

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kehidupannya selain bekerja, juga membutuhkan kesenangan. Banyak cara yang bisa dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan kesenangannya. Salah satunya adalah dengan melakukan hobi yang dia sukai. Gelber (1999) mengatakan bahwa hobi adalah kontradiksi dimana hobi mengambil pekerjaan dan mengubahnya menjadi kesenangan, dan mengambil kesenangan dan mengubahnya menjadi pekerjaan. Seperti pekerjaan, hobi membutuhkan kemampuan dan pengetahuan khusus untuk memproduksi sebuah produk yang mempunyai nilai pasar (walaupun tidak ada pikiran untuk menjualnya). Seperti kesenangan, manusia melakukan hobi secara sukarela dan para pelaku hobi tidak pernah tergerak oleh penghasilan untuk melakukan hobinya. Walaupun begitu, hobi sendiri bukan pekerjaan utama, walaupun dalam suatu kondisi tertentu bisa dijadikan pekerjaan utama. Berbagai macam hobi bisa dilakukan seperti bermain basket, sepak bola, melukis, bermusik, bermain *video game*, fotografi, *travelling*. Hobi yang ditekuni bisa memakan waktu dan finansial yang jumlahnya tidak sedikit. Namun, manusia tetap rela mengeluarkannya demi kesenangan yang ingin diperoleh dari hobi itu sendiri. Salah satu hobi yang sering dilakukan oleh manusia adalah bermain *video game*. Berdasarkan pendapat dari Matsunaga (2016), video game merupakan :

ビデオゲームは、コンピュータの能力を使ってプレイされるゲーム、つまり、ゲームのルールをコンピュータが維持し、かつ、ビデオモニターを使ってプレイされるゲーム…と定義することができる。

Bideogeemuha, konpyuuta no nouryoku wo tsukatte purei sareru geemu, tsumari, geemu no ruuru wo konpyuuta ga ijishi, katsu, bideo monita wo tsukatte pureisareru geemu, to deiki suru koto ga dekiru

Terjemahan :

Universitas Darma Persada

Video game dapat didefinisikan sebagai permainan yang dimainkan dengan menggunakan kemampuan komputer, yaitu permainan di mana komputer yang mengatur aturan permainan dan dimainkan dengan menggunakan monitor video.

Tavinor (2009) mengatakan X adalah sebuah videogame jika itu adalah artefak dalam media digital visual, dimaksudkan sebagai objek hiburan, dan dimaksudkan untuk memberikan hiburan seperti itu melalui pekerjaan salah satu atau kedua mode keterlibatan berikut: permainan aturan dan objektif atau fiksi interaktif. Dari pendapat di atas, *video game* didefinisikan sebagai permainan atau aktivitas hiburan yang mempunyai peraturan tertentu yang dimainkan dengan kemampuan komputer dengan hasil akhir yang bisa diukur untuk menentukan hasil permainannya. *Video game* sukses secara komersial pertama kali dibuat pada tahun 1972 dengan judul Pong yang dibuat oleh Atari(<https://www.informit.com/>). Dari tahun ini *video game* pun mulai diminati oleh masyarakat. Pong menggunakan sistem arcade yang merupakan mesin dimana jika ingin bermain harus memasukkan koin untuk menggunakannya. Selain arcade, pada tahun yang sama, Magnavox memperkenalkan konsol pertama di dunia bernama Magnavox Odyssey, walaupun tidak terlalu sukses. Tahun 1975 Atari memperkenalkan konsol Home Pong yang merupakan sebuah adaptasi dari Pong versi arcadenya (<http://www.pong-story.com>).

Seiring tahun berjalan, *video game* muncul dalam berbagai genre, seperti aksi, strategi, *role-playing game* (permainan bermain peran), olahraga, simulasi, dan tiap – tiap genre yang disebutkan mempunyai cabangnya tersendiri seperti dalam *game* aksi ada aksi petualangan, aksi horor, aksi tembak–tembakan, dan sebagainya. Tema–tema dalam *video game* juga umumnya bermacam-macam, seperti perang dunia yang sering digunakan dalam genre tembak – menembak, lalu ada *Assassin's Creed* yang mengambil latar berbagai sejarah masa lampau, seperti Mesir. Sejarah Jepang juga termasuk yang sering diadopsi ke dalam *video game*.

Sejarah Jepang yang sering diadopsi ke dalam *video game* umumnya mengambil zaman feodal, seperti *Total War: Shogun 2* yang bersetting pada masa

zaman Muromachi, *Nioh* yang mengambil setting era Sengoku. Di tahun 2020, muncul game baru yang mengambil latar tema Jepang berjudul *Ghost of Tsushima* dikembangkan oleh *Sucker Punch Productions*.

Ghost of Tsushima menceritakan seorang samurai bernama Jin Sakai yang berusaha mengambil kembali lahan Pulau Tsushima dari tangan Mongol. Cerita dimulai dari perang di Pantai Komoda dimana Jin bersama samurai lainnya berusaha menahan pasukan Mongol dari menginvasi Pulau Tsushima, namun Jin pun dikalahkan dengan mudahnya. Jin diselamatkan oleh Yuna, seorang rakyat jelata, dan mencoba menyerang Kastil Kaneda untuk menyelamatkan pamannya, Shimura. Namun upaya tersebut gagal dilakukannya setelah dia kalah dari Khotun Khan, pemimpin dari Mongol. Sadar dia tidak bisa sendirian untuk mengalahkan Mongol, Jin memutuskan untuk merekrut sekutu yang sama – sama ingin mengalahkan Mongol dan dia memutuskan untuk tidak menggunakan taktik samurai yang telah dipelajari selama hidupnya.

Ghost of Tsushima mengambil latar belakang pada zaman Kamakura pada tahun 1274, yang merupakan hal yang berbeda dibandingkan dengan *game – game* lainnya karena sebagian besar menggunakan latar belakang era Sengoku. Hal ini membuat *Ghost of Tsushima* menjadi salah satu *game* yang menarik untuk diperhatikan karena menggunakan setting sejarah yang jarang untuk diadopsi ke dalam *video game*. Oleh karena itu, ada beberapa perbedaan dan persamaan dalam *Ghost of Tsushima* dengan sejarah asli invasi Mongol ke Jepang. Karena *Ghost of Tsushima* merupakan sebuah *game* baru dan mengambil latar yang jarang digunakan, hal ini membuat menarik minat penulis untuk meneliti lebih lanjut sehingga penulis membahasnya dalam skripsi dengan judul *Perbandingan Cerita Game Ghost of Tsushima dengan Sejarah Invasi Mongol ke Jepang*.

1.2 Penelitian yang relevan

Ada beberapa skripsi dan tesis yang telah membahas sejarah invasi Mongol ini dan *video game* :

1. Ryon F. Adams dalam tulisannya *Outfought and Outthought : Reassessing The Mongol Invasions of Japan* (2009) menemukan bahwa banyak yang mengira bahwa kemenangan Jepang melawan invasi mongol karena *kamikaze*, namun kesalahan – kesalahan yang dilakukan Mongol saat menginvasi Jepang yang sebenarnya menjadi penyebab kekalahan mereka. Metode penelitian yang digunakan di skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif.
2. Matthew J. Schulz dalam *Discarding the Mongol Way of War: A Geostrategic Analysis of the Mongol Expeditions to Conquer Japan* (2019) mengatakan Invasi Mongol ke Jepang gagal karena invasi tersebut tidak selaras dengan kepentingan strategis dinasti yang meliputi mempertahankan integritas teritorial, menegakkan stabilitas regional integritas teritorialnya, menegakkan stabilitas regional, dan melindungi legitimasi klaim Kubilai Khan sebagai Kekaisaran Mongol. Metode penelitian yang digunakan di skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif.
3. Insan Rizqi Kurnia dalam skripsinya berjudul Fenomena Budaya *Video Game* Terhadap Masyarakat Jepang di Negara Jepang meneliti bagaimana *video game* menjadi bagian dari budaya negara Jepang itu sendiri yang dipengaruhi oleh perkembangan *video game* itu sendiri. Insan meneliti bagaimana *video game*, khususnya yang bergenre dewasa, berpengaruh terhadap fenomena sosial di Jepang. Metode penelitian yang digunakan di skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif menggunakan pendekatan analisis deskriptif.

Persamaan skripsi ini dengan penelitian di atas adalah skripsi ini juga membahas bagaimana Invasi Mongol ke Jepang berlangsung. Perbedaan skripsi ini dengan penelitian di atas adalah skripsi ini menjelaskan sejarah bagaimana *video game* berkembang hingga saat ini, menjelaskan apa itu *Game Ghost of Tsushima* beserta sinopsisnya, dan menjelaskan analisis persamaan dan perbedaan dalam Invasi Mongol ke Jepang dan *Game Ghost of Tsushima*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah :

1. *Video Game* merupakan salah satu hobi yang sering dilakukan untuk rekreasi. *Video Game* seiring waktu muncul dengan berbagai macam genre dan setting yang bermacam - macam
2. *Video Game* dengan latar belakang sejarah Jepang merupakan salah satu setting yang sering diadaptasikan. Salah satu contoh game menggunakan sejarah Jepang adalah *Ghost of Tsushima*
3. *Ghost of Tsushima* merupakan *game* bergenre aksi-petualangan dan mengambil setting zaman Kamakura saat Invasi Mongol ke Jepang. *Ghost of Tsushima* mengambil setting yang jarang diambil sehingga menarik untuk diteliti bagaimana *Game Ghost of Tsushima* mengadaptasi sejarah Jepang ke dalam sebuah *video game*.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah dalam karya tulis ini adalah meneliti sejarah invasi Mongol ke Jepang, membahas bagaimana sejarah *video game* berjalan sampai sekarang dan membandingkan sejarah Invasi Mongol ke Jepang dengan *Game Ghost of Tsushima*.

1.5 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan penulis analisis dalam karya tulis ini adalah:

1. Bagaimana sejarah invasi Mongol ke Jepang berlangsung?
2. Bagaimana kesesuaian persamaan dan perbedaan dalam *Game Ghost of Tsushima* dengan sejarah invasi Mongol ke Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan bagaimana sejarah invasi Mongol ke Jepang berlangsung.
2. Untuk menjelaskan persamaan dan perbedaan dalam *Game Ghost of Tsushima* dengan sejarah aslinya berdasarkan sudut pandang sejarah.

1.7 Landasan Teori

Skripsi ini berlandaskan beberapa teori, diantaranya adalah sejarah dan *videogame*.

1. Sejarah

Sejarah merupakan keseluruhan perubahan dan kejadian – kejadian yang benar – benar telah terjadi. Sejarah juga merupakan ilmu yang menyelidiki perubahan – perubahan yang benar – benar terjadi di masa lampau (Moh. Ali, 2005). Kurosawa (2022) menuliskan bahwa :

歴史そのものは決して固定的なものではありません。可変的なものだし、多様なものだし、開放的なものだということです。

Rekishī sonomono wa kesshite kotei-tekina monode wa arimasen. Kahen-tekina monodashi, tayōna monodashi, kaihō-tekina monoda to iu koto desu.

Terjemahan :

Sejarah itu sendiri tidak pernah statis. Sejarah selalu berubah-ubah, beragam, dan terbuka.

Setiap peristiwa dalam sejarah dapat diamati berdasarkan lingkup ruang, waktu, dan manusia. Peristiwa yang terjadi memiliki batas - batas tertentu yang disebut ruang. Manusia menjadi objek dan subjek dari peristiwa tersebut. Waktu berkaitan erat dengan perubahan dan keberlanjutan dalam kehidupan manusia.. Oleh karena itu, Manusia, waktu, dan ruang dalam sejarah merupakan kesatuan penting yang tidak dapat dipisahkan (Matroji, 2017). Dari pendapat di atas, penulis

menyimpulkan bahwa sejarah adalah sebuah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan cerita – cerita yang benar – benar terjadi pada masa lampau dan menyelidiki perubahan yang telah terjadi. Sejarah juga bervariasi dan terbuka terhadap perubahan karena sejarah seiring waktu selalu berubah dan terdapat beberapa fakta atau penemuan baru yang bisa melengkapi sejarah yang sudah ada. Sejarah umumnya mengamati manusia, waktu, dan ruang sebagai objek yang diteliti.

2. *Video Game*

Azhar Arsyad (2011) menyatakan bahwa *video* merupakan gambar - gambar dalam *frame*, di mana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Nurdin (dalam Wahyuni, 2021) mendefinisikan bahwa *video* secara umum adalah media yang menggabungkan materi visualisasi dan materi audio.

DeKoven (1978) mengatakan bahwa dia menganggap *game* sebagai sesuatu yang memberikan kita sebuah tujuan yang sama, pencapaian yang tidak ada hubungannya di luar konteks *game* itu. *Game* adalah (didesain atau muncul) sistem aturan, tujuan dan perlawanan, dimana hal itu mempunyai tujuan utama memungkinkan orang terlibat dengannya untuk alasan paratelik, sambil menyetujui bahwa tindakan yang dilakukan adalah bermakna (Waern, 2012).

Sebuah *video game* adalah permainan yang kita mainkan berkat alat audiovisual dan bisa berdasarkan dari sebuah cerita (Esposito, 2005). Juul (2011) dalam bukunya *Half-Real* mengatakan bahwa *video game* terbuat dari dua hal yaitu peraturan nyata dan dunia fiksi. Juul menjelaskan sebuah *game* mempunyai beberapa karakteristik diantaranya adalah :

1. sistem formal berbasis aturan;
2. dengan hasil yang bervariasi dan dapat diukur;
3. dimana hasil yang berbeda diberikan nilai yang berbeda;
4. dimana pemain mengerahkan kemampuan untuk mempengaruhi hasil akhir;
5. pemain merasa terhubung secara emosi dengan hasil akhir;

6. dan konsekuensi aktivitas opsional dan bisa dinegosiasi.

Bergonse (dalam Arjoranta, 2019) mengatakan bahwa *video game* adalah sebuah mode interaksi antara pemain, mesin dengan layar visual elektronik, dan mungkin pemain lain, yang dimediasi oleh konteks fiksi yang bermakna, dan didukung oleh keterikatan emosional antara pemain dan hasil tindakannya dalam konteks fiksi ini. Dari pendapat di atas, penulis bisa menyimpulkan bahwa *video game* adalah sebuah permainan interaksi antara pemain dan mesin dengan audiovisual dimana pemain tersebut dihubungkan dengan sebuah dunia fiksi dan pemain tersebut berinteraksi dengan segala peraturannya yang bisa menimbulkan sebuah ikatan emosional dengan permainan tersebut.

1.8 Metode Penelitian

Pada penulisan karya tulis ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan lalu menganalisis data - data yang sudah dipaparkan tersebut. Penulis memperoleh data melalui sumber – sumber tertulis, jurnal penelitian, data yang tersedia dari publikasi elektronik, dan *Game Ghost of Tsushima* itu sendiri sebagai data utama dalam penelitian ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktisi.

- Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah penulis dapat mengetahui bagaimana Sejarah Invasi Mongol ke Jepang berlangsung dan dapat membandingkannya dengan *Game Ghost of Tsushima* melalui lingkup - lingkup sejarah, yaitu manusia, ruang, dan waktu
- Manfaat praktis dalam penelitian ini, antara lain penelitian ini bisa dijadikan referensi dalam penulisan ilmiah dan menambah pengetahuan mengenai Sejarah Jepang, mengetahui persamaan dan

perbedaan dari *Game Ghost of Tsushima* dengan Sejarah Invasi Mongol ke Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini ditulis dalam empat bab secara berurutan yang rinciannya adalah sebagai berikut:

1. Bab I : Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.
2. Bab II : Berisi tentang sejarah invasi Mongol ke Jepang berlangsung.
3. Bab III : Berisi tentang *Ghost of Tsushima* dan analisis perbandingan antara *Ghost of Tsushima* dengan sejarah invasi Mongol ke Jepang.
4. Bab IV : Berisi tentang kesimpulan dan saran.

