

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya Jepang memiliki sejarah yang panjang dan kaya, terbentuk oleh faktor-faktor seperti tradisi, agama, seni, dan perkembangan teknologi. Budaya tradisi Jepang meliputi perayaan musim seperti *hanami* yang dirayakan pada musim semi, tepat saat mekarnya bunga sakura, festival *obon* yang digelar pada musim panas, festival *tsukimi* pada musim gugur, dan perayaan tahun baru pada musim dingin. Budaya seni Jepang terkenal dengan seni tradisional yang indah dan beragam, seperti kaligrafi (*shodo*), ukiran kayu (*ukiyo*), kerajinan tangan (*origami* dan *bonsai*), dan teater tradisional (*kabuki* dan *noh*). Jepang juga dikenal sebagai negara dengan perkembangan teknologi yang cukup pesat, dari industri otomotif, elektronik, hingga robotik. Selain itu, muncul budaya pop Jepang yang tumbuh berdampingan dengan perkembangan teknologi Jepang.

Jepang memiliki berbagai macam budaya pop dengan pengaruh yang cukup besar dalam era globalisasi, terutama di kalangan generasi muda di dalam maupun luar Jepang, diantaranya seperti *anime*, *manga*, *video game*, dan lain-lain. Dalam media-media tersebut, terutama *video game*, beberapa judul mengangkat sejarah sebagai tema atau latar cerita. Mengetahui *video game* yang tidak terlepas dari fiksi atau kreativitas pengembang *game*, diperlukan analisa keakuratan sejarah dalam video game dengan sejarah sesungguhnya.

Menurut Shinji Matsunaga, definisi *video game* adalah sebagai berikut:

「ビデオゲームとは、コンピューターやゲーム機きを使って、画面がめんに
表示ひょうじされる画像がぞうや音おんせいと、コントローラーやキーボードなどの
入力装置にゅうりよくそうちを使って、プレイヤーが主体的しゅたいてきに遊ぶあそゲームの事です。」
bideo geemu to wa, kompyuutaa ya geemu ki wo tsukatte, gamen ni hyouji sareru

gazou ya onsei to, kontoroora ya kiiboodo nado no nyuuryokusouchi wo tsukatte, pureiyaa ga shutaiteki ni asobu geemu no koto desu.

“*Video game* adalah permainan yang diarahkan oleh pemain menggunakan komputer atau konsol, dengan gambar dan suara yang ditampilkan di layar dan perangkat input seperti *controller* (pada konsol) atau keyboard (pada komputer).”

Dalam definisi ini, terdapat tiga poin utama, yang pertama adalah permainan yang diarahkan oleh pemain; *Video game* adalah permainan yang dimainkan oleh pemain atas inisiatif mereka sendiri. Pemain memahami aturan dan alur cerita permainan dan bertujuan untuk menyelesaikannya sendiri. Kedua, dimainkan menggunakan komputer atau konsol; *Video game* dimainkan menggunakan komputer atau konsol. Gambar, suara, aturan, dan alur cerita permainan dihasilkan oleh komputer atau konsol. Ketiga, dimainkan menggunakan gambar dan suara di layar serta perangkat input; Pemain memahami gambar dan suara di layar dan menggunakan perangkat input untuk mengontrol permainan.

Selain itu, Shinji Matsunaga menganggap *video game* terdiri dari tiga elemen, yaitu sistem *game* yang terdiri dari aturan dan mekanisme suatu *game*, dunia *game* yang berisi latar dan karakter *game*, dan pengalaman pemain. Shinji Matsunaga menganggap ketiga elemen tersebut merupakan penentu penting dari kesenangan dan daya tarik *video game*. *Video game* telah menjadi industri hiburan yang besar dengan jutaan pemain di seluruh dunia. *Video game* dapat dimainkan secara individu (*solo*) atau dengan orang lain atau teman (*multiplayer*), dan sering kali menghadirkan pengalaman yang mendalam dan mendebarkan bagi pemainnya. *Video game* juga terus berkembang seiring waktu dengan teknologi yang semakin canggih, seperti *virtual reality* (VR) dan *augmented reality* (AR), yang membuka pintu untuk pengalaman bermain yang lebih realistis dan mendalam.

Video game juga sudah beradaptasi sebagai media untuk pendidikan, budaya, atau seni. Seiring dengan perkembangan teknologi, *video game* dapat dimainkan tidak hanya melalui konsol seperti *PlayStation*, *Xbox*, *Nintendo*, dan lain-lain, tetapi juga

dapat dimainkan melalui komputer dengan spesifikasi tertentu tergantung jenis *game* apa saja yang dimainkan. Dari *video game*, kita dapat mempelajari tentang sejarah yang digunakan sebagai tema oleh *game* tersebut, mulai dari sejarah Eropa, Jepang, Cina, bahkan sejarah dunia. Contoh dari *game* dengan latar berdasarkan sejarah Jepang adalah seri *game Samurai Warriors*.

Seri *Samurai Warriors* tidak memiliki perubahan latar atau cerita sampai judul ke-4, tetapi yang mengalami sedikit perubahan atau perkembangan dari setiap judulnya adalah desain karakter, jumlah karakter, dan fitur *gameplay*-nya seperti pergerakan karakter, serangan yang dimiliki setiap karakter, dan banyaknya jumlah musuh yang dapat dikalahkan. Namun, lain halnya dengan judul ke-5, yaitu *Samurai Warriors 5*. Judul ini terpilih menjadi topik penelitian karena *game* tersebut merupakan sebuah bentuk *reboot* atau pengulangan dari judul yang telah ada sebelumnya sehingga memberikan bentuk narasi serta *gameplay* yang lebih baru dan mengalami peningkatan. Dalam kamus Merriam-Webster, yang dilansir dari merriam-webster.com, *gameplay* dapat diartikan sebagai bentuk suatu *game* dimainkan berdasarkan aliran (*genre*) yang dimiliki *game* tersebut. Definisi ini mengacu pada elemen-elemen yang terlibat dalam pengalaman bermain sebuah *video game*. *Gameplay* melibatkan tindakan dan kegiatan yang dilakukan oleh pemain dalam permainan tersebut, seperti mengendalikan karakter, menyelesaikan misi atau tantangan, mengumpulkan objek, dan berinteraksi dengan elemen lingkungan atau pemain lain.

Samurai Warriors 5 (dikenal di Jepang sebagai *Sengoku Musou 5*) adalah *game hack and slash* oleh Koei Tecmo yang dirilis pada tanggal 24 Juni 2021 (27 Juli dalam platform *Microsoft Windows* melalui aplikasi *Steam*) dari seri *game hack and slash* Koei Tecmo yang sudah berjalan cukup lama yaitu seri *Warriors*. Sebelum membahas lebih mengenai *Samurai Warriors 5*, Koei Tecmo merupakan suatu perusahaan *video game* Jepang yang terbentuk pada tahun 2009, dan merupakan hasil penggabungan antara perusahaan Koei dan Tecmo Co., Ltd. Perusahaan tersebut memulai seri *game*

hack and slash Warriors sejak tahun 1997, dengan judul *Dynasty Warriors* sebagai game pertama dari seluruh seri *Warriors*. *Hack and slash* adalah salah satu jenis game dimana pemain akan dihadapkan dengan musuh dalam jumlah yang banyak dan pemain dibekali senjata jarak dekat untuk mengalahkan musuh sebagai tantangan dalam mencapai suatu tujuan.

Dalam *game Samurai Warriors 5*, beberapa peristiwa atau karakter tidak ditunjukkan seperti judul pertama sampai ke-4 karena *game* ini hanya menceritakan kisah dari dua tokoh sejarah yang merupakan protagonis serta fokus dari cerita *Samurai Warriors 5*, tetapi satu peristiwa termasuk dalam cerita *Samurai Warriors 5* sejak judul *Samurai Warriors* pertama yaitu insiden Honnoji. Secara keseluruhan, seri *Samurai Warriors* menggambarkan sejarah Jepang pada era Sengoku dengan akurasi yang cukup tepat. Namun, *video game* tentunya tidak lepas dari fiksi, berarti akan ada beberapa hal yang belum dapat terbukti benar, salah satu diantaranya seperti insiden Honnoji yang terjadi di *Samurai Warriors 5*. Dalam insiden Honnoji, peneliti mengetahui beberapa kejanggalan apabila dibandingkan dengan catatan sejarah Jepang sesungguhnya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menganalisa keakuratan insiden Honnoji dalam *Samurai Warriors 5*. Terlebih dengan adanya pihak ketiga dalam insiden Honnoji pada *game* yang harus dikonfirmasi eksistensinya.

Cerita dalam *Samurai Warriors 5* menitikberatkan pada dua tokoh sejarah Jepang di era Sengoku yaitu Nobunaga Oda dan Mitsuhide Akechi, yang berarti *game* ini tidak menceritakan semua peristiwa dan peperangan yang terjadi pada era Sengoku. *Game* ini hanya menitikberatkan peristiwa dan peperangan yang dilalui oleh dua tokoh sejarah tersebut dengan pembawaan cerita berdasarkan sudut pandang dari masing-masing tokoh.

Pada era Sengoku, Jepang tidak memiliki satu pemerintahan kuat yang dapat menyatukan setiap wilayah. Saat itu, Jepang terbagi pada setiap wilayah yang masing-masing wilayahnya dipimpin oleh para *daimyo*, yang pada era tersebut mereka

berusaha untuk meluaskan serta memperkuat wilayah mereka masing-masing sehingga sering terjadinya peperangan antar wilayah. Di antara para *daimyo* tersebut, muncul beberapa *daimyo* berpengaruh, salah satunya yaitu Nobunaga Oda.

Nobunaga Oda merupakan seorang putra dari Nobuhide Oda, seorang *daimyo* yang memimpin provinsi Owari (sekarang bagian dari prefektur Aichi). Nobunaga meneruskan kedudukan sebagai *daimyo* Owari setelah kematian ayahnya. Nobunaga juga merupakan orang yang ambisius dan dijuluki “si bodoh dari Owari” karena ide-ide serta pemikirannya yang jauh dari pemikiran orang biasa pada saat itu sehingga Nobunaga dapat dikatakan sebagai tokoh revolusioner era Sengoku yang membuat *daimyo-daimyo* lainnya mencoba mengikuti ide, pemikiran, serta taktik militernya. Nobunaga memiliki ambisi yaitu menyatukan seluruh wilayah Jepang. Dalam proses memperluas wilayah kekuasaannya, Nobunaga bertemu dengan salah satu bawahannya yang ia percaya bernama Mitsuhide Akechi saat Nobunaga pergi ke Mino, wilayah kekuasaan *daimyo* bernama Dosan Saito.

Dalam era Sengoku, banyak peperangan dan konflik yang terjadi dikarenakan para *daimyo* yang berambisi untuk memperluas wilayah kekuasaan serta memperkuat otoritas mereka. Pada masa itu, banyak catatan sejarah yang membahas mengenai beberapa peperangan atau tokoh yang dianggap spekulasi atau cerita belaka yang dikarenakan tidak adanya bukti kuat sehingga diragukan kebenarannya, salah satunya adalah insiden Honnoji.

Dari semua peperangan serta peristiwa yang diceritakan dalam *Samurai Warriors 5*, penelitian ini memilih untuk menganalisa insiden Honnoji karena adanya beberapa cerita atau spekulasi berbeda seputar insiden tersebut yang terjadi menurut sejarah sesungguhnya dengan yang ditunjukkan dalam *game*. Diantaranya adalah Nobunaga yang dapat mengantisipasi pengkhianatan Mitsuhide dalam *game*, tetapi menurut sejarah sesungguhnya, Nobunaga tidak mengantisipasi pengkhianatan Mitsuhide dan melakukan *seppuku*. Hal ini membuat insiden Honnoji menarik untuk

dianalisa akurasi penyampaian cerita serta informasi yang ada dalam *game*. Terutama pengkhianatan Mitsuhide beserta pasukannya yang memicu insiden Honnoji.

Untuk menganalisa keakuratan cerita sejarah dalam *game* dengan sejarah sesungguhnya, dibutuhkan sebuah teori penelitian sejarah yang dapat digunakan sebagai dasar penelitian ini. Karena adanya beberapa hal seputar insiden Honnoji dalam catatan sejarah Jepang dapat dikatakan spekulasi atau cerita belaka. Maka dari itu, dibutuhkan teori penelitian idealis yang mengandalkan tidak hanya data-data empiris yang ada, tetapi juga pemahaman mengenai para pelaku peristiwa bersejarah yang memicu terjadinya peristiwa.

Diambil dari buku berjudul “Metodologi Sejarah” oleh Helius Sjamsuddin (2007), ilmu sejarah menurut golongan idealis merupakan ilmu yang bersifat “subjektif”, sama halnya dengan kajian-kajian kemanusiaan lainnya yang dikatakan sulit untuk diadakan eksperimen atau pengamatan seperti ilmu alam yang bersifat “objektif”. Maka dari itu, diperlukan metode interpretasi dan pemahaman “mengalami ulang”, “*re-experiencing*”, dan “*Verstehen*” seperti dalam istilah Wilhelm Dilthey dan Max Weber atau “*re-thinking*” menurut istilah dari R.G. Collingwood. Teori ini dapat digunakan dalam penelitian ini karena adanya hal dalam insiden Honnoji yang tidak dapat sepenuhnya mengandalkan data empiris yang disebabkan oleh kebenarannya yang masih dipertanyakan seperti motif pengkhianatan Mitsuhide dengan persiapan pasukan yang cukup matang terhadap Nobunaga yang berdiam di kuil Honnoji.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Eksistensi pihak ketiga yang terlibat dalam insiden Honnoji.
2. Hal-hal yang terjadi dengan Nobunaga di insiden Honnoji dalam *game*.

3. Alasan atau motif pengkhianatan Mitsuhide Akechi.
4. Tujuan persiapan pasukan Mitsuhide sebelum pengkhianatan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah insiden Honnoji yang dipicu oleh pengkhianatan Mitsuhide Akechi. Mengenai pengkhianatan Mitsuhide, peneliti akan menganalisa motif dari keputusan Mitsuhide untuk menyerang Nobunaga dalam *game*, lalu membandingkan dengan apa yang peneliti temukan mengenai motif pengkhianatan Mitsuhide dalam sejarah sesungguhnya. Selain itu, eksistensi pihak ketiga yang terlibat dalam insiden Honnoji membuat peneliti meragukan keakuratan sejarah di dalam *game* sehingga dibutuhkan riset lebih lanjut mengenai eksistensi pihak ketiga tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keberadaan pihak ketiga dalam insiden Honnoji pada *game*?
2. Bagaimana keadaan Nobunaga selama insiden Honnoji berlangsung?
3. Mengapa Mitsuhide memutuskan untuk mengkhianati Nobunaga?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui eksistensi pihak ketiga yang terlibat dalam insiden.
2. Untuk memahami keadaan Nobunaga dalam insiden Honnoji.
3. Untuk memahami motif pengkhianatan Mitsuhide terhadap Nobunaga.

1.6 Penelitian Yang Relevan

1. Karya ilmiah yang dibuat oleh Samuel Donna Fransine berjudul “Akechi Mitsuhide” membahas sesuai dengan judul, yaitu orang terpercaya Nobunaga Oda yang bernama Mitsuhide Akechi. Karya ilmiah ini membahas mengenai kehidupan dari seorang Mitsuhide Akechi sampai kematiannya setelah mengkhianati Nobunaga Oda. Peneliti memilih karya ilmiah ini relevan karena penulis karya ilmiah tersebut tidak hanya membahas kehidupannya saja, tetapi juga bertujuan untuk mengungkapkan apa yang terjadi dibalik pengkhianatan Mitsuhide Akechi yang terjadi di Honnoji. Peneliti menganggap bahwa informasi mengenai Mitsuhide Akechi dan kehidupannya tidak terdokumentasi dengan baik, dan karya ilmiah ini akan berguna dalam mengumpulkan data mengenai insiden Honnoji atau keadaan-keadaan yang melibatkan Mitsuhide Akechi.
2. Karya ilmiah berjudul “The Greatest Mystery in Japanese History: The Honnoji Incident” yang dibuat oleh Andrew Dunlop membahas salah satu misteri terbesar dalam sejarah Jepang, yaitu insiden Honnoji. Dalam karya ilmiah tersebut, Andrew Dunlop menganalisa terkait apa yang memotivasi salah satu pengikut Nobunaga Oda, yaitu Mitsuhide Akechi, untuk mengkhianati Nobunaga pada langkah-langkah akhir Nobunaga dalam menyatukan Jepang. Peneliti memilih karya ilmiah ini sebagai penelitian relevan karena tidak hanya penulis karya ilmiah menaruh berbagai sumber sebagai referensi, tetapi juga peneliti dapat melihat pengamatan dari sudut pandang penulis berdasarkan fakta yang ada mengenai hal-hal yang diyakinkan merupakan pemicu dari pengkhianatan Mitsuhide Akechi.

Berdasarkan dua karya ilmiah tersebut dapat dipahami adanya informasi mengenai hal-hal yang dianggap merupakan motif atau alasan pengkhianatan Mitsuhide terhadap Nobunaga. Selain itu, kedua karya ilmiah tersebut menjelaskan keadaan mengenai era Sengoku secara keseluruhan, sehingga dapat membantu peneliti dalam memahami karakter para tokoh sejarah yang hidup pada era tersebut. Namun, perbedaan dari kedua karya ilmiah tersebut adalah titik berat penelitiannya. Karya

ilmiah Donna Fransine Samuel menitikberatkan pada kehidupan serta peranan Mitsuhide dalam era Sengoku, dan karya ilmiah Andrew Dunlop menitikberatkan pada motif Mitsuhide dalam pengkhianatannya terhadap Nobunaga pada insiden Honnoji. Persamaan dari kedua karya ilmiah tersebut adalah topik penelitian yang meliputi aksi Mitsuhide dalam insiden Honnoji.

1.7 Landasan Teori

1. Insiden Honnoji.

Insiden Honnoji merupakan salah satu peristiwa yang terjadi pada era Sengoku. Insiden Honnoji terjadi pada tahun 1582, dimana saat itu Nobunaga sedang berada di puncak kekuasaannya dan tepat sebelum Nobunaga berhasil menyatukan negara Jepang. Insiden Honnoji disebabkan oleh pengkhianatan seorang pengikut terpercaya Nobunaga, yaitu Mitsuhide Akechi, dengan membawa pasukannya ke kuil Honnoji dimana Nobunaga sedang beristirahat. Insiden Honnoji dianggap sebagai salah satu peristiwa yang sangat berpengaruh dalam sejarah, karena dengan kematian Nobunaga yang diakibatkan oleh insiden tersebut, memicu 20 tahun peperangan untuk memperoleh kekuasaan peninggalan Nobunaga. Mitsuhide yang seharusnya mengisi posisi Nobunaga setelah insiden Honnoji, gugur dalam peperangan Yamazaki setelah terpukul mundur oleh pasukan Hideyoshi Hashiba.

2. Video Game *Samurai Warriors 5*.

Samurai Warriors 5 merupakan judul ke-5 dari seri *Samurai Warriors* yang dikembangkan oleh Koei Tecmo pada tahun 2021. *Samurai Warriors 5* menitikberatkan kisah antara Nobunaga Oda dan Mitsuhide Akechi, dengan kisah Nobunaga berakhir setelah insiden Honnoji, dan Mitsuhide berakhir setelah kalah dari Hideyoshi Hashiba dalam peperangan Yamazaki. *Samurai Warriors 5* mengalami perubahan dari desain karakter hingga gaya seni (*art style*) lukisan tradisional Jepang.

3. Teori *Re-thinking*.

Teori *re-thinking* atau *re-enactment* adalah teori penelitian sejarah yang dikemukakan oleh R.G. Collingwood. R.G. Collingwood adalah seorang filsuf dan sejarawan dari Inggris. Menurut R.G. Collingwood, sejarah merupakan ilmu mengenai aksi manusia pada masa lampau, karena berupa ilmu aktivitas manusia, sejarah juga disebut sebagai ilmu aktivitas yang bertujuan. Dalam teori ini, sejarawan atau peneliti memikirkan kembali (*re-think*) atau mengulang (*re-enact*) pikiran dari pelaku peristiwa sejarah yang menyebabkan suatu peristiwa tersebut terjadi. (*The Idea of History*, R.G. Collingwood, 1946)

4. Keakuratan Sejarah dalam *Video Game*.

Dalam buku berjudul “Playing with The Past: Digital Games and The Simulation of History” yang disusun oleh Matthew Wilhelm Kapell dan Andrew B.R. Elliott (2013), berisi beragam penelitian mengenai *video game* yang mengambil sejarah sebagai tema atau latar dan mencoba untuk merepresentasikan sejarah tersebut seakurat mungkin tanpa menghilangkan pengalaman pemain dalam menikmati *video game* tersebut. Contoh dari kasus tersebut adalah akibat dari keterbatasan dalam campuran antara sejarah dengan *video game* yang merupakan produk komersial sehingga untuk membuat sebuah *video game* “menyenangkan”, perancang *game* sering mengabaikan konsensus kesimpulan para sejarawan. Alhasil, perancang *game* menyatukan mitos serta ketidakakuratan lainnya dalam produk yang dijual sebagai “akurat secara historis”. (*Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Jesper Juul, 2005)

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu metode penelitian dengan mengumpulkan data-data sesuai dengan fakta kemudian data-data tersebut disusun, diolah, dan dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai topik penelitian.

Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui *video game Samurai Warriors 5* yang merupakan materi utama dalam penelitian. Lalu, dilakukannya teknik pengumpulan dokumentasi yang berupa gambar, sejarah kehidupan, cerita, atau video sebagai pembanding dalam mengetahui keakuratan sejarah dalam *game*.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menjelaskan mengenai keakuratan suatu peristiwa sejarah yang ada dalam *video game* dengan membandingkan peristiwa sejarah yang terjadi dalam kehidupan asli.
- b. Mengimplementasi ilmu metodologi penelitian yang didapatkan sebelum peneliti menulis penelitian ini.

2. Bagi pihak lain.

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai penambah ilmu serta wawasan mengenai *video game* dengan cerita berdasarkan suatu sejarah agar tidak diterima langsung tanpa menyesuaikan dengan sejarah yang terjadi di kehidupan nyata.
- b. Diharapkan bermanfaat bagi peneliti lainnya sebagai referensi dalam membuat penelitian atau pembahasan mengenai peristiwa sejarah yang terjadi dalam *video game*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I Pendahuluan:

Bab ini membahas mengenai hal-hal yang membuat peneliti tertarik dalam melakukan penelitian ini. Bab ini berisi mengenai *video game* secara umum, *game* yang

dijadikan topik penelitian yaitu *Samurai Warriors 5*, masalah-masalah dalam topik penelitian, dan gambaran penyusunan karya ilmiah.

Bab II Kajian Pustaka:

Bab ini berisi uraian teori serta data-data penelitian yang telah terkumpul.

Bab III Pembahasan:

Bab ini berisi tiga sub bab yang menjelaskan mengenai hasil analisa keakuratan insiden Honnoji *Samurai Warriors 5* dalam sejarah Jepang.

Bab IV Kesimpulan:

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang dicapai dalam penelitian ini. Bab ini juga berisi saran peneliti dalam menghadapi permasalahan yang dibahas pada karya ilmiah ini.

