

INTISARI

Farah, Ananda Nurul. 2026. “Representasi Tujuh Unsur Budaya Jepang dalam *Game Assassin’s Creed Shadows*”. Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen pembimbing Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

Penelitian ini menggunakan *video game* berjudul *Assassin’s Creed Shadows* yang dirilis oleh Ubisoft sebagai objek material. Sementara untuk objek formal, peneliti menggunakan representasi tujuh unsur budaya pada periode Sengoku yang ada pada *Assassin’s Creed Shadows*. Metode yang digunakan adalah metode analisis konten dengan landasan teori tujuh unsur budaya. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *video game Assassin’s Creed Shadows*. *Game* tersebut dirilis pada 20 Maret 2024. Tujuan dari penelitian ini adalah memaparkan representasi tujuh unsur budaya pada periode Sengoku yang ditampilkan dalam *game Assassin’s Creed Shadows* berdasarkan teori tujuh unsur budaya milik Koentjaraningrat yang meliputi Bahasa, Sistem Pengetahuan, Sistem Sosial dan Kekerabatan, Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi, Sistem Mata Pencaharian Hidup, Sistem Religi, dan Sistem Kesenian.

Berdasarkan hasil penelitian dalam skripsi ini, ditemukan bahwa *game Assassin’s Creed Shadows* mencakup seluruh kriteria pengelompokan unsur tujuh budaya yang ada. Representasi yang ditampilkan dalam *game* juga mengadaptasi kondisi Periode Sengoku pada masanya.

Kata kunci: representasi, tujuh unsur budaya, *Assassin’s Creed Shadows*.

ABSTRACT

Farah, Ananda Nurul. 2026. "Representations of Japanese Seven Cultural Elements in the Game Assassin's Creed Shadows." Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University, Semarang. Advisor: Arsi Widiandari, S.S., M.Si.

This study uses the video game titled Assassin's Creed Shadows, released by Ubisoft, as its material object. As for the formal object, the researcher uses the representation of the seven cultural elements of the Sengoku Period found in Assassin's Creed Shadows. The method used was content analysis based on the seven elements of culture theory.. The data source used in this study is the video game Assassin's Creed Shadows in its entirety. The game was released on March 20, 2024. The objective of this study is to present the representation of the seven cultural elements of the Sengoku Period depicted in the game Assassin's Creed Shadows based on Koentjaraningrat's theory of the seven cultural elements, which includes Language, Knowledge Systems, Social and Kinship Systems, Systems of Tools and Technology, Systems of Livelihood, Religious Systems, and Artistic Systems.

Based on the findings of this thesis, it was found that the game Assassin's Creed Shadows encompasses all criteria for the classification of the seven cultural elements. The representations depicted in the game also reflect the conditions of the Sengoku period.

Keywords: representation, seven cultural elements, Assassin's Creed Shadows.