

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game adalah Permainan berbasis komputer dan program-programnya. *Video game* digunakan sebagai rekreasi berbentuk digital yang menggunakan konten audio visual dan alur cerita (*storytelling*) yang melibatkan pemain berperan dalam *game* tersebut. Dalam tiga puluh tahun terakhir *video game* telah menjadi budaya modern yang menyebar ke seluruh dunia. Menurut riset oleh Newzoo dalam *2017 Global Games Market Report*, bermain *video game* adalah aktivitas waktu senggang yang sangat populer dengan lebih dari dua miliar pemain di seluruh dunia. Perrin (2018) juga mengemukakan bahwa 43% orang dewasa di Amerika Serikat terkadang bermain *video game* sebagai kegiatan rekreasi dan juga sangat populer di kalangan remaja.

Melihat sejarah dari *video game* yang dilansir dari website *Smithsonian Institution*, Prototipe *video game* pertama yang dibuat pada tahun 1950-an dan 1960-an adalah penyederhanaan permainan elektronik yang menggunakan output video dari komputer ukuran ruangan yang besar. *Video game* konsumen pertama berbentuk *video game* arcade yaitu, *Computer Space* yang diterbitkan pada tahun 1971. Lalu, pada tahun 1972 muncul *game arcade* terkenal *Pong*, dan *home console* pertama, “Magnavox Odyssey”. Industri ini tumbuh dengan cepat selama masa keemasan *video game* arcade dari akhir 1970-an hingga awal 1980-an, tetapi mengalami *market crash video game* di Amerika Utara pada tahun 1983, karena hilangnya kontrol penerbitan dan kejenuhan pasar. Setelah itu, industri *video game* didominasi oleh perusahaan-perusahaan Jepang seperti Nintendo, Sega, dan Sony. Praktik dan metode khusus seputar pengembangan dan distribusi *video game* untuk mencegah 'crash' serupa di masa depan.

gambar 1. Perusahaan *video game* Jepang yang berdiri pada tahun 1970-an



(sumber google.com)

Menurut Picard (2013), saat Jepang mendominasi industri *video game*. dalam waktu lima belas tahun, perkembangan industri *video game* di Jepang (dari tahun 1973 hingga akhir 1980-an) banyak sekali pembentukan dan kemunculan fitur utama *video game* modern dan pada saat ini disebut zaman keemasan *video game*. Pada awalnya, *video game* di Jepang tidak terkait dengan *elemen* apa pun (nasional, mediatik, dll.). tetapi pada pasar modal, atau lebih tepatnya ke pasar yang tidak stabil pada saat itu. Akibatnya, struktur ekonomi ini telah menyebabkan budaya *game* Jepang berkembang, atau lebih tepatnya budaya (dan subkultur), yang dengan sendirinya bergerak dan bergeser di bawah pengaruh dan regulasi infrastruktur industri (produsen konsol *game*, penerbit {*publisher*}, pengembang {*publisher*}, pemasar {*marketing*}, pelokalan {*localization*}, dll.), dan juga munculnya komunitas interpretatif (pers dan media khusus, komunitas *game* dan penggemar, dll.).

gambar 2 *Video game* pong dan tetris



(sumber:medium.com)

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan salah satu *game* sebagai objek penelitian, dengan judul “SEKIRO (隻狼) Shadows Die Twice”. Sekiro: Shadows Die Twice adalah *game* bergenre *action-adventure* dengan elemen RPG (*role-playing game*) yang dikembangkan oleh Pengembang *video game*, From Software. Disutradarai oleh Miyazaki Hidetaka dan diterbitkan oleh Activision Blizzard untuk kalangan Internasional. Sekiro yang mempunyai alur cerita fiktif menggunakan referensi sejarah pada akhir zaman Sengoku yang berlangsung pada akhir abad 16. From Software, studio pengembang *game* dari Jepang ini, menyemati banyak sekali referensi budaya, sejarah, dan makhluk-makhluk mitos

Jepang (*yōkai*) pada *gamenya*. Studio tersebut juga mengambil referensi dari *game Nazo no Murasame-Jou* (謎の村雨城) dan *TENCHU* (天誅) untuk *video game* ini.

gambar 3. fisik sampul depan *game* Sekiro



(sumber: From Software/Activision)

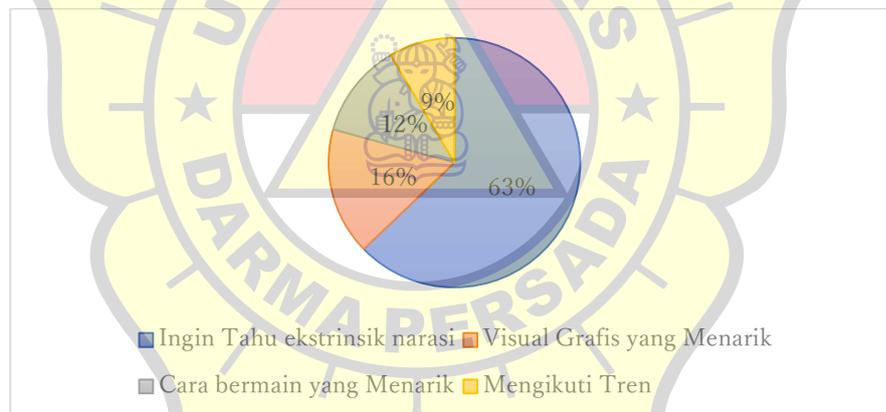
Pada alur cerita *game* Sekiro yang mengambil waktu pada akhir zaman Sengoku, Ashina Isshin (芦名一心) menguasai tanah Ashina. Sinopsisnya, Sang tokoh utama merupakan seorang yatim-piatu karena peperangan, yang kemudian diadopsi oleh Shinobi (忍 atau sering disebut 'Ninja' 忍者) yang bernama Fukuro (フクロウ) dan kemudian diberinama Ookami (狼) atau Serigala. Setelah menanjak dewasa Ookami yang sudah menjalani latihan sebagai shinobi, diberi perintah oleh Fukuro untuk melindungi seorang tuan muda bernama Kurou (九郎), seseorang anak yang dipanggil "Putra Dewa". Beberapa tahun kemudian, Klan Ashina berada di ambang kehancuran karena ketua klan, Isshin yang sudah tua jatuh sakit, dan Tentara keshogunan akan merebut kastil yang di tempati, sebuah pasukan tentara yang dibentuk untuk menyatukan Jepang, terus mendekat. Putus asa untuk menyelamatkan klannya, cucu angkat Isshin, Genichiro, mencari sang Putra Dewa, Kurou yang abadi dan berharap untuk menggunakan kekuatan keabadian dalam darahnya untuk menciptakan pasukan abadi. Ookami, sekarang menjadi pengawal pribadi Kurou, melawan Genichiro tetapi kalah dalam duel dengan mengorbankan lengan kirinya. Ketika Ookami tidak berdaya, Genichiro menculik Kurou. Namun, karena Ookami diberi keabadian oleh tuannya, beliau bisa bertahan hidup dan ditemukan oleh veteran shinobi yang dikenal sebagai "Pemahat patung Buddha" yang bernama Sekijo. Sekijo merawat Ookami kembali hingga sehat dan

memberinya tangan kiri prostetik khusus Shinobi. Ookami diberi julukan oleh sang pemahat “Sekiro” (Serigala bertangan satu). Setelah berterima kasih Ookami pergi menjalankan misi pribadinya untuk menyelamatkan tuannya Kurou.

Ketika memainkan *video game* ini, seorang pemain dapat menemukan banyak sekali keunikan-keunikan dalam dunia fiktif *game* Sekiro. Budaya Jepang pada zaman-nya, referensi sejarah, dan makhluk-makhluk mitologi Jepang yang dapat ditemukan dalam perjalanan Ookami menyelamatkan Tuannya, Kurou.

Untuk melakukan penelitian ini, penulis melakukan survey dengan cara voting secara anonim terhadap salah satu komunitas pemain *video game* di *reddit* untuk mengetahui ketertarikan latar belakang ekstrinsik terhadap suatu *game* yang dimainkannya. *Reddit* adalah situs web agregasi berita sosial, media sosial, pemeringkat konten, dan forum diskusi. Pengguna terdaftar (biasanya disebut sebagai *Redditor*) mengirimkan konten ke situs seperti tautan, posting teks, gambar, dan video, yang kemudian di-*upvote* atau di-*downvote* oleh anggota lain.

Grafik 1. Hasil survey ketertarikan pemain pada *video game*.



Penulis menjalankan survey ini selama 7 hari dan berhasil mendapatkan 425 sampel dari sekitar 30 juta pengguna forum diskusi *r/gaming*. Penulis mendapatkan hasil bahwa 63% dari partisipan juga ingin mengetahui sisi ekstrinsik narasi dari *video game* yang dimainkan. Sisanya, sebanyak 37% hanya tertarik pada visual grafis, *gameplay*/cara bermain dan mengikuti tren yang *booming*.

Penulis menggunakan *game* Sekiro Shadows Die Twice sebagai objek inti penelitian dikarenakan adanya ketertarikan komunitas *gaming* dalam membahas elemen ekstrinsik serta elemen kejepangan dalam *video game* tersebut dan penulis

sangat tertarik untuk membahasnya untuk penelitian ini. Kemudian, selama penulis mencari referensi bibliografi dan skripsi pendahulu di Perpustakaan Universitas Darma Persada dan di repositori Unsada, penulis tidak menemukan penelitian yang menggunakan *video game* sebagai dasar analisa sejarah dan budaya pada kontennya. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk membahas dan meneliti mengenai **Elemen Kejepangan Dari Sisi Sejarah, Budaya, dan Mitologi *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice* Karya Studio From Software.**

1.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan judul “*Elemen Kejepangan Dari Sisi Sejarah, Budaya, dan Mitologi Video Game Sekiro: Shadows Die Twice Karya Studio From Software*” belum pernah diteliti sebelumnya, tetapi ada beberapa penelitian yang mempunyai hubungan tentang *video game*, penelitian tersebut yaitu:

1. Thomas H. Apperley (2006) melakukan penelitian dengan judul “*Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*”. Penelitian ini membahas genre dan sub-genre *video game* dengan menganalisa bagaimana cara pengklasifikasian genre *video game*. Penelitian ini dilakukan dengan studi lapangan, dimana peneliti langsung memainkan *video game* dan menentukan genre secara spesifik. Hasil penelitian ini memberitahukan bahwa pemeriksaan kritis pada *video game* menunjukkan, genre ditentukan dengan cara *game* tersebut dimainkan. Oleh karena itu, selain memainkan *game*, pemain juga mempunyai peran khusus untuk menentukan genre *video game*.
2. Jasper Juul (2001) meneliti tentang naratif dalam sebuah *game* dengan judul “*Games Telling Stories? -A brief note on games and narratives*”. Penelitian ini membahas tentang ludologi dan narratologi, Juul meneliti lebih dalam dan mencari tahu tentang bagaimana cara mempelajari *video game* dan siapa yang harus mempelajarinya. Penelitian ini dilakukan dengan cara deskriptif dan normatif. Pada hasil penelitian, Juul menegaskan 3 poin, yaitu: 1) *Video game* dan narasi tidak dapat saling berhubungan satu sama lain seperti halnya novel dan film. 2) Ada konflik yang melekat antara interaksi sekarang dan masa lalu atau "terdahulu" dari narasi. Narasi dan

interaktivitas tidak bisa terjadi pada saat yang sama; tidak ada yang namanya cerita interaktif yang terus-menerus berlanjut. 3) Hubungan antara pembaca-cerita dan player/*game* benar-benar berbeda dan pemain mendiami zona senja di mana dia adalah subjek empiris di luar *game* dan menjalankan peran di dalam *game*.

3. Steven Malliet (2007) meneliti metodologi analisa konten *video game* secara kualitatif dengan judul “*Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis*” Penelitian ini menjelaskan tentang analisa konten pada *video game*. Penelitian ini dilakukan dengan cara pengumpulan data kualitatif. Pada hasil penelitian, Malliet menjelaskan bahwa menganalisis konten dalam *video game* membawa kesulitan metodologis yang belum didokumentasikan dalam karya-karya tradisional tentang analisis isi atau teks. Dalam konteks studi *video game*, isu posisi interpretatif peneliti bahkan lebih relevan daripada yang sudah ada dalam konteks analisis teks tradisional. Dalam teks interaktif seperti *game* elektronik / *video game*, seorang peneliti tidak hanya membuat interpretasi dari output audiovisual yang muncul di layar komputer atau konsol, tetapi juga berkontribusi secara aktif terhadap pesan yang disampaikan. karakteristik ini membawa sejumlah tantangan yang praktikal, dan memaksa seorang peneliti untuk membuat sejumlah keputusan penelitian yang luas.

Ketiga penelitian di atas menjelaskan tentang *video game* dari sisi genre dan naratif. Masing-masing menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda. Tetapi Juul (1998) menggunakan teknik pengumpulan data deskriptif, teknik yang juga digunakan penulis dalam penelitian ini. Namun, data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah konten dari *video game* Sekiro. Seperti yang dijelaskan pada Penelitian Malliet (2007) dalam meneliti konten *video game* dimana akan ada kemungkinan metodologi yang rumit untuk menganalisanya.

1.3 Identifikasi Masalah

Melandasi latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang bisa diambil, yaitu:

1. Perusahaan Jepang sangat cepat dalam mengindustrialisasi *video game*.
2. Setelah industrialisasi, *game* menjadi budaya populer di Jepang dengan cepat.
3. Banyak Pengembang *video game* menggunakan referensi sejarah dalam *video game* buatannya.
4. Budaya Bushido pada *game* Sekiro.
5. *Game* Sekiro menggunakan sejarah sebagai basis ceritanya.
6. Banyak makhluk mitologi yang muncul pada *Game* Sekiro.
7. Ketertarikan pemain terhadap elemen ekstrinsik narasi *video game*.

Melihat pengidentifikasian masalah di atas, mungkin masih ada masalah yang masih terlewatkan oleh penulis. Maka itu, sangat disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk mengambil poin yang lebih menarik lagi agar bisa dibahas di dalam penelitian selanjutnya.

1.4 Pembatasan Masalah

Penulis dapat mengidentifikasi masalah yang bisa diteliti dalam *video game Sekiro*. Maka dari itu, penulis membatasi masalah penelitian pada *video game* Sekiro untuk meneliti tiga elemen yaitu, Sejarah, Budaya, dan mitologi pada elemen ekstrinsik *Video Game* Sekiro dengan menggunakan metode deskriptif analisis.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis bisa merumuskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dengan pertanyaan sebagai berikut:

1. Sejarah apa yang direferensikan pada *game* Sekiro?
2. Budaya Jepang apa yang dicerminkan pada *game* Sekiro pada zaman Sengoku?
3. Apa makhluk-makhluk mitologi dan legenda Jepang yang ada pada *game* Sekiro?

1.6 Tujuan Penelitian

Setelah mencari beberapa referensi dan sumber buku dan juga media daring, masih sangat minim peneliti yang mengambil judul *video game* modern sebagai objek penelitian dalam kesusasteraan. Maka daripada itu, penulis tertarik untuk menjadikan *video game* Sekiro sebagai objek penelitian pada skripsi ini,

dikarenakan;

1. Mengetahui referensi sejarah yang digunakan pada *game* Sekiro: Shadows Die Twice
2. Mencari tahu budaya Jepang yang tampak pada *video game* Sekiro
3. Menjelaskan dan Memahami lebih dalam makhluk mitologi Jepang dan Legendanya.

1.7 Landasan Teori

Untuk menganalisis konten dari *game* Sekiro, penulis akan menggunakan beberapa teori *video game* dengan basis buku *The Video Game Theory* jilid 1 dan 2 yang diterbitkan oleh Routledge (2003 & 2009) dan beberapa buku untuk menelaah sejarah, budaya, dan makhluk mitologinya. Daripada itu penulis bisa menjabarkannya sebagai berikut:

1.7.1 *Video Game*

Video game menurut kamus Merriam-Webster adalah permainan elektronik di mana pemain mengontrol gambar pada layar video. Menurut Wikipedia, *Video game* didefinisikan berdasarkan platformnya, yang mencakup *video game arcade*, *game konsol*, dan *game komputer pribadi (PC)*. Baru-baru ini, industri ini telah berkembang ke *game seluler* melalui *telepon pintar* dan *komputer tablet*, *sistem realitas virtual* dan *augmented reality*, dan *game cloud*. *Video game* diklasifikasikan ke dalam berbagai genre berdasarkan jenis permainan dan tujuannya.

Bisa diketahui pada 50 tahun terakhir ini, *game* telah menjadi salah satu hiburan dalam waktu senggang yang sering dipertainkan. Di lain sisi, *video game* juga diterima dalam dunia akademis, walaupun masih ada beberapa penolakan oleh beberapa peneliti ludologi-naratologi. Seperti apa yang diprediksikan oleh Donald D. Spencer dalam bukunya *The Preface to Game Playing with Computers* (1968) dalam kutipan dibawah

“It has been my conviction that most members of the computer programming community are also game players. Computerized game playing may be found to some degree at almost every computer installation. This is primarily because most computer professionals agree that information gained while programming computers to play games is directly transferable to other areas of scientific and business programming.”

Donald D. Spencer,

"Sudah menjadi keyakinan saya bahwa sebagian besar anggota komunitas pengembang perangkat lunak komputer juga merupakan pemain *game*. Penggunaan komputer untuk bermain *game* dapat ditemukan pada tingkat tertentu di hampir setiap perangkat komputer. Hal ini terutama karena sebagian besar ahli komputer setuju bahwa informasi yang didapat saat memprogram komputer untuk bermain *game* secara langsung dapat ditransfer ke bidang pemrograman ilmiah dan bisnis lainnya."

Donald D. Spencer.

Preface to Game Playing With Computers (1968) dalam *The Video Game Theory* (2003)

Teori *video game* pada awalnya mempunyai ketidakpastian pada saat perkembangan. Banyak akademisi yang ingin melihat teori *game* untuk memantapkannya sebagai disiplin akademis yang dominan, sementara di sisi lain ada yang berusaha memperluas cakupan antara desainer *game*, konsumen, jurnalis, dan akademisi. Ada peluang besar bagi peneliti untuk bekerja sama menghasilkan bentuk pengetahuan baru tentang media yang sedang berkembang ini, yang akan menjadi umpan balik bagi perkembangannya yang sedang berlangsung (Holland, Jenkins, & Squire dalam Routledge, 2003).

Setiap penulisan cerita dalam *video game* menggunakan metode narasi. Agar imersif kepada narasi tersebut, sang penulis cerita *game* menarik pemain untuk menjadi karakter dalam *game* tersebut, penyampaian cerita ini bisa disebut, "*interactive storytelling*". Dengan didukung seni visual modern yang menggunakan teknologi perangkat lunak 3D, narasi *video game* menjadi semakin kompleks dan menarik. *Game* juga sudah menjadi pesaing buku dan film layar lebar selama pengembangan dan pencabangan genrenya (Zarzycki, 2015).

1.7.2 Sejarah Zaman Sengoku

Sejarah menurut KBBI adalah pengetahuan atau uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar-benar terjadi dalam masa lampau. Menurut Anderson dalam *website Thoughtco*, Sejarah adalah narasi tentang peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di antara umat manusia, termasuk catatan tentang kebangkitan dan kejatuhan bangsa-bangsa, serta perubahan-perubahan besar lainnya yang telah mempengaruhi kondisi politik dan sosial umat manusia.

Zaman Sengoku atau bisa disebut *Sengoku Jidai* (戦国時代) merupakan salah satu zaman dalam sejarah Jepang dimana seluruh tanah Jepang dilanda perang

saudara. Zaman Sengoku berawal pada perang Ounin/*Ouinin no Ran* (応仁の乱) pada tahun 1467 dan berakhir pada peperangan di Sekigahara, dimenangkan oleh Tokugawa Ieyasu (徳川家康) pada tahun 1600 (Chaplin, 2018).

Ketika zaman perang saudara ini terjadi pada pemerintah keshogunan Muromachi (室町幕府) oleh Klan Ashikaga dimulai pada tahun 1333, Yang kemudian ditumbangkan oleh Oda Nobunaga (織田信長) karena lemahnya klan Ashikaga dan pemerintahan Muromachi pada tahun 1573, setelah itu pada periode ini hingga tahun 1600 dikenal dengan nama periode *Azuchi-Momoyama* (安土桃山時代).

1.7.3 Budaya Masyarakat Jepang Zaman Sengoku

Kata “Budaya” merupakan salah satu kata dalam bahasa sansekerta yaitu *Buddhayah*, bentuk majemuk dari kata *budhi* yang juga dapat diartikan kepada akal manusia. Pada Ensiklopedia Jepang Nipponica ニッポニカ (Shogakukan), kata budaya, *bunka* (文化) didefinisikan sebagai ketetapan dari apa yang dialami, dipelajari, dan ditransmisikan oleh sesama manusia sebagai individual atau anggota suatu kelompok dari generasi ke generasi.

Budaya Jepang sudah ada dari zaman prahistorik yang bisa disebut zaman Jomon (縄文時代) pada tahun 14000 sebelum masehi. Selama beberapa milenia Jepang mengalami banyak sekali revolusi budaya. Hingga pada zaman Edo, masyarakat Jepang pada zaman ini mulai mengumpulkan dan membukukan kejadian-kejadian dan budaya pada zaman sebelumnya. Untuk penelitian ini penulis akan memfokuskan budaya yang sudah ada pada zaman Sengoku dimana sudah adanya sistem kasta; *Bushido* (Jalan Ksatria) menjadi salah satu budaya Jepang yang masih merikat hingga sekarang.

1.7.4 Mitos di Jepang

Mitos merupakan genre cerita rakyat yang terdiri dari kisah-kisah yang memainkan peranan mendasar dalam masyarakat, seperti dongeng-dongeng klasik atau legenda. Karena istilah mitos digunakan secara luas untuk menyiratkan bahwa

sebuah cerita itu tidak benar secara objektif, identifikasi suatu narasi sebagai mitos bisa sangat kontroversial: banyak penganut agama memandang cerita agama mereka sendiri sebagai benar, sementara melihat kisah-kisah agama lain sebagai mitos. Dengan demikian, beberapa akademisi melabeli semua narasi agama sebagai mitos untuk alasan pragmatis, seperti untuk menghindari merendahkan suatu tradisi karena budaya-budaya saling menafsirkan secara berlainan satu sama lain (Leeming, 2005).

Selain itu mitos juga ada karena adanya budaya. Dari generasi ke generasi beberapa mitos yang saling bersangkutan dapat disebut “mitologi”. Mitologi diceritakan oleh kelompok budaya tertentu untuk menjelaskan dunia yang konsisten dengan pengalaman masyarakat tentang dunia tempat mereka tinggal (Agatucci, 2007). hal-hal mitos berhubungan erat dengan Budaya karena secara turun-menurun diceritakan. Masyarakat tradisional Jepang mempunyai mitos bahwa tanah yang mereka tinggali merupakan tanah seribu dewa. Seluruh elemen dalam kehidupan mereka diawasi oleh para dewa dan cerita-cerita dewa dapat disebut dengan Shinwa (神話). Selain dewa, masyarakat tradisional juga mempercayai adanya makhluk-makhluk yang tidak terlihat oleh mata biasa, tetapi mereka tinggal di sekitar manusia. Oleh Masyarakat Jepang, Makhluk-makhluk ini diberi julukan yōkai (妖怪).

Yōkai tidak disamakan dengan Yurei (幽霊). Yurei merupakan manusia yang meninggal tetapi masih mempunyai masih memiliki penyesalan dari kehidupannya sehingga menjadi terikat dengan alam kehidupan. Tetapi berbeda dengan yōkai, dimana mereka memang mempunyai wujud yang unik, terkadang mereka juga bisa menyerupai Yurei karena ingin menakuti manusia.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan Metode Deskriptif Analisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Sugiyono (2008), merupakan suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan

yang berlaku untuk umum. Landasan teori di atas dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta. Selain itu landasan teori juga bermanfaat sebagai gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

Data yang digunakan pada penelitian ini diperoleh pada *video game* dengan judul *Sekiro: Shadows Die Twice* yang dibuat oleh pengembang *video game* From Software, yang disutradarai oleh Miyazaki Hidetaka. Untuk menelaah data pada *video game*, penulis menggunakan data pada buku-buku di Perpustakaan online *Amazon (Kindle Books)*, *Z-Library* dan beberapa media daring, seperti artikel, jurnal, dan paper yang dipublikasi. Kemudian disusun dan dianalisa sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan pada poin 1.4. di atas. Referensi utama penelitian ini sudah dicantumkan pada sub-poin 1.6. di atas.

1.9 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, penulis berharap pembaca dan peneliti selanjutnya memperoleh manfaat sebagai berikut:

➤ Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi basis untuk peneliti selanjutnya, khususnya bagi para peneliti yang ingin menganalisis *video game* yang mempunyai elemen kejepangan di dalam kontennya. Menambah opsi kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan *video game* sebagai objek penelitiannya. Terakhir, menambah minat para penggemar *video game* untuk lebih kritis akan narasi serta elemen-elemen yang ada pada *video game*.

➤ Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembaca dan juga peneliti selanjutnya untuk kritis akan konten dalam *video game*. Penulis juga berharap untuk pembaca dapat memahami sejarah, budaya, dan mitologi Jepang. Dan penulis berharap agar penelitian ini sebagai landasan agar penelitian tentang konten *video game* disamakan seperti halnya literatur klasik, manga, dan anime. Terakhir, penulis juga berharap agar penelitian ini bisa menarik pemain *video game* khususnya yang tertarik kepada sejarah dan kebudayaan Jepang agar bisa mengetahui lebih dalam sejarah dan kebudayaan Jepang.

1.10 Sistematika Penyusunan Penelitian

Bab 1. Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, penelitian terdahulu, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2. Perkembangan Video Game Dan Beberapa Elemen Kejepangan

Bab ini akan berisi tentang landasan teori tentang *video game* (Generasi *game* konsol, Perkembangan grafis, dan perkembangan narasi), kemudian diikuti oleh sejarah Jepang, budayanya, serta mitologi atau legenda Jepang.

Bab 3. Elemen Kejepangan Dalam *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice*

Hasil analisa *game* sekiro dengan melihat sisi ekstrinsik sejarah, budaya, dan mitologi dengan teknik pengumpulan data berdasarkan metode deskriptif analisis

Bab 4. Simpulan

Berisikan kesimpulan ditulis berdasarkan hasil penelitian *video game* Sekiro

