

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi masyarakat Jepang sebuah etos dalam suatu hal adalah hal yang terpenting dan juga masyarakat Jepang dikenal dengan sopan santun saat berbicara, berperilaku dan dalam kegiatan sehari-hari pun mereka memiliki budayanya. Namun semua itu tidaklah muncul begitu saja semua itu berawal dari *Bushido*. *Bushido* atau dikenal dengan sebagai (tata cara ksatria) yang merupakan kode etik para Samurai. Bushi yang berarti (prajurit) dan Do yang berarti (jalan atau cara) yang berlaku pada masa pramodern (masa feodalisme) Jepang. Gagasan mengenai *Bushido* sendiri berkembang sejak Jepang berada di periode kamakura.

Bushido secara umum sendiri dibagi menjadi 7 bagian yaitu kesungguhan, keberanian, kebajikan, penghargaan, kejujuran, kehormatan, dan kesetiaan. *Bushido* juga dipengaruhi oleh ajaran Shintoinisme dan Buddhisme zen yang memungkinkan adanya kekerasan dari Samurai yang ditempa dengan kebijaksanaan dan ketenangan.

Bushido sendiri akan berbeda-beda sesuai orang tersebut menanggapi seperti apa. Karena pada awalnya *Bushido* sendiri adalah ajaran agama Budha maupun Hindu. Namun tidak ada catatan pasti kenapa pada saat itu berhubungan dengan seorang ksatria Jepang atau Samurai. Karena pada masa feodal cerita

tentang Samurai di sebarluaskan oleh cendekiawan. Oleh sebab itu banyak sekali nilai nilai *Bushido* yang tersebar. itu terjadi karena tidak ada satupun seseorang yang mencatat dan untuk memahami *Bushido* orang tersebut harus melihat secara langsung proses yang mereka lalui barulah seseorang dapat mengartikan nilai nilai *Bushido*.

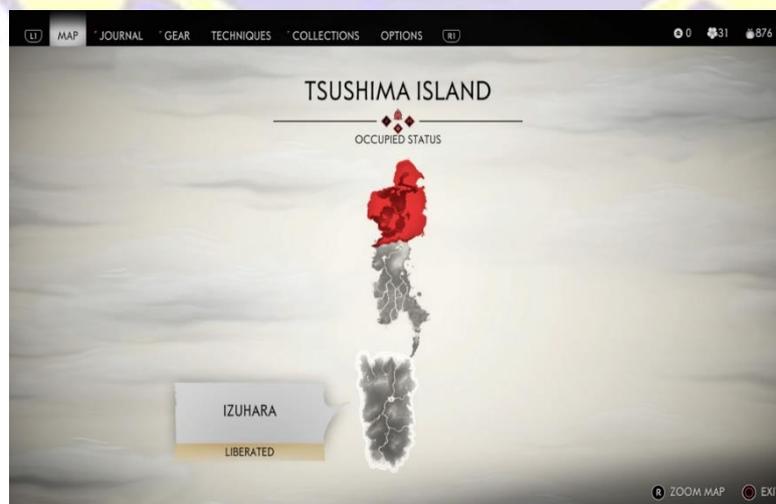
Bushido sendiri kadang di kaitkan dengan arwah leluhur yang katanya apa bila dilanggar pulau atau daerah tersebut akan tertimpa kesialan. Bagi para Samurai *Bushido* sendiri sudah seperti jiwa mereka. Mereka percaya bahwa dengan menerapkan *Bushido* tersebut mereka akan menang dalam pertempuran.

Samurai dulu merupakan julukan bagi seseorang yang bersenjata. Dahulu para Samurai hanya berbekal senjata kebun seperti cangkul dan tongkat sebagai senjata, namun lama kelamaan Samurai pun berkembang menjadi sebuah kelas sosial yang dimana memiliki ciri membawa sebuah katana dengan cap tuan tanah atau stempel kekaisaran. tidak semua orang boleh membawa katana hanya orang orang tertentu yang berhak membawa sebuah katana. Bahkan bagi masyarakat biasa membawa atau menyimpan sebuah katana dilarang.

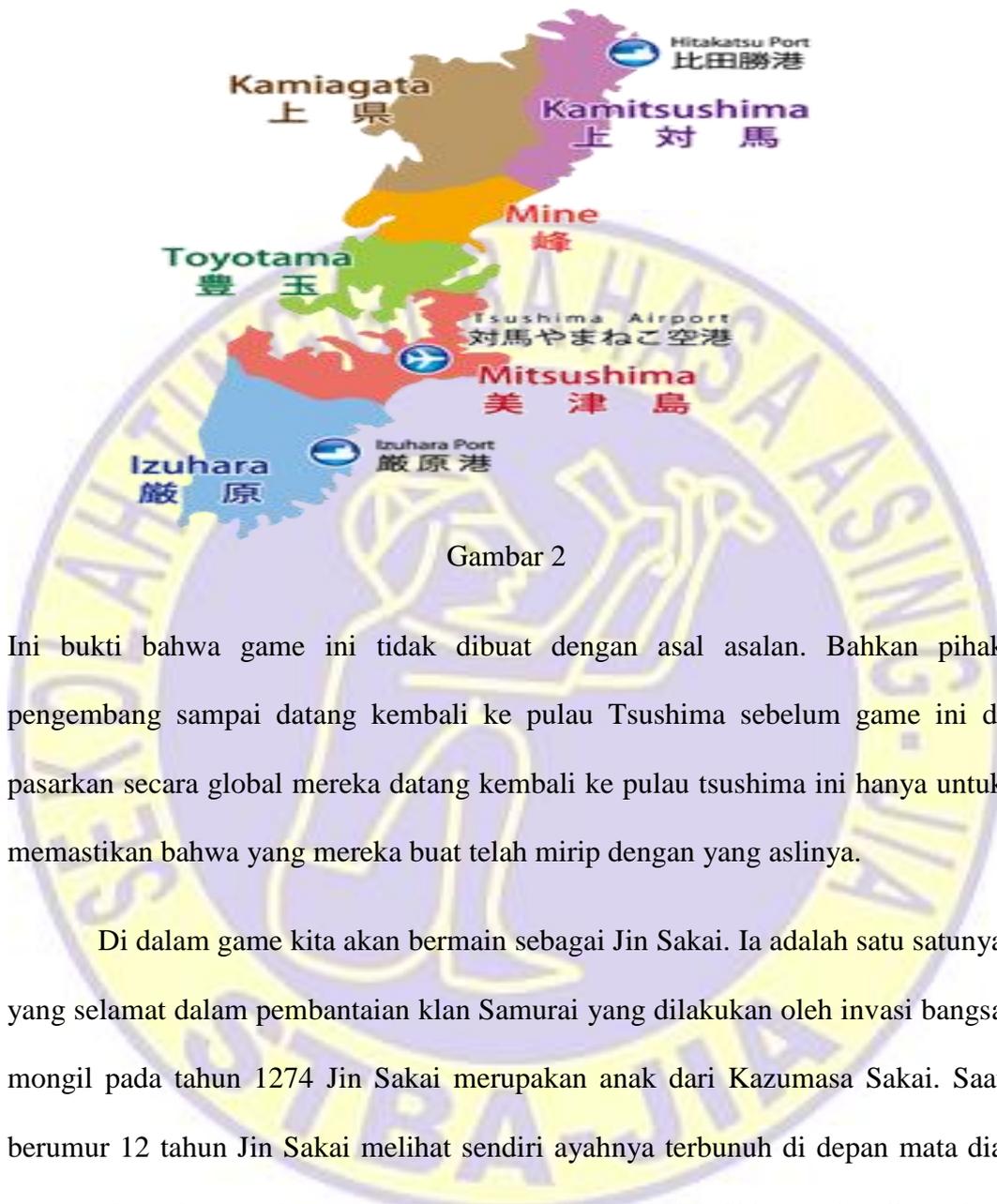
Menurut Priyantoro, video game telah menjadi gaya hidup tersendiri bagi masyarakat urban, bukan sekedar hal remeh temeh yang hanya bersifat rekreasi, santai atau hiburan ringan. Kehadirannya bisa ditemui dimana mana, mulai dari pusat hiburan di mall hingga setiap gawai yang dimiliki perorangan. Hal itu menyebabkan video game sudah menjadi ladang bisnis eksotis yang memikat pelbagai pihak. Bisnis video game secara berkesinambungan memiliki nilai

produksi dan perputaran modal besar sesuai dengan kebutuhan dan minat pasar. Video Game telah menjadi salah satu fenomena seni terapan yang paling rumit setelah media film ditasbihkan sebagai wacana seni(2016, 48).

Game yang akan di bahas kali ini bertemakan action adventure yang dirilis pada tahun 2020 yang berjudul Ghost of Tsushima merupakan sebuah Game yang dikembangkan oleh Sucker Punch Productions dan diterbitkan oleh Sony Interactive Entertainment. Game ini menampilkan dunia terbuka atau biasa disebut Open World. pada game open word ini pemain bebas kemana saja tanpa halangan dan biasanya butuh lebih dari 15 jam bermain. Game ini juga membuat sistem dimana pemain berhak memilih jawaban pada setiap pertanyaan yang dimana akan mempengaruhi jalan cerita. Game ini menceritakan sebuah invasi besar yang dilakukan oleh bangsa Mongol saat itu. Walaupun prajurit pulau Tsushima telah bersiap di bibir pantai tetap saja mereka kalah dalam persenjataan yang mengakibatkan banyak korban dari pihak Jepang. Sebagai contoh pada Gambar 1 adalah peta dalam game Ghost of Tsushima dan Gambar 2 merupakan peta pulau Tsushima yang asli.



Gambar 1



Gambar 2

Ini bukti bahwa game ini tidak dibuat dengan asal asalan. Bahkan pihak pengembang sampai datang kembali ke pulau Tsushima sebelum game ini di pasarkan secara global mereka datang kembali ke pulau tsushima ini hanya untuk memastikan bahwa yang mereka buat telah mirip dengan yang aslinya.

Di dalam game kita akan bermain sebagai Jin Sakai. Ia adalah satu satunya yang selamat dalam pembantaian klan Samurai yang dilakukan oleh invasi bangsa mongol pada tahun 1274 Jin Sakai merupakan anak dari Kazumasa Sakai. Saat berumur 12 tahun Jin Sakai melihat sendiri ayahnya terbunuh di depan mata dia saat pembantaian tersebut. Ia selamat karena di tolong oleh Shimura dan diantarkan ke kediamannya. Jin Sakai merasa sangat menyesal pada saat itu ia belum belajar seni berpedang yang membuat ayahnya harus mati tepat didepan mata dia, Hingga akhirnya ia diajarkan oleh lord Shimura untuk belajar seni berpedang dan *Bushido*

Jin Sakai banyak belajar dari lord Shimura sebagai Samurai terhormat. Suatu waktu Lord Shimura ingin merebut kembali benteng Kaneda Namun akhirnya ia tetap kalah karena berduel satu lawan 1 dengan komandan Mongol dan dinyatakan meninggal karena jatuh dari jembatan saat di dorong oleh komandan Mongol. Namun Jin Sakai berhasil selamat berkat yuna dan dia berkata bahwa *Bushido* Samurai tidak akan menyelamatkan tsushima. Akhirnya Jin Sakai mempelajari seni ninja yang dimana bertentangan dengan *Bushido* seorang Samurai bukan hanya seni ninja yang ia pelajari bahkan seni memanah dan obat-obatan ia pelajari demi membebaskan pulau tsushima ini. namun mendapat 2 tanggapan berbeda dari masyarakat.

Dari penjelasan diatas kenapa alasan peneliti memilih judul ini adalah karena peneliti tertarik meneliti lebih dalam sebuah *Bushido*. Namun karena kebanyakan hanya dijelaskan lewat gambar maupun kata-kata akan sulit menjelaskannya bagaimana semua *Bushido* itu tercipta. Lalu peneliti memiliki pengalaman pada sebuah video game yang bertemakan peperangan Samurai yang terjadi pada tahun 1274 yaitu invasi pertama suku Mongol ke Jepang lebih tepatnya di pulau Tsushima.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Apa saja nilai-nilai *Bushido* yang terkandung dalam video Game Ghost of Tsushima?

- b. Apa Dampak dari penerapan nilai nilai *Bushido* dalam video game Ghost of Tsushima?

2. Fokus Masalah

Ditinjau dari masalah masalah yang ada. peneliti merasa perlu adanya pembatasan masalah agar masalah penelitian tidak menjadi luas, sehingga bisa fokus pada satu masalah. Pada penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup permasalahannya hanya pada nilai nilai *Bushido* apa saja yang terdapat dalam video game Ghost of tsushima.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengidentifikasi nilai nilai *Bushido* yang ada dalam game ghost of tsushima.
- b. Mengidentifikasi dampak dari penerapan nilai nilai *Bushido* pada saat perang dalam game Ghost of Tsushima

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang informasi terkait *Bushido* .

- b. Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Mahasiswa yang sedang melakukan penelitian terutama tentang *Bushido* dan Samurai.

2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar khususnya tentang budaya Jepang

D. Definisi Operasional

1. Bushido

Bushido merupakan kode prinsip moral yang harus dipegang teguh oleh para Samurai. *Bushido* bukanlah kode tertulis, melainkan diturunkan dari mulut ke mulut atau berasal dari goresan pena pahlawan atau cendekiawan terkenal. *Bushido* memiliki beberapa nilai yang terkandung didalamnya yaitu Kejujuran atau Keadilan, keberanian dan pembawaan diri, kebajikan, kesopanan, ketulusan atau kebenaran, kehormatan, tanggung jawab pada kesetiaan, kendali diri, praktik bunuh diri dan ganti rugi.

2. Nilai Nilai Bushido

a. Kejujuran atau Keadilan

merupakan tulang yang memberikan ketegapan dan bentuk. Tanpa tulang, kepala tidak bisa bertahan di bagian atas tubuh, tangan juga tidak akan bisa bergerak dan kaki tidak akan bisa berdiri. Jadi tanpa kejujuran, bakat maupun pelajaran tidak akan bisa membentuk bingkai seorang Samurai. Tanpa adanya kejujuran, semuanya tidak akan berarti

b. Keberanian, Jiwa Pemberani dan Pembawaan Diri

keberanian dan jiwa pemberani memiliki makna yang berbeda orang yang berani belum tentu memiliki jiwa pemberani, namun berbeda jika orang yang punya

jiwa pemberani makan orang tersebut memiliki keberanian dan pembawaan diri adalah bagaimana kita mengontrol antara keberanian dan jiwa pemberani

c. Kebajikan dan Perasaan Sedih

Jika seorang pangeran mengumpulkan kebajikan, orang akan berkuruman di sekelilingnya; dengan orang berdatangan ke tanahnya, tanah itu akan memberikan kekayaan padanya; kekayaan akan memberikan keleluasaan padanya untuk menggunakannya dengan cara yang benar. Kebajikan adalah akar, dan kekayaan merupakan panennya. Kebajikan adalah karakteristik positif yang membuat orang tersebut terlihat berwibawa sedangkan perasaan sedih adalah sifat terdalam seseorang saat merasakan sesuatu yaitu bela kasihan

d. Kesopanan.

Sopan santun, yang berkembang dari motif kebajikan dan kesopanan, merupakan ekspresi penuh keanggunan dan perasaan simpati

e. Ketulusan dan Kebenaran

Kesopanan yang melewati batas benar akan menjadi kebohongan, dan ketulusan adalah akhir dan awal dari semua hal; tanpa ketulusan tidak akan ada apa-apa.

f. Kehormatan

Demi kehormatan, semua tindakan dilakukan sesuai kode *Bushido*. Sedikit saja penghinaan (terhadap kaum Samurai), Samurai bertemperamen buruk akan

tersinggung, memilih menggunakan pedangnya dan menimbulkan keributan yang tidak perlu yang berakibat pada hilangnya nyawa seseorang yang tak berdosa

g. Tanggung Jawab dan Kesetiaan

Tanggung jawab pada kesetiaan merupakan kunci pada masa feodal Nitobe berpendapat, “Hanya dalam kode kehormatan kesatrialah kesetiaan dianggap sangat penting”

h. Kendali Diri

Kendali diri merupakan perwujudan dari apa yang dianggap sebagai ujung dari semua pembelajaran, dan sebagai contoh hidup dari ajaran disiplin, kendali diri sangat dibutuhkan oleh Samurai.

i. Praktik Bunuh Diri dan Ganti Rugi

Praktik bunuh diri dan ganti rugi (bunuh diri dikenal dengan istilah hara-kiri dan ganti rugi dikenal dengan istilah kataki-uchi)

3. Ghost of Tsushima

Ghost of Tsushima merupakan sebuah Game yang di kembangkan oleh Sucker Punch Productions dan diterbitkan oleh Sony Interactive Entertainment. Game ini hanya tersedia di playstation 4 versi pro dengan harga lebih dari 700 ribu bahkan lebih untuk versi lengkapnya. Ghost of tsushima Adalah sebuah game open word dengan genre action yang membebaskan pemain untuk menelusuri map yang ada dalam game. Salah satu keunggulan dari game open word ini bahkan setelah pemain menyelesaikan misi utama. Para pemain masih bisa berkeliaran di map yang

belum mereka jelajahi dan menyelesaikan misi misi sampingan untuk mencari tau alasan dari terjadinya misi utama atau misi sampingan ini hanya untuk menaikkan level karakter semata. Di game Ghost of Tsushima terdapat seni bela diri atau jurus Samurai yang dimasukan sehingga para pemain dimanjakan dengan teknik berpedang Samurai zaman dulu yang ada di dunia nyata

E. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memiliki kaitan antara satu dengan lainnya. Bab I adalah pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan/Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Penulisan yang menjadi dasar penulisan dalam penelitian. Selanjutnya pada bab II berisi Landasan Teoritis dan membahas tentang latar belakang kehidupan Jin Sakai. Bab III berisi Metodologi Penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yakni metode kualitatif. Bab IV berisi Analisis Data, yaitu menampilkan sinopsis game Ghost of Tsushima. sebagai sumber data, memaparkan data-data cuplikan yang sudah dikumpulkan, menganalisis data-data tersebut satu-persatu, dan mengaitkannya dengan nilai nilai *Bushido*. Bab yang terakhir adalah Bab V yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari keseluruhan hasil penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.