

BAB II

SEJARAH INVASI MONGOL KE JEPANG, SEJARAH *VIDEO GAME* DAN *GAME GHOST OF TSUSHIMA*

Bab ini menjelaskan bagaimana Invasi Mongol ke Jepang berlangsung. Dimulai dari latar belakang bagaimana Invasi Mongol ke Jepang terjadi dari berlangsungnya Perang Mongol – Jepang I tahun 1274 sampai Invasi Mongol - Jepang II Tahun 1281. Bab ini juga menjelaskan sejarah bagaimana video game terbentuk hingga sekarang dan menjelaskan tentang apa itu *Game Ghost of Tsushima*.

2.1 Latar Belakang Invasi Mongol ke Jepang

Jepang pada tahun 1192-1272 sebelum mongol datang untuk menginvasi Jepang sedang berada pada Zaman Kamakura. Zaman kamakura dibentuk oleh Keluarga Minamoto dimana mereka berperang melawan Keluarga Taira dalam perang Gempei pada tahun 1180-1185 dimana keluarga Minamoto menjadi pemenangnya. Minamoto no Yoritomo merupakan *shogun* pertama dalam Pemerintahan Kamakura ini setelah dilantik pada tahun 1192. Kematian Yoritomo pada tahun 1199 membuat peta kekuasaan dalam Pemerintahan Kamakura berubah dimana Keluarga Hojo naik menjadi *shikken* pada pemerintahan itu. Saat Mongol menginvasi Jepang, pemerintahan kamakura dipimpin oleh Kaisar Kameyama dengan *shikken* Hōjō Tokimune.

Jepang diapit oleh dua negara, yakni Cina dan Korea yang menjadi bawahan Mongol karena konflik politik internal yang terjadi di Korea sejak 1258. Tahun 1259, Khubilai Khan menjadi *Emperor of China* dan dia menjadikan Peking sebagai ibu kota pada tahun 1264 (Sansom, 1974 : 439). Khubilai mendengar tentang Jepang dari seorang *traveler* Korea pada tahun 1265. *Traveller* tersebut

bernama Cho-I dan dia memberitahu Khubilai bahwa hukum dan pemerintahan Jepang bersifat superior dan menyarankan untuk bernegosiasi dengan Jepang.

Alasan Khubilai ingin melakukan diplomasi ke Jepang salah satunya karena merupakan bagian dari rencana untuk memperkuat kontrol mereka atas Korea. Lalu, Mongol saat itu masih bertempur melawan Dinasti Sung yang mempunyai hubungan informal dengan Jepang dimana mereka saling berdagang dan secara tidak langsung memperkuat kekuatan finansial Sung. Jepang harus dipotong dari Dinasti Sung dan dimasukkan ke dalam Kerajaan Mongol. Khubilai ingin menaklukkan Jepang karena keberhasilannya dalam menaklukkan Tiongkok dan Korea berada di bawah kekuasaannya (Yamada, 1916). Dalam sumber lain, Khubilai mendapat cerita dari Marco Polo, yang juga mendapat cerita dari pedagang – pedagang lain, bahwa legendanya Jepang adalah tanah emas. Mendengar hal itu, Khubilai menyatakan ingin menaklukkan tanah itu. Khubilai pun mengirim dua utusan yaitu Hei-ti dan Yin-hung pada tahun 1266 ke Korea untuk bertemu dengan utusan dari Korea yang akan menemani mereka ke Jepang. Kedua utusan tersebut menemui Raja Korea untuk menyampaikan surat dari Khubilai yang berisi:

“We are aware that in the eastern sea there is a fertile island named Japan. The country is affirmed by some of your countrymen who reside here not to be far from your land, and the people to be good-natured and easily governed. And the country is said to have formerly had a close intercourse both with China and your country. Why, then, should we not have friendship with her? We command you to assist our envoy in every way, so that our aim may be realised.” (Yamada, 1916 : 77)

Terjemahan:

“Kami menyadari bahwa di lautan sebelah timur terdapat pulau yang subur bernama Jepang. Negara itu telah dikonfirmasi oleh beberapa kawan senegaramu yang tinggal tidak jauh dari pulaumu, dan masyarakatnya baik hati dan mudah diatur. Dan negara itu disebutkan mempunyai hubungan dekat antara China dan negaramu berdua. Lalu, mengapa kami tidak boleh mempunyai hubungan dengannya? Kami memerintahkan kamu untuk membantu ajudan kami dalam segala cara, sehingga tujuan kami terealisasikan.”

Surat tersebut mengatakan Khubilai mengetahui sebuah pulau bernama Jepang dari penduduk yang tinggal tidak jauh dari pulau tersebut. Disebutkan, penduduk Jepang itu baik hati dan mudah diatur. Jepang juga disebut pernah mempunyai hubungan dengan China dan Korea. Khubilai meminta Raja Korea membantu utusannya untuk mempermudah tujuan Mongol melakukan hubungan dengan Jepang.



Gambar 2.1 Portrait Khubilai Khan

Sumber : <https://www.worldhistory.org/>

Raja Korea pun mengutus dua utusannya untuk membantu utusan Mongol menuju Jepang. Namun mereka gagal menuju ke Jepang karena cuaca yang sangat buruk sehingga tidak mungkin untuk menuju ke Jepang dengan selamat. 5 Januari 1268 Raja Korea mengirim pejabatnya bernama Hampoo untuk mengirim surat ke Jepang (Yamada, 1916). Surat tersebut diterima oleh representasi dari Bakufu, yang bergelar *Chinzei Bugyou*, yang berada di Dazaifu. Dia diminta untuk mengirim surat tersebut ke Pemerintah Jepang. Lalu representasi tersebut langsung menuju ke Kamakura, dan diarahkan ke pengadilan di Kyoto. Pesan tersebut berbunyi sebagai berikut:

The Emperor of the Great Mongols, being commissioned by Heaven, hereby respectfully presents a letter to the King of Japan. From time immemorial rulers of small states, the borders of which closely adjoin, have always endeavoured to maintain friendly relations with each other and have manifested mutual respect and trust. On our part, we, from the time of our forefathers, have received the Mandate of Heaven and have ruled the universe. Innumerable people in far-off lands have learned to fear our power and have longed for our virtuous rule. When we first ascended the throne, the innocent and helpless people of Korea had suffered from long military struggles. We therefore ordered a cessation of hostilities, restored their land, and returned the captive Koreans, young and old.

In gratitude both ruler and people of Korea now present themselves at our court. Although the legal relation between ourselves and the Koreans is that of sovereign and subjects, yet in feeling we are as father and children. We assume Your Highness and your subjects have known this. Korea is our eastern tributary state. Japan is located near Korea and since her founding has time and again established relations with the Middle Kingdom. However, since our accession you have not sent an envoy to our court; nor have you indicated a desire to establish friendly relations with us. We are afraid this is because Your Kingdom has not yet been well informed of this. Therefore we now send a special envoy bearing our state papers to inform you of our desire. We hope that henceforth you will enter into friendly relations with us, and that both our people and yours will enjoy peace and harmony. Moreover, the sages consider the entire universe one family. Therefore if we should not establish friendly relations with each other, how could it be in accordance with the doctrine of one family? Who would care to appeal to arms? I hereby leave the matter to Your Highness' careful consideration.
(Turnbull, 2010 : 14 – 15)

Terjemahan :

Kekaisaran Mongol yang hebat, yang diutus oleh surga, dengan hormat menyampaikan surat kepada Raja Jepang. Sejak dahulu kala, para penguasa negara kecil, yang perbatasannya berdekatan, selalu berusaha untuk menjaga hubungan persahabatan satu sama lain dan telah mewujudkan rasa saling menghormati dan saling percaya. Dari kami, kami, sejak nenek moyang kami, telah menerima Mandat Surga dan telah memerintah alam semesta. Tidak terhitung manusia di negeri yang jauh telah takut akan kekuatan kami dan merindukan pemerintahan kami yang berbudi luhur. Ketika kami menaiki tahta, Rakyat Korea yang tak berdosa dan tak berdaya menderita akibat perjuangan militer yang panjang. Oleh karena itu, kami memerintahkan penghentian permusuhan, memulihkan negara mereka, dan mengembalikan warga Korea yang ditawan, baik yang tua maupun yang muda.

Sebagai rasa terima kasih, Penguasa dan Rakyat Korea sekarang hadir di istana kami. Meskipun hubungan hukum antara kami dan Rakyat Korea seperti hubungan antara penguasa dan rakyat, namun secara perasaan kami adalah ayah dan anak. Kami berasumsi bahwa Yang Mulia dan rakyat anda telah mengetahui hal ini. Korea adalah negara bagian timur kami. Jepang terletak di dekat Korea dan sejak berdirinya, Jepang telah berkali-kali menjalin hubungan dengan Kerajaan Tengah. Namun, sejak aksesi kami, Yang Mulia belum pernah mengirim utusan ke istana kami; dan Yang Mulia juga tidak menunjukkan keinginan untuk menjalin hubungan persahabatan dengan kami. Kami khawatir ini karena Kerajaan Anda belum mendapat informasi tentang hal ini. Oleh karena itu, kami sekarang mengirim utusan khusus dengan membawa surat-surat kenegaraan kami untuk memberitahukan keinginan kami. Kami berharap bahwa selanjutnya Anda akan menjalin hubungan persahabatan dengan kami, dan bahwa rakyat kami dan rakyat Anda akan menikmati perdamaian dan keharmonisan. Selain itu, orang bijak menganggap seluruh alam semesta adalah satu keluarga. Oleh karena itu, jika kita tidak boleh menjalin hubungan persahabatan satu sama lain, bagaimana mungkin ini sesuai dengan doktrin satu keluarga? Siapakah yang akan peduli untuk mengangkat senjata? Dengan ini saya serahkan masalah ini pada pertimbangan Yang Mulia.

Mongol, dalam surat itu, memaksa Jepang untuk ‘menjalinkan hubungan persahabatan’ antar dua negara atau Jepang akan menerima konsekuensinya. Mongol mencontohkan Korea sebagai bukti bahwa Mongol serius dalam hal ini jika Jepang tidak ingin bernasib sama seperti Korea yang menjadi bawahan Mongol. Kaisar Kameyama, yang sangat khawatir atas isi surat tersebut, memanggil dewannya untuk membahas langkah apa yang harus ditempuh. Lord Tokisuke, kanselir dalam dewan tersebut, mengusulkan untuk menuruti apa yang Khubilai tulis dalam surat tersebut. Menurutnya, Mongol merupakan sebuah bangsa yang kuat yang mengalahkan setiap negara yang menghadapnya, sehingga dengan menuruti permintaan Khubilai Jepang akan aman. Semua dewan pun setuju dengan usulan tersebut dan langsung memerintahkan seorang bangsawan untuk menulis surat balasan kepada Mongol, namun Kaisar Kameyama memberitahu semua ini kepada Shikken Tokimune dan meminta pendapatnya.

Shikken Tokimune menjelaskan bahwa dia tidak akan tunduk kepada arogansi dari siapapun. Menurutnya, untuk apa Jepang menerima surat yang menginjak – injak kehormatan Jepang itu sendiri. Lalu, perkataan Khubilai yang tidak tahu apa – apa tentang Jepang tidak perlu didengar. Menjawab surat tersebut sama saja dengan mencemarkan nama Jepang dan seandainya Khubilai menyerang Jepang, seluruh negara akan berdiri melawannya (Yamada, 1916). Dalam surat tersebut, Jepang menganggap *'King of Japan'* merupakan sebuah penghinaan dibandingkan dengan *'Emperor of the Great Mongols'*. Selain itu, Jepang juga tidak ingin merusak hubungan informal dengan Dinasti Sung yang saat itu menguasai Cina Selatan dan hubungan ini menjamin atas ekspor – impor barang yang stabil dan pertukaran budaya antar negara.



Gambar 2.2 Portrait Hōjō Tokimune

Sumber : <https://en.wikipedia.org/>

Kaisar Kameyama beserta dewannya pun merasa terpanggil atas jawaban Tokimune dan menyatakan tidak ada jawaban yang harus diberikan kepada utusan yang dikirim oleh Mongol. Bakufu pun mengeluarkan arahan kepada *shugo* dalam Provinsi Sanuki di Shikoku, bahwa mereka baru mengetahui bahwa Mongol menuju arah kejahatan dan sekarang mencoba untuk menaklukkan Jepang. Secepatnya para *shigo* diminta untuk memberitahu *gokenin* dalam provinsi masing – masing dan mengamankan pertahanan negara. (Susumu, 1990)

Jepang pun mempulangkan utusan Korea dengan tangan hampa setelah lebih dari setengah tahun menunggu jawaban dari Jepang (Yamada, 1916). Setelah kegagalan ini, Khubilai Khan marah dan memanggil Li-Tsang-Yung, duta besar Korea dalam dewannya. Khubilai mengatakan bahwa dia ingin menginvasi Jepang. Dia memerintah Korea untuk membuat 1000 kapal, menyediakan 4000 kantong beras, dan menyiapkan 40000 pasukan. Khubilai masih tidak percaya bahwa ada negara sekecil Jepang yang berani terhadap Mongol. Oleh karena itu, pada tahun 1269, Khubilai mengirim Hei-ti beserta pejabat Korea bernama Sin-Sa-Jun dan 70 prajurit ke Jepang (Yamada, 1916). Mereka menuju Jepang namun sempat terhenti di Pulau Tsushima karena terhenti oleh Sō Sukekuni, *jitodai* Pulau Tsushima.

Sō Sukekuni menolak utusan Mongol dan Korea melanjutkan perjalanan mereka menuju Jepang atau mereka akan dihukum sesuai hukum Jepang. Dengan terpaksa mereka memutuskan untuk pulang ke Korea. Sebelum pulang, mereka menemukan dua orang nelayan Jepang dan menculik mereka ke Korea. Dua orang Jepang tersebut dibawa ke Peking untuk ditemui dengan Khubilai. Di Peking, Khubilai memperlakukan mereka dengan baik, menunjukkan istananya beserta parade prajuritnya, dan mengirim mereka pulang untuk memberitahu apa yang telah mereka lihat. Jawaban Jepang untuk ini sudah disusun namun tidak sempat terkirim, walaupun hasilnya akan sama saja bila tetap terkirim ke Mongol karena surat tersebut berisi penolakan permintaan Mongol dan kebanggaan bahwa Jepang di bawah perlindungan ilahi.

Hingga pada tahun 1272 seorang utusan dari Mongol mendarat di Imazu. Dia memaksa perwakilan Dazaifu untuk mengatur janji antara dia dengan Pemerintah Jepang untuk membawakan pesan dari Khubilai, namun hal itu gagal. Lalu utusan tersebut menuntut untuk salinan pesannya dikirim ke pengadilan, selambat – lambatnya dua bulan untuk membalas suratnya. Hal ini dikomunikasikan oleh Dazaifu ke Bakufu, lalu dilanjutkan ke pengadilan. Pengadilan mengisyaratkan akan negosiasi, namun Bakufu tidak menyetujuinya dan memberikan perintah kepada Dazaifu untuk mengusir utusan Mongol.

2.2 Sejarah Invasi Mongol – Jepang I

Invasi Mongol pertama ke Jepang dimulai pada 2 November meninggalkan Korea. Total pasukan yang dibawa oleh Mongol adalah 15000 gabungan Prajurit Mongol dan Tiongkok dengan tambahan penjaga depan yang baru disebutkan dan 8000 Prajurit Korea dengan kualitas yang buruk. Sekitar 7000 Pelaut Korea bersama pelaut Tiongkok membentuk armada invasi, yang berisi sekitar 300 kapal besar dan 400 atau 500 kapal kecil (Sansom, 1974).

Tanggal 4 November para prajurit mongol terlihat oleh pasukan Jepang yang dipimpin oleh *jitodai* Tsushima, Sō Sukekuni dan mereka mempersiapkan pertahanan yang terburu - buru. Sō Sukekuni bersama 80 samurai dan pengikutnya, berposisi di Pantai Komoda menunggu pasukan Mongol mendarat. Pasukan Mongol mendarat pada jam 2 malam tanggal 5 November dan jam 4 pagi mereka langsung berperang satu sama lain. Pasukan Jepang kewalahan dengan kekuatan pasukan Mongol dan dengan jumlah pasukan Jepang yang sangat sedikit dibanding pasukan Mongol, pasukan Mongol dengan mudah mendapatkan kemenangan di Pulau Tsushima. Pasukan Mongol membutuhkan beberapa hari untuk menguasai seluruh Pulau Tsushima.

Tanggal 13 November Mongol pindah menuju Pulau Iki setelah menguasai seluruh Pulau Tsushima (Turnbull, 2010). *Jitodai* Iki, Taira Kagetaka, mengetahui penyerangan Mongol ke Tsushima saat dia sedang di kastilnya, Kastil Hinotsume,

dan langsung meminta bantuan ke Dazaifu. Sama seperti di Tsushima, Kagetaka bersama para samurai lainnya kewalahan dengan jumlah pasukan Mongol dan harus takluk terhadap Mongol. Menurut ikikankou.com, terdapat 100 pengikut Kagetaka yang melawan 400 pasukan Mongol di Pulau Iki.

文永の役で元軍を迎え撃ったのが、壹岐の守護代を務めていた平景隆です。景隆は居城である樋詰城からおよそ100騎の家臣を従えて出陣すると、庄の三郎ヶ城前の唐人原で元軍と激突。約400人の元軍と対峙した景隆らは多勢に無勢もあって退却を余儀なくされ、樋詰城まで引き揚げましたが、翌15日には早朝から元軍に取り囲まれて総攻撃を受け全滅しました。

Bun'einoeki de gungen o mukaeutta no ga, Iki no shugo-dai o tsutomete ita taira kagetaka desu. Kagetaka wa kyōjōdearu hinotsume-jō kara oyoso 100-ki no kashin o shitagaete shutsujin suru to, Shō no Saburō ~ke Shiromae no tōjin baru de gen-gun to gekitotsu. Yaku 400-ri no gungen to taiji shita kagetaka-ra wa tazeinibuzei moatte taikyaku o yoginaku sa re, hinotsume-jō made hikiagemashitaga, yoku 15-nichi ni wa sōchō kara gungen ni torikakoma rete sō kōgeki o uke zenmetsu shimashita.

Terjemahan:

Yang menghadang Pasukan Yuan dalam Perang Bun'ei adalah Taira Kagetaka yang menjabat sebagai Gubernur Iki. Kagetaka berangkat bersama 100 pengikutnya bertempur dengan Pasukan Yuan di Toujinbaru di depan Kastil Shonosaburo. Menghadapi 400 Pasukan Yuan, Kagetaka dan pengikutnya kalah jumlah dan mundur kembali ke Kastil Hinotsume, namun, di hari berikutnya, tanggal 15, mereka dikelilingi Pasukan Yuan sejak pagi dan dibantai dalam serangan umum. (<https://www.ikikankou.com/>)

Sebelum takluk, Kagetaka mengutus anak perempuannya Katsura-hime ke Dazaifu ditemani oleh salah satu samurai untuk memperingatkan Jepang mengenai serangan Mongol yang akan menuju ke Dazaifu. Namun, kapal yang ditumpangi Katsura-hime terlihat oleh armada Mongol dan langsung dihujani oleh panah. Katsura-hime pun meninggal terkena panah, Namun samurai yang menemaninya selamat dan berhasil menuju Dazaifu untuk melaporkan apa yang terjadi di Pulau Iki.

Pasukan Mongol kembali terdeteksi di semenanjung Matsuura dan Pulau Takashima dimana mereka dengan mudah mengalahkan pasukan Jepang yang bertahan disana. Pasukan Mongol pun turun di Teluk Hakata tanggal 19-20 Desember 1274 (Turnbull, 2010) dimana pasukan Jepang telah menunggu mereka setelah mendengar apa yang telah terjadi di Pulau Tsushima, Pulau Iki, dan Matsuura. Dua komandan yang memimpin pertahanan ini adalah Shoni Kagesuke dan Shimazu Hisatsune. Perang tersebut dapat dirangkum dalam *Yuan Shi* dalam kalimat ini:

Occupying the heights, his generals gave command by beating drums and the troops advanced or retreated according to the beat of the drums. When the enemy had moved into the pre-arranged positions, the invaders attacked from all sides. They also used firearms and [thus] slaughtered the enemy forces in countless numbers. Thus the Japanese were to rout. (Turnbull, 2010 : 41)

Terjemahan:

Di ketinggian, para jenderal memberikan komando dengan menabuh beberapa drum dan pasukan pun maju atau mundur sesuai dengan tabuhan drum. Ketika musuh sudah maju ke posisi yang sudah disiapkan, para penyerbu menyerang dari seluruh sisi. Mereka juga menggunakan senjata api dan [dengan begitu] membantai pasukan musuh dalam jumlah yang tak terhitung angkanya. Demikian Jepang mengalami kekalahan telak.

Dalam *Hachiman Gudokun* tertulis hal yang serupa dengan kutipan *Yuan Shi* diatas:

The Mongols disembarked from their ships, mounted their horses, raised their banners and began the attack. The grandson of the Japanese commander-in-chief Shoni Nyudo Sukeyoshi, who was barely 12 or 13 years old, loosed a signaling arrow with a small head [to start the battle], but all the Mongols just burst out laughing. They beat large drums and banged gongs and sometimes fired bombs made from paper and iron. The Japanese horses were so frightened by these stupendous sounds that they could not be controlled. Because they could not handle their horses, none could face the enemy. The short Mongol arrows had their tips smeared with poison. Some [of our men] were overcome by the effects of the poison. Ten thousand men in all were prepared with their arrows

and fired them so that they fell like rain. Halberds and long-shafted weapons were carried with no empty space between them.

The commander-in-chief of their army took up a position on high ground, and when they had to pull back he beat the drum of retreat.

When they were to advance he struck the attack gong. Thus did they conduct themselves. But whenever the Mongol soldiers pulled back, iron [bombs] were fired and made a noise, causing disorder by the surprising sound. [Our soldiers] minds were perplexed and they were frightened out of their wits, their eyes were blinded and their ears deafened so that they could hardly tell east from west.

(Turnbull, 2010 : 41- 42)

Terjemahan :

Mongol turun dari kapal, naik kuda mereka, mengibarkan panji - panji mereka dan memulai serangan. Cucu panglima tertinggi Jepang, Shoni Nyudo Sukeyoshi, yang baru berusia 12 atau 13 tahun, melepaskan sebuah panah tanda dengan kepala kecil [untuk memulai pertempuran], tetapi semua orang Mongol hanya tertawa terbahak-bahak. Mereka menabuh genderang besar dan memukul gong serta terkadang menembakkan bom yang terbuat dari kertas dan besi. Kuda-kuda Jepang sangat ketakutan dengan suara-suara yang luar biasa ini sehingga mereka tidak dapat dikendalikan. Karena mereka tidak dapat mengendalikan kuda-kuda mereka, tidak ada yang dapat menghadapi musuh. Anak panah Mongol yang pendek diolesi dengan racun. Beberapa [orang kami] dikuasai oleh efek racun tersebut. Sepuluh ribu orang secara keseluruhan bersiap dengan panah mereka dan menembakkannya sehingga jatuh seperti hujan. Tombak dan senjata laras panjang dibawa tanpa ada ruang kosong di antara mereka.

Panglima tertinggi pasukan mereka mengambil posisi di tempat yang tinggi, dan ketika mereka harus mundur dia menabuh genderang mundur. Ketika mereka harus maju, dia memukul gong serangan. Begitulah cara mereka berperilaku. Namun, setiap kali tentara Mongol mundur, [bom] besi ditembakkan dan menimbulkan suara yang membuat kekacauan karena suaranya yang mengejutkan. Pikiran [tentara kita] menjadi bingung dan mereka ketakutan, mata mereka dibutakan dan telinga mereka ditulikan sehingga mereka hampir tidak bisa membedakan timur dan barat.

Dalam *Yuan Shi* dan *Hachiman Gudoku*, dijelaskan bahwa komandan Mongol menggunakan drum dan gong untuk memberikan perintah kepada prajuritnya untuk maju menyerang atau mundur bertahan. Pasukan Mongol juga menggunakan bom yang sangat efektif untuk pasukan Jepang karena mereka belum pernah melawan musuh menggunakan bom sebelum bertemu pasukan Mongol. Hal ini berakibat kuda Jepang yang takut mendengar suara bom Mongol tidak bisa

dikontrol dan pasukan Jepang yang terkena efek bom tersebut mengalami bingung hilang arah. Pasukan Jepang juga tertekan dengan penggunaan panah dengan racun yang digunakan oleh Mongol. Pasukan Jepang terkenal dengan adatnya yang dimana mereka mencari lawan yang layak untuk dilawan dan bertarung sampai mati, namun Mongol tidak melakukan hal itu, seperti yang terjadi di Tsushima. Mereka langsung menyerang secara bersamaan, yang membuat pasukan Jepang terkaget. Selain *Yuan Shi* dan *Hachiman Gudoku*, peristiwa perang ini juga diceritakan dalam sebuah lukisan gulir berjudul *Mōko Shūrai Ekotoba* (蒙古襲来絵詞) yang dipesan oleh *gokenin* Takezaki Suenaga dari Provinsi Higo. Yu (2018) mengatakan :

絵巻の法量は、おおよそ以下のとおり。前巻（上巻）がタテ40.3cm×ヨコ2450.6cm、後巻（下巻）がタテ40.2cm×ヨコ2111.8cm。順序等にはさまざまな見解があるが、通常、現状に即して、前巻に詞一から詞九まで、絵一から絵十まで、後巻に詞十から詞十六まで、絵十一から絵二十一までが配されていると考える。

Emaki no hōryō wa, ōyoso ika no tōri. Zenkan (jōkan) ga Tate 40. 3 Cm× yoko 2450. 6 Cm,-go maki (gekan) ga Tate 40. 2 Cm× yoko 2111. 8 Cm. Junjo-tō ni wa samazamana kenkai ga aru ga, tsūjō, genjō ni sokushite, zenkan ni shi ichi kara shi kyū made, e ichi kara e jū made,-go maki ni shi jū kara shi Jūroku made, e jū ichi kara e nijūichi made ga haisa rete iru to kangaeru.

Terjemahan :

Ukuran lukisan gulirnya adalah sebagai berikut. Jilid pertama (jilid atas) berukuran panjang 40,3 cm x lebar 2450,6 cm, dan jilid kedua (volume bawah) berukuran tinggi 40,2 cm x lebar 2111,8 cm. Walaupun ada berbagai pendapat mengenai urutannya, biasanya sesuai dengan urutan saat ini, *volume* pertama berisi *verses* 1 sampai 9 dan gambar 1 sampai 10, *volume* kedua berisi *verses* 10 sampai 16 dan gambar 11 sampai 21.



Gambar 2.3 *Mōko Shūrai Ekotoba* (蒙古襲来絵詞)

Sumber: <https://www.worldhistory.org/>

Puncak pertarungan ini terjadi pada sore tanggal 19 Desember (Turnbull, 2010 : 49). Shoni Kagetsuke, pemimpin pasukan Jepang, berhasil melukai Liu Fuxiang, komandan pasukan Mongol dengan panahnya. Berkat serangannya, pasukan Mongol tidak maju lebih jauh dari Mizuki dan Dazaiфу berhasil diselamatkan dari serangan Mongol. Pasukan Mongol pun mundur sambil membakar rumah tinggal rakyat Jepang dan langsung menuju kapalnya. Paginya, mereka langsung pulang menuju ke Korea dan di tengah - tengah perjalanan, mereka terkena badai yang mengakibatkan lebih dari 13,500 tidak selamat dari badai tersebut (Turnbull, 2010 : 49). Invasi pertama ini berakhir dengan kemenangan Jepang, walaupun dalam biografi Liu Fuheng, dia diberikan reputasi atas mengalahkan 100,000 Pasukan Jepang dan penarikan Pasukan Mongol itu merupakan sebuah taktik untuk mundur karena Pasukan Mongol kehabisan panah.

2.3 Sejarah Invasi Mongol – Jepang II

Walaupun Mongol mengalami kekalahan di invasi pertama, hal itu tidak menyurutkan niat Khubilai Khan untuk menaklukkan Jepang. Musim gugur tahun 1280 Khubilai Khan mengadakan konferensi di tempat tinggalnya yang mewah untuk mendiskusikan strategi melawan Jepang (Turnbull, 2010 : 55). Tidak seperti di tahun 1274, strategi yang dipikirkan saat ini untuk menguasai Pulau Tsushima dan Iki dahulu sebelum langsung menyerang Teluk Hakata. Skala Pasukan Mongol

pun bertambah seiring jatuhnya Dinasti Sung yang tunduk di bawah Mongol, saat itu mereka mendapat pasukan tambahan dari Korea dan China. 600 kapal perang dipesan dari Selatan China, 900 dari Korea. Jumlah pasukan yang seharusnya terhitung adalah 40.000 di bagian timur rute timur dari Korea dan 100.000 dari Tiongkok Selatan. (Turnbull, 2010 : 56).

元の第2回の日本遠征軍は、金方慶、忻都、洪茶丘の率いる蒙・漢・麗合同軍4万の東路軍と、范文虎の率いる旧南宋軍10万の江南軍とからなっていた。(https://japanknowledge.com)

Moto no dai 2-kai no Nihon ensei-gun wa, kinhōkei, 忻都, Kōchakyū no hikiiru kura Kan Rei gōdō-gun 4 man no azumaji-gun to, hanbunko no hikiiru kyū nansō-gun 10 man no kōnan gun to kara natte ita.

Terjemahan:

Pasukan Invasi Jepang kedua Yuan terdiri dari 40.000 pasukan gabungan Mongol-Han-Li yang dipimpin oleh Kim Fangqing, Jiangdu dan Hong Chaqiu, dan 100.000 pasukan Jiangnan dari Song Selatan yang dipimpin oleh Fan Wenhū.

Rute timur dari Korea berangkat tanggal 22 Mei 1281. Pulau Tsushima diserang tanggal 9 Juni dan Iki tanggal 14 Juni. Di *Hachiman Gudoku* tidak dituliskan bagaimana pertempuran ini terjadi, sementara di *Yuan Shi* terdapat kutipan berikut:

On the day of fire and the dragon they attacked the islands of Tsushima and Iki in Japan and killed more than three hundred islanders. Some islanders found shelter in the mountains, but soldiers, hearing the cries of children, sought them out and killed them. The Japanese commander Shoni Suketoki and Ryuzoji Suetoki led forces many tens of thousand strong and fought with our generals on the coast of Iki. The expeditionary forces discharged their firearms. The Japanese were routed and Commander Suketoki was killed. (Turnbull, 2010 : 58)

Terjemahan :

Pada hari perang mereka menyerang pulau Tsushima dan Iki di Jepang dan membunuh lebih dari 300 penduduk pulau. Beberapa penduduk menemukan tempat berlindung di pegunungan, tetapi para prajurit, mendengar tangisan anak - anak, mencari dan

membunuh mereka. Komandan Jepang Shoni Suketoki dan Ryuzoji Suetoki memimpin pasukan sebanyak puluhan ribu berjuang gigih melawan jendral kami di pantai Iki. Pasukan Khusus menggunakan senjata api mereka. Jepang berhasil dipaksa mundur dan Komandan Suketoki terbunuh.

Tanggal 23 Juni pasukan yang berada di rute timur menyerang Teluk Hakata dan provinsi Nagato melalui selat Shimonoseki tanpa menunggu pasukan pasukan yang berada di rute selatan. Hal ini terbukti merupakan hal yang gegabah dimana Samurai Jepang di Nagato dan Teluk Hakata berhasil memukul mundur pasukan rute timur sehingga mereka harus balik ke Pulau Shiga dan Noki, namun Jepang mengejar mereka dengan kapal – kapal kecil yang memaksa Mongol mundur ke Pulau Iki menunggu bala bantuan dari pasukan rute selatan. Kedatangan pasukan dari selatan dengan jumlah 100.000 prajurit dan 3.500 kapal mengundang Mongol untuk melakukan serangan kembali ke Jepang. Tanggal 12 Agustus Mongol menuju Pulau Takashima untuk mendudukinya. Jepang merespons dengan melakukan serangan melalui kaman - kapal kecil menuju kapal Mongol. Mongol menjawab serangan ini dengan mengikat kapal - kapal mereka dengan rantai satu sama lain dengan meletakkan papan di antara kapal sebagai penghubung. Hal ini terbukti efektif melawan Jepang dengan kapal kecilnya yang saat fajar muncul Jepang terpaksa mundur. *Yuan Shi* menulis :

Japanese war craft, being small in size, were no match [for these ships]. Those which came up to attack were all beaten off. The whole country therefore was trembling with fear. In the markets there was no rice for sale. The Japanese ruler went in person to visit the Hachiman Shrine to make supplication. He also had a royal rescript read at the shrine of the Sun Goddess, imploring that the country be saved in exchange for his own life. (Turnbull, 2010 : 58)

Terjemahan :

Kapal perang Jepang, yang berukuran kecil, tidak berarti apa - apa [untuk kapal-kapal ini]. Kapal-kapal yang datang untuk menyerang semuanya dipukul mundur. Seluruh negeri ketakutan. Tidak ada beras yang dijual di pasar. Penguasa Jepang pergi mengunjungi Kuil Hachiman untuk membuat permohonan. Dia juga membacakan naskah kerajaan di kuil Dewi Matahari, memohon agar negaranya diselamatkan sebagai ganti nyawanya.

Walaupun kekalahan terlihat di depan mata, datangnya *Kamikaze* secara tiba-tiba meluluh lantakkan armada Mongol. Hal ini diperparah dengan kapal-kapal Mongol yang terikat satu sama lain dengan mudahnya dihancurkan dengan *Kamikaze*. Dari 26.989 Prajurit Korea yang menuju Jepang, 7.592 tidak kembali. Dari China dan Mongol melaporkan sekitar 60 hingga 90 persen tingkat kematian. Ini tidak termasuk dari prajurit yang hanyut sampai di pantai dan ditinggalkan oleh pemimpin Mongol yang langsung menuju China dan Korea setelah melihat armada mereka telah hancur. Jepang langsung membantai prajurit yang hanyut ini, kecuali dari China karena Jepang merasa mereka dipaksa untuk ikut dalam invasi ini. Hal ini ditulis oleh salah satu yang diampun dari China:

First day: A typhoon wrecked our ships.

Fifth day: General Fan Wenhui and others picked the best ships available and sailed away, leaving behind more than 100,000 officers and soldiers under the mountain [on Takashima]. After spending three days without food and without a commander we agreed to select Captain Chang as our commander and called him Governor Chang. Under his command we planned to cut trees and build ships for the purpose of returning home.

Seventh day: The Japanese attacked us and almost annihilated us. The remaining tens of thousands were captured and led away.

Ninth day: Arriving at Hakata, the Japanese killed all the Mongols, Koreans and the people of Han [northern Chinese]. They spared the lives of the newly submitted saying that they were the people of Tang and made them slaves instead. I, Chang, was one of them. (Turnbull, 2010 : 76)

Terjemahan :

Hari pertama : Taifun merusak kapal kami

Hari kelima : Jendral Fan Wenhui dan lainnya mengambil kapal yang terbaik yang tersedia dan berlayar meninggalkan lebih dari 100.000 perwira dan prajurit di gunung [di Takashima]. Setelah 3 hari tanpa makanan dan tanpa komandan kami setuju memilih Kapten Chang sebagai komandan kami dan memanggilnya Gubernur Chang. Di bawah komando dia kami berencana memotong pohon dan membuat kapal bertujuan untuk pulang ke rumah.

Hari ketujuh : Jepang menyerang kami dan hampir memusnahkan kami. Sisa 10.000 prajurit ditangkap dan dibawa.

Hari kesembilan : Sampai di Hakata, Jepang membunuh semua Mongol, Korea dan orang - orang Han [China Utara]. Mereka mengampuni yang memberitahu mereka orang Tang dan dijadikan budak. Saya, Chang, termasuk dari mereka.

Kutipan ini, kemungkinan ditulis oleh Gubernur Chang, menceritakan dari salah satu sisi bagaimana sisa 100.000 perwira dan prajurit ditinggalkan begitu saja oleh petinggi dari Mongol setelah *Kamikaze* meluluh lantakkan armada Mongol.

2.4 Sejarah Video Game

Spacewar!, dibuat oleh Steve Russel dan dirilis pada tahun 1962 dalam mesin PDP-1, didefinisikan sebagai *true video game* yang pertama dalam sejarah. Sebelum *Spacewar!*, ada beberapa komputer yang didesain untuk melakukan permainan. Sebagai contoh, ada *Nimatron* yang didesain oleh Edward Condon pada tahun 1940, lalu *Bertie the Brain* pada tahun 1950 yang diprogram untuk bermain *tic-tac-toe*. Walaupun kedua contoh tersebut adalah permainan, namun mereka bukan termasuk dalam *video game* karena tidak ada gambar yang bergerak. Awal - awal perkembangan *video game* juga dijadikan sebagai ajang untuk memamerkan kemajuan teknologi dan kekuatan komputer untuk menjalankan *game*. Hal ini semakin dibuktikan dengan terciptanya konsol pertama yang bisa dimainkan di rumah, yaitu *Magnavox Odyssey* pada tahun 1972 oleh *Magnavox*. Hal ini merupakan sebuah hal yang revolusioner karena sebelumnya untuk bermain *video game* harus pergi ke tempat hiburan yang menyediakan mesin *arcade*. Konsol pertama yang sukses secara komersial adalah *Atari 2600* yang dibuat oleh *Atari Inc*, pada tahun 1977. Konsol ini pun terjual dari tahun 1977 hingga 1992 dengan jumlah terjual sekitar hingga 30 juta konsol (Fish, 2021). Di Jepang sendiri menurut 4gamer.net, *video game* pertama yang dibuat di Jepang adalah 「電子パチンコ」 dan 「電子ボーリング」 yang dirilis pada *platform* HITAC 10 dalam sebuah festival di Universitas Iwate pada November 1973.

“日本人が自ら考案・設計した最初のビデオゲーム”とは、いったい何なのだろうか？ その答えが、意外なところで見つかった。調査によって、1973年の11月に、岩手大学の大学祭で「電子パチンコ」および「電子ボーリング」なるビデオゲームが、学術用ミニコンピュータ・HITAC 10をプラットフォームとして公開されていたことが明らかになったのだ。(<https://www.4gamer.net>)

“Nihonjin ga mizukara kōan sekkei shita saisho no bideogēmu” to wa, ittai nanina nodarou ka? Sono kotae ga, igaina tokoro de mitsukatta. Chōsa ni yotte, 1973-nen no 11 tsuki ni, Iwatedaigaku no taigakusai de `denshi pachinko' oyobi `denshi bōringu' naru bideogēmu ga, gakujutsu-yō minikonpyūta HITAC 10 o purattofōmu to shite kōkai sa rete ita koto ga akiraka ni natta noda.

Terjemahan :

Melawan pasukan Mongol yang sangat besar, para samurai Tsushima melawan mereka hanya dengan 80 samurai. Mereka mungkin tahu mereka akan mati saat itu. Kami bisa merasakan kepahlawanannya dalam kisah itu dan kami berpikir kami bisa membuat cerita sendiri dari kisah itu.



Gambar 2.4 Konsol *Atari 2600*

Sumber : <https://assets.rbl.ms/>

Dari *Atari*, konsol pun semakin berkembang. *Color TV-Game 6* (1977), *Mattel's Intellivision* (1979), *Sega SG-1000* (1982), *Family Computer* atau *Nintendo Entertainment System* di Amerika (1983) merupakan contoh dari generasi awal konsol *video game* yang dibuat. Khusus untuk NES, tahun 1989 NES mengungguli jumlah penjualan dari *Atari 2600*. Walaupun begitu, *arcade* masih sama-sama populer karena muncul nya *Pac-Man* membuat *arcade* semakin digemari setelah adanya *Space Invaders*. Di era 1980an, *Nintendo* dan *Sega* merupakan kompetitor terkuat dalam bidang konsol ini dengan merilis konsol *Super Nintendo Entertainment System* (SNES) dari *Nintendo* pada tahun 1990 dan *Sega* dengan *Mega Drive* di tahun 1988. *Nintendo* juga merilis konsol *handheld* pertama mereka yaitu *Gameboy* pada tahun 1989. Kemunculan *Playstation* oleh *Sony* pada tahun 1994 mampu mendobrak dominasi *Nintendo* dan *Sega* di market konsol. Hari pertama *Playstation* rilis di Jepang, *Sony* menjual 100.000 konsol *Playstation* itu sendiri (Sleep, 2022). Era ini juga menandakan munculnya game dengan grafik 3D seperti *Gran Turismo* (1997), *Resident Evil* (1996), *Tekken* (1995) yang semua game ini bisa dimainkan di konsol *Playstation*. *Sega* dalam era ini tidak mampu bersaing dalam bisnis konsol dan mengeluarkan konsol terakhir mereka bernama *Dreamcast* pada tahun 1998.

Era baru di dunia *video game* kembali pada tahun 2001 dimana *Microsoft* memutuskan untuk mengeluarkan konsol pertama mereka, *Xbox*. Sejak tahun dimana *Xbox* rilis, *Microsoft* bersaing dengan *Sony* dan *Nintendo* dalam market konsol. Mereka masing-masing merilis *Xbox 360* (2005), *Playstation 3* (2006) dan *Wii* (2006) dan *Wii* menjadi konsol paling laris diantara ketiga konsol ini dengan penjualan hingga lebih dari 101,6 juta konsol terjual (Sleep, 2002). Era berikutnya masing-masing membuat konsol baru yaitu *Wii U* dan *Switch* dari *Nintendo*, *Playstation 4* dari *Sony* dan *Xbox One* oleh *Microsoft*. Era ini mulai populernya penjualan *video game* melalui toko digital dalam konsol masing-masing sehingga tidak perlu untuk beli di toko. Saat ini, generasi konsol sudah memasuki gen kesembilan dengan rilisnya *Xbox Series X* dan *Xbox Series S* oleh *Microsoft* dan

Playstation 5 oleh *Sony* pada tahun 2020. Berikut list-list genre yang ada dalam *video game* menurut Ernest (2010) :

- *Action games*
- *Strategy games*
- *Role playing games*
- *Construction and management games*
- *Adventure games*
- *Puzzle games*

Video game telah berkembang pesat dari awal dibuatnya *video game* dari tahun 1962 hingga tahun 2023 ini. Hal ini terlihat dari konsol yang semakin *powerful* untuk menampilkan gambar yang mirip dengan realita, *game* dengan desain dan permainan yang bervariasi macamnya, hingga bisa bermain dengan pemain lain dalam sebuah *game* dari antar kota hingga lintas negara.

2.5 *Game Ghost of Tsushima* dan Sinopsis Cerita *Game Ghost of Tsushima*

Ghost of Tsushima merupakan sebuah *video game* yang dikembangkan oleh Sucker Punch Productions dan dipasarkan oleh Sony Interactive Entertainment. *Ghost of Tsushima* mengusung genre aksi-petualangan, dimana pemain mengendalikan seorang samurai bernama Jin Sakai melawan invasi Mongol yang menyerang Pulau Tsushima, tempat tinggalnya. Di *game* ini, pemain bisa menjelajah seluruh Pulau Tsushima dan membantu Jin melawan pasukan Mongol yang tersebar di penjuru Pulau. *Game* ini mempunyai misi utama dan misi sampingan dimana Jin bisa berinteraksi dengan karakter non-pemain yang membantu jalannya cerita berjalan. Dalam sebuah interview dilakukan oleh *4gamer.net*, Jason Connell, *Creative Director Game Ghost of Tsushima* menjabarkan alasannya mengambil setting invasi Mongol ke Jepang.

圧倒的多数のモンゴル軍に対して、対馬の武士団はわずか80騎で挑みました。おそらく死ぬと分かっていたはずですが、それでも挑んでいったというストーリーにヒロイズムを感じまして、そこから我々独自のストーリーが作れるのではと考えたのです。(<https://www.4gamer.net>)

Attōteki tasū no Mongoru-gun ni taishite, Tsushima no bushi-dan wa wazuka 80-ki de idomimashita. Osoraku shinu to wakatte ita hazudesu. Soredemo idonde itta to iu sutōrī ni hiroizumu o kanjimashite, soko kara wareware dokuji no sutōrī ga tsukureru node wa to kangaeta nodesu.

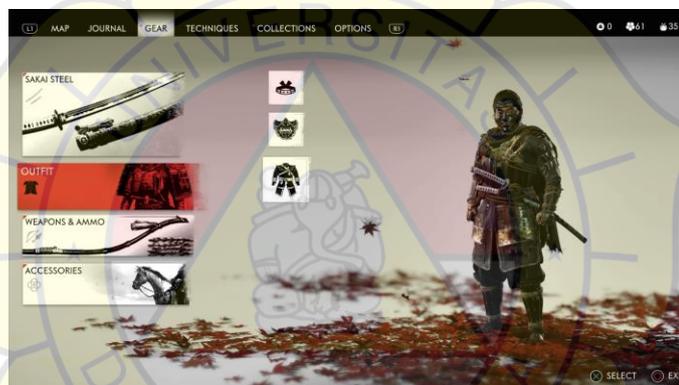
Terjemahan :

Melawan pasukan Mongol yang sangat besar, para samurai Tsushima melawan mereka hanya dengan 80 samurai. Mereka mungkin tahu mereka akan mati saat itu. Kami bisa merasakan kepahlawanannya dalam kisah itu dan kami berpikir kami bisa membuat cerita sendiri dari kisah itu.

Untuk *gameplay* sendiri, *game* ini mempunyai 3 tingkat kesulitan : *easy*, *medium*, dan *hard*. Tingkat kesulitan ini bisa diganti kapan saja di menu *options*. *Game ini* mengusung sistem dimana pemain bisa melawan musuh dengan cara satu lawan satu maupun beramai - ramai dalam skala bisa melawan hingga lebih dari lima orang sekaligus. Pemain bisa melakukan serangan langsung melawan Mongol di *outpost* dan jalanan yang tersebar di seluruh penjuru Pulau Tsushima atau menggunakan taktik diam - diam menyusup ke dalam *outpost* pasukan Mongol. *Game* ini mempunyai bermacam - macam *gear* dan senjata dalam bentuk *armor*, *katana*, *half bow*, *longbow*, *bomb*, *kunai*, *wind chimes*, *firecrackers*, dan *blowgun*. Untuk *armor* sendiri tiap - tiap *armor* mempunyai bonus masing - masing yang akan membantu pemain menghadapi pasukan Mongol di *game ini*. Untuk senjata sendiri pemain hanya disediakan *Sakai Katana* sebagai pedang utama dalam *game ini*. *Katana* ini bisa dimodifikasi sehingga menjadi lebih kuat melalui salah satu Non-Playable Character (Karakter Non-Pemain).

Cerita dimulai di Pantai Komoda, Jin Sakai bersama Lord Shimura beserta 80 samurai lainnya berperang melawan pasukan mongol yang berusaha menginvasi Jepang melalui Pulau Tsushima. Sesuai tradisi, Lord Shimura mengirim Harunobu Adachi ke pasukan mongol untuk berperang satu lawan satu dengan perwakilan

Mongol. Lord Adachi meminta pasukan mongol mengirim panglimanya dan keluar satu, namun tanpa memperdulikan tradisi ini, panglima tersebut langsung membunuhnya. Melihat hal itu, Lord Shimura langsung memerintahkan para samurai untuk menyerang pasukan Mongol. Walaupun samurai berusaha sekuat mereka, jumlah mereka tidak bisa melampaui pasukan Mongol dan hanya tersisa Lord Shimura dan Jin Sakai yang masih hidup. Panglima dari Mongol memperkenalkan dirinya sebagai Khotun Khan, saudara dari Kublai Khan dan cucu dari Genghis Khan kepada Lord Shimura. Khotun meminta Lord Shimura untuk menyerah, namun menolak. Lord Shimura dijadikan tawanan sementara Jin Sakai dibiarkan di pantai karena dianggap sudah mati.



Gambar 2.5 Menu gear dalam *Game Ghost of Tsushima*

Sumber : <https://www.gamespot.com/>

Namun, Jin Sakai diselamatkan oleh seorang masyarakat disana bernama Yuna. Jin dan Yuna memutuskan untuk kabur dari Kota Komoda yang sedang dijarah dan dibakar oleh pasukan Mongol. Yuna mengungkapkan dia menyelamatkan Jin karena ingin dia membantu Yuna untuk menyelamatkan saudara dia yang ditangkap oleh Mongol. Jin menyetujui dengan syarat menyelamatkan Lord Shimura terlebih dahulu baru menyelamatkan saudara Yuna. Mereka langsung menuju Kastil Kaneda dimana Lord Shimura ditahan. Jin

langsung melawan Pasukan Mongol bersama Yuna di dalam kastil hingga di suatu titik Yuna merasa Pasukan Mongol terlalu banyak untuk mereka berdua. Jin tetap lanjut menuju ke Lord Shimura dengan meminta Yuna untuk mempersiapkan kuda untuk penyelamatan Lord Shimura. Jin akhirnya bertemu Khotun bersama Lord Shimura dan mengajak duel Khotun. Khotun menyetujui duel tersebut dan dia mengalahkan Jin dengan mudah. Khotun meminta Jin untuk menyerah, namun Jin menolak sehingga Khotun melempar Jin ke sungai di bawah mereka.

Walaupun dilempar ke sungai, Jin berhasil selamat dan bertemu Yuna. Kegagalan ini membuat Jin merasa harus menemukan cara baru untuk melawan pasukan Mongol karena Khotun sudah mengetahui bagaimana samurai berperilaku sehingga Khotun bisa mengantisipasinya dengan mudah. Jin memutuskan untuk mencari sekutu terlebih dahulu sebelum melawan Khotun. Jin pun berhasil mengumpulkan Sadanobu Ishikawa, Lady Masako, Ryuzo dan Klan Straw Hat setelah membantu mereka dalam masalah mereka masing - masing dan menyelamatkan Taka, saudara Yuno dari pasukan Mongol.



Gambar 2.6 Portrait Jin Sakai

Sumber : <https://www.eurogamer.net/>

Jin bersama sekutunya kembali berkumpul di depan Kastil Kaneda untuk mendiskusikan taktik menyerang Pasukan Mongol. Namun, hanya Ryuzo dan Klan Straw Hat yang tidak ikut berkumpul disitu. Setelah bertempur dengan Pasukan

Mongol, Jin menemukan Ryuzo di kastil. Ryuzo berkhianat dan menantang Jin untuk duel, namun Jin berhasil mengalahkannya dan Ryuzo kabur. Setelah menelusuri kastil lebih dalam, Jin berhasil menemukan dan menyelamatkan Lord Shimura sekaligus menguasai kembali Kastil Kaneda. Shimura mengatakan Khotun sedang menuju utara untuk menguasai Toyotama dan mengambil Kastil Shimura.

Jin lalu bertemu Norio, seorang prajurit biksu yang ingin membantu Jin setelah mendengar kekalahan samurai dari Mongol. Namun, hanya Norio yang selamat dari sergapan Mongol. Jin beserta Yuna dan Taka menuju Yarikawa untuk meminta bantuan dengan berbicara kepada Ujimasa Yarikawa, ketua Klan Yarikawa. Namun, Ujimasa menolak karena dia merasa Mongol akan mengabaikan Yarikawa untuk fokus menginvasi pulau utama dan Yarikawa akan selamat. Jin dan Yuna mendengar dari Taka bahwa para prajurit dari Yarikawa sedang berusaha untuk melawan Pasukan Mongol sendirian tanpa persetujuan dari Ujimasa. Mereka bertiga memutuskan untuk mencari mereka. Setelah menemukan mereka yang hanya tinggal beberapa orang karena telah ditangkap oleh Mongol, mereka membantu membebaskan prajurit - prajurit yang tertangkap. Daikoku, salah satu prajurit dari Yarikawa membantu melobi Ujimasa agar Jin, Yuna, dan Taka dapat membantu Yarikawa menghadapi Pasukan Mongol. Berkat bantuan Jin, Pasukan Mongol berhasil dikalahkan dan Yarikawa bisa bertahan.

Dalam pertempuran ini, Jin mendapat julukan "Ghost" dari masyarakat Tsushima karena cara dia bertempur sangat berbeda dari samurai - samurai biasanya yakni lebih diam - diam dibandingkan samurai yang terang - terangan berhadapan satu sama lain. Julukan ini tersebar karena Jin seringkali membantu rakyat jelata di sekitar Pulau Tsushima dalam melawan Mongol. Jin pulang ke rumahnya untuk mengambil armor milik ayahnya untuk dipakai saat bertempur kembali dengan Mongol. Dia bertemu Yuriko, asisten rumah tangga untuk Klan Sakai. Jin meminta Yuriko untuk mengajarnya membuat racun berbentuk panah untuk membantu dia melawan Mongol karena dia merasa Mongol masih terlalu kuat.

Jin berkumpul kembali bersama Lord Shimura beserta bala bantuan dari shogun yang telah datang. Mereka memutuskan untuk mengambil alih kembali Kastil Shimura yang telah dikuasai oleh Mongol. Perang berlangsung lancar terhadap pihak Jepang hingga sampai di jembatan yang menghubungkan ke Kastil Shimura Mongol merusak jembatan tersebut dengan kereta kuda yang diisi dengan bahan peledak. Lord Shimura memutuskan untuk membangun kembali jembatan tersebut untuk melakukan penyerangan secara langsung. Jin yang merasa hal itu akan gagal mengingat korban yang jatuh dari jembatan tidak sedikit, menolak ide tersebut dan dia mengusulkan dia akan menyelip ke kastil sendirian dan meracuni seluruh Pasukan Mongol yang tersisa. Lord Shimura marah terhadap ide Jin karena hal itu bertolak belakang dengan kode samurai dan jika Jin melakukan hal itu harga diri dia hanya seperti Mongol. Jin tetap menyelip sendiri secara diam - diam ke Kastil Shimura dan meracuni seluruh Pasukan Mongol yang tersisa. Di dalam kastil, Jin bertemu Ryuzo dan melakukan duel dengannya. Jin pun membunuh Ryuzo dan keesokan harinya, Kastil Shimura dengan mudah direbut kembali.



Gambar 2.7 Portrait Lord Shimura

Sumber : <https://gamezo.gg>

Lord Shimura mengetahui hal ini marah besar karena Jin menggunakan taktik yang tidak terhormat untuk mengambil kembali Kastil Shimura. Shimura lalu

menawarkan Jin untuk meninggalkan persona “Ghost” nya dan mem-framing Yuna untuk masalah ini karena dia mengetahui jika hal ini diketahui oleh shogun maka Jin akan dieksekusi. Namun Jin menolak, dan dia ditangkap atas kejahatannya. Walaupun begi, Jin berhasil kabur dengan bantuan Kenji dan langsung menuju Kin dimana Yuna menunggunya. Sampai di Kin, Jin harus mengakui fakta bahwa Mongol telah mempelajari racunnya dan mereka menggunakannya untuk meracuni masyarakat Kin sebagai percobaan. Saat hampir mati terkena racun, Yuna menyelamatkan Jin. dari Yuna, Jin mengetahui bahwa Khotun telah menuju Pelabuhan Izumi untuk berlayar ke pulau utama Jepang.

Jin kembali mengumpulkan sekutunya untuk menyerang Pelabuhan Izumi. Dalam pertempuran tersebut, Jin bertemu Khotun dan mengajaknya duel. Jin membunuh Khotun dan menggagalkan rencana Mongol untuk invasi Ke Jepang. Setelah pertempuran terakhir, Lord Shimura memanggil Jin untuk bertemu dengannya di rumah Jin. Shimura mengatakan Klan Sakai telah dibubarkan dan Jin sudah bukan merupakan seorang samurai lagi. Jin juga disebut oleh pengkhianat oleh Shogun dan memaksa Lord Shimura untuk membunuh Jin.

Akhir cerita Jin bisa berhasil mengalahkan Lord Shimura dan meminta Jin untuk membunuhnya sebagai penghormatan seorang samurai. Jin bisa memilih untuk mengabulkan permintaan Lord Shimura ataupun menolaknya dengan meninggalkannya. Kedua pilihan tersebut tidak mempunyai pengaruh terhadap bahwa Jin sudah bukan seorang samurai dan Shogun tetap ingin Jin mati karena pengaruh yang dia bawa sebagai *Ghost* bisa membuat rakyat terinspirasi dan tidak bisa dikontrol. Cerita dalam *Ghost of Tsushima* secara garis besar menjelaskan bagaimana Jin melawan Pasukan Mongol yang berusaha menginvasi Jepang melalui Pulau Tsushima. *Game* ini juga menceritakan bagaimana Jin harus berjuang menghadapi identitas dia sebagai samurai dan sebagai *Ghost* yang memaksa Jin meninggalkan kode etiknya sebagai samurai demi melawan Mongol.