

**ELEMEN KEJEPANGAN DARI SISI SEJARAH, BUDAYA  
DAN MITOLOGI DALAM *VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS  
DIE TWICE* KARYA STUDIO FROM SOFTWARE**

**SKRIPSI**



**MOCHAMAD AZIZ NUGROHO**

**2018110054**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2022**

**ELEMEN KEJEPANGAN DARI SISI SEJARAH, BUDAYA  
DAN MITOLOGI DALAM *VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS  
DIE TWICE* KARYA STUDIO FROM SOFTWARE**

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana**



**MOCHAMAD AZIZ NUGROHO**

**2018110054**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana yang berjudul  
**ELEMEN KEJEPANGAN DARI SISI SEJARAH, BUDAYA, DAN  
MITOLOGI VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE KARYA  
STUDIO FROM SOFTWARE.**

Merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis di bawah bimbingan Bapak dan Bapak Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D selaku Pembimbing I dan Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Pembimbing II, bahwa skripsi ini adalah benar hasil karya penulis sendiri, dan semua benar baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar, bukan plagiarisasi dari karya orang lain.

Nama : Mochamad Aziz Nugroho  
NIM : 2018110054  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis bersedia menerima sanksi dari pihak Universitas Darma Persada sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bekasi, 4 Agustus 2022

  
Mochamad Aziz Nugroho


## HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : MOCHAMAD AZIZ NUGROHO  
NIM : 2018110054  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul Skripsi : ELEMEN KEJEPANGAN DARI SISI SEJARAH,  
BUDAYA, DAN MITOLOGI *VIDEO GAME SEKIRO:  
SHADOWS DIE TWICE* KARYA STUDIO FROM  
SOFTWARE.

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II, dan Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Budaya Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Darma Persada pada hari Rabu, 10 Agustus 2022.

Pembimbing I




Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

Pembimbing II



Hari Setiawan, M. A

Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**ELEMEN KEJEPANGAN DARI SISI SEJARAH, BUDAYA, DAN  
MITOLOGI *VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE* KARYA  
STUDIO FROM SOFTWARE.**

Telah diuji dan diterima baik pada:

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Bahasa dan Budaya Program  
Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Pembimbing I



Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

Pembimbing II



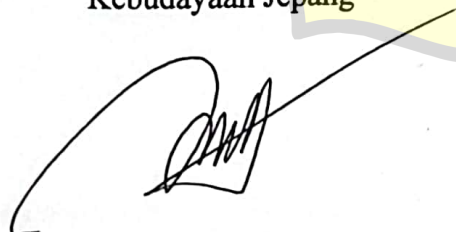
Hari Setiawan, M. A

Ketua Sidang




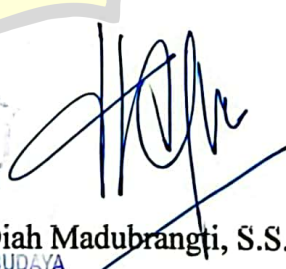
Tia Martia, M.Si.

Ketua Program Studi Bahasa dan  
Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D

Dekan Fakultas  
Bahasa dan Budaya



Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si

## ABSTRAK

Nama : Mochamad Aziz Nugroho  
NIM : 2018110054  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul Skripsi : Elemen kejepangan Dari Sisi Sejarah, Budaya, dan Mitologi *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice* Karya Studio From Software.

Penelitian ini membahas tentang elemen ekstrinsik yang ada pada *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice* oleh studio pengembang *Video Game From Software*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dari Sejarah, Budaya, dan Mitologi Jepang yang direferensikan pada elemen ekstrinsik *Video Game* tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data dari konten pada *video game Sekiro: Shadows Die Twice* dan kemudian menganalisisnya. Berdasarkan hasil analisis bisa diketahui bahwa *Video Game* ini dilatarbelakangi waktu zaman Akhir Sengoku. Sejarah dimana Jepang dilanda oleh perang saudara untuk merebut wilayah kekuasaan. Selain sejarah ada kebudayaan Jepang yang dicerminkan pada game ini. Adapun budaya-budaya tersebut yaitu, *go-on to hokou* yang merupakan dari budaya Bushido, dan *shinwa* atau mitologi yang merupakan bagian dari legenda-legenda Jepang.

Kata Kunci: *from software, sekiro: shadows die twice*, legenda, zaman sengoku, budaya, sejarah, *Video Game*



## 概要

名前 : モハマド・アズィーズ・ヌグロホー  
学生番号 : 2018110054  
専攻 : 日本語・文化学科  
題名 : ゲーム開発会社 スタジオ「フロムソフトウェア」のビデオゲーム「隻狼 Shadows Die Twice」に見る歴史・文化・神話の日本の本質。

本研究では、ゲーム開発会社 スタジオ「フロム・ソフトウェア」のビデオゲーム「隻狼 Shadows Die Twice」に外在する要素について考察している。この研究の目的は、ビデオゲームの本質的な要素に参照される日本の歴史、文化、神話から見つけること。本研究は、ビデオゲーム「隻狼」コンテンツからデータを収集してそして分析ことによる記述的質的研究である。分析結果から、このビデオゲームは戦国時代末期を背景にしていることがわかる。日本が領土奪取のために内戦に見舞われた歴史。歴史だけでなく、このゲームに反映されている日本の文化もある。それらは、武士道文化の一部「御恩と奉公」や、日本の伝承の一部「神話」である。

キーワード：フロムソフトウェア、隻狼、妖怪、戦国時代、文化、歴史、ビデオゲーム

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Elemen kejepangan Dari Sisi Sejarah, Budaya Dan Mitologi Dalam *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice* Karya Studio From Software.” Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi syarat untuk mengikuti sidang skripsi dan juga syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada.

Selama masa penelitian, banyak sekali hambatan yang dialami penulis. Namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ari Artadi, M.Si, M.A, Ph.D selaku Dosen Pembimbing I dan sebagai Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberi persetujuan kepada penulis agar bisa melakukan penelitian ini serta bersedia meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikiran untuk memberikan saran, semangat, dan motivasi kepada penulis setiap minggunya melalui pertemuan daring selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Tia Martia, M.Si. selaku Ketua sidang yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menguji, membaca, memberikan saran, dan masukan untuk skripsi yang telah dibuat oleh penulis.
4. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Terima kasih telah membimbing dan mendukung seluruh mahasiswa Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
5. Bapak Hargo Saptaji, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, dan motivasi kepada penulis selama empat tahun perkuliahan di Universitas Darma Persada.



6. Seluruh Dosen Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang lainnya yang telah memberikan pengetahuan dan pengajarannya selama empat tahun perkuliahan.
7. Ayah dan Bunda yang telah memberikan doa dan dukungan materi maupun non-materi kepada penulis.
8. Teman-teman seangkatan kelas Reguler Malam 2018 yang selalu menemani penulis selama kuliah.
9. Studio From Software yang telah mengembangkan *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice* yang mempunyai esensi Jepang yang unik pada kontennya.
10. Semua pihak yang telah terlibat yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT. Berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu, pembaca, dan bagi peneliti selanjutnya.

Bekasi, 4 Agustus 2022

Mochamad Aziz Nugroho

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	v
概要 .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL DAN GRAFIK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penelitian Terdahulu .....	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	7
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Perumusan Masalah .....	7
1.6 Tujuan Penelitian .....	8
1.7 Landasan Teori.....	8
1.7.1. <i>Video Game</i> .....	8
1.7.2. Sejarah Zaman Sengoku.....	9
1.7.3. Budaya Masyarakat Jepang Zaman Sengoku.....	10
1.7.4. Mitos di Jepang .....	10
1.8 Metode Penelitian .....	11
1.9 Manfaat Penelitian .....	12
1.10 Sistematika Penyusunan Penelitian.....	12
BAB II PERKEMBANGAN <i>VIDEO GAME</i> DAN BEBERAPA ELEMEN KEJEPANGAN .....	14
2.1 Perjalanan <i>Video Game</i> Menjadi Budaya Populer Jepang hingga Manca-Negara .....	14
2.2 Jenis Grafis dan Genre <i>Video Game</i> .....	18
2.2.1 Perkembangan <i>Video Game</i> dari Segi Grafis .....	18
2.2.2 Perkembangan Genre pada <i>Video Game</i> .....	23

2.3 Teknik Narasi dalam <i>Video Game</i> .....	26
2.4 Konten <i>Video Game</i> Sebagai Objek Penelitian .....	28
2.5 Sejarah Jepang pada Akhir Zaman Sengoku .....	28
2.5.1 Awalnya Terbentuk Klan Ashina di Aizu.....	29
2.6 Budaya Masyarakat Jepang pada Zaman Sengoku.....	30
2.7 Mahluk Mitologi dalam Budaya Jepang.....	30
<b>BAB III ELEMEN KEJEPANGAN DALAM <i>VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE</i></b> .....	<b>33</b>
3.1 Sejarah Jepang yang Direferensikan dalam <i>Video Game Sekiro</i> .....	34
3.2 Budaya Bushido pada <i>Video Game Sekiro</i> .....	38
3.3 Makhluk Mitologi dan Legenda yang Terlihat pada <i>Video Game Sekiro</i> .....	40
3.3.1 Tengu .....	40
3.3.2 Oni .....	42
3.3.3 Omukade.....	44
3.3.4 Seiryuu.....	46
3.3.5 Legenda Yao Bikuni dan Ikan Koi Keabadian.....	48
3.4 Kesimpulan Analisa.....	51
3.4.1 Referensi Sejarah.....	51
3.4.2 Referensi Budaya.....	51
3.4.3 Referensi Mitologi.....	52
<b>BAB IV SIMPULAN</b> .....	<b>53</b>
4.1 Simpulan.....	53
4.2 Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>56</b>

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 .....	1
Gambar 2 .....	2
Gambar 3 .....	3
Gambar 4 .....	15
Gambar 5 .....	16
Gambar 6 .....	18
Gambar 7 .....	19
Gambar 8 .....	20
Gambar 9 .....	20
Gambar 10 .....	21
Gambar 11 .....	22
Gambar 12 .....	25
Gambar 13 .....	25
Gambar 14 .....	27
Gambar 15 .....	31
Gambar 16 .....	35
Gambar 17 .....	36
Gambar 18 .....	37
Gambar 19 .....	37
Gambar 20 .....	39
Gambar 21 .....	40
Gambar 22 .....	41
Gambar 23 .....	42
Gambar 24 .....	43
Gambar 25 .....	44
Gambar 26 .....	45
Gambar 27 .....	46
Gambar 28 .....	47
Gambar 29 .....	47
Gambar 30 .....	48
Gambar 31 .....	50
Gambar 32 .....	50

**DAFTAR TABEL DAN GRAFIK**

Tabel 1 .....	22
Tabel 2 .....	24
Tabel 3 .....	51
Tabel 4 .....	52
Grafik 1.....	4
Grafik 2.....	17

