

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Nobunaga Oda merupakan salah satu tokoh paling terkenal dalam sejarah Jepang yang hidup pada periode Sengoku. Ia dikenal sebagai salah satu dari San Eiketsu (三英傑) atau tiga pahlawan, selain Toyotomi Hideyoshi dan Tokugawa Ieyasu, yang mempersatukan Jepang pada zaman Sengoku. Nobunaga Oda dianggap sebagai tonggak perubahan yang membuka jalan bagi penyatuan negara Jepang yang telah lama terpecah akibat perang saudara pada zaman feodal Jepang. Karena hal itulah, Nobunaga Oda muncul sebagai salah satu tokoh yang menonjol dari periode Sengoku dan memiliki popularitas hingga saat ini.



Gambar 1 1 Ilustrasi Nobunaga Oda
Sumber: <https://elitespirit.org>

Nobunaga Oda lahir pada 23 Juni 1534 di Kastil Nagoya, Provinsi Owari (sekarang bagian dari Prefektur Aichi, Jepang). Ia merupakan anak dari Oda Nobun, seorang daimyo (tuan tanah) kecil yang memimpin klan Oda dan ayah Owari. Setelah kematian ayahnya, Nobunaga menjadi pemimpin klan dan mewarisi kekuasaan sebagai daimyo di Provinsi Owari. Pada masa



awal kekuasaannya, Nobunaga Oda menghadapi berbagai masalah baik dalam internal klan Oda maupun ancaman dari musuh eksternal. Namun, dengan kecerdikan dan kekuatan militernya, Nobunaga berhasil memantapkan posisinya sebagai penguasa di wilayah tersebut dan mulai memperluas pengaruhnya ke daerah-daerah lain di Jepang. Sebagai seorang Daimyo, Nobunaga Oda tidak hanya mengandalkan kekuatan militer, tetapi juga memperkenalkan teknologi modern, seperti penggunaan senapan matchlock dalam pertempuran. Hal ini membedakan Nobunaga dengan daimyo lain yang masih bergantung pada metode tradisional.

Nobunaga Oda dikenal karena keberaniannya dalam menentang norma-norma tradisional yang berlaku dalam masyarakat feodal Jepang pada masa itu. Ia sering kali membuat keputusan-keputusan yang tidak biasa dan bahkan terkadang radikal, yang tidak mengikuti cara berpikir atau strategi yang biasanya dilakukan oleh para daimyo lainnya. Selain itu, Nobunaga Oda juga terkenal akan kekejamannya dan keberaniannya yang luar biasa menggunakan segala cara untuk mencapai tujuannya. Ia bersedia menggunakan kekerasan dan keputusannya untuk menyingkirkan lawan-lawannya sehingga membuatnya dijuluki Raja Iblis (*Dairokuten Maou*). Julukan yang diberikan kepada Nobunaga ini mencerminkan rasa takut sekaligus kekaguman terhadap kepemimpinannya yang tegas dan tanpa ampun. Dengan gaya kepemimpinannya tersebut, Nobunaga terus memperluas pengaruhnya ke berbagai wilayah di Jepang. Ia berhasil menaklukkan klan-klan kuat seperti Imagawa, Takeda, dan Azai-Asakura, membawa Jepang lebih dekat kepada persatuan. Namun, ambisinya yang besar juga menimbulkan banyak musuh baginya, yang akhirnya berujung pada pengkhianatan Akechi Mitsuhide di Insiden Honnō-ji.

Popularitas Nobunaga Oda sebagai salah satu tokoh yang paling berpengaruh di Jepang kerap kali menjadi ide atau tema untuk budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang yang mengangkat karakter Nobunaga Oda, di antaranya film, anime, game, manga, dan lain sebagainya. Video game sebagai media hiburan telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir dan kini menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan berbagai kalangan usia. Selain fungsi hiburan, video game juga telah bertransformasi menjadi efektif dalam menyampaikan informasi, termasuk informasi sejarah. Game yang mengangkat tema sejarah, khususnya sejarah Jepang, adalah salah satu yang memiliki daya tarik tersendiri. Game-game ini sering



menggabungkan elemen fiksi dengan fakta sejarah untuk menciptakan pengalaman yang lebih dramatis dan mendalam bagi pemain.

Salah satu contoh game yang menggabungkan elemen sejarah dan fiksi adalah *Samurai Warriors 4*. Game ini merupakan bagian dari seri *Warriors* yang terkenal dengan cerita berlatar belakang sejarah Jepang, khususnya periode Sengoku. Dalam *Samurai Warriors 4*, pemain berperan sebagai berbagai tokoh sejarah yang terlibat dalam konflik besar, dengan gameplay yang menekankan aksi dan pertempuran. Salah satu fitur utama dari game ini adalah kemampuannya untuk mencampurkan elemen sejarah dengan narasi yang lebih dramatis, serta karakterisasi yang mendalam untuk tokoh-tokoh bersejarah. Hal ini tidak hanya membuat game ini menarik, tetapi juga memberikan interpretasi baru terhadap tokoh-tokoh sejarah Jepang.



Gambar 1 2Karakter Nobunaga Oda dalam Game Samurai Warriros 4
(Sumber: tangkapan layar karakter Nobunaga Oda dalam Game)

Nobunaga Oda, seorang jenderal terkenal dari periode Sengoku yang ambisius untuk menyatukan Jepang, merupakan salah satu tokoh yang sering dihadirkan dalam game bertema sejarah dan perang. Dalam *Samurai Warriors 4*, Nobunaga Oda digambarkan dengan karakteristik yang memadukan unsur sejarah dengan kebebasan interpretasi untuk mendukung mekanisme gameplay. Meskipun karakter Nobunaga dalam game ini didasarkan pada tokoh sejarah, tidak dapat dipungkiri bahwa elemen-elemen seperti visual, narasi, dan gameplay dipengaruhi



uk menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pemain. abkan representasi Nobunaga Oda dalam game ini berbeda dari versi lebih otentik.

Karena video game memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi representasi tokoh sejarah dalam bentuk yang lebih bebas, hal ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai sejauh mana karakter Nobunaga Oda dalam *Samurai Warriors 4* mencerminkan sosoknya yang sebenarnya dalam sejarah. Apakah karakter tersebut hanya sebuah rekonstruksi fiksi untuk kebutuhan gameplay, ataukah ada elemen-elemen sejarah yang tetap dipertahankan? Pertanyaan ini penting untuk dijawab, mengingat semakin banyaknya game yang mengangkat tema sejarah, dan peran video game dalam membentuk persepsi audiens terhadap tokoh-tokoh bersejarah seperti Nobunaga Oda.

Penghadiran karakter Nobunaga Oda dalam game *Samurai Warriors 4* merupakan hal yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Hal ini dikarenakan penggambaran tokoh sejarah seperti Nobunaga Oda, direpresentasikan dalam budaya populer seperti game, salah satunya game *Samurai Warriors 4*. Oleh karena itu, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan baik dari segi formal (metode atau pendekatan yang digunakan) maupun material (objek atau topik yang dibahas) dengan penelitian ini.

Penelitian pertama berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang” karya Fahmi Reza Rahmadani. Penelitian ini berbentuk jurnal yang dipublikasikan oleh jurnal The Commercium Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2020. Jurnal ini menganalisis representasi perempuan yang dihadirkan dalam karakter-karakter pada game Mobile Legends: Bang Bang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini menjelaskan representasi hero perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang yang menunjukkan bahwa karakter perempuan direpresentasikan dengan menggabungkan elemen maskulinitas dan femininitas. Karakter perempuan tidak hanya digambarkan sebagai sosok yang tangguh dan mampu bertarung seperti laki-laki, tetapi juga mempertahankan atribut femininitas mereka.

Penelitian kedua berjudul “Representasi Makna pada Karakter Kadita dalam Game Online Mobile Legends: Bang Bang” karya Rezza Agus Alfian dan Tri Cahyo yang dipublikasikan oleh Jurnal Barik Universitas Negeri Surabaya 2020. Penelitian ini menganalisis representasi karakter Kadita dalam game Mobile Legends menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode semiotika Roland



Barthes yang berfokus pada analisis tiga tingkat pemaknaan: denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kadita merupakan representasi modern dari sosok mitos Indonesia, Nyi Roro Kidul, dengan visualisasi yang telah dimodernisasi. Karakter Kadita mencerminkan simbol perempuan masa kini yang memadukan aspek femininitas dan maskulinitas.

Penelitian ketiga berjudul “Karakter Kepemimpinan Tokoh Utama Nobunaga Oda dalam Novel Nobunaga Oda Karya Sohachi Yamaoka dan Nobunaga Oda Karya Sakaguchi Ango” karya Arman Adi Saputro yang dipublikasikan oleh Jurnal Hikari Universitas Negeri Surabaya pada 2018. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan karakter kepemimpinan Nobunaga Oda yang digambarkan dalam dua novel yang berbeda, yaitu karya Sohachi Yamaoka dan Sakaguchi Ango. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan mendalam terhadap dialog dan narasi dalam kedua novel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa novel karya Sohachi Yamaoka menampilkan delapan karakter kepemimpinan, yaitu *envision*, *integrity*, *dedication*, *humility*, *openness*, *creativity*, *fairness*, dan *assertiveness*. Sementara itu, novel karya Sakaguchi Ango hanya menampilkan tujuh karakter, tanpa karakter *openness*. Perbandingan menunjukkan adanya persamaan dalam empat karakter (*dedication*, *humility*, *creativity*, dan *assertiveness*) dan perbedaan pada karakter *envision*, *integrity*, dan *fairness*. Novel karya Sohachi Yamaoka lebih menonjolkan keterbukaan (*openness*), yang tidak ditemukan dalam karya Sakaguchi Ango.

Penelitian keempat berjudul “Gaya Kepemimpinan Nobunaga Oda pada Zaman Sengoku dalam Novel Nobunaga Oda Sang Penakluk dari Owari Karya Souhachi Yamaoka” karya Lia Mauludia. Penelitian ini berbentuk skripsi dan dipublikasikan Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gaya kepemimpinan Nobunaga Oda yang digambarkan dalam novel karya Souhachi Yamaoka. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari enam gaya kepemimpinan yang umum diterapkan di Jepang, Nobunaga Oda menggunakan lima gaya, yaitu *visionary style*, *coaching style*, *pacesetter style*, *teamwork style*, dan *coercive/commanding style*, sementara *delegation style* tidak diterapkan. Penelitian ini memberikan wawasan tentang penggambaran kepemimpinan Nobunaga Oda dalam novel. Karakter kepemimpinan yang tegas, visioner, namun sering kali kontroversial.



Dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas, terdapat beberapa kesamaan antara penelitian tersebut dan penelitian ini. Penelitian pertama dan penelitian kedua memiliki kesamaan dalam metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, yaitu menggunakan metode penelitian dengan analisis semiotika Roland Barthes. Sedangkan penelitian ketiga dan keempat memiliki kesamaan dalam objek penelitian, yaitu menganalisis Nobunaga Oda sebagai objek penelitian. Selain itu, tidak terdapat penelitian yang menggunakan game *Samurai Warriors 4* sebagai objek penelitian. Hal inilah yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan identifikasi masalah bagaimana penggambaran karakter Nobunaga Oda yang dihadirkan dalam game *Samurai Warriors 4*. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul penelitian skripsi "Representasi Karakter Nobunaga Oda dalam Game *Samurai Warriors 4*".

1.2. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Didasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan pada bagian latar belakang, Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana representasi Nobunaga Oda dalam *Samurai Warriors 4* dari segi naratif, visual, dan gameplay. Selain itu, penelitian ini juga akan membandingkan kesamaan dan perbedaan karakter Nobunaga Oda dalam game tersebut dengan sosoknya yang sebenarnya dalam sejarah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana video game merepresentasikan sejarah, serta dampaknya terhadap persepsi pemain terhadap tokoh-tokoh bersejarah. Fokus penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang hubungan antara media digital, representasi sejarah, dan persepsi masyarakat.

Adapun manfaat dari penelitian ini agar dapat berkontribusi bagi pengembangan literatur dan penelitian yang menggunakan objek game, khususnya game *Samurai Warriors 4*. Selain itu, juga berkontribusi untuk pengembangan literatur penelitian yang menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Game *Samurai Warriors 4*

Samurai Warriors 4 adalah game yang bergenre hack-and-slash yang dibuat Keio Tecmo dan dirilis oleh Omega Force yang rilis pada tanggal 20 maret 2014 dan sebagai bagian dari seri *Samurai Warriors*. Game *Samurai Warriors 4* berlatar pada periode sengoku di Jepang (1467-1615) yang berceritakan upaya para daimyo untuk menyatukan Jepang dengan menggunakan karakter fiksi seperti Nobunaga Oda, Tokugawa Iyeyasu, Takeda, dan lain-lain. karakter tokoh yang paling kelihatan perannya game tersebut adalah Nobunaga Oda.



Gambar 2 1 Poster Game *Samurai Warriors 4*
Sumber. <https://koei.fandom.com>)

game *Samurai Warriors* dapat dimainkan pada Playstation 3, Playstation 4, Playstation Vita, dan Microsoft Windows dengan beberapa mode permainan seperti story mode, Chronicle mode dan free mode, namun mode permainan story mode kerap banyak dimainkan oleh para player game *Samurai Warriors 4*. penelitian yang objek game *Samurai Warriors 4* ini berfokus pada story mode yaitu mode game tersebut. Dalam story mode tersebut, pemain mengikuti berdasarkan cerita dari berbagai klan terkenal selama periode sengoku.



Story mode juga menyajikan dalam permainan urutan kronologis yang mencakup peristiwa-peristiwa besar seperti pertempuran kehazama, Pertempuran Nagashino, dan Insiden Honno-ji. Game samurai 4 dimainkan dengan perspektif multi karakter, yaitu pemain dapat melihat cerita dari sudut pandang berbagai klan seperti klan Nobunaga Oda, Tokugawa Iyeyasu dll.¹

2.2. Nobunaga Oda

Nobunaga Oda adalah seorang *daimyo* Jepang yang sangat berpengaruh pada era Sengoku Jepang (1467-1615) yang disebut juga sebagai era penuh konflik politik militer di Jepang. Nobunaga Oda putra kedua dari Oda Nobuhide seorang pengusaha kecil dari klan Oda. Pada masa mudanya, Nobunaga sering dijuluki sebagai "*owari no outsuke*" dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai "si bodoh dari owari" karena pada masa mudanya dia sering dianggap eksentrik dan berperilaku tidak sesuai dengan norma-norma samurai pada saat itu.

Nobunaga Oda berambisi untuk menyatukan Jepang yang terpecah selama periode sengoku dengan taktik militer dalam melakukan inovasi. salah satu peristiwa penting dalam perjalanan Nobunaga yaitu kemenangan atas Imagawa Yoshimoto di pertempuran Okehazama (1560) dengan menggunakan taktik gerilya untuk mengalahkan pasukan musuh yang lebih banyak. Nobunaga Oda juga dikenal karena penggunaan senjata api dalam pertempuran Nagashino dengan taktik menggunakan formasi pasukan senapan yang diatur untuk menghancurkan pasukan berkuda Takeda. dengan kemenangan tersebut menegaskan posisi Nobunaga Oda sebagai salah satu pemimpin terkuat militer di Jepang.





Gambar 2 2 Nobuaga Oda
Sumber. <https://assassinscreed.fandom.com>

berusaha menyatukan Jepang di bawah satu pemerintahan bukanlah sesuatu yang mudah, Nobunaga Oda menjalankan reformasi yang radikal dengan membatasi kekuasaan Daimyo tradisional dan menghancurkan kuil budha seperti kelompok ikko-ikki. tindakan kontroversialnya adalah menghancurkan kuil Enryaku-ji yang menjadi simbol perlawanan terhadap kekuasaan. dari segi penyebaran agama, Nobunaga Oda juga mendukung penyebaran agama kristen di Jepang sebagai cara melemahkan pengaruh budha. membangun hubungan dengan para pendeta Eropa juga mencerminkan cara Nobunaga Oda untuk memanfaatkan pengetahuan dan teknologi asing.

Sebagai penerus, Nobunaga dikenal memiliki kepribadian yang bebas dan eksentrik, sehingga beberapa pengikut dan kerabatnya meragukan kemampuannya untuk memimpin. Bahkan, seorang pelayan setia ayahnya, Hirate Masahide, merasa kecewa dengan sikap Nobunaga yang dianggap ceroboh dan akhirnya bunuh diri sebagai bentuk protes dan pengingat bagi Nobunaga agar lebih serius menjalankan tugasnya sebagai pemimpin. Peristiwa ini menjadi titik balik bagi Nobunaga untuk berubah dan memperkuat posisinya sebagai pemimpin.



Kemenangan ini menandai dimulainya ekspansi besar-besaran Nobunaga untuk menyatukan Jepang, menjadikannya sosok yang diperhitungkan di era Sengoku dan membuka jalan bagi ambisinya untuk mengakhiri kekacauan feodal di Jepang.²

2.3. Representasi

Representasi adalah proses penandaan yang menggambarkan objek atau praktik yang terjadi di dunia nyata. Representasi tidak hanya menggambarkan sesuatu pada dunia fiktif melainkan menggambarkan sesuatu dengan aturannya sendiri dengan makna yang ingin disampaikan dan bisa jadi berbeda dari yang seharusnya. hal ini menggambarkan bahwa representasi bukan gambaran dunia nyata melainkan konstruksi budaya (Barker 2018)

Representasi bisa juga disebut sebagai merekayasa ulang atau sebuah cara untuk memaknai sesuatu hal yang terdapat pada objek maupun teks seperti visual, tulisan dan audio. (Alamsyah 2020) Representasi digunakan dalam hubungan makna dan tanda. namun, makna dari realitas ini dapat berubah-ubah karena proses representasi yang berubah-ubah juga, Representasi juga bersifat dinamis yang beriringan dengan pemahaman yang berbeda-beda serta kebutuhan pengguna dari tanda itu sendiri.

menurut Stuart hall, terdapat dua bagian utama dari representasi yaitu representasi mental dan bahasa. representasi mental adalah sebuah pemahaman yang ada di setiap individu yang memiliki perbedaan terhadap pemahaman mereka sedangkan representasi bahasa berperan untuk mengkonstruksi makna (Rosfiantika 2017).

