



**MINAMOTO NO YOSHITSUNE: KEHIDUPAN DAN REPRESENTASI  
TOKOH DALAM GAME KONSOL**

源義経：人生と人物のビデオコンソールのゲームの表現

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program S1 Humaniora dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Ekky Irwan Saputra

NIM 13020220140046

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2023**

**MINAMOTO NO YOSHITSUNE: KEHIDUPAN DAN REPRESENTASI  
TOKOH DALAM GAME KONSOL**

源義経：人生と人物のビデオコンソールのゲームの表現

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program S1 Humaniora dalam Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:

Ekky Irwan Saputra  
NIM 13020220140046

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2023**

## HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, Oktober 2024

Penulis,



Ekky Irwan Saputra

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "**Minamoto no Yoshitsune: Kehidupan dan Representasi Tokoh Dalam Game Konsol**" ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 28 November 2024

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,



Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.  
NPPU.H.7.199401302023071001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Minamoto no Yoshitsune Kehidupan dan Representasi Tokoh Dalam Game Konsol" ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang pada tanggal 20 Desember 2024.

### Tim Penguji Skripsi

#### Dosen Pembimbing,

Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.

NPPU. H.7.199401302023071001



#### Dosen Penguji I,

Arsi Widiandari, S.S., M. Si

NPPU. H.7.198606112021042001



#### Dosen Penguji II,

Nesia Nur Dwi Augusta, S.Hum., M.Si

NPPU. H.7.199308152022042001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.

NIP-197211191998021002

## **MOTTO**

*“To live is to suffer; to survive is to find some meaning in the suffering.”*

Friedrich Nietzsche

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu dan Alm. Ayah, terima kasih atas kasih sayang, dukungan, pengorbanan, dan doa yang diberikan kepada penulis selama ini. Terima kasih untuk kesabaran, ketulusan, serta perjuangan yang telah Ayah dan Ibu lakukan demi merawat dan mendidik penulis hingga ke jenjang ini. Terima kasih kepada Alm. Ayah atas segala perjuangan dan kasih sayangnya sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahannya.
2. Seluruh anggota keluarga yang telah membantu dan mendukung dalam berbagai hal hingga sekarang.
3. Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si., selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi. Terima kasih banyak untuk waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran selama menjadi dosen pembimbing. Mohon maaf atas kesalahan penulis sebelumnya selama menjadi mahasiswa bimbingan. Tanpa bimbingan dan arahan *Sensei*, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Minamoto no Yoshitsune: Kehidupan, Karakter, dan Representasinya Dalam Game Konsol."

Proses pengerjaan skripsi tidak lepas dari bantuan dan dukungan banyak pihak agar dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, pada kesempatan ini, penulis hendak menyatakan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro dan dosen wali penulis.
3. Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi ini. Dengan adanya bantuan dan bimbingan berupa waktu, ilmu, juga kesabaran dari dosen pembimbing, skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh dosen dan karyawan program studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala bimbingan, ilmu, dan waktu yang telah diberikan selama perkuliahan sehingga sampai ke titik ini.
5. Keluarga inti dan besar dari penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas seluruh bantuan berupa doa maupun dukungannya selama ini.
6. Zahira Putri Anindya selaku pasangan yang telah menemani penulis dari awal hingga sekarang, baik susah maupun senang. Terima kasih karena



telah telah memberikan bantuan moral dan doa sehingga skripsi dapat terselesaikan dengan baik.

7. Teman-teman angkatan 2020 dari Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, termasuk juga Fairuz dan Edvina. Terima kasih kepada Fairuz dan Edvina telah menjadi teman baik selama menjalani perkuliahan.

Terakhir, seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Tanpa mengurangi rasa hormat, penulis sangat berterima kasih atas dukungan dan bantuannya dalam proses pengerjaan skripsi

## DAFTAR ISI

|                                                         |             |
|---------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>                          | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>                         | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>                          | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>                                      | <b>v</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                 | <b>vi</b>   |
| <b>PRAKATA.....</b>                                     | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                              | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                               | <b>xii</b>  |
| <b>INTISARI.....</b>                                    | <b>xiii</b> |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                    | <b>xiv</b>  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                           | <b>1</b>    |
| 1.1. Latar Belakang .....                               | 1           |
| 1.2. Rumusan Masalah .....                              | 12          |
| 1.3. Tujuan Penelitian.....                             | 13          |
| 1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....                      | 13          |
| 1.5. Metode Penelitian.....                             | 14          |
| 1.6. Manfaat Penelitian.....                            | 20          |
| 1.7. Sistematika Penelitian .....                       | 20          |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI .....</b> | <b>22</b>   |
| 2.1. Penelitian Terdahulu.....                          | 22          |
| 2.2. Kerangka Teori.....                                | 25          |
| 2.2.1. Semiotika Roland Barthes.....                    | 25          |
| 2.2.2. Desain Karakter.....                             | 30          |
| <b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>                         | <b>35</b>   |
| 3.1. Sejarah Tokoh Minamoto no Yoshitsune.....          | 35          |
| 3.1.1. Awal Kehidupan Yoshitsune.....                   | 35          |
| 3.1.2. Perang Genpei (1180-1185).....                   | 45          |
| 3.1.2.1. Pertempuran Uji (1184).....                    | 48          |
| 3.1.2.2. Pertempuran Ichi-no-tani (1184).....           | 50          |
| 3.1.2.3. Pertempuran Yashima.....                       | 54          |

|                       |                                                                                 |            |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 3.1.2.4.              | Pertempuran Dan-no-Ura .....                                                    | 64         |
| 3.1.3.                | Perselisihan Antara Yoshitsune dan Yoshitomo .....                              | 69         |
| 3.1.4.                | Pelarian Yoshitsune ke Utara Sebagai Buronan .....                              | 75         |
| 3.1.5.                | Kedatangan Yoshitsune di Hiraizumi .....                                        | 79         |
| 3.1.6.                | Kematian Hidehira dan Pengkhianatan Kepada Yoshitsune .....                     | 80         |
| 3.1.7.                | Pertempuran Koromogawa dan Kematian Yoshitsune .....                            | 84         |
| 3.2.                  | Representasi dan Analisis Visual Minamoto no Yoshitsune Dalam Game Konsol ..... | 87         |
| 3.3.1.                | Tahapan Deskriptif .....                                                        | 91         |
| 3.3.2.                | Analisis Formal .....                                                           | 95         |
| 3.3.3.                | Interpretasi dan Perbandingan .....                                             | 100        |
| <b>BAB IV</b>         | <b>PENUTUP .....</b>                                                            | <b>116</b> |
| 要旨                    | .....                                                                           | 118        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | <b>.....</b>                                                                    | <b>121</b> |
| <b>BIODATA</b>        | <b>.....</b>                                                                    | <b>124</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                    |                                                                                    |     |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Gambar 1.1</b>  | Data penjualan konsol PlayStation .....                                            | 10  |
| <b>Gambar 2.1</b>  | Penggambaran kucing dalam segitiga tanda Saussure .....                            | 26  |
| <b>Gambar 2.2</b>  | Urutan Signifikansi Roland Barthes .....                                           | 29  |
| <b>Gambar 2.3</b>  | Bentuk dasar dalam karakter .....                                                  | 32  |
| <b>Gambar 3.1</b>  | Perdebatan Yoshitsune dan Kagetoki mengenai <i>reverse oars</i> .....              | 55  |
| <b>Gambar 3.2</b>  | Perkelahian Kagetoki dan Yoshitsune .....                                          | 65  |
| <b>Gambar 3.3</b>  | Surat Koshigoe .....                                                               | 72  |
| <b>Gambar 3.4</b>  | Peta pada awal permainan <i>Genji: Dawn of the Samurai</i> .....                   | 88  |
| <b>Gambar 3.5</b>  | Bentuk yōkai Yoshitsune dalam game <i>Nioh 2</i> .....                             | 90  |
| <b>Gambar 3.6</b>  | Desain Karakter Minamoto no Yoshitsune karya Amemiya Keita .....                   | 92  |
| <b>Gambar 3.7</b>  | <i>Character sheet</i> Yoshitsune di <i>Nioh 2</i> .....                           | 93  |
| <b>Gambar 3.8</b>  | Konsep ilustrasi Yoshitsune di <i>Warriors Orochi 2</i> .....                      | 95  |
| <b>Gambar 3.9</b>  | Pose dan siluet Minamoto no Yoshitsune .....                                       | 95  |
| <b>Gambar 3.10</b> | Desain karakter Yoshitsune dalam <i>Nioh 2</i> .....                               | 97  |
| <b>Gambar 3.11</b> | Desain dan siluet Yoshitsune dalam <i>Warriors Orochi 2</i> .....                  | 98  |
| <b>Gambar 3.12</b> | Zirah Minamoto no Yoshitsune di Museum Yoshitsune, Biratori-cho,<br>Hokkaido ..... | 101 |
| <b>Gambar 3.13</b> | Detail kepala Yoshitsune .....                                                     | 101 |
| <b>Gambar 3.14</b> | Detail kepala Yoshitsune .....                                                     | 103 |
| <b>Gambar 3.15</b> | Detail kepala Yoshitsune .....                                                     | 105 |
| <b>Gambar 3.16</b> | Visual pakaian Yoshitsune .....                                                    | 106 |
| <b>Gambar 3.17</b> | Visual pakaian Yoshitsune .....                                                    | 108 |
| <b>Gambar 3.18</b> | Visual pakaian Yoshitsune .....                                                    | 109 |
| <b>Gambar 3.19</b> | Pose berpedang Yoshitsune .....                                                    | 111 |
| <b>Gambar 3.20</b> | Pose berpedang Yoshitsune .....                                                    | 112 |
| <b>Gambar 3.21</b> | Pose berpedang Yoshitsune .....                                                    | 113 |

## DAFTAR TABEL

|                  |                                                                        |     |
|------------------|------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Tabel 2.1</b> | Peta Tanda Roland Barthes Oleh Sobur (2006).....                       | 27  |
| <b>Tabel 3.1</b> | Bagian Atas Yoshitsune Dalam <i>Genji: Dawn of The Samurai</i> .....   | 101 |
| <b>Tabel 3.2</b> | Bagian Atas Yoshitsune Dalam <i>Nioh 2</i> .....                       | 103 |
| <b>Tabel 3.3</b> | Bagian Atas Yoshitsune Dalam <i>Warriors Orochi 2</i> .....            | 105 |
| <b>Tabel 3.4</b> | Pakaian Yoshitsune Dalam <i>Genji: Dawn of The Samurai</i> .....       | 106 |
| <b>Tabel 3.5</b> | Pakaian Yoshitsune Dalam <i>Nioh 2</i> .....                           | 108 |
| <b>Tabel 3.6</b> | Pakaian Yoshitsune Dalam <i>Warriors Orochi 2</i> .....                | 109 |
| <b>Tabel 3.7</b> | Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam <i>Genji: Dawn of The Samurai</i> .. | 111 |
| <b>Tabel 3.8</b> | Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam <i>Nioh 2</i> .....                  | 112 |
| <b>Tabel 3.9</b> | Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam <i>Warriors Orochi 2</i> .....       | 113 |

## INTISARI

Saputra, Ekky Irwan. 2024. "Minamoto no Yoshitsune: Kehidupan, Karakter, dan Representasinya Dalam Game Konsol." Skripsi Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing: Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menceritakan kehidupan dan karir Minamoto no Yoshitsune dan pencapaiannya pada karir militer; serta perbandingan tokoh dengan representasi dalam *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode sejarah dan deskriptif. Objek material yang digunakan berupa tiga game konsol dari konsol Playstation 2. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Semiotika Roland Barthes dan desain karakter. Dalam pembahasan, ditemukan bahwa tokoh Yoshitsune memiliki pencapaian yang diraih dalam pertempuran dalam karir militernya. Kisahnya dapat melegenda dikarenakan kisah tragisnya yang mulai tersebar setelah pelariannya dari Kyōto. Pada analisis perbandingan tokoh dalam sejarah dan tokoh dalam tiga game konsol, ditemukan beberapa kesamaan dan perbedaan dalam representasi tokoh. Pada *Genji: Dawn of the Samurai*, persamaan yang ditemukan terdapat pada kisah yang mirip dengan sedikit perbedaan, preferensi senjata, bentuk fisik yang rupawan dan kecil, sifat tokoh yang sama-sama memiliki watak proaktif, lincah, agresif, baik hati, dan juga pembela kebenaran. Adapun perbedaan terletak pada latar belakang tokoh, dimana Yoshitsune pada game digambarkan sebagai seorang pendekar pedang yang berpakaian seperti samurai Heishi, sementara pada kisah asli, tokoh digambarkan sebagai pelayan kuil. Dalam *Nioh 2*, persamaan terletak pada kisah tokoh yang mirip, sifat tokoh yang lembut, peduli terhadap teman, dan pasif; yang mirip dengan penggambaran tokoh pada masa akhir kehidupannya dalam sejarah. Perbedaan terletak pada ciri fisik tokoh dalam game yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggambarannya dalam kisah. Pada game *Warriors Orochi 2*, kesamaan terletak pada tujuan tokoh yang bertujuan untuk mengalahkan Taira no Kiyomori, bentuk fisik yang rupawan dan gagah, serta sifat tokoh yang arogan, penuh harga diri, keras kepala, namun berjiwa ksatria. Perbedaan terletak pada preferensi senjata dimana tokoh game menggunakan pedang sebagai pilihan senjata, sementara tokoh pada sejarah menggunakan busur sebagai senjatanya. Ketiga game menggambarkan tokoh Yoshitsune sebagai pembela kebenaran, membuat tokoh tersebut berada dalam kategori arketipe *the hero*.

**Kata kunci:** Minamoto no Yoshitsune; Biografi; Representasi; Video Game; Semiotika.

## **ABSTRACT**

*Saputra, Ekky Irwan. 2024. "Minamoto no Yoshitsune: Life, Character, and His Representation in Game Console." A thesis of Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.*

*This research aims to explain the life of Minamoto no Yoshitsune in his life and achievement during his military career; and to compare his figure with his representation in Genji: Dawn of the Samurai, Nioh 2, and Warriors Orochi 2. This is qualitative research with history and descriptive method. This research is using Roland Barthes's semiotic theory and design character theory. In the analysis, it is known that Yoshitsune's achievement and valor are gained through his leadership in battles during his military career. His legendary story exist because of his tragic stories were spread after his flight from the Kyōto. There is a few similarities and differences founded between Yoshitsune in the history and his representation in three console games. In 'Genji: Dawn of the Samurai' analysis, there is a similarity in story with slight differences, weapon preference, physical appearance, and character traits like proactive, aggressive, agile, kind hearted, and warrior of justice. The difference lies in his background, where Yoshitsune in the game depicted as a swordsman disguised as a Heishi samurai, while in the chronicle, he is depicted as a temple page. In 'Nioh 2' analysis, there is a similarity found in Yoshitsune's story, his soft, caring, and passive traits that is founded in the end of his life in the chronicles. A slight difference found in his physical form, where Yoshitsune in 'Nioh 2' is depicted as a tall man with big posture, meanwhile Yoshitsune in the chronicles is depicted as a short stature but good-looking man. The similarities found in Yoshitsune's representation in 'Warriors Orochi 2' are his motivation to defeat Taira no Kiyomori, his good-looking and dashing physical form, and his arrogance, prideful, stubborn, and chivalry traits. The difference lies in the weapon preference, where game characters use swords as their weapon of choice, while historical characters use bows as their weapon. All Yoshitsune's representation in three games depict him as a hero with sense of justice, placing him in 'the hero' archetype.*

**Keyword:** *Minamoto no Yoshitsune; Biography; Representation; Video Game; Semiotics.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sejarah, berdasarkan istilah, berasal dari bahasa Arab yang dikenal dengan *tarikh*, yang berasal dari kata *arrakha* yang berarti menulis atau mencatat; dan catatan tentang waktu serta peristiwa. Pendapat lainnya mengatakan bahwa sejarah berasal dari kata *syajarah*, yang berarti pohon atau silsilah. Selain itu, banyak pula yang menyatakan bahwa istilah sejarah itu berasal dari bahasa Yunani, *historia*, bahasa Italia *storia*, bahasa Jerman *geschichte*, dan bahasa Belanda *gescheiedenis*. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sejarah memiliki sangkut paut dengan waktu dan peristiwa (Abdillah, 2012).

Patrick Gardiner menyatakan bahwa, sejarah merupakan ilmu yang mempelajari apa yang telah diperbuat oleh manusia di masa lalu (Gardiner, 1961). Sementara, Ibnu Khaldun dalam kitabnya menjelaskan, sejarah adalah catatan tentang masyarakat umum manusia atau peradaban dunia. Moh. Yamin berpendapat bahwa sejarah adalah ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan beberapa peristiwa yang dapat dibuktikan dengan bahan kenyataan (Abdillah, 2012). Berdasarkan penjelasan tersebut, sejarah dapat dimaknai sebagai ilmu dan catatan yang menjelaskan mengenai suatu peristiwa mengenai peradaban atau masyarakat itu sendiri. Melalui sejarah, manusia dapat mempelajari berbagai macam pengetahuan dan pengalaman yang dialami dari generasi terdahulu. Selain itu, sejarah juga mencatat mengenai konflik dan tragedi penting yang terjadi selama manusia hidup, termasuk perang. Perang adalah konflik bersenjata yang melibatkan



dua pihak atau lebih. Dalam terjadinya perang, sering kali terdapat beberapa tokoh penting yang muncul dan berkontribusi besar dalam peristiwa yang terjadi dalam waktu tersebut.

Dalam sejarah Jepang, perang merupakan hal yang sering terjadi pada zaman dahulu. Sebelum munculnya gagasan ide mengenai penyatuan Jepang di bawah satu kepemimpinan, perebutan kekuasaan dan wilayah merupakan hal yang normal. Hal ini dapat dilihat dari peperangan yang melibatkan dua atau lebih klan dalam wilayah regional Jepang, contohnya yaitu ketika Oda Nobunaga yang terlibat dalam berbagai pertempuran seperti Pertempuran Okehazama dan Pertempuran Ishiyama Hongan-ji, dalam upaya penyatuan Jepang (Akio & Starling, 2013). Salah satu dari perang besar di Jepang yang menjadi awal dari periode Kamakura adalah Perang Genpei. Perang Genpei terjadi pada akhir zaman Heian yang melibatkan dua klan besar pada saat itu. Perselisihan di antara kedua klan tersebut melahirkan banyak pejuang dan pahlawan melalui jasa dan pencapaian mereka.

Minamoto no Yoshitsune merupakan tokoh yang memiliki peranan penting dalam Perang Genpei. Dirinya memiliki berbagai macam pencapaian militer yang diraih melalui kemampuannya dalam memimpin pertempuran dalam Ichi-no-Tani, Yashima, dan Dan-no-ura; sehingga membuatnya dikenal luas. Selain pencapaian tersebut, kisah hidupnya yang penuh dengan drama dan penuh konflik menjadi salah satu faktor dalam melegendanya Yoshitsune. Meskipun begitu, dua puluh tahun pertama kisah hidupnya tidak ada yang benar-benar dapat diklaim kebenarannya dan hanya berisikan cerita dan legenda saja. Beberapa dokumentasi seperti pertempuran Dan-no-Ura pun tidak dijelaskan secara detail sehingga

sebagian besar detail hanya bisa dideskripsikan dengan mengacu kepada legenda dan kronik seperti *Heike monogatari* dan *Gikeiki* (Morris, 1975). Kisah perang *Gikeiki* pun berkonsentrasi pada kehidupan sang tokoh, dengan mengakui elemen fiksi yang jauh lebih besar daripada yang lain, sehingga tidak dapat dipercaya sepenuhnya. *Gikeiki* umumnya diklasifikasikan sebagai kisah perang (*gunki monogatari*), yang menceritakan sebuah peristiwa sejarah dengan mendramatisir catatan tersebut (McCullough, 1966).

Minamoto Yoshitsune (1159-1189) merupakan seorang adik tiri dari Yoritomo, pendiri Keshogunan Kamakura, sekaligus juga shogunn pertama di Jepang. Yoshitsune adalah salah satu dari sembilan anak Yoshitomo, kepala dari Kawachi Genji. Pada masa Perang Heiji, dirinya bersama kedua kakaknya yaitu, Imawaka (Zenjō) dan Otowaka (Gien), tinggal di Kyōto bersama dengan ibu mereka, Tokiwa. Yoshitsune yang pada kala itu dikenal dengan nama masa kecilnya ‘Ushiwaka’, berusia kurang dari satu tahun saat wafatnya sang ayah pada bulan pertama tahun 1160 (McCullough, 1966).

Yoshitsune lahir di masa pertikaian pecah di antara Klan Minamoto yang juga dikenal sebagai Klan Genji, dan Klan Taira yang dikenal sebagai Klan Heike atau Heishi. Kedua klan tersebut berkompetisi satu sama lainnya dengan tujuan untuk meraih supremasi militer dan kekuatan politik. Pertikaian panjang itu dimenangkan oleh Klan Taira yang dipimpin oleh Taira no Kiyomori. Yoshitomo bersama pengikutnya yang kalah, berusaha melarikan diri namun mereka dapat disusul ketika sampai di gerbang kota dan dieksekusi oleh Taira beserta pengikutnya (Ozaki, 1909).

Tidak ada sumber informasi yang dapat diandalkan sepenuhnya mengenai Tokiwa Gozen dalam menghadapi krisis yang terjadi akibat pemberontakan Yoshitomo, juga mengenai bagaimana kehidupan Yoshitsune sejak saat itu hingga pertemuan pertamanya dengan Yoritomo pada tahun 1180. Namun, melalui *Gikeiki* diketahui bahwa Tokiwa pergi ke Kyōto untuk menyerahkan dirinya sebagai ganti nyawa putra-putra dan nyawa ibunya (McCullough, 1966). Meskipun dikenal sebagai orang yang kejam, Taira mengampuni nyawa putra-putra Yoshitomo yang masih hidup. Salah satu dari beberapa putra Yoshitomo, Yoritomo yang masih berusia 13 tahun pada saat itu diusir ke Provinsi Timur dan dijaga ketat oleh dua orang. Sementara Yoshitsune, yang masih berusia kurang dari 1 tahun, dibawa oleh ibunya ke Kyōto untuk diasuh oleh keluarga Kiyomori selama setahun. Terdapat dua versi kisah ini, dimana Tokiwa Gozen dijadikan seorang selir karena kecantikannya (kebenarannya masih diragukan), sementara versi lain mengatakan bahwa permohonan Tokiwa membuat Taira merasa iba kepadanya. Oleh sebab itu, ketiga putra bungsu Yoshitomo dikirim ke kuil untuk dilatih menjadi seorang biksu Buddha (Morris, 1975).

Ketika menjadi seorang remaja, Ushiwaka menemukan fakta bahwa ayahnya dibunuh oleh Klan Taira. Sejak saat itu, dirinya berapi-api untuk membalaskan dendam klan beserta ayahnya dengan melawan Taira. Dirinya mendengar kabar bahwa keturunan dari Tawara Toda Hidesato bernama Hidehira sekarang adalah seorang panglima terkenal di Kaiwai, Provinsi Ashu, yang ditakuti banyak pihak. Mengetahui hal tersebut, Ushiwaka berpikir untuk mengunjunginya dan mencoba menarik perhatiannya untuk bekerja sama. Dengan bantuan dari pedagang emas, ia

berhasil melarikan diri dari kuil dan dari pengawasan Klan Taira. Dari sini, perjalanan menuju Ōshū pun dimulai (Morris, 1975).

Dalam kisah Yoshitsune yang terkenal terjadi di awal kehidupannya. Kisah ini menjelaskan mengenai seorang biksu prajurit, dengan tubuh yang besar bernama Musashibō Benkei. Pria tersebut menyombongkan diri bahwa ia akan merampas seribu senjata dari berbagai pendekar yang lewat untuk membangun ulang sebuah kuil. Ia sejauh ini mampu merampas sembilan ratus sembilan puluh sembilan senjata dan belum pernah kalah sama sekali sebelum pertemuannya dengan Yoshitsune. Pada suatu malam, Benkei menempatkan dirinya di suatu jembatan di Kyōto untuk menunggu korban terakhirnya, hingga akhirnya ia melihat seorang pemuda jangkung datang dari kejauhan yang ternyata adalah Yoshitsune. Duel di antara kedua pria tersebut pun berlangsung dengan sengit, yang kemudian dimenangkan oleh Yoshitsune. Benkei yang terkesan dengan gaya berpedang Yoshitsune menawarkan dirinya untuk menjadi pengikut Yoshitsune. Benkei menjadi pengikut setia Yoshitsune yang senantiasa menemaninya hingga akhir hayatnya yang terjadi pada Pertempuran Koromogawa (Morris, 1975).

Sesampainya di Ōshū, Yoshitsune meminta bantuan kepada Hidehira. Di saat itu ia mengetahui bahwa Hidehira merupakan pengikut setia Yoshitomo dan pernah menerima bantuan darinya. Di sana, Yoshitsune mendapat perlindungan di bawah Hidehira selama 5 tahun dari kejaran tentara Taira. Setelah beberapa tahun, Yoshitsune akhirnya mendengar berita bahwa Yoritomo berhasil bangkit dan mengumpulkan banyak pasukan untuk melawan Taira. Dengan bantuan Hidehira, Yoshitsune mengumpulkan sekelompok pasukan kecil dan pergi menuju ke tempat

saudaranya di Idzu untuk bekerja sama dalam mengalahkan Taira dalam Perang Genpei (Morris, 1975).

Perang Genpei berlangsung dari tahun 1180 hingga tahun 1185 dan melibatkan dua kubu, yaitu klan Taira dan klan Minamoto. Perang inilah yang akan menjadi kekalahan dan akhir bagi klan Taira. Dalam perang ini banyak pertempuran yang terjadi dengan beberapa pertempuran kunci seperti Pertempuran Ichi-no-Tani yang dapat memutarbalikkan kondisi perang. Pertempuran ini pecah pada bulan Maret tahun 1184 ketika Yoshitsune bersama saudaranya, Noriyori menuju ke Ichi-no-Tani tempat Taira mendirikan benteng. Lalu pada April 1185, klan Taira mengalami kekalahan total pada Pertempuran Dan-no-Ura dengan seluruh anggota klan tersebut tewas di atas laut (Hu, 2023).

Strategi perangnya yang unik dan jitu membuat nama Yoshitsune semakin dikenal. Dirinya sering disebut dalam legenda sebagai seorang panglima yang mampu mengubah jalannya pertempuran dengan mudah. Namun, puncak kejayaan tersebut tidak berlangsung lama. Hubungan di antara Yoshitsune dan Yoritomo semakin merenggang sehingga kebanyakan waktu mereka dihabiskan untuk berselisih satu sama lain dibandingkan melawan musuh bersama. Pada awalnya, sikap permusuhan ini hanya muncul dari satu sisi saja, namun kondisi makin diperparah dengan adanya provokasi dari pihak luar. Dalam suatu catatan menjelaskan bahwa salah satu alasan utama dari kemarahan Yoritomo merupakan rasa cemburu yang tumbuh dari kesuksesan militer dan sanjungan yang didapat oleh Yoshitsune. Namun, terdapat versi lain yang mengatakan bahwa sikap Yoshitsune yang suka membangkang perintah dan ketidakdisiplinan Yoshitsune yang menjadi

faktor lain dari kemarahannya. Kemarahan Yoritomo muncul ketika Yoshitsune menerima penghargaan dari kaisar tanpa adanya pemberitahuan dari Yoritomo terlebih dahulu. Bukan tanpa alasan, hal ini didasari pemikiran bahwa meskipun Yoshitsune merupakan saudara dari Yoritomo, namun Yoshitsune adalah pengikutnya dan harus bersikap seperti seorang pengikut, sehingga melakukan sesuatu tanpa sepengetahuan atau seizinnya dianggap membangkang dan melanggar aturan. Pelanggaran tersebut lah yang menjadi pemicu pertama yang menumbuhkan amarah Yoritomo (Morris, 1975).

Selain hal-hal di atas, terdapat juga serangkaian laporan dan rumor yang sampai ke Kamakura. Beberapa tuduhan tersebut tampak berasal dari Noriyori yang cemburu, namun sumber utama dari semua ini adalah Kajiwaru no Kagetoki, pengikut terdekat Yoritomo. Dalam legenda, Kagetoki digambarkan sebagai seseorang yang dikuasai oleh rasa iri dan kebencian terhadap Yoshitsune. Menurut catatan tradisional, Yoritomo mengirim Kagetoki ke front barat untuk membantu Yoshitsune dan pasukannya dalam melawan Taira. Namun, tujuan asli dari misi tersebut untuk memata-matai Yoshitsune dan melaporkannya ke Kamakura jika ada hal yang janggal darinya. Tidak perlu menunggu lama, dalam rapat perang Pertempuran Yashima, Kagetoki dan Yoshitsune bertikai mengenai strategi perang hingga membuat mereka hampir bertukar pukulan satu sama lainnya. Akibat hal tersebut, Kagetoki dapat melaporkan sikap keras kepala adiknya kepada Yoritomo. Selain pada pertempuran itu, perselisihan di antara mereka berdua terjadi kembali pada rapat strategi Pertempuran Dan-no-ura. Berdasarkan *Heike Monogatari*,

pertikaian terakhir tersebut yang menjadi pemicu Kagetoki dalam memfitnah Yoshitsune dalam laporannya (Morris, 1975).

Beberapa minggu setelah kemenangannya, Yoshitsune kembali ke Kamakura untuk memberikan laporan secara langsung dan menyerahkan pasukan Taira yang menjadi tawanannya. Ketika hampir mencapai ke Kamakura, Yoshitsune diperintahkan untuk menunggu di sebuah pos kecil yang terletak tidak jauh dari Kamakura dan dilarang untuk masuk. Menyadari bahwa Yoritomo telah mendengar rumor jelek mengenainya, Yoshitsune membuat sebuah surat yang kini dikenal sebagai “Surat Koshigoe” dan mengirim surat tersebut melalui menteri Yoritomo. Beberapa minggu setelah mengirim surat, Yoshitsune kembali ke Kyōto tanpa mendengar balasan (Morris, 1975).

Yoritomo mengirim prajurit ke kediaman Yoshitsune untuk menyerbunya, yang berujung pada kekalahan penyerang. Yoshitsune beserta Yukiie melarikan diri ke barat dengan tujuan untuk mengumpulkan pasukan yang bisa direkrut. Harapannya untuk melarikan diri dan merekrut pasukan sirna tepat ketika badai melanda dan menghancurkan kapal yang dikendarainya dan Yukiie, membunuh hampir semua pasukannya sehingga dirinya harus kembali ke Provinsi Settsu dengan kapal yang tersisa (Morris, 1975).

Kaisar Go-shirakawa pada akhirnya mengeluarkan perintah penangkapan Yoshitsune dan Yukiie, menjadikan mereka sebagai buronan. Setelah berbulan-bulan bersembunyi, Yoshitsune melarikan diri dari Kyōto dan meminta perlindungan Fujiwara no Hidehira. Beberapa waktu setelah Yoshitsune berlindung di Ōshū, Hidehira meninggal dunia pada 29 Oktober 1187, dan kepemimpinannya

diteruskan oleh putra pewarisnya, Fujiwara no Yasuhira. Meskipun Hidehira meninggalkan wasiat untuk tetap melindungi Yoshitsune kepada putranya, namun Yasuhira berhasil ditekan oleh Yoritomo untuk menyerahkan Yoshitsune. Pada 30 April 1189, ratusan pasukan berkuda menyerang Yoshitsune yang pada saat itu hanya memiliki belasan pasukan pada Pertempuran Koromogawa. Pertempuran ini menewaskan Benkei dalam kondisi berdiri di tengah kerumunan musuh, yang kemudian dikenal sebagai "*Standing Death of Benkei*." Meskipun telah dikepung, Yoshitsune yang saat itu telah menyelesaikan ritualnya, membunuh istri serta anaknya, yang lalu diakhiri dengan *seppuku*.<sup>1</sup> (Morris, 1975)

Yoshitsune adalah seorang tokoh yang terkenal dan disenangi dalam sejarah Jepang. Kisah kehidupannya yang tragis sering kali diabadikan dalam sebuah cerita fiksi dalam berbagai media hiburan, dengan contoh yang terdiri dari *manga* berjudul *Shanaō Yoshitsune* karya Sawada Hirofumi; *manga* dengan judul *Drifters* karya Kouta Hirano; dan anime berjudul *Fate/Grand Order: Zettai Majuu Sensen Babylonia* yang diproduksi oleh studio CloverWorks. Media lain yang mengadaptasi kisah Yoshitsune juga ada pada teater berupa Nō, seperti Nō *Eboshi-ori* serta Nō *Ataka*; dan juga seni teater *Kabuki* seperti *Kabuki Kanjicho*. Selain pentas drama dan karya fiksi, kisah dan tokoh Yoshitsune juga sering digambarkan dalam game, dengan contoh seperti *Fate/Grand Order* yang merupakan game mobile yang diproduksi oleh Lasengle, seri game *Shin Megami Tensei* dan seri game *Persona* karya Atlus, game konsol *Age of Empires II: The Age of Kings* produksi dari Studio Ensemble, seri *Genji* yang diproduksi oleh Game Republic, game

---

<sup>1</sup> Ritual bunuh diri dalam kepercayaan masyarakat Jepang tradisional.



konsol *Nioh 2* yang diproduksi oleh Team Ninja, dan seri *Warriors Orochi* yang diproduksi oleh Koei dan Omega Force. Banyaknya adaptasi dan representasi tokoh dalam berbagai media menjadikan alasan mengapa tokoh tersebut dipilih sebagai topik utama penelitian.

| BUSINESS DATA & SALES                                   |                                                       |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| PlayStation® Hardware                                   |                                                       |
| Cumulative Worldwide Hardware Unit Sales (Sell-through) |                                                       |
| PlayStation® VR                                         | 5.0 million<br>(As of December 31, 2019)              |
| PlayStation®4                                           | More than 113.5 million<br>(As of September 30, 2020) |
| PlayStation®5                                           | 56 million+<br>(As of April 30, 2024)                 |
| Cumulative Worldwide Hardware Unit Sales (Sell-in)      |                                                       |
| PlayStation®                                            | More than 102.4 million<br>(As of March 31, 2012)     |
| PlayStation®2                                           | More than 155.0 million<br>(As of March 31, 2012)     |
| PSP® (PlayStation®Portable)                             | More than 76.4 million<br>(As of March 31, 2012)      |
| PlayStation®3                                           | More than 87.4 million<br>(As of March 31, 2017)      |
| PlayStation®4                                           | More than 117 million<br>(As of June 30, 2022)        |
| PlayStation®5                                           | More than 65 million<br>(As of Sept 30, 2024)         |
| *Sales data on PlayStation®Vita are not disclosed       |                                                       |

**Gambar 1.1** Data penjualan konsol PlayStation secara global  
Sumber: (Sony Interactive Entertainment, n.d.)

Konsol game adalah sebuah mesin elektronik yang dirancang secara khusus untuk memainkan sebuah game. Terdapat berbagai macam jenis game konsol yang telah dibuat hingga tahun 2024 ini, seperti Nintendo, PlayStation, Xbox, Atari, dan lain-lain. PlayStation merupakan salah satu dari beberapa konsol game yang sukses dalam penjualannya secara global dengan PlayStation 2 sebagai konsol tersuksesnya yang terjual sebanyak 155 juta unit. Indonesia merupakan salah satu dari target pasar PlayStation yang sukses, terbukti dengan banyaknya penjualan unit konsol. Alasan dari suksesnya konsol tersebut di Indonesia dikarenakan gamenya

yang variatif dan relatif murah, dan juga membuka peluang usaha baru yaitu rental PS. Alasan suksesnya konsol itu menjadi dasar pemilihan game pada konsol tersebut sebagai objek penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, muncul ketertarikan untuk mencari tahu bagaimana penggambaran Minamoto no Yoshitsune dalam dunia fiksi. Atas dasar hal tersebut, muncul pertanyaan kenapa keberadaan tokoh Minamoto no Yoshitsune sering diadaptasi dalam karya fiksi, terutama game konsol; apa kontribusinya dalam sejarah Jepang sehingga ia dikenal oleh kalangan luas. Pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana penggambaran tokoh tersebut dalam suatu game, apakah terdapat suatu ciri khas yang unik sesuai dengan legendanya yang muncul di dalam game. Untuk memahami hal-hal tersebut, penulis akan menggunakan tiga game konsol sebagai objek penelitian, yaitu *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*. Alasan dari pemilihan ketiga game tersebut dikarenakan tokoh Yoshitsune dalam ketiga game tersebut memiliki kesamaan pada kisah Yoshitsune dalam kronik seperti *Heike monogatari* dan *Gikeiki*.

*Genji: Dawn of the Samurai* merupakan sebuah game konsol PlayStation 2 yang dibuat oleh Game Republic dan dipublikasikan oleh Sony Computer Entertainment pada tahun 2005. Game ini didasari oleh kisah kehidupan Minamoto no Yoshitsune dengan tambahan elemen fantasi seperti *amagahane* yang merupakan elemen magis yang terdapat dalam game. Dalam game tersebut, pemain bisa menggunakan Yoshitsune dan Benkei. Yoshitsune digambarkan sebagai pendekar yang cepat dan lincah, dengan dua pedang sebagai senjatanya. Benkei

digambarkan sebagai sosok yang kuat namun lambat, dengan tongkat besar yang ia gunakan sebagai senjata.

Nioh 2 adalah sebuah game aksi *role-playing* yang diproduksi oleh Team Ninja dan dipublikasi Koei Tecmo dan Sony Interactive Entertainment pada konsol game PlayStation 4 di tahun 2020. Game ini merupakan sekuel dari game pertamanya yaitu Nioh (2017). Game tersebut menceritakan tentang seorang karakter buatan player yang merupakan manusia setengah *yōkai*. Dalam Nioh 2, Minamoto no Yoshitsune merupakan seorang musuh dan juga bos yang harus dikalahkan dalam cerita.

*Warriors Orochi 2* merupakan sebuah *video game* yang diproduksi oleh Koei dan Omega Force pada konsol PlayStation 2 di tahun 2008. Game ini merupakan sebuah sekuel dari game *Warriors Orochi*, game *crossover* dari seri *Dynasty Warriors* dan *Samurai Warriors*. Yoshitsune merupakan salah satu tokoh yang dapat dimainkan. Dirinya diceritakan sedang berkelana antar dimensi untuk mencari rivalnya Kiyomori Taira.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang ditemukan dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kehidupan dan karakter Minamoto no Yoshitsune dan representasinya dalam game konsol *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*?

2. Apakah makna tanda semilogi yang ada pada tokoh Minamoto no Yoshitsune dalam game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*; serta bagaimana perbandingannya dengan tokoh sejarahnya?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan sejarah kehidupan Minamoto no Yoshitsune dalam karirnya di bidang militer dan wataknya untuk mengetahui lebih lanjut mengenai alasan melegendanya Yoshitsune.
2. Menganalisis makna tanda semiologi dari penggambaran tokoh Minamoto no Yoshitsune yang muncul dalam game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2* untuk mencari perbandingannya dengan tokoh sejarahnya baik secara fisik maupun perilaku.

### **1.4. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dari penelitian ini mencakup kisah dan legenda Minamoto no Yoshitsune yang didapat melalui sumber data berupa kronik, buku, dan artikel terkait. Tokoh Minamoto no Yoshitsune dipilih karena Yoshitsune memiliki kisah yang heroik namun tragis, sehingga diminati oleh orang Jepang. Karir yang tiba-tiba melonjak menuju kesuksesan, lalu jatuh begitu saja akibat ketulusannya sendiri, dikhianati orang-orang yang ia percayai (Morris, 1975). Tokoh tersebut juga memiliki peranan penting dalam Perang Genpei dan menjadi salah satu faktor dalam terbentuknya keshogunan Kamakura. Selain itu, penelitian juga membahas

mengenai desain karakter tokoh Minamoto no Yoshitsune dan plot utama dari game konsol *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2* sebagai sumber utama dalam penelitian ini. Ketiga game tersebut dipilih karena game tersebut mendasari kisahnya pada *Heike monogatari*, *Gikeiki*, dan kisah perang lainnya; dengan tambahan magis sebagai elemen fantasi di dalamnya. Selain itu, ketiga game di atas dirilis di konsol yang sama, yaitu PlayStation, konsol yang terbukti sukses dalam penjualannya baik di Indonesia maupun secara global. Selanjutnya, akan dianalisis tanda-tanda berupa denotasi, konotasi, dan mitos yang ada pada bentuk desain karakter tokoh Minamoto no Yoshitsune dalam tiga game yang telah disebutkan.

### **1.5. Metode Penelitian**

Berdasarkan definisi (Sugiyono, 2022), “Metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan tujuan dan *kegunaan* tertentu”. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian sejarah. Metode tersebut digunakan untuk memudahkan penulis dalam mengomunikasikan hasil penelitian sejarah. Dalam meneliti sejarah, terdapat lima tahapan yang perlu dilakukan, yaitu: (1) pemilihan topik, (2) heuristik, (3) verifikasi sumber, (4) interpretasi, dan (5) historiografi.

#### **1. Pemilihan Topik**

Dalam memilih topik, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Pertama, topik perlu memberikan penjelasan yang berarti dan dalam artian yang luas. Kedua, jika subjek telah dikaji dalam penelitian sebelumnya, maka penting untuk menampilkan evindensi yang baru yang signifikan, atau interpretasi baru dari

bukti yang valid. Ketiga, penelitian harus dapat dilaksanakan dengan memperhatikan keberadaan sumber-sumber yang dapat diperoleh, kemampuan untuk menggunakan sumber-sumber dengan benar, dan ruang lingkup topik sesuai dengan medium yang akan dipresentasikan. Keempat, Setiap penelitian hendak memiliki tema atau diarahkan pada suatu pertanyaan yang bulat yang membuat penelitian memiliki tujuan tertentu (Sjamsuddin, 2012).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna menjelaskan secara kronologis kisah Yoshitsune semasa hidupnya dan perbandingannya dengan Yoshitsune dalam video game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*. Terdapat beberapa artikel ilmiah dan kronik yang dapat dijadikan sumber penelitian, beserta buku-buku pembahasan sejarah yang relevan sebagai data pendukung untuk melaksanakan penelitian. Berdasarkan ruang lingkup, penelitian telah memiliki batasan-batasan yang diatur agar penelitian tetap terarah pada tujuan dan tema.

## 2. Heuristik

(Kuntowijoyo, 2018) menyatakan bahwa sumber sejarah yang dikumpulkan harus sesuai dengan jenis sejarah yang akan ditulis. Secara garis besar, sumber sejarah dibedakan menjadi: (1) sumber material, berupa benda yang dapat dilihat dan dipegang seperti dokumen, arsip, surat, catatan harian, foto, dan lain-lain; (2) sumber immaterial, yaitu benda yang tidak dapat dilihat seperti tradisi, kepercayaan, agama, dan lainnya; (3) sumber lisan, yaitu cerita, saga, balada, anekdot, dan fonograf; (4) sumber pertama dan kedua, sumber pertama merupakan hasil tulisan atau catatan yang sezaman atau dekat dengan peristiwanya seperti kronik dan memoir, sementara sumber kedua merupakan tulisan dan karya-karya yang

menggunakan sumber pertama; (5) depo sumber, merupakan sumber sejarah yang terkumpul dan disimpan di gedung arsip surat dan daerah (Sjamsuddin, 2012).

Sumber yang diperoleh untuk penelitian merupakan sumber pertama dan kedua berupa tulisan, seperti kronik, artikel ilmiah, dan buku. Sumber pertama merupakan sebuah kronik dengan judul *Heike Monogatari* atau juga disebut dengan *The Tale of the Heike*. Kronik ini merupakan sebuah catatan yang menjelaskan mengenai kebangkitan dan kejatuhan klan militer, Taira. Kronik yang digunakan merupakan hasil terjemahan Helen Craig McCullough yang didasari dari *Nihon koten bungaku taikei* volume 32 dan 33, edisi Takagi Ichinosuke, Ozawa Masao, Atsumi Kaoru, dan Kindaichi Haruhiko (Tokyo, 1959-60), yang dikenal juga sebagai versi Ryūtan Daigaku (McCullough, 1988). Terdapat juga sebuah biografi dengan judul *Gikeiki* atau *Yoshitsune: a fifteenth-century Japanese chronicle* yang diterjemahkan oleh Helen Craig McCullough. Catatan ini merupakan sebuah kisah perang (*gunki monogatari*) yang menceritakan kehidupan Yoshitsune. Jika dibandingkan dengan kisah Yoshitsune lainnya, kisah ini merangkul lebih banyak elemen fiksi di dalamnya (McCullough, 1966).

Sumber kedua yang diperoleh merupakan kumpulan buku mengenai sejarah tentang Yoshitsune dan juga artikel penelitian yang menganalisis tema serupa. Buku *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan* karya Ivan Morris, yang membahas mengenai kehidupan dan kematian sembilan figur sejarah yang setelah mencapai puncak kesuksesan karir dalam hidup mereka, mendadak mengalami keruntuhan dalam hidup mereka. *A History of Japan to 1334* karya Sir George Sansom, yang membahas mengenai perkembangan peradaban Jepang

hingga tahun 1334. *Takadachi: The Last Stand of Yoshitsune and His Loyal Retainers* karya Daniel J. Topal, sebuah tesis yang membahas mengenai *ballad-drama Takadachi* kisah Yoshitsune dalam teks cerita *Gikeiki* dan *Heike Monogatari*.

### 3. Verifikasi Sumber

Kritik atau verifikasi sumber adalah proses ilmiah guna mempertanggungjawabkan guna terhindar dari fantasi, manipulasi, dan fabrikasi. Berdasarkan hal tersebut, maka sumber pertama perlu dikritik (Pranoto, 2010). Terdapat dua macam verifikasi, yaitu kritik intern (otentisitas) dan kritik ekstern (kredibilitas). Kritik intern merupakan sebuah kegiatan untuk membuktikan keaslian sumber apakah dokumen yang dipilih itu otentik (Kuntowijoyo, 2018). Sesuai istilahnya, kritik ini mengacu pada kredibilitas sumber, apakah dokumen yang diperoleh dapat dipercaya keotentikannya, tidak dimanipulasi, mengandung bias, dikecohkan, atau yang lainnya. Sementara, kritik eksternal ditujukan untuk mendapatkan keotentikan sumber dengan melakukan penelitian fisik kepada sumber. Kritik ini mengacu pada penelitian yang melibatkan aspek-luar dari sumber (Pranoto, 2010).

Penelitian ini tidak menggunakan verifikasi sumber, dikarenakan sumber yang didapat merupakan kronik dan biografi yang didapat melalui situs web. Meskipun tidak melakukan analisis dan riset secara langsung, namun sumber pertama yang akan digunakan merupakan sebuah kronik *Heike monogatari* yang didasari dan diterjemahkan langsung dari literatur Jepang yaitu *Nihon koten bungaku taikei*. Untuk mengatasi permasalahan mengenai verifikasi sumber, jika terdapat



perbedaan dalam satu referensi dengan referensi lainnya, tiap perbedaan akan dijelaskan sesuai dengan apa yang didapatkan dalam referensi.

#### 4. Interpretasi

Dalam interpretasi, penulis akan memaparkan sejarah yang telah dianalisis dengan menggunakan tiga teknis dasar menulis yaitu deskripsi, narasi, dan analisis. Sejarawan yang berorientasi pada sumber-sumber sejarah umumnya menggunakan porsi deskripsi dan narasi yang lebih banyak, sedangkan sejarawan yang berorientasi pada masalah, selain kedua hal sebelumnya akan mengutamakan hasil analisis yang diperoleh. Namun, meskipun begitu pada dasarnya sebagian sejarawan dalam karya mereka akan “bercerita” (Sjamsuddin, 2012). Interpretasi dapat dilakukan dengan analisis dan sintesis. Analisis pada dasarnya sama dengan menguraikan. Sintesis merupakan lawan dari analisis, yaitu dengan menyimpulkan data-data yang telah dikelompokkan (Pranoto, 2010).

Setelah membaca sumber referensi yang didapat, penulis akan menguraikan hasil yang didapat melalui narasi. Pertama, kisah akan dibagi menjadi dua subbab, yaitu: (1) kehidupan tokoh, yaitu menjelaskan mengenai kehidupan dan karir militer Yoshitsune dari awal kehidupannya hingga wafat; dan (2) karakter tokoh, yang menjelaskan mengenai kisah dan legenda yang memuat mengenai perilaku dan sifat tokoh. Kedua subbab tersebut akan menjelaskan kisah tokoh secara kronologis namun dengan fokus yang berbeda.

#### 5. Historiografi

Historiografi adalah penyajian hasil analisis dalam bentuk tulisan. Pola penyajian historiografi dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu: (1) informatif

deskriptif, yaitu penulisan yang sesuai dengan aslinya sebagaimana yang diperoleh dari sumber yang telah diteliti, dan (2) informatif interpretasi, yaitu penyajian dengan menggunakan analisis untuk memperoleh kesimpulan yang sebenarnya (Mauladana, 2018).

Setelah pembahasan mengenai kisah Yoshitsune, penelitian akan dilanjutkan dengan menganalisa desain karakter game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*. Metode analisa yang digunakan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Teori ini digunakan untuk mencari tanda-tanda yang ada dalam visualisasi karakter Minamoto no Yoshitsune dalam video game. Setelah itu, perbandingan desain dalam game dengan sejarah akan dijelaskan secara deskriptif.

Selain metode sejarah, teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan metode kepustakaan. Data yang diperoleh berupa sejarah dan legenda dari Minamoto no Yoshitsune. Data tersebut sebagian besar diperoleh melalui literatur berupa catatan sejarah dan legenda, seperti *Heike monogatari*, *Gikeiki*, *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*, *A History of Japan to 1334*, dan beberapa artikel lain yang membahas mengenai perang dan politik yang memiliki hubungan dengan Yoshitsune. Selain itu, penulis akan mengumpulkan data mengenai alur cerita dan ilustrasi karakter Minamoto no Yoshitsune, yang didapat melalui game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2* dan sumber lainnya seperti internet. Data pelengkap yang digunakan sebagai tambahan dan penjelasan diperoleh dari buku dan artikel ilmiah.

Setelah melakukan historiografi mengenai kisah Minamoto no Yoshitsune, semiotika Roland Barthes akan digunakan sebagai analisis data berikutnya.

Tahapan pertama dilakukan dengan menghubungkan penanda dan petanda yang telah ditemukan dalam desain dan penokohan karakter dalam *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*; untuk mencari denotasi dan konotasi serta mitos. Pada tahapan kedua, hasil dari penemuan tanda dari tokoh pada game akan dibandingkan dengan tokoh aslinya melalui metode deskriptif. Hal ini dilakukan guna mencari keselarasan dan perbedaan dalam perilaku dan penampilan.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Secara teoretis, penelitian ini dapat menjelaskan mengenai bagaimana kisah Minamoto no Yoshitsune dan karakternya dalam sejarah; serta bentuk representasi tokoh Yoshitsune dalam fiksi dan perbandingannya pada tokoh dalam sejarah. Hal ini ditujukan untuk membantu menambah ilmu pengetahuan tentang makna simbolik sebuah figur sejarah dalam karya fiksi yang dianalisis melalui pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes.

Manfaat praktis, yaitu dapat menambah wawasan dalam menganalisis desain karakter melalui pendekatan semiotika serta dapat menjadi referensi tambahan atau rujukan penelitian lain dengan tema yang serupa.

### **1.7. Sistematika Penelitian**

Penulisan hasil penelitian akan dipaparkan secara sistematis dengan mencakup bagian awal, tengah, dan akhir sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang memuat mengenai gambaran umum mengenai penelitian. Bab ini terdiri dari beberapa subbab yaitu: latar belakang, rumusan

permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori, bagian yang membuat mengenai penelitian terdahulu dan kerangka teori yang digunakan untuk mendukung penelitian.

Bab III merupakan pembahasan yang memuat kehidupan tokoh, karakter tokoh, dan hasil analisis dari penelitian dan perbandingannya dengan sifat tokoh dalam sejarah.

Bab IV merupakan bab penutup, membahas mengenai kesimpulan atau hasil yang telah ditemukan dalam penelitian dan saran mengenai penelitian berikutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Bab ini memuat dua subbab yang terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan yang memiliki kesamaan dalam penggunaan teori dan objek formalnya dengan penelitian ini. Sedangkan landasan teori membahas tentang teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### **2.1. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan juga kajian. Penelitian-penelitian yang dijadikan sebagai perbandingan tidak terlepas dari topik penelitian yang dilakukan, yaitu mengenai tokoh sejarah, analisis semiotik, dan juga karya fiksi.

Buku milik (Morris, 1975), dengan judul *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in The History of Japan* dan dipublikasikan oleh Holt, Rinehart, and Winston di New York pada tahun 1975. Buku ini membahas mengenai kehidupan dan kematian sembilan figur sejarah melalui catatan dokumen dan kronikel; yang setelah mencapai puncak kesuksesan karir dalam hidup mereka, mengalami kemalangan. Buku dan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu pada objek yang sama-sama membahas mengenai Minamoto no Yoshitsune. Perbedaan terdapat pada pembahasan konten, di mana buku tersebut membahas mengenai puncak karir dan keruntuhan sembilan tokoh sejarah, sementara penelitian ini membahas me-

ngenai kisah kehidupan Yoshitsune dan perbandingan di antara tokoh sejarah dan tokoh dalam game konsol.

Selanjutnya, buku terjemahan (McCullough, 1988) yang berjudul *Heike monogatari* dan dipublikasi oleh Stanford University Press di Redwood pada tahun 1988. Buku ini merupakan sebuah wiracarita atau epos yang mendokumentasikan perselisihan di antara klan Taira melawan klan Minamoto dalam mengontrol Jepang dalam Perang Genpei. Persamaan terletak pada objek penelitian yang membahas mengenai Perang Genpei yang melibatkan Yoshitsune dalam pihak Minamoto. Perbedaan terdapat pada pembahasan dimana penelitian ini membahas tokoh Minamoto no Yoshitsune secara spesifik dan perbandingan dirinya dalam game konsol dan sejarah.

Ketiga, yaitu skripsi milik (Aditya, 2020), Fakultas Seni Rupa dengan judul: *Studi Simbol Karakter Bayek Dalam Videogame Assassin's Creed Origin (2017)* di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2020. Penelitian tersebut meneliti tentang desain visual dari protagonis game *Assassin's Creed Origins* bernama Bayek menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu bagaimana makna-makna simbolik yang digambarkan dari protagonis lewat keunikan desain karakternya. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu Bayek digambarkan sebagai seorang pejuang yang melawan penindasan yang dapat tergambarkan melalui *keffiyeh* yang menjadi bentuk simbolisme perjuangan tersebut. Terdapat juga pemaknaan simbol mata Horus pada perisainya dan simbolisme elang yang berkaitan dengan Bayek yang memaknai bahwa ia adalah titisan dari Dewa Horus dari mitologi Mesir. Berdasarkan hal

tersebut, desain karakter Bayek memiliki elemen-elemen desain yang tidak berhubungan dengan keseluruhan cerita *franchise Assassin's Creed*. Persamaan di antara kedua penelitian ini terdapat pada teori yang digunakan yaitu melalui pendekatan semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Adapun perbedaan yang terletak pada objek material yang dikaji. Penelitian tersebut menggunakan tokoh protagonis Bayek dari game *Assassin's Creed Origins* sebagai objek material, sementara penelitian ini menggunakan tokoh sejarah Minamoto no Yoshitsune yang muncul dalam game konsol: *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh*, dan *Warriors Orochi 2* sebagai objek penelitian.

Terakhir, yaitu skripsi milik (Pratama, 2019), program studi Desain Komunikasi Visual dengan judul: *Tinjauan Makna Ilustrasi Tokoh Penyihir Aphelion Karya Jake Parker Melalui Semiotika Roland Barthes* di Universitas Komputer Indonesia pada tahun 2019. Skripsi ini menganalisis karakter orisinal penyihir Aphelion dalam sebuah ilustrasi "*Travelers of the Five Kingdoms*" milik Jake Parker pada Inktober 2017 melalui teori semiotika Roland Barthes dan melihat perbandingan diantara karakter tersebut dengan visualisasi penyihir pada abad pertengahan. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa berbagai tanda karakter Aphelion yang diamati bertolak belakang dengan visualisasi penyihir pada abad pertengahan. Meskipun begitu, Aphelion masih memiliki beberapa ciri yang sama seperti penyihir pada umumnya, seperti sapu terbang dan juga topi bundar yang lancip. Kesimpulan yang diambil dari penelitian tersebut adalah stereotip dan makna penyihir berubah seiring dengan waktu berjalan, yang dapat dilihat dari seri populer seperti Harry Potter. Kesamaan terletak pada teori yang menggunakan

semiotika milik Roland Barthes untuk mencari perbandingan di antara tokoh yang diteliti dengan visualisasi pada media lain. Perbedaan terletak pada objek penelitian dimana penelitian tersebut menganalisis karakter Aphelion karya Jake Parker, sementara penelitian ini membahas mengenai tokoh Minamoto no Yoshitsune dalam game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2* untuk mencari perbandingan dengan tokoh sejarahnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah diuraikan, penelitian ini memberikan penjelasan mengenai analisis tokoh Minamoto no Yoshitsune melalui biografi dan perbandingan tokoh dalam game konsol dengan menggunakan teori semiotika dan juga teori desain karakter.

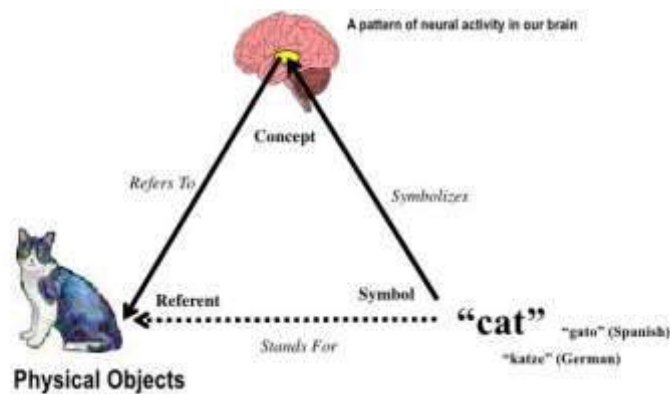
## **2.2. Kerangka Teori**

### **2.2.1. Semiotika Roland Barthes**

Semiotika merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang tanda-tanda. Secara terminologi, semiotika berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Ilmu ini bertujuan untuk mencari tahu bagaimana makna suatu hal direpresentasikan dalam tanda-tanda tersebut. Ferdinand de Saussure merupakan seorang tokoh penting dalam dunia semiotika. Ia merupakan orang pertama yang memperkenalkan konsep semiologi. Saussure menjelaskan fungsi dari semiotika sebagai berikut:

*Semiotika memiliki tugas dan fungsi untuk meneliti kehidupan tanda-tanda dalam ruang lingkup kehidupan sosial dan memberitahukan tanda-tanda tersebut terdiri atas apa dan peraturan apa yang menentukan keberadaan tanda-tanda tersebut (Tjahyadi et al., 2020).*





**Gambar 2.1** Penggambaran kucing dalam segitiga tanda Saussure  
 Sumber: (Andari, 2024)

Menurut Saussure, tanda terbuat atau terdiri dari: (1) Bunyi-bunyi dan gambar disebut *signifier*; (2) Konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar disebut *signified* (Mudjiyanto & Nur, 2013). Kedua komponen ini memiliki suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. *Signifier* dan *signified* dapat dianalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Jika pintu secara *signifier*, merupakan sebuah komponen dari beberapa huruf yaitu p-i-n-t-u, maka makna dalam *signified* dijelaskan sebagai suatu objek penghubung antara dua ruang. Kombinasi tersebut yang me bentuk tanda dari “pintu” (Hamzah, 2019).

Roland Barthes mendasari semiotikanya dari teori milik Saussure. Dirinya memiliki pandangan bahwa semiotika bersifat tentatif dan dapat diterapkan ke bidang-bidang lainnya, tidak terbatas dalam satu ilmu. Semiotika dapat dianggap sebagai bagian dari linguistik dikarenakan tanda-tanda yang muncul bisa dianggap sebagai bahasa (Barthes, 1981). Dirinya menjelaskan bahwa semiotika atau yang ia sebut semiologi mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*no signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*no communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-

objek tersebut tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem yang terstruktur dari tanda. Barthes dengan demikian melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa. pada akhirnya, Barthes menganggap kehidupan sosial sendiri merupakan suatu bentuk dari signifikasi. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula (Kurniawan, 2001).

Dalam bukunya, Barthes mengungkapkan bahwa setiap sistem tanda memiliki ungkapan (E) dan juga isi (C). Kedua taraf tersebut membutuhkan sebuah hubungan atau relasi (R) untuk mendeskripsikannya (Barthes, 1981).

|                                                        |                                                        |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 1. <i>Signifier</i><br>(Penanda)                       | 2. <i>Signified</i><br>(Petanda)                       |
| 3. <i>Denotative Sign</i><br>(Tanda Denotatif)         |                                                        |
| 4. <i>Connotative Signifier</i><br>(Penanda Konotatif) | 5. <i>Connotative Signified</i><br>(Petanda Konotatif) |
| 6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)           |                                                        |

**Tabel 2.1** Peta Tanda Roland Barthes Oleh Sobur (2006)  
Sumber: (Wibisono & Sari, 2021)

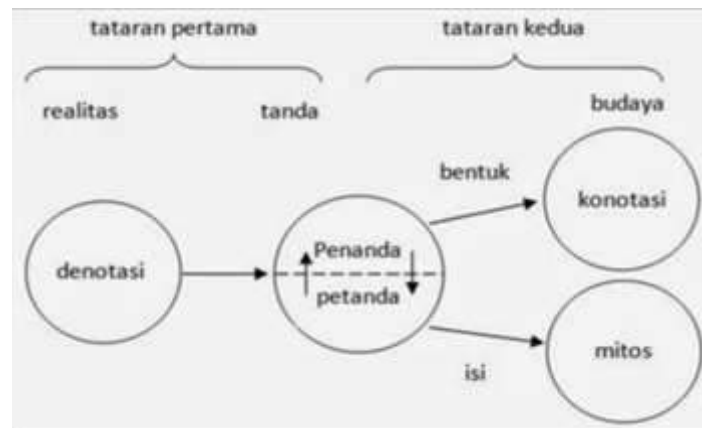
Dari tabel, terlihat bahwa denotatif terdiri atas penanda dan juga petanda. Namun, secara bersamaan tanda denotasi juga merupakan penanda konotasi. Berdasarkan hal tersebut, dalam konsep Roland Barthes, tanda konotasi tidak hanya sekedar memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotasi yang melandasi keberadaannya. Dalam konsep ini, tanda konotatif tidak

hanya sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung dua bagian tanda denotatif (Sobur, 2006 dalam Wibisono & Sari, 2021).

Roland Barthes mendasari teorinya dari semiotika Saussure, dan mengembangkannya dengan menggunakan dua unsur tingkatan sistem signifikansi. Sistem signifikansi tingkatan pertama adalah tanda denotatif. Menurut (Rahmadani & Tandyonomanu, 2021), “Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial yang rujukannya pada realitas.” Berdasarkan hal tersebut, denotasi memiliki makna yang subjektif dan tetap. Lalu, terdapat juga signifikansi tingkat kedua yang merupakan tanda konotatif. Menurut Kusumarini dalam (Rahmadani & Tandyonomanu, 2021), “Konotasi sendiri merupakan tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung dan tidak pasti.” Menurut (Andiara & Muhdaliha, 2022), “Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru.” Artinya, tanda konotatif sendiri memiliki makna yang bervariasi yang tidak tetap.

Contohnya dapat dianalogikan sebagai pernyataan, “Orang tersebut dibawa ke meja hijau,” yang dapat diartikan sebagai pengadilan. Pengadilan dikonotasikan sebagai meja hijau karena umumnya meja dalam pengadilan menggunakan taplak berwarna hijau. Hijau digunakan sebagai warna simbolik dari kebijaksanaan, atau pertandingan. Berdasarkan hal tersebut, denotasi merupakan bagaimana objek

digambarkan melalui tanda yang meliputinya, sedangkan konotasi adalah bagaimana tanda tersebut digambarkan (Al-Fikri, 2022).



**Gambar 2.2** Urutan Signifikansi Roland Barthes  
Sumber: (Barthes & Lavers, 1991, dalam Waluyo & Patria, 2022)

Dalam gambar tersebut, signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda dan petanda. Penanda mewakili bentuk atau isi, sementara petanda mewakili elemen makna, yang jika dihubungkan maka akan menjadi suatu tanda. Pada tahapan kedua, tanda bekerja melalui isi, yang memiliki konotasi terhadap suatu ideologi tertentu. Mitos memiliki fungsi sebagai informasi dari lambang yang kemudian menghadirkan makna dengan berpijak pada nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Pawito, 2008 dalam Wibisono & Sari, 2021).

Tahap signifikansi tanda yang pertama adalah aspek Bahasa, sementara tahapan kedua tanda bekerja melalui mitos (*mythology*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. John Fiske dalam (Wibowo, 2013) menjelaskan mitos sebagai sebuah produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan.

Mitos adalah suatu wahana dimana suatu ideologi berwujud. Hal tersebut berfungsi untuk memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Menurut Vera (2016) dalam (Andiara & Muhdaliha, 2022), “Mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.”

#### **2.2.2. Desain Karakter**

Desain karakter merupakan sebuah proses dalam menciptakan tokoh yang orisinal yang digunakan dalam berbagai macam media, seperti: film, buku, ilustrasi, komik, atau game. Menurut (Soedarso, 2014), “Desain karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat.”

Dalam pembuatan desain karakter, terdapat beberapa elemen yang penting untuk dicantumkan sebelum merancang desain tersebut, salah satunya yaitu arketipe atau *archetype*. Arketipe dalam pemikiran C.G. Jung adalah konsep psikologi yang mengacu pada ide, pola pikir, atau gambaran universal yang diwariskan, yang muncul dalam ketidaksadaran kolektif semua manusia dan mempengaruhi perilaku mereka. Dalam pemikiran ini, ketidaksadaran kolektif memiliki peranan dalam membentuk perilaku manusia dan pengalaman psikologis mereka secara tidak sadar. Maksudnya, manusia kemungkinan akan mengambil sebuah keputusan atau tindakan yang didasari oleh pola yang berasal dari

ketidaksadaran kolektif. Ia juga tidak membatasi penerapan tersebut pada manusia, namun pada mitos, legenda, dan juga dongeng (Jung, 1969).

Dalam sebuah cerita, terdapat beberapa arketipe yang umumnya digunakan untuk membentuk perilaku setiap tokoh, yang akan dijelaskan sebagai berikut: (1) *The hero* didefinisikan sebagai seseorang yang pemberani, tidak mementingkan diri sendiri, dan menolong sesama tanpa pamrih. (2) *The shadow* merupakan suatu individu yang paling terhubung dengan naluri binatang kita; dia dianggap kejam, misterius, dan jahat. (3) *The fool*, merupakan suatu tokoh yang sepanjang perjalanan berada dalam kondisi kebingungan dan pasti akan membawa semuanya ke dalam situasi yang tidak diinginkan. (4) *The anima* merupakan pasangan wanita untuk pria, dan *animus* adalah pasangan pria untuk wanita; mereka adalah perwujudan dari dorongan pria dan wanita. (5) *The mentor* merupakan tipe tokoh dengan pengetahuan yang mendalam, umumnya memiliki peranan penting dalam menolong protagonis dan umumnya digambarkan sebagai seorang pria atau wanita tua. (6) *The trickster*, karakter dengan tipu muslihat yang menggerakkan cerita sesuai dengan apa yang mereka inginkan (Tillman, 2011).

Selain arketipe, bentuk memiliki peranan penting dalam visual karakter untuk memaknai sifat yang dimiliki tokoh. Bentuk memiliki pola dasar yang terbagi menjadi tiga, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Bentuk lingkaran, menandakan sifat yang lembut karena tidak memiliki sudut runcing. Bentuk ini alaminya memiliki kecenderungan sifat yang lunak dan tidak akan menyakiti siapapun, umumnya digambarkan sebagai tokoh yang disukai banyak orang. Bentuk persegi digambarkan memiliki sifat yang kokoh, pemberani, dan juga kuat. Tokoh dengan

bentuk seperti ini diilustrasikan sebagai tokoh yang dapat diandalkan dan umumnya digunakan untuk karakter superhero atau bertubuh besar. Bentuk segitiga berhubungan dengan kuat dan ancaman karena memiliki sudut yang runcing. Orang jahat dan antagonis pada umumnya digambarkan dengan bentuk ini dengan tujuan untuk menonjolkan sifat kejam dan agresif (Ekström, 2013).



**Gambar 2.3** Bentuk dasar dalam karakter  
Sumber: (Ekström, 2013)

Namun, bentuk dasar tersebut tidak selalu menjadi patokan untuk menentukan penokohan suatu karakter. Tidak jarang dalam sebuah cerita terdapat seorang tokoh jahat dengan bentuk yang cenderung terlihat lebih ramah dan tidak mengancam dengan maksud untuk mengelabui audiens. Begitu juga dengan tokoh baik, yang terkadang memiliki bentuk yang runcing untuk menunjukkan tipe tokoh karakter yang lincah dan agresif.

Ketika berbicara mengenai desain karakter, warna juga menjadi komponen penting ketika membangun sebuah tokoh atau ilustrasi. Dalam (D'Andrade & Egan, 1974) dijelaskan bahwa, di Eropa dan Amerika saat ini, ada asumsi eksplisit bahwa warna memiliki nilai estetika. Di sana juga terdapat asumsi bahwa warna memiliki tingkatan nilai emosional. Suatu warna dapat dengan tepat digambarkan, misalnya, sebagai "ceria" dan "gembira," atau sebagai "suram" dan "menyedihkan." Ia melanjutkan, bahwa sebuah percobaan dilakukan oleh Odbert, Karwoski, dan

Eckerson (1942) dengan melibatkan sekelompok mahasiswa untuk menjelaskan warna apa yang paling sesuai dengan serangkaian istilah "*mood*." Mereka menemukan bahwa "merah" selaras dengan "menyenangkan," "kuning" cocok dengan "ceria," "hijau" yang sesuai dengan "lembut," dan "biru" yang cocok dengan "sedih."

Terdapat dua penjelasan mengenai adanya hal ini. Penjelasan pertama menekankan pada pengaruh budaya, dengan menunjukkan bahwa setiap budaya mengandung banyak metafora verbal dan acara ritual yang menghubungkan warna dengan berbagai kondisi perasaan. Penjelasan kedua didasarkan pada premis bahwa aspek-aspek tertentu dari rangsangan tertentu menimbulkan respons yang berbeda. Reaksi tersebut dianggap sebagai jembatan antara berbagai bentuk pengalaman sensorik (D'Andrade & Egan, 1974).

Dalam desain karakter, warna merupakan salah satu aspek penting karena selain memberikan corak pada desain, juga memberikan makna simbolik yang menjelaskan karakter tersebut. Warna memiliki penggambaran suasana hati atau sifatnya sendiri dari bagaimana pandangan orang yang melihatnya. Seperti warna "merah," yang menggambarkan "kekuatan," "kesenangan," dan "keberanian."

Selain bentuk dasar dan warna, penokohan dapat dilihat dari aspek lain seperti bahasa tubuh dan fisiognomi. Fisiognomi merupakan sebuah ilmu membaca karakter seseorang melalui wajah. Setiap wajah memiliki ciri khas tersendiri dalam sikap orang tersebut (Roberts, 1994). Teori fisiognomi merupakan sebuah kepercayaan bahwa keberagaman tipe manusia dapat diinterpretasikan berdasarkan



perbedaan fisik mereka, bahwa struktur wajah merupakan petunjuk karakteristik internal seseorang (Street, 1990).

(Lennox, 2020) dalam jurnalnya berpendapat bahwa, selama tahun 1860-an, ketika pseudosains<sup>2</sup> fisiognomi sedang populernya, banyak novel sensasional yang mengevaluasi prinsip-prinsip fisiognomi. Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa meskipun fisiognomi hanyalah sebuah pseudosains, namun penggunaannya dalam karya fiksi dapat diaplikasikan. Atas dasar tersebut, maka fisiognomi digunakan sebagai salah satu metode dalam analisis desain karakter.

---

<sup>2</sup> *Pseudo-science* atau pseudosains adalah sebuah kepercayaan yang menurut para pendukungnya memiliki validitas ilmiah, namun tidak memiliki dukungan empiris, atau diperoleh melalui penalaran yang salah atau metodologi ilmiah yang buruk (Eve & Dunn, 1990).

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai pembahasan karakter Minamoto no Yoshitsune melalui penjelasan kisah tokoh dan karakternya yang dikutip melalui kronik dan kisah perang. Selanjutnya, akan dilakukan analisis visual terhadap desain karakter Minamoto no Yoshitsune yang muncul pada game *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan teori desain karakter. Terakhir, hasil analisis visual yang telah didapat akan digunakan sebagai data untuk perbandingan dengan tokoh dalam sejarah.

#### **3.1. Sejarah Tokoh Minamoto no Yoshitsune**

##### **3.1.1. Awal Kehidupan Yoshitsune**

Minamoto no Yoshitomo yang merupakan ayah dari Yoshitsune, mengalami kekalahan telak di Kyōto yang terjadi pada hari kedua puluh tujuh pada bulan ke-12 di tahun pertama *Heiji* (1159) dalam aliansinya dengan Fujiwara Nobuyori. Setelah sebagian besar pengikutnya terbunuh dan terluka, Yoshitomo melarikan diri ke arah timur bersama dengan dua puluh orang, termasuk putra-putranya yang sudah dewasa. Sementara itu, anak-anaknya yang masih kecil tetap tinggal di Kyōto (McCullough, 1966).

Yoshitomo mengirim Yoshihira, putra pertamanya, kepada Echizen dengan tugas untuk mencari bantuan di utara, namun ia tidak dapat menemukan satu pun bantuan. Pada akhirnya Yoshitomo bersembunyi di kuil Ishiyama di Omi ketika Tai-

ra telah mengetahui keberadaannya. Klan Taira mengirim Senoo dan Namba untuk membawa Yoshitomo kembali ke Kyōto untuk dipenggal di pantai sungai Rokujō. Adik Yoshihira, Tomonaga, tewas di Aohaka, pos stasiun di Provinsi Mino, karena luka di lutut bagian kiri akibat anak panah penjahat di gunung. Yoritomo, anak tertua Yoshitomo yang masih hidup, ditangkap pada awal 1160, dan diasingkan ke wilayah Izu, berkat intervensi dari ibu tiri Taira no Kiyomori (McCullough, 1966).

Tiga anak lain Yoshimoto merupakan anak dari Tokiwa, dayang kecil yang melayani mantan permaisuri Teishi. Imawaka yang berusia tujuh tahun, Otowaka yang berusia lima tahun, dan Ushiwaka atau Yoshitsune yang belum berusia satu tahun. Kiyomori memberi perintah untuk menangkap dan mengeksekusi mereka semua. Setelah bersembunyi di Kuil Kiyomizu, Tokiwa bersama putra-putranya berangkat pada malam hari menuju Provinsi Yamato untuk berlindung pada pamannya di suatu tempat bernama Ryumon-no-sato. Ketika Taira menangkap ibu Tokiwa, ia bersama dengan putra-putranya beranjak ke Rokuhara yang merupakan Kyōto Taira. Konon, karena masa muda, kecantikan, serta berbaktinya Tokiwa terhadap ibunya membuat Kiyomori terkesan sehingga dirinya memutuskan untuk mengampuni anak-anak Tokiwa, memberikan penjelasan mengapa Kiyomori memberikan perlakuan yang lebih lunak kepada Yoritomo. Bagaimanapun, diketahui bahwa Tokiwa beserta anak-anaknya tetap tinggal di Kyōto dan kemudian Tokiwa menikah dengan Ichijiō Naganari, anggota keluarga Fujiwara. Imawaka dan

Otowaka diangkat menjadi biksu, dan pada usia tujuh *sai*<sup>3</sup>, Ushiwaka dikirim ke kuil Kurama untuk pelatihan agama (McCullough, 1966).

Ketika putra-putranya beranjak dewasa, Tokiwa menjadi semakin khawatir mengenai masa depan mereka. Tokiwa menolak untuk menjadikan mereka sebagai pengikut militer keluarga lain, dan karena kurangnya pengalaman, anak-anaknya tidak dapat memiliki karir di istana. Satu-satunya jalan yang dapat dilakukan Tokiwa yaitu dengan menjadikan ketiga putranya sebagai biksu. Tokiwa mengirim utusan kepada biksu tua, Diakon Tōkōbō, yang merupakan kepala biara di Kurama untuk merawat putranya (McCullough, 1966). Terdapat versi lain dari kisah ini yang menjelaskan mengenai alasan Ushiwaka tinggal di kuil Kurama. Versi lainnya menjelaskan bahwa atas dasar perintah Kiyomori, Ushiwaka dibawa ke kuil Kurama untuk dijadikan seorang biksu. Hal itu dilakukan olehnya untuk menumbuhkan sikap cinta damai dan penuh belas kasih sehingga tidak ada dendam yang muncul dalam diri Ushiwaka (Morris, 1975). Hal ini tentu bertentangan dari versi sebelumnya, dimana keputusan Ushiwaka untuk menjadi biksu berada di tangan Tokiwa, bukan Kiyomori. Namun, pilihan mengenai Ushiwaka menjadi seorang biksu atau tidak dapat diasumsikan harus melalui persetujuan dari Kiyomori terlebih dahulu sebagai penguasa dan orang yang mengampuni nyawa mereka. Setelah Ushiwaka berada di Kurama di awal Februari pada usia ketujuhnya, ia menghabiskan waktu dengan tekun dan penuh disiplin. Pengabdianya dalam

---

<sup>3</sup> Menurut sistem Jepang kuno, *sai* merupakan sistem perhitungan usia seseorang yang didasari oleh jumlah tahun kalender yang telah dilalui. Dengan begitu, usia anak yang lahir pada tanggal 31 Desember dalam satu tahun akan dianggap sebagai satu *sai* hingga 1 Januari pada tahun berikutnya, ketika usia menjadi dua *sai*. Usia Yoshitsune pada 1160 adalah dua *sai*, meskipun dirinya masih bayi muda (McCullough, 1966).

belajar, karakternya yang tak tercela, serta wajahnya yang rupawan membuat Diakon Ryōchibō dan Kanon Kakunichibō turut terpesona (McCullough, 1966).

Buku *Gikeiki* menjelaskan bahwa Ushiwaka mengetahui tentang garis keturunannya melalui seorang pengikut Minamoto yang sekarang telah menjadi biksu, Kamada Saburō Masachika. Ia juga dikenal sebagai Shōmon yang merupakan namanya dalam agama, dan juga dikenal sebagai Orang Suci Shijō. Pada usianya yang ke-21, Masachika menjelajahi berbagai provinsi sebagai biksu, berdoa untuk mendapat pencerahan dari Tuhan. Bertujuan membangkitkan Klan Minamoto dari keterpurukan, ia sengaja mengunjungi Ushiwaka untuk memberitahunya mengenai identitas aslinya. Pada awalnya Ushiwaka merasa curiga kepada Shōmon, namun hatinya menjadi luluh setelah mereka saling berbagi kenangan satu sama lain. Setelah pertemuannya dengan Shōmon, Ushiwaka tidak memikirkan apapun selain memberontak. Ia melalaikan pelajarannya dan berpikir saat itu bahwa belajar bertarung adalah sebuah keharusan (McCullough, 1966).

Jauh di belakang gunung Kurama, terdapat jurang yang diberi nama Sōjō-ga-tani, dimana seseorang dahulu kala mendedikasikan sebuah kuil untuk roh ajaib bernama Kibune, di mana para biksu yang terkenal dan terpelajar mempraktekkan kebaktian mereka. Namun terdapat rumor-rumor jelek mengenai tempat terbengkalai tersebut sehingga tidak ada seorang pun yang berani mendekatinya. Setelah mendengar mengenai Sōjō-ga-tani, Ushiwaka berpura-pura belajar seperti biasa pada siang hari dan pergi ke sana pada malam hari sendirian, mengenakan sebuah korset bernama *Shikitaе* (hadiah dari kepala biara) dan pedang dengan kaitan emas. Di sana, dengan lingkungan dan barang seadanya, ia mengasah kemampuan

berpedangnya dengan tekun (McCullough, 1966). Perilaku Ushiwaka yang penuh ambisi dan tekad dalam membalaskan dendam keluarganya pun terlihat dari kejadian tersebut, dimana ia melanggar aturan kuil dan berlatih berpedang secara diam-diam di sebuah tempat terpencil yang ditakuti oleh orang lokal.

Pada periode waktu ini, terdapat kisah mengenai Kurama *tengu*, legenda dalam kisah Yoshitsune yang cukup terkenal. Dalam *Miraiki*, Ushiwaka menyelinap ke gunung di belakang Kuil Kurama pada malam hari untuk mempelajari teknik berpedang. Ia dibantu oleh Tengu Agung dan pengikut-pengikutnya di daerah itu, yang mengajarnya teknik rahasia mereka. Mereka sangat terkesan dengan semangat Ushiwaka sehingga mereka menjanjikannya perlindungan di masa depan. Tengu Agung dan pengikut-pengikutnya juga meramal bahwa Ushiwaka akan menghancurkan Taira, namun mereka juga memperingatkan Ushiwaka mengenai kemarahan Yoritomo dan fitnah dari Kajiwaru (McCullough, 1966).

Berdasarkan *Kurama tengu*, Tengu Agung dari Sōjō-ga-tani, menyamar menjadi seorang biksu pengelana dengan penampilan yang mengancam. Ia bertemu dan menakuti sekelompok orang-orang yang tengah menikmati pemandangan bunga. Kelompok itu terdiri dari biksu Kurama dan sekelompok pelayan kuil yang terdiri dari Ushiwaka dan anak-anak dari keluarga Taira. Ushiwaka, tertinggal di sana seorang diri sementara orang-orang itu melarikan diri. Sang *tengu* menunjukkan identitas aslinya dan menawari Ushiwaka ilmu tentang prinsip-prinsip militer. Di hari yang sama, *tengu* tersebut bersama pengikut-pengikutnya menemui Ushiwaka di sebuah tempat yang telah ditentukan; di sana, mereka memberitahu rahasia mereka dan setuju untuk melindungi Ushiwaka. "Prinsip-

prinsip militer" rahasia (*heihō*) yang disampaikan oleh *tengu* awalnya ditafsirkan sebagai ilmu berpedang, dan legenda itu dianggap sebagai upaya untuk menjelaskan kemampuan Ushiwaka dengan pedangnya yang dianggap supranatural. Kemudian, terdapat sebuah penafsiran mengenai *heihō* secara lebih luas, seperti strategi dan taktik di samping kemahiran dalam menggunakan senjata (McCullough, 1966).

Tindakan Ushiwaka yang sering menyelinap keluar ini pun diketahui oleh Tōkōbō setelah ada salah satu biksu yang melaporkan tindakannya. Tōkōbō memerintah untuk mencukur kepala Ushiwaka untuk menjadikannya sebagai biksu secara resmi. Meskipun begitu, Ryōchibō memprotes tindakan tersebut, begitu juga Ushiwaka yang mengancam siapapun yang mendekatinya dengan niat untuk mencukur kepalanya. Kakunichibō dapat membujuk Tōkōbō untuk membiarkan Ushiwaka belajar di bawah pengawasannya. Mulai dari saat itu, Ushiwaka mengganti namanya menjadi Shanaō (McCullough, 1966).

Berdasarkan kisah Yoshitsune dalam (Morris, 1975), dijelaskan bahwa Ushiwaka merupakan anak yang liar, penyendiri, dan independen yang menggemari petualangan; dan meskipun tinggal di kuil sebagai seorang misdinar, ia tidak menyukai kehidupan biaranya dan menolak rambutnya dicukur. Bahkan, Ushiwaka sering kali menyelinap keluar kuil untuk mempelajari teknik berpedang dari seorang pertapa yang tinggal di pedalaman gunung. Salah satu faktor dari sifat Ushiwaka yang selalu ingin bebas dikarenakan pada masa itu, ia selalu diremehkan oleh para walinya. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan tubuh Ushiwaka yang kecil dan penampilannya yang terlihat feminim. Dalam *Gikeiki*, perilaku yang liar

dan sering menyelinap keluar ini baru mulai ditunjukkan setelah Ushiwaka mengetahui silsilah keluarganya.

Terdapat dua versi lainnya dari bagaimana Ushiwaka mengetahui kisah ayahnya yang tewas di tangan Klan Taira. Versi pertama, pada masa sebelum Ushiwaka dikirim ke kuil di usianya yang ketujuh, Tokiwa setiap harinya membisikkan Ushiwaka dengan ucapannya, "Ingatlah ayahmu, Minamoto Yoshitomo! Tumbuhlah dengan kuat dan balaskan dendamnya, yang tewas di tangan Taira!" Selain itu, Tokiwa juga menceritakan kejayaan dan kebaikan sang ayah kepada Ushiwaka. Ushiwaka juga sering kali mendengar bagaimana ayahnya digulingkan oleh Taira dari guru dan teman-temannya, yang semakin lama membuat api dalam dirinya membara, membangkitkan semangatnya untuk balas dendam (Ozaki, 1909). Versi ini kemungkinan merupakan kisah yang didramatisir untuk pertunjukan seperti *Nō* yang didesain sedemikian rupa untuk mempresentasikan sebuah kisah dengan adegan yang lebih dramatis. Versi lainnya menjelaskan bahwa pada usianya yang kesepuluh, Ushiwaka mengetahui identitasnya yang asli setelah dirinya menemukan silsilah keluarga Minamoto. Dari sana, Ushiwaka akhirnya memiliki keinginan untuk bertarung melawan Taira dan membalaskan dendam ayahnya. Karena hal tersebut, Ushiwaka menghindari sumpah Buddha yang terakhir (Morris, 1975). Berdasarkan paragraf ini, terlihat bahwa perilaku Ushiwaka dalam kisah ini dan pada *Gikeki* memiliki sebuah kesamaan, dimana Ushiwaka menolak untuk menjadi biksu dan hanya memikirkan tentang dendam keluarganya.

Ushiwaka, berdasarkan *Heike Monogatari*, digambarkan sebagai "pria kecil dengan kulit yang cerah." Beberapa deskripsi mengatakan bahwa warna kulitnya



yang cerah dipercantik oleh penggunaan bedak putih yang umumnya digunakan oleh kalangan bangsawan Heian, namun hal tersebut terdengar agak janggal untuk seorang pendekar pedang. Dalam kisah-kisahannya yang selanjutnya, Ushiwaka tampil sebagai seorang pemuda dengan wajah yang cantik dan feminim. Dalam *Gempei Seisuiiki*, Ushiwaka memiliki penggambaran yang lebih dapat dipercaya dan tidak diglamorkan, yaitu: "seorang pemuda kecil dengan kulit pucat yang memiliki gigi bengkok dan mata yang melotot." Dalam (Turnbull, 2012), meskipun Yoshitsune memiliki ciri tubuh yang pendek dan kemampuan fisik yang biasa saja, ia dapat menginspirasi pengikutnya dengan membawa mereka dalam tiga kemenangan pertempuran yang membawa Perang Genpei mencapai akhir yang menguntungkan bagi mereka.

Melanjutkan kisah *Gikeiki*, Ushiwaka, yang kemudian berganti nama menjadi Shanaō, kini berusia sembilan *sai*. Setelah menemukan silsilah keluarganya dan menolak mengikuti *tonsur*,<sup>4</sup> ia diam-diam berlatih di sebuah daerah yang jarang dikunjungi di sekitar Kurama. Pada akhirnya, Shanaō melarikan diri dengan bantuan pedagang emas bernama Kichiji, yang membawanya ke Ōshū di timur laut. Ushiwaka dan Kichiji berangkat pada fajar hari ke-2 pada bulan ke-2 di tahun keempat *Shōan* (1174). Untuk perjalanan, Shanaō menggunakan blus dan celana tanggung dari sutra Cina di atas celana dalam putih yang lebar, dan satu set empat pakaian dalam, dua di antaranya terbuat dari kain putih polos, dan pakaian lainnya terbuat dari damask Cina, dan kain kuning pucat tipis dari rami dan sutra yang

---

<sup>4</sup> Tonsur adalah sebuah praktik yang dilakukan untuk mencukur rambut pada bagian kepala (Merriam-Webster, n.d.).

ditenun di Harima. Korset *Shikitae* disembunyikan di dalam pakaiannya. Pada pinggang Shanaō tergantung dua senjata, pedang pendek dengan gagang dan sarung dari brokat biru tua, dan pedang panjang yang dihiasi oleh emas. Ia juga menggunakan bedak tipis ke wajahnya, menggambar dua alis halus di dahinya, menggulung rambutnya dengan tinggi, dan dengan sedih bersiap untuk meninggalkan ruangnya (McCullough, 1966).

Terlihat jelas bahwa Yoshitsune menolak untuk menjadi seorang biksu, dan fakta bahwa dirinya memiliki tekad untuk membantu keluarganya terlihat melalui perjalanannya dari Kurama menuju Ōshū, sebuah wilayah utara yang luas. Setelah Perang Gosannen, wilayah tersebut dikuasai oleh Fujiwara Kiyohira. Ia tampaknya tinggal di sana selama beberapa tahun, terlindungi dari musuh-musuh dan klan Taira. Kepemimpinan Kiyohira kemudian dilanjutkan oleh cucunya, yaitu Fujiwara no Hidehira (McCullough, 1966).

Shanaō bersama Kichiji mengunjungi Atsuta yang mantan kepala pendetanya merupakan mertua Yoshitomo dan saat ini digantikan oleh saudara iparnya. Ibu Yoritomo juga tinggal di sekitar sana, sebuah tempat bernama Atsuta-no-soto-hama. Mengetahui kedatangan Shanaō, pendeta segera mengirim orang untuk mengawalinya ke kuil, di mana dirinya diperlakukan dengan sangat ramah. Shanaō telah berencana untuk berangkat lagi keesokan harinya, namun tuan rumah membujuknya dengan berbagai cara hingga pada akhirnya ia menginap di Atsuta hingga hari ketiga (McCullough, 1966).

Tidak ingin ke Ōshū sebagai pelayan kuil, Shanaō memutuskan untuk melaksanakan upacara kedewasaan atau Upacara *Genpuku*. Melalui upacara

tersebut, ia secara resmi menjadi seorang pria dewasa dengan nama yang dipilihnya, ‘Sama Kurō Yoshitsune.’ ‘Sama’ memiliki arti *Stables of the Left*, yang merupakan gelar resmi ayahnya, Yoshitomo; dan ‘Kurō’ memiliki arti yaitu putra kesembilan (McCullough, 1966). Dalam versi lain menyatakan bahwa Yoshitsune berhenti di sebuah pos stasiun untuk melakukan upacara tersebut. Namun, karena tidak adanya anggota keluarga yang hadir di sana, ia dapat melakukan ritual tersebut sendirian. Anekdote ini ditujukan untuk menekankan kehidupan Yoshitsune yang penyendiri (Morris, 1975).

Kichiji segera melaporkan kedatangannya kepada Hidehira sementara Yoshitsune menunggu di suatu tempat beristirahat. Meskipun Hidehira sedang sakit, begitu mendengar kabar Kichiji, ia segera memanggil putra pertama dan keduanya, Motoyoshi Kanja Yasuhira dan Izumi Kanja Motohira, dan bersiap untuk menyambut kedatangan putra Yoshitomo itu. Yasuhira dan Motohira mematuhi perintah ayahnya dan segera menuju ke Kuil Kurihara dengan 350 pasukan berkuda untuk menjemput Yoshitsune. Hidehira, keluarga, beserta pengikut-pengikutnya pun tidak sungkan untuk memberikan imbalan yang besar kepada Kichiji atas jasa besarnya (McCullough, 1966).

Hari-hari dan bulan-bulan berlalu, kini Yoshitsune sudah berusia 17 tahun; namun Hidehira masih belum memberikan tanda apapun. Sembari menunggu kabar mengenai saudara-saudaranya, ia menghabiskan waktu dengan melakukan perjalanan sejenak, beristirahat di rumah salah satu pengikutnya, Ise Saburō, dan berkelana melalui Tōsendō untuk membahas pemberontakan dengan Kiso Kanja; dari wilayah kekuasaan Kiso, Yoshitsune melanjutkan perjalanan ke Kyōto dengan

tujuan untuk mengamati keadaan dari kediaman seorang kenalan di pedesaan yang berada di Yamashina. Terdapat beberapa legenda yang muncul di masa ini, seperti pertemuan Yoshitsune dengan Benkei dan kunjungan Yoshitsune ke kediaman Oni-Ichi Hōgen (McCullough, 1966).

### **3.1.2. Perang Genpei (1180-1185)**

Perang Genpei dapat terpicu karena aksi pemberontakan yang dilakukan oleh Minamoto no Yorimasa dan Pangeran Mochihito, putra dari Kaisar Go-Shirakawa. Yorimasa yang telah melayani Taira sejak Pemberontakan Hōgen dan Heiji, mulai merasakan ketidaksukaan terhadap tuannya. Akibatnya, pada bulan Juni tahun 1180, Yorimasa memberontak dan mendukung Pangeran Mochihito melawan supremasi klan Taira. Namun, pemberontakan mereka berakhir dengan kegagalan ketika Taira mengirim pasukan untuk menekan pemberontakan, menghancurkan pasukan Yorimasa dalam Pertarungan Uji. Setelah itu, Yorimasa melakukan *hara-kiri*, dan Pangeran Mochihito dibunuh ketika berusaha melarikan diri dari kejaran pasukan Taira (Hu, 2023).

Ketika pemberontakan terjadi, Pangeran Mochihito mengirim sebuah proklamasi untuk memanggil Minamoto, Fujiwara, beserta klan besar lainnya untuk bergabung bersamanya melawan klan Taira. Proklamasi tersebut menjadi memicu Minamoto yang berada di daerah timur untuk memulai pemberontakan melawan Taira. Minamoto no Yoritomo, merespon hal tersebut dengan mendeklarasikan dirinya sebagai penerus otoritas istana di timur, dan membangun pasukan besar untuk melawan kembali. Taira merespon pemberontakan dengan mengirimkan 70,000 orang ke Fujigawa pada November 1180. Namun, Yoritomo dapat memukul

mundur mereka dan mengendalikan penuh wilayah Kanto. Selain Yoritomo, Minamoto no Yoshinaka, yang merupakan anggota lain dari klan Minamoto, membangun prajuritnya dan melawan Taira untuk mengambil kontrol wilayah Hokurido. Pada bulan Juni 1183, Yoshinaka dapat mengalahkan pasukan Taira dalam Pertempuran Jalur Kurikara dan memukul mundur pasukan Taira, memaksanya meninggalkan Kyōto pada bulan Juli (Hu, 2023).

Ketika berita mengenai kebangkitan Yoritomo sampai ke Ōshū, Yoshitsune bergegas pergi untuk bergabung dengannya. Sebagai hadiah perpisahan, Hidehira mengirim dua prajuritnya untuk membantunya dalam perjalanan, yaitu Satō bersaudara, Tsuginobu dan Tadanobu, yang menjadi salah satu bagian dari legenda Yoshitsune dengan mengorbankan nyawa mereka demi tuan barunya. Yoshitsune dengan terburu-buru mengejar keberadaan saudaranya. Ambisi yang membara terus memaksanya maju dalam mengejar Yoritomo, meskipun harus meninggalkan sebagian pasukannya yang tertinggal karena kuda yang cidera. Pada akhirnya, Yoshitsune pun sampai di Dataran Ukishima dan membuat kemah untuk beristirahat, mengambil lokasi yang letaknya kurang lebih sekitar tiga ratus lima puluh yard dari lokasi Yoritomo. Begitu Yoritomo menyadari kedatangan Yoshitsune, ia menugaskan Hori Yatarō untuk menghampiri Yoshitsune (McCullough, 1966).

Yoshitsune dideskripsikan sebagai seorang pria berkulit putih, berpenampilan aristokrat, berusia dua puluh empat atau dua puluh lima tahun, mengenakan blus brokat merah dan celana dalam di balik baju zirah berwarna ungu yang dihiasi ornamen dari logam. Di kepalanya, ia memakai helm perak dengan lima flap yang dimahkotai oleh lambang berbentuk cangkul. Bulu anak panahnya berwarna hitam

di bagian tengah, dan busurnya terbuat dari pernis yang dilapisi dengan rotan (McCullough, 1966).

Yoshitsune berhasil mencapai saudaranya pada hari ke-21 pada bulan Oktober 1180. Reuni ini terjadi di Kisegawa, yang terletak dekat dengan lokasi pertempuran Sungai Fuji yang dimenangkan oleh Yoritomo. Hubungan baik di antara mereka pun terjalin dan bersama, mereka kembali ke Kamakura dan menetap di sana untuk tiga tahun sementara Yoritomo mengokohkan kekuasaannya di wilayah Kantō dan provinsi-provinsi tetangga. Sementara itu, Yoshinaka berhasil memaksa Taira untuk melarikan diri dari Kyōto menuju ke markas mereka di barat dan membawa tanda kebesaran kekaisaran serta kaisar yang masih bayi, Antoku (tujuh bulan 1183). Pada akhir 1183, terdapat tiga pihak dengan kekuatan militer yang setara di Jepang: Yoritomo, dengan kekuatannya yang berada di timur; Yoshinaka, yang menguasai provinsi dari Hōkūrikudō hingga Ōmi, ditambah juga dengan Kyōto dan mantan Kaisar Go-Shirakawa; dan Taira, yang mendominasi dua puluh provinsi di barat. Kesetaraan kekuatan ini pun mulai dipecahkan semenjak kehadiran Yoshitsune muncul (McCullough, 1966).

Tugas militer Yoshitsune yang pertama pada tahun 1181 bulan Oktober untuk melawan Taira, dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya insiden setelah musuh mundur untuk menghindari konfrontasi. Setelah itu, Yoshitsune diberikan tugas penting pada akhir 1183, ketika Yoritomo mengirimnya bersama dengan Noriyori untuk melawan Yoshinaka (McCullough, 1966).

#### **3.1.2.1. Pertempuran Uji (1184)**

Pertempuran ini merupakan sebuah pertempuran perebutan kekuasaan klan Minamoto yang terjadi di antara Yoshitomo dan Yoshinaka. Berlokasi di jembatan Uji dan terjadi pada tahun 1184. Pertempuran ini dilatar belakangi oleh Yoshinaka yang berusaha melawan Yoritomo untuk mengambil alih klan Minamoto sepenuhnya. Setelah mantan kaisar Go-Shirakawa menutup dirinya di Kyōto, Yoshinaka diam-diam mulai merencanakan perlawanan sejak akhir tahun 1183 terhadap Yoritomo, yang ia takuti dan benci. Namun dikarenakan perintah dari kaisar, Yoshinaka ditugaskan untuk melawan pasukan Taira yang sedang bergerak ke arah barat melalui pantai utara laut pedalaman. Pasukan tersebut membawa Kaisar Antoku beserta ibunya, dan beberapa petugas lain menuju ke Munemori. Setelah dikalahkan di Mizushima, Yoshinaka segera kembali ke Kyōto untuk menghentikan pasukan Minamoto yang dipimpin oleh Yoshitsune. Berbagai cara dilakukan oleh Yoshinaka untuk mencapai kemenangan, seperti bersekongkol dengan Yukiie, bernegosiasi dengan pemimpin Taira untuk menyerang Yoritomo, bahkan menghasut Fujiwara Hidehira untuk bersatu melawan Yoritomo (Sansom, 1958).

Yukiie yang bersekongkol dengan Yoshinaka, memberitahu rencana tersebut kepada mantan kaisar sGo-Shirakawa, sehingga berita tersebut sampai ke telinga Yoritomo. Yoritomo yang mendapat kabar tersebut, segera memberikan perintah kepada Yoshitsune dan Noriyori untuk menyerang Yoshinaka. Konsekuensi dari hal tersebut, Yoshinaka berada dalam kondisi yang membahayakan. Setelah berhasil menguasai Kyōto pada Desember 1183, Yoshinaka memerintah dengan tangan besi.

Sementara Yukiie bersama dengan pasukannya berangkat ke Provinsi Harima untuk melawan Taira, dimana dirinya dikalahkan lagi dan harus mengungsi ke provinsi lain. Pada awal tahun 1184, Yoshinaka menyerang Istana Hōjōji milik Go-Shirakawa, memporak-porandakan istana dan menangkap mantan kaisar sebagai tahananannya (Sansom, 1958).

Yoshinaka sempat melakukan gencatan senjata dengan Taira pada hari kesembilan pada bulan pertama di tahun 1184 setelah menerima ancaman mengenai kedatangan Yoshitsune. Yoshinaka juga berpikir untuk mundur secara strategis ke markas utamanya di utara, namun ide tersebut langsung diurungkan begitu dirinya menerima info dari pengintai bahwa pasukan yang dipimpin oleh Yoshitsune tidak lebih dari 1,000 orang. Pada waktu ini, pergerakan mengancam dari Minamoto Yukiie di Kawachi mengharuskan Yoshinaka untuk mengirim pasukan kecil ke arah tersebut. Namun, hal tersebut berakibat fatal dikarenakan Yoshinaka sekarang hanya memiliki 1,000 pasukan tersisa. Meskipun begitu, Yoshinaka sudah memperhitungkan posisinya yang menguntungkan dalam menghadapi serangan Yoritomo (McCullough, 1966).

Dua jalur utama menuju Kyōto dilindungi oleh sungai Uji dan Seta yang dalam dan deras. Pertahanan di Uji terbilang cukup kuat, dengan jembatan yang telah dibongkar, arungan yang sangat sempit, dan sungai yang telah dipenuhi oleh rintangan. Namun mulai terlihat bahwa pasukan Yoshitsune berjumlah lebih besar dari yang Yoshinaka antisipasikan, dengan jumlah sekitar 3.000 atau 4.000 orang. Para prajurit oposisi berlomba-lomba menyerang Uji dari timur segera setelah pasukan utama Yoshinaka terpukul mundur keluar dari Kyōto oleh Yukiie.



Akibatnya, pasukan Yoshitsune dengan cepat mengalahkan pasukan pertahanan yang jumlahnya lebih sedikit. Sementara itu, Yoshinaka mundur ke Omi, dimana ia diserang dan pada akhirnya dibunuh oleh Noriyori, yang telah menyebrangi sungai Seta (McCullough, 1966).

#### **3.1.2.2. Pertempuran Ichi-no-tani (1184)**

Klan Taira secara perlahan dapat mengembalikan kekuasaan mereka di wilayah Kinki. Fuku-hara yang sebelumnya telah dihancurkan dapat direbut kembali. Meskipun Fuku-hara dapat diamankan dengan segera, Taira tidak melindungi tempat tersebut, namun membangun sebuah benteng di Ichi-no-Tani yang digunakan sebagai pos, dengan letak yang bersebelahan dengan Kyōto (Hu, 2023).

Berdasarkan arahan Yoritomo, Yoshitsune dan Noriyori segera meminta izin Go-Shirakawa untuk menyerang Taira pada hari kedua puluh enam. Taira pada saat ini memiliki keuntungan dari wilayah mereka yang terlindungi oleh pegunungan di bagian utara, lautan di bagian selatan, dan dua benteng Ikuta-no-mori di timur dan Ichi-no-tani di barat. Pegunungan tersebut begitu terjal sehingga sulit untuk melakukan penyerangan, lautan di sekitar pun telah dikuasai oleh armada Taira, dan keunggulan alami medan di Ikuta-no-mori dan Ichi-no-tani semakin diperkuat berkat parit, rintangan, dan menara pemanah. Ukuran pasukan yang dimiliki Taira berjumlah sekitar 20.000 orang (McCullough, 1966).

Pertempuran pecah pada tahun 1184 ketika Yoshitsune bersama saudaranya, Noriyori menunggangi kuda menuju ke Ichi-no-Tani. Benteng tersebut tepat berada di bawah tebing curam dengan gerbang terbuka yang mengarah ke selatan, tempat armada Taira berlabuh. Garis pertahanan didirikan di bagian timur benteng yang

dipimpin oleh Taira no Tomomori, yang telah menunggu kedatangan pasukan Minamoto yang datang melalui Fukuhara. Garis pertahanan tersebut terletak agak jauh dari Ichi-no-tani, dengan tujuan untuk mengulur waktu Taira untuk mundur kembali ke armada ketika situasi tidak berpihak kepada mereka. Situasi tersebut dapat menguntungkan Taira dikarenakan mereka memiliki angkatan laut yang kuat. Rencana Taira tidak berjalan dengan lancar dikarenakan Yoshitsune menggunakan strategi yang cerdas. Dirinya membagi pasukan Minamoto menjadi dua, dengan Noriyori yang memimpin pasukan utama sebanyak 50,000 orang dan berjalan di sepanjang pesisir laut bagian dalam untuk menyerang benteng dari timur, seperti yang diantisipasi Taira. Sementara, Yoshitsune bersama 10,000 pasukannya, berjalan mengikuti gunung di belakang benteng, untuk mengepung dari arah yang berbeda. Setelah Yoshitsune menyerang pos Taira di Gunung Mikusa pada 18 maret, malam hari, ia mengirim Doi Sanehira dan 7,000 pasukannya untuk menyerang benteng dari barat, sementara dirinya bersama sisa pasukan yang ada menuruni tebing curam di belakang benteng. Pasukan Sanehira dan Noriyori bertarung melawan garis pertahanan Taira secara langsung. Pasukan Minamoto bertarung dengan gagah berani namun benteng tersebut tidak tergores sedikitpun. Namun, hasil pertempuran mulai berubah ketika Yoshitsune dan pasukannya melakukan serangan kejutan dan menyerbu bagian utara benteng yang tidak dilindungi. Bagian utara memiliki perlindungan yang lemah dikarenakan Taira tidak menyangka bahwa ada yang akan menyerbu melalui tebing yang curam. Garis pertahanan pasukan Taira pun runtuh dan mereka mulai melarikan diri ke laut tempat armada berlabuh (Hu, 2023).

Terdapat banyak prajurit Taira berguguran. dataran di depan Ichi-no-tani telah berubah dari hijau menjadi merah, tidak terhitung jumlah prajurit Taira yang tewas dalam pertempuran itu. Ditambah lagi, banyaknya jendral berpangkat tinggi Taira yang terbunuh dan ditangkap ketika sedang melarikan diri. Taira no Tadanori dikepung lalu dibunuh oleh para prajurit Minamoto. Taira no Shigehira, putra kelima Taira no Kiyomori, juga tertangkap hidup-hidup. Taira no Atsumori, tewas dalam pertempuran. Sisa dari prajurit Taira yang masih hidup kembali ke Yashima dengan armada mereka, tidak dapat kembali ke Fukuhara (Hu, 2023).

Setelah kemenangannya ini, Yoshitsune kembali ke Kyōto untuk bertindak sebagai wakil Yoritomo di wilayah Ki'nai. Pada usia ke-25, ia telah menjadi pahlawan yang populer, disukai oleh para bangsawan istana dan diperlakukan dengan istimewa oleh mantan Kaisar. Namun, benih-benih keterasingan Yoshitsune yang tragis dari Yoritomo telah tertanam (McCullough, 1966).

Kajiwara Kagetoki merupakan salah satu pengikut Yoritomo yang dipercayanya. Dia merupakan seorang prajurit dari timur yang bergabung setelah nyawanya diselamatkan oleh Yoritomo pada tahun 1180. Kagetoki adalah seorang pria yang angkuh, pendendam, dan tidak bermoral, dengan mulut yang suka memfitnah membuat dirinya dibenci dan ditakuti di Kamakura. Rasa ketidaksukaan ini telah ada bahkan sebelum Ichi-no-tani, yang menjadi penyebab Kagetoki berpindah posisi dari bawahan Yoshitsune menjadi bawahan Noriyori (McCullough, 1966).

Atas permintaan Yoritomo, pada bulan keenam tahun 1185 istana menghadiahkan jabatan gubernur dan pangkat 'Junior Kelima Bawah' kepada Noriyori; Yoshitsune, keheranan karena tidak mendapatkan pengakuan apapun, meskipun ia telah

berulang kali meminta rekomendasi kepada saudaranya, dengan alasan bahwa kurangnya gelar istana menghambat keefektifannya dalam menjadi wakil Yoritomo di Kyōto. Go-Shirakawa, menyadari hal itu dan memanfaatkan kondisi dengan mengadu domba kedua belah pihak. Yoshitsune dianugerahi jabatan di kepolisian kekaisaran dan Penjaga Gerbang Kiri (*kebiishi saemon no shōjō*) dua bulan setelah pengangkatan Noriyori, tanpa sepengetahuan Yoritomo. Beberapa minggu kemudian, mantan kaisar tersebut menganugerahkannya pangkat ‘Junior Kelima Bawah’ kepada Yoshitsune, dan pada bulan kesepuluh mantan kaisar memberikannya hak istimewa audiensi. Setelah itu, Yoshitsune pun mendapatkan julukan sebagai Hōgan atau Hōgan-dono, nama lain untuk orang dengan status yang sama sepertinya, yang kemudian dikenal luas. Yoshitsune segera melaporkan pengangkatannya ke Kamakura, menyatakan bahwa ia tidak bisa menolak pengangkatan tersebut, Yoritomo dengan amarahnya mencabut Yoshitsune dari tugas. Yoritomo memiliki tekad bahwa dalam pemerintahannya, semua prajurit harus berada dibawah kendalinya. Tindakan Yoshitsune tersebut membuat Go-Shirakawa senang, karena dengan begitu rencananya berjalan dengan lancar. (McCullough, 1966)

Berdasarkan penjelasan dari *Nobility of Failure*, untuk memastikan loyalitas pengikutnya, Yoritomo memperjelas bahwa seluruh anggota dari kalangan militer dilarang untuk menerima penghargaan secara langsung dari Kyōto dan hanya Yoritomo sendiri yang boleh memberi penghargaan tersebut. Jika penghargaan yang diberikan berada dalam bentuk pertemuan oleh pihak istana, maka proses tersebut harus melalui rekomendasinya. Yoshitsune melanggar hal tersebut dengan

menerima penghargaan dari mantan kaisar berupa pengangkatan menjadi letnan Polisi Imperial. Hal tersebut yang menjadi pemicu pertama kemarahan Yoritomo kepada Yoshitsune. (Morris, 1975)

### **3.1.2.3. Pertempuran Yashima**

Tugas melawan Taira dipercayakan kepada Noriyori. Semenjak pertempuran Ichi-no-tani, markas utama Taira berpindah ke area Yashima, Shikoku. Namun, alih-alih menyerang Yashima, Noriyori berusaha untuk menyerang Tomomori, masuk ke area musuh lebih dalam dan menghadapi masalah logistik. Pada awal 1185, Noriyori berada dalam kondisi terpuruk sehingga Yoritomo terpaksa mengangkat kembali Yoshitsune (McCullough, 1966).

Pada hari kesepuluh di bulan pertama tahun kedua *Genryaku* (1185), Yoshitsune pergi meminta izin untuk menyerang Heike kepada mantan Kaisar Go-Shirakawa di kediaman kaisar. Setelah mendapat persetujuan, Yoshitsune kembali ke markasnya dan berbicara kepada para prajurit dari timur dengan penuh semangat. Di hari ketiga pada bulan kedua, Yoshitsune bersama pasukannya meninggalkan Kyōto lalu mengumpulkan perahu untuk menyerang Yashima di Watanabe, Settsu. Pada hari yang sama, Noriyori yang kala itu sedang berada di Kyushū juga mengumpulkan perahu di Kanzaki yang juga terletak di Settsu untuk maju melawan ke arah *Mountain Sun Road* (McCullough, 1988).

Pada hari keenam belas, Minamoto bersiap untuk berlayar dengan kapal yang telah dipersiapkan di Watanabe dan Kanzaki. Namun, angin dari utara meniup dengan kencang, menciptakan badai dan ombak besar yang merusak kapal-kapal sehingga mereka tidak dapat berangkat. Para penyerang tetap berada di pelabuhan

untuk melakukan perbaikan (McCullough, 1988). Dalam rapat sebelum pertempuran, terdapat sebuah perdebatan yang muncul di antara Kajiwaru Kagetoki dan Minamoto no Yoshitsune.

At Watanabe, the great and small landholders assembled in council. "We have had no experience in naval combat. How should we go about it?" they debated.

Kajiwaru Kagetoki spoke up. "I suggest that we tell our men to put reverse oars on the boats for this battle."

"What are reverse oars?" Yoshitsune asked.

"When a man gallops forward, it is easy to turn his mount with the left or right hand," Kagetoki said, "but it is no small task to make a swift reversal in a boat's course. I say we should install oars at both the prow and the stern, with rudders on the side: then it will be simple to direct a boat wherever we please."

"Men usually retreat when the tide turns against them, even if they have resolved not to yield an inch. What good can come of anticipating flight all along? This is inauspicious talk for the start of an attack. The rest of you can fit out your boats with a hundred or a thousand 'reverse oars' or 'retreat oars' if you want to. I will be content with the usual equipment," Yoshitsune said.

"A good Commander-in-Chief gallops forward when he ought to and draws back when he ought to. Saving himself to destroy the enemy is the mark of an able leader. A rigid man is called a 'wild boar warrior'; people do not think much of him," Kagetoki said.

"I don't know anything about boars and deer. In battle, what I like is to attack flat out and win," Yoshitsune said. Although the samurai did not dare laugh in Kagetoki's face, they showed one another their amusement through significant glances and grimaces. It looked as though Yoshitsune and Kagetoki might come to blows, they whispered among themselves.

**Gambar 3.1** Perdebatan Yoshitsune dan Kagetoki mengenai *reverse oars*  
Sumber: (McCullough, 1988)

Dikarenakan tidak memiliki pengalaman dalam pertempuran laut, Kajiwaru Kagetoki menyarankan untuk memasang *reverse oars* atau dayung terbalik pada kapal. Hal ditujukan untuk mempermudah pelarian jika arus pertempuran berjalan tidak sesuai dengan yang diinginkan. Namun, Yoshitsune menolak ide tersebut sehingga memunculkan perdebatan di antara mereka berdua. Sikap permusuhan yang dialami oleh mereka terlihat sudah muncul dari awal. Pria arogan yang bersikeras pada posisi istimewanya sebagai prajurit yang lebih senior dan merupakan bawahan favorit Yoritomo, melawan pemuda congkak, blak-blakan, dan penuh gegabah. Sikap ini memperkuat alasan Kagetoki berpindah komando dari Yoshitsune ke Noriyori. Segera setelah berakhirnya tugas di Yashima, Kagetoki kembali ke Kamakura, mempersiapkan dengan matang laporan-laporan mengenai

perilaku keras kepala Yoshitsune. Hal tersebut, ditambah dengan tanda-tanda kejeniusan militer Yoshitsune dan kepopulerannya, membangkitkan rasa iri dan curiga dalam diri Yoritomo (McCullough, 1966).

Dengan perintah dan ancaman dari Yoshitsune yang bertekad penuh, lima dari dua ratus kapal berlayar meskipun harus menerjang badai. Ancaman-ancaman tersebut memperlihatkan Yoshitsune sebagai orang yang nekat dan gegabah akan rencananya. Namun, Yoshitsune dengan sengaja melakukan hal tersebut dengan tujuan untuk mencari kesempatan ketika lawan mereka tengah lengah. Mereka pergi menuju ke Provinsi Awa tanpa menyalakan obor kecuali pada kapal Yoshitsune yang memimpin untuk menghindari kewaspadaan dan kecurigaan Taira. Yoshitsune dan rombongannya dapat menyebrang dalam waktu tiga jam pada penyebrangan yang biasanya memakan waktu tiga hari. Mereka meninggalkan Watanabe dan Fukushima pada waktu '*Hour of the Ox*'<sup>5</sup> pada hari keenam belas di bulan kedua, dan angin membawa mereka ke Provinsi Awa pada '*Hour of the Hare*' (McCullough, 1988).

Kelima perahu dengan muatan berupa perbekalan dan zirah menampung hanya lima puluh ekor kuda. Ketika mendekati Pantai Katsuura (Pantai Kemenangan), pasukan Minamoto secara kompak menaiki pelana dan menunggang ke depan sambil berteriak. Seratus prajurit berkuda Taira yang berada di pantai itu mundur dengan tergesa-gesa, tidak dapat bertahan dari serangan kejutan. Sesaat setelah kejadian tersebut, Yoshitsune memerintah Yoshimori untuk mencari orang lokal di

---

<sup>5</sup> Sistem waktu tradisional Jepang dengan mengacu pada salah satu nama dari 12 zodiak kepercayaan Jepang. (The Seiko Museum Ginza, n.d.)

antara gerombolan prajurit tersebut, untuk menanyakan mengenai lokasi mereka sekarang. Setelah mendapatkan informasi mengenai musuh, mereka bergegas menyerang Benteng Yoshitō untuk meminimalisir kemungkinan diserang dari belakang. Benteng tersebut dikelilingi oleh rawa di tiga sisi dan parit di sisi lainnya. Minamoto menyerbu masuk benteng melalui sisi parit dan menyerang pertahanan benteng tersebut. Yoshitō yang saat itu berada dalam benteng memberi perintah pasukannya untuk bertahan sementara ia melarikan diri dengan menunggangi kuda (McCullough, 1988).

Pada saat ini, pasukan Taira di Yashima hanya memiliki sekitar seribu pasukan berkuda. Hal ini dikarenakan mereka menempatkan sekitar puluhan dan ratusan pasukan di berbagai macam tempat seperti pulau dan pantai. Selain itu, ribuan pasukan lain Taira tengah melintasi Iyo untuk menyerang Kawano no Shirō Michinobu. Mendengar kabar tersebut, Yoshitsune bersama pasukannya berjalan melintasi Perlintasan Ozakagoe yang membatasi Awa dan Sanuki pada malam hari untuk mencapai teluk dengan Istana Kekaisaran di Yashima. Di tengah malam, Yoshitsune bertemu dengan seseorang yang membawa surat resmi. Yoshitsune mengelabui pengantar surat tersebut untuk mendapatkan informasi. Berdasarkan surat resmi, diketahui bahwa Taira telah mengantisipasi kedatangan Yoshitsune, namun hal tersebut tidak membuat Yoshitsune mundur. (McCullough, 1988).

Ketika waktu '*Hour of the Tiger*' pada hari ke-18, mereka turun di suatu tempat di Sanuki yang disebut sebagai Hiketa dan beristirahat di sana. Setelah itu, mereka menyerang benteng Yashima melalui Nyūnoya dan Shirotori. Yoshitsune kembali meminta penjelasan dari prajurit lokal mengenai benteng Yashima. Laut yang



mengelilingi benteng sangat dangkal; air di antara Shikoku dan pulau tersebut tidak melebihi tinggi perut kuda saat air surut. Setelah itu, Yoshitsune bersama prajuritnya membakar rumah-rumah rakyat jelata di Takamatsu dan menuju ke Yashima. Taira menyadari bahwa musuh mereka telah menyerang, mengira bahwa Minamoto datang dengan membawa pasukan besar akibat tindakan Yoshitsune sebelumnya. Takut akan dikepung, Taira bergegas ke perahu mereka, yang ditambatkan secara berderet di pantai yang menghadap ke gerbang utama. Kenreimon'in, istri dari wakil penguasa, biarawati tingkat dua, dan banyak wanita menaiki perahu Kaisar. Munemori berbagi perahu dengan putranya. Sementara, yang lainnya mengambil apapun yang mereka temukan, dan semua mendayung ke arah yang berbeda-beda (McCullough, 1988).

Sekitar tujuh hingga delapan puluh pasukan berzilah Minamoto terlihat di pantai dibalik gerbang utama. Posisi air yang berada di titik tersurut, mencapai pangkal paha dan perut kuda di beberapa tempat, bahkan lebih dangkal lagi untuk sebagian titik lainnya. Ketika melihat bendera putih yang berkibar, Taira semakin yakin bahwa pasukan besar sedang menghampiri mereka. Namun hal tersebut merupakan tipu muslihat Yoshitsune, yang membagi pasukannya ke beberapa kelompok untuk menyembunyikan jumlah pasukannya yang sedikit (McCullough, 1988).

Di hari itu, Yoshitsune mengenakan hitatare berwarna merah dengan baju zirah berenda keunguan. Pada pinggangnya, terdapat pedang dengan perlengkapan perunggu yang berlapis emas; sementara di punggungnya, terdapat anak panah dengan bulu berwarna hitam-putih. Sambil memegang busur, Yoshitsune

memperkenalkan diri dan pengikut setianya kepada lawannya. Begitu selesai, beberapa perahu Taira melontarkan anak panah yang kuat dari kejauhan; sementara beberapa pasukan lainnya melepaskan anak panah ringan secara beruntun. Prajurit Minamoto menyerang sembari berteriak, melepaskan tembakan demi tembakan saat mereka berpacu dengan kuda melewati barisan Taira. Alih-alih ikut bertempur, prajurit veteran dari pihak Minamoto, Gotōbyōe Sanemoto, memasuki kastil untuk membakar bangunan (McCullough, 1988).

Menyadari bahwa jumlah prajurit Minamoto yang sedikit, Munemori mencoba untuk turun dari perahu dan bertarung. Ditemani oleh Etchū no Jirōbyōe Moritsugi, ia memindahkan anak buahnya ke perahu kecil dan mengambil posisi di pantai depan gerbang utama telah hangus terbakar. Para penunggang kuda Minamoto pun mendekat ke dalam jangkauan anak panah lalu berhenti. Kedua pihak melontarkan hinaan satu sama lain sebelum kembali bertempur (McCullough, 1988).

Gubernur Noto Noritsune, mengganti pakaiannya dengan baju zirah lain dan senjata berupa busur dan pedang besar di punggung. Konon ia adalah pemanah terdepan Kyōto, tidak ada orang yang dapat lolos dari jangkauannya. Noritsune berniat untuk menembak jatuh Yoshitsune, namun pengikut Yoshitsune mengantisipasi hal tersebut. Sekelompok prajurit, dengan cepat menyelaraskan kepala kuda mereka untuk melindungi Yoshitsune: Sato Saburōbyōe Tsuginobu dari Ōshū, saudara Tsuginobu yaitu Shirōbyōe Tadanobu, Ise no Saburō Yoshimori, Genpachi Hirotsuna, Eda no Genzō, Kumai Tarō, Musashibō Benkei, dan yang lainnya (McCullough, 1988).

Dengan penuh frustrasi Noritsune melepaskan rentetan anak panah. Lebih dari sepuluh prajurit tumbang dalam sekejap, termasuk Satō Saburōbyōe Tsuginobu. Ia tewas tertembak oleh anak panah yang menembus bahu kiri dan sisi kanan. Kematian dari pengikut Yoshitsune tersebut membuat duka yang dalam bagi Yoshitsune, Shirōbyōe, dan prajurit lainnya yang menyaksikan. Satō Saburōbyōe Tsuginobu tewas demi menyelamatkan nyawa tuannya. Tindakan Yoshitsune dalam menangani kematian pengikutnya menunjukkan sikap yang sangat peduli kepada rekannya. Kedudukan Minamoto mulai diuntungkan pada masa ini. Penduduk Awa dan Sanuki yang telah mengkhianati Taira dan menunggu kedatangan Minamoto, menunggang kuda secara berkelompok dari berbagai macam puncak dan gua. Dengan bantuan tersebut, jumlah kekuatan Yoshitsune bertambah menjadi tiga ratus pasukan berkuda. (McCullough, 1988)

Kedua pihak mundur dikarenakan hari yang menjelang malam, sehingga peperangan tidak dapat diselesaikan pada hari itu. Kemudian, sebuah perahu kecil yang tertata rapi mendayung ke arah pantai. Perahu tersebut berputar ke samping saat sudah cukup dekat dari pantai. Ketika Minamoto yang kebingungan memperhatikan, muncul dari kabin seorang wanita cantik dan anggun berusia delapan belas atau sembilan belas tahun. Ia mengeluarkan sebuah tiang yang di atasnya terdapat kipas merah dengan desain matahari emas, menjepitnya di antara haluan dan papan, dan memberi isyarat ke daratan. (McCullough, 1988)

Yoshitsune menerima tantangan tersebut dan memerintah Munetaka, pemanah yang ia percaya untuk menembakkan anak panahnya pada kipas tersebut. Tidak ingin mengecewakan tuannya, Munetaka mencoba untuk menembakkan anak

panahnya. Terdapat angin kencang dari utara, dan saat itu arus laut sedang deras. Munetaka menutup matanya dan berdoa, sebelum akhirnya menembakkan anak panahnya. Meskipun kecil, namun busur tersebut sangatlah kuat. Anak panah itu terbang langsung ke kipas. Kipas merah dengan bola emasnya mengapung di atas ombak yang diiringi oleh tepuk tangan dari Taira dan selebrasi dari Minamoto. Dalam antusiasme dan kekaguman yang berlebihan, seorang pria dari pihak Taira keluar dari kabin untuk melakukan sebuah tarian dan mengangkat sebuah kipas. Ise no Saburō Yoshimori memberitahu Munetaka bahwa Yoshitsune memintanya untuk menembak orang tersebut. Heike terdiam begitu pria tersebut tertembak, sementara Minamoto bersorak sorai bahagia ketika tembakan tersebut tepat sasaran (McCullough, 1988).

Tiga prajurit Taira turun ke pantai; satu orang memakai perisai, satu orang dengan panah, dan yang terakhir memakai tombak. Mereka menancapkan perisainya ke tanah dan menantang Minamoto. Yoshitsune memerintahkan prajuritnya untuk menghajar mereka. Lima pasukan berkuda Minamoto maju dengan gagah. Dari balik perisai, pemanah Taira melepaskan anak panahnya yang menghantam salah satu prajurit berkuda dan menjatuhkannya. Meskipun terjatuh dan hampir terbunuh, prajurit Minamoto tersebut dapat mundur kembali dengan selamat. Setelah itu, lebih dari dua ratus Taira turun ke pantai untuk membantu dan menantang Minamoto (McCullough, 1988).

Yoshitsune menugaskan pengikut-pengikut terpercayanya untuk memasuki barisan depan, dan menunggangi kuda dengan kencang sambil berteriak untuk menyerang ke depan. Taira yang tidak menunggangi kuda sama sekali pun mundur

kembali ke perahu, takut dilindas oleh kuda-kuda. Para prajurit Minamoto menunggangi kuda-kuda mereka hingga ke laut untuk menekan Heike. Ketika situasi semakin kacau, terdapat sebuah kejadian dimana busur Yoshitsune terjatuh dan dengan nekatnya ia berusaha mengambil kembali senjatanya pertempuran terjadi. Sambil bercanda, Yoshitsune mengatakan bahwa ia tidak ingin lawannya menghina karena busurnya yang buruk (McCullough, 1988).

Ketika malam semakin larut, prajurit Minamoto mundur ke posisi di antara lapang ke sebuah lapangan dan perbukitan di antara Mure dan Takamatsu. Prajurit-prajurit tersebut beristirahat dan tidur setelah tidak beristirahat selama tiga hari penuh, sementara Yoshitsune dan Yoshimori tetap terjaga. Yoshitsune mendaki bukit untuk melihat kedatangan musuh, dan Yoshimori bersembunyi di sebuah cekungan, bersiap untuk menembak penyerang. Sementara itu, Taira tengah mempersiapkan serangan malam dengan lima ratus pasukan berkuda di bawah pimpinan Noritsune, namun Etchū no Jirōbyōe Moritsugi dan Emi no Jirō Morikata terlibat dalam pertikaian sehingga serangan tersebut batal dilakukan (McCullough, 1988).

Pada keesokan pagi, Taira mundur menggunakan kapal mereka menuju teluk Shido di provinsi yang sama. Yoshitsune bersama dengan 80 pasukan yang ia pilih dari 300 pasukannya mengejar menggunakan kuda. Taira yang melihat jumlah pasukan tersebut mendarat di pantai dan menyerang dengan ribuan pasukan. Namun mereka kembali mundur ke kapal setelah melihat pasukan utama Minamoto sebelumnya ikut menyusul untuk membantu dalam pertempuran. Yoshitsune turun di pantai Shido untuk melihat kepala-kepala yang bergeletakkan di sana. Mayat

yang berada di sana berasal dari kejadian yang terjadi tepat saat sebelum Minamoto menyerang Yashima. Setelah menerima perintah dari Yoshitsune untuk mengelabui pihak lawan, Yoshimori menemui Noriyoshi di tempat yang telah ditentukan. Yoshimori menunggangi kuda bersama dengan Noriyoshi, menceritakan bagaimana Yoshitsune telah menaklukan kastil di Yashima dan berhasil membunuh Sakuraba no Suke Yoshitō di Katsuura, Provinsi Awa; dan juga dapat menangkap Munemori beserta putranya. Ia juga menceritakan Gubernur Noto Noritsune yang tewas bunuh diri; dan pimpinan Taira lainnya yang entah tewas dalam pertempuran atau melemparkan diri mereka ke laut. Sisa prajurit mereka semua tewas dibantai di teluk Shido. Ayah dari Noriyoshi, Awa no Minbu Shigeyoshi, ikut menyerah dan menjadi tawanan. Berdasarkan kisah tersebut, Yoshimori menawarkan Noriyoshi untuk menjadi tawanannya dan nyawanya akan diampuni. Noriyoshi mempercayai kisah bualan Yoshimori dan menyerahkan diri, bersamaan ketiga ratus pengikutnya yang mengikuti kemauan pemimpin mereka (McCullough, 1988).

Pada tanggal dua puluh dua waktu '*Hour of the Dragon*,' Kajiwaru Kageyoshi dan prajurit-prajurit yang tersisa baru saja sampai di Yashima. Pendatang yang baru datang bercanda mengenai kemenangan Yoshitsune yang cepat, menghilangkan kesempatan mereka untuk bertempur. Tetapi, nampaknya banyak juga yang merasa bahwa Yoshitsune berusaha mencuri pusat perhatian pada pertempuran itu. Hal tersebut tentu saja dapat dilihat dari pandangan Kajiwaru, yang ditunjukkan dalam perilakunya kemudian yang akan menjatuhkan Yoshitsune (McCullough, 1966).

#### 3.1.2.4. Pertempuran Dan-no-Ura

Kemenangan di Yashima telah membawa Minamoto ke dukungan lokal, yang sangat penting dalam pertempuran laut mereka kelak. Pada tanggal dua puluh empat di bulan ketiga, setelah satu bulan persiapan, Yoshitsune beranjak melalui laut menuju ke pangkalan Taira. Tomomori segera maju untuk menemuinya. Pertempuran tersebut terjadi di Dan-no-ura di Selat Shimonoseki, daerah dengan arus yang berbahaya (McCullough, 1966). Meskipun memiliki keuntungan dalam armada laut, Taira yang tidak memiliki wilayah atau benteng di daratan konsekuensi dari kekalahan mereka dalam pertempuran Yashima; ditambah dengan posisi yang terpojokkan oleh Minamoto dari dua sisi. Selain itu, Minamoto mendapatkan berbagai bantuan dari Provinsi Sūo berupa pasukan bantuan yang semakin menguntungkan pihak Minamoto. Yoshitsune menyebrang ke Provinsi Sūo untuk membantu saudaranya, Noriyori. Klan Taira datang di Hikushima yang terletak di Provinsi Nagato. Entah sebuah kebetulan atau bukan, setelah kemenangan Minamoto tepat setelah mendarat di Katsuura (*Victory Beach*) di Provinsi Awa; ketika Taira dikabarkan berada di Hikushima (*Retreat Island*), Minamoto pun pergi ke Oitsu (*Pursuit Harbor*) di provinsi yang sama. (McCullough, 1988)

Tidak tahu harus mendukung Taira atau Minamoto, Kepala Kumano Tanzō melakukan persembahan dan doa di Kuil Tanabe Imagumano. Setelah beberapa kali melakukan persembahan, ia memantapkan pilihannya dengan mendukung Minamoto. Hal tersebut merupakan pukulan yang menyedihkan bagi Taira. Selain itu, Kawano no Shirō Michinobu juga turut membantu Minamoto dengan ratusan dan puluhan perahu untuk bertempur. Dengan bantuan tersebut, sekarang Minamoto

memiliki tiga ribu kapal; sementara Taira hanya memiliki seribu, termasuk juga kapal bergaya Cina. Akibatnya, kekuatan Taira menurun sementara kekuatan Minamoto semakin meningkat (McCullough, 1988).

Terdapat pertukaran panah di antara kedua pihak di Moji dan Penghalang Akama pada waktu *'Hour of the Hare'* pada hari kedua puluh di bulan ketiga pada tahun kedua *Genryaku*. Di hari yang sama, muncul pertikaian baru di antara Kagetoki dan Yoshitsune (McCullough, 1988).

"Let me lead today's assault," Kagetoki said.  
"I might if I were not going to be there myself," Yoshitsune said.  
"You are making a mistake. Remember, you are the Commander-in-Chief."  
"Nonsense! The Kamakura Lord is our Commander-in-Chief. I am his Commissioner, so my status is the same as yours."  
Frustrated in his ambition to be first, Kagetoki muttered, "That fellow lacks the character to become a leader of samurai."  
Yoshitsune overheard him. "You are the biggest fool in Japan!" he said, laying his hand on his sword hilt.  
Kagetoki grasped his own sword. "The Kamakura Lord is the only superior I recognize."  
Kagetoki's heir, Genda Kagesue; his second son, Heiji Kagetaka; and his third son, Saburō Kageie, went to their father's side. Noting the expression on Yoshitsune's face, Satō Shirōbyōe Tadanobu, Ise no Saburō Yoshimori, Genpachi Hirotsuna, Eda no Genzō, Kumai Tarō, Musashibō Benkei, and other warriors, each worth a thousand men, surrounded Kagetoki and moved forward, eager to kill him. But Miura no Suke Yoshizumi caught hold of Yoshitsune and Toi no Jirō Sanehira held Kagetoki. Both men clasped their hands in supplication. "It will encourage the Heike if two Genji fight one another on the brink of a crucial battle like this. And what if word gets back to the Kamakura Lord?" they said. Yoshitsune regained his composure and Kagetoki had to control himself. Thereafter, we are told, Kagetoki was consumed by hatred of Yoshitsune: in the end, he destroyed him with slanders.

**Gambar 3.2** Perkelahian Kagetoki dan Yoshitsune

Sumber: (McCullough, 1988)

Sebelum pertikaian tersebut menjadi adu pukulan, prajurit mereka dapat menengahi pertengkaran tersebut. Konsekuensi dari hal tersebut, Kagetoki semakin terkonsumsi oleh dendam dan amarah yang akan berakibat fatal kepada Yoshitsune.

Posisi Minamoto dan Taira berjarak sekitar dua mil di atas permukaan laut. Pasang surut yang bergejolak menghambat pergerakan Minamoto dan memberikan Taira peluang untuk bergerak maju. Dikarenakan letak air yang paling deras berada di lepas pantai, kapal Kagetoki memeluk daerah di sekitar pantai, merebut



kapal musuh dengan garu<sup>6</sup> dan menaikinya, ditemani oleh putra-putranya dan pengikut lainnya. Dengan total empat belas hingga lima belas orang, kelompok tersebut berbaris dari haluan ke buritan<sup>7</sup> dan menyerang pihak lawan. Memanfaatkan hal tersebut, Kagetoki dan pasukannya berhasil mengambil banyak rampasan perang dari aksi tersebut (McCullough, 1988).

Berdasarkan komentar Taira yang terus meremehkan kekuatan Minamoto dalam pertempuran armada, dapat dilihat jika saat itu moral prajurit Taira sedang tinggi. Sebuah argumen yang masuk akal, dikarenakan ombak yang menguntungkan Taira, disertai dengan pengalaman armada laut yang lebih tinggi tentu akan memberikan mereka keunggulan besar. Penasehat Menengah Tomomori sepertinya mencurigai Awa no Minbu Shigeyoshi akan berkhianat dikarenakan perilaku mencurigakannya, dan memberi usulan untuk membunuh pria tersebut. Mentri Negara Munemori membantah tuduhan Tomomori, dan menyuruh Shigeyoshi untuk bertempur (McCullough, 1988).

Taira membagi ribuan pasukan mereka menjadi tiga divisi. Salah satu divisi dipimpin oleh pemanah yang dikenal oleh ketepatannya, yang memimpin armada yang diisi oleh pemanah jitu yang telah diposisikan sedemikian rupa untuk menembakan anak panah mereka secara bersamaan. Hal ini bertujuan untuk mengecoh Minamoto dikarenakan tembakan panah yang datang dari berbagai macam arah. Meskipun memiliki kelebihan dalam jumlah, namun tembakan yang datang dari arah yang berbeda membuat Minamoto kesulitan dalam bertempur di

---

<sup>6</sup> Garpu rumput.

<sup>7</sup> Haluan adalah bagian depan kapal, sementara buritan merupakan bagian belakang kapal.

garis depan. Tembakan anak panah yang dilontarkan secara serempak membuat Minamoto tersentak di bawah tembakan yang terlalu berat untuk ditahan oleh perisai. Taira dengan bangganya meneriakkan kemenangan mereka di pertempuran yang belum usai (McCullough, 1988).

Alih-alih mencoba menaiki perahu, Wada no Kotarō Yoshimori dari pihak Minamoto menunggangi kudanya ke tepian dan bersiap untuk menyerang. Ia menekan kakinya dalam-dalam ke sanggurdi<sup>8</sup>, menarik busurnya sekuat tenaga, dan melepaskan anak panah yang kuat. Tidak ada seorang pun dalam jarak seribu kaki yang lolos dari tembakannya. Yoshimori menantang Taira dengan melesatkan anak panahnya dengan jauh. Nii no Kishirō Chikakiyo, dipilih untuk mengirim panah kembali kepada penantang. Anak panah tersebut melesat dan mendarat di lengan kiri salah satu prajurit Minamoto, yang kemudian diejek oleh pihak lawan. Tersinggung dengan ejekan tersebut, Yoshimori naik ke perahu kecil, mendayung keluar, dan melepaskan rentetan anak panah ke tengah armada Taira, yang menewaskan dan melukai banyak orang dari pihak Taira (McCullough, 1988).

Pertempuran sebenarnya pun mulai terjadi ketika masing-masing pihak saling berteriak dan menyerbu satu sama lain. Meskipun kedua sisi sama-sama memiliki kekuatan yang besar, moral dari pihak Minamoto sedang tidak bagus dikarenakan kaisar dan tanda kekaisaran berada di pihak Taira. Akibat hal tersebut kemungkinan karena kaisar dan tandanya dianggap sebagai bentuk entitas yang sakral. Namun, ombak pertarungan mulai berubah ketika Awa no Minbu Shigeyoshi yang berada di pihak Taira, membelot dan membantu Minamoto. Alasan dari pengkhianatan

---

<sup>8</sup> Sebuah pijakan kaki saat menunggangi hewan yang umumnya terletak di samping pelana.

tersebut dikarenakan anaknya Dennaizemon Noriyoshi, ditangkap sebagai tawanan perang, sehingga Shigeyoshi tidak memiliki pilihan lain selain membelot. Berkat hal tersebut, Yoshitsune bersama pasukannya bisa mengabaikan pasukan Noriyoshi dan dapat berfokus untuk melawan pemimpin pasukan, Tomomori. Prajurit Minamoto dapat menaiki kapal Taira dan bertarung secara langsung. Prajurit Taira satu demi satu mulai terbunuh oleh pedang dan anak panah, membuat keadaan Taira semakin memburuk. Sementara itu, semua prajurit dari Shikoku dan Chinzei membelot Taira demi membantu Minamoto. Para bawahan mengacungkan busur mereka untuk melawan penguasa mereka dan menghunus pedang untuk melawan tuan mereka. Hari itu tampaknya menjadi takdir kehancuran Taira (McCullough, 1988).

Prajurit Minamoto telah menaiki perahu Taira, yang mulai kehilangan kendali karena para pelaut dan pengemudi yang tergeletak di lambung kapal. Penasihat Tengah Baru Tomomori pergi ke perahu kecil menuju ke kapal Kaisar. Dengan panik ia menenangkan para wanita dan Kaisar di sana, dengan mengetahui bahwa akhir mereka sudah mendekat. Suke no Tsubone yang merupakan pengasuh kaisar, bersamaan dengan kaisar Antoku yang saat itu baru memasuki usia kedelapan, enggan untuk mati di tangan lawan dan lebih memilih untuk menenggelamkan diri. Sebagian besar prajurit Taira yang masih hidup ikut merenggut nyawa mereka ke dasar laut, sementara sisanya berusaha melarikan diri dari pertempuran. Dalam pertarungan tersebut, klan Minamoto berhasil merebut tanda kekaisaran dan menangkap beberapa pemimpin dan prajurit Taira yang masih hidup. Hasil dari

pertempuran Dan-no-ura dimenangkan oleh klan Minamoto dan menjadi kehancuran total klan Taira (McCullough, 1988).

### **3.1.3. Perselisihan Antara Yoshitsune dan Yoshitomo**

Setelah dikalahkannya klan Taira, provinsi demi provinsi segera kembali menjadi tertib. Kyōto pun kembali aman dari ancaman. Namun, bersamaan dengan hal tersebut, orang-orang mulai mempertanyakan pemikiran Yoritomo terhadap Yoshitsune. Orang-orang berpikir, bukankah sebaiknya Yoshitsune memimpin negara sesuka hatinya. Gosip dan asumsi tersebut membuat Yoritomo marah. Hal tersebut merupakan hal yang wajar, tentu saja meskipun Yoshitsune memimpin dalam berbagai macam perang yang sukses; dibalik itu semua, terdapat seorang strategis yang menyusun pembagian logistik dan prajurit (McCullough, 1988). Dalam (McCullough, 1966), Yoritomo mungkin menyimpulkan juga bahwa saudaranya adalah potensi ancaman besar. Kekhawatiran tersebut diperparah dengan laporan dari Kajiwaru yang sampai di Kamakura di hari kedua puluh satu bulan keempat. Kajiwaru menuduh Yoshitsune menerima segala penghormatan dan pujian atas kemenangan Dan-no-ura yang diraih bersama. Ia juga menuduh Yoshitsune mengenai perilakunya yang diktatorial dan arogan.

Sebagai kepala dan asisten kepala badan Kamakura yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan operasi militer, Wada Yoshimori dan Kagetoki mendampingi Noriyori dan Yoshitsune dalam tugas mereka di wilayah barat. Sementara Noriyori telah berkonsultasi dengan Wada mengenai langkahnya dan terus berhubungan dekat dengan Yoritomo melalui surat, Yoshitsune membuat keputusannya sendiri, dan dengan kasar menolak nasihat Kajiwaru, bahkan mencermahahi Kajiwaru

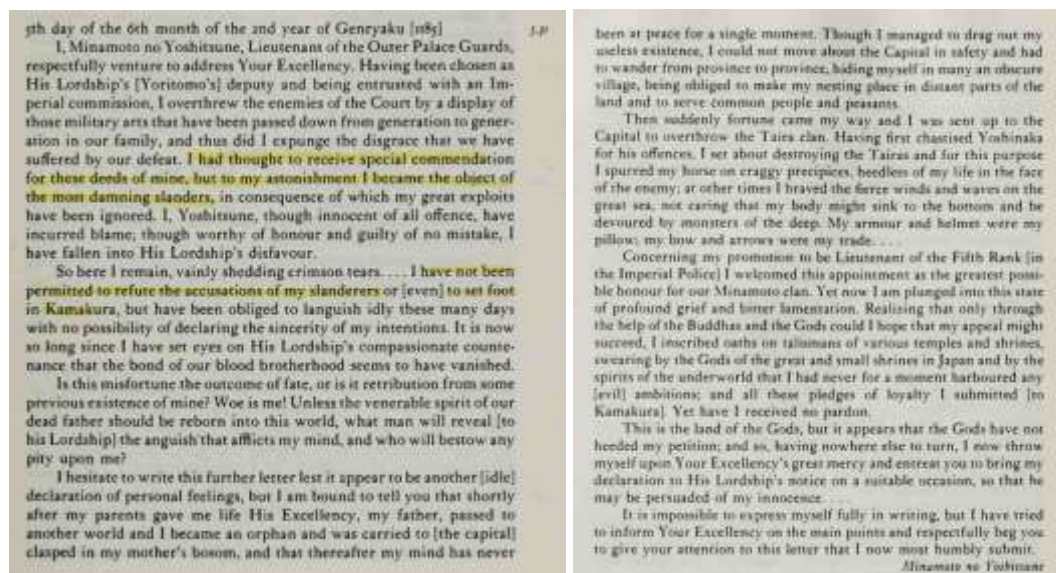
mengenai perilaku yang pantas bagi seorang prajurit. Terlepas dari kisah tersebut dapat dipercaya atau tidak, dapat dipastikan bahwa Yoshitsune dan Kagetoki terus berselisih sepanjang waktu. Sejak saat itu pun, Kagetoki berusaha tanpa henti untuk menjauhkan Yoshitsune dari saudaranya (McCullough, 1966).

Dalam catatan legenda menjelaskan bahwa kedengkian dan iri hati dari Yoritomo merupakan pemicu utama dari perselisihan kedua belah pihak. Namun, hal tersebut tidak bisa dijadikan sebagai satu-satunya penyebab dikarenakan dalam catatan legenda tersebut, Yoritomo digambarkan sebagai pemimpin yang kejam dan tega membunuh siapapun yang menghalangi jalannya. Meskipun dari beberapa peristiwa dapat terlihat dimana Yoritomo mampu menghancurkan kerabatnya, namun tidak ada dokumen pasti yang menunjukkan pengaruh psikologi Yoritomo terhadap tindakannya. Kemurkaan Yoritomo terhadap saudaranya bisa dijelaskan melalui perspektif politik dan relasi. Yoritomo membayangkan sebuah sistem hukum yang dikontrol penuh oleh klan Minamoto, sehingga dirinya dapat menjadi penguasa diktator yang tidak bisa dipertanyakan. Hal tersebut ditunjukkan dalam Perang Genpei, dimana Yoritomo memerintah orang-orang dari klannya sebagai pemimpin pasukan untuk melawan Taira sementara ia tinggal di Kamakura, memperkuat dan mempertahankan administrasi militer serta markasnya. Ketika muncul ancaman seperti Yoshinaka, Yoritomo tidak segan mengeliminasiya meskipun keduanya memiliki hubungan darah. Ketakutan Yoritomo bukan berasal dari konflik internal antar klan, tapi ketika kerabat-kerabatnya yang memiliki kuasa tinggi berpindah menjadi pihak oposisi dan berkolusi dengan pihak istana untuk melawan pemerintahan Kamakura (Morris, 1975).

Tindakan Yoshitsune yang dianggap semena-mena dan melanggar perintah atasan membuatnya sebagai ancaman. Bukan kekejaman, namun rasa takut yang membuat Yoritomo memiliki sikap tersebut kepada saudaranya. Dalam catatan tradisi, Yoshitsune bertemu dengan Yoritomo dalam pemberontakan terhadap Taira pada tahun 1180. Namun, hal tersebut nyatanya tidak dapat dibuktikan dengan konkrit. Bagi Yoritomo, Yoshitsune merupakan sebuah anakronisme, yang tidak paham mengenai perubahan fundamental yang terjadi di negaranya. Selebihnya, Yoritomo juga tidak pernah menganggap Yoshitsune setara dengannya. Dirinya menganggap bahwa Yoshitsune adalah seorang pengikut yang seharusnya berperilaku seperti pengikut, meskipun Yoshitsune adalah saudara tirinya (Morris, 1975).

Kondisi Yoshitsune semakin diperburuk dengan adanya laporan dan rumor buruk mengenai dirinya yang sampai ke tangan Yoritomo. Beberapa fitnah tersebut muncul dari saudaranya yang iri; namun sumber utama dari fitnah tersebut adalah Kajiwaru no Kagetoki. Setelah pertempuran Yashima dan Dan-no-ura, Kajiwaru memastikan untuk mengurangi peran Yoshitsune dalam perang dengan menyatakan bahwa kemenangan Yoshitsune hanyalah sebuah keajaiban dan tidak ada campur tangan dari sang jendral. Setelah itu di tahun yang sama, Kagetoki melapor kepada Yoritomo bahwa Yoshitsune tidak mengindahkan perintah Yoritomo untuk menghukum Yukiie, yang berkomplotan secara diam-diam dengan Kyōto untuk melawan Kamakura. Konsekuensi dari rumor tersebut membuat kecurigaan Yoritomo mengenai kolusi di dalam klan semakin buruk dan membuatnya memilih untuk mengeliminasi Yoshitsune. (Morris, 1975)

Meskipun Yoshitsune telat menyadari hal tersebut, namun dalam kenyataannya kemenangan Yoshitsune dalam melawan Taira membuatnya sudah tidak berguna dalam rencana Yoritomo. Dalam perspektif Kamakura; ketangguhan, kecerdikan, serta pencapaian pemuda tersebut telah memenuhi tujuannya dan sekarang hanya menjadi sebuah ancaman. Setelah kemenangannya, Yoshitsune bersama dengan tawanan perangnya pergi ke Kamakura untuk melaporkan hasil kemenangannya. Namun, Yoshitsune dilarang untuk memasuki destinasi tujuannya. Ketika menunggu, ia mulai menyadari bahwa rumor jelek mengenai dirinya telah sampai ke tangan Yoritomo. Yoshitsune dengan putus asanya mengirimkan janji setia dan surat yang dikenal sebagai "Surat Koshigoe" ke Kamakura (Morris, 1975).



**Gambar 3.3** Surat Koshigoe  
Sumber: (Morris, 1975)

Ketika surat tersebut dibacakan dengan lantang, Yoritomo dikatakan terdiam dan mengeluarkan air mata (McCullough, 1966). Berdasarkan surat tersebut, Yoshitsune memanfaatkan jasanya di masa lalu dan berusaha untuk mendapatkan simpati dari Yoritomo. Paul Varley berpendapat bahwa surat tersebut

menggambarkan Yoshitsune sebagai seseorang yang rendah hati, memohon, dan meminta pengampunan dari Yoritomo. Alih-alih menunjukkan sifatnya yang keras kepala dan berani, Yoshitsune melalui suratnya mencoba menggunakan rasa iba dan simpati untuk memanipulasi perasaan kasihan Yoritomo untuk mencapai tujuannya (Topal, 2010). Pendapat lain mengatakan bahwa Yoshitsune menunjukkan sikapnya yang naif dan sederhana seperti seorang anak kecil, sebuah tipe perilaku yang naif dan lugu, yang kontras dengan kecerdikan dan kehebatannya dalam medan pertempuran. Harapan Yoshitsune untuk bertemu langsung dengan Yoritomo hancur ketika dirinya mendapatkan perintah untuk segera kembali ke Kyōto tanpa bisa memasuki Kamakura. Kondisi diperparah dengan Yoritomo yang menyita aset Taira yang dihadiahkan kepada Yoshitsune untuk pelayanan militernya; dan mengeluarkannya dari keanggotaan Minamoto. (Morris, 1975)

Yoritomo merasa semakin yakin bahwa Yoshitsune sedang merencanakan pemberontakan. Namun, tidak mungkin ia secara terang-terangan mengirim orang untuk membunuh Yoshitsune, karena hal tersebut akan menggemparkan Kyōto. Yoritomo memanggil Tosabō Shōshun dan menyuruhnya untuk membuat tipu muslihat sebagai alasan dan membunuh Yoshitsune. Shōsun tiba di Kyōto pada tanggal dua puluh sembilan di bulan kesembilan, namun ia tidak mengunjungi Yoshitsune. Yoshitsune yang mendengar kedatangannya mengirim Musashibō Benkei untuk menjemputnya. Setelah menginterogasinya, ia dibiarkan hidup setelah memberikan sumpahnya. Di waktu ini, terdapat seorang wanita bernama Shizuka, putri dari *shirabyōshi* Iso-no-Zenji, yang sangat disayangi oleh Yoshitsune. Shizuka mencurigai kedatangan Shōshun sebelumnya, dikarenakan banyaknya



prajurit di jalanan meskipun tidak ada panggilan. Ia berniat untuk mencari tahu dengan mengirim mata-mata. Kecurigaan Shizuka benar-benar terjadi ketika ia mendapatkan info bahwa halaman kediaman Tosabō dipenuhi oleh kuda-kuda terpelana, dan di balik tirai terdapat pria-pria dengan zirah dan senjata, siap menyerang kapan saja. (McCullough, 1988)

Yoshitsune pun bersiap, mengenakan zirah dan senjatanya; lalu pergi ke luar dengan pedang di tangan. Dengan kudanya, ia memerintahkan untuk gerbang dibuka, menunggu kedatangan musuh yang akan tiba kapan saja. Setelah itu, sekitar empat puluh hingga lima puluh pasukan berkuda menyerbu gerbang dengan jeritan perang. Yoshitsune, menunggangi kudanya dengan kencang ke depan sembari berteriak, dengan dibantu oleh pengikut-pengikutnya dari belakang. Kemudian, para samurai mendengar berita tersebut dan berlari menuju ke tempat penginapan Yoshitsune untuk membantu. Shōshun tidak dapat menang melawan orang sebanyak itu, meskipun telah melakukan penyerangan terlebih dahulu. Mereka yang berhasil lolos hanya sedikit; sementara Shoshun bersembunyi di tempat yang jauh di pegunungan Kurama, meskipun pada akhirnya ia tertangkap oleh pendeta dan dipenggal kepalanya pada keesokan harinya (McCullough, 1988).

Sebelumnya, Yoritomo memberikan Yoshitsune seorang bawahan bernama Adachi Shinzaburō, yang ternyata merupakan mata-mata Yoritomo. Setelah kematian Shoshun, Shinzaburō kembali ke Kamakura untuk melaporkan apa yang dilihat. Yoritomo mengumumkan bahwa ia akan mengirim saudaranya, Noriyori, untuk melawan Yoshitsune. Noriyori berusaha yang terbaik untuk menolak tersebut. Namun karena takut mengalami nasib yang sama dengan Yoshitsune, Noriyori

berusaha membuktikan kelayakannya dengan berbagai cara. Meskipun begitu, usaha Noriyori sia-sia karena pada akhirnya ia tewas dengan akhir yang sama. (McCullough, 1988)

Setelah itu, terdapat laporan mengenai pasukan yang akan berbaris melawan Kyōto di bawah pimpinan Hōjō no Shirō Tokimasa. Yoshitsune berpikir untuk meminta bantuan dari Okata no Saburō Koreyoshi sebagai rencananya untuk melarikan diri ke Chinzei. Namun, salah satu pengikut Yoshitsune bernama Kikuchi no Jirō Takanao merupakan musuhnya selama bertahun-tahun. Setelah mencapai kesepakatan, Yoshitsune memberikan Takanao kepadanya untuk dieksekusi dengan janji ia akan setia bekerja di bawah Yoshitsune. (McCullough, 1988)

#### **3.1.4. Pelarian Yoshitsune ke Utara Sebagai Buronan**

Pada tanggal dua bulan sebelas, Yoshitsune berangkat ke Istana Kaisar. Melalui Mentri Keuangan Yasutsune, Yoshitsune melaporkan bahwa Yoritomo bermaksud untuk menyerangnya sehingga dirinya harus pergi ke Chinzei sementara waktu dan meminta arahan dari pihak istana. Mantan Kaisar pun menyetujui permintaan Yoshitsune, ia memerintah Koreyoshi dan prajurit Chinzei lainnya untuk menjadi pengikut Yoshitsune dan mengikuti arahnya. Yoshitsune pun pergi dengan memimpin lima ratus pasukan berkuda keesokan harinya, pada *'Hour of the Hare'* (McCullough, 1988).

Yoshitsune tidak menyerang Kamakura, namun pergi ke barat bersama ratusan pasukan dan pamannya, Yukiie, untuk merekrut prajurit baru ke pihaknya. Tindakan hati-hati tersebut dinilai sangat tidak sesuai dengan kepribadian Yoshitsune yang nekat dan cermat dalam pertempuran; bahkan Yoritomo berekspektasi bahwa

Yoshitsune akan menyerang langsung. Kemungkinan dari perubahan perilaku tersebut dikarenakan Yoshitsune yang merasa terguncang dan tertekan dari sikap Yoritomo, sehingga dirinya kehilangan optimisme dan tindakan beraninya. Kemungkinan lainnya, dikarenakan Yoshitsune masih ragu untuk menyerang saudaranya yang telah dia layani seumur hidupnya; atau dikarenakan juga karena hasutan dari pamannya yang meyakinkan dirinya untuk merekrut lebih banyak prajurit terlebih dahulu (Morris, 1975).

Yoshitsune berlayar menggunakan kapal dari Pelabuhan Daimotsu, namun terdapat angin liar dari barat yang membawanya berlabuh ke Sumiyoshi. Ia terpaksa mencari tempat berlindung di ceruk Yoshino. Ketika ia diserang oleh biksu Yoshino, Yoshitsune kembali melarikan diri ke Nara (McCullough, 1988). Pada masa ini, Satō Shirōbyōe Tadanobu mengorbankan dirinya untuk mengulur waktu Yoshitsune dan rombongannya dalam melarikan diri (McCullough, 1966). Bahkan setelah berhasil melarikan diri dari menuju ke Nara, kelompok Yoshitsune kembali diserang oleh biksu Nara, yang membuat mereka terpaksa kembali memasuki Kyōto. Pada akhirnya, Yoshitsune memutuskan untuk maju ke Michinoku melalui provinsi utara. Dikatakan bahwa ketika melarikan diri, Yoshitsune meninggalkan sepuluh atau lebih wanita yang ia bawa dari Kyōto di Sumiyoshi. Karena merasa iba, pendeta Kuil Sumiyoshi pun membawa wanita-wanita tersebut kembali ke Kyōto. (McCullough, 1988)

Perahu-perahu yang mengangkut orang yang diandalkan Yoshitsune yaitu: pamannya Shida no Saburō Senjō Yoshinori, pamannya Jurō Kurando Yukiie, dan Okata no Saburō Koreyoshi; terbawa ke berbagai pantai dan pulau, tidak ada

satupun yang mengetahui keberadaan yang lainnya. Orang-orang mengira bahwa roh-roh dari Taira yang marah telah menimbulkan angin kencang dari barat (McCullough, 1988). Diketahui dalam (Morris, 1975) bahwa beberapa bulan setelah ini, Yukiie ditangkap dan dieksekusi.

Berdasarkan (Morris, 1975), dijelaskan bahwa dalam pelarian Yoshitsune, tidak ada penemuan yang pasti mengenai kemana saja dirinya bersembunyi. Ada kemungkinan bahwa Yoshitsune menerima bantuan dari para biksu di sekitar kuil yang dekat dengan Kyōto; atau bantuan dari orang-orang yang telah mengenalnya sejak lama dan turut bersimpati kepadanya. Berdasarkan legenda, Yoshitsune bersama dengan pengikutnya menyamar menjadi "biksu gunung" yang melakukan perjalanan untuk mengumpulkan iuran untuk membangun kuil. Rute yang dianggap berasal dari Yoshitsune ini identik dengan rute yang digunakan oleh peziarah pertapa dari distrik Kumano yang terletak di Kyōto bagian selatan dalam abad selanjutnya; dan ada kemungkinan bahwa kisah mengenai periode pelarian Yoshitsune telah banyak dibuat dan diceritakan dalam perjalanan. Hal ini menjadi kemungkinan cara penyebaran legenda Yoshitsune ke seluruh Jepang. Namun, kisah perang *Gikeiki* menjelaskan dengan detail bagaimana Yoshitsune melarikan diri dari Kyōto menuju ke kediaman Hidehira dengan aman.

Perjalanan Yoshitsune dalam melarikan diri yang terkenal mengambil tempat di sebuah penghalang yang baru didirikan di Ataka, dimana dirinya berhasil menghindari penangkapan berkat pengikut setianya, Benkei. Kisah ini menjadi inspirasi dua drama, yaitu drama Nō *Ataka*, dan juga drama Kabuki *Kanjichō*. Ada kemungkinan bahwa cerita ini didasari oleh kisah nyata yang dialami Yoshitsune,

dimana dirinya diselamatkan dari bencana oleh orang-orang yang mengenalinya dan merasa bersimpati kepadanya. (Morris, 1975)

Pada tanggal tujuh bulan sebelas, Hōjō no Shirō Tokimasa memasuki Kyōto sebagai wakil Yoritomo dengan kekuatan enam puluh ribu penunggang kuda. Dengan rekomendasi darinya, Mantan Kaisar pun menjadikan Yoshitsune, Yukiie, dan Yoshinori sebagai buronan. Pada tanggal dua, sesuai dengan permintaan Yoshitsune, petugas di Istana Kaisar pun mengeluarkan perintah pemberontakan terhadap Yoritomo. Namun pada tanggal delapan, sebagai tanggapan dari perintah Yoritomo, Kaisar tersebut mengeluarkan dekrit untuk menghancurkan Yoshitsune. Di sini, dapat terlihat kebimbangan pemerintahan kaisar yang membolak-balikkan perintahnya. (McCullough, 1988)

Di akhir bulan pertama dari tahun kedua *Bunji* (1186), Yoshitsune bersembunyi di sekitar Rokujō Horikawa dan kembali ke negeri Saga. Menyadari bahwa teman-teman dan pengikutnya tersiksa oleh ulahnya, Yoshitsune memutuskan untuk kembali ke Ōshū. Yoshitsune bersama dengan pengikut-pengikutnya, menyusun rencana untuk menyamar dan kembali ke Ōshū dengan aman. Berkat pengalaman Yoshitsune dan Benkei, pada akhirnya mereka memutuskan untuk menyamar menjadi biksu pengelana. Sebelum meninggalkan Kyōto, mereka sempat menjemput istri Yoshitsune terlebih dahulu (McCullough, 1988).

Akhirnya mereka pun tiba di Pantai Ōtsu. Di sana, terdapat sebuah benteng yang dibangun oleh penguasa Ōtsu, Yamashina Saemon, dengan bantuan biksu dari Kuil Onjōji. Namun, terdapat juga sebuah rumah besar di sekitar pantai yang dimiliki oleh Ōtsu Jiro; di sana Benkei meminta tempat berteduh. Meskipun

diterima dengan baik, istri Ōtsu Jirō yang curiga akan penampilan pelayan kuil yang elegan, memanggil suaminya untuk melaporkan apa yang dilihat. Jirō yang mengetahui hal tersebut secara terpaksa mengusir kelompok tersebut, namun membantu mereka dengan membawa mereka ke Pantai Kaizu dengan perahunya. Sebagai hadiah, Yoshitsune memberitahu identitasnya dan memberikannya sebuah pedang dengan gagang berlapis emas dan perak, menyuruhnya untuk menjaga benda tersebut jika terjadi sesuatu pada mereka (McCullough, 1966).

### **3.1.5. Kedatangan Yoshitsune di Hiraizumi**

Dalam perjalanan yang panjang ini, Yoshitsune bersama pengikut-pengikutnya telah melewati banyak lokasi dan rintangan. Bahkan dalam masa ini, diceritakan juga mengenai kelahiran anak Yoshitsune di Gunung Kawemari tepat sebelum tiba di Hiraizumi. Ketika Hidehira mendapatkan berita kedatangan Yoshitsune, ia menyambut kelompok tersebut dengan baik. Hidehira mengirim putra tertuanya, Yasuhira, dengan seratus lima puluh pasukan berkuda untuk mengawal kelompok tersebut. Pada akhirnya Yoshitsune mencapai Distrik Iwai.

Hidehira, dengan kemurahan hatinya, memberikan Yoshitsune sebuah tempat bernaung yang dapat memberikannya kenyamanan dan keamanan di Koromogawa, yang terletak di barat dari rumahnya sendiri. Benteng ini dilindungi oleh Sungai Koromo di bagian depan, kediaman Hidehira di timur, dan pegunungan Gua Toku di barat. Dengan demikian, tahun tersebut berakhir dan tahun ketiga *Bunji* (1187) pun dimulai.

Sejak pindah ke Takadachi, Yoshitsune sering kali mengirimkan pesan penghibur kepada mantan istri Sato Shoji. Dalam suatu kesempatan, Yoshitsune

memberitahu Benkei bahwa ia ingin memberikan Tsuginobu dan Tadanobu sebuah upacara peringatan untuk mengenang kematian mereka dan juga semua prajurit yang tewas di Shikoku dan Kyushū. Hal ini membuat Benkei dan Hidehira terharu, melihat bahwa betapa pedulinya Yoshitsune terhadap bawahannya yang telah tiada. Hal ini dikagumi oleh banyak orang karena pada sebelumnya, orang-orang menganggap bahwa perlakuan Yoshitsune terhadap bawahannya belum pernah ditunjukkan oleh pemimpin lainnya. (McCullough, 1966)

Selain itu, Yoshitsune dengan izin Hidehira, memberikan kedua anak Satō bersaudara nama dewasa sebagai penghormatannya kepada ayah mereka yang tewas dalam pertempuran melalui upacara *genpuku*. Yoshitsune, memberikan putra Tsuginobu dengan nama Satō Saburō Yoshinobu, dan putra Tadanobu dengan nama Satō Shirō Yoshitada. (McCullough, 1966)

### **3.1.6. Kematian Hidehira dan Pengkhianatan Kepada Yoshitsune**

Hidehira mengalami sakit keras pada hari kesepuluh tanggal dua belas tahun keempat *Bunji* (1188). Hari demi hari kondisinya semakin memburuk, dengan situasinya saat ini, ia memanggil anak-anaknya beserta pengikut-pengikutnya. Hidehira meminta agar mereka dapat melindungi Yoshitsune dari teror saudaranya dan jangan mencoba untuk memperluas teritori sebagai permintaan terakhirnya sebelum wafat. (McCullough, 1966)

Morris dalam bukunya menjelaskan bahwa selain Benkei, Shizuka, dan tiga pengikut setianya, Yoshitsune tidak memiliki pengikut lainnya. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya dukungan yang menyebabkan kejatuhan karir Yoshitsune. Ketika Yoshitsune berkelana sepanjang provinsi untuk mencari dukungan militer, hanya

ada sedikit orang yang mau membantunya. Meskipun orang-orang yang berusaha direkrut merasakan simpati kepada Yoshitsune, namun mereka setia kepada Yoritomo dan melihat bahwa kemungkinan keberhasilan Yoshitsune dalam pemberontakannya sangatlah kecil. Tidak hanya ketakutan dalam kekalahan, orang-orang juga tengah bersiap menyambut periode yang stabil di bawah rezim Yoritomo. Sebagai sesama prajurit, orang-orang mengagumi keberanian dan kebaikan hati Yoshitsune. Walau begitu, mereka melihat bahwa pemberontakannya terhadap Kamakura akan membawa negeri tersebut dalam kekacauan. Ditambah, dengan adanya kemenangan dari Yoritomo, akan membuat posisinya sebagai pemerintah menjadi semakin solid. (Morris, 1975)

Selain semua hal tersebut, perjalanan Yoshitsune dalam merekrut pengikut didasari oleh karakteristiknya yang impulsif, individualistik, dan juga tidak praktis. Yoshitsune tidak memiliki keterampilan seperti saudaranya yang mampu menyetir dan memanipulasi orang lain untuk tujuannya sendiri. Meskipun Yoshitsune adalah orang yang hebat dalam memimpin prajurit, namun dirinya memiliki kesulitan dalam bergaul dengan sesama pemimpin perang lainnya sehingga Yoshitsune tidak disukai banyak jenderal. Hal tersebut menjadikan Yoshitsune sebagai orang yang payah sebagai politikus, tidak mampu dalam manipulasi, membuat rencana, dan kompromi yang menjamin kesuksesan jangka panjang. (Morris, 1975)

Terdapat juga sedikit perbedaan mengenai alasan pengkhianatan Yasuhira dalam pertempuran ini. Dijelaskan dalam (Morris, 1975) bahwa, begitu berita kematian Hidehira sampai ke Kamakura, Yoritomo mengambil kesempatan untuk mengirim pesan ke Ōshū. Pesan itu berisikan tentang janjinya untuk melepaskan Ōshū dengan



penangkapan Yoshitsune sebagai bayarannya. Yasuhira, penerus dari klan Fujiwara, mengingkari permintaan ayahnya dan menuruti janji dari Yoritomo. Dia menganggap bahwa melawan Kamakura untuk menyelamatkan seorang buronan merupakan hal yang bodoh. Pada tahun 1189 bulan keempat, dirinya menjalankan serangan kejutan ke kediaman Yoshitsune.

Melanjutkan kisah dalam *Gikeiki*, setelah kematian Hidehira, semuanya berjalan seperti sedia kala hingga akhir tahun, dengan masing-masing putra Hidehira melayani Yoshitsune secara bergantian. Namun, sekitar bulan kedua pada tahun baru, salah satu pengikut Yasuhira mendengar semacam rumor dan memanggil tuannya secara diam-diam. Ia mendengar bahwa Yoshitsune dan Tadahira akan menyerang mereka. Pengikut tersebut mengusulkan untuk bersiap secepat mungkin dan menyerang terlebih dahulu. (McCullough, 1966)

Yasuhira dengan rasa takutnya setuju akan hal tersebut. Ia meninggalkan rencana untuk menyelenggarakan peringatan kematian Hidehira, dan menyerang Tadahira pada malam hari. Secara langsung, kakak tertuanya Kunihira, kerabatnya Suehira, dan adiknya Takahira menyerang satu sama lain, takut akan keselamatan mereka masing-masing. Yoshitsune yang yakin bahwa ia akan menjadi korban selanjutnya pun memerintah Benkei untuk menyusun sebuah surat edaran, yang ia percayakan kepada seorang pelayan, Suruga Jirō. Pesan ini berisi untuk memberitahu prajurit dalam keluarga di Kyushū untuk melapor kepadanya di sana. Suruga berkelana ke Kyōto untuk menyelesaikan tugasnya namun tertangkap oleh otoritas Rokuhara dan mengirimnya ke Kantō. (McCullough, 1966)

Yoritomo menjadi marah setelah melihat sekilas surat tersebut, menuduh Yoshitsune akan merebut tahtanya. Dengan usulan Kajiwara, ia berencana menghasut Yasuhira untuk menyerang Yoshitsune dan mengeksekusinya. Yasuhira menyetujui permintaan tersebut setelah ia mendapatkan prajurit yang siap dipimpin ke tangannya. Yoritomo mengirim Adachi Shirō Kiyotada ke Ōshū. (McCullough, 1966)

Suatu hari, Yoshitsune mengikuti Yasuhira dalam sebuah perburuan yang secara mendadak direncanakan. Setelah formalitas terpenuhi, para konspirator yang hendak menyerang memutuskan untuk melaksanakan rencana mereka pada pukul sepuluh pagi pada tanggal dua puluh sembilan bulan keempat tahun kelima *Bunji* (1189). Sementara itu, Yoshitsune sama sekali tidak mengetahui rencana mereka. (McCullough, 1966)

Secara kebetulan, seorang pria yang dikenal sebagai otonari, Asisten Wakil Menteri Urusan Rakyat, tinggal di Hiraizumi pada saat itu. Dirinya sangat menyukai Yoshitsune, dan merasa terganggu ketika rumor mengenai Yoshitsune sampai ke telinganya. Motonari, tidak dapat berbuat apapun karena ia telah menerima kebaikan Yasuhira selama hidupnya, memberikan peringatan kepada Yoshitsune melalui surat. Yoshitsune membalas pesan tersebut, setelah mengetahui kabar mengenai penyerangan ia sadar bahwa dirinya harus melarikan diri. Namun, bagaimana pun juga Yoshitsune tidak akan dapat menyelamatkan dirinya dari dekrit kekaisaran bagaimana pun caranya dan lebih baik membunuh dirinya sendiri. (McCullough, 1966)

### **3.1.7. Pertempuran Koromogawa dan Kematian Yoshitsune**

Takadachi diserang oleh pasukan yang dipimpin oleh pengikut Hidehira. Yoshitsune enggan bertarung dikarenakan yang menjadi lawannya bukanlah Yasuhira ataupun Nishikido, lawan yang setara dengannya. Pertempuran dibuka dengan pemanah Kanefusa dan Kisanda yang melepaskan anak panah mereka dari atap dan menggunakan daun jendela sebagai perisai. Delapan pengikut Yoshitsune menghadapi serangan dari depan, sementara sepuluh pengikut lainnya tidak pernah kembali setelah pergi ke kuil di pegunungan pagi itu. Jumlah pasukan tiap pihak memiliki perbedaan yang jauh, dimana penyerang memiliki sekitar 30.000 pasukan sementara Yoshitsune hanya memiliki 10 orang pengikut. (McCullough, 1966)

Benkei dengan pengikut lainnya, menyerang maju dengan teriakan yang mengerikan, memukul mundur pasukan musuh. Sementara itu Suzuki Saburō berhadapan dengan Terui Tarō dan beberapa prajurit lainnya. Ia mampu membunuh beberapa orang hingga akhirnya mengalami luka parah, dan tewas dengan perut terbuka. Kamei Rokurō, salah satu pengikut Yoshitsune, melepaskan zirahnya dan membuat jalur ke tengah pasukan musuh dengan liar sehingga tidak ada yang berani mendekatinya. Ketika ia berhasil membunuh tiga prajurit dan melukai enam orang, dengan menderita luka yang tak terhitung jumlahnya, ia memotong perutnya sendiri dan tewas di pertempuran (McCullough, 1966).

Setelah menghadapi lawan demi lawan, Benkei kini telah menderita luka tajam di bagian leher dengan pendarahan yang dalam. Meskipun begitu, Benkei terlihat masih hidup dan terus bertarung melawan musuh yang tak kunjung berhenti. Berkat hal tersebut, musuh memukul mundur serangan mereka dan menjaga jarak dari

Benkei yang tetap kokoh berdiri. Tidak ada seorang pun yang bersedia menghadapinya. Beberapa pengikut dari Yoshitsune tewas karena pendarahan dan membunuh diri mereka sendiri setelah mengalahkan beberapa pasukan lawan. Benkei dan Ise Saburō bergegas bertempur membantu salah satu pengikut yang terkepung. Ise Saburō bertarung dengan menewaskan enam orang dan melukai tiga prajurit lainnya, sebelum akhirnya membunuh dirinya sendiri. Setelah itu, Benkei kembali ke dalam kediaman Yoshitsune untuk menanyakan persiapan ritual, sebelum akhirnya kembali bertarung (McCullough, 1966).

Dengan punggung saling membelakangi, Benkei dan Kataoka menyerbu. Kataoka menyerang satu kelompok yang terdiri dari tujuh prajurit. Ketika bahu dan lengannya lemah karena kelelahan dan tubuh yang dipenuhi luka, ia merobek perutnya sendiri, mengetahui bahwa ia sudah tidak dapat melakukan apapun lagi. Benkei kemudian mematahkan tombaknya dan melemparnya ke samping. Sembari berteriak, Benkei mengambil posisi yang berani. Ia maju dengan pedangnya, dan merobek perut serta lutut kuda-kuda yang ada dan menyingkirkan para penunggangnya. Berkat hal tersebut, tidak ada seorang pun yang berani menghadapinya secara langsung. Terdapat banyak anak panah yang tengah bersarang di baju zirahnya. Setelah tidak ada yang berani mendekatinya, Benkei menancapkan tombaknya ke tanah dan berdiri dengan suara tertawa. Para prajurit memperingatkan satu sama lain untuk tidak mendekati pria tersebut. (McCullough, 1966)

Setelah beberapa saat ketika tidak ada seorang pun yang mau mendekatinya, salah satu dari mereka mulai angkat suara bahwa ia pernah mendengar bahwa

pahlawan terkadang tewas dalam keadaan berdiri dan seseorang harus memastikannya. Tidak ada yang berani mendekatinya kecuali seorang prajurit kuda yang maju dengan kencang untuk menghadapi Benkei, yang memang telah tewas setelah beberapa waktu. Saat Benkei terjatuh, ia terlihat seperti sedang menerjang ke depan, membuat para prajurit panik. Baru setelah ia tidak bergerak di tanah selama beberapa menit, terdapat serbuan yang maju ke sisinya. Di saat itu, mereka menyadari bahwa Benkei telah berdiri layaknya sebuah patung untuk melindungi tuannya. (McCullough, 1966)

Ketika Kanefusa dan Kisanda hendak menuruni atap, Kisanda tewas tertembak oleh anak panah di leher. Kanefusa yang telah melindungi bagian belakangnya dengan tameng, memegang palang dan melompat ke koridor dalam kapel yang sempit. Di sana, ia bertemu dengan Shaso, seorang pelayan yang pernah diperkenalkan oleh Hidehira dengan hangat kepada Yoshitsune. Shaso mengatakan kepada Kanefusa, bahwa ia akan tetap berada di sana dengan busurnya untuk menahan serbuan musuh, Ia melanjutkan bahwa meskipun ia hanyalah seorang pelayan, dirinya ingin menuruti perintah Hidehira (McCullough, 1966).

Ketika siap melakukan ritual, Yoshitsune membunuh dirinya menggunakan belati dengan panjang enam inci dan telah dirawat sedemikian rupa. Ia menusuk tubuhnya di bawah dada bagian kiri dan mencabutnya. Setelah kematian Yoshitsune, Kanefusa meminta istri Yoshitsune untuk pergi ke kediaman mantan istri Hidehira atau ayah iparnya untuk mencari perlindungan. Namun sang istri menolak permintaan tersebut, dan memerintah Kanefusa untuk membunuhnya. Meskipun penuh dengan keraguan, namun perintah tersebut dituruti olehnya, dan pada saat itu

istri Yoshitsune beserta putranya dan putri yang baru saja dilahirkan tidak lama setelah kejadian tersebut tewas di tangan Kanefusa. Yoshitsune, yang masih bernafas memerintahkan Kanefusa untuk membakar rumah tersebut. Sebagai pengabdian terakhirnya, Kanefusa menghela nafas terakhirnya mencoba untuk menangkap salah satu pasukan Yasuhira dan membakar dirinya bersama mereka (McCullough, 1966). Yoshitsune tewas di usia ketiga puluhnya. Meskipun telah terbakar, namun orang-orang Yasuhira dapat memulihkan mayat Yoshitsune dan memenggal kepalanya untuk dibawa ke Kamakura (Morris, 1975).

### **3.2. Representasi dan Analisis Visual Minamoto no Yoshitsune Dalam Game**

#### **Konsol**

Pada *Genji: Dawn of The Samurai*, Minamoto no Yoshitsune merupakan salah satu dari dua tokoh utama yang bisa dimainkan. Ia merupakan anak dari Minamoto no Yoshitomo dan juga adik Minamoto no Yoritomo. Yoshitsune adalah seorang remaja berusia 16 tahun dengan kepribadian yang baik hati namun mudah emosi. Dalam game, remaja tersebut digambarkan sebagai seorang pendekar pedang muda pembela kebenaran.

Game ini menceritakan tentang karir Yoshitsune dalam perjalanannya melawan klan Heishi untuk membebaskan Kyoto dari tirani Kiyomori dan membalaskan dendam ayahnya. Pada perjalanan awalnya, Yoshitsune bertemu dengan klan Tamayoribito yang dipimpin oleh Kiichi Hogen dan putrinya, Minazuru, yang merupakan penjaga *amagahane*. *Amagahane* adalah sebuah batu ajaib yang dapat memberikan penggunanya kekuatan untuk mengeluarkan kekuatan magis yang dikenal juga sebagai *kamui*. Melalui Kiichi Hogen, Yoshitsune mengetahui bahwa

ia merupakan putra dari Minamoto Yoshitomo. Dengan informasi tersebut, Yoshitsune mendapatkan tujuan baru untuk mengalahkan klan Heishi.

*Genji: Dawn of the Samurai* memiliki latar waktu ketika Yoshitsune masih berusia muda, lebih tepatnya pada masa dimana ia belum mengetahui identitas aslinya. Informasi mengenai identitas asli ayah Yoshitsune baru didapatkan setelah menemui klan Tamayoribito pada menit ke-20 game dimulai. Game ini juga memiliki latar lokasi awal yang terletak di Gunung Kurama, tempat dimana Yoshitsune dibesarkan.



**Gambar 3.4** Peta pada awal permainan *Genji: Dawn of the Samurai*  
Sumber: (Game Republic, 2005)

Perbedaan di antara game dan kisah terletak pada penamaan protagonis, dimana sang protagonis tidak ditunjuk dengan nama “Ushiwaka” maupun “Shanaō,” nama yang digunakan tokoh pada saat masa kecilnya. Dalam kisah sejarah, sang tokoh baru menggunakan nama “Yoshitsune” setelah melewati upacara kedewasaan yang baru terjadi di saat perjalanannya menuju ke Hiraizumi. Selain itu, terdapat juga perbedaan pada awal kehidupan sang tokoh, dimana Yoshitsune dalam game

digambarkan sebagai seorang pendekar yang berpakaian seperti Samurai Heishi; sementara itu dalam kisah asli, Yoshitsune pada awal kehidupannya merupakan seorang pelayan Kuil Kurama. Perbedaan lain juga terdapat dari bagaimana pertemuan Yoshitsune dan Kiichi Hōgen terjadi, dimana Hōgen pada game digambarkan sebagai seorang kepala klan Tamayoribito yang ditugaskan untuk menjaga *amahagane*; sementara pada kisah asli, Hōgen merupakan seorang tokoh pendeta dengan status tinggi, memiliki sebuah pusaka yang nantinya akan dicuri oleh Yoshitsune.

Dalam Nioh 2, Minamoto no Yoshitsune merupakan deuteragonis sekaligus juga musuh bos dalam konten tambahan game yaitu *The Tengu's Disciple*. Yoshitsune digambarkan sebagai seorang samurai yang lembut dan murah hati, serta peduli terhadap rekan. Yoshitsune memiliki kemampuan untuk berubah menjadi *yōkai* berbentuk *tengu* yang ditunjukkan ketika amarahnya memuncak setelah menyaksikan kematian Benkei.

Yoshitsune merupakan seorang komandan militer yang melawan pasukan Taira di bawah kepemimpinan Minamoto no Yoritomo. Setelah berhasil mengalahkan Taira dan kembali ke Kyōto, Yoshitsune dikhianati oleh klannya sendiri dan terancam dibunuh sehingga ia harus melarikan diri ke Hiraizumi, melawan klannya dan klan Fujiwara. Dikatakan bahwa kemampuannya dalam berpedang dan melawan *yōkai* yang hebat dikarenakan ia adalah seorang *Shiftling*, seorang manusia yang dapat berubah menjadi *yōkai*. Ditambah lagi, dirinya mempelajari ilmu berpedang dari *yōkai* di gunung Kurama.



Yoshitsune pada latar game *Nioh 2* berada pada masa akhir kehidupannya, dimana ia dan pengikutnya, Musashibō Benkei, terjebak melawan dua klan yang mengkhianati mereka, yaitu klan Minamoto dan klan Fujiwara. Informasi tersebut didapatkan melalui potongan adegan *intro* yang diberikan pada awal dimulainya konten tambahan game sebelum memasuki cerita. Kisah game berjalan sesuai dengan sejarah, dengan beberapa tambahan dan perbedaan kecil, seperti keterlibatan protagonis game dalam cerita, dan transformasi Yoshitsune menjadi seorang *yōkai*. Perbedaan lain terdapat pada akhir kisah dalam game, dimana tidak dijelaskan bagaimana akhir dari Yoshitsune yang menghadapi lawannya di saat terakhirnya.



**Gambar 3.5** Bentuk *yōkai* Yoshitsune dalam game *Nioh 2*  
Sumber: (Team Ninja, 2020)

Pada game konsol *Warriors Orochi 2*, Minamoto no Yoshitsune merupakan salah satu dari 92 tokoh yang bisa dimainkan dalam game. Yoshitsune diceritakan tengah menghadapi Lu Bu seorang diri di Ru Xu Kou. Namun, ia dapat diselamatkan oleh Ranmaru Mori dan Zhao Tai. Di sini, Yoshitsune menjelaskan bahwa dirinya sedang mencari musuh bebuyutannya, Taira no Kiyomori. Dari sana,

Yoshitsune bekerja sama dengan penyelamatnya untuk sementara waktu hingga Kiyomori tewas. Yoshitsune digambarkan memiliki sifat yang rendah hati, canggung, dan menyukai tantangan. Ia adalah ksatria pembela kebenaran pembasmi iblis yang keras kepala, penuh dengan harga diri, keberanian, dan petarung yang adil.

Dibandingkan kedua game sebelumnya, *Warriors Orochi 2* memiliki kisah yang jauh berbeda namun dengan tujuan Yoshitsune yang masih selaras dengan kisah asli, yaitu untuk mengalahkan Taira no Kiyomori dan menghancurkan klan Taira dengan bantuan rekan-rekan dari berbagai macam latar belakang dan waktu. Berdasarkan tujuan tokoh, dapat disimpulkan bahwa Yoshitsune pada game tersebut merupakan Yoshitsune di masa puncak karirnya, dimana ia merupakan seorang pemimpin pertempuran dalam Perang Genpei. Pada masa ini, Yoshitsune dalam sejarah digambarkan juga memiliki sikap yang keras kepala, arogan dan penuh harga diri, dan juga nekat.

### **3.3.1. Tahapan Deskriptif**

Dalam *Genji: Dawn of The Samurai*, Minamoto no Yoshitsune digambarkan dengan memiliki ciri fisik tubuh kurus, membuat siluet tubuhnya ramping dan juga bentuk wajah yang tidak tegas layaknya seorang remaja. Selain itu, ia juga memiliki rambut panjang berwarna hitam yang dikuncir ke belakang.

Pakaian yang dikenakan oleh Yoshitsune merupakan sebuah baju zirah berwarna hitam dan putih dengan aksen berwarna emas dan merah. Zirah tersebut melindungi bagian vital seperti badan, kedua pundak, dan juga kedua pergelangan tangan dan kaki. Terdapat sebuah ornamen berwarna emas yang menghiasi zirah

bagian dada. Di balik zirah tersebut, terdapat dua lapis kain pakaian longgar berwarna putih dan merah. Terdapat juga beberapa tali berwarna merah yang berfungsi sebagai penahan zirah dan sarung pedang.

Tidak banyak deskripsi yang dapat membuktikan visual desain Yoshitsune dalam game sebagai sang tokoh selain pada nama, wajah rupawan, perwakan tubuh yang kecil dan lincah, serta kedua pedang yang digunakan Yoshitsune. Pada masa awal kehidupan dalam sejarah, Yoshitsune dideskripsikan membawa dua buah pedang dengan panjang yang berbeda ketika hendak berangkatn menuju ke Hiraizumi.



**Gambar 3.6** Desain Karakter Minamoto no Yoshitsune karya Amemiya Keita dalam *Genji: Dawn of the Samurai*  
Sumber: (Game Republic, 2005)

Pada Nioh 2, Yoshitsune memiliki ciri pria dewasa dengan siluet tubuh yang bidang dan kuat. Wajahnya menunjukkan raut wajah yang tajam, sementara rahangnya cenderung berbentuk bulat dan terlihat tegas. Rambutnya berwarna hitam panjang yang dikuncir tinggi kebelakang.

Pakaian yang dikenakan oleh Yoshitsune merupakan pakaian dua lapis dengan tambahan berupa manset pelindung pada lengan dan kaki sebagai tempat penyangga armor. Dua lapisan terdalam pakaian memiliki warna putih dan abu gelap, dengan celana mengembang berwarna merah. Lapisan terluar baju berwarna putih dengan tali berwarna merah yang digunakan sebagai ikat pinggang. Ia juga mengenakan sebuah helm dan pelindung yang terletak di bahu kanan dan pinggang, berwarna merah, putih, dan hitam dengan aksen emas. Selain itu, terdapat juga armor pada lengan berwarna merah dan hitam; dan juga armor pada kaki yang berwarna hitam.

Deskripsi visual Yoshitsune pada *Nioh 2* cukup menggambarkan tokoh Yoshitsune dengan beberapa kemiripan, yang terletak pada wajah rupawan, postur tubuh gagah, senjata pedang, dan juga helm samurai yang menggambarkan dirinya sebagai seorang pemimpin samurai dalam pertempuran. Perbedaan yang jelas terdapat pada tinggi tokoh, dimana dalam game tokoh digambarkan dengan ukuran tubuh yang tinggi, sementara dalam kisah asli Yoshitsune dikenal sebagai seorang pemuda dengan tubuh pendek dan lincah.



**Gambar 3.7** *Character sheet* Yoshitsune di *Nioh 2*  
Sumber: (Lee, 2020)

Dalam *Warriors Orochi 2*, Yoshitsune memiliki tubuh yang kurus dan tinggi yaitu 170cm. Ia memiliki wajah yang panjang dengan mata yang tajam namun lentik, mulut yang lebar dengan bibir tipis, dan hidung yang mancung. Rambutnya berwarna hitam panjang mencapai bahu yang dikuncir ke belakang.

Pakaian yang digunakan memiliki palet warna yang berbeda dari desain karakter sebelumnya, yaitu ungu, putih, hitam, dan emas. Bagian terdalam pakaian Yoshitsune merupakan sebuah baju berwarna hitam dengan aksen berwarna keunguan dan motif berwarna keemasan. Pakaian terluarnya merupakan kain berwarna ungu dengan gradasi putih dengan motif keemasan; dan celana berwarna ungu dengan saturasi yang lebih tinggi dibandingkan bajunya. Armor yang dikenakan terletak pada bagian dada dan lengan pada bagian kanan yang dikaitkan dengan tali berwarna ungu; dan terletak juga di bagian kaki dengan paduan warna hitam dan emas. Yoshitsune menggunakan sebuah helm berwarna keemasan yang menutupi rahang dan dahinya. Pada bagian bawah, terdapat celana mengembang dengan warna ungu dan motif warna yang lebih cerah, dan juga sandal berwarna hitam dengan tali berwarna keunguan.

Secara visual, tokoh Yoshitsune dalam *Warriors Orochi 2* memiliki perbedaan jauh dibanding kedua tokoh dari game sebelumnya, dimana tokoh dalam game ini digambarkan dengan desain yang didominasi oleh warna keunguan dan keemasan. Kedua warna tersebut pada umumnya menggambarkan tentang aristokrat dan kekuatan, sesuai dengan tokoh Yoshitsune yang merupakan putra dari pemimpin klan Minamoto. Persamaan yang dapat dilihat dari kedua tokoh yaitu nama, wajah

rupawan, postur tubuh yang cepat dan lincah, dan juga pedang yang digunakan sebagai tipe senjata pilihan.



**Gambar 3.8** Konsep ilustrasi Yoshitsune di *Warriors Orochi 2*  
Sumber: (Omega Force, 2008)

### 3.3.2. Analisis Formal

Dalam desain karakter, bentuk integral suatu karakter merupakan penentu utama dalam menjelaskan arketipe dan watak seorang tokoh secara sekilas. Bentuk ini dapat dilihat dari pose dari tokoh dan siluet sang tokoh.



**Gambar 3.9** Pose dan siluet Minamoto no Yoshitsune  
Sumber: (Game Republic, 2005)

Dalam visualisasi siluet Yoshitsune berikut, keseluruhan bentuk dari tokoh tersebut cenderung memiliki bentuk segitiga. Segitiga umumnya menggambarkan tokoh yang dapat kejam dan misterius. Biasanya, tokoh antagonis atau karakter jahat akan menggunakan bentuk ini. Meskipun begitu, bentuk segitiga juga kerap digunakan untuk menggambarkan tokoh yang memiliki tubuh lincah dan cepat.

Berdasarkan gestur dan postur tubuh, Yoshitsune digambarkan memiliki sikap tubuh yang tegap dengan kedua bilah pedang yang telah dikeluarkan dari sarungnya, siap untuk bertarung. Meskipun tertutup kain, dapat dilihat bahwa Yoshitsune memiliki tubuh yang ramping dengan kaki yang panjang, menunjukkan bahwa dirinya memiliki kaki yang kuat dan dapat berlari dengan cepat. Armor yang minimalis dengan preferensi senjata berupa dua pedang menggambarkan karakter yang lincah.

Melalui palet warna, Yoshitsune memiliki warna kulit cerah dengan rambut dan iris berwarna hitam gelap, seperti stereotip orang asia pada umumnya. Pakaianya berwarna dominan putih dan hitam dengan aksen warna merah dan keemasan yang menghiasi keseluruhan desain dan menunjukkan siluet warna yang koheren. Warna merah yang menjadi kontras dari keseluruhan desain menggambarkan keberanian, kelincahan, dan optimisme dari sang tokoh. Warna putih yang merupakan warna primer dari desain tokoh menggambarkan kepolosan dan kemurnian. Hitam yang merupakan warna kontras dari putih, menggambarkan perilaku yang memiliki tekad dan keinginan yang besar. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa tokoh memiliki arketipe "*the hero*" melalui penggambarannya yang seperti seorang pahlawan.



**Gambar 3.10** Desain karakter Yoshitsune dalam *Nioh 2*  
Sumber: (Team Ninja, 2020)

Dalam game *Nioh 2*, Yoshitsune memiliki bentuk pola persegi. Hal ini dilihat dari pose berdiri yang tegak dan terkesan kaku. Selain itu, melihat dari keseluruhan desain seperti pakaian dan helm menunjukkan pola yang berbentuk persegi. Bentuk persegi menggambarkan mengenai seorang tokoh yang kuat dan solid. Umumnya, pola ini digunakan untuk karakter *superhero* (Bancroft, 2006). Tokoh dengan bentuk persegi juga umumnya digambarkan dengan bentuk yang besar dengan sifat yang kokoh.

Berdasarkan gestur tubuh, Yoshitsune memiliki pose yang terkesan biasa namun terlihat kokoh, seolah menunjukkan bahwa tokoh tersebut memiliki tubuh yang kuat. Tangan kanannya memegang sebuah senjata dengan tangan kiri yang dikepalkan, ditambah ekspresi yang tenang menunjukkan bahwa dirinya penuh dengan rasa tenang namun tidak lengah.



Melalui palet warna, Yoshitsune memiliki warna putih, merah, dan hitam, dengan aksen berwarna keemasan. Warna putih yang mendominasi pakaian tokoh, menggambarkan sikap tokoh yang kemurnian hatinya. Warna merah yang merupakan warna sekunder dari pakaiannya menunjukkan sikap tokoh yang penuh emosi dan keberanian. Warna hitam yang menjadi penyeimbang dalam desain karakter menggambarkan tekad penuh Yoshitsune. Dari deskripsi tersebut, tergambar bahwa Yoshitsune merupakan seorang tokoh dengan fisik yang kuat dan kepribadian berupa hati yang murni, penuh emosi, serta memiliki tekad dan keberanian yang kuat. Melalui penjelasan sebelumnya, Yoshitsune berada dalam kategori arketipe “*the hero*,” seorang pahlawan pemberani yang peduli terhadap rekan-rekannya.



**Gambar 3.11** Desain dan siluet Yoshitsune dalam *Warriors Orochi 2*  
Sumber: (Omega Force, 2008)

Melalui gambar berikut, dapat dilihat bahwa desain Yoshitsune dalam *Warriors Orochi 2* memiliki bentuk segitiga. Hal tersebut dapat dilihat dari desain pakaian yang dikenakan, seperti beberapa bagian runcing yang ada dalam desain seperti pedang, armor pada bagian belakang, dan helm yang dikenakan. Selain itu, pose

Yoshitsune secara keseluruhan membentuk sebuah pola yang runcing menyerupai segitiga.

Berdasarkan pose dan gestur, Yoshitsune memiliki sikap tubuh yang tegap dengan gagah. Tangan kanannya menghunuskan senjata yang dengan sengaja diturunkan dan tangan kiri yang diistirahatkan di atas tangan kanannya, menunjukkan sikap yang siap dalam situasi pertempuran namun tidak menunjukkan adanya sikap mengancam. Wajahnya menunjukkan ekspresi yang kaku dan penuh fokus, namun masih terlihat lembut. Kaki yang terbuka dengan lebar membentuk huruf 'v' menunjukkan kuda-kuda sang ksatria yang siap bertempur kapanpun. Penggambaran tubuh secara keseluruhan menunjukkan bahwa Yoshitsune memiliki tubuh yang kurus namun kuat, yang ditunjukkan dengan lapisan armor baja yang menyelimuti lengan kanan dan kakinya.

Yoshitsune memiliki palet warna dominan berwarna ungu, emas, dan hitam. Warna primer dari pakaiannya merupakan warna ungu dengan sedikit gradasi ke warna yang lebih cerah; umumnya ungu menunjukkan kemewahan dan kebangsawanan, namun warna tersebut dapat juga menunjukkan sikap seseorang yang penuh ambisi dan kekuatan. Warna keemasan merupakan warna sekunder sebagai komplementer dari warna ungu, yang dapat disimbolkan sebagai kemewahan dan kemakmuran. Warna hitam bekerja sebagai aksen yang disebar dengan tujuan agar harmoni warna dapat terlihat koheren. Dari penjelasan di atas, Yoshitsune merupakan seorang tokoh yang makmur, penuh fokus, kuat, penuh ambisi, namun tidak mengancam. Melalui penjelasan dari peran dalam game dan perilaku tersebut menunjukkan kategori tokoh "*the hero*" dalam arketipe.

### **3.3.3. Interpretasi dan Perbandingan**

Berdasarkan kisah dan catatan yang ada, Yoshitsune digambarkan dengan perilaku dan ciri fisik yang beragam namun tidak jauh berbeda satu sama lain, seperti yang dijelaskan dalam sejarah yang telah diuraikan sebelumnya. Ushiwaka digambarkan dengan berbagai macam varian perilaku yang berbeda pada awalnya, namun semua kisah pada akhirnya mendeskripsikan karakter Ushiwaka yang liar, lincah, dan nekat dalam bertarung. Ketika Ushiwaka masih muda, ia memiliki wajah yang rupawan; ciri fisik tubuhnya yang kecil membuat orang terkadang mengiranya sebagai wanita. Hal tersebut dibuktikan dalam kisah Ushiwaka ketika berada di pos stasiun Kagami.

Ketika dewasa, penggambaran Yoshitsune cukup konsisten di tiap catatan yang berbeda. Hal ini kemungkinan dikarenakan terdapat bukti kuat mengenai sejarahnya pada masa ini, sehingga perilaku dan kisah Yoshitsune dalam karir militernya tidak memiliki perbedaan yang jauh antara satu catatan dengan catatan lainnya. Pada masa remaja, ia digambarkan sebagai pria yang pengasih kepada orang terdekat, lembut terhadap wanita, namun masih bertingkah selayaknya seorang remaja di usianya. Ketika berhadapan dengan musuh, ia cenderung mengeluarkan perilaku yang angkuh, tegas, dan penuh keberanian. Meskipun begitu, ia juga terlihat memiliki rasa simpati dan peduli dengan sesama rekan dan bawahannya, seperti contoh ketika dirinya dilindungi oleh Satō Saburōbyōe Tsuginobu dalam Pertempuran Yashima.

Sebagian besar penulis kisah perang dan kronik tersebut nampaknya setuju, bahwa setelah Yoshitsune menjadi seorang buronan, sikapnya berubah berbanding

terbalik dari sebelumnya. Ia digambarkan lebih pasif dan melankolis; emosi seperti rasa marah atau bahagia sepertinya tetap ditunjukkan walaupun perilakunya tidak seaktif dulu. Faktor-faktor perubahan ini dimungkinkan oleh pengaruh-pengaruh sosiologis seperti rasa terpukul setelah mengetahui amarah Yoritomo, atau juga diakibatkan oleh pengaruh dari usulan Yukiie yang mempengaruhi tindakannya.



**Gambar 3.12** Zirah Minamoto no Yoshitsune di Museum Yoshitsune, Biratori-cho, Hokkaido  
Sumber: (*Yoshitsune Shrine (Biratori-Cho, Japan)*, n.d.)

#### A. Bagian Atas

**Tabel 3.1** Bagian Atas Yoshitsune Dalam *Genji: Dawn of The Samurai*



**Gambar 3.13** Detail kepala Yoshitsune  
Sumber: (Game Republic, 2005)

|          |                                                                                                          |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denotasi | Rambut hitam yang panjang dan dikuncir ke belakang. Alisnya tebal dan melengkung. Wajahnya memiliki mata |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|          |                                                                                                                               |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|          | yang berbentuk almond dengan iris berwarna hitam, hidung yang kecil, dengan mulut yang berukuran sedang dan bibir yang tipis. |
| Konotasi | Anak muda dengan rambut yang panjang dengan ekspresi yang fokus dan intens.                                                   |
| Mitos    | Kepribadian yang ramah, kuat, aktif, namun liar dan pemberontak.                                                              |

Berdasarkan tabel di atas, Yoshitsune memiliki ciri fisik berupa rambut panjang berwarna hitam yang dikuncir ke belakang. Berdasarkan potongan rambutnya, tokoh dapat diidentifikasi sebagai karakter dengan kepribadian yang liar dan pemberontak. Hal ini dikarenakan pada umumnya, seorang pria memiliki potongan rambut yang pendek dan cenderung rapih; rambut panjang menggambarkan seorang pria yang melawan kodratnya sehingga menunjukkan karakteristik pemberontak. Karakteristik pada wajah berupa alis yang tebal dan melengkung, mata yang besar dengan bentuk seperti almond, hidung yang kecil, dan mulut berukuran sedang beserta bibir yang tipis. Hal tersebut menunjukkan karakteristik seorang pemuda dengan sifat yang ramah, mudah didekati, dan berorientasi pada aksi. Keseluruhan ekspresinya yang intens menunjukkan tokoh dengan kepribadian yang kuat, temperamental, dan cenderung serius.

Mengingat bahwa latar cerita dari game tersebut terjadi sebelum Yoshitsune mengetahui identitasnya, maka dapat disimpulkan bahwa dirinya pada game ini masih berada dalam rentang usia remaja awal. Dibandingkan dengan tokoh dalam sejarah, mereka memiliki kemiripan pada sifat dimana mereka sama-sama digambarkan sebagai pemuda yang liar, berjiwa pemberontak, dan ramah; jika melihat dari tindakan dari sejarah dan game, mereka adalah tipe tokoh yang berorientasi pada aksi. Meskipun begitu, Yoshitsune dalam game melalui raut wajah

digambarkan sebagai tokoh yang cenderung lebih serius. Ciri fisik yang mendekati deskripsi dari kronik hanya terletak pada bentuk mata yang sama-sama digambarkan dari wajah yang rupawan, mata yang besar melotot, dan kulit yang cerah. Penggambaran rambut Yoshitsune yang panjang juga sesuai baik secara fisik maupun perilaku, dikarenakan pada masa ini Ushiwaka juga memiliki rambut panjang.

**Tabel 3.2** Yoshitsune Dalam *Nioh 2*

|                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div data-bbox="675 799 989 1193" data-label="Image"> </div> <p><b>Gambar 3.14</b> Detail kepala Yoshitsune<br/>Sumber: (Team Ninja, 2020)</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Denotasi                                                                                                                                       | Rambut hitam yang panjang dan dikuncir ke belakang dengan rapih. Alisnya tipis dan lurus. Pada wajahnya, terdapat mata dengan bentuk yang tajam dan iris berwarna hitam, hidung mancung, dengan mulut yang lebar dan bibir yang berukuran sedang. Jarak antara hidung dan mulut tidak terlalu jauh. Bentuk wajah keseluruhan terlihat tirus dengan ekspresi yang tenang. |
| Konotasi                                                                                                                                       | Pria dewasa dengan wajah yang tampan dan ekspresi yang tenang.                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Mitos                                                                                                                                          | Kepribadian yang penuh karisma, lembut, memiliki kesulitan dalam hidupnya, dan sentimental.                                                                                                                                                                                                                                                                              |

Berdasarkan tabel, Yoshitsune memiliki karakteristik berupa rambut panjang berwarna hitam, yang dikuncir ke belakang namun tetap terlihat rapih. Rambut panjang memang umumnya menunjukkan sikap yang liar, namun dalam beberapa kasus seperti pada media hiburan di Asia Timur, rambut panjang dengan

karakteristik yang rapih umumnya menandakan seseorang yang memiliki status tinggi. Karakteristik pada wajah berupa alis yang tipis dan datar, mata yang tajam, hidung yang standar, dan mulut berukuran lebar dan bibir sedang. Hal tersebut menunjukkan karakteristik seorang pria dewasa dengan sifat yang berkarisma, sentimental, lembut, namun kesulitan dalam kehidupannya. Wajahnya yang tirus dan ekspresi yang tenang namun terkesan tajam berkat alisnya menunjukkan seorang karakter yang penuh fokus namun terlihat ramah.

Dalam game ini, kisah diambil setelah Yoshitsune menjadi buronan. Penggambaran sikap Yoshitsune dalam game yang terlihat ramah, tenang, sentimental, namun terlihat kesulitan tersebut mirip dengan penggambaran Yoshitsune dalam legenda sebelum kematiannya; dimana ia dideskripsikan begitu pasif dan melankolis, kesulitan menerima fakta bahwa saudaranya sendiri yang telah menghancurkan karirnya. Ciri fisik yang terlihat mirip dapat dilihat dari matanya yang terlihat besar dan kulit yang putih. Deskripsi mengenai Yoshitsune yang rupawan pun nampaknya cocok dengan penggambaran karakter tersebut. Perbedaan mencolok terlihat dari gaya rambut, dimana pada versi game Yoshitsune terlihat memiliki rambut yang panjang dan tebal, hal ini tidak sesuai dengan gaya rambut yang dimiliki samurai pada zaman tersebut.

**Tabel 3.3** Yoshitsune Dalam *Warriors Orochi 2*



**Gambar 3.15** Detail kepala Yoshitsune  
Sumber: (Omega Force, 2008)

|          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denotasi | Rambut hitam yang panjang dan dikuncir ke belakang. Alisnya tebal dan lurus. Pada wajahnya, terdapat mata dengan bentuk yang tajam dan iris berwarna hitam, hidung yang mancung, dengan mulut dan bibir yang berukuran sedang. Bentuk wajah keseluruhan terlihat tirus dengan ekspresi yang tenang namun terkesan serius. |
| Konotasi | Pria dewasa dengan wajah yang tampan dan ekspresi yang tegas.                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Mitos    | Kepribadian yang liar, namun murah hati, dan berkarisma.                                                                                                                                                                                                                                                                  |

Berdasarkan hasil analisis di atas, Yoshitsune memiliki karakteristik berupa rambut panjang liar berwarna hitam kebiruan, yang dikuncir ke belakang. Berdasarkan potongan rambutnya, tokoh dapat diidentifikasi sebagai karakter dengan kepribadian yang liar dan pemberontak, namun penggambaran ini hanya ditunjukkan ketika pemain mengontrol karakter dalam menyerang musuh dengan lincah dan agresif. Karakteristik pada wajah berupa alis yang tebal namun datar, mata yang tajam dengan bulu mata lentik, hidung mancung, dan mulut serta bibir yang berukuran sedang. Hal tersebut menunjukkan karakteristik seorang pria dewasa dengan sifat yang murah hati, sentimental, seimbang secara emosional, dan



ambisius. Wajahnya yang tirus dan ekspresi yang tenang namun terkesan tajam berkat alisnya menunjukkan seorang karakter karismatik penuh perhitungan.

Berdasarkan latar waktu cerita, Yoshitsune dalam game ini merupakan tokoh yang sedang memerangi Heike ketika masih remaja. Ciri karakteristik Yoshitsune yang murah hati, sentimental, ambisius, dan penuh dengan kebanggaan dalam bertarung mirip dengan sejarah, dimana meskipun tokoh sejarah digambarkan sebagai seorang remaja yang murah hati dan penuh keberanian, ketika dalam pertarungan, ia bertindak dengan nekat dan bersikap angkuh terhadap lawannya. Kedua tokoh pun digambarkan memiliki moral kepahlawanan dalam diri mereka. Ciri fisik yang mirip terlihat dari kontur wajah mereka yang terlihat muda sesuai usianya pada saat itu, kulit yang putih dan rupawan.

## B. Pakaian

**Tabel 3.4** Pakaian Yoshitsune Dalam *Genji: Dawn of The Samurai*

|                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Gambar 3.16</b> Visual pakaian Yoshitsune<br/>Sumber: (Game Republic, 2005)</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Denotasi                                                                                                                                                                  | Pakaian dua lapis dengan warna merah pada bagian dalam dan putih di bagian luar. Lapisan armor dengan warna putih dan hitam yang disertai aksesoris keemasan yang membentuk sebuah corak pada dada. Pada bagian bawah terdapat sandal berwarna merah dengan kaus kaki berwarna hitam. |
| Konotasi                                                                                                                                                                  | Seorang pendekar                                                                                                                                                                                                                                                                      |

|       |                                                     |
|-------|-----------------------------------------------------|
| Mitos | Pendekar yang penuh keberanian serta berhati mulia. |
|-------|-----------------------------------------------------|

Yoshitsune menggunakan dua helai pakaian yang menutupi seluruh tubuhnya, dengan lapisan pertama berwarna merah dan lapisan kedua berwarna putih. Selain itu, dirinya juga memakai pelat armor yang melindungi seluruh bagian vital tubuhnya. Armornya memiliki ciri khas dari zirah samurai yang sama-sama memiliki pelat yang ditumpuk berlapis-lapis dan dihubungkan menggunakan tali dari sutra. Ciri ini menunjukkan bahwa Yoshitsune merupakan seorang petarung dengan kemampuan fisik yang kuat. Warna pakaian yang didominasi oleh warna putih, merah, dan hitam menunjukkan sifat karakter yang memiliki keberanian dan tekad, serta memiliki hati suci dan murni.

Mengingat bahwa Yoshitsune pada game ini adalah Yoshitsune sebelum menemui Yoritomo, penggambaran pakaian dalam game ini tidak sama dengan catatan yang ada. Di masa ini, Yoshitsune tidak pernah dideskripsikan memakai pelindung berupa baju zirah karena perannya sebagai pelayan kuil. Penggambaran tokoh yang kuat dan penuh keberanian dengan hati mulia dalam game merupakan penggambaran akurat yang sesuai dengan kisah Yoshitsune yang ada di usianya itu, dimana ia selalu digambarkan sebagai sesosok pahlawan.

**Tabel 3.5** Pakaian Yoshitsune Dalam *Nioh 2*

|                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Gambar 3.17</b> Visual pakaian Yoshitsune<br/>Sumber: (Lee, 2020)</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Denotasi                                                                                                                                                       | Pakaian tiga lapis dengan pakaian terdalam berwarna putih, bagian luar yang berwarna keabuan dengan kedua lengan yang memakai manset pelindung berwarna hitam, serta luaran berwarna putih. Bawahan celana berwarna merah dengan tali merah sebagai pengikat dan sandal hitam. Armor pada pinggang dan kedua tangan yang berwarna merah dan emas, dan sebuah helm untuk melindungi kepala. |
| Konotasi                                                                                                                                                       | Seorang samurai                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Mitos                                                                                                                                                          | Samurai yang pantang menyerah dan penuh dengan ambisi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

Dalam game *Nioh 2*, Yoshitsune memakai tiga lapis pakaian. Lapisan pertama dan kedua merupakan pakaian tradisional Jepang yang memiliki warna putih pada bagian dalam dan abu-abu pada bagian luar, disertai dengan outer yang memiliki warna putih. Dirinya juga menggunakan plat armor yang melindungi area pinggang, pergelangan tangan, dan lengan kanannya, disertai dengan helm khas samurai. Armornya memiliki ciri khas dari zirah samurai yang sama-sama memiliki pelat yang ditumpuk berlapis-lapis dan dihubungkan menggunakan tali dari sutra. Ciri ini menunjukkan bahwa Yoshitsune merupakan seorang samurai Jepang dengan kemampuan fisik yang kuat. Warna pakaian yang didominasi oleh warna putih,

merah, dan hitam menunjukkan sifat karakter yang memiliki keberanian, pantang menyerah, dan berhati mulia.

Dalam masa ini, Yoshitsune merupakan mantan bawahan Yoritomo, sehingga penggambaran pakaian yang digunakan dalam game kurang lebih mirip dengan apa yang dideskripsikan dalam catatan kronik. Pakaian yang didominasi oleh warna putih dan merah, zirah yang minim namun tetap menunjukkan identitasnya melalui pelindung bahu dan helm, merupakan ciri yang sama dengan tokoh Yoshitsune dalam legenda ketika ia sudah dewasa. Sikap karakter yang penuh keberanian, pantang menyerah, dan berhati mulia ini tidak sama dengan sejarah dikarenakan peran pasif yang diperankan oleh Yoshitsune pada masa ini.

**Tabel 3.6** Pakaian Yoshitsune Dalam *Warriors Orochi 2*

|                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div data-bbox="687 1097 976 1485" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="608 1482 1056 1547" data-label="Caption"> <p><b>Gambar 3.18</b> Visual pakaian Yoshitsune<br/>Sumber: (Omega Force, 2008)</p> </div> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Denotasi                                                                                                                                                                                                           | Dua lapis pakaian dengan bagian dalam berwarna hitam dengan motif dan aksan berwarna ungu, dan pakaian luar berwarna ungu dengan gradasi putih dan motif emas. Celana berwarna ungu dengan tali obi berwarna putih dan sandal dengan tali berwarna ungu dengan alas hitam. Plat armor berwarna hitam dan emas dengan tali berwarna ungu sebagai pengait. |
| Konotasi                                                                                                                                                                                                           | Seorang pendekar pedang                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Mitos                                                                                                                                                                                                              | Pendekar pedang cermat yang memiliki ambisi dan kekuatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Pada *Warriors Orochi 2*, Yoshitsune menggunakan dua lapis pakaian. Pakaian bagian dalam memiliki warna primer hitam dengan aksen dan motif bunga berwarna ungu. Bagian terluar pakaian memiliki warna ungu yang digradasi dengan putih dan tambahan aksen keemasan pada bagian pundak. Celananya berwarna ungu gelap dengan motif warna yang lebih cerah, yang diikat dengan tali obi berwarna putih. Yoshitsune juga menggunakan plat armor yang melindungi tangan kanannya yang dominan, melindungi bagian bawah tubuh di area pinggang, dan melindungi pergelangan kaki. Plat armor tersebut memiliki warna primer emas dan warna hitam, dan dikaitkan dengan menggunakan tali berwarna ungu dan putih. Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa Yoshitsune merupakan seorang pendekar pedang berpengetahuan. Warna pakaian didominasi oleh ungu, emas, dan hitam yang menunjukkan watak tokoh yang penuh dengan ambisi dan tekad, dan juga memiliki kekuatan yang hebat.

Berdasarkan ciri pakaian, penampilan dengan warna dominan keunguan yang digunakan oleh Yoshitsune dalam game berbeda dengan penggambaran lainnya yang dominan menggunakan warna putih dan merah sebagai palet utama. Penggambaran perilaku dari warna yang menggambarkan karakter dengan ambisi, tekad, dan kekuatan finansial tergambarkan dengan baik. Perilaku tersebut selaras dengan penggambaran tokoh dalam kisah dalam kronik, tepatnya ketika Yoshitsune masih berada dalam puncak karirnya; dimana dirinya dapat memenangkan pertempuran demi pertempuran dengan strategi cerdikanya.

### C. Pose dan Senjata

**Tabel 3.7** Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam *Genji: Dawn of The Samurai*

|                                                                                       |                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
|     |                                                                         |
| <p><b>Gambar 3.19</b> Pose berpedang Yoshitsune<br/>Sumber: (Game Republic, 2005)</p> |                                                                         |
| Denotasi                                                                              | Seseorang yang memegang kedua pedangnya secara bersamaan.               |
| Konotasi                                                                              | Ksatria berpedang dengan teknik berpedang dengan teknik memegang ganda. |
| Mitos                                                                                 | Pendekar pedang dengan kemampuan berpedang yang mahir dan lincah.       |

Berdasarkan pose dari karakter, Yoshitsune terlihat menggunakan dua katana sebagai senjata. Hal ini menunjukkan bahwa Yoshitsune memiliki preferensi katana dengan teknik ganda dibandingkan senjata lain. Teknik ganda merupakan sebuah teknik berpedang yang membutuhkan kemahiran berpedang yang tinggi dan mengandalkan kecepatan penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut, Yoshitsune merupakan seseorang dengan kemampuan bertarung yang lincah.

Di masa kecilnya, Yoshitsune dikisahkan memiliki kemampuan berpedang yang lincah. Pose karakter dalam game yang terlihat dinamis menggambarkan keaktifan dan kelincahan, sesuai dengan Yoshitsune pada usianya yang saat itu baru memasuki usia remaja. Senjata yang digunakan dalam pose tersebut pun akurat yaitu dua bilah pedang, dengan sedikit perbedaan pada warna dan panjang pedang.

**Tabel 3.8** Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam *Nioh 2*



**Gambar 3.20** Pose berpedang Yoshitsune  
Sumber: (Team Ninja, 2020)

|          |                                                                                                           |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Denotasi | Seorang pria berdiri tegak dengan tangan yang memegang sebuah pedang dan ditemani oleh dua makhluk mistis |
| Konotasi | Samurai gagah yang siap bertarung dan ditemani oleh kedua pengikutnya                                     |
| Mitos    | Seorang samurai yang siap akan rintangan                                                                  |

Berdasarkan pose dari karakter, Yoshitsune terlihat berpose berdiri dengan tenang. Meskipun begitu, dapat terlihat bahwa posisi kaki yang terbuka lebar, tangan kanan yang memegang senjata dan tangan kiri yang dikepal mengindikasikan bahwa dirinya siap bertarung kapan pun. Kedua makhluk mistis di sampingnya menggambarkan seolah bahwa mereka merupakan pengikut Yoshitsune, menandakan bahwa dirinya memiliki kekuatan untuk mengendalikan makhluk tersebut. Berdasarkan hal tersebut, Yoshitsune merupakan seorang samurai yang selalu siap akan tantangan yang akan dihadapinya.

Di masa kejatuhan karirnya, Yoshitsune, meskipun terhalang oleh berbagai macam rintangan dan gangguan, dapat bertahan selama mungkin hingga akhir hayatnya. Meskipun tidak menunjukkan perilaku yang sama seperti dulu, namun ia

siap akan segala yang harus dihadapi. Hal tersebut tergambarkan dengan baik melalui gestur tubuh yang tenang namun tetap siap, dari kepalan tangan serta senjata yang siap diayunkan. Senjata yang digunakan merupakan sebuah senjata yang sejenis dengan pedang berukuran sedang, sesuai dengan senjata yang dimilikinya pada masa itu.

**Tabel 3.9** Pose dan Senjata Yoshitsune Dalam *Warriors Orochi 2*

|                                                                                                                                                                         |                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
|  <p><b>Gambar 3.21</b> Pose berpedang Yoshitsune<br/>Sumber: (Omega Force, 2008)</p> |                                                                                |
| Denotasi                                                                                                                                                                | Seorang pria yang memegang pedangnya dengan posisi yang diturunkan             |
| Konotasi                                                                                                                                                                | Seorang samurai dengan kemampuan berpedang satu tangan                         |
| Mitos                                                                                                                                                                   | Samurai yang siap untuk bertarung yang terlihat tenang dan penuh kehati-hatian |

Yoshitsune terlihat menggunakan senjata berupa pedang cahaya dengan posisi diturunkan dengan tangan kiri yang diletakkan di atas lengan kanan. Hal ini menunjukkan bahwa Yoshitsune terlihat siap untuk bertarung namun tidak memperlihatkan sikap yang mengancam maupun agresif. Berdasarkan hal tersebut,



Yoshitsune merupakan seseorang yang penuh akan kehati-hatian dan bukan orang yang akan menyerang sembarangan.

Pose karakter yang tenang namun terlihat agresif, dan penuh kewaspadaan menggambarkan tokoh Yoshitsune ketika dalam medan pertempuran. Yoshitsune sering dideskripsikan sebagai orang yang nekat dan berani; meskipun begitu, ia adalah orang yang penuh taktik dan penuh fokus, sehingga penggambaran gestur tubuh seperti berikut tetaplah akurat. Senjata yang digunakan Yoshitsune dalam game adalah sebuah pedang laser; yang meskipun terlihat sangat kontras dengan era tersebut, gaya bertarung serta posenya mirip dengan penggunaan sebuah pedang, sehingga penggambaran tokoh pun tidak benar-benar melenceng.

Minamoto no Yoshitsune adalah seorang tokoh yang berjuang di bawah kepemimpinan Minamoto no Yoritomo pada masa akhir periode Heian dan awal periode Kamakura. Ia adalah putra kesembilan dari Minamoto no Yoritomo dari klan Kawachi Genji dan Tokiwa Gozen. Dirinya memiliki jasa besar sebagai pemimpin dari jalannya beberapa pertempuran di Perang Genpei. Setelah kemenangannya dalam pertempuran Ichi-no-tani, Yashima, dan Dan-no-ura; karir militernya mulai menjadi buruk. Setelah menyulut kemarahan Penguasa Kamakura, ia menjadi musuh kekaisaran dan melarikan diri ke Hiraizumi. Dalam masa pelarian ini, diketahui bahwa pencapaian dan kisahnya yang tragis mulai tersebar melalui jalur yang dilewati oleh Yoshitsune dalam penyamarannya sebagai biksu pengelana. Meskipun mendapatkan perlindungan, tepat setelah kematian Hidehira, putra penerusnya menyerang Yoshitsune sehingga ia harus melakukan ritual bunuh diri di kediamannya pada Pertempuran Koromogawa.

Melalui penjelasan mengenai analisis karakter di atas, secara ringkas dapat dijelaskan bahwa tokoh Yoshitsuna dalam tiga game memiliki perbedaan desain yang unik satu sama lainnya. Tokoh tersebut digambarkan pada era yang berbeda, dimana *Genji: Dawn of the Samurai* menggambarkan tokoh Yoshitsune di masa kecilnya, *Nioh 2* menggambarkan tokoh Yoshitsune pada masa akhir kehidupannya, dan *Warriors Orochi 2* menggambarkan tokoh Yoshitsune pada puncak karirnya. Meskipun tidak terlalu akurat dalam segi penampilan dan fisik, tokoh dalam tiga game tersebut jika dibandingkan dengan versi sejarahnya memiliki kepribadian yang mirip sesuai dengan usia pada saat tokoh digambarkan: ketika masa kecil ia digambarkan sebagai sosok yang lincah, suka berkeliaran, dan berorientasi pada aksi; sementara ketika remaja, ia digambarkan sebagai sosok arogan, ambisius, dan keras kepala; dan ketika dewasa menjelang akhir hidupnya, Yoshitsune memiliki kepribadian yang cenderung tenang, lembut, peduli, dan juga melankolis. Selain itu, ketiga game sama-sama menggambarkan sosok Yoshitsune sebagai pahlawan pembela kebenaran dalam ceritanya. Meskipun terdapat satu atau dua hal yang menjadi pembeda di antara tokoh dalam game konsol dengan sejarah, namun sebagian besar sosok Yoshitsune masih tergambarkan dengan tepat melalui perilaku tokoh.

## BAB IV

### PENUTUP

Yoshitsune merupakan pimpinan perang yang telah memenangkan banyak pertempuran dan membawa klan Minamoto hingga menuju kejayaan. Yoshitsune berprestasi besar dalam beberapa perang melalui taktik dan strategi uniknya yang nekat dan membutuhkan keberanian. Yoshitsune merupakan tokoh pahlawan yang dikenal oleh banyak orang, yang dapat dibuktikan dengan banyaknya game yang mengadaptasi kisah tokoh tersebut. Pencapaian, prestasi, serta legenda Yoshitsune dapat terbentuk berkat kemahiran, sifat kepahlawanan, serta kisah tragisnya.

Melalui analisis, ditemukan berbagai tanda dalam desain karakter Minamoto no Yoshitsune yang berada dalam game konsol *Genji: Dawn of the Samurai*, *Nioh 2*, dan *Warriors Orochi 2*. Tokoh pada *Genji: Dawn of the Samurai* memiliki persamaan pada kisah dengan tokoh pada sejarah, preferensi senjata, bentuk fisik yang rupawan dan kecil, sifat tokoh yang sama-sama memiliki watak proaktif, lincah, agresif, baik hati, dan juga pembela kebenaran. Adapun perbedaan terletak pada latar belakang tokoh, dimana Yoshitsune pada game digambarkan sebagai seorang pendekar pedang yang berpakaian seperti samurai Heishi, sementara pada kisah asli, tokoh digambarkan sebagai pelayan kuil. Dalam *Nioh 2*, persamaan terletak pada kisah tokoh yang mirip, sifat tokoh yang lembut, peduli terhadap teman, dan pasif; yang mirip dengan penggambaran tokoh pada masa akhir kehidupannya dalam sejarah. Pada game *Warriors Orochi 2*, kesamaan terletak pada tujuan dan motivasi tokoh, bentuk fisiknya yang rupawan dan gagah, serta sifat tokoh yang arogan, penuh harga diri, keras kepala, namun berjiwa ksatria.

Perbedaan terletak pada preferensi senjata dimana tokoh game menggunakan pedang sebagai pilihan senjata, sementara tokoh pada sejarah menggunakan busur sebagai senjatanya. Meskipun memiliki perbedaan dalam karakteristik fisik dan penampilan, penokohan Yoshitsune dalam ketiga game memiliki kemiripan dengan tokoh sejarahnya menurut usia Yoshitsune pada saat itu. Ketiga game konsol juga menggambarkan tokoh Yoshitsune sebagai pahlawan dan pembela kebenaran.

Adapun representasi tokoh Yoshitsune dalam game konsol tidak sepenuhnya akurat dan hanya mengambil sebagian besar perilaku dari kisah dan legendanya. Meskipun begitu, karakter Yoshitsune dalam game digambarkan secara beragam sehingga tidak terpaku hanya dalam satu jenis saja, menjadikannya tokoh dengan penokohan dan desain yang berbeda-beda. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan materi untuk penelitian selanjutnya, seperti penggambaran tokoh sejarah dalam media lain selain game.

## 要旨

本論文の題名は「源義経：人生と人物のビデオコンソールのゲームの表現」である。本論文のテーマは源義経の性格と『GENJI (2005)』・『仁王 2 (2020)』・『無双 OROCHI 魔王再臨 (2008)』の描写の比較である。義経が日本統一に与えた影響は軽微であったが、義経は鎌倉幕府樹立の要因の一つとなった。義経の物語と悲劇的な死は『GENJI』・『Age of Empire』・『ペルソナ』・『無双 OROCHI』などのビデオゲームの例とともに、多くのメディアで描かれた義経の物語の適応の誕生につながった。それが、この論文の主題として義経を選んだ理由である。

本論文の目的は源義経の伝記を説明し、3つのコンソールゲームにおける源義経の描写の性格を研究ためである。本論文は文献の研究なので、研究に利用したデータや理論は年代記、本、ジャーナル、科学論文、インターネットか得た。ゲームにおける義経の描写を分析し比較するために Roland Barthes の本「Elementary Semiology」にある記号分類の理論を利用した。Roland の記号分類にはデノテーション「Denotative」・コノテーション

ヨン「Connotative」・神話「Mythology」という三項関係によって分類される。

源義経は、平安時代末期から鎌倉時代初期にかけての源氏の武将で、異母兄弟の源頼朝の指揮下にあったことである。河内源氏の源義朝と常盤午前の九男として生まれた。平治の乱で父が敗死した、鞍馬寺に預けされた。しかし、数年後、異母兄弟を探して平泉に行った、藤原秀衡の援助を受けた。その後、頼朝の指揮を受けて「治承・寿永の乱」に参加し、一ノ谷・屋島・壇ノ浦の戦いで平氏を滅ぼした。戦争が終わった後、頼朝と対立し朝敵となったことで、義経の軍歴は下降線をたどった。状態が悪くなるになれば、再び藤原秀衡を頼った。しかし、秀衡の死後、秀衡の子・藤原泰衡に攻められ、衣川館で自殺した。

ビデオゲームのデザインキャラクターに関する記号論的研究の結果として下記のことが分かった。『GENJI』のストーリー、武器の好み、身体的特徴、そして行動的・攻撃的・機敏・心優しい・正義の戦士などの性格特性に類似点が見らる。違いは義経の経歴にあり、ゲームでは義経は平家の武士に変装した剣士として描かれているが、史実では寺の小姓として描

かれている。『仁王 2』では、義経の物語に類似点が見られる。それは、義経の優しく、思いやりがあり、穏やかな性格で、その性格は、史書の中で彼の人生の終わりに根ざしています。同僚の武蔵坊弁慶を気遣っていることからわかるように、義経は今でも自分が善良な人間であると信じている。体格にも違いがあり、ゲーム内の義経が背の高い人物として描かれているのに対し、史料では背の低い人物として描かれている。『無双OROCHI 2』における義経の描写の類似点は、平清盛を倒すという動機、強い体、そして傲慢さ、プライドの高さ、頑固さ、騎士道精神である。違いは武器の好みにあり、ゲームの義経は剣を武器として使い、歴史上の義経は弓を武器として使う。各ゲームでは、義経は敵と対峙するときには大胆で攻撃的な性格の善良な人物として描かれている。彼の英雄的な身長と気さくな性格は、*"the hero"*のアーキタイプに適合である。

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2012). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Pustaka Setia Bandung.
- Aditya, F. J. E. (2020). *Simbol Karakter Bayek Dalam Videogame Assassin's Creed Origin (2017)*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Akio, U., & Starling, J. (2013). The Life of Kyōnyo and the Foundation of Higashi Honganji. *The Eastern Buddhist*, 44(1), 97–119. <http://www.jstor.org.proxy.undip.ac.id:2048/stable/44362528>
- Al-Fikri, M. H. (2022). *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Squid Game*. Universitas Lampung.
- Andari, A. D. (2024, August 15). *Pengertian dan Contoh Semiotika*. <https://umsu.ac.id/artikel/pengertian-dan-contoh-semiotika/>
- Andiara, A. P., & Muhdaliha, B. (2022). Makna Pesan Moral dalam Film Jojo Rabbit (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Titik Imaji*, 5(1). <https://doi.org/10.30813/v5i1.3488>
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters With Personality*. Watson-Guptill.
- Barthes, R. (1981). *Elements of Semiology: Translated by Annette Lavers and Colin Smith*. Hill and Wang.
- D'Andrade, R., & Egan, M. (1974). The Colors of Emotion. *American Ethnologist*, 1(1), 49–63. <http://www.jstor.org.proxy.undip.ac.id:2048/stable/643802>
- Ekström, H. (2013). *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Uppsala University - Campus Gotland.
- Eve, R. A., & Dunn, D. (1990). Psychic Powers, Astrology & Creationism in the Classroom? Evidence of Pseudoscientific Beliefs among High School Biology & Life Science Teachers. *The American Biology Teacher*, 52(1), 10–21. <https://doi.org/10.2307/4449018>
- Game Republic. (2005). *Genji: Dawn of the Samurai*. Sony Computer Entertainment.
- Gardiner, P. (1961). *The Nature of Historical Explanation*. Oxford University Press.
- Hamzah, A. (2019). Makna Puisi Wiji Thukul dalam Film “Istirahatlah Kata-Kata” dengan Pendekatan Semiotika Ferdinand De Saussure. *MUHARRIK: Jurnal Dakwah Dan Sosial*, 2(01). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3544710>
- Hu, Y. (2023). The Battle of Ichi no Tani Its Influences on the Genpei War and Japanese Culture. *Communications in Humanities Research*, 4(1), 275–281. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/4/20220492>



- JUNG, C. G. (1969). *Archetypes and the Collective Unconscious* (G. ADLER & R. F. C. HULL, Eds.). Princeton University Press.  
<http://www.jstor.org.proxy.undip.ac.id:2048/stable/j.ctt5hhrnk>
- Kuntowijoyo. (2018). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes* (1st ed.). Indonesia Tera.
- Lee, T. (2020, August 18). *How Team Ninja created Nioh 2's The Tengu's Disciple expansion – PlayStation.Blog*. <https://blog.playstation.com/2020/08/18/how-team-ninja-created-nioh-2s-the-tengus-disciple-expansion/>
- Lennox, S. (2020). The Physiognomic Body, Clothing, and Written Texts in the Sensation Novel of the 1860s. *The Wilkie Collins Journal*, 17. <https://www.jstor-org.proxy.undip.ac.id/stable/26996144>
- Mauladana, N. L. (2018). *SEJARAH PERKEMBANGAN YAYASAN AL-ASHAR DI RUNGKUT KIDUL SURABAYA (1981-2016)*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- McCullough, H. C. (1966). *Yoshitsune : a fifteenth-century Japanese chronicle*. Stanford University Press.
- McCullough, H. C. (1988). *The Tale of the Heike*. Stanford University Press.
- Merriam-Webster. (n.d.). *Tonsure*. Merriam-Webster Dictionary.Com. Retrieved October 13, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/tonsure>
- Morris, I. (1975). *The Nobility of Failure: Tragic Heroes in the History of Japan*. Holt, Rinehart and Winston.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73–82.  
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/1160108>
- Omega Force. (2008). *Warriors Orochi 2*. Koei.
- Ozaki, Y. T. (1909). *Warriors of old Japan, and other stories*. Houghton Mifflin Company.
- Pranoto, S. W. (2010). *Teori & Metodologi Sejarah*. Graha Ilmu.
- Pratama, I. (2019). *Tinjauan Makna Ilustrasi Tokoh Penyihir Aphelion Karya Jake Parker Melalui Semiotika Roland Barthes*. Universitas Komputer Indonesia.
- Rahmadani, F., & Tandyonomanu, D. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends : Bang Bang. *The Commmercium*, 3(02).  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commmercium/article/view/38907>

- Roberts, B. (1994). *Face Reading : What does your face say?* Insight & Healing Pubns.
- Sansom, G. (1958). *A History of Japan to 1334*. Stanford University Press.
- Sjamsuddin, H. (2012). *Metodologi Sejarah*. Ombak.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sony Interactive Entertainment. (n.d.). *Business Data & Sales - Sony Interactive Entertainment*. Retrieved November 11, 2024, from <https://sonyinteractive.com/en/our-company/business-data-sales/>
- Street, B. (1990). Reading Faces: Physiognomy Then and Now. *Anthropology Today*, 6(6), 11. <https://doi.org/10.2307/3032918>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Team Ninja. (2020). *Nioh 2*. Sony Interactive Entertainment.
- The Seiko Museum Ginza. (n.d.). *Seasonal Time System*. Retrieved October 23, 2024, from [https://museum.seiko.co.jp/en/knowledge/relation\\_16/](https://museum.seiko.co.jp/en/knowledge/relation_16/)
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Taylor & Francis.
- Tjahyadi, I., Andayani, S., & Wafa, H. (2020). *Pengantar Teori dan Metode Penelitian Budaya* (A. Sutrisno & N. Hidayati, Eds.). Pagan Press.
- Topal, D. J. (2010). *Takadachi : The Last Stand of Yoshitsune and His Loyal Retainers*. University of Colorado Boulder.
- Turnbull, S. (2012). *Samurai Commanders (1): 940–1576*. Bloomsbury Publishing.
- Waluyo, V., & Patria, A. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA DESAIN KARAKTER SILVERASH PADA GAME ARKNIGHTS. *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/46205>
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh dan Misbach Yusa Bira. *Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika Komunikasi - Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (2nd ed.). Mitra Wacana Media.
- Yoshitsune Shrine (Biratori-cho, Japan)*. (n.d.). Tripadvisor. Retrieved October 13, 2024, from [https://www.tripadvisor.co.id/Attraction\\_Review-g1120910-d1785542-Reviews-Yoshitsune\\_Shrine-Biratori\\_cho\\_Saru\\_gun\\_Hokkaido.html](https://www.tripadvisor.co.id/Attraction_Review-g1120910-d1785542-Reviews-Yoshitsune_Shrine-Biratori_cho_Saru_gun_Hokkaido.html)

## **BIODATA**

### **Data Pribadi**

Nama : Ekky Irwan Saputra

NIM : 13020220140046

Tempat, tanggal lahir : Bandar Lampung, 20 April 2002



### **Riwayat Pendidikan**

2008-2014 : SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung

2014-2017 : SMP Kartika II-2 Bandar Lampung

2017-2018 : SMA Negeri 12 Bandar Lampung

2018-2020 : SMA Negeri 1 Bandar Lampung

2020-2024 : Universitas Diponegoro Semarang