

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1 Simpulan**

Penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun game Nobunaga no Yabou: Souzou berusaha merepresentasikan banyak aspek dari sejarah Zaman Sengoku, terdapat beberapa perbedaan signifikan antara adaptasi dalam game dan catatan sejarah aslinya. Zaman Sengoku sendiri merupakan periode penting dalam sejarah Jepang yang ditandai dengan konflik dan perubahan politik yang besar yang dipicu dengan Perang Ōnin (1467-1477), berlangsung dari pertengahan abad ke-15 hingga awal abad ke-17. Game ini berhasil menangkap banyak peristiwa dan tokoh sejarah utama dari zaman tersebut, namun dengan beberapa penyesuaian untuk meningkatkan pengalaman dan hiburan bermain.

Dalam game Nobunaga no Yabou: Souzou, karakter dan peristiwa tertentu mendapatkan penekanan lebih besar atau penggambaran yang berbeda dibandingkan dengan versi sejarah yang sesungguhnya. Misalnya, beberapa tokoh sejarah yang mungkin memiliki peran kecil dalam catatan sejarah sesungguhnya diangkat menjadi karakter utama dengan peran penting dalam game, contohnya seperti Oda Nobuhide. Hal ini dilakukan untuk menciptakan narasi yang lebih menarik dan dinamis dalam konteks permainan. Kemudian, game Nobunaga no Yabou: Souzou ini dapat memberikan gambaran umum dan menumbuhkan minat terhadap sejarah Zaman Sengoku, tetapi tidak dapat sepenuhnya menggantikan studi sejarah yang menyeluruh.

### **4.2 Saran**

Berdasarkan hasil analisis, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk peneliti atau penulis, di antara lain adalah:

1. Pendekatan Sejarah yang Lebih Akurat

Peneliti dapat mempertimbangkan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam dan menyeluruh tentang periode sejarah yang diadaptasi dengan menggunakan atau memainkan seri game Nobunaga no Yabou

yang terbaru, sehingga dapat membantu memastikan bahwa representasi sejarah dalam game lebih akurat dan mendetail.

## 2. Umpan Balik Pengguna

Pengumpulan umpan balik dari pengguna atau pemain yang memainkan game Nobunaga no Yabou: Souzou dan memiliki minat dalam sejarah dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana versi sejarah dalam game tersebut dapat lebih baik ditulis dan dipaparkan dalam penelitian. Ini juga dapat membantu peneliti memahami aspek-aspek mana dari game yang paling sesuai atau dianggap kurang akurat dari versi sejarahnya oleh pemain.

## 3. Penggunaan Teknologi Canggih

Peneliti bisa memanfaatkan teknologi seperti realitas virtual atau *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) yang dapat meningkatkan pengalaman pemain dalam menjelajahi Zaman Sengoku atau periode sejarah tertentu. Dengan teknologi ini, pemain dapat merasa seolah-olah benar-benar berada dalam periode sejarah yang diadaptasi.