

DARI SAMURAI KE *SERVANT*: PERGESERAN IDENTITAS SEJARAH JEPANG DALAM ESTETIKA *GAME FATE/GRAND ORDER*

Gorga Malique Kynara

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia
Email: gorgakynara@students.undip.ac.id

Pongky Adhi Purnama

Program Studi Fotografi, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti, Jakarta Barat, Indonesia
Email: pongky@trisakti.ac.id

Pruezalya Gaddes Kynara

Program Studi Rusia, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya,
Universitas Indonesia, Depok, Indonesia.
Email : pruezalya.gaddes@ui.ac.id

ABSTRAK

Studi ini membahas bagaimana tokoh-tokoh sejarah Jepang direpresentasikan ulang dalam bentuk karakter *Servant* pada game *Fate/Grand Order* (FGO) serta bagaimana proses tersebut mencerminkan pergeseran identitas sejarah dalam konteks budaya populer kontemporer. Melalui pendekatan kajian budaya dan analisis semiotika visual, penelitian ini menganalisis cara estetika digital dan naratif dalam FGO mengkonstruksi ulang figur samurai dan tokoh mitologis Jepang menjadi ikon hiburan yang hibrid antara tradisi dan modernitas. Tokoh seperti Oda Nobunaga dan Okita Sōji ditampilkan bukan lagi sebagai simbol heroisme historis, melainkan sebagai figur yang estetis, karismatik dan komersial. Representasi ini menunjukkan transformasi nilai-nilai historis menjadi bentuk konsumsi budaya baru yang menegosiasikan identitas nasional melalui media global. Hasil penelitian mengungkap bahwa *Fate/Grand Order* tidak hanya menghadirkan ulang sejarah Jepang secara estetis, tetapi juga menegaskan dinamika antara mitologi, memori kolektif dan pasar digital dalam membentuk citra baru Jepang di era budaya *gacha*.

Kata kunci: *Fate/Grand Order*, budaya populer Jepang, estetika digital

Pendahuluan

Dalam dekade terakhir, budaya populer Jepang khususnya *anime*, *manga* dan *game mobile* telah menjadi medium penting bagi rekonstruksi narasi-narasi sejarah dan mitologis. Industri permainan video terutama di perangkat seluler telah berkembang sangat pesat dengan penetrasi yang melampaui batas tradisional yang hanya bertujuan untuk hiburan menjadi ruang sosial, budaya, ekonomi bahkan identitas. *Fate/Grand Order* (FGO) merupakan salah satu game yang menembus batas tradisional itu. FGO adalah sebuah *game mobile gacha* yaitu merujuk pada jenis permainan digital berbasis ponsel (*mobile game*) yang mengadopsi sistem undian virtual atau *lottery mechanic*,

**Dari Samurai Ke *Servant*: Pergeseran Identitas Sejarah Jepang
Dalam Estetika *Game Fate/Grand Order***

sebagai inti dari mekanisme permainannya menggunakan mata uang dalam *game* (yang bisa diperoleh melalui permainan atau pembelian uang nyata) untuk mendapatkan karakter, senjata, atau item langka secara acak (Nieborg, 2015). Permainan ini dikembangkan oleh TYPE MOON yang bekerja sama dengan Delight Works (berubah menjadi Lasengle) yaitu studio pengembang *game* dan penerbit visual novel asal Jepang yang didirikan oleh Kinoko Nasu (penulis) dan Takashi Takeuchi (ilustrator) pada akhir 1990. Awalnya mereka merupakan *doujin circle* (kelompok kreator independen) yang memproduksi karya secara mandiri sebelum menjadi perusahaan profesional di tahun 2003. Permainan ini menempatkan ratusan figur historis dan mitologis sebagai *servant* yaitu roh pahlawan (*Heroic Spirit* / 英霊, *Eirei*) yang dipanggil dari masa lalu dalam mitologi atau legenda untuk bertarung dalam *Holy Grail War* (sebuah pertempuran ritual magis di mana para *Master* memanggil *servant* untuk mewujudkan keinginan mereka). Dalam *Fate/Grand Order*, konsep ini dikembangkan lebih luas sehingga pemain berperan sebagai *Master* yang memanggil *servant* untuk memperbaiki kerusakan sejarah di berbagai era. Peristiwa sejarah dalam FGO terdapat 2 (dua) peristiwa, yaitu sejarah era di *Singularity* (Arc 1) dan sejarah era di *Lostbelt* (Arc 2 : “*Cosmos in the Lostbelt*”). Dalam kedua sejarah itu mengadaptasi sejarah mitologi dan legenda dunia, seperti: kekaisaran romawi, Camelot (Tanah Meja Bundar), mitologis Heian Jepang (periode Heian) dan lainnya. Dengan demikian, *servant* berfungsi tidak hanya sebagai karakter tempur, tetapi juga medium naratif dan historis yang menghubungkan masa lalu, mitos, dan masa kini.

Figur historis dan mitologis pada FGO dalam legenda Jepang adalah kelas prajurit Samurai di Jepang. Samurai yang selama berabad-abad memainkan peran militer, politik maupun sosial di bawah rezim feodal dan telah lama menjadi bagian dari narasi sejarah Jepang. Namun dalam era digital dan media populer, sosok samurai diidentifikasi sebagai pahlawan dan legenda sejarah Jepang yang mengalami transformasi yang signifikan. Dari figur historis yang spesifik menjadi ikon budaya pop, karakter mediatik dan bahkan menjadi komoditas global. Transformasi ini mencakup beberapa aspek, yang diantaranya adalah reinterpretasi naratif (moralitas, loyalitas dan kode *bushidō*), perubahan visual (baju zirah, senjata dan pose heroik), adaptasi ke dalam media digital (*game mobile*, *virtual reality* dan media sosial) serta pergeseran fungsi dari simbol nasional tradisional ke objek konsumsi budaya global.

Dalam artikel *Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters (Case Study: Fate/Grand Order)* ditemukan bahwa figur sejarah seperti Hijikata Toshizō seorang samurai dari akhir zaman Tokugawa berubah melalui desain karakter, kostum, dan kepribadian dalam permainan ini (Baihaqi, 2022). Transformasi semacam ini bukan hanya masalah estetika atau hiburan, tetapi juga menggambarkan bagaimana sejarah dan legenda dikomodifikasi dalam budaya digital. Identitas dan memori kolektif dinegosiasikan kembali serta bagaimana konsumsi budaya pop dengan mengemas ulang figur-figur masa lalu. Di satu sisi, buku seperti *An Illustrated Guide to Samurai History and Culture: From the Age of Musashi to Contemporary Pop Culture* oleh Gavin Blair menawarkan tinjauan yang menunjukkan bahwa figur samurai tidak hanya *warrior class*

dalam sejarah Jepang, tetapi telah menjadi bagian dari budaya populer global (Blair, 2022). Dalam konteks media, kajian mengenai konstruksi identitas dalam komik seperti Rurouni Kenshin walaupun bukan seorang samurai secara langsung tapi menunjukkan bagaimana tradisi dan modernitas bertabrakan dalam representasi figur bersenjata Jepang (Jaya, 2019).

Fenomena representasi ulang tokoh-tokoh sejarah Jepang dalam *Fate/Grand Order* (FGO) menimbulkan persoalan yang menarik dan kompleks dari segi budaya, media, maupun ideologis. Tokoh-tokoh yang sebelumnya memiliki makna historis yang spesifik seperti Oda Nobunaga dan Okita Sōji kini tampil kembali dalam bentuk digital sebagai *Servant*. Representasi ulang ini bukan hanya sekadar bentuk hiburan, tetapi juga melibatkan proses resemantisasi sejarah yaitu proses pemberian makna baru pada suatu kata, simbol, tokoh, atau peristiwa sehingga makna aslinya berubah, bergeser atau diperluas dalam konteks baru. Dalam hal ini nilai-nilai, citra dan identitas masa lalu mengalami transformasi estetika dan ideologis dalam konteks budaya pop digital kontemporer.

Masalah utama yang muncul dalam studi ini adalah bagaimana Oda Nobunaga dan Okita Sōji sebagai figur sejarah Jepang direkonstruksi dalam estetika permainan, sehingga tokoh-tokoh yang dulunya sakral, maskulin, heroik, atau patriotik, kini hadir dalam bentuk yang sering kali hiperestetis, *gender fluid*, atau bahkan erotik. Dalam proses ini, terdapat pergulatan antara sejarah dan fantasi, nasionalisme dan globalisme, serta identitas budaya dan komodifikasi digital. Secara tidak langsung, *Fate/Grand Order* berfungsi sebagai medium di mana sejarah tidak lagi diperlakukan sebagai memori kolektif bangsa, tetapi sebagai sumber daya naratif dan estetika yang dapat dimodifikasi sesuai dengan selera pasar dan ekspektasi pemain global. Melalui studi ini, diharapkan dapat dijelaskan bagaimana “dari samurai ke *Servant*” bukan hanya perubahan bentuk visual, tetapi juga representasi ideologis tentang sejarah dan identitas Jepang dalam dunia digital masa kini.

Teori dan Metodologi

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan kerangka analisis representasi dan semiotika budaya. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada penafsiran makna dan simbol yang terkandung dalam representasi visual dan naratif, bukan pada aspek kuantitatif atau statistik. Tujuannya adalah memahami bagaimana *game Fate/Grand Order* (FGO) membentuk ulang identitas tokoh sejarah Jepang melalui konstruksi estetika digital yang dipengaruhi oleh budaya *otaku* dan praktik *gender bending*.

Metode analisis representasi digunakan untuk analisis bagaimana tokoh-tokoh sejarah yang dibatasi hanya untuk seperti Oda Nobunaga dan Okita Sōji ditampilkan sebagai *Servant* dalam *game*. Mengacu pada teori representasi Stuart Hall (1997), analisis ini menyoroti bagaimana makna tidak sekadar dipantulkan dari realitas sejarah, melainkan

Dari Samurai Ke *Servant*: Pergeseran Identitas Sejarah Jepang Dalam Estetika *Game Fate/Grand Order*

dibentuk melalui sistem tanda, bahasa visual, dan narasi digital yang merepresentasikan ideologi tertentu tentang masa lalu dan identitas Jepang.

Sementara itu, semiotika budaya Roland Barthes (1957; 1977) digunakan untuk membaca simbolisme visual dalam desain karakter. Analisis dilakukan pada dua tingkat makna:

1. Denotatif: menggambarkan apa yang tampak secara langsung, seperti bentuk tubuh, pakaian, warna, dan atribut karakter.
2. Konotatif: menafsirkan makna budaya yang lebih dalam, termasuk nilai estetika, gender, dan ideologi yang tersirat dalam desain visual tersebut.

Penelitian ini menjadikan *Fate/Grand Order* sebagai objek kajian utama, dengan fokus pada 2 (dua) karakter *Servant* berbasis tokoh sejarah Jepang, yaitu: Oda Nobunaga dan Okita Sōji. Kedua karakter tersebut dipilih karena masing-masing merepresentasikan bentuk transformasi historis yang berbeda dalam hal gender, visual maupun narasi kepahlawanan. Sumber data terbagi menjadi dua jenis:

1. Data Primer berupa:
 - a. Visualisasi karakter pada satu kategori dan kelas dalam FGO berbentuk screenshot profil dalam *game* (ilustrasi resmi, desain kostum, dan ekspresi visual dalam *game*).
 - b. Deskripsi naratif dari profil karakter pada satu kategori dan kelas dalam FGO yang muncul dalam permainan.
2. Data Sekunder berupa:
 - a. Literatur akademik terkait budaya *otaku*, estetika *moe*, *gender bending* dan representasi sejarah dalam media digital.
 - b. Buku dan jurnal ilmiah.
 - c. Analisis teoritis tentang budaya visual.

Melalui metode ini, penelitian berupaya menyingkap bagaimana *Fate/Grand Order* tidak hanya menghadirkan sejarah Jepang dalam bentuk hiburan interaktif, tetapi juga merekonstruksi ulang identitas nasional melalui estetika kontemporer yang berakar pada budaya visual *otaku* dan industri *game gacha*.

Hasil dan Pembahasan

1. Representasi Tokoh Sejarah Jepang dalam *Game Fate/Grand Order*

Menurut Hall (1997), representasi bukan sekadar mencerminkan realitas tetapi memproduksi makna melalui sistem tanda. Dalam perspektif Hall, ini menandakan bagaimana sejarah direproduksi ulang melalui diskursus visual yang mencerminkan sensibilitas budaya kontemporer, bukan realitas faktual. Dengan demikian, representasi dalam FGO memperlihatkan bagaimana makna masa lalu tidak stabil, tetapi dapat dibentuk ulang sesuai tujuan estetika, komersial, dan ideologis media modern. Hall

menekankan bahwa makna diproduksi melalui bahasa representasi, yaitu kombinasi tanda visual, simbol, dan narasi. Dalam FGO, bahasa visual melalui desain karakter, warna, kostum, dan pose berfungsi sebagai perangkat yang menciptakan identitas baru bagi tokoh sejarah.

Barthes menekankan bahwa makna tidak melekat secara alami pada gambar, makna dibentuk melalui dua tingkat pertandaan yaitu denotasi (memberi gambaran awal tentang apa yang secara visual ditampilkan oleh *game*) dan konotasi (makna budaya FGO mulai terbentuk, sejarah diolah menjadi ikon visual untuk konsumsi estetis), lalu bergerak ke tingkat lebih tinggi yaitu mitos budaya (mitos FGO bekerja untuk bernegosiasi dengan sejarah dan mengubah masa lalu menjadi narasi visual yang dapat dikonsumsi melalui proses ekonomi *gacha* dan budaya *moe*). Teori ini sangat relevan untuk menganalisis desain karakter, estetika visual, dan representasi sejarah dalam *Fate/Grand Order (FGO)* yang menggabungkan sejarah, mitologi, *anime*, dan budaya *otaku*. Dalam konteks FGO, tanda tidak hanya berupa visual karakter, tetapi juga narasi digital, kelas *Servant*, efek suara, dan label ideologis seperti “Saber,” “Avenger,” atau “Dairokuten Maō.”

2. Analisis Oda Nobunaga (Avenger)

Oda Nobunaga (1534–1582) merupakan salah satu figur kunci dalam sejarah politik Jepang pada periode Sengoku, masa ketika kekuasaan militer terfragmentasi dan berbagai *daimyo* bersaing untuk dominasi regional. Posisi Nobunaga pada awalnya tidak begitu terkenal karena klan Oda tergolong minoritas di antara kekuatan militer lain. Namun, melalui konsolidasi internal dan kemampuan strategi yang inovatif, ia berhasil membangun fondasi kekuasaan yang kelak mengubah struktur politik Jepang. Nobunaga dikenal sebagai pemimpin yang menerapkan modernisasi militer dan reformasi ekonomi secara progresif. Ia memperkenalkan penggunaan senjata api (*arquebus*) dalam formasi taktis yang terorganisasi, hal ini adalah sebuah inovasi yang mendapat perhatian besar dalam Pertempuran Nagashino (1575). Tindakannya ini memperkuat reputasinya sebagai pemimpin yang tidak segan menggunakan kekerasan untuk menegakkan otoritas, sekaligus menjadi bahan polemik dalam historiografi Jepang. Dominasi Nobunaga mencapai puncaknya ketika ia memperoleh pengaruh besar di Kyoto dan menguasai struktur pemerintahan pusat. Namun, karier militernya terhenti secara tiba-tiba pada tahun 1582 dalam peristiwa *Honnoji no Hen* yaitu sebuah pengkhianatan oleh jenderal Akechi Mitsuhide. Tanpa pasukan pendukung, Nobunaga dipaksa melakukan *seppuku*.

Dalam kajian sejarah modern, Nobunaga dipandang sebagai figur transformatif yang memainkan peran penting dalam pembentukan negara Jepang pra-modern. Reformasi ekonominya, inovasi militernya, serta pendekatannya terhadap hubungan agama-negara menjadikannya salah satu tokoh paling kompleks dan kontroversial dalam historiografi Jepang.

Pada karakter Oda Nobunaga (Avenger), FGO memproduksi versi baru dari tokoh sejarah Jepang melalui tanda visual (warna, bentuk, ekspresi), simbol budaya (atribut raja iblis, api kehancuran), narasi digital (teks “The Demon King of the Sixth Heaven”) dan estetika

Dari Samurai Ke *Servant*: Pergeseran Identitas Sejarah Jepang Dalam Estetika *Game Fate/Grand Order*

anime modern. Dengan demikian, Oda Nobunaga tidak ditampilkan sebagai tokoh sejarah, melainkan sebagai ikon visual baru yang menggabungkan sejarah, mitologi, dan budaya pop.



Gambar 1. Oda Nobunaga dalam FGO
Sumber: Screen shoot dalam FGO

Dominasi warna merah pada *background*, *cape* dan aura merupakan tanda visual kuat dalam semiotika budaya Jepang dan estetika *anime*. Merah dimaknai dengan api, agresi, kekuasaan, revolusi dan kehancuran jika dikaitkan dengan citra Nobunaga historis sebagai pemimpin radikal dan kejam. Latar merah membentuk makna bahwa versi Nobunaga ini adalah karakter apokaliptik dan bukan sosok militer sejarah. Dalam kerangka Hall, warna ini merupakan kode budaya yang mengarahkan penikmat gambar untuk membaca makna tertentu yang dibangun oleh media dan bukan makna asli sejarah. Makna ini tidak ditemukan dalam sejarah asli tetapi diproduksi melalui sistem tanda *anime* yang memperindah dan mengkomodifikasi sejarah.

Dalam FGO, Nobunaga Avenger memegang samurai, mengenakan kostum militer hitam-merah dengan topi besar dan ornamen emas berbentuk matahari. Ini menantang/menegosiasi norma gender yang menggeser maskulinitas samurai menjadi karisma feminin berkuasa sekaligus memanfaatkan fantasi visual pasar *otaku*. Topi dan hiasan emas merupakan simbol “*Demon King of the Sixth Heaven*” (*Dairokuten Maō*) yaitu gelar yang berarti “Raja Iblis Langit Keenam” dalam kosmologi Buddhis, khususnya dalam tradisi *Tendai* dan *Nichiren* di Jepang. Istilah ini merujuk pada makhluk supranatural dalam alam 欲界 (*Yokukai*) atau *Realm of Desire*, yang merupakan salah satu dari enam alam keberadaan menurut Buddhisme, tetapi kini direapropriasi sebagai identitas kebesaran. *Cape* besar berkibar merupakan tanda visual kekuatan absolut, gaya

supervillain atau raja iblis dalam budaya *anime*. Pakaian perempuan modern merupakan resemantisasi gender Nobunaga dari laki-laki menjadi sosok feminin karismatik yang sesuai selera budaya *otaku*. Menurut Hall, kostum ini tidak merefleksikan masa lalu melainkan kode ideologi baru yaitu estetika mengagumkan dengan memadukan sejarah dengan fantasi kontemporer.

Pose Oda Nobunaga Avenger memiliki tubuh tegak, tangan memegang pedang dan pandangan meremehkan dari balik rambut dan bayangan topi. Hal tersebut dapat dimaknai dengan menunjukkan otoritas ekstrem, hampir seperti entitas dewa atau iblis. Gestur tenang namun mengancam merupakan simbol bahwa ia menguasai kehancuran. Dengan bahasa tubuh ini memproduksi citra Nobunaga sebagai tokoh yang “di atas manusia.” Representasi ini mengikuti logika Hall bahwa media menciptakan citra yang diproduksi oleh relasi kekuasaan budaya dan bukan oleh fakta sejarah.

Teks pada profil menyatakan “*Her Spirit Origin possesses the combination of all possible Nobunagas, past, present, and future.*” merupakan bahasa representasi yang mengubah tokoh sejarah menjadi entitas metafisik yang melampaui ruang dan waktu, menekankan bahwa ia bukan satu Nobunaga tetapi “semua interpretasi Nobunaga” yang pernah ada.

Menurut Hall, narasi seperti ini adalah bentuk diskursus, yaitu bahasa yang memproduksi makna dalam konteks ideologi modern yaitu *hyper-heroic anime fantasy*.

Tokoh sejarah Oda Nobunaga adalah laki-laki namun dalam FGO, ia tampil sebagai perempuan muda dengan rambut panjang, tubuh ramping, ekspresi flamboyan. Dalam teori representasi Hall, ini menunjukkan bahwa makna Oda Nobunaga bukan lagi realitas historis. Nobunaga disini dibangun ulang berdasar keinginan estetika modern (*moe* dan *bishoujo*) yang direpresentasikan sebagai figur simbolis dan bukan figur historis, hal tersebut adalah bentuk resemantisasi identitas sejarah. Latar belakang menunjukkan langit merah menyala, api dan kehancuran serta siluet tengkorak atau puing-puing. Hal ini dimaknai dengan dunia terbakar dari simbol perang dan revolusi (*Sengoku*), kehancuran total yang merupakan representasi ekstrem dari reputasi Nobunaga sebagai perubah zaman dan estetika “akhir dunia” yang merupakan bentuk *mythologizing* (memitologikan tokoh sejarah). Dalam kerangka Hall, representasi ini memproduksi makna ideologis bahwa Nobunaga adalah kekuatan kosmik dan bukan manusia.

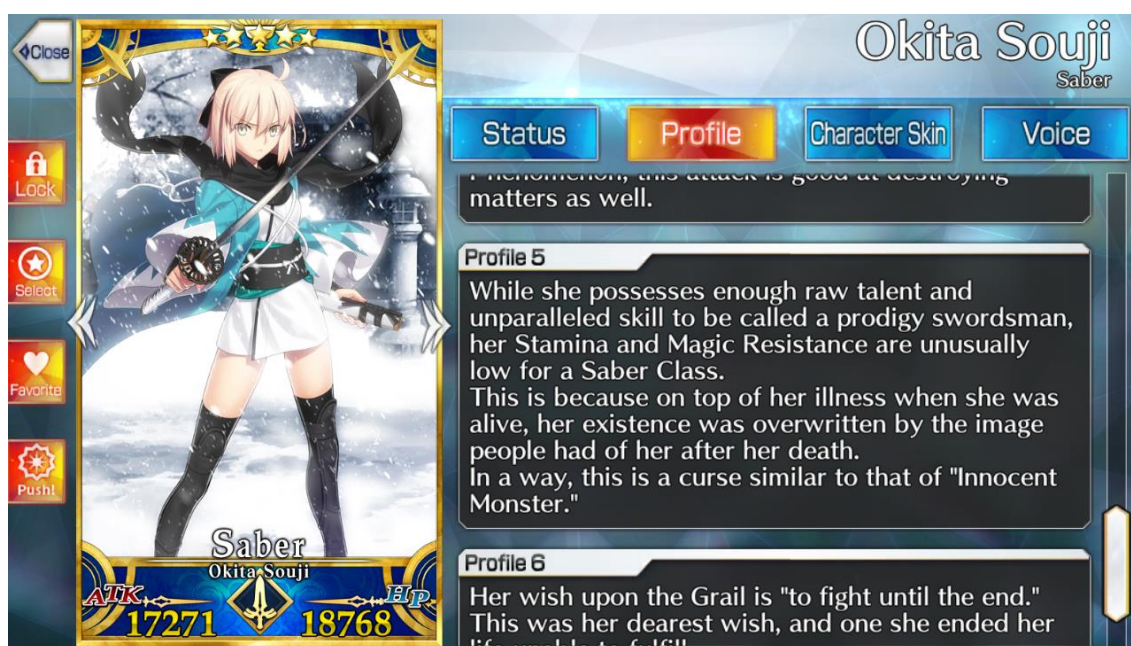
3. Analisis Okita Sōji (Saber)

Okita Sōji (1842–1868) merupakan salah satu figur paling dominan dalam *Shinsengumi* yaitu unit kepolisian samurai yang dibentuk pada akhir periode Bakumatsu untuk mempertahankan stabilitas Kyoto dan mendukung rezim *Keshogunan Tokugawa*. Ia bergabung sebagai anggota generasi awal dan dengan cepat diakui sebagai salah satu pendekar pedang paling berbakat dalam organisasi tersebut. Okita dikenal menguasai teknik *Tennen Rishin-ryū*, khususnya jurus *Hirazuki*, tusukan cepat yang menjadi ciri khas gaya bertarungnya.

Dari Samurai Ke *Servant*: Pergeseran Identitas Sejarah Jepang Dalam Estetika *Game Fate/Grand Order*

Dalam konteks sejarah, Okita memainkan peran penting dalam berbagai operasi Shinsengumi, termasuk keterlibatannya dalam Insiden *Ikedaya* (1864), peristiwa kunci yang menekan gerakan pro restorasi Meiji. Reputasinya sebagai pendekar pedang yang efisien dan disiplin menjadikannya salah satu ikon militer Bakumatsu. Namun, kehidupan Okita juga ditandai dengan kondisi kesehatan yang rapuh. Sumber-sumber sejarah mencatat bahwa ia menderita tuberkulosis, penyakit yang pada akhirnya menghambat aktivitas militernya dan menyebabkan kematiannya pada usia muda, tepat sebelum Restorasi Meiji 1868 mencapai puncaknya.

Dalam historiografi modern, Okita sering diposisikan sebagai simbol samurai muda, disiplin dan tragis, sosok yang mencerminkan ketegangan antara nilai-nilai samurai tradisional dan transformasi politik yang cepat pada akhir era Tokugawa. Warisannya hidup dalam berbagai media budaya populer Jepang, yang sering menekankan dualitas antara kemampuan bertarungnya yang luar biasa dan ketidakberdayaannya terhadap penyakit yang mematikan.



Gambar 2. Okita Souji dalam FGO
Sumber: Screen shoot dalam FGO

Dalam FGO, Okita Sōji ditampilkan melalui perangkat visual dan naratif yang menghasilkan identitas baru, identitas yang tidak identik dengan sosok historisnya sebagai samurai laki-laki, tetapi sebagai figur *bishōjo* tragis dan heroik. Palet warna didominasi putih, biru muda dan hitam, memberi konotasi: kemurnian, dingin, kesunyian dan ketenangan tragis. Kontras dengan warna merah apokaliptik Nobunaga, Okita mencerminkan narasi historis tentang kesehatannya yang memudar. Dalam kerangka Hall, warna bukan sekadar estetika tetapi kode budaya yang menghasilkan pembacaan emosional tertentu.

Desain kostum *hakama* pendek dan *haori* biru merujuk pada seragam Shinsengumi historis tetapi diadaptasi menjadi gaya *bishōjo* yang modern, bersih, dan feminin. Representasi ini menunjukkan bagaimana FGO mengambil elemen tradisional (seragam Shinsengumi) lalu mengolahnya menjadi estetika *otaku*, menjadikan Okita lebih dekat dengan fantasi pemain daripada realitas sejarah. Karakter Okita pada gambar ini sedang berdiri tegak dengan katana terhunus di depan tubuh, pose sederhana dan lurus tanpa ekspresi flamboyan yang memiliki makna efisiensi, ketajaman, fokus tetapi juga kesederhanaan dan keheningan. Hal ini sesuai dengan persona historis Okita yang memiliki kepiawaian menggunakan pedang akan tetapi meninggal muda, namun dimodifikasi untuk citra yang lebih halus dan dapat dicintai.

Salju dalam gambar di atas melambangkan kesunyian, kefanaan, kelemahan fisik (tuberkulosis) dan pembekuan waktu. Dengan demikian, lingkungan visual menyampaikan narasi penyakit tanpa kata-kata. Di sinilah Hall menekankan bahwa visual menjadi *bahasa* yang menghasilkan makna tersirat. Tatapan tajam, fokus, namun lembut dapat dimaknai bahwa ekspresi ini membangun persona yang kuat secara teknik namun rapuh secara fisik dan emosional. FGO menekankan dualitas ini sebagai identitas visual Okita, dan bukan sebagai fakta sejarah murni. Katana disini sebagai penanda budaya, katana memproduksi identitas sebagai samurai, sebagai ahli *Tennen Rishin-ryū* dan sebagai pahlawan Bakumatsu. Namun penempatannya dalam tubuh *bishōjo* menciptakan identitas hibrida antara sejarah dan estetika *moe*.

Teks profil dalam gambar menyatakan tentang kemampuan luar biasa Okita sebagai pendekar, stamina rendah akibat penyakit dan “eksistensi yang ditimpa bayangan *image* publik setelah kematiannya.” Dalam teori Hall narasi ini merupakan kode konstruksi tertentu tentang sejarah yang tragis, romantik dan penuh misteri. FGO memanfaatkan stereotip modern tentang Okita sebagai “samurai muda berbakat yang mati muda,” bukan catatan sejarah faktual. Narasi ini menciptakan makna baru tentang identitas Okita yang bukan sekadar pendekar Shinsengumi, tetapi “serdadu jenius dengan tragisme *moe*.”

Sosok Okita Sōji historis adalah laki-laki. Dalam FGO, ia direpresentasikan sebagai gadis muda, cantik, sopan dan rapuh. Ini adalah bentuk resemantisasi identitas sejarah menjadi *female coded samurai*, estetika *moe* dan representasi heroik feminin yang tidak mungkin dalam sejarah. Dalam teori Hall ini merupakan bentuk representasi selektif, media memilih elemen tertentu (kecerdasan, kelemahan fisik dan ketajaman pedang) untuk membangun identitas baru yang sesuai pasar budaya kontemporer.

Simpulan

Studi ini menunjukkan bahwa *Fate/Grand Order (FGO)* tidak hanya menampilkan ulang tokoh-tokoh sejarah Jepang tetapi rekonstruksi identitas baru melalui bahasa visual, narasi digital dan estetika budaya *otaku*. Melalui teori representasi Stuart Hall, ditemukan bahwa makna sejarah tidak direfleksikan secara langsung, tetapi diproduksi melalui kombinasi tanda visual, simbol dan wacana yang melekat dalam desain karakter.

**Dari Samurai Ke *Servant*: Pergeseran Identitas Sejarah Jepang
Dalam Estetika *Game Fate/Grand Order***

Analisis semiotika Roland Barthes mengungkap bahwa elemen seperti warna, kostum, pose, serta feminisasi tokoh sejarah berfungsi sebagai tanda denotatif yang kemudian membangun konotasi baru tentang kekuasaan, feminin, gender dan heroisme. Pada tingkat mitos, karakter seperti Oda Nobunaga dan Okita Sōji diresemantisasi menjadi ikon pop yang terlepas dari representasi historis aslinya. Identitas mereka ditransformasikan untuk memenuhi estetika *moe*, fantasi *bishōjo* serta logika konsumsi dalam budaya *gacha* dan *fandom otaku*.

Hasil analisis memperlihatkan adanya pergeseran identitas sejarah Jepang dari domain historis menuju domain digital visual, di mana figur sejarah tidak lagi dipandang sebagai subjek faktual tetapi sebagai aset estetik yang dapat diadaptasi, dipersonalisasi dan dikoleksi. Dengan demikian, representasi kedua tokoh sejarah ini dalam FGO mencerminkan transformasi budaya Jepang dalam era globalisasi: dari samurai sebagai figur historis menjadi *Servant* sebagai karakter yang menggabungkan tradisi, fantasi, gender dan komodifikasi. Studi ini menegaskan bahwa FGO bukan sekadar permainan tetapi ruang produksi identitas budaya, di mana sejarah Jepang mengalami proses rekonstruksi makna yang sangat dipengaruhi oleh estetika *anime*, teknologi, dan ekonomi digital.

Referensi

- Baihaqi, I., Ahmad, H. A., & Waskita, D. (2022). Adaptation of Historical Figures into Mobile Game Characters (Case Study: Hijikata Toshizō from Fate/Grand Order). *Journal of Games, Game Art and Gamification*, Vol. 07 (No. 2), 21 – 28.
- Barthes, Roland. (1957). *Mythologies*. Paris: Éditions du Seuil.
- Barthes, Roland. (1977). *Image–Music–Text*. New York: Hill and Wang.
- Barthes, Roland. (1964). *Rhetoric of the Image*. In *Image–Music–Text*. Hill and Wang.
- Blair, Gavin (2022). *An Illustrated Guide to Samurai History and Culture: From the Age of Musashi to Contemporary Pop Culture*. Tuttle Publishing.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Hall, Stuart. (1980). *Encoding/Decoding*. In *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson
- Jaya, Akmal., Mamoto, Christine J., Sulhiyah, Sulhiyah (2019). Konstruksi Identitas Diri dalam Komik Rurouni Kenshin: Kajian Analisis Wacana Kritis Michel Foucault. *Philosophica: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Vol.2 (No.2), 53 – 62.
- Nieborg, D. B. (2015). Crushing Candy: The Free to Play Game in Its Connective Commodity Form. *Social Media + Society*, Vol. 1(No. 2), 1–12.