

**REPRESENTASI ZAMAN *SENGOKU* DALAM GAME
NOBUNAGA NO YABOU : SOUZOU DILIHAT DARI SUDUT
PANDANG SEJARAH**

SKRIPSI



CESAR RIDWANTORO

2017110230

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2024**

**REPRESENTASI ZAMAN *SENGOKU* DALAM GAME
NOBUNAGA NO YABOU : SOUZOU DILIHAT DARI SUDUT
PANDANG SEJARAH**

Diajukan sebagai persyaratan untuk gelar Sarjana Linguistik



CESAR RIDWANTORO

2017110230

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2024**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Ari Artadi, M.Si., M.A., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Tia Martia, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan hasil jiplakan atau hasil karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Cesar Ridwantoro
NIM : 2017110230
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 6 Agustus 2024



Cesar Ridwantoro
(2017110230)

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Nama : Cesar Ridwantoro
NIM : 2017110230
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Representasi Zaman *Sengoku* Dalam Game *Nobunaga no Yabou: Souzou* Dilihat dari Sudut Pandang Sejarah

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I: Bapak Ari Artadi, M.Si., M.A., Ph.D.

Pembimbing II: Ibu Tia Martia, M.Si.

Ketua Program Studi: Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si.



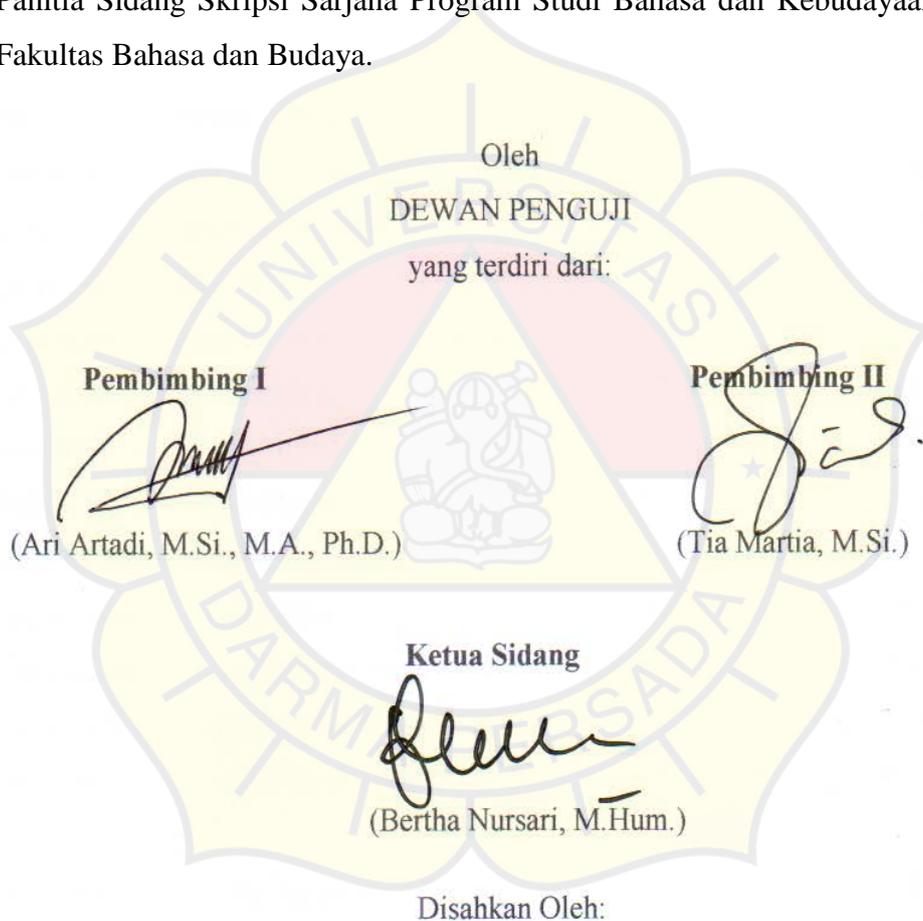
untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada Selasa, 6 Agustus 2024 pada
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

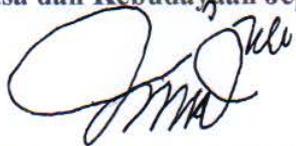
Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Representasi Zaman Sengoku Dalam Game Nobunaga no Yabou: Souzou Dilihat
dari Sudut Pandang Sejarah

Telah diterima dengan baik dan disajikan pada tanggal 6 Agustus 2024 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya.

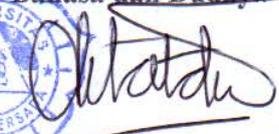


Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang


(Hayun Nurdiniyah, M.Si.)

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya


(Dr. Dewi. C. Hartati, M.Si.)
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

ABSTRAK

Nama : Cesar Ridwantoro
NIM : 2017110230
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Representasi Zaman *Sengoku* Dalam Game *Nobunaga no Yabou: Souzou* Dilihat dari Sudut Pandang Sejarah

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan zaman sejarah Jepang yang dikenal sebagai Zaman Sengoku dengan adaptasinya dalam game *Nobunaga no Yabou: Souzou*. Zaman Sengoku, yang berlangsung dari pertengahan abad ke-15 hingga awal abad ke-17, merupakan periode penuh konflik dan perubahan politik yang signifikan di Jepang. Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis yaitu dengan mendeskripsikan permasalahan penelitian terlebih dahulu sebelum masuk pada proses analisis untuk mengerjakan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun game *Nobunaga no Yabou: Souzou* mencoba mereplikasi banyak aspek sejarah Zaman Sengoku yang sesungguhnya, terdapat beberapa perbedaan penting dalam penggambaran tokoh-tokoh sejarah dan perannya, peristiwa yang terjadi, dan hasil dari Zaman Sengoku yang disesuaikan untuk kepentingan mekanisme permainan. Dalam game, beberapa tokoh dan peristiwa mungkin mendapatkan penekanan yang lebih besar atau penggambaran yang berbeda dibandingkan dengan catatan sejarah aslinya.

Kata Kunci: Zaman Sengoku, Game *Nobunaga no Yabou: Souzou*, Sejarah, Representasi

概要

名前 : セザール・リドワントロ

学生番号 : 2017110230

学部 : 日本語・文学学科

題名 : 歴史的観点から見たゲーム『信長の野望・創造』における戦国時代の表現

この研究の目的は、日本の歴史において戦国時代として知られる時代を、ゲーム『信長の野望・創造』におけるその適応と比較して分析することです。戦国時代は、15世紀中頃から17世紀初頭にかけて続いた、日本における紛争と重大な政治的変革の時期です。著者は、まず研究問題を記述し、その後分析プロセスに進むという、記述的分析の研究手法を用いてこの研究を行いました。研究の結果、ゲーム『信長の野望・創造』は戦国時代の多くの歴史的側面を再現しようと試みているものの、歴史上の人物やその役割、出来事、および戦国時代の結果の描写には、ゲームのメカニズムに合わせた重要な違いがいくつかあることが示されました。ゲーム内では、歴史的記録とは異なり、いくつかの人物や出来事がより大きな強調を受けたり、異なる描写がされている場合があります。

キーワード：戦国時代、信長の野望・創造ゲーム、歴史、表現

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “REPRESENTASI ZAMAN SENGOKU DALAM GAME NOBUNAGA NO YABOU: SOUZOU DILIHAT DARI SUDUT PANDANG SEJARAH” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Bahasa dan Budaya Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, dukungan (baik moral maupun moril), bantuan (baik secara langsung maupun tidak langsung), dan kemudahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala ketulusan hati, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih tak terhingga kepada:

1. Bapak Ari Artadi, M.Si., M.A., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing I serta Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan waktu luang, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyusun skripsi ini.
2. Ibu Tia Martia, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah bersedia membimbing, mengarahkan, dan memberikan solusi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Bertha Nursari, M.Hum., selaku ketua sidang Skripsi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada semester genap 2024.
4. Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si., selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Darma Persada.
5. Ibu Dr. Dewi. C. Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan wawasan dan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama penulis berkuliah di Universitas Darma Persada.

7. Seluruh staff dan karyawan Universitas Darma Persada yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
8. Ibu yang paling penulis hormati dan sayangi, yang selalu memberikan do'a di setiap sujudnya di tengah malam.
9. Kakak yang penulis segani dan sayangi, yang membantu dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
10. Papa yang selalu penulis rindukan dan sayangi, yang telah membiayai perkuliahan penulis selama ini.
11. Keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungan selama penulisan skripsi ini.
12. Sahabat-sahabat penulis, Alfredo da Ornay, Ilham Maulana Ibrahim, Zenith Brillianttama dan Marsya Nabillah yang selalu menjadi *mental support* bagi penulis dan selalu memberi keceriaan dikala sedih. Farhanny Ashilah dan Muhammad Arva Andhika yang sudah menyemangati dan membantu memberikan jawaban kepada penulis perihal penulisan skripsi, serta mengisi hari-hari penulis dengan hiburan lewat status Whatsapp maupun curahan hati lewat *chat*.
13. Teman-teman penulis, khususnya kelas 06 angkatan 2017 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya. Tak lupa pula, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat berguna bagi skripsi ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bogor, 1 Agustus 2024

Penulis,

Cesar Ridwantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
概要.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian Relevan.....	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	6
1.4 Pembatasan Masalah.....	7
1.5 Perumusan Masalah.....	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Landasan Teori.....	7
1.8 Metode Penelitian.....	8
1.9 Manfaat Penelitian.....	9
1.9.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.9.2 Manfaat Praktis.....	10
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	10
BAB II SEJARAH ZAMAN SENGOKU DI JEPANG.....	11
2.1 Latar Belakang Munculnya Zaman Sengoku.....	11
2.1.1 Asal-usul Perang Ōnin.....	12
2.1.2 Tahun Awal Perang Ōnin.....	18
2.1.3 Paruh Kedua dan Akhir Perang Ōnin.....	20
2.2 Tokoh-Tokoh yang Terlibat dan Perannya.....	21

2.2.1	Hōjō Ujitsuna (1487-1541).....	22
2.2.2	Hōjō Ujiyasu (1515-1571).....	24
2.2.3	Mōri Motonari (1497-1571).....	25
2.2.4	Shimazu Takahisa (1514-1571).....	27
2.2.5	Imagawa Yoshimoto (1519-1560).....	28
2.2.6	Uesugi Kenshin (1530-1578).....	30
2.2.7	Takeda Shingen (1521-1573).....	31
2.2.8	Oda Nobunaga (1534-1582).....	33
2.2.9	Toyotomi Hideyoshi (1536-1598).....	35
2.2.10	Tokugawa Ieyasu (1542-1616).....	37
2.3	Masa Pembabakan dan Peristiwa-Peristiwa Penting yang Terjadi.....	39
2.4	Hasil dari Zaman Sengoku.....	60
BAB III ADAPTASI ZAMAN SENGOKU DALAM GAME		
NOBUNAGA NO YABOU: SOUZOU.....		62
3.1	Latar Belakang Munculnya Zaman Sengoku dalam Versi Sejarah dan Game Nobunaga no Yabou: Souzou.....	62
3.1.1	Latar Belakang Munculnya Zaman Sengoku dalam Versi Sejarah	62
3.1.2	Latar Belakang Munculnya Zaman Sengoku dalam Versi Game	63
3.2	Tokoh-Tokoh yang Terlibat dan Perannya dalam Versi Sejarah dan Game Nobunaga no Yabou: Souzou.....	65
3.3	Masa Pembabakan dan Peristiwa-Peristiwa Penting yang Terjadi dalam Versi Sejarah dan Game Nobunaga no Yabou : Souzou.....	89
3.4	Hasil dari Zaman Sengoku dalam Versi Sejarah dan Game Nobunaga no Yabou: Souzou.....	102
3.4.1	Hasil dari Zaman Sengoku dalam Versi Sejarah	103
3.4.2	Hasil dari Zaman Sengoku dalam Versi Game	104
3.5	Kesimpulan Hasil Analisis Secara Keseluruhan.....	106

BAB IV PENUTUP.....	111
4.1 Simpul.....	111
4.2 Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.1 Peristiwa-Peristiwa yang Terjadi pada Zaman Sengoku... 39
2. Tabel 1.2 Tokoh-Tokoh yang Terlibat dan Perannya dalam Versi Sejarah dan Versi Game Nobunaga no Yabou: Souzou..... 74
3. Tabel 1.3 Masa Pembabakan dan Peristiwa yang Terjadi dalam Versi Sejarah dan Versi Game Nobunaga no Yabou: Souzou..... 90
4. Tabel 1.4 Contoh Persamaan dan Perbedaan pada Nama dan Tahun Peristiwa Zaman Sengoku yang Terjadi dan yang Tidak Terjadi dalam Versi Sejarah dan Versi Game Nobunaga no Yabou: Sozou.. 107

