Metal Gear NES	8
GAMBAR 1. 2 Kyle Reese (Michael Biehn) dalam film Terminator	9
GAMBAR 3. 1 Cover Penguin Adventure.....	54
GAMBAR 3. 2 Bentuk in-game Snatcher.....	57
GAMBAR 4. 1 Sean Connor sebagai James Bond di film Dr. No	91
GAMBAR 4. 2 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3: Snake Eater.....	96
GAMBAR 4. 3 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3: Snake Eater.....	96
GAMBAR 4. 4 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	98
GAMBAR 4. 5 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	98
GAMBAR 4. 6 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	99
GAMBAR 4. 7 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	100
GAMBAR 4. 8 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	100
GAMBAR 4. 9 Icon in-game design Big Boss di Metal Gear 2:Solid Snake	101
GAMBAR 4. 10 Icon in-game design Big Boss di Metal Gear 2: Solid Snake dan Sean Connery, salah satu actor James Bond	102
GAMBAR 4. 11 Vladimir Aleksandrovich Zadornov / Ramón Gálvez Mena di Metal Gear Solid: Peace Walker	102
GAMBAR 4. 12 Vladimir Aleksandrovich Zadornov / Ramón Gálvez Mena di Metal Gear Solid: Peace Walker	103
GAMBAR 4. 13 Dr. Julius No di film James Bond.....	104

GAMBAR 4. 14 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	105
GAMBAR 4. 15 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	105
GAMBAR 4. 16 007 / James Bond di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	106
GAMBAR 4. 17 Cover film The Great Escape	108
GAMBAR 4. 18 The Great Escape di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	109
GAMBAR 4. 19 The Great Escape di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater	110
GAMBAR 4. 20 The Great Escape di Metal Gear Solid 3 : Snake Eater.....	111
GAMBAR 4. 21 Film The Great Escape	112
GAMBAR 4. 22 Metal Gear Solid 3: Snake Eater	113
GAMBAR 4. 23 Metal Gear Solid V: Ground Zeroes.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Video game menurut Bergonse dalam tulisan Arjoranta ialah semacam sistem interaksi antara pemain, mesin atau alat dengan tampilan visual secara elektronik, dan memungkinkan juga dilakukan dengan pemain lain¹. Selain dari *anime*, *manga* dan *J-Pop*, video game juga merupakan salah satu dari bagian *pop culture* Jepang. Super Mario Bros (1985) karya Miyamoto Shigeru (宮本 茂), Pokémon (1995) karya Tajiri Satoshi (田尻 智) serta Super Smash Bros (1999) karya Sakurai Masahiro (桜井 政博) merupakan contoh video game produksi Jepang yang sangat populer di dunia. Setiap video game dimainkan di media platform yang berbeda. Maksud dari platform ialah sebuah perangkat elektronik untuk dapat memainkan video game. Untuk lebih mudahnya, video game adalah softwarena, dan platform adalah hardwarenya. Jenis platform video games dibagi menjadi dua yaitu desktop game dan portable game.

Ada berbagai macam platform video games di antaranya adalah *arcade game*, *console game*, *mobile game*, *online game*, *PC game* dan lain-lain. Contoh platform video game yang paling dikenal adalah PlayStation (Platform desktop game) dan Nintendo Switch (Platform portable game). PlayStation adalah platform

¹ Jonne Arjoranta. 2019. "How to Define Games and Why We Need to", *The Computer Games Journal*. Hal 1.

Video Game buatan Jepang tahun 1994 yang diproduksi oleh Sony Interactive Entertainment, sebuah divisi bawahan Sony. Sementara Nintendo Switch adalah platform Video Game dibuat pada tahun 2017 oleh perusahaan Nintendo.

Di antara Video Game tersebut, terdapat adanya percampuran *pop culture* maupun tambahan *pop culture* lain, misalnya *pop culture* Video Game dan *pop culture* film di dalamnya. Ditampilkannya *pop culture* seperti film ke dalam sebuah *pop culture* Video Game seperti ini mengacu kepada istilah intertekstualitas.

Intertekstualitas adalah sebuah istilah di mana teks dan ungkapan dibentuk oleh teks yang datang sebelumnya, saling menanggapi dan salah satu bagian dari teks tersebut mengantisipasi lainnya². Dalam tulisan karya Indiyah Prana, Julia Kristeva menyebutkan intertekstualitas adalah hakekat suatu teks yang di dalamnya ada teks lain. Secara singkat menurut Kristeva, intertekstualitas adalah kehadiran suatu teks pada teks lain. Dalam tulisan milik Liesbet Van Zoonen, Kristeva memperkenalkan konsep intertekstualitas yaitu suatu teks apapun adalah mosaik kutipan; teks apapun adalah penyerapan dan merupakan transformasi dari yang lain. Meskipun istilah intertekstualitas diciptakan oleh Kristeva tahun 1966, setelah beberapa waktu, penggunaan istilah ini banyak digunakan di teori sastra dan kemudian menjadi luas penggunaannya, baik dikaji dari segi fenomenanya, maupun dari segi praktiknya. Dalam tulisan Zengin, berdasarkan pernyataan Bakhtin, sebuah teks adalah sebuah representasi dari berbagai macam variasi wacana mulai dari keseharian komunikasi ke sosial, sejarah, sastra, dan sebagainya³. Segala

² Eriyanto. 2006. *Analisis Wacana*. Yogyakarta: LKIS, Hal. 305.

³ Mevlüde ZENGİN. 2016. "An Introduction to Intertextuality as a Literary Theory: Definitions, Axioms and the Originators", Hal. 314.

sesuatu yang berada di sekitar kita yang mencakup kebudayaan, politik, dsb, dapat dianggap sebagai sebuah teks. Dengan adanya intertekstualitas, kehadiran suatu teks dalam teks yang dibaca akan memberikan suatu warna tertentu kepada teks. Ini mengartikan bahwa adanya fungsi teks lain itu dimasukkan serta bagaimana seorang penulis memperlakukan teks tersebut⁴. Tidak hanya sebatas teks dalam sastra, video game sendiri memiliki teks di dalamnya dikarenakan terdapat plot serta alur cerita juga di dalamnya. Hal ini juga dapat dilihat dari adanya unsur intrinsik dan ekstrinsik yang ada di dalam video game tersebut. Unsur intrinsik seperti tokoh dan latar, serta unsur ekstrinsik seperti hal-hal yang berada di luar dan masih memiliki kaitan serta pengaruh pada karya fiksi tersebut walaupun secara tidak langsung.

Dalam interteks memiliki dasar bahwa tidak ada satupun teks yang benar-benar mandiri. “Menurut Kristeva, setiap teks harus dibaca atas dasar latar belakang teks-teks lain. Konsep penting dalam teori interteks adalah hypogram” (Ratna, 2015: 173).⁵ Dalam kajian interteks memiliki sebuah acuan bahwa setiap karya sastra itu diciptakan pasti ada unsur-unsur yang menjadi latar belakang dan mendasari terciptanya karya sastra tersebut, seperti budaya, sosial, agama, politik, ekonomi, dan lain-lain, ataupun teks-teks yang ada sebelumnya.⁶ Menurut Hutomo (seperti dikutip Kasmana, 2018) merupakan elemen dari sebuah cerita yang terkandung dalam teks sastra terdahulu yang kemudian dijadikan sebagai model, referensi, serta latar belakang dari yang hadir selanjutnya. Istilah hipogram dapat

⁴ Amertawengrum, *loc. cit.*

⁵ Gatut, Setiadi. 2019. “Hypogram Sastra Teks Dan Interteks Dalam Karya Sastra Mahabharata Dan Bharatayuda”. Hal. 183

⁶ *Ibid.*

diartikan sebagai latar atau dasar, meskipun tidak tampak secara eksplisit pada penulisan teks yang lain (Nurgiantoro, 2018, h.78). Sehingga hipogram dapat dikatakan sebagai unsur-unsur yang membentuk suatu teks, hipogram tersebut oleh pengarang dijadikan sebagai acuan dalam menghasilkan suatu karya lainnya.⁷ Menurut Rifaterre (seperti dikutip Kasmana, 2018) hipogram bisa merupakan sebuah perluasan atau pengembangan dari suatu hipogram, konversi atau perubahan hipogram, modifikasi (manipulasi kata dan kalimat atau manipulasi karakter dan plot cerita), dan ekserp (intisari suatu unsur) dari hipogram tersebut. Berkaitan dengan hipogram tersebut dapat diambil pengertian bahwa hipogram yang terdapat pada suatu teks, oleh seorang pengarang ketika dituliskan kembali pada karyanya maka hipogram tersebut akan mengalami pengembangan atau perluasan, perubahan atau konversi, modifikasi dan ekserp pada hipogram.⁸

Adapun contoh dari intertekstualitas tersebut dapat dilihat di Video Game Pokémon, yaitu adanya percampuran *pop culture* antara salah satu monster Pokémon yaitu Tyranitar dengan sebuah film berjudul *Godzilla* (1954). Sementara di video game Super Smash Bros, yaitu adanya *pop culture* dari video game lain di dalam video gamenya. Contohnya yaitu kehadiran karakter *Pikachu* dari video game Pokémon, serta Mario dari video game Super Mario Bros. Video game lain yang menampilkan *pop culture* lain ke dalamnya adalah Metal Gear Series (メタルギアシリーズ) karya Kojima Hideo (小島 秀夫).

⁷ Rizki Pratama. “*Tinjauan Karakter Titan Pada Video Game Final Fantasy Xv Melalui Teori Intertekstual*” Skripsi. 2019. Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

⁸ *Ibid.*

Kojima Hideo adalah seorang Video Game *developer*⁹ dan penulis berkebangsaan Jepang yang lahir di Tokyo, 24 Agustus 1963. Kojima Hideo juga merupakan direktur dari perusahaan Kojima Production. Kojima Hideo mengambil studi ekonomi dengan cita-cita bekerja sebagai seorang direktur film. Sewaktu kecil, Kojima Hideo menghabiskan waktu kosongnya dengan menonton televisi dan film. Hal ini yang kemudian mempengaruhi adanya penggunaan inspirasi film ke dalam Video Gamenya. Inspirasi dari film ini nantinya dapat dilihat di dalam Video Game karya Kojima Hideo melalui segi desain Video Gamenya, penyampaian cerita naratif, serta *cutscene cinematic*¹⁰ yang ditampilkan secara visual di dalam Video Gamenya.

Kojima Hideo bergabung dengan Konami pada tahun 1986. Konami adalah sebuah perusahaan media Jepang yang mempublikasikan Video Games, mesin slot, *anime* serta film. Kojima Hideo kemudian mendapat kesempatan untuk membuat *Metal Gear* pada tahun 1987. Namun dengan dana yang terbatas pada saat itu, Kojima Hideo terpaksa membuat *Metal Gear* dimainkan di platform MSX2. MSX2 adalah desain komputer pertama yang dikeluarkan oleh Microsoft tahun 1983. Media platform ini masih belum dapat mendukung unsur sinematik yang diinginkan Kojima pada saat itu. Meskipun begitu, salah satu inspirasi dari film yang ia dapat masukkan ke dalam *Metal Gear* pada saat itu adalah teknik *stealth* Video Game¹¹.

⁹ Video Game *developer* adalah seorang *programmer computer* yang membuat dan mengembangkan permainan atau Video Game dengan cara menyatukan ide, gambar, dan aturan ke dalam sebuah kode sehingga dapat dimainkan. Video Game developer tidak menutup kemungkinan untuk dilakukan lebih dari seorang.

¹⁰ *Cutscene cinematic* adalah istilah yang digunakan dalam Video Game, dimana ketika sebuah event atau terjadi, dan dalam jeda tersebut pemain tidak dapat melakukan interaksi apapun.

¹¹ *Stealth* Video Game adalah salah satu jenis Video Game yang termasuk ke dalam genre action-adventure dimana pemain bergerak secara diam-diam dan waspada untuk menghindari adanya musuh yang datang.

Pemain dibuat untuk melihat Video Game dari sudut kamera orang ketiga yang membuat *stealth* Video Game terasa lebih nyata, dengan perasaan adanya tekanan dan ancaman yang selalu mengikuti. Selain itu, kesan khas dan unik Kojima Hideo dalam Video Game buatannya adalah adanya *cutscene cinematic* yang dapat dilihat dari pengambilan sisi gambar atau perspektif, cerita narasi, pengembangan karakter dan menciptakan ketegangan secara berkala di dalamnya¹². Kojima Hideo terus memproduksi *Metal Gear* hingga berkembang menjadi Metal Gear Series yang dikenal sekarang, namun ini berakhir ketika adanya konflik antara Kojima Hideo sendiri dengan Konami.

Setelah berpisah dengan Konami, Kojima Hideo membuat studio *game* nya sendiri yang bernama Kojima Productions. *Death Stranding* (2019) kemudian dirilis sebagai Video Game pertama nya yang dibuat di dalam perusahaannya sendiri. *Death Stranding* memakai aktor *Hollywood* sebagai karakter di dalam Video Gamenya, contohnya seperti Norman Reedus (sebagai karakter Sam Porter Bridges), dan Mads Mikkelsen (sebagai karakter Clifford Unger). Kojima Hideo juga menjalin kerja sama dengan salah satu sutradara film ternama *Hollywood*, Guillermo Del Toro. Del Toro merupakan seorang sutradara, dan juga aktor kelahiran Mexico pada tahun 1964. Ia dikenal karena filmnya yang memenangkan piala Oscar, salah satunya yaitu *The Shape of Water*. Kojima Hideo juga ikut turun tangan dalam memproduksi beberapa Video Game lain diantaranya adalah *Snatcher* (1987), *Policenauts* (1994) dan *Boktai: The Sun is in Your Hand* (2003).

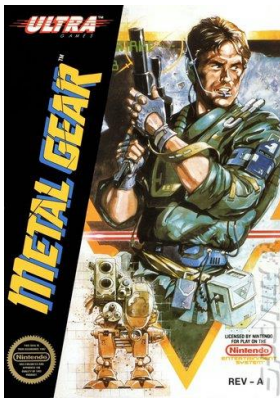
¹² Jennifer DeWinter. 2019. "How to Play Video Games: Miyamoto/Kojima: Authorship". Hal 181.

Metal Gear Series (1987) adalah Video Game karya Kojima Hideo yang dapat dimainkan di media platform PlayStation dan juga Xbox. Metal Gear Series memiliki 9 series utama yang memiliki plot cerita utama, dan kurang lebih 13 *series spin off* yang memiliki cerita sampingan. Adapun penjelasan singkat mengenai plot atau cerita utama dari Video Game Metal Gear Series, yaitu Video Game yang bercerita mengenai sekumpulan teroris yang mengancam akan mengaktifkan bom nuklir apabila permintaannya tidak dipenuhi. Seorang tentara bernama Snake diutus untuk pergi ke dalam markas teroris tersebut dengan tujuan untuk menyelamatkan para sandera dan bom nuklir yang akan diledakkan. Namun Snake mendapati bahwa bukan bom nuklir yang disimpan di dalam markas tersebut, melainkan sebuah mesin tank yang memiliki senjata nuklir di dalamnya bernama *Metal Gear* yang dikembangkan secara diam-diam oleh sebuah organisasi rahasia. Snake pun mencari cara untuk menghentikan teroris tersebut beserta senjata nuklir *Metal Gear* sebelum dapat diaktifkan oleh para teroris.

Seperti setelah dijelaskan di atas, tipe Video Game Metal Gear Series adalah *stealth-based* Video Game, dimana pemain diharuskan untuk waspada dan menghindari musuh. Ketika Kojima Hideo pertama kali menjadikan Metal Gear Series sebagai sebuah *stealth-based* Video Game, ia diinspirasi oleh sebuah film. Kojima Hideo mendapat inspirasi dari film *The Great Escape*¹³ untuk menonjolkan keunikan dalam Video Game ini. Film *The Great Escape* memiliki inti cerita dimana karakter utama berusaha melarikan diri dan bersembunyi dari kawanan

¹³ *The Great Escape* adalah sebuah film Amerika tahun 1963 yang bercerita dimana ratusan tahanan perang bersekutu dan merencanakan untuk kabur dari sebuah barak milik Jerman selama masa perang dunia kedua.

musuh. Pengaplikasian teknik dari film *The Great Escape* inilah yang menjadikan *Metal Gear* yaitu sebuah *stealth-based* Video Game¹⁴ dimana pada saat itu tipe *game* seperti ini masih belum dilirik oleh massa. Tidak hanya *The Great Escape*, film *The Terminator*¹⁵ juga ditampilkan di Video Game Metal Gear Series. Berikut adalah salah satu contoh adanya percampuran *pop culture* film yang diaplikasikan ke dalam Metal Gear Series oleh Kojima Hideo:



GAMBAR 1. 1. Cover Box Metal Gear NES

Sumber: https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear

¹⁴ *Stealth-Based* Video Game adalah salah satu jenis Video Game yang termasuk ke dalam genre action-adventure dimana pemain bergerak secara diam-diam dan waspada untuk menghindari adanya musuh yang datang.

¹⁵ *The Terminator* adalah sebuah film Amerika tahun 1984 yang menceritakan seorang cyborg pembunuh yang dikirim dari masa depan untuk membunuh seorang wanita yang kelak akan menjadi penyelamat dunia di masa depan.



GAMBAR 1. 2 Kyle Reese (Michael Biehn) dalam film Terminator

Sumber: https://terminator.fandom.com/wiki/Kyle_Reese

Seperti yang telah dijelaskan di awal, mengenai adanya pengaplikasian yang diinspirasi oleh film *Hollywood* yang dilakukan oleh Kojima Hideo pada Video Gamenya, menunjukkan adanya *pop culture* lain yaitu sebuah film di dalam sebuah Video Game. Contohnya yaitu Metal Gear Series yang menggunakan unsur cerita yang sama seperti dalam film *The Great Escape*. Selain Metal Gear Series, *Death Stranding* juga menggunakan beberapa objek yang serupa di film *Hollywood* dalam *gamenya*. Contohnya, ketika pemain utama dalam *Death Stranding* mengantarkan sebuah *figurine* berbentuk gorilla kepada seorang film direktur. Film direktur dalam Video Game tersebut diketahui adalah Jordan Vogt-Roberts, seorang film direktur sungguhan yang mensutradarai film *Kong: Skull Island* (2017).

Kehadiran *pop culture* lain yaitu sebuah film pada *pop culture* lain yaitu video game ini membuat penulis tertarik untuk meneliti intertekstualitas yang ada dalam video game karya Kojima Hideo khususnya Metal Gear Series. Yang akan dibahas mencakup bentuk media lain yang dimunculkan dalam video game karya Kojima Hideo serta tujuan Kojima Hideo menampilkan unsur media lain tersebut ke dalam *gamenya*. Ditampilkannya *pop culture* lain dalam sebuah video game

khususnya film Amerika dalam sebuah video game Jepang merupakan hal yang cukup menarik untuk diteliti. Untuk itu penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “Intertekstualitas Dalam video game Metal Gear Series (メタルギアシリーズ) Karya Kojima Hideo (小島 秀夫)”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana intertekstualitas ditampilkan dalam video game Metal Gear Series karya Kojima Hideo dan apa tujuannya?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui intertekstualitas apa yang terdapat dalam video game Metal Gear Series karya Kojima Hideo dan mengetahui tujuan adanya intertekstualitas yang terdapat dalam video game Metal Gear Series karya Kojima Hideo

Sementara manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. Menjadi bahan rujukan baru mengenai intertekstualitas dengan objek video game sebagai sebuah pop culture Jepang
2. Memberikan pengetahuan mengenai sejarah serta perkembangan video game buatan Jepang

3. Memperkenalkan budaya pop film Amerika dalam video game Metal Gear Series

1.4. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini akan menganalisis dan membahas intertekstualitas yang ada pada video game karya Kojima Hideo, yaitu Metal Gear Series. Objek utama yang akan diteliti oleh penulis adalah video resmi yang berupa beberapa potongan video dari video game aslinya yang terdapat di channel Youtube bernama Konami Official.

Adapun data tambahan yang akan digunakan oleh penulis adalah Video *Gameplay* Metal Gear Series yang terdapat di Youtube, yang dimainkan oleh beberapa youtuber. Penulis menganalisis data ini sebagai pengamat menjadi salah satu alasan digunakannya Video *Gameplay* yang bersumber dari Youtube. Alasan lain digunakannya data sekunder ini adalah karena keterbatasan video yang dikeluarkan oleh Konami terkait *Metal Gear* pada seri awal (Tahun 1980-an).

Metal Gear Series memiliki 23 seri Video Game, yaitu 9 seri utama serta *spin-off*nya. Seri utama yang dimaksud adalah seri yang menampilkan cerita atau plot utama di dalamnya, tanpa membahas cerita sampingan atau cerita dari sudut pandang karakter pembantu.

Kesembilan seri utama tersebut di antaranya adalah:

1. *Metal Gear* (1987)
2. *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990)
3. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001)

4. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004)
5. *Metal Gear Solid: Portable Ops* (2006)
6. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (2008)
7. *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010)
8. *Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes* (2014)
9. *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* (2015)

Sedangkan *spin-off* adalah sebuah cerita lain di mana karakter pembantu di cerita utama kini menjadi karakter utama. Kemudian batasan objek yang digunakan oleh penulis adalah Metal Gear Series seri utama saja yang berjumlah sembilan seri. Ini dikarenakan penulis ingin tetap fokus pada inti cerita yang ingin disampaikan Kojima Hideo, maka penulis hanya mengambil seri utamanya saja. Selain itu, seri video game Metal Gear yang dirilis seperti Metal Gear Rising: Revengeance (2013) dan Metal Gear Survive tidak digunakan oleh penulis dikarenakan Kojima Hideo tidak lagi bekerja di bawah naungan Konami. Sehingga tidak ada campur tangan Kojima Hideo di video game tersebut.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif beserta pendekatan intertekstualitas. Penelitian metode kualitatif digunakan dengan cara penulis mengumpulkan data sebanyak-banyaknya, dan menganalisis secara mendalam atas data yang diperoleh. Menurut Strauss dan Corbin (dikutip Saeful Rahmat, 2009, hal 2), yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Metode ini digunakan dengan tujuan menemukan dan memahami *pop culture* dalam Video Game berdasarkan data yang telah dikumpul.

Selanjutnya untuk menganalisis data, penulis menggunakan teori intertekstualitas milik Julia Kristeva. Menurut Kristeva, intertekstualitas adalah kehadiran suatu teks pada teks lain. Dalam tulisan milik Liesbet Van Zoonen, Kristeva memperkenalkan konsep intertekstualitas yaitu suatu teks apapun adalah mosaik kutipan; teks apapun adalah penyerapan dan merupakan transformasi dari yang lain. Meskipun istilah intertekstualitas diciptakan oleh Kristeva tahun 1966, setelah beberapa waktu, penggunaan istilah ini banyak digunakan di teori sastra dan kemudian menjadi luas penggunaannya, baik dikaji dari segi fenomenanya, maupun dari segi praktiknya. Dalam tulisan milik Zengin, seorang kritik puisi bernama T.S. Eliot mengatakan bahwa hubungan antara sebuah karya, tradisi dan budaya, yang merupakan sebuah jaringan teks yang luas, dan dimana semua teks lainnya sifatnya sinkronis, membuka sebuah asumsi mengenai intertekstualitas tersebut bahwa

setiap penulis memiliki dan wajib memiliki kesadaran sejarah historis dan tidak ada teks yang ada dengan sendirinya hadir dalam sebuah tradisi. Teori intertekstualitas milik Kristeva menjelaskan dalam arti yang luas, sebenarnya adalah teori poststrukturalis, dekonstruksionis, dan postmodernis yang mengubah konsep teks, dan mengenali bahwa teks yang ada di dalam teks lain memiliki keterkaitan antara teks dan serapan teks dari teks lain.

Penulis akan menggunakan teori intertekstualitas milik Kristeva, dikarenakan Kojima Hideo yang memasukkan kutipan atau teks dari media lain ke dalam Video Gamenya, yang kemudian diserap dan menjadi hasil dari percampuran teks-teks lain.

Penulis akan mengumpulkan data dari Video *Gameplay* Metal Gear Series yang berjumlah sembilan seri yang merupakan seri utama. Sementara seri *spin-off* Metal Gear Series tidak akan digunakan. Pertama, penulis akan mencari pop culture apa saja yang muncul di dalam Video Game Metal Gear Series. Kemudian penulis akan melihat dari segi adegan, visual, musik, maupun karakter yang ada di dalam Video Game tersebut melalui Video *Gameplay* dari Youtube karena keterbatasan media yang dimiliki penulis. Penulis lalu akan menyaring setiap data yang telah dilihat dari beberapa segi tampilan yang telah disebutkan, dan kemudian mencocokkan data objek tersebut apabila ada kesamaan dengan media lain contohnya seperti film Hollywood yang dimasukkan oleh Kojima Hideo ke dalam video gamenya. Adapun penulis juga melakukan analisis dan mengumpulkan data visual dari beberapa film Hollywood yang memungkinkan digunakan oleh Kojima Hideo dalam video gamenya. Dari kajian film yang dianalisis, penulis mencari

hipogram dari film yang terkait. Hipogram tersebut dicocokkan dengan adegan, visual maupun karakter yang telah ditemukan di dalam video game. Kesimpulan akan diambil dari hasil analisis antara hipogram film serta data objek yang diperoleh dari video game Kojima Hideo, serta mengidentifikasi tujuan adanya intertekstualitas di dalam video game karya Kojima Hideo.

1.6. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa bahan artikel serta jurnal yang cukup berkaitan dengan tema yang dipilih oleh penulis. Pertama, tulisan milik Jonne Arjoranta dengan judulnya “How to Define Games and Why We Need to” (2019) dalam jurnal *The Computer Games*. Dalam tulisan ini menjelaskan tentang definisi dan penjelasan mengenai arti Video Games. Arjoranta tidak hanya meluruskan beberapa kesalahpahaman mengenai definisi Video Game saja tetapi juga maknanya sebagai *game studies*.

Tulisan kedua adalah sebuah thesis karya Chad Hadzinsky yang berjudul “A Look into the Industri of Video Games Past, Present, and Yet to Come” (2014). Hadzinsky menjelaskan secara singkat mengenai sejarah awal mulanya terbentuk Video Games secara universal, serta media platform baru seperti contoh adanya *computer, mobile phones*, dan X-Box maupun PlayStation dimana Video Games sudah bisa dimainkan secara lebih baik. Hadzinsky juga menambahkan adanya Tech Boom, yaitu kemajuan teknologi yang kemudian mempengaruhi industri Video Game dan adanya media platform yang baru. Untuk menambahkan data mengenai detail dari sejarah Video Games secara universal, penulis juga menggunakan buku karya Paul Glancey (1996), dengan judulnya yaitu *The*

Complete History of Computer and Video Games. Dalam bukunya, dijelaskan oleh Paul mengenai sejarah Video Games, beserta *computer*, dan *game console* pertama di dunia. Ia juga menjelaskan sejarah berdasarkan urutan dari tahun 1980 an hingga akhir 1990 an.

Sumber lain yang akan digunakan penulis sebagai acuan adalah tulisan karya John Szczepaniak yang berjudul “History of Japanese Video Games” (2015) dalam jurnal *Kinephanos*. Dalam tulisannya, Szczepaniak menjelaskan sejarah video games di Jepang secara umum. Ia juga membahas bagaimana sejarah video games di Jepang yang kurang banyak diketahui dulu di dunia luar selain Jepang itu sendiri.

Tulisan selanjutnya lebih menspesifikkan sejarah industri Video Game yang ada di Jepang. Tulisan ini berjudul “Japanese Video Game Industry” (2007) yang dipublikasikan oleh JETRO (Japan External Trade Organization) yaitu sebuah lembaga organisasi perdagangan eksternal Jepang dan berhubungan dengan pemerintah dengan tujuan untuk mempromosikan perdagangan dan investasi asing ke Jepang dan membantu perusahaan Jepang yang relatif kecil hingga menengah untuk memaksimalkan potensi ekspor global mereka. Tulisan ini menjelaskan mengenai sejarah industri Video Game dimulai dari segi hardware atau perangkat keras, atau yang dikenal dengan platform. Platform Video Game dibagi menjadi dua, yaitu *desktop game consoles* dan *portable game consoles*. Di bawah ini dengan menggunakan tulisan JETRO, penulis akan menjelaskan platform-platform Video Game tersebut.

Platform Video Game yang pertama adalah *desktop game*. *Desktop game* sebagai konsol pertama di dunia, The Odyssey yang diproduksi oleh Magnavox di Amerika Utara pada September 1972. Ralph Baer, seorang insinyur berkebangsaan Jerman-Amerika, membuat game sejenis ping-pong. Hasil buatan Baer kemudian menginspirasi ahli pembuat game Nolan Bushnell, pendiri Atari, untuk membuat versi game nya sendiri: lebih populer dan dikenal dunia bernama Pong, dan diprogram oleh Al Alcorn.¹⁶ Atari kemudian mulai menurun penjualannya karena kehadiran Nintendo Entertainment Sistem (NES) tahun 1985. Sementara di Jepang, pasar Video Game mulai berkembang ketika Nintendo mengeluarkan Family Computer (Famicom) tahun 1983. Persaingan industri Video Game mulai terlihat dari tahun 1983 hingga 2000 yang melibatkan tiga perusahaan Video Game; NEC Home Electronics, Nintendo dan Sega Corporation. Sementara tahun 2000, pesaing baru muncul menjadi Microsoft, Nintendo dan Sony Computer Entertainment (Sony). Tahun 1994, Sony mengeluarkan PlayStation dan secara cepat tersebar ke seluruh dunia. Hal ini juga didukung karena kesuksesan dari Video Game yang juga dirilis yaitu *Final Fantasy* serta *Dragon Quest*. Tahun 2000, Sony merilis PlayStation2, Nintendo merilis TheGameCube, serta Microsoft merilis Xbox. PlayStation2 dengan cepat kembali menjadi populer. Hal ini didukung karena banyaknya Video Game yang telah dibeli oleh orang-orang di seluruh dunia untuk dimainkan di platform PlayStation, dapat kembali dimainkan di PlayStation2.

¹⁶ HOSA. *History of Video Games – 80's, 90's, & 00's*. Diakses tanggal 20 September 2020. Pada laman <https://hosatech.com/press-release/history-of-video-games>

Tahun 2005, Microsoft merilis model baru yaitu Xbox 360, Sony merilis PlayStation3, dan Nintendo mengeluarkan Wii.

Platform video game yang kedua adalah *portable game consoles*. Platform jenis ini dipopulerkan oleh Nintendo dengan mengeluarkan GameBoy tahun 1989. Perbedaannya dengan *desktop game consoles* adalah, *portable game consoles* sudah dilengkapi dengan layar, serta kabel koneksi untuk dapat disambungkan dengan *game device* yang lain. GameBoy pun menjadi *portable game* terlaris di dunia. Tahun 2004, Nintendo merilis NDS, serta Sony merilis PSP untuk kembali bersaing di platform ini. Berikut tabel rincian masing-masing perusahaan dengan hasil produknya.

Manufacturer	Desktop Type Consoles	Portable Type Consoles
Nintendo	<ul style="list-style-type: none"> - Game Cube (2001) - Wii (2006) 	<ul style="list-style-type: none"> - Game Boy Advance (2001) - Nintendo DS (2004) - Nintendo Switch (2017)
Sony Computer Entertainment	<ul style="list-style-type: none"> - Playstation (1994) - Playstation2 (2000) - Playstation3 (2006) - Playstation4 (2013) 	<ul style="list-style-type: none"> - PSP (2004) - PSVita (2011)
Microsoft	<ul style="list-style-type: none"> - Xbox (2000) - Xbox 360 (2005) 	-

Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, semakin banyak pula jenis, varian dan tipe macam Video Game yang lahir dari perkembangan yang semakin mengglobal. Untuk menjelaskan perkembangan platform yang digunakan serta macam-macam genre pada Video Games penulis menggunakan tulisan milik Rio Caesar dengan judul “Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa” (2015) dalam jurnal *Animation and Game Studies*. Dalam jurnalnya dijelaskan secara merinci dari tahun ke tahun mengenai perkembangan platform Video Games, serta jenis jenis Video Game yang ada.

Setelah mengkaji sejarah, dan jenis jenis Video Games itu sendiri, penulis kemudian melihat Video Games yang ada di Jepang. Menggunakan tulisan tesis milik Marc Llovet Ferrer yang berjudul “Representations of Japan by the Video Game Industri: the case of *Ôkami* from a Japanophile perspective” (2017), dimana ia menjelaskan bahwa Video Game cenderung merepresentasikan budaya negara tersebut, dalam hal ini ia mengkaji bagaimana Jepang direpresentasikan melalui Video Game. Ferrer membahas mengenai Video Game tertentu berjudul *Ôkami* yang menceritakan secara khusus mengenai Mitologi Shinto. Jadi bagaimana Video Games digunakan untuk merepresentasikan budaya suatu negara.

Namun berkat adanya teknologi di masa dewasa ini, komunikasi sudah tidak dapat dibatasi lagi. Ini memunculkan adanya pertukaran budaya antar negara, dan yang terpenting adanya globalisasi. Hal ini tentu memicu Video Games dari berbagai aspek. Untuk itu penulis menggunakan tulisan milik Mia Consalvo dengan judul tulisannya yaitu “Convergence and Globalization in the Japanese Video Game Industri” (2009) dalam jurnal *Cinema*. Dalam tulisannya, Consalvo menjelaskan

mengenai adanya budaya konvergensi, yaitu penggabungan teknologi maupun konten untuk menjadi satu. Karena adanya persaingan antar negara dalam hal Video Game, Jepang tak lagi mampu mengimbangi dunia luar, termasuk dunia barat. Untuk itu konvergensi harus dilakukan demi mengejar ketertinggalannya. Berkat konvergensi ini, Jepang berhasil memasuki pasar dunia barat, dimana para perusahaan Video Game Jepang mulai memperluas bisnisnya. Globalisasi yang terjadi di bidang Video Game ini membuka kesempatan adanya budaya baru masuk dari luar.

Transisi dari penggunaan Video Game untuk merepresentasikan budaya masing-masing negara yang terjadi karena globalisasi lebih lanjut dibahas oleh Jin Dal Yong dalam bukunya berjudul *New Korean Wave*, “Transnationalization of Local Digital Games” (2011). Dal Yong membahas dalam tulisannya, transnasionalisme dalam Video Game juga terjadi di Korea. Adanya perluasan yang terjadi, dimana Video Game bercerita tidak hanya sebatas tentang kebudayaan lokal saja, tetapi kini telah berkembang cukup cepat dan telah meluas ke pasar global. Video Game Korea juga akan lebih memperluas bidangnya di pasar barat, ini yang mengimplikasikan bahwa perusahaan Video Game lokal harus mencari strategi baru untuk menarik perhatian masyarakat Barat. Video Game sudah tidak harus mencerminkan budaya negara. Karena sudah adanya campuran budaya seperti ini, diperlukan kajian intertekstualitas untuk menganalisisnya.

Penulis juga kemudian menganalisis Video Game sebagai salah satu kajian budaya atau *cultural studies*. Tulisan yang membahas Video Game sebagai *cultural studies* di antaranya adalah tulisan karya Matthew Thomas Payne dalam bukunya

berjudul *How to Play Video Games* (2019) dengan judul chapternya yaitu “Introduction: A Game Genie for Game Studies”. Dalam tulisannya, Payne menulis mengenai Game Genies, sebuah perangkat elektronik untuk *console game* yang dapat membantu pemain untuk mendapatkan keuntungan atau keunggulan di dalam Video Game. Mengapa perangkat seperti ini dibuat, Payne mengharapkan tulisannya dapat membuka sebuah jalur baru, serta bagaimana dan mengapa seharusnya Video Game dijadikan sebuah objek studi yang cukup penting sekarang ini. Ia juga mengharapkan tulisannya dapat mendorong pembaca untuk membuka pikiran baru mengenai Video Game dan mengapa hal ini penting untuk dilakukan. *Game studies* dibagi menjadi dua perspektif dimana para ahli sosial menanyakan yang pertama “What do games do to people?” dan “What do people do with Video Games?”. Apa dampak Video Games kepada orang-orang, sebuah penelitian seperti pengaruh Video Games terhadap perilaku para anak muda atau menjadi sebuah pembelajaran mental untuk orang dewasa. Sebagai tambahan, adanya sebuah kontras yang cukup besar mengenai apa yang orang-orang lakukan terhadap Video Games, atau bagaimana orang-orang menciptakan makna baru melalui Video Games itu sendiri. Para peneliti menerapkan rentang metode yang cukup luas melalui antropologi, filosofi, politik ekonomi, *cultural studies* atau kajian budaya, dan lain-lain.

Bahan artikel selanjutnya adalah milik Aryani yang berjudul “Kajian Sosial Game Pet Society Terhadap Pengaruh Gaya Hidup User Ditinjau Dari Segi Konteks Kebudayaan” (2014) dalam jurnal Komunikasi Visual dan Multimedia. Dalam tulisannya, Aryani menjelaskan perkembangan Video Game yang telah menjadi

suatu kebudayaan sendiri. Ia juga membahas game studi, dimana sebuah bidang studi baru yang memfokuskan untuk mempelajari fenomena video game.

Adapun beberapa tulisan yang membahas mengenai teori intertekstualitas milik Kristeva, di antaranya yang pertama adalah tulisan karya Indiyah Prana Amertawengrum dengan judul “Teks dan Intertekstualitas” (2010) dalam jurnal *Magistra*. Amertawengrum mengatakan bahwa ada fungsi teks ‘asing’ itu dalam teks itu yang menyebabkan teks tersebut dimasukkan, yaitu teks asing tersebut akan dapat menolong untuk memahami teks tersebut, sehingga ia mesti dianggap memiliki hubungan struktural dengan unsur-unsur lain dalam teks. Serta yang dilakukan seorang penulis dalam memperlakukan teks tersebut yaitu dengan mengekalkan sebagaimana adanya, mengubahnya pada tempat-tempat tertentu, atau merombak, menentangnya. Tulisan kedua milik Elmo Raj yang berjudul “Text/Texts: Julia Kristeva's Concept of Intertextuality” (2015). J menuliskan, menurut Kristeva bahwa sebuah teks merupakan kumpulan atau kombinasi dari teks-teks lain, dan bukan hanya entitas yang berdiri sendiri tanpa adanya campur tangan dari luar. Apapun teks adalah hasil penyerapan dan transformasi dari teks lainnya. Semua teks apapun adalah sastra dan sosial, kreatif dan budaya. Mereka dibentuk secara kebudayaan dan sistematis. Ide-ide Kristeva juga merupakan suatu hasil kerja revisi dari gagasan intertekstual milik Bakhtin. Bakhtin juga beranggapan bahwa teks tidak bisa dipisahkan dengan tekstualitas sosial atau budaya dimana latar belakang teks tersebut tercipta.

Selanjutnya sebagai tambahan referensi ada berita *online* dari website seperti NY Times mengenai Video Game Metal Gear Series. Kojima Hideo beserta

Video Gamenya dimuat dalam artikel dalam situs The New York Times Magazines, atau yang sering dikenal dengan nama NYTimes. Dalam artikel tersebut, menjelaskan peran Kojima Hideo sebagai seorang artist dengan karya yang memukau di kalangan dunia *game*. Dalam artikel tersebut juga disebutkan bahwa Kojima Hideo diundang ke event dunia E3 (Electronic Entertainment Expo) 2016. E3 adalah sebuah event di bidang khusus industri Video Games. Event ini diselenggarakan setiap tahun dan berlokasi di Los Angeles. Banyak dari para *creator, developers, dan publishers game* hadir ke event ini untuk memperkenalkan dan mengiklankan Video Game mereka di masa mendatang. Saat itu, Kojima Hideo diundang ke E3 dan memperkenalkan *Death Stranding*. Yang kedua, adalah jurnal milik Jennifer Dewinter dengan judul “Miyamoto/Kojima: Authorship”. Dalam tulisannya, ia membandingkan Shigeru Miyamoto, *game developer The Legend of Zelda*, dengan Kojima Hideo. Ia menulis latar belakang Miyamoto dan juga Kojima Hideo dalam perkembangannya membuat Video Game. Ada pula website yang menampilkan rating dari Video Game itu sendiri. Penulis mengambil data dari situs Steam. Steam adalah sejenis pasar secara digital khusus untuk menjual Video Game dan dibuat oleh Valve Corporation. Selain menjual Video Game secara digital, masing-masing Video Game menampilkan sebuah *score* dari ulasan para pembeli beserta *reviewnya*. Adapun beberapa seri dari Metal Gear Series melalui platform Steam, yaitu Metal Gear Series V: Ground Zeroes memiliki score 9/10 dari jumlah 8,457 ulasan dengan catatan keseluruhan sangat positif. Yang terakhir terdapat dalam artikel di website Gameplanet yang ditulis oleh Gary Wright, bahwa Metal Gear Series dalam Video Game bertema *action-adventure* ini telah menjual sekitar

enam juta unit di seluruh dunia, menempatkan Video Game tersebut sebagai salah satu dari *best-selling* Video Game dengan media platform PlayStation.

Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti dan penelitian yang mengkaji suatu objek yang menggunakan pendekatan intertekstualitas, diantaranya adalah penelitian milik Mursalim Arya Wijaya, dengan judul penelitiannya yaitu “Parodi Dan *Pastiche* Dalam *Anime* Keroro Gunsou (Pendekatan Intertekstualitas)”. Dalam skripsi ini menjelaskan bagaimana intertekstualitas yang ada pada sebuah *anime*, dan tujuan adanya intertekstualitas tersebut. Kesimpulan dari skripsi ini adalah analisis tujuan intertekstualitas yang ada dalam *anime* tersebut yaitu parodi dan *pastiche*. Parodi untuk memunculkan komedi, serta *pastiche* untuk memberikan kesan cerita yang luas sehingga jalan cerita tidak membosankan penonton. Untuk penelitian selanjutnya adalah milik Rizki Pratama Syahputra dengan judul “Tinjauan Karakter Titan Pada Video Game *Final Fantasy XV* Melalui Teori Intertekstualitas”. Dalam penelitian miliknya disimpulkan bahwa adanya mitologi Yunani dalam Video Game *Final Fantasy XV*, yang ditunjukkan dengan adanya karakter makhluk di dalam Video Game tersebut. Karakter tersebut kemudian dikembangkan oleh developer dari Video Game *Final Fantasy* dan dibuat menjadi karakter Video Game.

Berdasarkan dari kesimpulan beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas, bahwa ada kesamaan metode atau elemen yang digunakan yaitu intertekstualitas. Pada penelitian pertama, menjelaskan mengenai adanya teks *pop culture* lain dalam sebuah *anime*. Dari hasil analisis, terdapat parodi dan *pastiche* sebagai tujuan dari adanya intertekstualitas. Yang membedakan dengan penelitian

yang akan dilakukan oleh penulis adalah objek penelitian, dimana penulis memilih video game sebagai objek penelitian, serta tujuan akhir yang akan dianalisa. Sedangkan pada penelitian kedua, menjelaskan mengenai adanya teks *pop culture* di dalam video game yang merupakan bentuk serapan dari sebuah mitologi. Adapun tujuan intertekstualitas yang ada di dalam video game tersebut merupakan sebuah pengembangan karakter yang sengaja dilakukan oleh developer video game tersebut.

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, penulis menjabarkan secara singkat isi dari keseluruhan lima bab tersebut, yaitu:

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini, penulis mengenalkan kepada pembaca mengenai tema penulisan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan, metode serta penelitian terdahulu yang dapat mendukung tulisan penulis dan terakhir sistematika penulisan untuk menjelaskan urutan yang dilakukan penulis dalam menyusun skripsi ini.

Bab II berisi tentang penjelasan mengenai Video Game, Video Game sebagai *pop culture*, serta masuk ke penjelasan mengenai apa itu intertekstualitas.

Bab III. Dalam bab ini, penulis menjelaskan biografi Hideo Kojima, serta asal usul pembuatan Metal Gear Series serta synopsis yang diceritakan setiap serinya.

Bab IV berisi tentang penjelasan mengenai intertekstualitas yang ditemukan

dalam Metal Gear Series serta tujuan adanya intertekstualitas di dalam video game tersebut melalui hasil analisis penulis.

Bab V. Dalam bab ini penulis merangkum hasil dari analisis tulisan penulis.

BAB II

VIDEO GAME, *POP CULTURE*, DAN INTERTEKSTUALITAS

2.1. Video Game

2.1.1. Pengertian Video Game

Video Game merupakan kata bahasa Inggris yang berarti sebuah permainan elektronik. Penjelasan Video Game sendiri menurut Bergonse dalam tulisan Arjoranta adalah semacam sistem interaksi antara pemain, mesin atau alat dengan tampilan visual secara elektronik, dan memungkinkan juga dilakukan dengan pemain lain¹⁷. Sementara menurut Esposito, Video Game adalah sebuah *game* yang dimainkan dengan menggunakan alat audio visual yang dapat didasari dari sebuah cerita¹⁸. Lantas apa yang membedakan game atau permainan pada umumnya dengan Video Game? Game terlepas dari Video Game, bergantung pada objek secara fisik dan tidak memerlukan layar video untuk dapat dimainkan. Sementara Video Game berdasarkan dari kedua definisi di atas, membutuhkan sebuah platform atau alat media elektronik secara visual untuk dapat dimainkan.

Video Game memiliki beberapa jenis platform yang telah banyak berkembang hingga saat ini. Tidak hanya platform, Video Game juga dibedakan atas beberapa genre. Banyaknya ragam Video Game yang beredar di seluruh dunia, merupakan hasil dari gabungan teknologi yang berhasil dikembangkan. Bermula dari Video Game console pertama The Odyssey dirilis pada tahun 1972,

¹⁷ Jonne Arjoranta. 2019. "How to Define Games and Why We Need to", *The Computer Games Journal*. Hal 1.

¹⁸ Nicolas Esposito. 2015. "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is", *Research Gate*, Hal 2.

hingga Playstation 5 yang dirilis pada tahun 2020. Dari Video Game pertama Pong yang cukup dikenal hingga saat ini, sampai Video Game Death Stranding karya Hideo Kojima yang bisa dimainkan di beberapa platform berbeda.

2.1.2. Sejarah Video Game di Dunia

Video Games yang kita tahu sekarang adalah suatu aplikasi untuk bermain, dan dapat dengan mudah diunduh di handphone, laptop atau komputer. Seperti Genshin Impact, Video Game bergenre MMORPG¹⁹ yang dapat dimainkan baik di perangkat elektronik, maupun di platform desktop game seperti Playstation. Pilihan lain untuk memainkan Video Games tanpa harus menyambungkan ke perangkat hardware seperti platform desktop game, yaitu dengan memainkannya di platform portable. Seperti Super Smash Bros., Video Game bergenre fighting game ini memanfaatkan karakter crossover dari berbagai Video Game lain yang dapat dimainkan di Nintendo Switch. Semua ini kembali ke masa 20 hingga 40 tahun lalu, dimana Video Games tidak semudah hanya menekan tombol unduh di perangkat elektronik kita. Banyaknya pemain-pemain antusias di masa itu, yang bermain Video Games dengan cara memasukkan koin-koin ke dalam mesin arcade²⁰ untuk memainkan Video Games, yang tiap waktu berharap Video Games dapat selalu

¹⁹ MMORPG adalah singkatan dalam dunia game yang berarti Massive Multiplayer Online Role-Playing Game. Jenis game ini membutuhkan Cloud Services agar pemain di seluruh dunia dapat berinteraksi secara realtime dan lancar dikarenakan sifatnya yang Massive Multiplayer.

Sumber:

https://www.researchgate.net/publication/368568043_Tinjauan_Literatur_Cloud_Server_pada_Game_MMORPG

²⁰ Mesin Arcade adalah mesin untuk menjalani Video Game yang dioperasikan dengan menggunakan koin yang biasa berada di tempat-tempat hiburan seperti bioskop, restoran, atau pusat hiburan.

berkembang dan menjadi lebih baik.

Ide terbentuknya Video Game sebenarnya sedikit demi sedikit sudah berkembang selama beberapa dekade, dari perangkat hiburan bernama “The Cathode Ray Tube Amusement Device” (1947) hingga komputer NIMROD (1951). Namun pada bulan April tahun 1972, disinilah sesuatu yang baru lahir dengan nama Magnavox Odyssey dan Ralph Baer sebagai penciptanya. Ide aslinya lahir pada tahun 1951 ketika Baer, seorang insinyur radio atau televisi, bekerja untuk sebuah perusahaan elektronik bernama Loral. Suatu hari, bos Baer mendatangnya dan menyuruhnya untuk "membangun pesawat televisi terbaik di dunia". Ralph memiliki ide bagus untuk memasukkan beberapa jenis permainan interaktif melalui TV sebagai perangkatnya, untuk menarik dan menghibur pelanggan serta membedakannya dari pesaing. Namun bos Ralph tidak terlalu menyukai gagasan yang dibuatnya, jadi ide itu dicoret dari pikirannya dan tidak ada lagi yang muncul dari permainan TV Baer sampai 15 tahun kemudian hingga tahun 1966.

Ralph Baer kemudian bekerja untuk Sanders Associates, sebuah perusahaan yang mengembangkan perangkat elektronik di bidang pertahanan. Pada suatu hari di musim panas, ia mulai menuliskan beberapa ide tentang penggunaan perangkat TV untuk bermain Video Game. Hal ini terus berlanjut, dan dalam beberapa bulan, dia berhasil menciptakan skema untuk permainan yang dia sebut Chase Game dan bekerja dengan seorang teknisi untuk membuat salah satu prototipe. Karena Ralph tahu dia akan membutuhkan dana untuk mewujudkan proyek tersebut, dia kemudian memutuskan untuk mendemonstrasikan permainannya kepada Herbert Campman, Direktur Korporat Sanders. Herbert menyukai gagasan dan demonstrasi

Ralph dan mengatakan bahwa ide Ralph memiliki potensi besar walau membutuhkan sesuatu yang lebih untuk bisa berkembang. Impian Ralph terus berkembang selama beberapa tahun ke depan, dan ia terus menambahkan ide-ide baru, membangun dan menampilkan prototipe baru, dan kemudian ia pun mencari sebuah penerbit untuk mengembangkan Video Game buatannya.

Pada musim gugur tahun 1970, Ralph dan rekannya pergi ke Fort Wayne, Indiana untuk mendemonstrasikan prototipe ke Magnavox, produsen TV. Gerry Martin, Wakil Presiden Pemasaran, terpicu kepada hal yang ditunjukkan oleh Ralph. Sembilan bulan kemudian, Gerry meyakinkan seluruh manajemen perusahaan untuk memproduksi dan mendistribusikan “kotak permainan” Ralph. Kemudian tersebarlah kabar tentang “kotak misteri” ini dan muncul berbagai pers dan spekulasi seputar produk terbaru Magnavox. Pada awal 1972, Magnavox memamerkan serangkaian produk dan perangkat produksinya dan Odyssey adalah bintang pertunjukan di saat itu. Odyssey, nama dari “kotak permainan” hasil buatan Ralph, secara resmi dirilis pada Agustus 1972, dan terjual lebih dari 100.000 unit pada akhir tahun. Di saat itu, masyarakat tidak menyadari perubahan besar apa yang menanti ketika Odyssey akhirnya diperkenalkan kepada dunia.

Pada tanggal 24 Mei 1972, Nolan Bushnell, salah satu pendiri Atari, menghadiri demonstrasi produk Magnavox di Burlingame, California. Selama di sana, Nolan memainkan Odyssey, termasuk permainan Video Game di dalamnya yang bernama Ping-Pong. Setelah itu, Nolan menyewa seorang insinyur untuk mulai merancang game arkade yang kemudian dapat dioperasikan menggunakan koin. Pada akhir tahun, PONG pun lahir dan revolusi untuk Video Game akhirnya

dimulai.

Setelah muncul PONG, perusahaan lain termasuk Atari pun mulai membuat Video Game serupa. Hal ini berujung dengan Atari yang terlibat pada masalah hukum legal dengan Magnavox. Atari dituntut oleh Magnavox karena telah melanggar hak paten dan konsep milik Ralph Baer. Pada akhirnya, Atari memutuskan untuk mengakhiri sengketa dengan cara menyetujui untuk membayar royalti kepada Magnavox agar mereka bisa mendistribusi PONG, begitu juga perusahaan lain yang memproduksi game serupa.

2.1.3. Perkembangan Video Game Serta Industri Video Game di Jepang

Popularitas game digital dan pertumbuhannya sebagai sebuah industri telah mengalami peningkatan sejak akhir 1980-an dan 1990-an, dengan game sebagai hasilnya, menjadi elemen budaya yang sangat relevan budaya yang sangat relevan dalam masyarakat kita. Video Game membentuk dunia game, dan sebagian besar bersama dengan kondisi secara virtualnya, berisi representasi dunia nyata. Ini sebenarnya bukan elemen yang melekat pada Video Game saja, melainkan pada media secara umum.

Meskipun anime dan manga secara kronologis merupakan media utama yang menjadi budaya populer di Jepang, Video Game pada akhirnya menjadi pendamping yang memiliki relevansi yang sama besarnya, yang merupakan pilar ketiga dari budaya populer di Jepang.²¹ Hal ini ditegaskan misalnya oleh Iwabuchi

²¹ Marc Llovet Ferrer. 2017. "Representations of Japan by the video game industry:

(Ferrer, 2017) tetapi juga jelas bagi siapa pun yang akrab dengan topik budaya tersebut; bersama dengan manga, Video Game mengisi stan-stan di pameran besar yang didedikasikan untuk budaya baru Jepang, berbagai merchandise juga berasal dari salah satu dari mereka, dan persilangan yang menyebar melalui berbagai media menjadi semakin umum. Singkatnya, banyak para penggemar budaya pop Jepang yang tertarik pada Video Game selain daripada manga dan anime itu sendiri, kemungkinan besar karena keduanya memiliki ruang yang sama di dalam sub-budaya asli di Jepang di mana mereka berkembang sebelum diekspor, yang dikenal sebagai 'budaya otaku'. Lantas apabila Video Games menjadi salah satu budaya pop Jepang yang sama populernya dengan anime dan manga, maka Video Game seperti apa yang membuatnya menarik. Meskipun jawaban pastinya adalah Video Game Jepang, terkadang Video Game tersebut tidak menunjukkan unsur Jepang sama sekali, walau kebanyakan orang-orang akan tetap mengacu ke arah yang pertama. Namun, hal tersebut memicu perdebatan, yang dirinci misalnya oleh Consalvo (Ferret, 2017) tentang apa yang membuat sebuah Video Game menjadi Jepang, apakah isinya, atau lebih tepatnya negara asalnya dan jawabannya adalah bahwa keduanya sama-sama berkontribusi.

Pada akhirnya, budaya pop lain selain anime dan manga akan diambil oleh industri Jepang. Contoh yang paling terlihat adalah musik (JPop, J-Rock) dan, tentu saja, Video Game. Video Game tentu saja menjadi bagian penting dalam industri ini, karena ia memperluas batas-batas dan membuatnya mampu menjangkau, secara budaya dan komersial, sebuah tema baru yang belum banyak dipelajari, yang

the case of Ôkami from a Japanophile perspective”.

kemudian menjadi sangat populer. Oleh karena itu, dapat dipikirkan bahwa, seandainya Jepang tidak berinvestasi banyak pada industri Video Game, budaya popnya dalam peta budaya global mungkin tidak akan berkembang secara signifikan hingga saat ini, yang kemudian Video Game dalam industri budaya populer Jepang tampaknya menjadi pilar yang membentuk dunia sendiri. Terkait hal tersebut, Chen (Ferret, 2017) telah menunjukkan bagaimana Video Game tidak mengarahkan pemainnya untuk mengonsumsi produk Jepang lainnya sebanyak yang mengarah pada konsumsi Video Game itu sendiri.

2.1.4. Platform dan Genre Video Game

Menurut tulisan berjudul “Japanese Video Game Industry” yang dipublikasikan oleh JETRO, Video Game memiliki dua jenis platform yaitu desktop game dan portable game²². Desktop game lebih merujuk kepada platform yang digunakan untuk bermain game terdiri dari perangkat elektronik, dan dapat melakukan semua aktivitas input, pemrosesan, output dan penyimpanannya sendiri. Platform jenis ini, lebih dikenal menggunakan perangkat yang terdiri dari sebuah controller (perangkat input), layar televisi (perangkat output), hard disk, dan kartu memori untuk penyimpanan. Berikut adalah daftar dari perkembangan desktop game:

23

Tahun	Desktop Game
-------	--------------

²² JETRO, 2007. Hal 1.

²³ JETRO, 2007. Hal 2

1977	TV Jack1000, 1200, 1500,2500, 3000 (Bandai)
1978	Visicom (Toshiba)
1979	Video Computer System (Atari) Supervision8000 (Bandai)
1981	Caassette Vision (Epoch) Game Pasocom M5 (Sword/Takara) Max Machine (Commodore)
1983	Family Computer (Nintendo) PV-1000 (Casio) TV Boy (Gakken) Cassette Vision Jr. (Epoch)
1984	SG-1000 (Sega) RX-78 (Bandai) Sega Mark III (Sega)
1986	DiscSystem (Nintendo), Twin Famicom (Sharp)
1987	Master System (Sega)
1988	Megadrive (Sega)
1990	Super Famicom (Nintendo)
1991	MegaCD (Sega)
1992	Wondermega (Victor)
1993	Laser Active (Pioneer)
1994	Playstation (SCE)

1996	Nintendo 64 (Nintendo)
1998	Dreamcast (Sega)
2000	Playstation 2 (SCE)
2001	Nintendo GameCube (Nintendo)
2002	X Box (Microsoft)
2003	PSX (Sony)
2005	X Box 360 (Microsoft)
2006	Family Computer (Nintendo)
2006	Playstation 3 (SCE)
2013	Playstation 4 (SCE)
2013	X box One (Microsoft)
2020	X box Series X and Series S (Microsoft)
2020	Playstation 5 (SCE)

Jenis platform yang kedua adalah portable game. Portable game memiliki controller, layar, speaker, dan beberapa komponen yang sama yang terdapat di platform desktop, namun semua sudah dirancang di dalam satu perangkat, dan karena bentuknya yang relative kecil, portable game dapat praktis dibawa dalam genggam tangan. Tidak seperti desktop game yang memiliki komponen output yang besar. Berikut adalah daftar dari perkembangan portable game:²⁴

²⁴ JETRO, 2007. Hal 4

Tahun	Portable Game
1980	Game & Watch (Nintendo)
1989	Game Boy (Nintendo)
1990	Game Gear (Sega)
1994	Game Boy Bros (Nintendo)
1995	Virtual Boy (Nintendo)
1996	Game Boy Pocket (Nintendo)
1998	Game Boy Light, Game Boy Color (Nintendo) Neogeo Pocket (SNK)
1999	WonderSwan (Bandai). Neogeo Pocket Color (SNK)
2000	WonderSwan Color (Bandai)
2001	Game Boy Advance (Nintendo)
2002	Swan Crystal (Bandai)
2003	Game Boy Advance SP (Nintendo)
2004	Nintendo DS (Nintendo) PSP (SCE)
2005	Nintendo DS Lite, Game Boy micro (Nintendo)
2011	Nintendo 3DS PlayStation Vita (Sony)
2017	Nintendo Switch
2022	Steam Deck (Valve Corporation)

Video Game tidak hanya diklasifikasikan berdasarkan platform, tetapi juga genre yang membedakan Video Game tersebut dari segi cerita, gameplay, maupun akhir permainan dengan Video Game lain. Genre, sebagaimana yang dibahas untuk Video Game, merupakan identitas informasi yang menjelaskan gaya permainan dari sebuah Video Game, dan sampai dengan sekarang ini sudah banyak kombinasi

antara genre Video Game itu sendiri untuk melabeli sebuah Video Game²⁵.

Klasifikasi untuk genre video game dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Action Adventure: Yaitu Video Game dengan gaya permainan gabungan antara adventure game dan action game.

a. Metroidvania: sebuah Video Game yang menggabungkan sebagian dari adventure action game dan platform game. Video Game semacam ini menekankan pada eksplorasi dan mendapatkan kemampuan untuk dapat menyelesaikan Video Game.

b. Stealth-Based game: Video Game dimana pemain harus bersembunyi tidak terdeteksi memanfaatkan lingkungan dalam Video Game sembari menyelesaikan misi untuk dapat menyelesaikan Video Game.

c. Survival horror: gaya permainan yang mengharuskan pemain untuk mengelola sumber daya yang dia miliki untuk dapat menyelesaikan Video Game sembari mendapatkan tekanan dari lingkungan

2. Action Game: Yaitu gaya permainan yang poin utamanya adalah pertempuran.

a. Platform game (Platformer): Gaya permainan dimana melompat adalah hal yang penting. Pemain diharuskan untuk melompat dari platform ke platform yang lain dalam bermain.

b. Beat 'em up: merupakan sub genre dari action game dimana pemain akan melakukan pertempuran dengan memukul dan menendang musuh

²⁵ Rio Caesar. 2015. "Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa". *Journal of Animation and Games Studies*, Vol 1. Hal 127.

yang lebih lemah tetapi dalam jumlah yang besar.

c. Fighting game: game action dimana poin pentingnya adalah perkelahian satu lawan satu.

d. First-Person Shooter (FPS): gaya permainan dimana sudut pandang diambil dari sudut pandang pemain, biasanya permainan berhubungan dengan menembak.

3. Adventure Game: Yaitu game yang berfokus pada petualangan, narasi cerita, menyelesaikan teka-teki dimana kehadiran musuh akan acak.

a. Dating sim: permainan dimana pemain berusaha untuk melacak keinginan dari karakter game yang ingin dikencaninya.

b. Interactive Fiction: sebuah petualangan dimana semua kendalinya berbasis teks

c. Visual novel: Walau mirip dengan Dating Sim tetapi visual novel lebih menekankan kepada bentuk petualangannya

4. Card Battle Game: yaitu permainan dimana pemain membawa dek kartu mereka untuk bermain

5. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): Yaitu game dimana sekelompok pemain beradu dengan sekelompok pemain lainnya, dan tidak seperti game genre RTS (Real Time Strategy) disini pemain hanya memainkan satu karakter saja Sedangkan yang lainnya dimainkan pemain lain atau computer

6. Racing Game: yaitu game dimana karakter pemain akan beradu kecepatan dengan computer atau pemain lainnya

7. Rhythm Game: Yaitu game dimana pemain harus menyesuaikan ritme sesuai dengan perintah dari game
8. Role-Playing Game (RPG): Yaitu bentuk permainan dimana pemain akan memainkan karakter game dan memainkan gamenya sesuai dengan cerita untuk karakter tersebut
9. Strategy game: yaitu bentuk permainan dimana strategi dan taktik pikiran pemain dibutuhkan untuk memenangkan permainan.
 - a. Real-Time Strategy (RTS): Permainan yang memfokuskan pemain untuk membangun dan mengendalikan pasukan dalam berperang
 - b. Tower Defense: Bentuk permainan dimana pemain menyiapkan bentuk pertahanan untuk nantinya menghadang barisan pasukan musuh yang datang
 - c. Turn-Based Strategy (TBS): Bentuk permainan yang secara abstrak bergantian antar satu pemain dengan pemain lainnya untuk mengendalikan dan berstrategi dalam berperang

2.2. Pop Culture

2.2.1. Pengertian Pop Culture

Pop Culture atau budaya pop berasal dari kata “budaya” dan “pop”. Budaya memiliki arti yaitu proses perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis yang dapat membentuk sudut pandang tertentu dari sebuah masyarakat dalam periode dan kelompok tertentu yang diwujudkan dalam praktik – praktik intelektual terutama aktifitas artistik. Dalam hal ini, bisa dilihat dari perkembangan budaya di Jepang dari segi faktor-faktor

intelektual, spiritual, dan estetis yang dimiliki oleh filsuf-filsuf, seniman-seniman, dan penyair –penyair.²⁶Budaya juga dapat dilihat dari pandangan hidup masyarakat, baik dari topik upacara adat atau hiburan, dan serta bisa juga dilihat dari karya-karya, seperti puisim lagu, novel, manga, bahkan anime. Sehingga dalam perkembangannya, budaya sangat dipengaruhi oleh karya para seniman dan budayawan.

Sementara pop merupakan sebuah kata berasal dari kata “populer”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), maka arti kata populer adalah yang pertama, dikenal atau disukai oleh orang banyak (umum). Kedua, sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya atau mudah dipahami oleh khalayak umum. Terakhir, disukai dan dikagumi oleh orang banyak.

Maka dapat dikatakan bahwa Pop Culture merupakan sekumpulan pemikiran, sudut pandang, tindakan, penilaian, maupun fenomena lainnya yang dijumpai dalam kehidupan, utamanya terdapat dalam sebuah budaya yang berkembang di masyarakat.²⁷Budaya pop secara mendasar, mendapat pengaruh yang besar dari budaya barat. Selain itu, media massa memiliki peranan yang dominan terhadap keberlangsungan budaya populer ini sendiri. Dengan pengaruh besar dari media massa, sekumpulan ide maupun pemikiran dalam budaya populer ini dipandang mampu menembus kehidupan masyarakat. Budaya Pop merupakan budaya yang dapat

²⁶ Sumber: <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/8751/BAB%20II.pdf?seque>

²⁷ Sumber: <https://dosensosiologi.com/budaya-populer/>

dinikmati oleh semua orang karena mudah dipahami dan dapat dikatakan sebagai karya yang murah serta menggunakan media-media yang mudah terjangkau oleh masyarakat umum. Budaya populer merupakan hasil kreasi masyarakat industrial, yang kemudian terjadi interpretasi makna dan hasilnya diwujudkan dalam kebudayaan yang ditampilkan secara dominan, serta didukung dengan kemajuan teknologi produksi, dan penggandaan massal, dengan tujuan agar dapat lebih mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

Konsep Budaya Pop menurut Hidetoshi Kato yang mengatakan bahwa istilah budaya pop identik dengan taishuu bunka (Budaya Massa). Taishuu bunka (atau dapat disingkat menjadi taishuuka) dalam kamus bahasa Jepang Koujien dapat berarti hal yang menyebar dalam masyarakat banyak dan semacamnya. Sebagai contoh, budaya pop Jepang seperti manga dan anime tidak hanya disukai oleh masyarakat Jepang. Akan tetapi, hal ini juga tersebar diluar Jepang. Hal ini dibuktikan dengan mudah ditemukannya anime dan manga baik di televisi dan toko buku. Bahkan karya-karyanya sangat mudah ditemukan di internet.

2.3. Intertekstualitas

2.3.1. Pengertian Intertekstualitas

Dalam pengertian yang paling sederhana, intertekstualitas adalah “hubungan satu teks dengan teks lainnya” (Mailloux, dikutip dalam von der Goltz, 2011, hlm. 39). Oleh karena itu, teks intertekstual adalah teks yang

menggunakan teks lain untuk menciptakan narasi dan/atau estetikanya dan dipahami dalam konteks makna yang sudah terbentuk. Julia Kristeva adalah orang pertama yang menemukan istilah intertekstualitas, berteori bahwa setiap teks bergantung pada referensi intertekstual untuk dipahami. Tanpa pengetahuan tentang referensi ini, pemahaman tentang keseluruhan teks menjadi terbatas (von der Goltz, 2011, hal. 42). Intertekstualitas dapat dikaitkan dengan gagasan Barthes bahwa setiap teks hanyalah sebuah konstruksi dan reinterpretasi dari sebuah teks yang ada. Oleh karena itu, teks bukanlah ciptaan asli, melainkan campuran dari teks-teks sebelumnya yang disatukan oleh "penulis" dan ditafsirkan ulang oleh pembaca. Pemahaman kita tentang sebuah teks didasarkan pada pertemuan sebelumnya dengan teks-teks lain, memungkinkan kita untuk membangun makna untuk setiap teks yang disajikan kepada kita. Intertekstualitas secara khusus ditekankan melalui contoh-contoh kiasan, kutipan, terjemahan, pastiche dan parodi. Contoh ini bisa dilihat secara tersirat hingga eksplisit dan dapat secara spesifik atau umum.²⁸

2.3.2. Teori Intertekstualitas

Mengutip Mikhail M. Bakhtin sebagai asal mula gagasan yang berhubungan dengan intertekstualitas sama kritisnya dengan mengutip Saussure sebagai pencetus intertekstualitas karena kedua teoretikus ini tidak secara langsung berkaitan dengan intertekstualitas; melainkan, gagasan

²⁸ Gray, Jonathan. 2006. "Watching With The Simpsons". New York: Routledge.

mereka yang spesifik dan revolusioner membuka jalan bagi pengungkapan teori-teori intertekstual yang lain. Sebagai contoh, dapat dikatakan bahwa teori-teori pascastrukturalis Bakhtin membawa pada konsepsi teks dalam teori intertekstualitas. Teori Bakhtin tentang dialogisme dan heteroglossia merupakan inti dari teori intertekstualitas Julia Kristeva, yang akan dibahas dalam penelitian ini setelah menjelaskan sedikit kontribusi Bakhtin secara singkat tentang intertekstualitas.

Meskipun Bakhtin tidak menggunakan istilah 'intertekstualitas', intertekstualitas pertama kali digunakan dengan mengacu pada dialogisme dan heteroglossia. Bagi Bakhtin, ini adalah aspek dialogis dari bahasa yang "mengedepankan konflik kelas, ideologi dan konflik-konflik lainnya, perpecahan dan hirarki di dalam masyarakat" (Allen, 2000: 21). Bakhtin menekankan gagasan tentang 'perbedaan' dalam kata-kata. Karena kata-kata yang kita pilih baik dalam pidato maupun tulisan memiliki perbedaan di dalamnya dan karena kata-kata tersebut termasuk dalam genre ujaran tertentu, tidak dapat dihindari bahwa kata-kata tersebut memiliki jejak-jejak ujaran sebelumnya. Desakan Bakhtin tentang 'perbedaan' berkaitan dengan teori intertekstualitas karena baginya, makna setiap kata atau ujaran dibentuk melalui hubungan pembicara dengan orang lain, kata-kata dan ekspresi orang lain, serta budaya tertentu yang dialami dalam waktu dan tempat tertentu. Hal ini membawa kita pada paham dialogisnya yang secara langsung berhubungan dengan intertekstualitas.

Julia Kristeva, sebagai nenek moyang intertekstualitas, yang

menciptakan istilah 'intertekstualitas'. Kritikus sastra dan psikoanalisis feminis, Kristeva menggunakan istilah ini dalam esai-esainya yang penting mengenai Bakhtin dan intertekstualitas, baik dalam "Kata, Dialog, dan Novel" pada tahun 1966 maupun "Teks yang Terikat" pada tahun 1967. Esai-esai dari berbagai sisi ini menjelaskan fakta bahwa "konsep intertekstualitas Kristevan" berakar pada pembacaannya sendiri atas dialogisme Bakhtin "sebagai permainan terbuka antara teks subjek dan teks yang dituju" (Moi, 1986: 34). Dengan mengacu pada dialogisme dan karnivalisme Bakhtin, Kristeva memperkenalkan Bakhtin kepada para pembaca Prancis dan membuat titik point untuk studinya sendiri. Menurut Bakhtin, sebuah teks adalah representasi dari berbagai wacana mulai dari komunikasi sehari-hari hingga wacana sosial, sejarah, sastra, dan sebagainya, atau semua penggunaan lain dalam bahasa yang sama.²⁹

Menurut Kristeva (dalam Martono, 2009:135), kajian intertekstual adalah prinsip yang paling mendasar dari intertekstualitas adalah seperti halnya tanda-tanda yang mengacu kepada tanda-tanda lain, setiap teks mengacu pada teks-teks lain. Dengan kata lain, intertekstualitas dapat dirumuskan secara sederhana sebagai hubungan antara sebuah teks tertentu dengan teks-teks lain (Culler, 1975: Teeuw, 1984). Julia Kristeva (Culler, 1977:139 dalam Jabrohim, 2012:172) mengemukakan bahwa tiap teks itu merupakan mosaik kutipan-kutipan dan merupakan penyerapan

²⁹ Zengin, Mevlude. 2016. "An Introduction To Intertextuality As A Literary Theory: Definitions, Axioms And The Originators"

(transformasi) teks-teks lain. Maksudnya tiap teks itu mengambil hal-hal yang bagus dari teks lain berdasarkan tanggapan-tanggapannya dan diolah kembali dalam karyanya atau ditulis setelah melihat, meresapi, menyerap hal yang menarik baik secara sadar maupun tidak sadar. Setelah menanggapi teks lain dan menyerap konvensi sastra, konsep estetik, atau pikiran-pikirannya kemudian mentransformasikannya ke dalam karya sendiri dengan gagasan dan konsep estetik sendiri sehingga terjadi perpaduan baru.

Pengertian intertekstual dipertegas Kristeva (Suwardi, 2011:201), teori intertekstualitas mempunyai kaidah dan prinsip tertentu. Kaidah dan prinsip itu sebagai berikut:

- a) Pada hakikatnya sebuah teks itu mengandung berbagai teks.
- b) Studi intertekstualitas berarti menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik teks.
- c) Studi intertekstualitas memberi keseimbangan antara unsur intrinsik dan ekstrinsik teks yang disesuaikan dengan fungsi teks di masyarakat.
- d) Dalam kaitan proses kreatif pengarang, kehadiran sebuah teks merupakan hasil yang diperoleh dari teks-teks lain.
- e) Dalam kaitan studi intertekstualitas, pengertian teks (sastra) jangan ditafsir hanya atas bahan sastra, tetapi harus mencakup seluruh unsur teks, termasuk juga unsur bahasa.

Pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasannya Kajian Intektual Kristeva mengkaji mengenai keterkaitan yang tidak bisa

dipisahkan dari faktor eksternal suatu karya, seperti peristiwa yang mempengaruhi terwujudnya suatu karya, dan dari faktor internal seperti teks lain yang tentu juga terkait dengan peristiwa dalam periode yang sama ketika peristiwa tersebut terjadi. Faktor eksternal dan internal itulah yang akan dikaji sebagai kajian interkstual³⁰.

2.3.3. Intertekstualias Dalam Film dan Video Game

Menurut Bazin, seorang ahli teori film Prancis, dapat dipastikan bahwa film, pada prinsipnya, adalah karya pengarang yang pada waktu tertentu dan dengan cara-cara teknis dan estetis tertentu telah berhasil menciptakan karya seni sinematik yang khas (Barthes, 1957). Sebagian besar Buku-buku Shakespeare seperti *Romeo and Juliet*, *Hamlet*, *Othello*, *Merchant of Venice*, dan lain-lain telah direproduksi sebagai film, begitu juga dengan *Gulliver's Travel* oleh Jonathan Swift, dan *Things Fall Apart* karya Chinua Achebe.

Christian Metz, seorang ahli semiologi Jerman, menyatakan bahwa film bukan hanya sebuah karya seni, melainkan sebuah sistem tekstual yang membentuk keseluruhannya sendiri yang original, di mana pengarangnya, jika memang terlibat, hanyalah sebuah konstituen dari sistem ini. Saat ini, tampaknya lebih tepat untuk membicarakan film sebagai salah satu medium di antara medium-medium lain yang berinteraksi sebagai multimedia, atau terhubung satu sama lain secara intermedia. Film yang sama dapat dilihat di

³⁰ Agra Hadi, dan J. Parmin. 2022. "Kajian Intertekstual Julia Kristeva: Hubungan Intertekstual Syair Utawen Pesantren Gebang Tinatar Dengan Serat Wirid Hidajat Djati Karya Raden Ngabehi Ranggawarsita". *Bapala* Volume 9, Nomor 1

bioskop, di TV, di video, dan DVD. Menurut Metz, film, gambar, warna, suara, gerak, dan adaptasi dari literatur, baik teknologi atau mekanis, membuat film menjadi semacam intertekstualitas teknis.³¹

The Simpsons adalah contoh utama dari serial televisi dengan intertekstual modern, dimana serial ini bergantung pada referensi ke karya-karya lain dalam penciptaan humor, karakter, dan alur ceritanya. Intertekstualitas membantu The Simpsons dalam banyak hal. Sebagian besar humor dalam acara ini diciptakan melalui penggunaan intertekstualitas, dan disalurkan melalui parodi, pastiche, dan reflektivitas diri, tetapi referensi ini juga memungkinkan para pembuat The Simpsons untuk menyindir dan mengkritik masyarakat dan budaya Amerika secara halus. Intertekstualitas juga memungkinkan The Simpsons untuk memunculkan makna yang dalam pada karakter dan adegan, tanpa harus menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan keseluruhan situasi, atau memberikan latar belakang, dan juga dapat diartikan sebagai tambahan hiburan yang membuat penonton tetap waspada dan ingin mengidentifikasi sebanyak mungkin referensi³².

Tidak hanya The Simpsons yang menjadi sebagai salah bentuk film yang menggunakan Intertekstualitas dalam alur ceritanya. Dalam tulisan skripsi milik Mursalim Arya Wijaya (2019), menjelaskan anime Keroro Gunso memiliki banyak pop culture di dalamnya. Intertekstualitas tersebut

³¹ Mohammed Khosravi. 2013. "Inevitability of arts from inter-textuality". International Journal of English and Literature Vol. 4(1), pp. 1-5.

³² Gray, Jonathan. 2006. "Watching With The Simpsons". New York: Routledge.

ada dalam bentuk referensi dan kutipan yang kemudian diolah kembali dalam bentuk plot cerita. Adanya intertekstualitas dalam anime ini membantu mencari kedalaman makna karakter dan adegan tanpa perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan latar belakang tersebut. Dengan itu, penonton juga dapat ikut serta untuk mengidentifikasi karakter atau adegan yang dimunculkan di dalam anime ini.³³

Bentuk pop culture lain yang menghadirkan pop culture di dalamnya adalah Video Game. Seperti dalam tulisan skripsi karya Rizki Pratama Syahputra, ia menganalisis karakter dalam Video Game berjudul Final Fantasy XV yang merupakan hasil pengembangan dari teks mitologi Yunani dengan menggunakan analisis intertekstualitas. Final Fantasy adalah sebuah seri Video Game yang dibuat oleh Hironobu Sakaguchi seorang desainer Video Game. Permainan ini bergenre role-playing game dengan alur cerita bertema fiksi. Dengan berkembangnya teknologi, genre seri Final Fantasy bercabang ke genre-genre permainan lain seperti strategy role-playing game, Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMO), action role-playing game, fighting game dan racing game. Ia kemudian menjelaskan bahwa bahwa Titan yaitu salah satu jenis makhluk di dalam permainan Final Fantasy XV merupakan sebuah karya transisi yang dihadirkan dalam bentuk Video Game yang telah dikembangkan dari segi visualisasi tokoh maupun latar dari teks mitologi Yunani. Berdasarkan analisis pengembangan dari

³³ Muhammad Arya Wijaya. 2019. "Parodi Dan Pastiche Dalam Anime Keroro Gunsou (Pendekatan Intertekstualitas)".

mahluk Titan terdapat pada meteorit dipundaknya serta pengaruh meteorit terhadap tubuh Titan dan kondisi lingkungan sekitar, seperti energi listrik yang dihasilkan dari meteorit. Dan visual wajah Titan yang digambarkan memiliki tanduk dan janggut menyerupai duri. Konsep cerita fiksi dalam suatu karya sastra jarang ditemukan ide orisinal, namun terdapat pengembangan ide-ide dari teks karya sebelumnya seperti halnya konsep interteks untuk memahami lebih mendalam dan menyeluruh mengenai hubungan antara dua teks. Sehingga para Video Game developer memilih untuk mengadopsi konsep mitologi yang hadir di kehidupan masyarakat suatu bangsa atau budaya. Ketika hal ini diserap dalam suatu konsep karya yang baru, maka akan lebih mudah untuk dikenali. Selain itu penyerapan karakterisasi dari suatu mitologi memudahkan Video Game developer untuk mengembangkan dari konsep yang sudah ada, daripada harus membuat konsep karakter dari nol.³⁴

³⁴ Rizki Pratama. 2019. "Tinjauan Karakter Titan Pada Video Game Final Fantasy XV Melalui Teori Intertekstual"