

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak jauh dari salah satu aspek kehidupan yaitu, budaya. Budaya merupakan benda yang diciptakan oleh manusia. Dalam kehidupan sehari-hari dapat disaksikan berbagai macam bentuk budaya, seperti pakaian, alat, bangunan, serta perilaku masyarakat. Koetjaraningrat (1990) menyatakan bahwa budaya adalah kata yang berasal dari bahasa sansakerta *buddhaya* yang berupa bentuk jamak dari kata budi atau akal. Akal merupakan daya pikir, oleh karena itu budaya dapat diartikan sebagai daya budi yang berupa cipta, karsa dan rasa manusia. Budaya memiliki banyak bentuk, diantaranya yang sering disaksikan oleh manusia di zaman modern adalah *pop culture*. *Pop culture* adalah praktek, kepercayaan, dan objek yang mewujudkan makna yang terdapat dalam sistem sosial. Media, hiburan dan rekreasi, gaya berpikir, konvensi linguistik merupakan budaya populer. (Kidd, 2018).

*Pop culture* mudah didapatkan dan disebarkan dengan adanya perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan teknologi, manusia dapat mencari serta menerima informasi dengan mudah seperti mencari informasi perusahaan, sejarah, dan informasi-informasi yang lain melalui teknologi. Dengan penggunaan teknologi, manusia dengan mudah dapat menyaksikan berbagai macam hiburan seperti *pop culture* dikarenakan dikonsumsi oleh manusia setiap hari. Penggunaan teknologi untuk mencari hiburan, akan pasti mudah mencari *pop culture* dari luar negeri seperti negara Jepang. Negara Jepang adalah negara kepulauan yang terletak di Asia timur. Jepang terdiri dari empat pulau utama yaitu, Hokkaido, Honshu, Shikoku dan Kyuushuu. Diantara empat pulau tersebut, Honshu merupakan pulau terbesar dan terletaknya ibu kota Jepang, Tokyo.

Tokyo merupakan kota yang penuh dengan *pop culture*, seperti di Shinjuku yang sering menampilkan iklan produk yang diciptakan manusia. Salah satu produk yang dijadikan iklan dalam kota Tokyo adalah iklan untuk *anime*. *Anime* merupakan animasi yang berasal dari Jepang (Clements, 2013). *Anime* sebagai *pop culture* merupakan jembatan untuk mengenalkan Jepang kepada seluruh dunia. Oleh karena itu, pemerintah Jepang membuat program dengan nama “*Cool Japan*”.

*Cool Japan* adalah strategi negara Jepang untuk memperkenalkan budaya Jepang ke seluruh dunia dan memiliki tujuan untuk membuat jembatan kepada seluruh dunia. Menurut kantor cabinet Jepang *Cool Japan* adalah:

クールジャパンとは、世界から「クール (かっこいい)」と捉えられる (その可能性のあるものを含む) 日本の「魅力」。

([https://www.cao.go.jp/cool\\_japan/about/about.html](https://www.cao.go.jp/cool_japan/about/about.html))

“*Kuru jyapan toha, Sekai kara [kuru (kakkoi)] to eraerareru (sono kanousei no arumono wo fukumu) nihon no [miriyoku]*”

“*Cool Japan* adalah keistimewaan Jepang yang dianggap keren oleh seluruh dunia.”

Budaya yang dikenalkan berupa makanan seperti *sushi*, *ramen*, dan *donburi*. Selain makanan juga melalui media yang diciptakan oleh orang Jepang seperti *anime*. *Anime* terkenal berupa *Naruto* karya Masashi Kishimoto, *Kimi no Nawa* karya Makoto Shinkai, dan *Code Geass* karya Goro Taniguchi dan Ichiro Okouchi. Selain *anime* negara Jepang juga dapat mengenalkan Jepang melalui *video game*. *Video game* adalah permainan yang berupa gambar bergerak yang dihasilkan oleh program komputer melalui layar monitor (Bossom, 2016).

*Video game* yang dihasilkan di Jepang berupa berbagai macam jenis, seperti *video game* yang menggunakan perangkat khusus untuk *video game* yang disebut *console* dan komputer. Contoh *video game* yang diciptakan oleh orang Jepang adalah *Nioh*, *Dark Souls*, *Oni Musha*, dan *Sekiro: Shadows Die Twice*. *Video game* tentu akan

menggunakan cerita untuk menarik perhatian konsumen, salah satu cerita yang digunakan dalam *video game* adalah cerita yang memiliki aspek sejarah dari dunia nyata. *Video game* yang menggunakan sejarah dunia sebagai latar ceritanya adalah *Call of Duty*, *Battlefield*, dan *ARMA*. Ketiga *video game* tersebut menggunakan sejarah perang dunia sebagai latar cerita *video game*. Selain sejarah perang dunia, ada kalanya menggunakan sejarah suatu negara, seperti sejarah negara Jepang. *Video game* yang menggunakan sejarah Jepang sebagai tema dalam ceritanya adalah *Nioh*, *Samurai Warriors*, dan *Sengoku Basara*. Ketiga judul tersebut memiliki persamaan menggunakan sejarah Jepang pada zaman *Sengoku* (1467 – 1615).

Zaman *Sengoku*, merupakan zaman yang penting dalam sejarah Jepang. Berawal dari tahun 1467 dan berakhir pada tahun 1615, zaman *Sengoku* dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai zaman negara berperang. Pada zaman *Sengoku*, semua klan di Jepang memperebutkan posisi keshogunan Jepang melalui pemberontakan dan berperang satu sama lain. Zaman *Sengoku* diawali dengan terjadinya perang Onin (1467 – 1477) di ibu kota Jepang pada zaman tersebut, Kyoto. Kemudian zaman *Sengoku* diakhiri dengan pengepungan istana Osaka (1614 – 1615) yang mengakibatkan keshogunan Tokugawa menghancurkan loyalis klan Toyotomi (George, 1961). Berakhirnya zaman *Sengoku* mengakibatkan persatuan Jepang yang dipimpin oleh Tokugawa Ieyasu dan terbentuknya keshogunan Tokugawa (1603 – 1868). Seperti yang dijelaskan sebelumnya, ada kalanya zaman *Sengoku* digunakan sebagai latar cerita dalam media seperti *anime*, *manga* *video game* dan sebagainya. Salah satu media yang menggunakan zaman *Sengoku* sebagai latar ceritanya adalah *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

*Sekiro: Shadows Die Twice* adalah *video game* yang bersifat aksi-pertualangan yang dikeluarkan pada 22 Maret 2019 oleh perusahaan FromSoftware, perusahaan yang bertepatan di Tokyo. *Video game* tersebut berlatar di akhir zaman *Sengoku* dan menceritakan seorang *shinobi* atau *ninja* bernama Sekiro yang diberikan tugas untuk melindungi kepala keluarga Hirata dari berbagai macam ancaman, salah satunya adalah

ancaman dari klan Ashina. *Shinobi* adalah mata-mata yang ditugaskan untuk membunuh serta mencari tahu informasi dari oposisi (Cummins, 2013). *Sekiro: Shadows Die Twice* memiliki visual yang indah, walaupun menggunakan latar di zaman *Sengoku* yang dikenalkan sebagai zaman yang penuh dengan pembunuhan dan peperangan. Di suatu tempat terlihat pasukan musuh yang sedang menderita tetapi di balik kekacauan terlihat gunung salju dan matahari terbit di belakang gunung tersebut. Visual yang indah dapat dicapai dengan kemajuan dalam teknologi dan menggunakan gaya gambaran realistis sehingga terlihat seperti dunia nyata. Visual yang bagus dan penggunaan latar zaman *Sengoku* menjadi faktor menarik *Sekiro: Shadows Die Twice* sehingga mendapatkan penghargaan *Game of the Year* (2019) di acara *The Video Games Award* dan mendapatkan penghargaan yang sama pada tahun 2020 di NAVGTR (*National Academy of Video Game Trade Reviewers*).

Dari penghargaan yang telah dicapai oleh *Sekiro: Shadow Die Twice*, tentu saja *video game* tersebut memiliki jumlah penggemar yang besar sehingga dapat terpilih sebagai pemenang dalam kedua acara yang disebutkan sebelumnya. Sebaliknya ada pula yang mengkritisi ketepatan sejarah yang terkandung dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Dalam situs forum terkenal dalam komunitas *video game* yaitu GameFAQs, terdapat forum yang memberikan kritik terhadap ketepatan sejarah dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Setelah membaca komentar dan isi forum tersebut, penulis mendapatkan inspirasi untuk mengetahui apakah komentar tersebut benar mengenai ketepatan sejarah dalam *video game* tersebut. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian mengenai ketepatan sejarah Jepang dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*.

## 1.2 Penelitian Relevan

Berdasarkan latar belakang diatas berikut adalah beberapa penelitian relevan yang memiliki topik yang serupa:

1. Ogia Putri Ananta (2020) yang berasal dari Universitas Darma Persada melakukan penelitian yang berjudul “*Perang Onin Sebagai Penyebab Melemahnya Keshogunan Ashikaga*”. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa perang Onin adalah perang besar yang mengakibatkan Jepang memasuki zaman *Sengoku*. Ananta menyimpulkan bahwa Keshogunan Ashikaga dalam kekuasaan Ashikaga Yoshimasa mulai melemah, hingga terjadinya perang Onin yang meluas hingga terkena kota Kyoto dan kota-kota disekitarnya.

Persamaan penelitian ini dan penelitian Ananta (2020) adalah menggunakan sejarah Jepang sebagai topik utama penelitian, tetapi perbedaannya adalah Ananta melakukan penelitian sejarah Jepang saat Keshogunan Ashikaga dan perang Onin. Sedangkan penulis melakukan analisis sejarah Jepang dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* yang bertepatan pada akhir zaman *Sengoku*.

2. Ayu Damayanti (2020) yang berasal dari Universitas Darma Persada melakukan penelitian yang berjudul “*Persamaan dan Perbedaan Sejarah Pedang di Jepang dengan Cerita dan Karakter Tokoh Game Touken Ranbu Online*”. Damayanti menyimpulkan bahwa *game Touken Ranbu Online* terdapat penokohan yang memiliki kesamaan sejarah serta cerita yang dikembangkan oleh masyarakat berdasarkan masing-masing pedang. Tetapi terdapat pula perbedaan yaitu penampilan wujud tokoh-tokoh dalam *game Touken Ranbu Online*. Damayanti menyatakan bahwa desain pakaian yang dikenakan beberapa tokoh yang terkandung dalam *game* tersebut tidak sesuai dengan desain pada zamannya dan cenderung ke desain *western* atau gaya negara barat.

Persamaan penelitian Damayanti dengan penelitian ini adalah menggunakan *video game* sebagai sumber utama analisis sejarah. Kemudian perbedaan antara ke dua penelitian adalah penelitian Damayanti menggunakan *video game Touken Ranbu Online* sedangkan penelitian menggunakan *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

3. Aufa Zahra Andrian (2022) yang berasal dari Universitas Darma Persada melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Akurasi Jepang Melalui *Game*: Studi Kasus Negara *Inazuma* Pada *Game Genshin Impact*”. Dalam penelitiannya dianalisis ketepatan referensi sejarah Jepang yang muncul di negara *Inzuma*, sebuah negara di dalam *game Genshin Impact*. Hasil yang ditemukan adalah meskipun ada sedikit perubahan untuk disesuaikan dengan tema dan cerita *Genshin Impact*, tetapi referensi-referensi yang ditemukan oleh peneliti sesuai dengan sejarah Jepang sebenarnya seperti Shogun sebagai pemegang kekuasaan negara dan peristiwa *Sword Hunt Decree* yang merupakan sebuah pararel dengan peristiwa *Sword Hunt* atau 刀狩 (*Katanagari*), sebuah peristiwa ketika masa pemerintahan Meiji memerintahkan penghapusan pada penggunaan pedang samurai untuk kelas kaum bawah.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Andrian yaitu menggunakan *video game* sebagai objek penelitian untuk mengetahui ketepatan sejarah Jepang. Sedangkan perbedaan antara ke dua penelitian adalah sumber pokok penelitian. Penelitian tersebut melakukan penelitian terhadap *video game Genshin Impact* sedangkan penelitian ini melakukannya terhadap *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut:

1. *Video game* diminati secara global sehingga memiliki jumlah penggemar yang besar.
2. *Video game* merupakan salah satu media untuk memperkenalkan sesuatu hal kepada banyak orang seperti sejarah dan budaya suatu negara seperti Jepang.
3. Sejarah yang direpresentasikan dalam media seperti *anime* dan *video game* berjumlah besar.

4. Sejarah Jepang yang sering dijadikan latar suatu media seperti film, *anime*, dan *video game* adalah zaman *Sengoku*.
5. Sejarah yang ditunjukkan dalam *video game* belum tentu sesuai dengan sejarah yang sebenarnya.

#### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan penelitian yang diteliti jelas maka penulis membatasi masalah penelitian pada representasi sejarah Jepang serta ketepatannya terhadap sejarah Jepang yang sebenarnya dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

#### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sejarah Jepang dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* direpresentasikan?
2. Apakah sejarah dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* tepat dan sesuai dengan sejarah sebenarnya?

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana sejarah Jepang dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* direpresentasikan.
2. Untuk mengetahui apakah sejarah yang terkandung dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* tepat dan sesuai dengan sejarah yang sebenarnya.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 Analisis

Analisis adalah suatu aktifitas mempelajari dan meneliti sesuatu dengan dengan detil untuk menemukan dan memahami sesuatu lebih dalam. Ada pun yang mendefinisikan analisis sebagai aktifitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah suatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu, kemudian dicari serta ditafsir maknanya. (Wiradi, 2006)

### 1.7.2 Sejarah

Sejarah adalah ilmu mempelajari masa lampau menurut sejarawan, bersama segala sesuatu yang terlibat dalam produksi, komunikasi, serta pengajaran mengenai ilmu tersebut. (Marwick, 2001)

Kemudian ada pula yang mendefinisikan sejarah sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mencatat dan menganalisis kejadian masa lalu serta catatan kronologis dari kejadian penting. (Joseph, 2003).

Dari kedua definisi sejarah yang dijelaskan di atas, sejarah merupakan ilmu yang melakukan penelitian terhadap peristiwa dan fenomena yang dilakukan oleh manusia di masa lampau.

### 1.7.3 Zaman *Sengoku*

Zaman *Sengoku* atau zaman negara berperang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia merupakan zaman yang penuh dengan kekacauan dan kekerasan dalam sejarah Jepang, Pada zaman ini para panglima perang atau *daimyo* saling bertengkar untuk menguasai Jepang. (Cartwright, 2019).

名古屋刀剣ワールド (*Nagoya Touken World*) yang merupakan situs resmi museum sejarah di Nagoya mendefinisikan zaman *Sengoku* sebagai zaman perang untuk merebutkan posisi penerus keshogunan Muromachi yang

diawali dengan perang Onin pada tahun 1467 dan berakhir dengan pengepungan Osaka pada tahun 1625. (touken-world.jp)

Dari kedua definisi yang dijelaskan di atas, zaman *Sengoku* dapat didefinisikan sebagai zaman peperangan dalam sejarah Jepang yang dimana para *daimyo* di seluruh Jepang saling bertengkar untuk menguasai Jepang.

#### 1.7.4 Video Game

Pengertian *video game* menurut Bossom (2016) menyatakan bahwa *video game* adalah permainan yang berupa gambar yang digerakkan oleh program komputer melalui layar monitor atau perangkat lain. Kemudian menurut Tavinor (2008) *video game* dapat dikenalkan sebagai permainan komputer, permainan elektronik, dan hiburan digital. Tetapi definisi *video game* dapat di definisikan dengan permainan yang memiliki aspek visual.

Dari kedua definisi yang dijelaskan di atas, *video game* dapat diartikan sebagai permainan yang menggunakan program komputer dan dapat di tampilkan melalui layar monitor atau perangkat yang serupa.

#### 1.7.5 Ketepatan Sejarah

Ketepatan sejarah adalah sejarah yang bersifat benar dan bebas dari kekeliruan. Ketepatan sejarah dapat ditentukan dengan penyuaian catatan serta referensi sejarah yang sudah di validasi oleh sejarahwan. Begitu pula yang didefinisikan oleh Haecker (1985) yang menyatakan bahwa sejarah yang dianggap betul adalah sejarah yang dapat disesuaikan dengan catatan sejarah, referensi, dan telah diverifikasi oleh sejarahwan secara konsisten.

### 1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang akan digunakan oleh penulis adalah penelitian deskriptif analitis. Sedangkan pendekatan yang akan digunakan

dalam penelitian ini, adalah pendekatan kualitatif. Ada pula teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian adalah sumber data primer dengan memainkan *video game Sekiro: Shadows Die Twice* secara langsung serta menuliskan data-data yang akan dianalisis. Penulis akan juga menggunakan sumber data sekunder yang datanya berasal dari buku, jurnal, artikel, dan website yang berhubungan dengan tema penelitian.

b. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data, data-data yang telah diperoleh dari data primer dan data sekunder, akan dikumpulkan oleh penulis. Kemudian akan dianalisis secara bersamaan dengan menggunakan teknik deskriptif.

c. Teknik Penyajian Data

Pada tahap ini, penyajian data yang dilakukan oleh penulis adalah menjelaskan hasil penelitian secara deskriptif yang disertai data pendukung seperti grafik, tabel, atau gambar sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah.

## 1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

### 1. Secara Teoritis

Memberi penjelasan deskriptif mengenai ketepatan sejarah Jepang pada zaman *Sengoku* melalui media seperti *video game*.

### 2. Secara Praktis

- a) Bagi penulis dapat menambah wawasan lebih mendalam mengenai sejarah Jepang dari hasil analisis ketepatan sejarah Jepang melalui media seperti *video game*.

- b) Bagi pembaca dapat menambah wawasan baru mengenai sejarah Jepang dan sebagai referensi untuk penelitian kedepannya.

### **1. 10 Sistematika Penyusunan Skripsi**

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematikan penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan: Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis dan metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Data Penelitian: Bab ini berisi tentang kajian pustaka yang berupa zaman *Sengoku*, sejarah *video game*, jenis *video game* yang memiliki aspek sejarah dan *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Bab III Hasil Analisis Data: Bab ini berisi tentang analisis sejarah zaman *Sengoku* dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

Bab IV Kesimpulan: Bab ini berisi penutup penelitian yang berupa kesimpulan dari hasil penelitian.