

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENYIMPANGAN KODE ETIK “*BUSHIDO*” PADA KARAKTER SAMURAI
JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SCKER
PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA**

SKRIPSI

Program Studi Sastra Jepang

Jenjang Strata 1

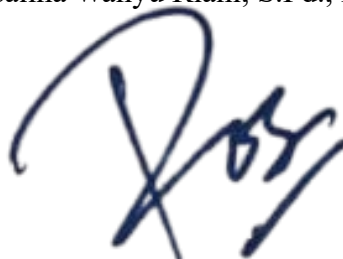
DIFA AUFAR HAKIM

NIM. 091211004

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Pembimbing

Rosalina Wahyu Riani, S.Pd., M.Pd.

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Rosi' or similar, with a large loop at the top and a checkmark-like stroke at the bottom right.

NIDN. 0618028801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PENYIMPANGAN KODE ETIK “BUSHIDO” PADA KARAKTER
SAMURAI JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA
KARYA SCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI
SASTRA**

disusun oleh:

Difa Aufar Hakim

NIM. 091211004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Sastra Jepang,

Fakultas Ekonomi, Hukum, dan Humaniora Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Kamis, 6 Maret 2025

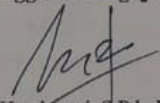
Tempat : Ruang Sidang Gedung M

Tim Penguji: Ketua


Hendrike Priyento, S.Hum., M.Hum.

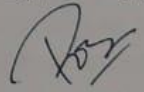
NIDN. 0609119401

Anggota / Penguji 1,


Umi Handayani, S.Pd., M.Pd.

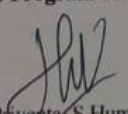
NIDN. 0606028105

Anggota / Penguji 2,


Rosalina Wahyu Riani, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0618028801

Ketua Program Studi


Hendrike Priyento, S.Hum., M.S.

NIDN. 0609119401

Dekan Fakultas



PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Difa Aufar Hakim

NIM : 091211004

Program Studi : Sastra Jepang

Judul Skripsi : PENYIMPANGAN KODE ETIK "*BUSHIDO*" PADA KARAKTER SAMURAI JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang ditulis ini tidak mempunyai persamaan dengan skripsi lain. Demikian pernyataan ini dibuat tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka akan diberikan sanksi oleh pimpinan fakultas.

Semarang, Januari 2025

Yang Membuat

Pernyataan,



Difa Aufar Hakim
NIM.091211004

KESEDIAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Difa Aufar Hakim
NIM : 091211004
Prodi : S1 Sastra Jepang
Fakultas : Ekonomi, Hukum dan Humaniora
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Ngudi Waluyo Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PENYIMPANGAN KODE ETIK “*BUSHIDO*” PADA KARAKTER SAMURAI JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA

Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Ngudi Waluyo berhak menyimpan, alih media/format, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, Januari 2025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Semua kesuksesan berawal dari manajemen waktu dan mengetahui prioritas serta adanya motivasi.

Persembahan:

- **Untuk kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan doa tanpa henti.**
- **Untuk almamater tercinta, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga.**
- **Untuk sahabat-sahabat terbaik, yang selalu setia menemani dalam suka dan duka.**
- **Untuk Dosen Pembimbing, Bapak Hendrike Priventa, S.Hum., M.S., yang telah dengan sabar membimbingku dalam menyelesaikan skripsi ini.**
- **Untuk semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.**

ABSTRAK

PENYIMPANGAN KODE ETIK “*BUSHIDO*” PADA KARAKTER SAMURAI JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SUCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA

Video Game merupakan hiburan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dari game tradisional berubah menjadi game digital. Diera sekarang banyak game yang sudah disisipi budaya. Salah satunya game yang akan penulis teliti yaitu Ghost of Tsushima. Game samurai yang berlatar pada invasi bangsa Mongol ke pulau Tsushima. Bushido merupakan budaya yang melekat pada samurai Jepang pun disisipkan kedalam game ini. Kejamnya bangsa Mongol membuat Jin Sakai harus melepas wibawanya sebagai seorang Samurai demi memerdekakan pulau Tsushima dari bangsa Mongol. Penelitian ini berisi mengenai nilai nilai bushido dan penyimpangannya yang dilakukan oleh Jin Sakai yang terdapat pada game Samurai karya Sucker Punch Production berdasarkan teori antropologi sastra. Adapun metode penelitian yang digunakan penulis ialah metode kualitatif.

Kata Kunci: *Bushido, Samurai, Ghost of Tsushima, Game*

ABSTRACT

DEVIATION OF THE "*BUSHIDO*" CODE OF ETHICS IN THE CHARACTER OF SAMURAI JIN SAKAI IN THE VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA BY SUCKER PUNCH PRODUCTION: LITERARY ANTHROPOLOGICAL STUDY

Games are entertainment that have existed since ancient times, from traditional games to digital games. In the current era, many games are infused with culture. One of the games that the author will research is Ghost of Tsushima. A samurai game set in the Mongol invasion of the island of Tsushima. Bushido is a culture inherent in Japanese samurai and is also included in this game. The cruelty of the Mongols forced Jin Sakai to give up his authority as a Samurai in order to liberate the island of Tsushima from the Mongols. This research contains the values of bushido and the deviations made by Jin Sakai in the Samurai game by Sucker Punch Production based on literary anthropology theory. The research method used by the author is a qualitative method.

Keywords: Bushido, Samurai, Ghost of Tsushima, Game

要旨

SUCKER PUNCH の制作されたビデオゲーム『ゴースト・オブ・対馬』におけ

る侍の主人公・境井仁の『武士道』倫理規定の逸脱：文学人類学研究

ゲームもしくは遊び（日本語訳）というのは昔から存在している。遊びは伝統的な遊びからデジタル遊び（現在ゲームと言われる）に変わってきた。ゲームは現在伝統に注入され、文化を世界に紹介する機会となった。筆者が研究するゲームの1つは「ゴースト・オブ・対馬」。蒙古兵の対馬の戦略を舞台にした侍ゲーム。武士道という日本の侍の文化もこのゲームに紹介されている。蒙古兵の残虐な行為により境井仁は対馬を蒙古から解放するために武士道としての権威を放棄せざるを得なくなった。この研究には文学人類学理論に基づき *SUCKER PUNCH* により制作された侍ゲームで境井仁が実行した武士道の価値観とそこからの逸脱が含まれている。筆者が使用している研究方法は定性的方法である。

キーワード：武士道、侍、ゴースト・オブ・対馬、ゲーム

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya. Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berupa skripsi yang berjudul **Penyimpangan Kode Etik “*Bushido*” Pada Karakter Samurai Jin Sakai dalam Video Game Ghost of Tsushima Karya Sucker Punch Production: Kajian Antropologi Sastra** dengan penuh tanggung jawab dan tepat waktu.

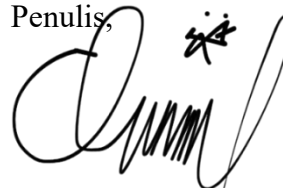
Skripsi disusun untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Ekonomi Hukum dan Humaniora serta untuk mengubah perspektif pembaca mengenai game yang bagi beberapa orang masih dianggap sebagai kegiatan non produktif yang tidak ada nilai positifnya.

Penyusun mengucapkan terimakasih kepada kedua Orang Tua yang selalu *support* penulis dalam melangkah kedepan, tidak lupa dengan Bapak Hendrike Priventa S. S., M. S selaku dosen pembimbing Sastra dan juga Kepala Prodi S1 Sastra Jepang yang selalu membantu memberikan masukan yang berharga dan juga Ibu Umi Handayani S. Pd., M. Pd.I selaku dosen pembimbing, serta teman teman seperjuangan yang selalu berjuang bersama dan mengingatkan saya jika salah Langkah dalam melangkah kedepan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca akan penulis nantikan.

Kabupaten Semarang, Januari 2025

Penulis,



Difa Aufar Hakim

DAFTAR ISI

PENYIMPANGAN KODE ETIK “BUSHIDO” PADA KARAKTER SAMURAI JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KESEDIAAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
PENYIMPANGAN KODE ETIK “BUSHIDO” PADA KARAKTER SAMURAI	vii
JIN SAKAI DALAM VIDEO GAME GHOST OF TSUSHIMA KARYA SUCKER PUNCH PRODUCTION: KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA	vii
ABSTRACT	viii
要旨	ix
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
UCAPAN TERIMA KASIH	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5

2.1	KAJIAN PUSTAKA	5
2.2	LANDASAN TEORI	7
2.3	KERANGKA BERPIKIR	13
BAB III METODE PENELITIAN.....		14
3.1	ANALISIS NARATIF	14
3.2	ANALISIS DISKURSIF	16
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		18
4.1	SINOPSIS.....	18
1.2	KONSEP BUSHIDO DALAM VIDEO GAME	21
1.3	NILAI BUSHIDO PADA VIDEO GAME GHOST OF TSHUSHIMA	25
1.4	PENYIMPANGAN NILAI BUSHIDO OLEH SAKAI JIN PADA GAME GHOST OF TSUSHIMA.....	39
BAB 5 PENUTUP		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat, kasih sayang dan ridho-Nya, serta bantuan dari berbagai pihak lain akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Peneliti sangat menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak dapat penulis teliti dengan lancar. Waktu, pikiran dan tenaga yang diluangkan dari berbagai pihak sangat membantu penulis. Atas dasar itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Ibu Budiati, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ekonomi, Hukum, dan Humaniora Universitas Ngudi Waluyo.
3. Bapak Hendrike Priventa, S. Hum., M. S., selaku Ketua Program Studi S1 Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo.
4. Bapak Hendrike Priventa, S. Hum., M. S., selaku pembimbing pembantu skripsi yang juga telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini supaya terselesaikan dengan sebaik-baiknya.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S1 Sastra Jepang Universitas Ngudi Waluyo yang telah memberikan ilmu, nasihat, dan pengalaman selama masa kuliah penulis.
6. Seluruh staf karyawan Universitas Ngudi Waluyo yang telah memfasilitasi dan membantu selama proses perkuliahan secara langsung maupun tidak langsung.

7. Kedua orang tua, kakak dan kakak ipar, dan sepupu-sepupu saya yang selalu memberikan dorongan dan dukungan berupa semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
8. Teman-teman angkatan 2021, *senpai*, dan *kouhai* S1 Sastra Jepang maupun program studi lain yang senantiasa memberikan semangat kepada penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
9. Dan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini baik secara langsung dan tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu per satu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.