

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dari yang dijelaskan dalam bab sebelumnya, ada kalanya *video game* menggunakan aspek sejarah seperti menggunakan latar peristiwa besar dalam sejarah atau menggunakan aspek sejarah sebagai inspirasi untuk membuat karya yang menarik. Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “*Analisis Ketepatan Sejarah Zaman Sengoku Dalam Video Game: Sekiro: Shadows Die Twice*” penelitian ini akan melakukan analisis ketepatan sejarah Jepang yang direpresentasikan dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Dalam bab ini akan dijabarkan penjelasan zaman *Sengoku*, *Video game* serta penjelasan umum mengenai *video game Sekiro: Shadows Die Twice*, mulai dari cerita singkat *video game* tersebut, tokoh-tokohnya, serta dunia *Sekiro: Shadows Die Twice*.

2.1 戦国時代 (Sengoku Jidai)

Sengoku Jidai atau zaman *Sengoku* diketahui sebagai salah satu zaman terbesar dalam sejarah Jepang. Berawal dari tahun 1467 dan berakhir pada tahun 1615, zaman *Sengoku* merupakan zaman yang penuh peperangan antara para *daimyo* di Jepang.

戦国時代とは、室町幕府の後継者争いに端を発した1467年（応仁元年）の「応仁の乱」から、1615年（慶長20年）の「大阪夏の陣」で豊臣家を滅ぼした。

(Kutipan pengertian zaman *Sengoku* oleh museum Nagoya Touken)

“*Sengoku jidai towa, Muromachi bakufu no koukeishaarasoi ni tan wo hasshimashita senyonhyakurokujuunana nen (Ounin gannen) no (Ounin no ran) kara, senroppyakujuugo nen (keichou nijyuu nen) no (Oosaka natsu no jin) de Toyotomike wo horoboshita.*”

“Zaman *Sengoku* adalah lomba merebutkan posisi penerus *bakufu* Muromachi yang dimulai dari tahun 1467 dengan perang Onin dan diakhiri dengan keruntuhan klan Toyotomi dalam kampanye musim panas di Osaka pada tahun 1615.”

Zaman *Sengoku* merupakan zaman di mana para *daimyo* saling bertempur demi menguasai Jepang. Memiliki arti zaman negara berperang, Zaman *Sengoku* bertepatan dalam zaman Muromachi (1333 – 1573) yang saat itu ibukota keshogunan Ashikaga terletak di Muromachi di Heiankyo, atau yang dikenal sekarang sebagai kota Kyoto. Menurut sejarawan Jepang mulai masuk ke dalam zaman Sengoku adalah dengan perang Onin (1467 – 1477) sebuah konflik antara klan Hosokawa dan klan Yamana yang mengakibatkan perang saudara yang berskala nasional. Terjadinya konflik antara dua klan tersebut dikarenakan persaingan untuk meraih posisi keshogunan setelah keshogunan Ashikaga. Hasil dari perang Onin adalah tidak ada pemenang sehingga ke dua pihak oposisi mengalami kerugian dan mengakibatkan Jepang tidak memiliki pemimpin sehingga para panglima perang dan klan *samurai* mulai memperebutkan kekuasaan Jepang.

Gambar 1. Ilustrasi menggambarkan perang Onin (1467)



Sumber: <https://picryl.com/media/onin-war-1467-1477-the-battle-of-onin-by-utagawa-yoshitora-70e820>

Pada zaman *Sengoku*, Jepang mengalami kerugian dikarenakan banyak pasukan militer yang meninggal, tetapi pada zaman tersebut Jepang juga mengalami kemajuan teknologi yang dapat mengubah hasil pertempuran dengan pengenalan senjata yang dikenalkan oleh negara Portugis pada tahun 1543, Lidin (2002). Penggunaan senjata api tersebut mulai diimplementasikan di medan tempur dan dapat menentukan kemenangan suatu klan dengan kekuatan senjata api. Dalam sejarah pasukan yang

sering dikenalkan dengan penggunaan senjata api dalam perangnya adalah pasukan dari klan Oda, dengan pimpinan Oda Nobunaga.

Pada tahun 1560 pasukan klan Imagawa di bawah kepemimpinan Imagawa Yoshimoto berhasil mengambil alih benteng-benteng yang dimiliki klan Oda yaitu, Washizu dan Marune dan membangunkan kemah kecil disekitarnya. Saat itu Oda Nobunaga hanya dapat mengumpulkan 2.500 (dua ribu lima ratus) prajurit, jumlah yang kecil dibandingkan pasukan klan Imagawa yang memiliki 25.000 (dua puluh lima ribu) prajurit. Pasukan klan Imagawa yang telah mengambil alih benteng-benteng milik klan Oda melakukan pesta untuk merayakan kemenangan mereka. Oda Nobunaga yang bertekad untuk menyerang oposisi memimpin pasukan yang berjumlah 2.500 prajurit, sebagian kecil pergi ke kuil bernama Zenshou-ji dan diperintahkan oleh Oda Nobunaga untuk mendirikan bendera Oda dengan tujuan menipu pasukan klan Imagawa yang berpatroli di area tersebut. Pasukan yang tersisa dipimpin oleh Oda Nobunaga ke kemah utama klan Imagawa.

Saat itu klan Imagawa sedang berpesta atas kemenangan mereka dan sebagian besar melepaskan baju perlindungan dikarenakan cuaca yang panas. Cuaca panas tersebut menjadi hujan yang besar. Hujan tersebut membantu pasukan Oda untuk menutupi gerakan mereka, pasukan Oda dapat menyerang kemah utama klan Imagawa dengan serang mengejutkan. Serangan tersebut menyebabkan mayoritas pasukan klan Imagawa yang belum siap dan juga kematian kepala klan Imagawa, Yoshimoto Imagawa yang sedang berada dalam tendanya. Klan Imagawa yang tidak memiliki pemimpin dibubarkan dan klan Matsudaira yang merupakan sekutu dengan klan Imagawa mulai bekerja dengan klan Oda. Setelah itu pemimpin klan Matsudaira, Matsudaira Motoyasu mengikuti Oda Nobunaga dan mengubah namanya menjadi Tokugawa Ieyasu.

Pada tahun 1582 Oda Nobunaga menjadi *daimyo* terkuat di Jepang setelah mengalahkan klan Takeda dalam pertempuran Tennozukan (1582). Oda Nobunaga

mulai memerintahkan para panglimanya untuk melanjutkan ekspansi militer untuk menyatukan Jepang. Diantaranya adalah Toyotomi Hideyoshi yang diperintahkan untuk klan Mori. Oda Nobunaga kembali ke Azuchi, prifektur Shiga dan bertemu dengan Tokugawa Ieyasu. Kemudian Oda Nobunaga mendapatkan kabar bahwa pasukan dibawah kepemimpinan Toyotomi Hideyoshi memerlukan bantuan dalam pengepungan istana Takamatsu yang dimiliki klan Mori. Mendengar kabar tersebut Oda Nobunaga memerintahkan jendral Akechi Mitsuhide untuk membantu Toyotomi Hideyoshi dan Oda Nobunaga akan mengikutinya setelah melakukan persiapan di tempat istirahat Nobunaga ketika berkunjung kota Kyoto yaitu kuil Honnou-ji.

Dalam kuil Honnou-ji, Oda Nobunaga hanya didampingi oleh beberapa pejabatnya, pedagang dan beberapa pembantunya. Hal ini menunjukkan bahwa Oda Nobunaga tidak memiliki pasukan untuk melindunginya dari ancaman. Akechi Mitsuhide menggunakan kesempatan ini untuk melakukan pembunuhan terhadap Oda Nobunaga dan mulai menuju kuil Honnou-ji bersama pasukannya. Saat tiba di depan kuil Honnou-ji, Akechi Mitsuhide memerintahkan pasukannya untuk menyerang kuil tersebut dengan alasan keberadaan musuh ada di dalam. Setelah itu kuil Honnou-ji dibakar dan semua yang melarikan diri dari kuil tersebut dibunuh. Oda Nobunaga bersama pembantu yang mendampinginya melarikan diri ke ruang belakang kuil dan melakukan *seppuku*, ritual bunuh diri yang dilakukan oleh kaum *samurai*.

Setelah kematian Oda Nobunaga pada tahun 1582, Akechi Mitsuhide memegang kekuasaan setelah Oda Nobunaga. Toyotomi Hideyoshi mendengar kabar kematian Oda Nobunaga, langsung mengarahkan pasukannya ke Kyoto. Pasukan Akechi dikalahkan oleh pasukan Toyotomi Hideyoshi dan dalam konflik tersebut, Akechi Mitsuhide dibunuh setelah memegang kekuasaan koshogunan selama 3 (tiga) hari. Setelah kematian Akechi Mitsuhide pada tahun 1582, para *daimyo* di Jepang berunding untuk menentukan penerus klan Oda dan sesuai kesepakatan mengangkat cucu dari Oda Nobunaga, Oda Hidenobu sebagai kepala klan Oda dengan bantuan dari Toyotomi Hideyoshi.

Toyotomi Hideyoshi meninggal pada tahun 1598. Terjadi konflik antara klan Tokugawa yang dipimpin oleh Tokugawa Ieyasu dan pasukan loyalis Toyotomi di bawah pimpinan Ishida Mitsunari untuk meraih posisi keshogunan berikutnya. Pada 21 Oktober 1600 terjadinya pertempuran besar bernama perang Sekigahara. Pasukan klan Tokugawa mulai melemah dan pasukan loyalis Toyotomi bersama sekutunya diperintahkan untuk menekankan klan Tokugawa. Akan tetapi salah satu sekutu loyalis Toyotomi, Kobayakawa Hideaki bersama pasukannya yang berjumlah 16.000 (enam belas ribu) tidak bergerak. Ditengah pertempuran pasukan Ishida Mitsunari di serang oleh pasukan Kobayakawa Hideaki secara mendadak. Penghianatan ini mengakibatkan kekalahan pasukan Ishida Mitsunari dan pasukan Tokugawa Ieyasu meraih kemenangan dalam perang Sekigahara (1600). Kemenangan tersebut menyebabkan klan Tokugawa menjadi klan terkuat di Jepang dan membuat keshogunan Tokugawa pada tahun 1603.

Gambar 2. Ilustrasi zaman *Edo* yang menggambarkan perang Sekigahara (1600)



Sumber: <https://visitgifu.com/sekigahara/sekigahara-01/>

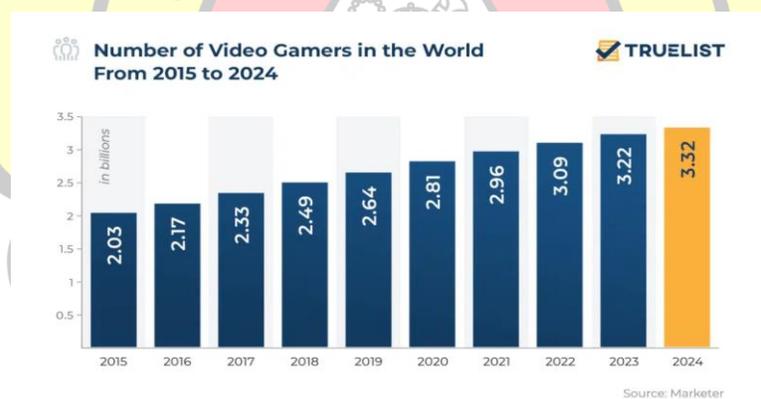
Menurut beberapa sejarawan, zaman Sengoku berakhir dengan kemenangan pasukan klan Tokugawa dalam pertempuran Sekigahara pada 21 Oktober 1600. Ada pula yang berargumen bahwa zaman *Sengoku* diakhiri dengan pengepungan istana Osaka (1614 – 1615). Pasukan keshogunan Tokugawa menyerang loyalis Toyotomi yang tersisa di istana Osaka dan mengakibatkan pembubaran klan Toyotomi akibat kepala Toyotomi saat itu, Toyotomi Hideyori melakukan *seppuku*. Seperti yang sudah

dijelaskan dalam bab sebelumnya, ada kalanya zaman *Sengoku* digunakan sebagai latar dalam media seperti *anime*, *manga*, dan *video game*.

2.2 Video game

Video game merupakan media yang sering digunakan sebagai hiburan banyak orang. Menurut statistika dalam artikel “*Gaming Statistics*” (2023) menyatakan bahwa data dari e-marketer menunjukkan bahwa pada tahun 2022 ada sekitar 3.09 miliar penggemar *video game* atau sering disebutkan sebagai *gamer*. Kemudian dispekulasi pada tahun 2024 akan ada sekitar 3.32 miliar *gamer* di dunia. Dari hasil data yang dikemukakan dalam statistika, dapat disimpulkan bahwa *video game* pada zaman modern sangat relevan dikarenakan memiliki penggemar yang banyak dan akan terus bertambah setiap tahun.

Gambar 3. Grafik jumlah pemain *video game* di dunia dari 2015 - 2024



Sumber: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

Dari tabel di atas yang menggambarkan jumlah penggemar *video game* atau *gamers* di dunia, setiap tahun terus bertambah dan diperkirakan dalam tahun 2024 akan bertambah hingga menjadi 3.34 miliar *gamers* di dunia. *Video game* merupakan media yang bersifat menghibur, oleh karena itu *video game* dapat menggunakan berbagai macam tema.

Tema *video game* dapat berupa simulasi pekerjaan seperti *Farm Simulator 22* (2021) menjadi petani, *Microsoft Flight Simulator* (2020) menjadi pilot dan *House Flipper* (2018) menjadi pekerja bangunan. Selain itu ada juga *video game* bertema misteri dan menjadi detektif seperti seri *Gyakuten Saiban*, *Judgeyes* (2018), dan *L.A. Noire* (2011). Ada juga yang bertema manajemen, baik itu merupakan *video game* berdasarkan manajemen waktu seperti *Spongebob Krusty Cook Off* (2020) atau manajemen perkotaan seperti *Cities: Skylines* (2015).

Dari berbagai macam tema *video game* yang sudah disebut diatas masih banyak tema yang belum disebutkan dikarenakan tema dalam *video game* sangat luas. Tetapi tema *video game* yang menarik perhatian penulis adalah penggunaan sejarah untuk tema dalam *video game* yang dibuat. *Video game* yang terdapat aspek sejarah di dalamnya adalah *Mordhau* (2019), sebuah *video game* yang di mana pemain berperan sebagai kesatria pada abad pertengahan Eropa. Kemudian ada *Ghost of Tsushima* (2020) yang berlatar saat invasi Mongolia pertama kali di Jepang pada tahun 1274, *Nioh* (2017) dan seri *Samurai Warriors* yang berlatar pada zaman *Sengoku* Jepang. Tetapi ada *video game* yang akan dijadikan sumber utama pada penelitian ini yaitu *video game* yang dihasilkan oleh FromSoftware, *Sekiro: Shadows Die Twice*.

2.3 Sekiro: Shadows Die Twice

Sekiro: Shadows Die Twice adalah *video game* yang diciptakan oleh FromSoftware. *Sekiro: Shadows Die Twice* pertama kali dikeluarkan pada 22 Maret 2019 di berbagai platform seperti PlayStation 4, Xbox One, dan Microsoft Windows. *Sekiro: Shadows Die Twice* mendapatkan banyak penghargaan seperti “*Game of The Year*” di *The Game Awards* 2019 dan NAVGTR 2020, dan penghargaan “*Best Action/Adventure Game*” di *The Game Awards* 2019 (www.fromsoftware.jp). *Video game* tersebut juga mendapatkan pujian dari konsumennya. Metacritic, sebuah forum untuk menilai *video game* memberikan skor 90 dari kritik resmi forum dan 8.5 oleh konsumen lain. Selain itu IGN yang merupakan media terbesar di komunitas *gaming*

memberikan *Sekiro: Shadows Die Twice* nilai 9.5 dan memuji *video game* tersebut sebagai sesuatu yang luar biasa.

Gambar 4. Komentar pemilik *video game Sekiro: Shadows Die Twice*



Sumber: store.steampowered.com

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa *video game Sekiro: Shadows Die Twice* oleh banyak *gamers*. Oleh karena itu tidak hanya kritikus *video game* besar seperti IGN dan Metacritic yang memuji *video game* tersebut, tetapi juga *gamers* biasa yang memiliki *video game Sekiro: Shadows Die Twice*.

Sekiro: Shadows Die Twice berupa cerita fiktif yang bertepatan pada akhir zaman *Sengoku*. Dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*, pemain memainkan seorang bernama “Serigala bertangan satu” atau Sekiro, seorang *ninja* yang dibangkitkan kembali dari kondisi kritis. Bertugas untuk melindungi kepala keluarga yang berketurunan dari kaum kuno. Pemain akan menghadapi berbagai macam musuh yang sangat berbahaya, termasuk pasukan-pasukan dari klan Ashina. Ketika kepala keluarga diculik oleh musuh, tokoh utama *Sekiro: Shadows Die Twice* tidak pantang menyerah untuk menyelamatkan dia. (Sinopsis *Sekiro: Shadows Die Twice* – *Steam Page*)

2.3.1 Tokoh dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*

1. Sekiro (隻狼)

Sekiro adalah tokoh utama *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Dia adalah *ninja* yang bertugas dibawah Miko Kuro, Sekiro mahir dalam *ninjutsu*. *Ninjutsu* adalah teknik beladiri yang dipelajari dan digunakan oleh *ninja*. Asal mula Sekiro ditemukan oleh seorang *ninja* yang hebat dengan nama 梟 (Fukuro) atau burung hantu dalam

bahasa Jepang di medan tempur setelah pertempuran antara dua klan berakhir di zaman *Sengoku*. Setelah itu Fukuro mengangkatnya sebagai muridnya dan diberikan nama 狼 (Ookami) atau serigala dalam bahasa Jepang.

Setelah mencapai umur dewasa, Sekiro diberikan tugas oleh Fukuro untuk melindungi kepala keluarga Hirata, *Miko* Kuro. Beberapa tahun kemudian perumahan keluarga Hirata diserang secara tiba-tiba oleh kaum barbar yang mengakibatkan perumahan Hirata mengalami keruntuhan dan kebakaran. Sekiro mengalami kegagalan dalam menyelamatkan *Miko* Kuro dan sangat menderita. Sekitar tiga tahun kemudian Sekiro mendapatkan surat dengan kabar bahwa *Miko* Kuro sedang dikurung dalam menara dekat istana Ashina. Sekiro mulai beraksi untuk menyelamatkan dan membebaskan Kuro. Misi untuk menyelamatkan *Miko* Kuro berhasil tetapi dihalangi oleh jendral pasukan klan Ashina, Genichro Ashina di tengah jalan. Hal ini mengakibatkan Kuro tertangkap lagi dan tangan Sekiro terpotong sebelah.

Sekiro terbangun melihat tangan sebelah kirinya digantikan dengan tangan prostesis atau tangan palsu yang dipasang oleh pemahat Buddha yang ada di sebelahnya. Dalam perjuangan Sekiro, dia bertemu dengan sosok bertopeng Tengu dan diberikan nama yang sebelumnya adalah Ookami menjadi Sekiro (隻狼) yang memiliki arti “Serigala Bertangan Satu”.

2. Miko Kuro (御子九郎)

Miko Kuro dipanggil Kuro adalah anak kecil yang diangkat sebagai anaknya sala satu kementerian Ashina, yaitu seorang dari klan Hirata. Dia bersikap sopan, memiliki mental yang kuat dan sabar, meskipun dia masih anak kecil. Dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* Kuro diberikan penjaga yang setia bernama Sekiro.

Kuro diculik oleh klan Ashina dengan alasan Kuro memiliki darah unik yaitu darah yang dipercayakan memiliki kemampuan untuk hidup abadi. Kemampuan ini dipercayai oleh klan Ashina dapat membantu mereka dalam menghadapi ancaman dari

pasukan 内府 (*naifu*) atau dalam bahasa Indonesia Kementerian Dalam Negeri, sebuah pasukan militer yang berkenan perlindungan badan dengan warna dominan merah dan menggunakan senjata yang pada zaman *Sengoku* merupakan teknologi yang canggih dan dapat mengubah hasil perang pada zaman tersebut seperti *tanegashima* atau senapan tradisional Jepang dan meriam.

3. Emma (エマ)

Emma adalah seorang gadis yang memiliki keahlian dalam bidang medis yang bertugas dibawah Isshin Ashina. Emma dapat membantu pemain memperkuat efektifitas *Healing Gourd* yang dapat menambahkan HP (*Health Point*) atau nyawa pemain. Emma diangkat sebagai putrinya Dougen, seorang ahli medis yang lalu dijadikan muridnya. Emma sering mengunjungi dan menemani pehambat Buddha yang berkedudukan di kuil pemain akan kunjungi setelah bertemu dengan jendral klan Ashina, Genichiro untuk pertama kalinya. Selain menggunakan ilmu medis, Emma dapat membela diri menggunakan pedang *katana* dikarenakan diajarkan oleh Isshin Ashina.

4. Isshin Ashina (葦名一心)

Isshin Ashina adalah pemimpin dari klan Ashina meraih kemenangan melawan oposisi yang dipimpin oleh jendral Tamura sehingga tanah Ashina dapat direbutkan oleh Isshin. Isshin diceritakan sebagai pemimpin yang baik dan memiliki kekuatan yang setara dengan dewa sehingga diberikan julukan “Dewa Pedang” dari pengikutnya dan musuh. Klan Ashina dibawah kekuasaan Isshin menjadi klan terkuat di Jepang, tetapi klan Ashina tetap mengalami konflik yaitu ancaman dari pasukan *Naifu*, pasukan *Naifu* bertujuan untuk menjatuhkan klan Ashina dan menyatukan Jepang.

5. Genichiro Ashina (葦名弦一郎)

Genichiro Ashina adalah jendral yang memimpin pasukan klan Ashina dan cucu dari Isshin Ashina. Genichiro diwujudkan sebagai pria yang mengenakan baju perlindungan *samurai* dan menggunakan *katana* dan busur panah yang besar. *Pemain*

akan bertemu dengan Genichiro untuk pertama kalinya di lapangan yang luas di pinggiran Ashina. Saat Sekiro membantu *Miko* Kuro untuk melarikan diri dari wilayah Ashina, Genichiro menghalangi jalan Sekiro dan Kuro. Pertemuan tersebut mengakibatkan Sekiro dan Genichiro bertengkar, tetapi Sekiro tidak kuat menahan serangan Genichiro sehingga tangan Sekiro terpotong. Setelah kejadian tersebut, Kuro ditangkap kembali oleh Genichiro. Alasan Kuro ditangkap dikarenakan darah unik Kuro yang dipercayakan dapat memberikan hidup yang abadi, dapat memperkuat pasukan klan Ashina.

6. Daishinobi Fukuro (大忍び 梟)

Fukuro atau Burung Hantu dalam bahasa Indonesia adalah *ninja* hebat yang ternama di daerah Ashina. *Fukuro* mengangkat dan mendidik Sekiro menjadi *shinobi* yang hebat. *Fukuro* membantu keluarga Hirata saat perumahaan Hirata sedang diserang oleh kaum barbar tetapi mengorbankan nyawanya demi melindungi kepala keluarga Hirata, Kuro ketika Sekiro sedang tidak ada untuk melindnginya. Sebelum meninggal dunia, *Fukuro* memberikan kunci ke ruang sembunyi Kuro kepada Sekiro.

2.3.2 Lokasi di Dunia Sekiro: *Shadows Die Twice*

Dunia *Sekiro: Shadows Die Twice* memiliki dunia yang luas meskipun bertepatan di satu wilayah Jepang yaitu Ashina. Lokasi-lokasi dalam dunia *Sekiro: Shadows Die Twice* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Lokasi Sekiro

| No. | Nama Lokasi | Gambar Lokasi |
|-----|-------------------------|--|
| 1 | Daerah Pinggiran Ashina |  |

| | | |
|---|---------------------------|--|
| | | Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i> |
| 2 | Istana Ashina (葦名城) |  <p>Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i></p> |
| 3 | Perumahan Hirata (平田屋敷) |  <p>Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i></p> |
| 4 | Kuil Senpou, Gunung Kongo |  <p>Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i></p> |
| 5 | <i>Ochitani</i> (落ち谷) |  |

| | | |
|---|------------------------|--|
| | | Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i> |
| 6 | Desa Mibu |  <p>Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i></p> |
| 7 | Minamoto no Miya (源の宮) |  <p>Sumber: Tangkapan layar <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i></p> |

2.3.3 Musuh-musuh di Sekiro: Shadows Die Twice

Sekiro: Shadows Die Twice merupakan *video game* yang bersifat aksi-bertualangan yang berlatar di akhir zaman *Sengoku* akan memiliki musuh untuk menantang pemain. Musuh-musuh dalam *Sekiro: Shadows Die Twice* adalah sebagai berikut:

1. Kaum Barbar

Kaum barbar merupakan salah satu musuh yang akan dihadapi dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*. Pemain akan menghadapi kaum barbar saat perumahan Hirata sedang serang. Kaum barbar diwujudkan mengenakan baju yang tidak rapih dan menggunakan alat-alat sederhana seperti kapak, perisai kayu, dan busur panah. Kaum barbar tersebut adalah kaum barbar yang menyerang perumahan Hirata.

2. Klan Ashina

Klan Ashina adalah salah satu klan besar di Jepang yang memiliki peran penting dalam cerita *Sekiro: Shadow Die Twice* dan berperan sebagai musuh besarnya Sekiro. Klan Ashina memiliki kekuatan militer yang kuat, dikarenakan klan Ashina menggunakan teknologi senjata canggih seperti menggunakan meriam dan *tanegashima*. Ada pun kekuatan pasukan samurai Klan Ashina yang dianggap sebagai pasukan *samurai* terkuat di Jepang dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice*. Selain pasukan *samurai* yang dimiliki klan Ashina, mereka memiliki pasukan ninja yang disebut *Nightjar*. *Nightjar* dalam bahasa Jepang adalah 寄鷹衆 yang memiliki arti “manusia elang”. Klan Ashina juga memperbudak makhluk-mahluk yang ada di daerah Ashina, diantaranya adalah makhluk raksasa yang disebut *Taro* dan banteng besar.

Gambar 5. Contoh samurai klan Ashina



Sumber: <https://sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralife.com/Enemies>

3. Pasukan 内府 (*Naifu*)

Pasukan *Naifu* atau Kementerian Dalam Negeri dalam bahasa Indonesia merupakan pasukan oposisi dan ancaman besar untuk klan Ashina. Pasukan tersebut menggunakan teknologi yang lebih superior dan strategi yang lebih agresif dibandingkan dengan klan Ashina, contohnya pasukan *Naifu* menggunakan meriam yang dapat membakar sekitarnya. Pasukan *Naifu* diwujudkan sebagai pasukan *samurai* yang mengenakan baju besi dengan warna dominan merah.

Dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice*, pasuka Naifu sudah melakukan spionase terhadap klan Ashina dengan menempatkan *ninja-ninja* mereka di daerah Ashina. *Ninja* tersebut menyamar seperti pekerja di Ashina dengan tujuan menfapatkan informasi yang dianggap penting olehnya. Pasukan *ninja* tersebut berpakaian warna dominan ungu dan bersenjata katana dan juga *sabimaru*, pedang kecil beracun.

4. Warga 落谷 (*Ochitani*)

Warga *Ochitani* merupakan salah satu musuh yang akan pemain hadapi dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Warga tersebut berkedudukan di *Ochitani*, daerah dekat pinggiran Ashina. Warga *Ochitani* berpakaian sederhana yang disesuaikan dengan kondisi dingin lokasi *Ochitani*. Warga tersebut juga menggunakan senjata seperti *tanegashima* dan meriam sehingga memiliki ancaman besar bagi pemain.

5. Bksu Kuil Senpou

Bksu-bksu dari kuil *Senpou* merupakan salah satu musuh yang akan ditemukan dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice*. Bksu-bksu tersebut berkedudukan di kuil *Senpou* di gunung Kongo dan diwujudkan sebagai bksu pengikut buddha. Dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice*, para bksu kuil *Senpou* dulunya mengikuti ajaran buddha tetapi setelah mendapatkan ilmu untuk hidup abadi, mereka mulai meninggalkan ajaran buddha dan mengikuti ajaran baru. Ajaran baru tersebut berupa praktek meminum dari air yang dipercayakan dapat memberikan hidup yang abadi. Tetapi air tersebut adalah air eksperimen yang memiliki efek sampingan yaitu kerusakan pada badan dan melahirkan parasit dalam tubuh.

6. Pasukan *Okami*

Pasukan *Okami* adalah pasukan yang pemain akan hadapi dalam *Sekiro: Shados Die Twice* ketika sedang menjelajah *Minamoto no miya*. Pasukan ini berkedudukan di *Minamoto no miya* dan diwujudkan seperti manusia berkulit putih dan

berleher panjang. Pasukan *Okami* berpakaian seperti *samurai* dan menggunakan senjata sederhana seperti *katana*, busur panah, dan 薙刀 (*naginata*) atau tongkat dengan mata pisau melengkung di ujungnya.

2.3.4 Alat-alat dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*

Video game Sekiro: Shadows Die Twice memiliki banyak alat yang dapat digunakan untuk mempermudah pemain memainkan *video game* tersebut. Barang-barang dalam *Sekiro: Shadows Die Twice* berupa senjata utama (*kusabimaru*) dan alat prosthesis.

1. Kusabimaru (楔丸)

Gambar 6. Gambar senjata utama Sekiro, *Kusabimaru*



Sumber: <https://sekiroshadowsdietwice.wiki.fextralife.com/Kusabimaru>

Dari gambar di atas, Kusabimaru adalah pedang *katana* yang menjadi senjata utama untuk melindungi Sekiro. Kusabimaru digunakan untuk menusuk musuh dan menangkis serangan. Hal ini ditegaskan dalam deskripsi Kusabimaru.

“A shinobi’s role is to kill, but even a shinobi must not forget mercy.”

(deskripsi *Kusabimaru*, *video game Sekiro: Shadows Die Twice*).

“Peran *shinobi* adalah untuk membunuh, tetapi *shinobi* juga tidak boleh melupakan untuk memberikan pengampunan”

2. Alat Prosthesis

Dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* tangan pemeran utama, Sekiro terpotong akibat melawan jenderal Genichiro sehingga digantikan dengan tangan prostesis. Tangan tersebut berfungsi seperti tangan biasa tetapi memiliki mekanisme tambahan yaitu dapat menggunakan alat-alat khusus untuk seorang *shinobi*. Alat-alat tersebut berupa:

- 1) Alat pengait: alat bertali yang berfungsi untuk mencapai suatu tempat dari tempat lain.
- 2) *Shuriken*: alat kecil yang terbuat dari logam dan dilemparkan untuk mengganggu musuh.
- 3) Kapak: Sebuah alat untuk memotong kayu.
- 4) Mercon: Berfungsi untuk mengganggu penglihatan musuh sehingga mendapatkan kesempatan untuk kabur.
- 5) Tombak: Senjata berfungsi untuk menusuk.
- 6) *Sabimaru*: Pedang kecil yang dilapisi oleh racun.
- 7) Pipa api: Alat yang dapat mengeluarkan api dari sebuah pipa kecil.
- 8) Payung: Payung logam yang dapat melindungi diri seperti perisai.
- 9) Peluit jari: Peluit kayu berbentuk seperti jari, berfungsi untuk menarik perhatian musuh.

2.4 Teori Ketepatan Sejarah

Sesuai dengan judul penelitian yaitu “*Analisis Ketepatan Sejarah Zaman Sengoku dalam Video Game Sekiro: Shadows Die Twice*” diperlukan teori mengenai ketepatan sejarah. Oleh karena itu teori yang akan digunakan adalah *Theory of Historical Truth*. Teori tersebut dikemukakan oleh Dr. Dorothy Haecker (1985), ia mengatakan bahwa *Theory of Historical Truth* atau jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia adalah teori kebenaran sejarah merupakan teori untuk menemukan kebenaran dalam sejarah dengan memiliki catatan sejarah yang bermakna, verifikasi dan referensi yang konsisten. Hal ini dikarenakan ketika suatu catatan sejarah dianggap benar, catatan tersebut bermakna, sudah diverifikasi dengan bukti konkret, dan catatan sejarah tersebut

mengacu pada peristiwa yang faktual. Teori tersebut akan digunakan untuk mengetahui ketepatan sejarah dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* dengan menggunakan data-data dari catatan serta referensi sejarah yang konkret dan divalidasi oleh sejarahwan.

Dari yang sudah diuraikan di atas mengenai zaman *Sengoku* dan *Sekiro: Shadows Die Twice*, dapat disimpulkan bahwa *video game Sekiro: Shadows Die Twice* terlihat dengan jelas menggunakan aspek sejarah Jepang pada zaman *Sengoku* sangat kental. Oleh karena itu penulis akan melakukan analisis terhadap ketepatan sejarah yang terkandung dalam *Sekiro: Shadows Die Twice*.

