

## **2. KAJIAN TEORI**

Di bab ini akan dibahas mengenai kajian pustaka dan teori yang digunakan dalam penelitian ini hingga penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

### **2.1 Representasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi diartikan sebagai kegiatan mewakili yang dimana kegiatannya bisa dalam wujud gambar, kata, cerita, dan apapun yang mewakili ide, fakta, dan semua hal yang berkaitan dengan pemberian makna. Arti lain dari representasi adalah keadaan diwakili.

Sementara proses representasi budaya merupakan kegiatan dimana unsur-unsur budaya diwakilkan dalam bentuk gambar, bahasa, suara, ataupun gambar. Kehadiran budaya sebagai bentuk representasi dijabarkan melalui media dengan tampilan yang sifatnya simbolik yang dimana representasi budaya hadir melalui simbol kebudayaan yang disusun sesuai dengan bagaimana budaya tersebut diproses (Lull,1998).

Kesimpulannya, representasi merupakan kegiatan mewakili yang dimana hal yang diwakilkan merupakan realita dalam komunikasi yang meliputi bentuk lisan, gambar, dan kata-kata. Realita yang disampaikan bisa berupa fakta, cerita, gambar, dan hal-hal lain yang memberikan makna.

### **2.2 Pengertian Budaya dan Unsur-Unsur Budaya**

#### **2.2.1 Budaya**

Budaya atau kebudayaan, jika dipahami secara luas, merupakan sebuah pemahaman yang kompleks dimana unturnya meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, tradisi, dan segala kemampuan dan kebiasaan-kebiasaan yang dimiliki manusia sebagai unsur kehidupan (Tylor, 2010). Menurut Koentjaraningrat, banyak orang mengartikan kebudayaan tersebut dalam suatu pemikiran konsep kebudayaan yang terbatas maupun luas. Sehingga karena luasnya, maka guna keperluan analisa konsep kebudayaan itu perlu dipecah

lagi ke dalam unsur-unsurnya. Unsur-unsur terbesar yang terjadi karena pecahan tahap pertama disebut “unsur-unsur kebudayaan yang universal”, dan merupakan unsur-unsur yang pasti bisa ditemukan di semua kebudayaan di dunia. Adapun unsur-unsur kebudayaan universal tersebut adalah:

- a) Sistem religi dan upacara keagamaan
- b) Sistem dan organisasi kemasyarakatan,
- c) Sistem pengetahuan,
- d) Bahasa,
- e) Kesenian,
- f) Sistem mata pencaharian hidup,
- g) Sistem teknologi dan peralatan.

Koentjaraningrat juga meyakini bahwa kebudayaan memiliki 3 (tiga) wujud, yang ketiganya meliputi:

- a) Kebudayaan sebagai wujud gagasan-gagasan, pikiran, dan ide-ide, serta pemikiran yang berhubungan dengan pikiran manusia.
- b) Kebudayaan sebagai wujud aktivitas dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam masyarakat.
- c) Kebudayaan yang wujudnya sebagai hasil karya tangan manusia.

Ketiga wujud kebudayaan tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dilepaskan. Ketiganya memiliki sifat yang saling memengaruhi dalam membentuk sebuah budaya dalam kehidupan.

### 2.2.2 Budaya Tiongkok

Keharusan memahami budaya Tiongkok merupakan hal yang krusial dikarenakan budaya Tiongkok itu sendiri adalah budaya tertua yang bersumber dari perkembangan sejarah yang panjang yang berasal dari kreativitas seluruh masyarakatnya (Cheng Yu Zhen, 2012).

Beberapa contohnya meliputi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada hari besar, contohnya pemasangan lampion dan tarian barongsai. Selain itu, budaya Tiongkok juga sudah menjadi budaya yang paling banyak dipelajari oleh banyak negara-negara lain, terutama daerah Barat yang pada tahun 1986 menuliskan buku yang berfokus mengenai budaya Tiongkok secara jelas yang berjudul *China: A Country of Discovery*. (Cheng Yu Zhen, 2012).

Menurut Qiliang *et al* (2015), unsur-unsur yang terdapat di dalam budaya Tiongkok meliputi festival tradisional pada hari besar, bahasa, pakaian adat, agama dan kepercayaan, sistem pengetahuan, dan teknologi pertahanan hidup yang digunakan.

#### a) Festival Hari Besar

Negara Tiongkok sangat terkenal akan cara mereka menghargai dan terus melanjutkan tradisi-tradisi yang sudah dilakukan dari generasi ke generasi. Hal ini dikarenakan sejarah mereka yang cukup panjang dan populasi yang banyak. Selain itu, Tiongkok juga mempunyai keberagaman suku bangsa, yang dimana setiap dari mereka mempunyai cara berbeda-beda dalam merayakan Hari Besar.

Hari Besar yang paling sering dirayakan oleh orang Tiongkok secara umum adalah Hari Tahun Baru Tiongkok, Hari Raya Qingming, dan Festival Lampion. Ketiga hari besar ini terus dilakukan dengan sedikit variasi pada tradisinya setiap tahunnya.

#### b) Bahasa

Bahasa Tiongkok memiliki dua jenis, yaitu *pinyin* dan *hanzi*, yang dimana kedua unsur tersebut memiliki sejarah yang sangat panjang.

*Pinyin* yang terdapat dalam Bahasa Tiongkok berasal dari gambar yang kemudian disempurnakan kembali. Berawal dari goresan yang dituliskan di tempurung kura-kura (*jiaguwen*), yang kemudian menjadi goresan yang dituliskan di atas perak (*jinwen*), yang dimana goresan yang dituliskan menjadi lebih rata, lalu goresan *zhuanshu*, yang merupakan gaya penulisan *pinyin* pada masa perang Dinasti Qin, lalu *lishu* dan *kaishu*.

### c) Pakaian

Pakaian tradisional Tiongkok memiliki perbedaan dan variasi mulai dari gaya, warna, dan pola, serta perubahan seiring waktu. Pakaian adat Tiongkok pada zaman dahulu dibedakan berdasarkan strata pekerjaan dan strata sosial yang dimiliki, sedangkan pada era ini peran pakaian adat Tiongkok bukanlah lagi sebagai penanda hal tersebut. Pakaian adat yang umum dijumpai hingga saat ini adalah Hanfu, cheongsam, changshan, dan baju Tang.

Pakaian adat Tiongkok memiliki ciri khas yang sama, yaitu untuk wanita, bentuk sisi kirinya yang mendominasi hingga bagian bawah, dan sangat memperlihatkan bentuk badan dari orang yang memakainya, dimana hal ini memancarkan kecantikan dari sang pemakai. Sementara pakaian Tiongkok pria biasanya sisi kanan dan kirinya sama, dan melambangkan kegagahan yang dimiliki.

### d) Agama dan Kepercayaan

Ajaran yang diterapkan oleh orang Tiongkok mengacu pada ajaran Buddha, Konfusianisme, dan Taoisme, yang semuanya memuja para dewa dan arwah dari nenek moyang maupun orang-orang yang telah berpulang.

## 2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Prasetya, X (2022) yang isinya membahas mengenai analisis visual karakter Xiao dalam *game* Genshin Impact, dimana dari hasilnya ditemukan bahwa karakter Xiao yang merupakan salah satu karakter Liyue ini sangat dipertimbangkan dengan matang, mulai dari sisi visual seperti wajah, pakaian yang dikenakan, aksesoris, hingga kepribadian yang dimiliki sang karakter.

Penelitian yang dilakukan oleh Gusti Wisnu Pio Kusuma (2022), yang menyangkut representasi kepercayaan agama Shinto dalam negara virtual Inazuma di Genshin Impact. Penelitian ini menggunakan teori representasi Stuart Hall dengan 3 pendekatan representasi, yang dimana bisa disimpulkan bahwa unsur budaya Shinto di Inazuma direpresentasikan menggunakan pendekatan reflektif.

Qolby, A. (2022) melakukan penelitian mengenai analisis visual karakter Venti dalam *game* Genshin Impact menggunakan metode kualitatif deskriptif yang dari hasilnya ditemukan bahwa karakter Venti memiliki visual sesuai dengan era Renaissance Eropa abad ke-16.