

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan tahap awal dalam proses penelitian yang memainkan peran kunci dalam mengarahkan penelitian. Melalui kajian pustaka, peneliti telah mengeksplorasi berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Kajian pustaka ini juga membantu peneliti dalam memahami pandangan-pandangan beragam yang ada dalam penelitian ini, yang kemudian dapat digunakan sebagai landasan untuk merumuskan argumen dan temuan dalam karya ilmiah ini.

2.1 *Samurai Warriors 5.*

Samurai Warriors 5 adalah sebuah *video game* yang mengangkat tema sejarah Jepang pada era Sengoku. Era Sengoku merupakan periode dalam sejarah Jepang yang terjadi pada abad ke-15 hingga awal abad ke-17. Era tersebut ditandai dengan adanya peperangan dan persaingan para *daimyo* untuk mendapatkan kendali atas Jepang beserta wilayah-wilayahnya. Era Sengoku berakhir ketika Ieyasu Tokugawa memenangkan pertempuran Sekigahara pada tahun 1600 dan mendirikan pemerintahan Tokugawa yang stabil. Hal ini menyebabkan masa perdamaian yang berlangsung selama lebih dari dua abad, yang dikenal sebagai periode Edo. (Osamu, 1982) *Game* ini merupakan bagian dari seri *Samurai Warriors* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Koei Tecmo. Dalam *Samurai Warriors 5*, pemain akan memainkan peran samurai terkenal dan menghadapi pertempuran hebat dalam perjuangan untuk mempersatukan Jepang. Cerita *Samurai Warriors 5* dinarasikan melalui sudut pandang dua tokoh sejarah Jepang pada era Sengoku, yaitu Nobunaga Oda dan Mitsuhide Akechi. Tidak hanya Nobunaga dan Mitsuhide, *Samurai Warriors 5* juga memiliki beragam karakter berdasarkan tokoh-tokoh era Sengoku lainnya yang dapat dikendalikan oleh pemain seperti Hideyoshi Hashiba, Ieyasu Tokugawa, Toshiie Maeda, Katsuei Shibata, dan lain-lain.

Dalam *Samurai Warriors 5*, pemain akan berpartisipasi dalam pertempuran besar yang menggambarkan konflik-konflik sejarah yang terjadi pada era Sengoku. Mereka akan berperang melawan pasukan musuh dengan menggunakan senjata tradisional Jepang seperti pedang katana, tombak, busur, dan lainnya. Dalam pertempuran, pemain dapat menggunakan berbagai kombinasi serangan untuk mengalahkan musuh, serta menggunakan keahlian khusus dan serangan *musou* yang mematikan. Serangan *musou* (無双) dapat diartikan sebagai serangan terkuat suatu karakter, dan setiap karakter masing-masing memiliki serangan *musou* yang unik dan berbeda.

Grafis dalam *Samurai Warriors 5* menghadirkan visual yang menakjubkan dengan detail yang kaya, menggunakan gaya seni yang disebut dengan *cell-shading*. *Cell-shading* adalah teknik visual yang memberikan ilusi gambar dua dimensi yang terlihat seperti gambar tiga dimensi dengan tampilan yang mirip dengan gaya gambar tangan atau komik. (tvtropes.org) Lingkungan *game* dan desain karakter dirancang untuk mencerminkan era sejarah Jepang yang akurat secara visual. Suara dan music dalam *game* juga menghadirkan suasana yang sesuai dengan atmosfer pertempuran dan suasana era Sengoku.

Dalam keseluruhan, *Samurai Warriors 5* merupakan pengalaman permainan yang menggabungkan elemen sejarah, aksi, dan petualangan dalam perjuangan hebat untuk menyatukan Jepang pada era Sengoku. *Game* ini menyajikan pemain dengan cerita yang mendalam, pertempuran yang menegangkan, dan karakter-karakter yang terinspirasi dari tokoh-tokoh sejarah yang menarik.

2.2 Insiden Honnoji dalam Sejarah Asli.

Insiden Honnoji atau “Honnoji no Hen” 「本能寺の変」 adalah peristiwa era Sengoku yang tidak hanya mengubah arus peperangan, namun juga penuh dengan tanda tanya dan misteri. Insiden ini terjadi pada tahun 1582, dimana saat itu Nobunaga berhasil menguasai sebagian Jepang dan beberapa langkah lebih dekat dari penyatuan

Jepang. Namun, ambisinya dalam menyatukan seluruh Jepang dihentikan oleh pengkhianatan dari Mitsuhide Akechi, salah satu pengikut terpercayanya. Sebelumnya, Mitsuhide diberi perintah untuk memberi bantuan kepada Hideyoshi Hashiba dalam menghadapi klan Mori di barat, namun Mitsuhide memutuskan untuk mengarahkan pasukannya untuk pergi ke kuil Honnoji dimana Nobunaga hanya ditemani oleh para pengawal pribadinya.

Saat dihadapi dengan penyerangan dadakan dari Mitsuhide dan pasukannya, Nobunaga yang tidak mampu menahan serangan, terpaksa mundur ke dalam kuil dan memutuskan untuk *seppuku*. Salah satu pengawal Nobunaga ditunjuk sebagai seorang eksekutor untuk memenggal kepala Nobunaga saat ia melakukan *seppuku*, dan membakar bangunan kuil Honnoji bersamanya. Mengenai *seppuku*, sejarawan Jepang bernama Katsura Inoue mengatakan bahwa:

せつぷく ぶし おこな しけい いっしゅ はら さ ちょう と だ
「切腹とは、武士が行った死刑の一種。腹を裂いて腸を取り出す
じきつこうい せつぷく おお ばあい あやま しっぱい おか ぶし たい
自殺行為である。切腹は多くの場合、過ちや失敗を犯した武士に対
しけい おこな せつぷく ぶし めいよかいふく
する死刑として行われる。しかし、切腹は武士が名誉回復のため、あ
だいまよう やと めし ちゅうせい しめ じはつてき おこな
るいは大名や雇い主への忠誠を示すために自発的に行うこともあ
る。」

seppuku to wa, bushi ga okonatta shikei no isshu. hara wo saite chou wo toridasu jisatsukoui dearu. seppuku wa ooku no baai, ayamachi ya shippai wo okashita bushi ni taisuru shikei toshite okonawareru. shikashi, seppuku wa bushi ga meiyokai fuku no tame, aruita daimyou ya yatoinushihe no chuusei wo shimesu tame ni jihatsuteki ni okonau koto mo aru.

“*Seppuku* adalah bentuk hukuman mati yang dilakukan oleh samurai. Aksi ini merupakan tindakan bunuh diri yang dilakukan dengan cara merobek perut dan mengeluarkan usus. *Seppuku* sering dilakukan sebagai bentuk hukuman mati untuk samurai yang melakukan kesalahan atau kegagalan. Namun, *seppuku* juga dapat dilakukan sebagai tindakan sukarela oleh samurai untuk memulihkan nama baik atau untuk menunjukkan kesetiaan kepada *daimyo* atau majikan mereka”.

Dalam insiden Honnoji, fakta-fakta mengenai hal-hal seperti motif atau pemicu dari pengkhianatan Mitsuhide, serta tokoh yang terlibat selain Mitsuhide dan Nobunaga menjadi samar-samar dan penuh dengan cerita belaka atau spekulasi.

Insiden Honnoji memiliki dampak besar pada era Sengoku dan berpengaruh terhadap perkembangan politik dan sosial di masa itu. Dampak langsung dari insiden tersebut adalah kematian Nobunaga Oda. Kematian Nobunaga membuka kekosongan kekuasaan yang signifikan di Jepang dan memicu persaingan antara daimyo-daimyo lainnya yang ingin mengisi atau menggantikan Nobunaga dalam posisi tersebut. Hal itu menyebabkan adanya pergolakan politik di Jepang. Para *daimyo* yang sebelumnya tunduk pada Nobunaga mulai bersaing untuk mengendalikan wilayah-wilayah yang sebelumnya dikuasai oleh Nobunaga. Kenaikan Hideyoshi Hashiba ke ujung kekuasaan juga salah satu dampak besarnya. Setelah kematian Nobunaga Oda dalam insiden Honnoji, Hideyoshi menjadi salah satu jenderal yang berperang untuk membalaskan kematian Nobunaga. Pada pertempuran Yamazaki, Hideyoshi mengalahkan Mitsuhide Akechi, yang bertanggung jawab atas kematian Nobunaga. Sebagai pengakuan atas prestasinya dalam pertempuran ini, Hideyoshi menggantikan nama keluarganya menjadi “Toyotomi”. Nama ini dipilih dengan harapan keberuntungan selalu menyertainya dalam perjalanan politik dan militernya yang terus berlanjut. Insiden Honnoji adalah salah satu peristiwa penting dalam sejarah Jepang yang mengubah dinamika politik dan sosial di negara itu. Hal ini menciptakan periode ketidakstabilan yang kemudian memengaruhi cara Jepang dipersatukan di bawah pemerintahan Toyotomi dan Tokugawa.

2.3 Pemicu Pengkhianatan Mitsuhide.

“Mengapa Mitsuhide Akechi, pengikut yang dipercayai dan dekat dengan Nobunaga, memutuskan untuk mengkhianati Nobunaga?”. Pertanyaan ini merupakan salah satu misteri yang hingga kini belum dapat terpecahkan karena tidak adanya bukti yang cukup jelas dalam memastikan motif pengkhianatan Mitsuhide. Penelitian yang dilakukan oleh Andrew Dunlop, Universitas Queensland, Australia, menemukan beberapa teori mengenai motif pengkhianatan Mitsuhide.

Menurut penelitian Andrew Dunlop yang berjudul “The Greatest Mystery in Japanese History: The Honnoji Incident”, beberapa teori mengenai motif

pengkhianatan Mitsuhide adalah bagaimana Nobunaga memperlakukan Mitsuhide. Sebelum Mitsuhide menyerang Nobunaga, Ieyasu Tokugawa memberi perayaan keberhasilan Nobunaga dalam mengalahkan musuh-musuhnya dengan perjalanan darat yang dimulai dari Gunung Fuji dan berakhir di Azuchi (prefektur Shiga saat ini). Sepanjang perjalanan setiap harinya, Ieyasu dan Nobunaga berhenti untuk melakukan upacara teh karena Nobunaga merupakan penggemar upacara teh. Di akhir perjalanan, Nobunaga ingin membalas semua itu dengan mengundang Ieyasu makan malam di Azuchi dan menugaskan Mitsuhide dalam mempersiapkan hidangannya. Namun, saat Nobunaga memeriksa persiapan Mitsuhide, Nobunaga merasa tidak puas dengan hidangannya dan melakukan kekerasan verbal kepada Mitsuhide dan mengatakan bahwa hidangannya tidak layak dikonsumsi manusia. Tindakan Nobunaga tersebut dipercaya oleh para sejarawan sebagai pemicu dari keputusan Mitsuhide untuk berkhianat setelah sekian lamanya Mitsuhide menahan banyaknya kekerasan verbal dari Nobunaga.

Teori lainnya adalah berupa surat yang ditemukan pada tahun 2013. Surat tersebut berasal dari Motochika Chosokabe, *daimyo* dari Shikoku, yang berisi mengenai kesepakatan dan rencana dari Motochika untuk menyerahkan kekuasaan pulau Shikoku secara damai kepada Nobunaga. Surat tersebut ditujukan kepada pengikut Mitsuhide, yaitu Toshimitsu Saito. Klan Chosokabe mengarahkan surat tersebut kepada seorang klan Saito karena kedua klan tersebut memiliki hubungan melalui pernikahan. Meskipun adanya surat ini, mengetahui bahwa Nobunaga sudah memiliki rencana untuk merebut pulau Shikoku secara paksa, Mitsuhide merasa marah mewakili para pengikutnya. Mengetahui hal tersebut, Mitsuhide membalasnya dengan membunuh Nobunaga.

2.4 Mitsuhide Akechi.

Mitsuhide Akechi merupakan salah satu pengikut sekaligus jenderal dalam pasukan klan Oda terpercaya Nobunaga sekaligus tokoh yang mengkhianati Nobunaga dalam puncak kekuasaannya. Mitsuhide memiliki istana Sakamoto sebagai pusat

pasukannya dalam provinsi Omi, yang sekarang merupakan prefektur Shiga, sebagai imbalan atas kontribusinya di klan Oda. Meskipun Mitsuhide merupakan salah satu pengikut yang mencolok dalam pasukan klan Oda seperti Hideyoshi Hashiba, Toshiie Maeda, dan Katsuei Shibata, kehidupan pribadi serta latar belakang Mitsuhide tidak banyak diketahui. Berikut informasi mengenai tokoh Mitsuhide Akechi yang peneliti ketahui.

Mitsuhide Akechi lahir pada tahun 1526 di provinsi Mino (sekarang menjadi prefektur Gifu). Mitsuhide pertama menjadi pengikut Dosan Saito, sebelum Nobunaga menjalin aliansi dengan menikahi Nohime. Selain klan Saito, Mitsuhide sempat melayani dibawah Yoshikage Asakura, seorang pemimpin klan Asakura sekaligus *daimyo* provinsi Echizen (sekarang menjadi bagian timur prefektur Fukui). Mitsuhide mulai bekerja sama dengan Nobunaga saat klan Asakura meminta bantuan dari klan Oda untuk mengamankan serta membantu Yoshiaki Ashikaga untuk dijadikan sebagai shogun dan membentuk pemerintahan pusat di Kyoto.

Nobunaga juga menugaskan Mitsuhide dalam menyambut kedatangan Ieyasu Tokugawa yang diundang olehnya untuk datang ke Kyoto setelah keberhasilannya dalam peperangan di provinsi Kai (sekarang menjadi prefektur Yamanashi). Hideyoshi Hashiba, yang pada saat itu sedang kesulitan melawan pasukan klan Mori di bagian barat, meminta Nobunaga untuk mengirim pasukan bantuan dalam menghadapi klan Mori. Setelah Nobunaga mendapatkan kabar bahwa Hideyoshi membutuhkan pasukan bantuan, ia memerintahkan Mitsuhide untuk membantu Hideyoshi dan memutuskan untuk meninggalkan istana Azuchi dan pergi ke Kyoto untuk menginap di kuil Honnoji.

Mitsuhide membawa pasukannya, namun ia tidak pergi ke barat, dimana Hideyoshi dan pasukannya berada, melainkan pergi ke Honnoji. Nobunaga yang saat itu beristirahat di kuil, tidak dapat menahan serangan Mitsuhide dan terpaksa mundur ke dalam kuil, melakukan *seppuku*, dan meminta salah satu pengikutnya untuk memenggal kepalanya serta membakar kuil Honnoji. Setelah itu, Mitsuhide mencoba menarik para pengikut Nobunaga ke sisinya, diantaranya Tadaoki Hosokawa dan Junkei Tsutsui, tetapi mereka tidak menanggapi. Di sisi barat, Hideyoshi memilih

untuk membuat perdamaian dengan klan Mori dan Mitsuhide menghadapi pasukan Hideyoshi di peperangan Yamazaki, dimana Hideyoshi berhasil memaksa Mitsuhide untuk mundur dari pertempuran. Dalam perjalanan mundur, Mitsuhide yang sudah cedera serta banyaknya jumlah korban dalam pasukannya, diserang oleh para perampok medan perang. Serangan dari para perampok tersebut mengakhiri hidup seorang Mitsuhide Akechi.

2.5 Identitas Pihak Ketiga Insiden Honnoji di *Samurai Warriors 5*.

Dalam Insiden Honnoji pada *game Samurai Warriors 5*, diperlihatkan adanya eksistensi pihak ketiga yang terlibat dalam insiden. Pihak ketiga tersebut adalah seorang pemimpin ninja Iga bernama Sandayu Momochi, yang memiliki dendam terhadap samurai sebagai motif penyerangan Nobunaga menurut cerita *game*. Namun, bagaimana dengan Sandayu Momochi di kehidupan nyata? Peneliti menemukan bahwa catatan mengenai Sandayu Momochi sangat terbatas, terutama mengetahui latar belakangnya sebagai seorang ninja yang keberadaannya cukup tersembunyi. Berikut hal yang peneliti ketahui mengenai Sandayu Momochi.

Menurut buku yang ditulis oleh Dr. Kacem Zoughari berjudul “The Ninja: Ancient Shadow Warriors of Japan”, dikatakan bahwa kasus mengenai keluarga Momochi sangat menarik. Hal tersebut dikarenakan dalam *Momochi keizu* (桃地形図) atau *Iga musokunin torishirabe-cho* (伊賀無足人取調帳), nama “Sandayu” tidak dapat ditemukan selain nama-nama seperti Kandayu, Tadasaburo, dan Saburoei. Tidak adanya nama “Sandayu” dalam catatan silsilah keluarga Momochi membuat beberapa peneliti atau sejarawan menyimpulkan bahwa Sandayu Momochi hanya tokoh fiktif.

Nama “Sandayu Momochi” pertama kali muncul dalam “Ehon Taikoki” [繪本太閤記], ditulis oleh Kakusai Takeuchi dan diterbitkan pada tahun 1802 di Osaka, mengenai kehidupan Hideyoshi Toyotomi. Dalam karya tersebut, Sandayu muncul bersama dengan Goemon Ishikawa, seorang pencuri terkenal yang dieksekusi dalam

air mendidih beserta keluarganya. Meskipun memiliki cerita yang tumpang tindih, cukup banyak hal-hal yang dapat diklarifikasi terkait seorang Sandayu Momochi. Sesuatu yang bisa dipastikan adalah keluarga Momochi memiliki rumah di desa Iga yang terletak di Ryuguchi (sekarang menjadi kota Nabari). Keluarga Momochi juga memiliki pemakaman di Hoojiro (sekarang menjadi kota Ueno).

Sandayu Momochi juga sering diasosiasikan dengan nama “Tanba Momochi”, yang diyakinkan merupakan identitas asli Sandayu. Kronik yang dapat diandalkan secara historis adalah “Tamon in nikki” 『多聞院日記』, ditulis pada tahun 1579, yang membahas mengenai keluarga Momochi dan keberanian Tanba Momochi dalam invasi Iga oleh pasukan klan Oda, dipimpin oleh salah satu keturunan Nobunaga, Nobuo. Dalam buku harian tersebut, dikatakan bahwa Tanba Momochi bertarung menggunakan berbagai jenis persenjataan, di antaranya senjata api, panah, dan pedang. Setelah invasi Iga dari klan Oda, kabar mengenai Tanba Momochi tidak diketahui secara pasti. Beberapa orang berpendapat bahwa ia kabur ke provinsi dekat dari Kii melalui pegunungan Koya, dan sebagian mengatakan ia kabur ke arah Yamato atau gugur akibat luka yang dideritanya.

Eksistensi dan identitas Sandayu Momochi masih menjadi subjek diskusi di antara sejarawan. Fakta bahwa banyak informasi tentang kehidupannya hilang atau disalah artikan selama berabad-abad telah menyebabkan ketidakpastian mengenai siapa dia sebenarnya dan apa yang dia lakukan. Meskipun demikian, Sandayu Momochi tetap menjadi salah satu tokoh ninja yang terkenal dalam sejarah Jepang pada era Sengoku.

2.6 Teori *Re-Thinking* R.G. Collingwood.

Pada teori *re-thinking* atau *re-enactment* yang dikemukakan oleh R.G. Collingwood, penelitian sejarah tidak hanya mencakup penelitian tentang peristiwa masa lalu, tetapi juga melibatkan pemahaman pemikiran, motivasi, dan pengalaman subjektif yang terlibat dalam tindakan manusia. Menurut R.G. Collingwood, sejarah

adalah "rekaman pemikiran manusia" dan peneliti sejarah harus "memasuki pikiran orang-orang masa lalu" untuk memahami dan merekonstruksi konteks historis.

Salah satu poin utama dari teori Collingwood adalah bahwa sejarawan harus berusaha memahami pemikiran dan pandangan orang-orang dari masa lalu. Dalam pandangannya, sejarawan bukan hanya harus mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi, tetapi juga berusaha memahami hal-hal seperti bagaimana orang-orang pada masa itu berpikir, apa yang mereka percayai, dan apa yang menjadi motivasi mereka. Dengan teori ini, Collingwood mendorong sejarawan untuk berpikir lebih kritis terhadap metode dan asumsi mereka sendiri. Collingwood berpendapat bahwa sejarawan harus menyadari bahwa mereka membawa kerangka pemikiran mereka sendiri ke dalam pemahaman sejarah, dan karena itu, sejarawan harus secara kritis menilai bagaimana kerangka pemikiran ini dapat memengaruhi penafsiran sejarah tersebut.

Tetapi, pendekatan dengan teori ini menimbulkan pertanyaan mendasar seperti "Dalam kondisi apa yang memungkinkan peneliti sejarah mengetahui pikiran seseorang yang hidup pada masa lampau?". Jawaban R.G. Collingwood terhadap pertanyaan tersebut adalah: "Pertama, pikiran tersebut harus terekspresikan dengan bahasa atau bentuk aktivitas ekspresif lainnya. Kedua, sejarawan harus dapat memikirkan kembali pikiran ekspresi seseorang yang ia coba tafsirkan." (Collingwood, 1946).

Untuk "memikirkan kembali pikiran" manusia lainnya berarti sejarawan mengulang kembali suatu peristiwa sejarah dalam pikirannya dengan pemikiran yang sama, namun tidak identik. Untuk merekam kembali atau memikirkan kembali pikiran, dapat berarti salah satu dari dua hal, melakukan tindakan pikiran yang menyerupai yang pertama, atau berarti melakukan tindakan pikiran yang secara harfiah identik dengan yang pertama. Namun, tidak ada satu pengalaman pun yang dapat secara harfiah identik dengan yang lain. Oleh karena itu, kemungkinan hubungan yang dimaksud adalah hanya kemiripan saja (Collingwood, 1946). Teori *re-thinking* Collingwood memiliki dampak penting pada cara sejarah ditulis. Sejarawan yang mengikuti pendekatan ini

lebih cenderung menekankan narasi yang kuat dan analisis pemikiran individu atau kelompok dalam sejarah. Ini berbeda dengan pendekatan sejarah yang lebih tradisional yang lebih menekankan pada kronologi peristiwa.

Meskipun teori *re-thinking* Collingwood telah memberikan wawasan yang berharga tentang metodologi sejarah, itu juga telah mendapatkan kritik, yaitu teori ini cenderung memperlambat kemajuan dalam ilmu sejarah dengan menekankan terlalu banyak pada subjektivitas dan interpretasi individu. Walaupun demikian, pengaruh Collingwood dalam ilmu sejarah tetap signifikan, dan pendekatan *re-thinking* ini tetap menjadi salah satu komponen penting dalam studi sejarah kontemporer. Ini mengingatkan sejarawan untuk selalu mempertanyakan asumsi mereka sendiri dan mendekati sejarah dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang pemikiran dan konteks orang-orang dari masa lalu.

2.7 Keakuratan Sejarah dalam *Video Game*.

Keakuratan sejarah dalam *video game* mengukur sejauh mana *video game* mampu merepresentasikan sejarah dengan tepat dan akurat. Hal ini mencakup bagaimana peristiwa sejarah, tokoh sejarah, budaya, lokasi, dan konteks sejarah digambarkan dalam *game*. Tetapi, meskipun suatu *video game* terjual sebagai “akurat secara historis”, perancang *game* terkadang mengubah beberapa unsur sejarah agar menyesuaikan cerita dalam *game*. Kapell dan Elliott (2013), berisi beragam kasus mengenai *video game* yang mengambil sejarah sebagai tema atau latar dan mencoba untuk merepresentasikan sejarah dengan akurat, namun beberapa hal yang berkaitan dengan sejarah harus menyesuaikan dengan cerita sehingga mengalami perubahan.

Salvati dan Bullinger (2013) memperkenalkan istilah *selective authenticity*, yang merujuk pada proses pemilihan, penyederhanaan, atau penyesuaian elemen sejarah dalam permainan. Dalam *video game*, pengembang sering kali melakukan pengeditan terhadap sejarah untuk memenuhi kebutuhan naratif, mekanika *game*, atau tujuan hiburan. Hal ini dapat melibatkan pengabaian atau perubahan terhadap beberapa

aspek sejarah yang dianggap kurang menarik, kompleks, atau tidak sesuai dengan visi mereka

Selective authenticity dapat dipahami sebagai bentuk lisensi naratif, dimana pengalaman interaktif masa lalu menyatukan representasi sejarah dengan konvensi umum dan harapan pemain. Meskipun mengandalkan berbagai mekanisme yang kompleks dan seringkali halus untuk menciptakan pengalaman sensorik yang mendalam, penelitian tersebut mengidentifikasi tiga kategori *selective authenticity* dalam *game* bertema Perang Dunia ke-2 yaitu *Medal of Honor* dan *Call of Duty*. Pertama, memprioritaskan akurasi representasi senjata yang digunakan pada masa itu kedua, penggunaan adegan sisipan bergaya dokumenter dan berita (konvensi sinematik); terakhir, representasi dokumen, foto, peta, dan teknologi informasi yang akurat sesuai periode waktu (otoritas dokumenter). Unsur-unsur tersebut mensintesis realisme sejarah yang menempatkan *gameplay* yang mendalam dengan memenuhi harapan pemain.

Selective authenticity ini memberikan keseimbangan antara akurasi sejarah dan kebebasan artistik. Tujuannya adalah untuk memberikan pemain pengalaman yang menarik dan mendalam tanpa terlalu terikat oleh batasan sejarah. Terkadang, pengembang *game* memilih untuk menambahkan elemen fiksi atau mengubah fakta sejarah untuk mengakomodasi alur cerita permainan atau karakter tertentu. Ini memungkinkan kreativitas dalam pengembangan naratif. Namun, perlu diketahui bahwa *selective authenticity* juga bisa menjadi subjektif, dan persepsi pemain tentang tingkat keautentikan *video game* akan bervariasi tergantung pada preferensi individu mereka terhadap sejarah dan fiksi.

Demikian teori serta data-data yang terkumpul sebagai referensi dalam penelitian ini. Untuk hasil penelitian atau analisa mengenai keakuratan insiden Honnoji *Samurai Warriors 5* dalam sejarah Jepang, akan diuraikan dalam bab pembahasan.