

BAB II

PERKEMBANGAN *VIDEO GAME* DAN BEBERAPA ELEMEN KEJEPANGAN

Pada latar belakang di bab sebelumnya bisa diketahui bahwa *video game* merupakan media hiburan yang dapat dikonsumsi oleh segala kalangan. Seperti yang sudah disampaikan di atas juga, Industri *video game* berevolusi sangat cepat di Jepang sehingga *video game* menjadi salah satu *pop culture* utama di Jepang selain *anime*, *manga*, *cosplay*, dan *harajuku-kei fashion*. Dalam bab kedua ini penulis akan membahas bagaimana *video game* juga dapat menjadi medium penyampaian cerita.

2.1 Perjalanan *Video Game* Menjadi Budaya Populer Jepang hingga Mancanegara

Video game; atau disebut *Terebi geemu* (テレビゲーム) di Jepang, merupakan salah satu budaya yang muncul ketika perkembangan ekonomi di Jepang sekitar akhir 1970-an. Memang pada awalnya *game* konsol mahal karena masih sedikit yang memproduksinya dan juga komponen yang mahal, tetapi pada tahun 1977 di Jepang lahirlah booming pada ranah *video game*.

当初は「日本人は飽きやすい民族だし、アメリカとの生活習慣も異なる」などと、(国内の) マスコミから眉唾にされていた TV ゲームでしたが、低価格で遊びやすい製品が開発されるや怒濤のごとく売れだし、遂には国内でも 100 万台の大台を突破、1977 年のヒット商品ランキングに名を連ねるまでになりました

—武宗しんきろう、ファミ通ブログ

Tousho ha "Nihonjin wa aki yasui minzoku dashi, Amerika no seikatsu shuukan mo kotonaru" nadoto, (Kokunai no) Masukomi kara mayutsuba ni sareteita TV geemu deshitaga, teikakaku asobiyasui seihin ga kaihatsu sareru ya doutou no gotoku uraredashi, tsui ni wa kokunai de mo hyaku-man dai no tai dai wo toppa, 1977 nen no hitto seithin rankingu ni tsurenaru made ni narimashita. -Bushou Shinkirou, Famitsu Blog

Pada awalnya, *video game* tidak disukai oleh pers (Jepang) karena "orang Jepang mudah bosan dan gaya hidup mereka, berbeda dari gaya hidup orang Amerika Serikat", tetapi begitu produk konsol *game* dengan harga murah dan mudah dimainkan dikembangkan, penjualan melonjak dan akhirnya menembus angka penjualan jutaan unit di Jepang, Bahkan sempat masuk dalam daftar produk populer pada tahun 1977. – oleh *Bushou Shinkirou*, dari Blog Famitsu

Berdasarkan kutipan di atas bisa diketahui bahwa pada tahun 1977 yang merupakan waktu dimana *video game* terkenal di Jepang. Juga pada saat ini Industri *video game* di Jepang berkembang pesat dan berlomba dalam memproduksi *video gamenya* sendiri.

Dalam jangka waktu ini juga, mulai banyak perusahaan yang membuat mesin *Arcade game*. *Game Arcade* yang paling terkenal pada saat ini adalah *Space Invaders* oleh perusahaan *game* Jepang, *Taito*. *Game Arcade* bisa ditemukan di *Game Center* (ゲームセンター) dan untuk memainkannya pemain harus memasukan koin. Gambar 4. merupakan *game center* yang menyediakan *game arcade Space Invaders* sebagai produk utamanya

gambar 4 *Game Center* di Jepang pada tahun-1970 yang menyediakan *game Space Invaders*



(sumber: web-japan.org)

Karena efek dari *game* ini juga, masyarakat Jepang mengalami *american boom*, *video game* menjadi hiburan paling populer. Menurut Japan Times yang diliput oleh Ashcraft (2021), Pada tahun 1986 ada sebanyak 26.573 *game center* di Jepang yang menyediakan fasilitas *game arcade*. Tetapi semakin turunnya popularitas *game arcade* pada tahun 2019, ada sekitar 4.022 *game center* yang masih buka. Kemungkinan masih akan ada terjadinya penurunan ketika dunia dilanda oleh pandemi COVID-19. Pada Saat pandemi ini juga, berkembanglah minat konsumen dalam membeli perangkat *game* konsol maupun komputer, agar

mereka bisa menikmati hiburan di rumah sendiri.

Berikutnya pada tahun 1983, Nintendo merilis *game* konsol untuk perorangan yang bernama *Nintendo Entertainment System* (NES) dan kemudian Sega, dengan SG-1000-nya. Menurut Gretz (2010), rilisnya kedua konsol ini menjadi tanda generasi pertama konsol *video game*, kemudian perusahaan konsol *game* bersaing dan mencoba untuk menghadirkan konsol yang menarik konsumen. Hingga sekarang, masih ada 2 perusahaan konsol *game* Jepang yang bersaing, yaitu Nintendo dengan Nintendo Switch dan Sony dengan Playstation 5 nya.

gambar 5 Nintendo Switch dan Sony Playstation 5



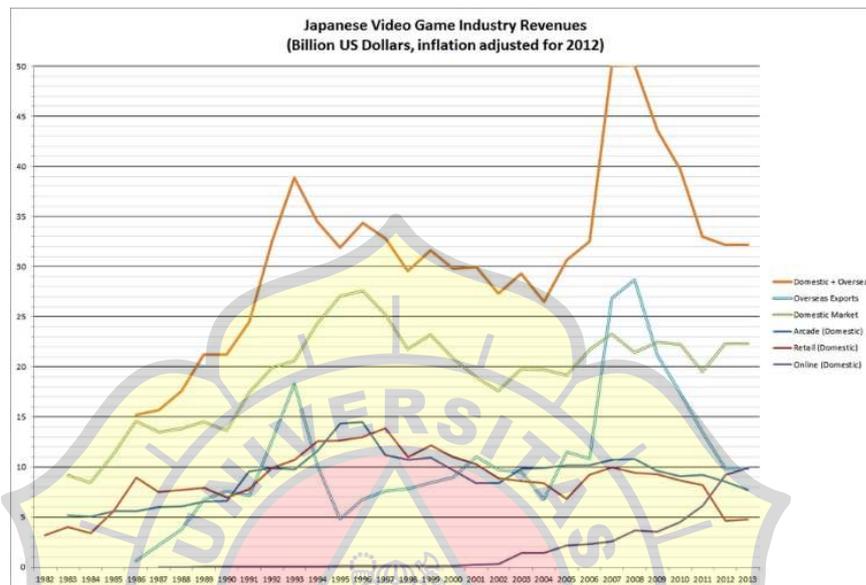
(sumber: Nintendo dan Sony)

Lalu pada tahun 2000-an, pemerintah Jepang telah berada di garis depan dalam upaya untuk tidak hanya mempromosikan, tetapi juga secara aktif memasarkan budaya populer modern dan industri kreatif negaranya. Seperti film, manga, anime, dan *video game* ke seluruh dunia. Sebagai hasilnya, semakin banyak acara salah satunya acara tahunan promosi *video game*, *Tokyo Games Show* yang mempromosikan *game* dari konten seni media ini sebagai bagian dari kampanye yang digulirkan di bawah slogan *Cool Japan*. Minat baru pemerintah Jepang terhadap ekspor budaya mencerminkan pergeseran dalam cara seni media dipandang seni media telah diakui sebagai kekayaan intelektual yang penting. Dan sekarang, merek *Cool Japan* telah meluas hingga mencakup bidang yang jauh lebih luas dan mencakup segala hal, mulai dari kuliner hingga fashion (Baba, 2012).

Penulis menemukan figur penjualan *video game* dalam negeri dan luar negeri dari industri *video game* di Jepang yang dirilis oleh website *Vgsales Fandom*. *Vgsales* merupakan pengkonsolidasian semua informasi mengenai industri video

game, termasuk angka penjualan dari seluruh dunia, analisis dari pakar industri game, dan tren pasar. Selain itu, vgsales dimaksudkan untuk membahas industri game melalui mata seorang gamer dan argumen game perenial yang ada di forum diskusi dan blog.

Grafik 2. Pendapatan industri *video game* Jepang dari tahun 1982 hingga 2013 dalam Dolar Amerika, disesuaikan dengan inflasi tahun 2012.



(Sumber: vgsales)

Grafik 2 di atas merupakan Revenue Industri *Video game* yang khususnya di Jepang. Disesuaikan dengan inflasi tahun 2012, bisa terlihat pada grafik tersebut dimulai dari tahun 1983, *revenue* industri game jepang terus meningkat hingga tahun 1995 (lihat garis warna hijau muda), dan kemudian stagnan di rata-rata 22 juta miliar dolar Amerika hingga tahun 2013. Lalu terjadi *booming* pada tahun 2006 di ranah mancanegara pada tahun 2006 dan ini menjadi rekor gabungan domestik dan mancanegara Industri *video game* Jepang. Tetapi trend ini berhenti karena adanya resesi ekonomi pada tahun 2008.

Seiring berjalannya waktu, banyak sekali perkembangan *game* dari segi sosial dan teknologi. Dalam segi sosial, banyak nilai edukatif dari *game* dan beberapa implikasi mental dari konten *game* kekerasan. Menurut Reid (2014), *Video game* juga berimplikasi pada budaya politik, pengembang *game* seperti *Molleindustria* mengembangkan media interaktif sebagai sikap menentang cara media massa saat ini ditransmisikan. Pada Akhirnya, walaupun ada kesenjangan

yang jelas antara *video game* dan politik dalam masyarakat saat ini, ada peluang bagi kedua budaya untuk berkolaborasi. *Video game*, seperti yang telah diketahui, adalah juga menjadi budaya populer internasional dan, dengan demikian, menjangkau audiens mayoritas melalui media interaksi digital yang sangat kuat.

2.2 Jenis Grafis dan Genre *Video Game*

Pada awalnya, *video game* digunakan hanya untuk hiburan semata. Seiring berjalannya waktu *video game* mengalami perkembangan dari sisi; pencabangan genre, mekanika *game*, visual grafis, dan metode bercerita (*interactive storytelling*) (Routledge, 2003). Pada tahun awal 1990 *video game* menjadi *popular culture* yang sangat diminati masyarakat Jepang, kemudian banyak bermunculan *game-game* ikonik dari Jepang khususnya dari perusahaan Nintendo yang sangat memikat masyarakat internasional (gambar 6).

gambar 6 Super Mario bros., Legend of Zelda, Pokemon yang merupakan tiga *game* ikonik yang dibuat oleh Nintendo



(sumber: Nintendo)

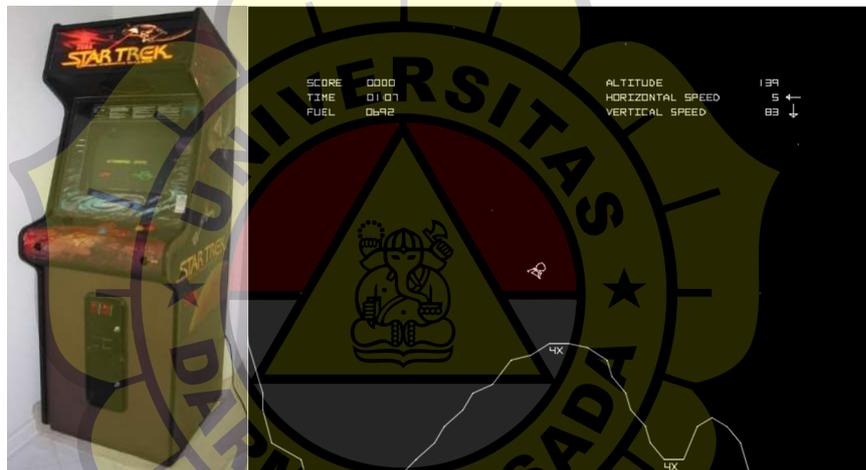
Pada awalnya, Nintendo menerbitkan *game-game* dalam gambar di atas sebagai bentuk partisipasi mereka dalam Industri *video game* di Jepang. Dikarenakan kesuksesannya, hingga sekarang judul *video games* tersebut masih menjadi ikon dari Nintendo yang terkenal dalam komunitas *gaming* Jepang hingga mancanegara. Bahkan Nintendo sendiri menyelenggarakan kejuaraan dunia *video game* *Pokémon* sebagai bentuk keikutsertaannya ke dalam dunia *e-sports*.

2.2.1 Perkembangan *Video Game* dari Segi Grafis

Selain *Video Game*, teknologi grafis komputer (CG) mengalami perkembangan yang pesat. Hal ini juga menjadi titik balik yang penting dalam perkembangan grafis *video game*. Awalnya, *video game* hanya mengandalkan laser

elektron dengan kecepatan yang sangat cepat sebagai penampil grafis. *Game-game* ini disebut *Vector Game*. *Vector Game* menggunakan vektor cahaya sebagai antarmuka (*interface*) *game*. *Vector graphics* atau gambar vektor adalah penggunaan geometris dasar seperti titik, garis, dan kurva (yaitu, bentuk berdasarkan persamaan matematika) sebagai pengganti grafik bitmap yang bergantung pada resolusi yang merepresentasikan gambar dalam grafik komputer. Kebanyakan generasi awal *video game arcade* menggunakan grafik vektor sebagai antarmuka *game*. *Video game arcade* sekarang mengadaptasi grafik komputer sebagai layar antar muka pemain dan berkembang juga sesuai dengan perkembangan grafik.

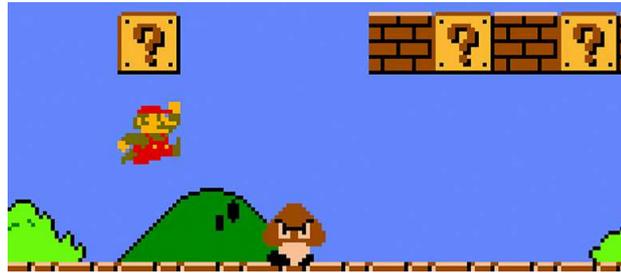
gambar 7 *Game Arcade Star Trek dan Lunar Lander* yang menggunakan grafik vektor sebagai antarmuka penggunaannya.



(sumber: Google Images)

Perusahaan *game* Jepang merilis konsol pada tahun 1983, grafis yang digunakan untuk *game* adalah grafik warna 8-bit. Grafik warna 8-bit adalah metode penyimpanan informasi gambar dalam memori komputer atau dalam file gambar, sehingga setiap piksel diwakili dengan 8 bit (1 byte). Jumlah maksimum warna yang dapat ditampilkan pada satu waktu adalah 256 warna (Fisher dkk., 1996). Konsol *game* pertama yang menggunakan grafik warna 8-bit adalah Nintendo Entertainment System (NES) pertama kali di rilis pada tahun 1983 dengan nama Famicom. Lalu pada tahun 1985, Sega merilis 8-bit Master System, pertama kali di rilis dengan nama Sega Master System di Jepang.

Gambar 8 *game* oleh Nintendo, Mario Bros. menggunakan grafik warna 8-bit sebagai antarmuka.



(sumber: Super Mario Bros. oleh Nintendo)

Lalu pada tahun 1987 mulailah generasi ketiga konsol *game*, pada saat ini juga bisa disebut *16-bit era*. Semua *game* pada saat ini kebanyakan menggunakan grafik warna 16-bit sebagai dasar antarmukanya. Kemudian pada tahun 1993 hingga 2006, mulailah era 32-bit dan 64 bit pada *game* konsol generasi ketiga dimana pertama kalinya komputer grafis berjejak ke ranah 3D atau 3 Dimensi. Awalnya, teknologi 3D dalam *game* menggunakan grafik dengan bentuk polygon sebagai tekstur dasar. Pada era inilah banyak pengembang *game* mulai mengalihkan genre 2D tradisional dan pseudo-3D ke 3D pada konsol *video game*.

Gambar 9. Final Fantasy IX, merupakan *game* dari konsol Playstation, konsol generasi ketiga menggunakan pseudo-3D sebagai visual grafisnya



(sumber: Square Enix)

Pada akhirnya berjejak dengan grafis modern pada tahun 2006, Dimana teknologi 3D dan grafik visual sudah sangat maju, maka dari itu dimulai dari sinilah *game* modern ada. Grafik *game* pada saat ini telah mencapai tingkat kesamaan yang hampir bersifat fotorealistik, dengan banyaknya *game* saat ini yang menampilkan

grafis yang hampir tidak terbayangkan oleh generasi-generasi sebelumnya. Tidak ada pengembang *game* arkade sebelumnya yang bisa membayangkan bahwa industri *video game* akan mengalami evolusi seperti ini dalam grafis *game* komputer - paling tidak hanya dalam beberapa dekade. Tidak ada yang bisa memprediksi bahwa para penggemar *game* akan memainkan *game* balapan di kota virtual yang hampir menyamai kota sungguhan. Industri *video game* sangat kompetitif, dengan semua pelaku bisnis dari Jepang maupun mancanegara yang mencoba untuk saling bersaing satu sama lain.

Gambar 10 Ghost of Tsushima, merupakan salah satu *video game* modern dengan grafis visual yang fotorealistik



(sumber: Ghost of Tsushima oleh Sucker Punch Productions)

Pada tahun 2018, salah satu perusahaan multinasional bidang teknologi Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) dan perangkat keras komputer, *Nvidia* membuat terobosan baru dalam teknologi grafik komputer, yaitu teknologi *Ray Tracing*. Menurut *Nvidia*, *ray tracing* adalah metode rendering grafis yang mensimulasikan perilaku fisik cahaya. Dimana dalam grafik komputer, *ray tracing* adalah teknik untuk memodelkan transportasi cahaya untuk digunakan dalam berbagai macam algoritme rendering untuk menghasilkan gambar digital. *Nvidia* menggunakan teknologi AI pada Unit Pemrosesan Grafis (GPU) pada produknya yaitu, *Nvidia RTX*, untuk mensimulasikan dan membuat pencahayaan dalam *game* semakin dekat dengan kenyataan. Contohnya bisa dilihat pada gambar 11. yang membandingkan grafis komputer dengan dan tanpa teknologi *Ray Tracing*.

Gambar 11. Perbandingan dengan dan tanpa Teknologi RTX



(sumber: nvidia.com, game Metro Exodus)

Bisa disimpulkan bahwa hanya dalam waktu 35 tahun teknologi visual grafis dalam *video game* bersamaan dengan CG di dalam film layar lebar berkembang dengan sangat cepat. Semakin maju teknologi akan semakin maju pula teknologi visual grafis. Pada akhir 2021 sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak, Epic Games dalam konferensi mereka, sedang mengembangkan teknologi baru untuk visual grafis *video game*, dimana pengembang *video game* dapat menggunakan teknologi *Photogrammetry* untuk memindai seluruh objek, pencahayaan, dan detail yang berada dalam suatu foto untuk dimasukkan ke dalam *video game*, dan teknologi ini semakin mendekatkan grafis dalam *video game* dengan kenyataan. Sampai sekarang masih banyak para antusias visual grafis pendahulu yang terkejut akan perkembangan visual grafis.

Tabel 1. Pembagian *Timeline* visual grafis pada *game* berdasarkan teori generasi konsol

No.	Jenis Visual Grafis	Tahun	Penjelasan
1	Grafik Vektor	1958	Arcade <i>game</i> atau konsol generasi pertama yang menggunakan cahaya sebagai tampilan antarmuka pengguna. Contoh: Magnavox Odyssey
2	8-bit	1983	Visual grafik 8-bit atau 256 warna. Pada waktu ini masih berada pada era konsol generasi pertama menggunakan visual grafik ini.
3	16-bit	1987	Visual grafik 16-bit atau 65535 warna. Disebut era konsol generasi ketiga. Konsol yang menggunakan visual grafik ini yaitu: Sega Mega Drive, Super NES
4	32-bit / 64-bit / Pseudo-3D	1993	Pertama kalinya <i>Game</i> berbasis Komputer rilis. Juga disebut era konsol generasi

			keempat. Juga bisa disebut era awal transisi ke grafik 3D. perusahaan konsol <i>game</i> sudah mulai berlomba dengan grafik polygon. Konsol pada era ini yaitu: Sega Saturn, Sony Playstation, Nintendo 64.
5	3D	1998	Juga menandakan lahirnya konsol generasi kelima. Pada waktu ini juga pertama kali grafik 3D populer ke kalangan umum.
6	Ray Tracing	2018	Nvidia mempublikasikan Ray Tracing kepada Umum, teknologi yang mengandalkan kecerdasan buatan untuk mengkalkulasi cahaya pada <i>video game</i> .

(sumber: penulis)

Pada tabel 1 diatas merupakan pengkategorisasian visual grafis *video game* berdasarkan teori generasi konsol *video game* oleh Gertz (2010).

2.2.2 Perkembangan Genre pada *Video Game*

Kata Genre menurut KBBI adalah “jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya”. Melihat dari asal muasalnya genre adalah bahasa perancis yang artinya “jenis”. Ketika pertama kali digunakan oleh masyarakat multinasional, kata “genre” merupakan pengelompokan atau pengkategorian suatu karya seni seperti buku, novel, dan lagu. Seiring berjalannya waktu, Amy J. Devitt dalam artikelnya pada journal *Keywords in Writing Studies* (2015), menjelaskan bahwa genre merupakan segala bentuk atau jenis komunikasi dalam mode apa pun (tertulis, lisan, digital, artistik, dsb) dengan kesepakatan sosial yang dikembangkan dari waktu ke waktu. Dalam pemakaian yang populer, genre biasanya menggambarkan kategori literatur, musik, atau bentuk seni atau hiburan lainnya, baik tertulis atau lisan, audio atau visual, berdasarkan beberapa kriteria gaya, namun genre dapat bersifat estetis, retorik, komunikatif, atau fungsional.

Awalnya pengkategorian genre *video game* hanya digunakan untuk mengorganisir katalog dan buku. Lalu pada tahun 1985, Nintendo mengklasifikasikan *game* ke 8 genre utama: *Adventure, Action, Sports, Light-Gun, Programmable, Arcade, Robot, and Educational*. Akhirnya pada pertengahan dekade 1990 dimana industri pembuatan *video game* berkembang, genre *video game* ditetapkan berdasarkan pemain memainkannya daripada elemen visual atau naratif *game* tersebut. Menurut Dominic Arsenault dalam artikelnya yang berjudul

Video Game Genre, Evolution and Innovation (2009), Pada halaman depan website *The MobyGames Database* pengguna dapat menggunakan mesin pencarian *video game*, seorang pengguna dapat mencari *game* spesifik berdasarkan, tahun *game* tersebut dibuat maupun genre *gamenya*. Lalu bisa dilihat daftar glosarium situs web tersebut dan menjelaskan istilah-istilah berikut di seluruh beberapa kategori bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengkategorisasian *game* menurut glosarium *The Mobygames*

No.	Tema	Genre
1	Genre Dasar	<i>Action, Adventure, Educational, Racing / Driving, Role-Playing (RPG), Simulation, Sports, Strategy</i>
2	Perspektif dan Sudut Pandang	Perspektif orang pertama, Perspektif orang ketiga, <i>Isometric, Platforming, Side-Scrolling, Top-Down</i>
3	Bertema Olahraga	<i>Baseball, Basketball, Bike / Bicycling, Bowling, Boxing, Cricket, dll.</i>
4	Bertema non-Olahraga	Dewasa, <i>Anime/Manga, Arcade, BattleMech, Board / Party Game, Cards, Casino, Chess, Comics, Cyberpunk / Dark Sci-Fi, Detective / Mystery, Fighting, Flight, Game Show, Helicopter, Historical Battle (specific/exact), Horror, Interactive Fiction, dll.</i>
5	Kategori Edukasi	Alam, Bahasa Asing, Geografi, Seni, Kesehatan / Nutrisi, dll.

Sumber: *The Mobygames*

Dalam kategorisasi di atas, bahwa ada beberapa dampak saat Jepang mendominasi yang berpengaruh dalam *game* industri. Ditambah lagi pada tahun 1985, seorang desainer *game* asal Jepang, Horii Yuji (堀井 雄二) mengambil berapa elemen-elemen dari beberapa *game Role-Playing* dari barat dan membuat *game*-nya sendiri berjudul *Dragon Quest* atau disingkat *Dorakue*(ドラクエ) oleh masyarakat Jepang, *game* ini mensimplifikasi beberapa elemen yang kompleks pada RPG barat dan memfokuskan narasi dengan gaya permainan yang intuitif. Dan di sinilah lahir kategori JRPG, atau *Japanese Role Playing Game*. Kata *Japanese* dalam RPG ini tidak memfokuskan hanya orang Jepang saja yang membuatnya, tetapi RPG yang memfokuskan naratif sebagai poin menariknya.

Gambar 12 Dragon Quest adalah *video game* bergenre JRPG pertama dengan grafik 8-bit



(sumber: Dragon Quest)

Namun, seiring dengan semakin canggihnya PC dan konsol *game*, grafik dalam JRPG juga berubah. Salah satu elemen yang terlihat ketika melihat RPG Barat dan JRPG adalah gaya seni/grafiknya. JRPG biasanya memilih tampilan animasi Jepang sementara RPG Barat lebih condong ke tampilan realistis. Tampilan seperti itu terlihat dalam *game* seperti *Pokemon*, *Persona*, atau *Dragon Quest*. Grafis *Final Fantasy* telah berubah dari waktu ke waktu dan mulai mendekati tampilan grafis yang lebih realistis, tetapi gaya rambut yang aneh tetap ada.

Gambar 13 *Final Fantasy VII Remake* merupakan JRPG modern mempunyai grafis lebih realistis dari pendahulunya



(sumber: Steam; Final Fantasy VII Remake Intergrade, Square Enix)

Seorang atau tim pengembang *game* bisa memasarkan produknya dalam Genre utama *game* tersebut. Selain pengembang *game*, komunitas pemain dapat menentukan sub-genre spesifik untuk sebuah *game*. Pengembang *game* dan Pemain juga mempunyai peranan sendiri untuk menentukan Genre akhir pada *Game*. *Game* Sekiro: Shadows Die Twice yang digunakan sebagai objek utama penelitian ini

mempunyai genre *Action-Adventure* sebagai cara *game* tersebut dimainkan dan *Historical Fantasy* yang menggunakan sejarah sebagai basis dari cerita, dan makhluk mitologi Jepang sebagai elemen fantasi. Komunitas pemain *game* juga memberikan *game* ini genre *souls-like*. Dimana genre ini merupakan sub-genre *game* aksi yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi dan juga menekankan pada narasi yang diceritakan melalui lingkungan di dalam *game* tersebut.

2.3 Teknik Narasi dalam *Video Game*

Kata *narasi* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia versi daring oleh kemendikbud adalah “teks yang menceritakan peristiwa atau kejadian secara detail dan kronologis, dapat berupa fiksi maupun nonfiksi, bertujuan untuk menghibur atau memberikan wawasan kepada pembacanya, biasanya ditulis dalam bentuk novel, cerita pendek, biografi dan lain-lain.” Narasi merupakan salah satu cara menceritakan cerita, khususnya cerita fiksi. setiap cerita fiksi mengikuti dan harus ada 5 elemen yang penting, yaitu Plot, seting, karakter, sudut pandang, dan tema cerita.

Sejak dahulu hingga sekarang, masih ada perdebatan tentang *video game*, para ludologis (peneliti *game*) telah mengusulkan bahwa studi tentang *game* harus memperhatikan analisis sistem abstrak dan formal pada konten *game* yang digambarkan. Dengan kata lain, fokus studi tentang *game* haruslah pada aturan-aturan *game*, bukan pada elemen-elemen representasional yang hanya bersifat kebetulan. (Tyler-Jones,2013). Di sisi lain ada beberapa naratologis yang berdebat bahwa cerita di dalam *video game* harus ditelaah secara kesusastraan. Seiring berkembangnya kreativitas dan ide para pengembang *video game*, narasi dalam *video game* menjadi salah satu yang dibutuhkan dalam desain *video game*, maka dari itu lahirlah istilah *Ludonarrative*, yang terdiri dari *Ludo-* (*game*) dan *Narrative* (cerita).

Video game memproyeksikan dunia fiksi melalui berbagai cara yang berbeda, tetapi seorang penulis cerita atau *storywriter video game* harus menyesuaikan dunia fiksi yang mudah dibayangkan oleh pemain, dan setiap pemain mengisi setiap celah dalam dunia fiksi tersebut. Banyak *game* juga menghadirkan dunia fiksi yang bersifat opsional untuk dibayangkan oleh pemain, dan beberapa

menyajikan dunia yang kontradiktif dan tidak jelas. Fiksi biasanya disalahartikan sebagai penceritaan. Hal ‘fiksi’ digunakan untuk berarti segala jenis dunia khayalan, sedangkan, secara singkat dinyatakan, sebuah cerita adalah urutan peristiwa tetap yang disajikan (diberlakukan atau diceritakan) kepada pembaca (Juul, 2005).

Tetapi karena di dalam *video game* modern ke-kreativitasan menjadi hal utama dalam pembuatan *game*, tidak hanya cerita fiktif yang menjadi dasar *storytelling* pada *game*, *video game* juga bisa menjadi media penyampaian sejarah. Di dalam jurnal penelitian oleh Spring (2014), menjelaskan bahwa *game* yang berdasarkan penelitian sejarah membentuk argumen dan memberikan pemeriksaan yang cermat terhadap topik sejarah. Tidak seperti media hiburan lainnya, *video game* memungkinkan sejarawan untuk memenuhi standar ilmiah. Dalam permainan komputer dan *video game* modern, konten historis telah terbukti menjadi pilihan yang sukses untuk menginformasikan sistem permainan (*game system*), mengembangkan karakter (*character development*), narasi (*narration*) dan pengaturan (*setting*), membangun mekanika *game*, dan menentukan strategi. Sejarah sangat penting untuk desain *video game* modern sehingga dalam *The Art of Game Design* oleh Jesse Schell (2008), merekomendasikan kepada calon desainer *game* untuk mempelajari sejarah. Tidak hanya sejarah, pengembwwang *game* juga dapat menghidupkan budaya dan keadaan masyarakat berkaitan dengan sejarah yang didasarkan.

Gambar 14. Total War: Shogun, Assassin’s Creed: Valhalla merupakan contoh *game* yang mendasarkan sejarah dan budaya pada zamannya



(sumber: Sega & Ubisoft)

Direktor *game* Sekiro, Miyazaki Hidetaka, menggunakan referensi sejarah

Jepang sebagai dasar cerita fiktifnya dan menggunakan budaya dan makhluk mitologi Jepang sebagai elemen-elemen *gamenya*. *Video game* ini mempunyai elemen yang mirip dengan *video game* barat, dimana pemain harus menelaah ceritanya sendiri, Tetapi banyak juga *cutscene-cutscene* yang memperjelas ceritanya. Narasi di dalam *game* mempunyai banyak variasi, tetapi para pemainlah yang harus mengerti dan cermat dalam menelaahnya.

2.4 Konten *Video Game* Sebagai Objek Penelitian

Dalam kamus gratis *wiktionary*, studi *game*, juga dikenal sebagai *ludology* (dari *ludus*, "permainan", dan *-logia*, "studi", "penelitian"), adalah studi tentang *game*, tindakan memainkannya, para pemain, serta budaya yang mengelilinginya. Menurut website jurnal internasional penelitian permainan komputer, *game studies*, studi ini merupakan bidang studi budaya yang berhubungan dengan semua jenis *game* sepanjang sejarah. Bidang penelitian ini menggunakan taktik, setidaknya, folkloristik dan warisan budaya, sosiologi dan psikologi, sambil memeriksa aspek desain permainan, para pemain dalam permainan, dan peran yang dimainkan permainan dalam masyarakat atau budayanya. Studi *game* sering kali disalahartikan sebagai studi tentang *video game*, tetapi ini hanya satu bidang fokus; pada kenyataannya studi *game* mencakup semua jenis *game*, termasuk olahraga, *board game*, dll.

Studi *game* bukanlah studi tentang penggunaan media digital, komputer atau internet. Studi ini lebih berguna untuk memahami "studi *game*" sebagai penemuan berusia satu dekade yang muncul dengan permainan elektronik, video dan komputer sebagai bentuk budaya. (Nieborg & Hermes, 2008).

2.5 Sejarah Jepang pada Akhir Zaman Sengoku

Menurut Kobayashi (2015) dalam buku *Shakai no Manabikata: Nihonshi Hen.* zaman ini dimulai dari Perang Onin (応仁の乱) pada tahun 1467 di Heian-kyo (sekarang Kyoto) hingga perang Sekigahara pada tahun 1600 ditandakan dalam buku sejarah Jepang sebagai zaman Sengoku (戦国時代). Pada zaman Tetapi, periode yang sangat berkesan hingga dijadikan referensi dalam budaya modern Jepang seperti anime, manga, hingga *video game* yaitu, dimulai pada perang di

Okehazama (桶狭間の戦い) atau *Dengakuhazama* (田楽狭間) dalam teori oleh Fujimoto Masayuki (藤本正行) dalam Bukunya *Nobunaga no Sensou : 'Nobunaga Kouki' ni Miru Sengoku Gun ji Gaku* (信長の戦争—『信長公記』に見る戦国軍事学) oleh Penerbit *Kodansha Gakujutsu Bunko*.

Perang di Okehazama merupakan salah satu perang yang dimenangkan oleh Oda Nobunaga dalam penyerngapan pasukan Imagawa Yoshimoto di daerah lereng gunung Okehazama. Kemenangan perang ini merupakan guncangan besar para *daimyo* pada saat itu bahwa komandan perang yang minor bisa mengalahkan *daimyo* yang mempunyai pasukan yang besar. Hal ini merupakan salah satu budaya Jepang pada zaman Sengoku yang disebut *Gekokujo* (下剋上). Pada perang ini juga merupakan pijakan pertama Oda Nobunaga untuk menyatukan Jepang.

2.5.1. Awalnya Terbentuk Klan Ashina di Aizu

Menurut Ooishi dalam buku yang ditulis oleh Kobayashi (1978), Ada dua klan Ashina yang ada pada zaman Sengoku, Klan Ashina dari Sagami (相模蘆名氏) dan klan Ashina dari Aizu (会津蘆名氏). Menurut buku tersebut juga, Klan Ashina merupakan keturunan dari Klan Miura yang berasal dari zaman Heian. Pada awalnya klan Ashina merupakan cabang dari klan Miura yang didirikan oleh Sawara Yoshitsura (佐原義連) seorang putra dari Miura Yoshiaki (三浦義明), seorang kepala klan yang menguasai daerah Sagami.

Menurut website Harimaya Kamon, nama *Ashina* sebagai klan yang berdiri sendiri digunakan ketika klan Miura runtuh pada peperangan Hoji pada tahun 1247 oleh Ashina Yoshitsura. Lalu diturunkan kepada cucunya Ashina Mitsumori, yang kemudian klan Ashina diturunkan oleh anak ke-lima-nya Moritoki hingga zaman Sengoku. Kemudian seorang keturunan klan Ashina Sagami yang bernama Naomori dikirim ke Aizu sebagai wakil dari klan Ashina pada tahun 1379. Naomori kemudian pindah ke Makuuchi di Aizu, pindah lagi dari Makuuchi ke Odate pada tahun 1382, dan akhirnya pada tahun 1384 membangun sebuah rumah di Odakagi (小高木), yang ia sebut Higashi Kurokawa-date (東黒川館). Ini adalah situs Kastil Kurokawa (Sekarang disebut kastil Tsuruga) dimana awalnya klan Ashina

bertempat di Aizu.

2.6 Budaya Masyarakat Jepang pada Zaman Sengoku

Seperti yang ada pada Landasan teori pada Bab pertama, Masyarakat Jepang ada dari zaman sebelum masehi yang bisa disebut pada zaman Jomon. Hingga sekarang, Masyarakat Jepang yang tergolong monoetnis masih memegang budaya-budaya yang ada sejak ratusan tahun lalu hingga ribuan tahun lalu sehingga budayanya bisa dibilang kompleks.

Sama seperti semua peradaban besar lainnya, Jepang menciptakan budaya yang unik. Ini adalah campuran dari tradisi pribumi, pengaruh Tiongkok dan Agama Buddha, dan Jalan Ksatria atau yang disebut *Bushido* (武士道). Semua ini digabungkan bersama-sama membentuk budaya yang kita kenal sekarang, menghubungkan berbagai karya seni dan tulisan yang menakjubkan selama berabad-abad ke dalam satu sistem yang terus berkembang dan berevolusi namun tetap konsisten. Sangat penting untuk menjelaskan hal itu juga, karena terlalu sering ketika berpikir tentang Jepang kuno, kita hanya fokus pada perang dan tentara, intrik dan politik, dan pada jenderal dan kaisar. Sebenarnya, sejarah Jepang masih lebih dari yang diketahui (Clayton, 2019).

Dalam penelitian ini penulis tidak hanya menerangkan Sejarah pada *game* Sekiro, melainkan juga Budaya masyarakat pada zaman Sengoku. Dan penulis akan menggunakan beberapa buku, sumber daring dan beberapa artikel yang menjelaskan tentang topik budaya masyarakat ini.

2.7 Makhluk Mitologi dalam Budaya Jepang

Setiap sejarah mempunyai budaya, dan didalam budaya tersebut mempunyai cerita-cerita legenda. Cerita legenda atau dongeng ada karena diceritakan turun menurun dari generasi ke generasi dan dari mulut ke mulut. Di Jepang pada zaman Edo (1603-1867), Jepang mengalami revolusi budaya dan seni secara besar-besaran pada zaman Edo, Kisah-kisah hantu semakin populer, bersama dengan kisah-kisah monster dan kejadian aneh dari berbagai daerah di Jepang. Selama periode ini, kumpulan cerita mitos pertama dibukukan oleh pendongeng dan seniman seperti Toriyama Sekien (鳥山石燕) dan Sawaki Sūshi (佐脇嵩之).

Kedua orang tersebut mengumpulkan tradisi lisan dari wilayah pedesaan Jepang dan menambahkan beberapa yōkai mereka sendiri yang kemudian menciptakan hiburan pasar massal untuk konsumsi komersial oleh penduduk urban di Edo yang terus bertambah.

妖怪は、人間の理解を超える奇怪で異常な現象や、それらを起こす不思議な力を持つ非日常的・非科学的な存在のこと。「妖（あやかし）」「物の怪（もののけ）」などとも呼ばれています。——日本大百科全書(ニッポニカ)、小学館

Yokai to wa, ningen no rikai wo koeru kikai de ijou na genshou ya, sorera wo okosu fushigi na chikara o motsu hi nichijou teki / hi kagaku teki na sonzai no koto. Ayakashi – Mononoke nado to mo yobareteimasu. -Nihon Dai-Hyakka Zensho (Nipponica), Shogakukan

Yokai adalah makhluk yang tidak wajar dan tidak ilmiah dengan berbagai fenomena aneh dan abnormal di luar pemahaman manusia dan memiliki kekuatan misterius yang menyebabkannya. Mereka juga disebut 'yokai' atau 'mononoke'. --ensiklopedia Jepang (Nipponica), Shogakukan.

Yōkai merupakan julukan untuk makhluk mitologi dalam budaya Jepang dimana mereka hidup bersama dengan manusia. Seperti dalam kutipan di atas dari buku *Nipponica*, Yōkai juga dipanggil *Ayakashi* dan *Mononoke* dan mereka mempunyai kekuatan yang diluar nalar. Dalam sejarah, Seni yang berkaitan tentang *Yokai* pertama kali ditemukan pada zaman Heian, yaitu sebuah seni yang menggambarkan Yōkai bernama *Nekomata* (猫また) pada gambar 15 dibawah.

gambar 15. Gambar *Yokai* yang dijuluki *Nekomata* pada gambar yang ditemukan dari buku zaman Heian (737), 百怪図巻 (*Hyakkai Zumaki*)



(sumber: rekishi-memo.net)

Lalu pada zaman Edo, buku tentang yōkai mulai bermunculan sebagai koleksi gulungan yang dilukis dengan ukiyo-e, dan kemudian berkembang menjadi ensiklopedia bergambar multi-volume dari kisah-kisah aneh dan cerita supernatural. *Gazu Hyakki Yagyo* (画図百鬼夜行) yang diilustrasikan Toriyama menjadi panggung bagi seniman terkenal lainnya. Disinilah tradisi yōkai lahir, dan pada akhirnya berkembang ke setiap aspek budaya Jepang (Meyer, 2015).

Penulis akan mendasarkan pencarian pada buku, *The Night Parade of One Hundred Demons* versi Matthew Meyer (2015), seorang folkloristik yang meneliti tentang makhluk-makhluk mitologi Jepang dan juga beberapa volume buku dalam seri yang sama. Penulis juga akan menggunakan media daring (yokai.com) yang juga dibuat oleh Matthew Meyer.

