

**ANALISIS SEJARAH INVASI MONGOL KE JEPANG
DAN ALUR CERITA *GAME GHOST OF TSUSHIMA***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



IRFAN AKBAR SANTOSO

2016110106

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Ari Artadi, Ph.D. selaku Pembimbing I dan Bapak Hargo Saptaji, M.A. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Irfan Akbar Santoso

NIM : 2016110106

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta,



Irfan Akbar Santoso

2016110106

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Irfan Akbar Santoso
NIM : 2016110106
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Analisis Sejarah Invasi Mongol ke Jepang dan
Alur Cerita *Game Ghost of Tsushima*

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I

: Ari Artadi, Ph.D.

(.....)

Pembimbing II

: Hargo Saptaji, M.A.

(.....)

Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D.

(.....)

untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada Rabu, 16 Agustus 2023 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Analisis Sejarah Invasi Mongol ke Jepang dan Alur Cerita *Game Ghost of Tsushima*

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 16 Agustus 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya Oleh DEWAN PENGUJI yang terdiri dari :

Pembimbing I



(Ari Artadi, Ph.D.)

Pembimbing II



(Hargo Saptaji, M.A.)

Ketua Penguji



(Dr. Hermansyah Djaya, M. A)

Disahkan oleh :

Ketua Prodi

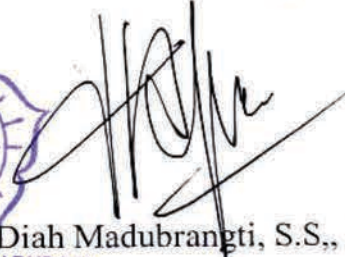
Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi, Ph.D.)

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya



(Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.si)
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

ABSTRAK

Judul : Analisis Sejarah Invasi Mongol ke Jepang dan Alur Cerita *Game Ghost of Tsushima*
Nama : Irfan Akbar Santoso
NIM : 2016110106
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Penelitian ini menjelaskan kesesuaian antara cerita dalam *Game Ghost of Tsushima* dengan sejarah invasi Mongol ke Jepang pada tahun 1274 dan 1281. Cerita *Ghost of Tsushima* dimulai saat pasukan Jepang yang terdiri dari beberapa klan samurai berperang melawan pasukan Mongol yang berakibat kekalahan telak pasukan Jepang. Invasi yang dilakukan oleh Mongol mengalami kegagalan dalam dua kali mencoba melakukan invasi ke Jepang. Metode penelitian yang dipakai adalah metode deskriptif kualitatif dimana penulis mendapatkan data - data dari sumber buku, jurnal penelitian, dan *Game Ghost of Tsushima* itu sendiri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah lebih banyak ditemukan perbedaan dibandingkan persamaan antara *Game Ghost of Tsushima* dengan sejarah Invasi Mongol ke Jepang. Sebagian besar tokoh dalam *Game Ghost of Tsushima* merupakan tokoh fiksi yang terinspirasi dari tokoh dalam sejarah aslinya.

Kata Kunci : Invasi Mongol ke Jepang, *Ghost of Tsushima*, Sejarah, *video game*

概要

氏名 : イルファン・アクバル・サントソ
学生番号 : 2016110106
タイトル : 蒙古襲来と『ゴースト・オブ・ツシマ』のゲームストーリーの歴史の分析

本研究では、『ゴースト・オブ・ツシマ』のゲームストーリーと蒙古襲来の歴史との対応関係を説明する。『ゴースト・オブ・ツシマ』のゲームストーリーは複数の武士からなる日本軍がモンゴル軍と戦い、日本軍が大敗したところから始まる。蒙古軍による日本襲来は2度にわたって失敗した。使用した研究方法は記述的質的方法で、著者は書籍資料、研究雑誌、『ゴースト・オブ・ツシマ』のゲームストーリーそのものからデータを得ている。研究の結論は、『ゴースト・オブ・ツシマ』のゲームストーリーと蒙古襲来の歴史との間には、類似点よりも相違点の方が多いというものである。『ゴースト・オブ・ツシマ』の登場人物のほとんどは、実在の歴史上の人物にインスパイアされた架空の人物ことであるということが明らかになった。

キーワード：蒙古襲来、『ゴースト・オブ・ツシマ』、歴史、ビデオ・ゲーム

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas nikmat, karunia, dan kehendak-Nya saya mampu menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada. Proses penulisan skripsi ini tidaklah mudah dan penuh perjuangan juga rintangan. Skripsi ini berjudul “Perbandingan Cerita *Game Ghost of Tsushima* dengan Sejarah Invasi Mongol ke Jepang”. Saya menyadari terhadap kekurangan dalam penelitian ini. Walaupun begitum, saya berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi saya sendiri maupun untuk umum. Penulisan ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari yang saya dapat, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada :

1. Bapak Ari Artadi, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk memberikan bimbingan kepada penulis dari awal hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Hargo Saptaji, M.A., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memeriksa dan memberikan saran serta masukan kepada penulis hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A., selaku Ketua Sidang yang membantu penulis dengan memberikan kritik dan saran selama jalannya persidangan.
4. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
5. Keluarga yang selalu saya cintai dan sayangi, terutama ibu dan adik saya yang selalu memberikan motivasi, dukugan, do'a dan kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Tia Martia, M.Si. selaku Pembimbing Akademik saya selama saya belajar di kampus ini, yang telah memberikan beberapa saran mengenai judul skripsi dikala penulis sedang kebingungan mencari judul dan

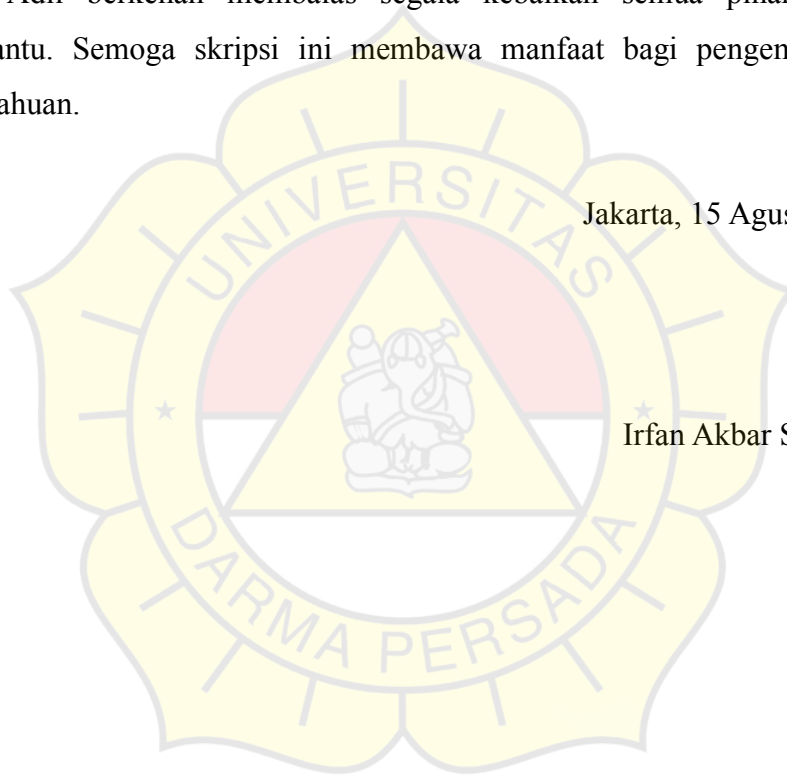
memberikan semangat kepada saya supaya menyelesaikan skripsi ini.

7. Teman – teman main saya yang juga membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman – teman di Unsada Photography Club 20 yang juga turut serta membantu memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya berharap agar Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Adil berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 15 Agustus 2023

Irfan Akbar Santoso



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	3
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Rumusan Masalah.....	5
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Landasan Teori.....	6
1.8 Metode Penelitian.....	8
1.9 Manfaat Penelitian.....	8
1.10 Sistematika Penelitian	9
BAB II SEJARAH INVASI MONGOL KE JEPANG.....	10
2.1 Latar Belakang Invasi Jepang – Mongol Tahun 1274 dan 1281... ..	10
2.2 Sejarah Invasi Mongol – Jepang I Tahun 1274.....	17
2.3 Sejarah Invasi Mongol – Jepang II Tahun 1281.....	22
2.4 Sejarah <i>Video Game</i>	26
2.5 <i>Game Ghost of Tsushima</i> dan Sinopsis Cerita <i>Game Ghost of Tsushima</i>	29
BAB 3 ANALISIS PERSAMAAN DAN PERBEDAAN <i>GAME GHOST OF</i>	

<i>TSUSHIMA</i> DAN SEJARAH INVASI MONGOL KE JEPANG.....	36
3.1 Analisis Persamaan dan Perbedaan Game <i>Ghost of Tsushima</i> dengan Sejarah Invasi Mongol ke Jepang.....	36
3.1.1 Analisis Tokoh.....	36
3.1.2 Analisis Waktu.....	40
3.1.3 Analisis Ruang.....	42
3.2 Kesimpulan.....	44
BAB IV SIMPULAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Manusia antara <i>Game Ghost of Tsushima</i> dengan Sejarah Asli Invasi Mongol ke Jepang.....	39
Tabel 2 Perbandingan Manusia antara <i>Game Ghost of Tsushima</i> dengan Sejarah Asli Invasi Mongol ke Jepang.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Portrait Khubilai Khan.....	12
Gambar 2 Portrait Hōjō Tokimune.....	15
Gambar 3 <i>Mōko Shūrai Ekotoba</i> (蒙古襲来絵詞).....	22
Gambar 4 Konsol <i>Atari 2600</i>	27
Gambar 5 Menu <i>gear</i> dalam <i>Game Ghost of Tsushima</i>	31
Gambar 6 Portrait Jin Sakai.....	32
Gambar 7 Portrait Lord Shimura.....	34
Gambar 8 Peta pulau Tsushima di <i>Game Ghost of Tsushima</i>	42
Gambar 9 Peta Invasi Mongol ke Jepang.....	43

