

BAB IV

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan.

Karya ilmiah ini telah membahas membahas analisa mengenai keakuratan insiden Honnoji di *Samurai Warriors 5* dalam sejarah Jepang. Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun *video game* bertema sejarah bertujuan untuk merepresentasikan sejarah tersebut secara akurat, akan selalu ada campur tangan kreativitas pengembang *game*. Tetapi, adanya unsur fiksi yang tercipta dari narasi *game* bertema sejarah tidak mengganggu pemain dalam mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah. Hal ini dikarenakan pengembang *game* bertema sejarah akan mengikuti latar waktu dan tempat sesuai dengan sejarah sesungguhnya sehingga akurasi sejarah dalam *video game* tidak sepenuhnya hilang.

4.2 Saran.

Berdasarkan hasil analisa serta kesimpulan yang tercapai pada penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diusulkan dalam menerima unsur sejarah pada *video game* berlatar sejarah:

1. Selektif dalam Memilih *Video Game*: Setiap *video game* bertema sejarah tidak diciptakan sama, beberapa mengutamakan fiksi dari representasi sejarah, beberapa mengutamakan sebaliknya sehingga lebih akurat secara historis. Memilih *video game* yang bertema sejarah dengan baik dapat mengajarkan pemain sesuatu mengenai sejarah dan mempermudah penelitian sejarah yang direpresentasikan *video game* tersebut.
2. Gunakan Berbagai Sumber Sejarah: Dalam memahami atau mempelajari sejarah dalam *video game*, *video game* tidak dapat dijadikan sebagai satu-satunya sumber informasi sejarah tersebut. Maka

dari itu, diperlukan sumber seperti buku, artikel, atau dokumenter untuk melengkapi informasi sejarah yang didapat dalam *video game*.

3. Mengkritisi Informasi Sejarah dalam *Video Game*: *Video game* bertema sejarah yang baik akan berusaha menjadi akurat secara historis, namun tidak semua informasi yang diberikan akurat dengan sejarah sesungguhnya. Mempertanyakan informasi sejarah yang didapat melalui *video game* dan meneliti sebagai verifikasi akurasi informasi sejarah yang didapat adalah salah satu cara pemain dapat mempelajari sejarah melalui *video game* dengan benar.

Saran-saran yang diusulkan peneliti dalam menanggapi informasi sejarah melalui *video game* dapat bermanfaat agar sebagai pemain *video game* bertema sejarah tidak menjadikan *video game* tersebut sebagai satu-satunya sumber pembelajaran mengenai peristiwa-peristiwa bersejarah tanpa melakukan verifikasi lebih lanjut.

