

**ANALISIS KETEPATAN SEJARAH ZAMAN SENGOKU DALAM
VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**

SKRIPSI



MUHAMMAD NABIL KHATAMI

2019110101

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

**ANALISIS KETEPATAN SEJARAH ZAMAN SENGOKU DALAM
VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE**

Diajukan Untuk Melengkapi Syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Strata Satu (S1)



MUHAMMAD NABIL KHATAMI

2019110101

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

HALAMAN PENYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda dibawah ini:

Nama : Muhammad Nabil Khatami

NIM : 2019110101

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya dengan judul **“ANALISIS KETEPATAN SEJARAH ZAMAN SENGOKU DALAM VIDEO GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE”** ini merupakan hasil dari penelitian, pemikiran, dan pemaparan saya sendiri untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Strata Satu di Universitas Darma Persada. Selain itu, semua sumber yang saya pergunakan dalam tulisan ini telah saya cantumkan dalam teks dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti bahwa tulisan ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Darma Persada.

Penulis,



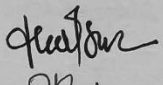
Muhammad Nabil Khatami

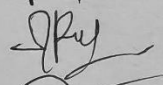
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI


Skrpsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Nabil Khatami
NIM : 2019110101
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Analisis Ketepatan Sejarah Zaman *Sengoku* dalam *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice*

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Dr. Hemansyah Djaya, M.A. ()

Pembimbing II : Indun Roosiani, M.Si. ()

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 TIM PENGUJI

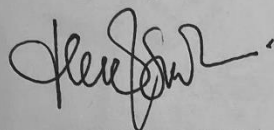
Skripsi Sarjana yang berjudul:

**Analisis Ketepatan Sejarah Zaman Sengoku Dalam Video Game Sekiro:
Shadows Die Twice**

Telah diujikan dan diterima baik pada: 16 Agustus 2023

Di hadapan Panitia Sidang Skripsi Prrogram Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya.

Pembimbing I



Dr. Hermansyah Djaya, M.A.

Pembimbing II



Indun Roosiani, M. Si.

Ketua Penguji



Ari Artadi, Ph.D.

Disahkan oleh:

Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang



Ari Artadi, Ph.D.

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya



FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan, kesabaran, dan kemudahan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Analisis Sejarah Zaman Sengoku dalam *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice*” sebagai salah satu syarat yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan serta penulisan skripsi ini bukan sesuatu yang mudah. Tetapi penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan berkat bantuan, dukungan, masukan kritik, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A selaku dosen pembimbing I yang selalu menyempatkan waktunya yang sibuk untuk membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini dengan sabar.
2. Ibu Indun Roosiani, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang menyempatkan waktunya untuk membaca, mengkritisi, serta memberikan saran kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Ari Artadi, Ph.D. selaku ketua siding serta ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah mengoreksi dan memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Andi Irma Sarjani, M.A. selaku Pembimbing Akademik yang sering meluangkan waktu untuk konsultasi dan membimbing penulis dalam menjalankan perkuliahan.
5. Seluruh dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan motivasi serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.

6. Kedua orang tua saya, Yul Edison dan Tenny Tresnawati serta kakak saya, Faisal Ghifari yang selalu mendukung penulis dalam perjalanan belajar di perguruan tinggi.
7. Seluruh teman-teman mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2019 yang telah memberikan semangat, dukungan, serta saling memberikan ilmu dalam menjalankan perkuliahan.
8. Teman-teman saya di server Discord Cursed Family, yang telah menjadi teman terbaik penulis sejak masa SMA dan menjadi tempat berkeluh kesah penulis.
9. Serta pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama ini yang penulis tidak dapat disebutkan satu per satu.

Dengan demikian penulis menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai kritik dan saran yang dapat mengembangkan skripsi ini. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memanfaatkan pembaca dan digunakan sebagai referensi.

Penulis,

Muhammad Nabil Khatami

ABSTRAK

Nama : Muhammad Nabil Khatami

NIM : 2019110101

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul Skripsi : Analisis Ketepatan Sejarah Zaman Sengoku dalam *Video Game Sekiro: Shadows Die Twice*

Tujuan penelitian mengenai analisis ketepatan sejarah zaman *Sengoku* dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* adalah untuk mengetahui ketepatan pada sejarah zaman *Sengoku* yang terkandung dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan objek berdasarkan fakta yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* bersifat fiktif yang bertepatan pada akhir zaman *Sengoku*, akan tetapi *video game* tersebut mengandung banyak referensi sejarah yang sesuai dengan catatan sejarah mengenai zaman *Sengoku*. Sejarah zaman *Sengoku* yang terkandung dalam *Sekiro: Shadows Die Twice* berupa istilah sejarah, situasi perang pada zaman *Sengoku*, pakaian yang dikenakan, serta senjata dan teknik yang digunakan seperti *ninjutsu* dan *katana*.

Kata kunci: Sejarah, Zaman *Sengoku*, *Video game*, *Sekiro: Shadows Die Twice*

概要

名前 : ムハンマド・ナビル・カタミ

学生番号 : 2019110101

学習番組 : 日本語日本文化学科

題名 : ビデオゲーム『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』における戦国時代の歴史的正確性を分析する

『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』における戦国時代の歴史的正確性を分析に関する研究の目的は、『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』に含まれる戦国時代に関する歴史的言及の正確性を判断する。研究の手法は記述的と質的。それは既存の事実に基づいて対象を記述する研究。その結果は、『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』は戦国時代の終わりの作り話のに、このビデオゲームには、戦国時代の史料に対応する多くの歴史的言及が含まれている。

『SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE』に含まれる戦国時代の歴史は、歴史用語、戦国時代の戦況、衣装、さらに武器「刀狩」や技「忍術」という形で表される。

キーワード : 歴史、戦国時代、ビデオゲーム、『SEKIRO:SHADOWS DIE TWICE』

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
概要	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian Relevan	4
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Perumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian	7
1.7 Landasan Teori.....	8
1.7.1 Analisis	8
1.7.2 Sejarah.....	8
1.7.3 Zaman <i>Sengoku</i>	8
1.7.4 <i>Video Game</i>	9
1.7.4 Ketepatan Sejarah	9
1.8 Metode Penelitian	9
1.9 Manfaat Penelitian	10
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 戦国時代 (Sengoku Jidai)	12
2.2 Video game	17
2.3 Sekiro: Shadows Die Twice.....	18

2.3.1 Tokoh dalam Sekiro: Shadows Die Twice.....	19
2.3.2 Lokasi di Dunia Sekiro: Shadows Die Twice	22
2.3.3 Musuh-musuh di Sekiro: Shadows Die Twice.....	24
2.3.4 Alat-alat dalam <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	27
2.4 Teori Ketepatan Sejarah.....	28
BAB III ANALISIS KETEPATAN SEJARAH ZAMAN SENGOKU DALAM VIDEO	
 <i>GAME SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE</i>	30
3.1 Perbandingan Istilah Sejarah Jepang dalam Sekiro: Shadows Die Twice	30
3.1.1 Penokohan	31
3.1.2 Klan Ashina	32
3.1.3 <i>Daimyo</i> 大名	33
3.1.4 <i>Tanegashima</i> 種子島	33
3.1.5 <i>Samurai</i> 侍	34
3.1.6 <i>Shinobi</i> 忍び	35
3.1.7 <i>Gyoubu</i> 刑部	35
3.2 Perbandingan Aspek Sejarah yang Direpresentasikan	39
3.2.1 Referensi dalam Teknik	40
3.2.2 Referensi dalam Pakaian	44
3.2.3 Referensi dalam Senjata.....	50
BAB IV SIMPULAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	xi