

BAB IV

SIMPULAN

Dalam penelitian ini dengan metode deskriptif analisis, penulis menganalisis konten *video game* Sekiro: *Shadows Die Twice* dalam sisi Sejarah, Budaya, dan Mitologinya. Agar lebih mendekati dan memahami konten *video game* ini. Selama menganalisa *video game* Sekiro, penulis memainkan kembali *video game* ini sebanyak tiga kali. Dan pada bab ini, penulis akan mengambil kesimpulan yang didapat oleh penulis. Dan penulis akan memberi saran bagi pelajar budaya Jepang dan peneliti selanjutnya yang akan meneliti konten *video game* dengan Elemen Ke Jepangannya.

4.1. Kesimpulan

Video game merupakan media hiburan yang dapat dikonsumsi oleh segala kalangan. Industri *video game* berevolusi sangat cepat di Jepang sehingga *video game* menjadi salah satu *pop culture* utama di Jepang. *Video game* Sekiro: *Shadows Die Twice* merupakan karya studio pengembang *game*, From Software yang disutradarai oleh Miyazaki Hidetaka. *Video game* ini bergenre *Action-Adventure*, dan dalam *video game* ini mempunyai Elemen Ke Jepangannya yang dapat ditemukan oleh penulis. Dimulai dari Sejarah, Budaya, dan Mitologi. Maka dari itu penulis bisa menarik kesimpulan dari tujuan penelitian pada poin-poin berikut:

1. *Video game* ini mempunyai latar belakang waktu pada akhir zaman Sengoku. sejarah dimana Jepang dilanda oleh perang saudara untuk merebut wilayah kekuasaan. Klan Ashina yang menjadi referensi utama pada *game* ini merupakan *Daimyo* dari daerah Oushuu, kalah pada perang Suriagehara dan kemudian kastil yang dimilikinya jatuh oleh tangan Date Masamune.
2. Protagonis yang bernama Ookami mendapatkan perintah dari ayahnya untuk menjaga tuannya, Kurou walaupun dia harus mempertaruhkan nyawanya. Hal ini merupakan salah satu budaya *Go-on* dan *Hokou* yang diterapkan oleh setiap samurai pada tuannya. Budaya ini merupakan bagian dari jalan kesatria Jepang atau sering disebut *Bushido*, dimana tuan memberikan upah kepada bawahannya berupa wilayah kekuasaan dan melindunginya, dan bawahan harus menaati apa yang tuannya perintahkan. Budaya ini sudah ada sejak

pertama kali samurai lahir pada zaman Heian, tetapi ditetapkan sebagai jalan setiap samurai pada zaman keshogunan Muromachi.

3. Pemahaman akan makhluk mitologi dan legenda dalam *video game* ini merupakan campuran unik di dalam kontennya. Penggambaran *Yokai* dalam budaya Jepang yaitu merupakan makhluk yang berada pada nalar manusia. Dimulai Oni yang juga merupakan salah satu simbol kemarahan dan kebencian pada manusia. Tengu yang mempunyai sikap bijak dan bisa membantu manusia apabila mereka pantas untuk dibantu. Kerakusan Omukade yang memakan banyak manusia bahkan naga. Dibalik cerita legenda pada *yokai* ini mungkin mempunyai intisari sendiri bagi masyarakat yang mengetahuinya.

Pada penelitian ini juga penulis mendapatkan kesimpulan bahwa konten dalam *video game* juga bisa menjadi objek penelitian. Selain penulis, mungkin masih sedikit yang menganggap bahwa *video game* juga bisa menjadi prasarana untuk memahami elemen ekstrinsiknya. Tetapi, sama seperti novel dan literatur tradisional lainnya, tidak semua narasi, elemen, dan konfigurasi dalam *video game* itu berbentuk dari imajinasi penulis cerita (*scriptwriter*) belaka. Tetapi, juga dipastikan bahwa ada keterkaitannya dengan budaya, dan elemen-elemen kehidupan yang dimasukkan ke dalam karya yang dibuatnya.

4.2. Saran

Penulis juga menyarankan apabila ada peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan objek penelitian yang sama agar;

1. Mendapatkan literatur yang menjelaskan lebih detil budaya dan sejarah pada zaman Sengoku
2. Mencari lagi legenda dan mitologi yang ada di dalam *game* Sekiro
3. Memfokuskan penelitian ke topik yang spesifik, dikarenakan penelitian ini mengambil topik yang cukup luas.

Penulis juga menyarankan beberapa judul *video game* yang bisa digunakan sebagai objek penelitian seperti, *Ghost of Tsushima*. Untuk melihat keakuratan sejarah zaman Sengoku Jepang dan politiknya, *Nobunaga's Ambition* (信長の野望) dan *Samurai Warriors* (戦国無双). Terakhir *Ookami* (大神) dan *Nioh* (仁王) untuk

memahami Legenda Seribu Dewa dan Makhluk Mitologi Jepang.

