

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara kepulauan yang berada di Asia Timur. Letaknya berada di ujung barat Samudera Pasifik, di sebelah timur Laut Jepang dan bertetangga dengan RRT, Korea Selatan, Korea Utara dan Rusia. Jepang menjadi negara kepulauan dikarenakan terdiri dari 6.582 pulau. Pulau-pulau utama Jepang dari utara ke selatan adalah Hokkaido, Honshu, Shikoku dan Kyushu. Sekitar 97% wilayah daratan Jepang berada di keempat pulau tersebut. Populasi Jepang sekitar 128 juta jiwa, yang menjadikannya di peringkat ke-10 sebagai negara dengan populasi terbanyak di dunia. Jepang sudah melalui banyak zaman untuk menjadi negara yang maju dan bisa disaksikan oleh banyak orang, salah satu zaman yang menjadi titik penentu Jepang adalah zaman Sengoku.

Sengoku juga merupakan kata yang berarti “Negara-Negara Berperang”, dan mengacu pada periode sejarah Jepang yang ditandai oleh perang saudara yang hampir tak henti-hentinya, perebutan posisi oleh panglima perang dan klan samurai, dan kehancuran total tatanan sosial. Periode Sengoku Jepang mencakup kira-kira paruh kedua abad keenam belas. Beberapa sejarawan menganggapnya telah dimulai sejak tahun 1467, dengan dimulainya Perang Onin (1467-1477), meskipun sebagian besar menganggapnya berasal dari beberapa tanggal yang samar-samar pada tahun 1550-an. Penutupannya umumnya ditandai sebagai Pertempuran Sekigahara (21 Oktober 1600), di mana Tentara Barat Tokugawa Ieyasu mengalahkan Loyalis Toyotomi dari Tentara Barat, yang dipimpin oleh Ishida Mitsunari. Pertempuran inilah yang menjamin kekuasaan Tokugawa atas Jepang, meskipun akhirnya tidak dipastikan sampai Kampanye kembar Ōsaka tahun 1615, di mana gerakan Toyotomi akhirnya dihancurkan. Karena alasan ini, beberapa orang menempatkan akhir Periode Sengoku pada tahun 1615 (Bryant & Arsenault, 2002 : 6).

Terdapat “Tiga Pemersatu” Jepang yang mengakhiri Era Sengoku. Pertama, Oda Nobunaga (織田信長) (1534-1582) yang menaklukkan banyak panglima perang lainnya, memulai proses penyatuan melalui kecemerlangan militer dan

kekejaman belaka. Jendralnya, Toyotomi Hideyoshi (豊臣秀吉) (1536-1598) melanjutkan perdamaian setelah Nobunaga terbunuh, menggunakan taktik yang sedikit lebih diplomatis tetapi sama kejamnya. Akhirnya, jenderal Oda lainnya yang bernama Tokugawa Ieyasu (徳川家康) (1542-1616) mengalahkan semua oposisi pada tahun 1601 dan mendirikan keshogunan Tokugawa yang stabil, yang memerintah hingga restorasi Meiji (明治維新, *Meiji-ishin*) pada tahun 1868 (Szczepanski, 2020).

Zaman Sengoku itu sendiri merupakan sejarah yang penting dalam pembentukan dan pembangunan Jepang, karena dengan mempelajari dan mengetahui sejarah, sebuah bangsa atau negara bisa menjadi lebih baik dengan menjadikan sejarah itu sendiri sebagai pedoman negara agar tidak mengulang kesalahan yang sama yang terjadi di masa lalu, sehingga dapat menemukan identitas bangsa dan menjadi bangsa yang maju. Dengan demikian, Jepang melakukan berbagai upaya untuk melestarikan dan menyampaikan budaya dan sejarahnya agar dapat meningkatkan pemahaman atau pengetahuan masyarakat Jepang maupun asing, salah satu caranya adalah dengan investasi. Menurut Ong (2020 : 40), dengan satu kali investasi untuk pembangunan perpustakaan, museum dan pengadaan benda-benda pameran, banyak warga akan mengunjungi tempat tersebut. Dengan bertambahnya pengetahuan, warga menjadi semakin produktif, sehingga pada akhirnya pihak pemerintah maupun pemerintah daerah akan diuntungkan dalam hal pemasukan pajak dan kesejahteraan masyarakat. Di era modern sekarang ini, Jepang menyampaikan budaya dan sejarahnya tidak hanya dilakukan dengan media seperti televisi, film dan buku elektronik (*e-book*) saja, namun juga dengan animasi, komik dan video. Bahkan terdapat juga banyak orang, kelompok atau organisasi yang membentuk sebuah perusahaan untuk menyampaikan sejarahnya kepada masyarakat dengan cara yang unik, salah satunya adalah dengan video game.

Menurut Fujie dan Baba (2004 : 15) dalam artikel yang berjudul ゲームの面白さとは何か -テレビゲームのプレジャラビリティをめぐって-, bahwa definisi video game adalah sebagai berikut:

ゲームとは、ルール (*rule*)・インタフェース (*interface*)・プレイヤーによって構成され、面白さを実現する系である。ここでは、ゲームの面白さを一般的な「面白さ」から区別するため、ゲームによって実現される面白さをプレジャービリティ(*pleasurability*)と呼び、系構造を「プレジャービリティ・ループ」(*pleasurability loop*)と呼ぶ(藤江&馬場、2004:15)。

Gēmu to wa, rūru (rule) intafēsu (interface) pureiyā ni yotte kōsei sare, omoshiro-sa o jitsugen suru kei dearu. Kokode wa, gēmu no omoshiro-sa o ippantekina “omoshiro-sa” kara kubetsu suru tame, gēmu ni yotte jitsugen sareru omoshiro-sa o “purejābiriti” (pleasurability) to yobi, keikōzō o “purejābiriti rūpu” (pleasurability loop) to yobu (Fujie & Baba, 2004 : 15).

Terjemahan: *Game* adalah suatu sistem yang terdiri dari aturan (*rule*), antarmuka (*interface*), dan pemain yang bertujuan untuk mencapai kesenangan. Dalam hal ini, untuk membedakan kesenangan dalam permainan dari “kesenangan” umum, kesenangan yang dihasilkan oleh permainan disebut sebagai “kenikmatan” (*pleasurability*) dan struktur sistemnya disebut sebagai “lingkaran kenikmatan” (*pleasurability loop*).

Paragraf diatas menjelaskan bahwa permainan adalah suatu sistem yang terdiri atas sebuah aturan, pemain atau pengguna, dan antarmuka (bentuk tampilan grafis yang terhubung langsung dengan pemain) yang bertujuan untuk memberikan kesenangan kepada pemainnya. “Kesenangan” yang dihasilkan oleh sebuah permainan memiliki karakteristik khusus yang berbeda dengan kesenangan pada umumnya. Konsep “kesenangan” tersebut dinamakan “*pleasurability*”, selanjutnya struktur sistem pada permainan yang dilakukan secara berulang dan kembali menghasilkan “kesenangan” tersebut dinamakan “*pleasurability loop*”.

Pengenalan sejarah dengan metode video game kerap sekali menuai kontroversi mengingat video game itu sendiri adalah sarana hiburan dan adanya unsur adiksi dalam video game yang membuat pengguna atau pemain terlewat “asyik”, sehingga lupa akan waktu dan banyak hal. Namun, bermain video game juga memiliki sisi baiknya, yaitu saat pemain berdiskusi dengan pemain lainnya mengenai suatu game, sang pemain dipastikan akan berdiskusi secara detail, mulai dari tokoh, tempat, waktu dan sebagainya dalam game tersebut. Dengan kata lain video game dapat membuat pemain menyerap konten dari video game lebih cepat dan mudah. Apabila unsur adiksi dan “asyik” saat bermain game tersebut dapat dimanfaatkan untuk menyisipkan sejarah lalu disampaikan ke pemain, maka akan ada kemungkinan timbulnya rasa keingintahuan yang tinggi sehingga mencari informasi yang lebih detail terkait sejarah tersebut setelah mengetahui suatu sejarah

dari bermain game. Video game itu sendiri memiliki banyak genre, namun dari semua genre, game berbasis strategi sering ditemukannya unsur sejarahnya yang dikarenakan pemain bertindak sebagai tuhan, dari mengendalikan banyak manusia untuk membangun suatu struktur, melakukan pekerjaan, bertransaksi, melatih pekerja menjadi tentara, hingga melakukan ekspansi dengan cara menyerang daerah atau negara lain untuk mendapatkan suatu sumber daya.

Sudah banyak game yang mengangkat tema sejarah atau berlatar belakang sejarah sebelumnya. Game pertama yang mengangkat tema sejarah adalah Nobunaga no Yabou buatan perusahaan Jepang yaitu Koei (sekarang menjadi Koei Tecmo) pada tahun 1983. Game ini berlatar belakang zaman Sengoku dengan mengendalikan Oda Nobunaga dan klannya untuk menguasai Jepang. Lalu, video game lainnya yang mengangkat tema sejarah adalah seperti seri Assassin's Creed (2007-2023) oleh perusahaan Ubisoft Entertainment SA yang berlatar belakang dari zaman Yunani Kuno hingga Perang Dunia I, kemudian video game seri Call of Duty (2003-2022) oleh perusahaan Activision Publishing, Inc. yang berlatar belakang dari Perang Dunia II hingga dunia modern di tahun 2022.

Perusahaan Koei Tecmo Holdings Co., Ltd. (株式会社コーエーテクモホールディングス) sendiri sudah merilis banyak video game yang berlatar belakang sejarah yang populer, seperti seri Dynasty Warriors (1997-2018), seri Samurai Warriors atau Sengoku Musou (2004-2021), Romance of the Three Kingdoms (1985-2020) dan Nobunaga's Ambition atau Nobunaga no Yabou (1983-2022). Di antara banyaknya game Koei Tecmo, terdapat dua seri game yang membahas sejarah Jepang, tepatnya di periode Sengoku, yaitu Samurai Warriors atau Sengoku Musou dan Nobunaga's Ambition atau Nobunaga no Yabou. Seri game Nobunaga no Yabou yang bergenre strategi ini paling banyak ditemukannya pembahasan mengenai zaman Sengoku, dari tokoh, konflik, hingga peristiwa dan perangnya. Kemudian, di seri game bergenre strategi ini, terdapat satu game yang bisa dikatakan cukup banyak pembahasan mengenai zaman Sengoku daripada game-game lain di seri yang sama, yaitu Nobunaga no Yabou : Souzou yang rilis pada tahun 2013.

Video game *Nobunaga no Yabou : Souzou* merupakan video game strategi skala besar yang sangat kompleks dan rumit bagi banyak pemain. Selain game ini cukup banyak menjelaskan mengenai zaman Sengoku, namun sayangnya lebih berfokus pada era Oda Nobunaga (織田信長), Toyotomi Hideyoshi (豊臣秀吉) dan Tokugawa Ieyasu (徳川家康) saja, meskipun pemain juga bisa menggunakan klan yang lainnya.

Berdasarkan paparan yang penulis kemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang representasi zaman *Sengoku* dalam game *Nobunaga no Yabou: Souzou* dilihat dari sudut pandang sejarah.

1.2 Penelitian yang Relevan

Terkait skripsi yang penulis buat, penulis menemukan beberapa penelitian yang relevan, yang di antaranya adalah:

1. Artikel ilmiah yang berjudul “*The Potential of Video Games in The Study of History : Nobunaga’s Ambition and The History of Japan (1534-1603)*” yang disusun oleh Leon Canabarro de Souza dari University of Caxias do Sul, Brazil. Pada artikel ilmiah ini, peneliti menyimpulkan bahwa game *Nobunaga’s Ambition: Sphere of Influence* memiliki nilai tersendiri untuk memungkinkan akses ke konten yang jarang dipelajari di jaringan pendidikan Brazil, karena melalui judul orang-orang dapat memiliki kontak dengan peristiwa tersebut, selain bertemu dengan tokoh-tokoh terkemuka pada masa Sengoku. Namun, dengan adanya kebebasan puitis dan anakronisme tertentu untuk menghadirkan beberapa konsep membuat game ini tidak bisa dijadikan sebagai bahan ajar. Meskipun jika Bahasa Inggris dan kecepatan permainan yang lambat tidak menjadikannya begitu menarik bagi kelompok orang tertentu, itu dapat dipegang sebagai pintu gerbang yang sangat baik ke dalam konten dan sebagai sarana untuk membiasakan diri dengan potongan-potongan sejarah, tetapi masih dibutuhkan eksplorasi yang lebih lanjut.
2. Buku yang berjudul “*Hideyoshi*” yang ditulis oleh Mary Elizabeth Berry dari University of California. Buku ini membahas tentang perjalanan

Hideyoshi, yang merupakan seorang petani yang menjadi penguasa Jepang, serta juga membahas kontribusi dan kebijakannya yang membentuk arah politik Jepang, seperti mengenalkan sistem pajak yang baru dan pembuatan sistem kelas.

3. Tesis yang berjudul “Fakta Sejarah Zaman Sengoku dalam Serial Anime Sengoku Musou Karya Sutradara Koujin Ochi” yang disusun oleh Puri Rahayu dari Universitas Brawijaya. Pada tesis ini, peneliti menyimpulkan bahwa serial anime “*Sengoku Musou*” karya Koujin Ochi ditemukannya fakta-fakta sejarah yang sesuai dengan zaman Sengoku yang sesungguhnya. Namun, terdapat juga beberapa perbedaan seperti tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa-peristiwa yang terjadi pada zaman Sengoku.

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang disebutkan di atas adalah, menggunakan tema yang berlatar di zaman atau era Sengoku, selain itu, penelitian oleh Leon Canabarro de Souza menggunakan video game yang sama, yaitu “*Nobunaga’s Ambition : Sphere of Influence*” atau “*Nobunaga no Yabou : Souzou*”.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian yang disebutkan di atas adalah, penulis membahas tentang perbandingan zaman Sengoku dalam game *Nobunaga no Yabou : Souzou* dengan zaman Sengoku yang sesungguhnya, dengan membandingkan peristiwa apa saja yang terjadi pada Zaman Sengoku dalam game *Nobunaga no Yabou : Souzou* dengan peristiwa yang sesungguhnya, tokoh-tokoh yang terlibat dan perannya, serta hasil dari Zaman Sengoku.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Masyarakat Jepang berusaha menyampaikan bagian penting dalam sejarahnya melalui berbagai cara, salah satunya adalah dengan video game.
2. Pembuatan game-game yang merupakan adaptasi sejarah.
3. Munculnya video game buatan perusahaan Koei Tecmo yang berlatar belakang zaman Sengoku.

4. Munculnya video game Nobunaga no Yabou : Souzou buatan perusahaan Koei Tecmo.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, penulis membatasi masalah penelitian pada perbedaan dan persamaan peristiwa, tokoh yang terlibat dan perannya, serta hasil dari zaman Sengoku antara video game Nobunaga no Yabou : Souzou buatan perusahaan Koei Tecmo dengan peristiwa Zaman Sengoku yang sesungguhnya.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah Jepang di zaman Sengoku yang sesungguhnya?
2. Bagaimana persamaan & perbedaan dari sejarah zaman Sengoku yang sesungguhnya dengan adaptasi dalam game Nobunaga no Yabou : Souzou?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin penulis capai tentang pembahasan ini adalah untuk:

1. Mengetahui dan menjelaskan sejarah Jepang mengenai zaman Sengoku yang sesungguhnya.
2. Mengetahui dan memaparkan persamaan & perbedaan dari sejarah zaman Sengoku yang sesungguhnya dengan adaptasi dalam game Nobunaga no Yabou : Souzou.

1.7 Landasan Teori

Sejarah dapat diartikan sebagai kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal-usul silsilah, terutama bagi raja-raja atau kaum bangsawan yang memerintah. Adapun, sejarah adalah untuk mengetahui

pergerakan masyarakat dan manusia pada masa lalu. Itu adalah untuk memikirkan tentang fakta-fakta dan latar belakangnya serta sebab dan akibat. Namun, penting juga untuk melihat “sesudah” sejarah di masa kini (Oguchi, 1990 : 24).

Secara etimologi kata sejarah berasal dari bahasa Arab “*syajarat*” yang berarti pohon kayu. Yamin (dalam Ismaun, 2009 : 13) menjelaskan bahwa pohon menggambarkan sebuah proses pertumbuhan terus-menerus dari bumi ke udara dengan memiliki cabang, dahan, daun dan bunga serta buahnya. Dapat dikatakan di dalam kata sejarah tersebut memiliki makna pertumbuhan atau kejadian. Bahkan Kuntowijoyo (2018 : 6-14) menjelaskan pengertian sejarah menjadi dua, yaitu pengertian sejarah secara negatif dan pengertian sejarah secara positif. Pengertian sejarah secara negatif adalah sejarah yang menganggap bahwa sejarah itu bukanlah mitos, bukan filsafat, bukan ilmu alam dan bukan sastra. Karena sejarah itu sendiri memiliki unsur diakronis (waktu), empiris (telas terjadi atau kenyataan) dan ideografis (memuat unsur sedetail mungkin, baik ruang dan waktu, sehingga muncullah makna dan fakta sejarah yang sesungguhnya). Sedangkan pengertian sejarah secara positif adalah sejarah merupakan ilmu yang mempelajari tentang manusia, tentang waktu, tentang sesuatu yang memiliki makna sosial, dan tentang ilmu yang memiliki kajian yang terperinci dan tujuan khusus.

Game adalah suatu sistem yang terdiri dari aturan (*rule*), antarmuka (*interface*), dan pemain yang bertujuan untuk mencapai kesenangan. Dalam hal ini, untuk membedakan kesenangan dalam permainan dari “kesenangan” umum, kesenangan yang dihasilkan oleh permainan disebut sebagai “kenikmatan” (*pleasurability*) dan struktur sistemnya disebut sebagai “lingkaran kenikmatan” (*pleasurability loop*) (Fujie & Baba, 2004 : 15). Dengan kata lain, game adalah suatu sistem yang terdiri atas sebuah aturan, pemain atau pengguna, dan antarmuka (bentuk tampilan grafis yang terhubung langsung dengan pemain) yang bertujuan untuk memberikan kesenangan kepada pemainnya.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian komparatif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan

penelitian ilmu sosial yang menekankan pada pengumpulan data deskriptif dalam *natural settings*, menggunakan pemikiran induktif, dan menekankan pemahaman sudut pandang subjek (Bogdan & Biklen, 2007 : 274).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi dokumentasi. Teknik studi dokumentasi adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan kategorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah penelitian, baik sumber dari dokumen maupun buku-buku, koran, majalah dan lain-lain (Nawawi, 2015 : 101).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Wirartha, 2006 : 155).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang berupa buku-buku dari beberapa penulis sebelumnya, seperti buku yang ditulis oleh sejarawan Inggris, yaitu Stephen Turnbull dengan judul *The Samurai Sourcebook, Samurai Commanders (1): 940-1576, Samurai Commanders (2): 1577-1638*, dan *War in Japan 1467-1615* dan seorang diplomat sekaligus sejarawan Inggris, George Bailey Sansom dengan judul *A History of Japan, 1334-1615* ataupun buku atau *e-book* yang bertemakan zaman Sengoku lainnya. Selain itu, sebagai penunjang data utama, penulis juga menggunakan beberapa sumber lain dalam bentuk buku, jurnal, foto, video dan data dari *website*.

1.9 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.9.1 Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pembaca dalam menambah wawasan tentang persamaan dan perbedaan dalam sejarah Zaman Sengoku yang sesungguhnya dengan yang ada pada video game Nobunaga no Yabou: Souzou. Penelitian terhadap video game dengan tema Zaman Sengoku memang cukup banyak dilakukan peneliti

terdahulu, namun belum ada yang memfokuskan penelitian tentang *game* Nobunaga no Yabou: Souzou dan membandingkannya dengan sejarah sesungguhnya. Karena hal tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi yang baru mengenai perbandingan tema *game* dan sejarah asli dari tema tersebut.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat melalui analisis yang dipaparkan sebagai rujukan penelitian video game Nobunaga no Yabou: Souzou selanjutnya, serta masyarakat sebagai konsumen pada umumnya. Melalui kajian ini diharapkan penulis dan pembaca pada umumnya memiliki bahan bacaan dan diskusi yang bisa menambah wawasan mengenai perbandingan antara video game Nobunaga no Yabou: Souzou dengan sejarah Zaman Sengoku yang sesungguhnya.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

ini disusun dari Penulisan skripsi beberapa bab, yang di antaranya terdiri dari:

BAB I

Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

Terdiri dari pemaparan secara detail tentang zaman Sengoku dari awal atau pemicu terjadinya sampai akhir zaman Sengoku.

BAB III

Memuat hasil analisis data yang diuraikan pada bab II berdasarkan studi pustaka mengenai perbandingan peristiwa zaman Sengoku dalam game Nobunaga no Yabou : Souzou buatan perusahaan game Koei Tecmo dengan zaman Sengoku yang sesungguhnya.

BAB IV

Terdiri dari kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA