

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 KAJIAN PUSTAKA

Penelitian mengenai *bushido* dan penyimpangannya dalam sastra modern seperti game bergenre *adventure* dan *story* khususnya pada game yang akan penulis teliti sepanjang yang diketahui belum ada. Namun ada beberapa penelitian mengenai *bushido* dan penyimpangannya yang berhasil penulis temukan. Diantaranya adalah:

1. Skripsi dari Universitas Dian Nuswantoro yang berjudul Penyimpangan Nilai *Bushido* Oleh Chijiwa Motome Pada Film *Death Of A Samurai* (Hara-kiri) yang diteliti oleh Niken Pratiwi. Skripsi ini meneliti mengenai penyimpangan samurai dalam hal ini Chijiwa Motome yang membuang nilai *bushido* ketika akan melakukan harakiri. Berlatar pada saat Jepang berada pada masa damai yang menyebabkan para samurai tidak memiliki tuan untuk dilayani. Para samurai yang tidak memiliki tuan ini disebut sebagai Ronin. Masa damai ini tidak berlaku bagi samurai dikarenakan para samurai tidak memiliki penghasilan setelah tidak diperlukan oleh tuannya. Pedang yang seharusnya mereka gunakan untuk menafkahi diri mereka sendiri beserta keluarga kini tidak bisa menghasilkan apa apa. Banyaknya ronin yang terjebak dalam kemiskinan membuat mereka harus melakukan apapun demi melangsungkan kehidupan mereka. Hingga suatu saat ada seorang samurai datang ke puri dan berpura pura untuk melakukan harakiri. Karena phak puri merasa kasihan maka samurai itu dibujuk agar membatalkan niatnya untuk melakukan hara-kiri lalu diberi uang dan pekerjaan. Atas dasar kejadian itu Chijiwa Motome pun ikut melakukan hal serupa yaitu berbohong untuk melakukan

tindakan hara-kiri. Namun sayang tindakan Chijiwa Motome diketahui oleh pihak puri. Penyimpangan nilai *bushido* yang paling jelas di dalam isi skripsi ini ialah pada nilai *meiyou* atau kehormatan, karena Chijiwa Motome rela menukar kehormatan dirinya sebagai seorang samurai hanya untuk sebuah uang untuk berobat ibunya. Adapun penyimpangan lain dalam skripsi ini yaitu dalam nilai *Yuu* atau keberanian serta *Makoto* atau ketulusan hati (Pratiwi, 2014).

2. Tesis dari Sekolah Pasca Sarjana Universitas Sumatera Utara Medan yang berjudul Nilai *Bushido* Dan Penyimpangannya Dalam Dwilogi Novel Samurai Karya Takashi Matsuoka yang diteliti oleh Nelvita. Tesis ini mendeskripsikan dengan jelas apa itu *bushido*, filsafah serta sejarahnya. Deskripsi dari setiap aspek yang ada didalam *bushido* serta analisis di novel yang diteliti menyebutkan bahwa banyak nilai nilai *bushido* seperti 忠義 *Chuugi* (kesetiaan), 礼 *Rei* (kehormatan), 勇 *Yuu* (keberanian), 義 *Gi* (integritas), 名誉 *Meiyou* (nama baik), 信 *Shin* (Kejujuran), 仁 *Jin* (kemurahan hati), 悌 *Tei* (peduli pada yang lebih tua dan menghargai tradisi) banyak yang di patuhi, akan tetapi terlihat juga penyimpangan-penyimpangan. Penyimpangan terjadi karena adanya bangsa asing yang masuk ke dalam Jepang di era isolasi politik atau 鎖国 *Sakoku* yang membuat pola pikir Masyarakat berubah lebih ke moderat (Nelvita, 2011).

2.2 LANDASAN TEORI

2.2.1 Teori Alih Wahana

Alih wahana menurut Damono (2018) didefinisikan sebagai medium yang dipergunakan atau dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu. Alih wahana dalam sastra neo modern sangat banyak digunakan. Tidak terbatas pada karya sastra tulisan yang dialihkan ke dalam sastra modern, namun banyak juga contoh lain seperti:

- a. Alih wahana dari karya sastra tulisan berupa novel ke dalam film yaitu pada karya sastra *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata, *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* karya Prof. Dr. H. Abdul Karim Amrullah atau biasa dikenal dengan Hamka. Kemudian di Jepang ada 旅猫リポート *Tabi Neko Ripooto* karya Hiro Arikawa dan masih banyak lagi.
- b. Alih wahana dari novel ke animasi seperti *Shrek!* karya William Steig. Sementara di Jepang adaptasi light novel ke animasi atau biasa disebut dengan *anime* juga banyak, sebagai contoh *Violet Evergarden* yang ditulis oleh Kana Akatsuki, dll.
- c. Alih wahana dari animasi populer ke film *live action* seperti *One Piece*, *Shingeki No Kyojin* dsb. Juga banyak diminati para penikmat sastra.
- d. Selanjutnya yaitu video game yang dialihkan ke dalam film. Video game yang awalnya hanyalah permainan digital yang tidak ada cerita didalamnya pun mulai berubah, sekarang developer game banyak yang menyisipkan unsur *story* ke dalam video game mereka. Sebagai contoh *The Last of Us*, merupakan game petualangan yang berlatar pada wabah infeksi zombi yang dialihkan ke dalam film. Dan masih banyak lagi.

- e. Yang terakhir yaitu alih wahana dari novel ke video game seperti pada seri buku *The Witcher* oleh Andrzej Sapkowski, dan lain lain.

Namun ada beberapa video game yang memang karya asli tanpa ada adaptasi dari novel apapun, akan tetapi langsung menggunakan referensi dari beberapa sumber sejarah, atau dari pemikiran langsung kreator. Contohnya yaitu *Ghost of Tsushima* yang akan penulis teliti dalam skripsi ini.

2.2.2 Antropologi Sastra

Antropologi adalah ilmu yang mempelajari tentang manusia dimana manusia memikirkan sikap dan perilakunya disini. Antropologi dan sastra merupakan suatu disiplin ilmu dan penelitian humanistic yang erat dengan hubungan antara karya sastra dan manusia Endaswara (2013). Karya sastra merupakan hasil karya manusia yang di dalamnya terdapat pesan tertentu dari pengarang yang bertujuan untuk mengajak pembaca agar mengikuti aspirasi yang disampaikan pengarang. Karya sastra merupakan wujud dari hasil pemikiran manusia. Karya sastra diciptakan untuk dinikmati dan diapresiasi (2017).

Karya sastra adalah sebuah manifestasi dari imajinasi individu yang mengandung unsur keindahan didalamnya dan awal mulanya dituangkan kedalam bentuk lisan dan atau tulisan. Sebagai contoh dongeng yang merupakan sastra lisan klasik atau dalam sastra Jepang disebut 説話. Kemudian ada juga yaitu puisi yang merupakan sastra tulisan klasik, atau dalam sastra klasik Jepang ada 草双紙 *Kusazoushi* yang juga merupakan sastra tulisan klasik. Dari kedua

bentuk dasar tersebut terciptalah seni teater yang merupakan gabungan dari keduanya atau dalam sastra Jepang ada 能 *Nou*, 文楽・人形浄瑠璃 *Bunraku - Ningyou Joururi*, 歌舞伎 *Kabuki* dan masih banyak

Sastra bukan hanya sekedar dunia rekaan, ada juga sastra berbentuk non fiksi seperti biografi, karya ilmiah. Seiring berkembangnya zaman, sastra sudah masuk ke zaman neo modern yang mana hampir semuanya bersifat digital, dan hal ini merupakan sesuatu yang diperdebatkan karena ada beberapa ahli sastra yang tidak setuju mengklasifikasikan drama yang dikemas dalam rekaman atau biasa kita sebut film sebagai sastra. Salah satu alasannya yaitu sastra yang tadinya sebuah objek keindahan sebagai hiburan kini berubah menjadi komersil. Namun disisi lain hal ini menciptakan nilai positif yang luar biasa yaitu berbentuk persaingan sehat membuat karya-karya yang bagus. Walaupun saat ini keindahan film bukan hanya dinilai dari ke apikan cerita didalamnya, namun juga dinilai dari keseluruhan termasuk aspek penyuntingan video ataupun gaya pengambilan rekaman. Namun berkat adanya penghargaan dalam dunia perfilman yang mengapresiasi dari setiap aspek per filman, masyarakat bisa mengetahui dan mengapresiasi hal tersebut.

2.2.3 Konsep *Bushido*

Buku mengenai *bushido* yang ditulis oleh Inazo Nitobe akan dijadikan referensi dalam mengenali nilai nilai *bushido* sehingga penulis bisa meneliti lebih dalam mengenai penyimpangan nilai *bushido* yang dilakukan oleh Jin Sakai dalam video game *Ghost of Tsushima* untuk menyelesaikan skripsi ini.

Secara pengertian *bushido* merupakan kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh samurai. *Bushido* bukan merupakan sebuah kode etik tertulis, melainkan diturunkan dari mulut ke mulut atau berasal dari goresan pena pahlawan atau cendikiawan terkenal. Lebih seringnya *bushido* menjadi kode yang tak terucap dan tak tertulis, memiliki sanksi yang lebih kuat dan hukum yang tertulis secara mendalam di hati Inazo Nitobe (1904).

Kode etik *Bushido* adalah nilai moral tradisional Jepang yang mencakup keberanian, kehormatan, loyalitas, dan pengorbanan diri. Nilai ini menjadi landasan etika samurai dalam budaya Jepang. Video game *Ghost of Tsushima*, karakter Jin Sakai sebagai seorang samurai menghadapi dilema antara mempertahankan tradisi *Bushido* atau menyimpang darinya untuk melindungi rakyatnya dari invasi Mongol. Penelitian ini penting untuk memahami bagaimana nilai budaya tradisional direpresentasikan, diinterpretasikan, dan ditantang dalam medium modern seperti video game, serta implikasi penyimpangan nilai tersebut terhadap narasi dan budaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan multidisiplin untuk menganalisis penyimpangan nilai *Bushido* oleh Jin Sakai dalam *Ghost of Tsushima*. Kajian dilakukan dengan fokus pada dua pendekatan utama, yaitu struktur sastra dan antropologi sastra.

2.2.4 Penyimpangan Kode Etik *Bushido*

Penelitian berangkat dari pengkajian nilai-nilai *Bushido* sebagai kode etik tradisional samurai. Nilai-nilai ini meliputi:

1. Gi (Kebenaran dan Integritas)
2. Yu (Keberanian)

3. Jin (Kasih Sayang dan Kemanusiaan)
4. Rei (Rasa Hormat)
5. Makoto (Kejujuran dan Ketulusan)
6. Meiyo (Kehormatan)
7. Chūgi (Loyalitas)

Dalam game, Jin Sakai sering kali menghadapi situasi di mana ia harus memilih untuk melanggar nilai-nilai ini demi mencapai tujuan yang lebih besar. Penyimpangan ini menjadi fokus utama analisis.

2.2.5 Video Game dalam Perspektif Sastra

Sebagai medium naratif, video game mengandung elemen-elemen sastra yang dapat dianalisis. Hal ini mencakup:

1. Alur (Plot): Bagaimana cerita berkembang, termasuk konflik antara tradisi dan kebutuhan pragmatis yang dihadapi Jin Sakai.
2. Karakterisasi: Pengembangan karakter Jin Sakai dari seorang samurai tradisional menjadi "*Ghost*," yang melanggar nilai *Bushido*.
3. Tema (*Themes*): Eksplorasi tema seperti pengorbanan, kehormatan, kebebasan, dan tradisi.
4. Latar (*Setting*): Pulau Tsushima sebagai representasi sejarah dan budaya Jepang, yang menjadi latar utama cerita.

Video game, sebagai objek kajian sastra, menawarkan narasi yang kompleks dengan elemen visual, dialog, dan *gameplay* yang mendukung analisis literer.

2.2.6 Pendekatan Analisis

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan utama yaitu.

1. Struktur Sastra

Berfokus pada elemen-elemen naratif dan estetika dalam game.

- Karakter Tokoh Jin Sakai: Jin sebagai pusat narasi, yang berkembang dari seorang samurai patuh menjadi pejuang independen yang mengabaikan tradisi demi tujuan pragmatis.
- Alur Cerita dan Konflik: Menyoroti konflik internal dan eksternal yang dihadapi Jin, terutama antara tugas tradisionalnya sebagai samurai dan kewajibannya terhadap rakyat *Tsushima*.

2. Antropologi Sastra

Menghubungkan narasi game dengan konteks budaya dan sejarah Jepang.

- Nilai *Bushido*: Analisis bagaimana nilai-nilai ini direpresentasikan, ditransformasi, atau ditantang dalam game.
- Penyimpangan Nilai *Bushido*: Menelaah bagaimana dan mengapa penyimpangan terjadi, serta dampaknya terhadap representasi budaya Jepang dalam video game.

2.3.4 Analisis Utama

1. Nilai *Bushido* dalam Narasi Game

Penelitian mendalami bagaimana nilai-nilai seperti kehormatan, loyalitas, dan keberanian tercermin dalam tindakan Jin Sakai, serta bagaimana nilai-nilai ini ditantang atau disesuaikan dengan konteks naratif.

2. Penyimpangan oleh Jin Sakai

Tindakan Jin Sakai yang menyimpang dari *Bushido*, seperti penggunaan strategi licik, menyerang dari bayangan, dan melanggar aturan samurai

tradisional, dianalisis dari sudut pandang struktur sastra dan antropologi sastra.

3. Representasi Budaya Jepang

Kajian terhadap bagaimana *Ghost of Tsushima* sebagai produk budaya modern mempresentasikan tradisi Jepang dan bagaimana penyimpangan Jin Sakai mencerminkan dilema moral universal yang melampaui batas budaya.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana video game dapat menjadi medium yang merepresentasikan, mengadaptasi, dan menantang nilai-nilai budaya tradisional melalui narasi yang kompleks. Selain itu, penelitian ini menyoroti pentingnya mengkaji video game dalam perspektif sastra dan antropologi untuk menggali hubungan antara budaya tradisional dan medium modern.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

