

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-16 (1467 – 1600), Jepang tengah berada dalam perang saudara yang berkepanjangan dan kekacauan politik. Era ini kemudian dikenal dengan Periode Sengoku. Dalam suasana ini, kekuatan seseorang diukur dari seberapa besar pasukannya. Setiap tuan tanah feodal (*daimyo*) dituntut untuk terus memperkuat militernya demi bertahan hidup (McClain, 2002: 45). Hal tersebut melahirkan perubahan dalam cara dan taktik berperang di Jepang, salah satunya dengan mengadopsi senapan dari Portugis sebagai senjata (Perrin, 1979: 31).

Di tengah konflik saudara ini, Oda Nobunaga tampil sebagai pemimpin yang dikenal dengan sikap praktis dan cara-cara yang tidak biasa untuk mengalahkan musuhnya (Lamers, 2000: 112). Salah satu langkah mengejutkan Nobunaga adalah menjalin hubungan diplomatik sekaligus bersekutu dengan para pastor Jesuit dari Eropa, seperti yang dicatat dalam *Shinchou Koki* (Ōta, 2011: 301). Menurut Boxer (1951: 65), Nobunaga menilai para misionaris ini sebagai jalan untuk mendapatkan senjata api modern dan barang berharga lainnya dari luar negeri. Dukungan Nobunaga pada agama Kristen juga dipakai untuk mengurangi pengaruh kuil-kuil Buddha besar yang sering bertentangan dengannya (Elisonas, 1991: 122).

Kebijakan melindungi misionaris Jesuit Eropa tersebut yang membuka jalan bagi agama Kristen untuk masuk dan berkembang di Jepang (Ōhashi, 2009: 158). Surat jaminan keamanan dari Nobunaga membuat para pastor bisa

menyebarkan agama Kristen dengan leluasa dan mendapat banyak pengikut, termasuk di wilayah daimyo lain yang mendukungnya (Frois, 1976-1984: Vol. II, 184). Menurut Totman (2000: 154) tuntutan untuk menang perang di era penuh konflik inilah yang mendorong Nobunaga membuka pintu bagi orang Eropa. Hubungan awal Jepang dengan Eropa bukan hanya soal agama, tetapi lebih merupakan akibat langsung dari kebutuhan praktis akan sekutu dan senjata di masa perang (Berry, 1982: 87)

Melalui laman Ubisoft.com yang ditulis oleh Spurlin (2022), Pada tanggal 11 September 2022, Ubisoft mengumumkan pengembangan *game Assassin's Creed Codename RED*. Pengumuman tersebut juga disampaikan melalui *Ubisoft Forward Showcase* yang dapat diakses melalui kanal Youtube resmi Ubisoft. Judul tersebut dikabarkan akan mengambil latar Jepang pada masa Feodal, Periode Sengoku.



Gambar 1. 1 Ilustrasi halaman *Assassin's Creed Shadows* yang menampilkan karakter Yasuke sebagai protagonis pertama dan Fujibayashi Naoe sebagai protagonis kedua

(Sumber: store.Ubisoft.com)

Dua tahun kemudian, Ubisoft merilis trailer cinematic pertama untuk proyek video game *Assassin's Creed Codename RED* tersebut, sekaligus mengungkapkan judul resminya, yaitu *Assassin's Creed Shadows*. Trailer tersebut diunggah melalui kanal Youtube resmi Ubisoft pada 15 Mei 2024.

Pada tanggal 20 Maret 2025, Ubisoft resmi merilis *Assassin's Creed Shadows*. Hingga saat skripsi ini ditulis, Ubisoft tidak pernah mengumumkan angka penjualan resmi dari *Assassin's Creed Shadows*. Meski begitu, pada tanggal 20 Maret 2025, Ubisoft menyatakan dalam media sosial resmi X (@assassinscreed) bahwa game tersebut telah melampaui satu juta pemain pada hari perilisannya.

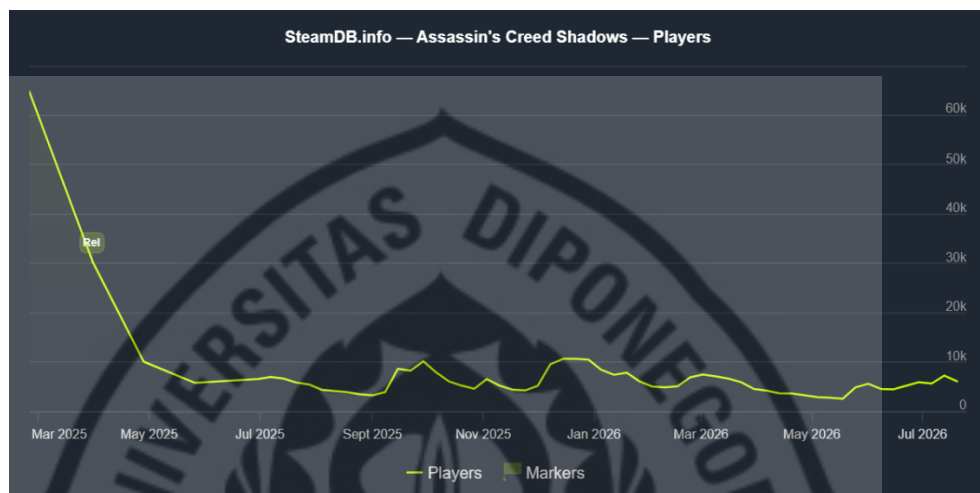


Gambar 1. 2 Postingan pernyataan sosial media X resmi milik Ubisoft.

(Sumber : <https://x.com/assassinscreed/status/1902802072640295067>)

Data yang didapat melalui *Steam*, salah satu platform distribusi game digital, mencatat jumlah pemain yang memainkan *Assassin's Creed Shadows* pada

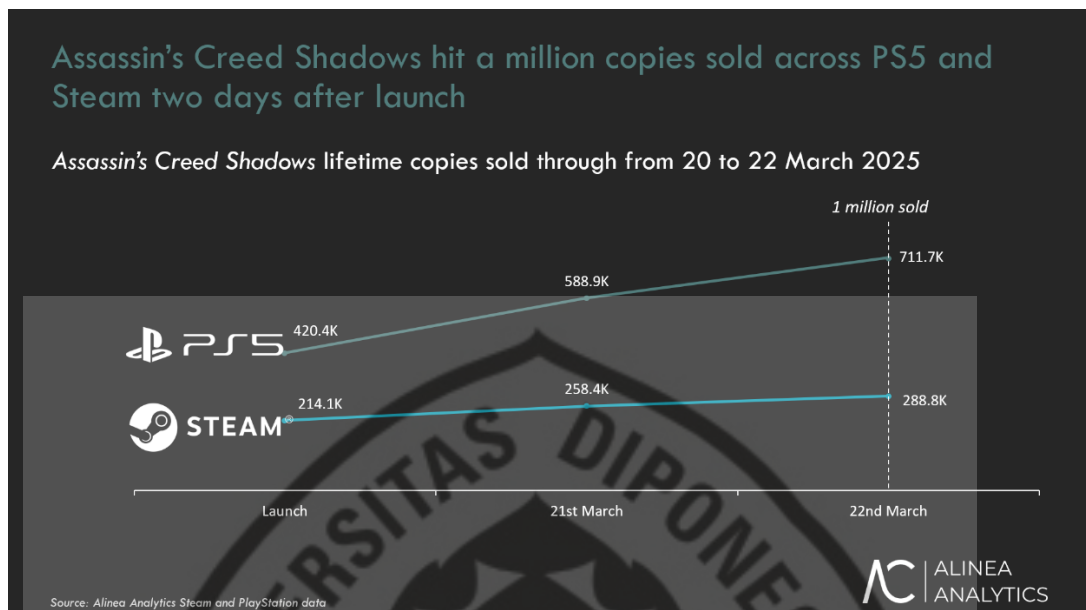
waktu bersamaan mencapai angka tertinggi sebesar 41.412 pemain pada hari perilisan. Angka tersebut kemudian meningkat menjadi 64.825 pemain selama akhir pekan pertama setelah peluncuran.



Gambar 1. 3 Statistik jumlah pemain *Assassin's Creed Shadows* di *Steam* dalam rentang waktu Maret 2025 – Juli 2026.

(Sumber: steamdb.info)

Disisi lain, data yang dikumpulkan oleh *Alinea Analytics*, sebuah perusahaan penyedia data penjualan *video game* pada PC dan konsol, menunjukkan bahwa *Assassin's Creed Shadows* telah terjual sebanyak satu juta kopi pada platform PlayStation 5 dan Steam pada tanggal 22 Maret 2026, dengan 711.700 kopi untuk *PlayStation 5* dan 288.800 kopi untuk *Steam*.



Gambar 1. 4 Statistik jumlah penjualan *Assassin's Creed Shadows* untuk *PlayStation 5* dan *Steam*

(Sumber: https://alineaanalytics.com/blog/assassins_shadow/)

Data jumlah pemain dan penjualan yang terbilang besar tersebut dapat dijadikan sebagai data pendukung yang menunjukkan luasnya jangkauan *Assassin's Creed Shadows* sebagai media yang membawa representasi budaya Jepang. Meski begitu, popularitas tidak sama dengan akurasi atau kualitas representasi budaya yang dibawakan. Hal tersebut yang membuat *Assassin's Creed Shadows* menarik untuk diteliti. Melalui laman *Ubisoft.com* yang ditulis langsung oleh *Assassin's Creed Shadows Development Team* (2024), *Ubisoft* mengakui bahwa terdapat kritik terhadap representasi sejarah dan budaya Jepang yang ada pada *Assassin's Creed Shadows*. Meski *Ubisoft* menyatakan bahwa produksi *game* telah melibatkan para ahli seperti sejarawan, konsultan, peneliti, dan *Ubisoft Japan*, *game* tersebut adalah karya fiksi sejarah, bukan representasi faktual yang sepenuhnya nyata. Seperti judul-judul *game* sebelumnya dari seri yang sama, *Assassin's Creed Shadows* tetap mengambil

kebebasan kreatif dan memasukkan unsur fantasi demi pengalaman bermain yang imersif dan dramatis.

Alur cerita utama game *Assassin's Creed Shadows* mengadaptasi sejarah periode Sengoku pada masa Oda Nobunaga. Dua tokoh utama yang dapat dimainkan oleh pemain juga terinspirasi dari tokoh nyata dalam Sejarah Jepang, yaitu Yasuke yang berperan sebagai samurai dan Naoe Fujibayashi yang berperan sebagai shinobi perempuan.

Dalam artikel resmi Ubisoft yang ditulis oleh Purslow (2024), Sachi Schmidt-Hori, seorang professor Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang bekerja sama dengan Ubisoft dalam pengembangan *Assassin's Creed Shadows* menyampaikan dalam wawancaranya bersama IGN bahwa karakter Yasuke didasarkan pada sosok historis seorang Afrika yang menjadi bawahan Oda Nobunaga pada abad ke-16. Sedangkan karakter Naoe Fujibayashi merupakan tokoh fiktif yang tidak ada dalam catatan sejarah Jepang namun terinspirasi dari Klan Fujibayashi yang merupakan klan shinobi nyata pada era Sengoku.

Video game menurut *Oxford Dictionary* daring versi 11.9.753 (*Oxford University Press*) adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh pemain dengan memanipulasi gambar secara elektronik yang dihasilkan oleh program komputer pada monitor atau tampilan media lainnya.

Kata "*video*" pada "*video game*" mulanya merujuk pada peranti tampilan raster atau sebuah susunan piksel warna yang ditampilkan pada layar monitor, kertas atau media lainnya. Seiring dengan semakin dipakainya istilah *video game*, kini kata *video game* dapat digunakan untuk menyebut permainan pada

peranti tampilan apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan *video game* disebut platform, contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan.

Industri *video game* dapat berkembang pesat karena pada dasarnya sifat budaya populer tidak terikat dengan apapun dan merupakan kebudayaan yang diproduksi secara komersial (Barker, 2004)

Video game telah berkembang menjadi medium budaya populer yang tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan tetapi juga berpotensi sebagai alat representasi dan interpretasi sejarah (Chapman, 2016), terutama dalam *video game* dengan genre *historical*¹, seperti *Ghost of Tsushima* (2020), *Nioh 2* (2020), hingga *Assassin's Creed Shadows* (2025).

Genre *historical* dalam *video game* umumnya menggunakan latar waktu dan peristiwa nyata sehingga menawarkan pengalaman imersif yang membuat pemain dapat merasakan hidup dalam periode sejarah tertentu. Di sisi lain, menurut Mukherjee (2017) representasi ini sering kali dipengaruhi oleh kompleksitas antara akurasi historis, narasi fiksi, dan tuntutan komersial. Sehingga dalam beberapa contoh *video game* yang menggunakan genre *historical*, terdapat perbedaan antara narasi dalam cerita dan catatan sejarah.

Beberapa contohnya seperti yang ada dalam *video game Ghost of Tsushima* yang mengambil latar cerita invasi Mongol ke Jepang pada tahun 1274 yang dimulai di pulau *Tsushima*. Wert (2020) menyampaikan bahwa struktur

¹ Kategori karya seni yang berlatar belakang masa lalu, umumnya mengambil referensi peristiwa, tokoh, atau kondisi sejarah yang nyata (Stocker, 2017).

kekuasaan di Tsushima pada periode tersebut dipegang oleh klan Sō dan tokoh sejarah yang memimpin perlawanan di *Tsushima* adalah Sukekuni Sō yang kemudian gugur dalam pertempuran.

Kendati demikian, karakter Jin Sakai yang menjadi tokoh utama dalam alur utama *Ghost of Tsushima* adalah karakter fiksi. Menurut Klemz (2023), *Ghost of Tsushima* mengambil kebebasan kreatif dengan menciptakan seorang samurai tunggal sebagai protagonis yang berhasil selamat dalam pertempuran. Konsep cerita Jin Sakai yang meninggalkan *bushido* juga merupakan narasi fiksi untuk menambahkan kesan dramatis dalam cerita, karena dalam catatan Sejarah nyatanya pertempuran justru dilakukan secara konvensional oleh pasukan klan dan menggunakan konsep *bushido* yang masih kaku. Friday (2024) menekankan bahwa *samurai* pada masa awal adalah prajurit yang pragmatis dan kental dengan kode etik *bushido*.

Seri *video game Assassin's Creed* juga merupakan salah satu contoh dari *video game* yang mengangkat narasi sejarah. Hingga tahun 2024 sebelum dirilisnya *Assassin's Creed Shadows*, seri *Assassin's Creed* memiliki 13 judul game utama dan 4 judul *spin-off*² dengan setiap judulnya mengambil latar dalam sejarah.

Beberapa judul seri tersebut diantaranya seperti, Perang Salib Ketiga (1191 M) dalam *Assassin's Creed* (2007), Renaisans Italia (1476 – 1499 M) dalam *Assassin's Creed II* (2009), Revolusi Amerika (1754 – 1783 M) dalam

² Karya naratif baru yang secara lebih mendalam mengeksplorasi cerita karakter dari karya utama.

Assassin's Creed III (2012), hingga Zaman Keemasan Islam di Baghdad (861 - 870 M) dalam *Assassin's Creed: Mirage*.

Assassin's Creed Shadows yang berlatar pada periode *Sengoku* Jepang menjadi judul kedua dalam seri game *Assassin's Creed* yang berlatar di Asia Timur setelah pada tahun 2015 *spin-off Assassin's Creed Chronicles: China* yang berlatar pada masa Dinasti Ming (1526 M) di Tiongkok diluncurkan.

Alasan dipilihnya *video game Assassin's Creed Shadows* sebagai subjek penelitian adalah karena *franchise Assassin's Creed Shadows* berkomitmen untuk mengadaptasi sejarah dalam bentuk *video game* sehingga pemain dapat merasakan simulasi yang terasa nyata terhadap periode sejarah tertentu. Hal ini dapat menciptakan ruang kosong antara fakta sejarah dan narasi cerita.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini memandang game *Assassin's Creed Shadows* sebagai teks budaya yang merepresentasikan nilai-nilai kebudayaan Jepang. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana representasi tujuh unsur kebudayaan Jepang direpresentasikan dalam game *Assassin's Creed Shadows*, serta bagaimana representasi tersebut berperan dalam membentuk persepsi audiens terhadap budaya Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, permasalahan yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa saja bentuk representasi tujuh unsur budaya Jepang dalam *video game Assassin's Creed Shadows*?

2. Apa saja bentuk rekonstruksi dalam video game *Assassin's Creed Shadows*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis representasi tujuh unsur kebudayaan Jepang menurut Koentjaraningrat yang ditampilkan dalam video game *Assassin's Creed Shadows*.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis rekonstruksi budaya dalam video game *Assassin's Creed Shadows*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan ruang lingkup agar masalah yang diteliti tidak keluar dari pembahasan dan menyimpang, serta lebih terarah dan dapat dipahami dengan mudah. Penulis membatasi masalah yang berkenaan dengan teori representasi tujuh unsur budaya dalam video game *Assassin's Creed Shadows* dengan fokus utama penelitian pada analisis wacana historis dalam representasi visual dan naratif. Topik penelitian yang dibahas akan berfokus pada representasi tujuh unsur budaya Jepang dalam game *Assassin's Creed Shadows*. Penelitian ini tidak akan membahas narasi keseluruhan permainan, karakter dalam secara mendalam, aspek *gameplay*, tanggapan komunitas, atau analisis mendalam terhadap marketing dan penjualan *game*.

Sumber data yang akan digunakan sebagai pendukung penelitian terdiri dari alur cerita utama, *codex* penemuan budaya, serta seluruh adegan dan dialog yang dapat diklasifikasikan dalam tujuh unsur budaya. Analisis juga akan mencakup *database* atau *codex* yang ada dalam permainan yang secara eksplisit membahas kebudayaan terkait.

Dari sisi sumber sejarah komparatif, penelitian akan didukung oleh beberapa artikel akademis yang membahas Jepang pada periode Sengoku secara historis.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan teori tujuh unsur kebudayaan yang dikombinasikan dengan analisis konten terhadap sejumlah data untuk mengkaji representasi tujuh unsur budaya Jepang dalam *video game Assassin's Creed Shadows*.

Menurut Sugiyono dalam Septiani et al. (2022), metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode untuk mendeskripsikan serta memaparkan apa adanya kejadian dari objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian itu dilakukan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna yang terkandung dalam representasi unsur kebudayaan, bukan untuk mengukur fenomena secara kuantitatif. Fokus utama penelitian ini adalah pada pemaknaan, interpretasi, serta konstruksi makna budaya yang ditampilkan melalui media *video game*.

Analisis konten digunakan sebagai metode utama untuk mengkaji representasi tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat dalam *game Assassin's Creed Shadows* yang berlatar di Jepang era Sengoku. Analisis konten memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menafsirkan pesan-pesan budaya yang disampaikan melalui unsur visual, dialog, simbol, serta konteks naratif yang terdapat dalam game.

Pengumpulan data primer diperoleh melalui cerita utama *video game Assassin's Creed Shadows* yang meliputi *cutscene*, dialog, dan *codex* dalam game. Adegan dipilih berdasarkan kemunculan elemen yang relevan dengan tujuh unsur kebudayaan, seperti bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Penelitian tidak akan menggunakan mekanik permainan (*gameplay*), *merchandise*, dan promosi resmi seperti *trailer* sebagai data. Data sekunder akan diperoleh melalui sumber catatan sejarah primer, serta literatur akademik pendukung lainnya seperti jurnal, artikel, dan buku yang meneliti kebudayaan pada periode Sengoku secara historis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Perumusan Masalah

Analisis isi dimulai dengan rumusan masalah penelitian yang spesifik untuk menentukan arah penelitian sehingga analisis lebih terarah dan sistematis.

2. Pemilihan Sumber Data

Peneliti menentukan sumber data yang relevan dengan rumusan masalah penelitian. Peneliti memainkan *game* dan mendokumentasikan data dari *Assassin's Creed Shadows* yang menjadi objek penelitian.

3. Definisi Operasional

Menentukan unit analisis berdasarkan topik riset yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Analisis Data dan Penyusunan Laporan

Hasil analisis disusun dalam laporan. Laporan ini bisa ditulis dengan format akademis yang resmi dan menggunakan prosedur yang ketat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dilihat dari dua aspek yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman penerapan konsep tujuh unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat dan teori representasi Stuart Hall dalam analisis cerita video game, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji budaya, media, dan representasi. Sementara itu secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi akademisi, mahasiswa, dan peneliti yang tertarik pada kajian cerita *video game*, budaya Jepang khususnya era Sengoku, dan studi representasi. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *game Assassin's Creed Shadows* merepresentasikan nilai-nilai budaya Jepang

melalui unsur-unsur kebudayaan, sehingga membantu pembaca dalam menafsirkan film sebagai teks budaya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui bagian-bagian yang terdapat dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penelitian.

Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi tentang tinjauan penelitian-penelitian sebelumnya serta pemaparan mengenai teori-teori yang mendukung objek penelitian.

Bab III merupakan bagian analisis atau pembahasan. Bab ini membahas mengenai representasi tujuh unsur budaya Jepang yang ditampilkan dalam *game Assassin's Creed Shadows*.

Bab IV merupakan penutup. Bab ini terdiri atas simpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan kemudian diakhiri oleh daftar pustaka.