

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah media untuk mengekspresikan fantasi pengarang yang divisualisasikan kedalam berbagai bentuk cara. Diperspektif lain (penikmat sastra), sastra dimaknai sebagai seni yang indah dan dimulai dari cerita yang disambung dari mulut ke mulut, lalu dievolusikan ke dalam bentuk tulisan, kemudian hasil dari karangan tulisan itu diperagakan melalui drama. Melalui berbagai zaman muncul lah teknologi teknologi baru yang bisa menjembatani sastra dalam penyebarluasaannya, contohnya perfilman dan internet. Melalui dua teknologi tersebut penyebaran prosa dan drama sebagai genre sastra semakin massif. Di abad 19 dunia perfilman masih terbatas aksesnya, namun sekarang dengan banyaknya pengembang perangkat lunak seperti Netflix, Disney Plus dan sejenisnya perfilman pun bisa diakses melalui internet. Ada juga komik digital yang tersedia dalam Webtoon dan sejenisnya. Namun media untuk memvisualisasi dan menyebarkan sastra tidak terbatas pada itu saja (Bagas, 2024).

Game yang pada awalnya hanya sekedar hiburan untuk mengisi waktu luang kini berubah menjadi sastra yang dikemas dengan cara yang berbeda, bahkan ada beberapa game yang tokoh utama dan alur ceritanya bisa dikendalikan oleh sang pemain. Game dengan *storyline* ini dapat ditemui di beberapa genre, diantaranya adalah genre *adventure* seperti *Red Dead Redemption* yaitu game *cowboy* milik Rockstar Studio, kemudian ada juga genre horror seperti *Resident Evil* karya Capcom Studio, bahkan juga game FPS atau *First Person Shooter* seperti game *Call of Duty* pun memiliki *storyline* di dalam gamenya. Yang paling populer pada beberapa tahun kebelakang yaitu *The Last of Us II* dan *Ghost of Tsushima*. Diantara game-game yang memiliki *storyline* yang bagus *Ghost of*

Tshushima berhasil menarik perhatian penulis untuk menjadikan *video game* ini menjadi objek penelitian sastra untuk tugas akhir. Grace (2012) dalam jurnalnya berjudul *Making and Analyzing Games: Not As Art, But As Literature* mengatakan bahwa game kini telah cocok untuk dianalisis layaknya karya sastra karena game tidak hanya sekadar estetika visual tetapi juga memiliki kemampuan interaksi antara pemain dengan cerita dalam game yang serupa dengan interaksi antara penikmat karya sastra dengan karya sastra itu sendiri. Video game dapat dikaji secara sastra karena memiliki elemen naratif yang mirip dengan karya sastra tradisional, seperti alur cerita, pengembangan karakter, tema, dan penggunaan bahasa. Video game dapat menghadirkan narasi dengan struktur cerita yang kompleks, karakter yang berkembang, serta eksplorasi tema besar seperti cinta, kematian, atau moralitas. Dunia dalam video game sering dirancang secara rinci, menciptakan latar yang imersif, serta dialog dan bahasa yang membangun suasana dan menyampaikan cerita. Sebagai medium yang interaktif, video game menawarkan bentuk baru dari pengalaman naratif yang memperkaya kajian sastra dengan memadukan elemen visual, suara, dan partisipasi aktif pemain. *Ghost of Tshushima* memiliki *storyline* yang baik serta memiliki rating tinggi dalam platform *game review* yaitu 9/10 di *IGN* dan 83% dalam *Metacritic*. Maka dari itu penulis memilih *video game* tersebut untuk menjadi objek penelitian dan dikaji secara sastra sebagai tugas akhir.

Ghost of Tshushima merupakan game eksklusif yang hanya bisa dimainkan di platform *PlayStation 4* dan *PlayStation 5*. Game ini mengusung tema *open world* dengan *genre action-adventure* dan menggunakan perspektif orang ketiga atau biasa disebut TP (*Third Person*) dalam dunia game.

Ghost of Tsushima mengisahkan tentang seorang Samurai bernama Jin Sakai (境井 仁) yang berusaha melindungi pulau Tsushima dari invasi pertama Kekaisaran Mongol ke Jepang. Berawal pada tahun 1274 ketika bangsa Mongol datang di lepas pantai Tsushima, seluruh samurai lokal yang dipimpin oleh Jin Sakai dan pamannya Shimura bersiap menghadapi armada pasukan Mongol, namun sayang para samurai kalah telak dalam pertempuran di tepi pantai itu. Jin yang terluka parah dibiarkan oleh para pasukan Mongol sementara pamannya ditawan oleh Jendral Khotun Khan yang merupakan sepupu Kublai Khan, cucu dari Gengis Khan. Jin yang terluka parah tu ternyata masih hidup dan ditolong oleh Yuna seorang wanita. Setelah itu Jin diberitahu kondisi pulau Tsushima yang sudah diambil alih oleh bangsa Mongol. Petualangan pun dimulai dari sini, diawali dengan misi menyelamatkan pamannya Shimura, kemudian dilanjutkan dengan perang gerilya sambil mempelajari teknik-teknik baru yang jelas bukan dari ajaran samurai.

Penyimpangan-penyimpangan dari jalan samurai sejati yang mereka sebut dengan “*Bushido*” ini, semakin kita mainkan game ini semakin banyak pula penyimpangan yang dilakukan oleh Jin. Berdasarkan alasan-alasan tersebut maka, penulis akan memfokuskan topik pada tugas akhir ini pada penyimpangan penyimpangan yang dilakukan Jin Sakai melalui kajian antropologi sastra.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah nilai *bushido* yang terdapat pada game *Ghost of Tsushima*?
2. Bagaimanakah penyimpangan nilai *bushido* oleh Jin Sakai di dalam game *Ghost of Tsushima* karya Sucker Punch Studio?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan nilai nilai *bushido* yang terdapat pada game *Ghost of Tsushima*.
2. Mendeskripsikan penyimpangan nilai *bushido* oleh Jin Sakai di dalam game *Ghost of Tsushima* karya Sucker Punch Studio.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Terdapat banyak unsur budaya Jepang yang terdapat pada game *Ghost of Tsushima* seperti makhluk mitologi Jepang maupun unsur budaya lain seperti 和歌 *waka* dsb., penelitian kali ini hanya berfokus pada analisis nilai *bushido* dan penyimpangannya yang dilakukan oleh Jin Sakai.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua, yang pertama untuk memberikan perspektif lain bahwa sastra pun bisa kita temukan di dalam game. Serta untuk memberikan warna baru kepada masyarakat yang berkecimpung dalam bidang kejepangan mengenai objek penelitian sastra. Kemudian yang kedua untuk memberikan pengetahuan mengenai nilai nilai *bushido* yang terdapat pada game *Ghost of Tsushima*.