

BAB IV SIMPULAN

Pada zaman modern, sejumlah besar manusia memainkan *video game* sebagai hiburan, sehingga dapat dianggap sebagai sesuatu yang relevan dalam zaman tersebut. *Video game* memiliki berbagai macam tema, diantaranya adalah sejarah Jepang pada zaman *Sengoku*. *Video game* yang dijadikan bahan penelitian adalah *video game Sekiro: Shadows Die Twice* karya perusahaan Jepang bernama FromSoftware. *Sekiro: Shadows Die Twice* memiliki berbagai macam penghargaan seperti “*Game of the Year*” (2020) dan memiliki komunitas sendiri, sehingga layak untuk dijadikan subjek penelitian untuk menganalisis ketepatan sejarah zaman *Sengoku* yang terkandung dalam *video game* tersebut.

Setelah melakukan analisis tersebut, dapat diketahui bahwa dalam *video game Sekiro: Shadows Die Twice* merupakan cerita fiktif yang bertepatan pada akhir zaman *Sengoku*, tetapi memiliki banyak aspek sejarah Jepang yang terkandung dalam ceritanya. Ditambah pula Sebagian besar aspek sejarah Jepang yang direpresentasikan dalam *Sekiro: Shadows Die Twice* sesuai dengan fakta sejarah pada zaman *Sengoku*, contoh pertama adalah istilah-istilah sejarah zaman *Sengoku* seperti *shinobi*, *samurai*, *daimyo*, dan sebagainya. Kemudian *Sekiro: Shadows Die Twice* dapat merepresentasikan sejarah zaman *Sengoku* melalui dunianya seperti pakaian yang dikenakan, alat-alat yang digunakan seperti *katana*, *tanegashima* dan *shuriken*, serta teknik-teknik yang dapat digunakan oleh pemain seperti *ninjutsu*. Semua referensi sejarah Jepang dapat direpresentasikan dengan benar tetapi beberapa diantaranya dimodifikasi untuk menyesuaikan konteks cerita *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Dari semua penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa meskipun cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* merupakan cerita fiktif yang bertepatan di zaman

Sengoku, tetapi sejarah Jepang yang terkandung dalam cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* sudah tepat dengan fakta sejarah yang sebenarnya dengan sedikit modifikasi dikarenakan cerita *Sekiro: Shadows Die Twice* bertujuan untuk menghibur, bukan sebagai dokumentasi dalam bentuk *video game*.

