

**HUBUNGAN *GAME TOUKEN RANBU ONLINE* DENGAN
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SAMURAI DALAM
KOMUNITAS TOUKEN RANBU INDONESIA**

(*Touken Ranbu Indonesia* というコミュニティにおける侍を学ぶ動機に対する刀剣
乱舞-Online- の関係)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana sastra Jepang
pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



DIANA WIDIANTI

43131.52014.1010

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI**

2018

LEMBAR PERSETUJUAN

HUBUNGAN GAME *TOUKEN RANBU ONLINE* DENGAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SAMURAI DALAM KOMUNITAS *TOUKEN RANBU* INDONESIA

Touken Ranbu Indonesia というコミュニティにおける侍を学ぶ動機に対する
刀剣乱舞-Online-の関係

DIANA WIDIANTI

43131.520141.010

Disetujui oleh

Pembimbing I



Aam Hamidah, M.Pd.

NIDN. 420087003

Pembimbing II



Ani Sunarni, S.S.,M.Pd.

NIDN. 418098202

Ketua STBA JIA



Drs. H. sudjianto, M.Hum.

NIP.195906051985031004

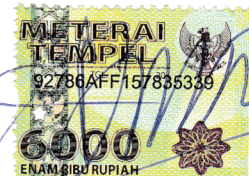


LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : DIANA WIDIANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.010
Program Studi : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Hubungan Game Touken Ranbu Online Dengan
Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas
Touken Ranbu Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiat atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari :

Bekasi, 1 Agustus 2018



Diana Widiанти

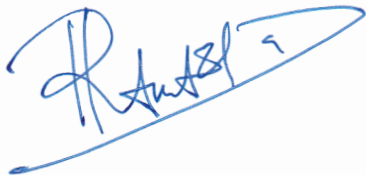
43131.520141.010

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Diana Widianti
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.010
Judul : Hubungan *Game Touken Ranbu Online*
Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai
Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia

Disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Rainhard Oliver.S.S.M.Pd
NIDN.401028102

Penguji II



Ahmad Kurnia.S.Pd.M.M
NIDN.426026902

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M.Hum
NIP.195906051985031004



SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Diana Widianti
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.010
Judul Skripsi : Hubungan *Game Touken Ranbu Online* Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia

Sudah layak mengikuti siding skripsi yang akan diselenggarakan pada 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji siding skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing II



Ani Sunarni, S.S., M.Pd.

NIDN. 418098202

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Diana Widianti
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.010
Judul Skripsi : Hubungan *Game Touken Ranbu Online* Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia

Sudah layak mengikuti siding skripsi yang akan diselenggarakan pada 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji siding skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing I



Aam Hamidah, M.Pd.

NIDN. 420087003

MOTO DAN PERSEMBAHAN

大切な人のために今日できること

今日という日は二度ときません。

死ねば、再びこの世に生まれることはありません。

だから大切な人を喜ばせるために、少しの時間を無駄にしちゃいけないんです。

(Shoin Yoshida)

Skripsi ini dipersembahkan kepada Almarhumah Ibu saya yang tercinta dan ayah saya yang terkasih. Kepada orang-orang yang telah senantiasa selalu memberikan dorongan semangat hingga skripsi ini saya dapat selesaikan. Terima kasih yang tak terkira.

**HUBUNGAN GAME *TOUKEN RANBU ONLINE* DENGAN MOTIVASI
BELAJAR SEJARAH SAMURAI DALAM KOMUNITAS *TOUKEN RANBU*
INDONESIA**

**DIANA WIDIANTI
43131.52014.1010**

**STBA JIA
2018
ABSTRAKSI**

Jepang merupakan negara yang tetap mempertahankan kebudayaan tradisional dengan memanfaatkan kebudayaan populernya. Salah satunya adalah *game online*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *game Touken ranbu online* dengan motivasi belajar sejarah samurai. Komunitas Touken Ranbu Indonesia menjadi sampel dalam penelitian ini. Pengambilan sampel menggunakan syarat minimal sampel dalam penelitian yaitu 30 sampel dan metode analisis yang digunakan adalah metode korelasi *Product Moment Pearson*. Penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian $0,568 > 0,361$ dapat diartikan bahwa hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan kata lain hipotesis diterima. Jika dilihat dari kekuatan hubungan, nilai korelasi yang di dapat 0,568 menunjukkan kekuatan hubungan yang cukup. Maka dapat disimpulkan *game Touken ranbu online* mempengaruhi motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.

kata kunci : Motivasi belajar, Samurai, *game Touken Ranbu online*.

Touken Ranbu Indonesia というコミュニティにおける侍を

学ぶ動機に対する刀剣乱舞-Online- の関係

ディアナウイディアンティ

43131.52014.1010

社会科学研究

STBA JIA

2018

要旨

日本は、その普及した文化を利用して伝統文化を維持する国である。それらの1つはオンラインゲームである。本研究の目的は、刀剣乱舞-Online- と侍の歴史を学ぶ動機との関係を明らかにすることであった。この調査では、Touken Ranbu Indonesia のコミュニティがサンプリングされました。30サンプルである研究の最小サンプル要件を使用したサンプリングで、使用される分析方法は *Pearson Product Moment* 相関法です。研究は、研究の結果が $0.568 > 0.361$ は、 r_{hitung} の結果が r_{tabel} より大きい、すなわち仮説が容認されることを意味することができることを示している。関係の強さから見ると、相関値 0.568 は関係の強さが十分であることを示しています。Touken Ranbu Indonesia コミュニティでは、刀剣乱舞-Online- が侍の歴史を学ぶ動機付けに影響を与えると結論づけることができます。

キーワード：学ぶ動機づけ、侍の歴史、刀剣乱舞-Online-。

Touken Ranbu Indonesia というコミュニティにおける侍を学ぶ 動機に対する刀剣乱舞-Online- の関係

ディアナウィディアンティ

43131.520141.010

第一章

はじめに

A. 背景

日本では、伝統文化を維持し維持するために、本や新聞、ドラマの演奏に加え、彼らの人気文化を活用している。それらの1つはオンラインゲームである。このオンラインゲームの名声は、2015年1月14日に刀剣乱舞-online- と呼ばれるオンラインゲームを作成するために、2つの企業が協力し合うようにすることである。刀剣乱舞-Online- は侍の歴史をテーマにしたものである。日本だけでなく、このゲームはインドネシアを含む世界中の人々にも人気がある。他の一般的な文化愛好家と同様に、刀剣乱舞-online- は独自のコミュニティを持っている

ます。ソーシャルメディアを活用することで、コミュニティのメンバーはお互いに対話して、ゲーム内のすべてのキャラクターの背後にあるゲームについて話をする。

Touken Ranbu Indonesia のコミュニティで行われた様々な議論から、研究者は刀剣乱舞-online- のゲームでの刀剣男子の背後にある歴史を学ぶ動機づけの発生を見た。

背景の筆者は「Touken Ranbu Indonesia というコミュニティにおける侍を学ぶ動機に対する刀剣乱舞 Online の関係」研究する。

B. 問題の定式化

1. Touken Ranbu Indonesia というコミュニティにおける侍を学ぶ動機に対する刀剣乱舞 Online の関係のありますか？

第二章

理論的基礎

A. 学ぶ動機づけ

Sardiman さん(2014: 75)により、動機づけは一定の条件を提供しようとする一連の試みについても言えます。そのため、何かをしたいと思っていて、好きでない場合は、嫌いな気持ちを無効にしたり回避したりする。

Uno さん(2017: 22)により、学ぶとは環境との相互作用における個人自身の経験の結果として、全体的な行動の変化を得るための、個人による努力のプロセスである。

B. 学ぶ興味

Slameto さん(2010: 108) 興味は、出納係なしで、物事や活動に対する好みや興味の感覚である。

学習の力が活力と活動を行い、沈降する傾向があるために、駆動力誰かになると、このような活動は忍耐で行う学習体験のプロセスであり、喜び、愛と喜びの感情をもたらすところ利息は、本質的な動機である。

C. 刀剣乱舞

Touken Ranbu Online (刀剣乱舞-ONLINE-) は、Niroplus Co., Ltd と DMM.com が 2015 年 1 月 14 日に作成したオンラインベースのオンラインブラウザゲームです。

D. 侍の歴史

Turnbull さん(2003: 7)により、侍は、名誉、個人的な完全性と忠誠心の要求によって支配された暴動と暴力的生活を導いた旧日本の伝説的な戦士たちであった。これらのイデオロギは、政権と戦場の指揮官に奉仕した侍それは死で最も崇高な表現を発見した義務であった。

E. 刀剣乱舞-online- のゲームと侍の歴史の発展

この研究で説明されている武士の歴史の発展は、刀剣乱舞-Online- に登場した登場人物 (*touken danshi*, 刀剣男子) に適応しています。したがって、本研究で議論される武士歴史の発達期は、北海道函館市の戦闘で明治維新が始まるまで、武士期の初めから始まった。

第三章

研究方法

A. 場所と時間の研究

本研究の所在地は、Touken Ranbu Indonesia コミュニティ (TRID) で行われた。刀剣乱舞-Online- に関する様々なことについての会議や議論のためのフォーラムとしてソーシャルメディア Facebook を使用する オンラインコミュニティ。

研究実施の時間は、2018年5月から2018年7月までです。研究アンケートの配布は、2018年7月26日 07:16 WIB に配布されました。

B. 集団および研究サンプル

本研究の人口は、すべて Touken Ranbu Indonesia のコミュニティの積極的なメンバーでした。しかし、研究を進める上でいくつかの制限があるため、人口全体のサンプルが取られません。

本研究でのサンプリング技術は、人口の各メンバーに等しい機会を与えるサンプリング技術である確率サンプリング技術を使用する。研究者が決定したサンプル数は、調査でサンプルを決定するための最小要件を満たす 30 人の回答者です。

C. 研究方法

本研究で用いた方法は、相関研究法による研究である。相関研究は、2つ以上の変数の関係、すなわち変数が他の変数の変動に関連する程度を研究する（Sudjana and Ibrahim、2007 : 77）。

第五章

結論と提案

A. 結論

1. 相関テストの計算結果から、Windows プログラム用 SPSS 23 の助けを借りて得られた r_{hitung} は 0.568 であり、次に 5% 有意水準の t_{tabel} を探し、次いでサンプル数 30 人の r_{tabel} を見て 0.361 人です。もし $r_{hitung} < r_{tabel}$, H_0 を受け入れるならば、 H_a は拒否され、 $r_{hitung} > r_{tabel}$ ならば H_0 が拒否されれば、 H_a は受け入れられる。研究の結果を見ると、 $0,568 > 0.361$ は、 r_{tabel} の結果が r_{hitung} よりも大きいと解釈することができます。言い換えれば、仮説を受け入れることができる。

B. 提案

日本の歴史、特に STBA JIA の武士の歴史を学ぶ学生のために、彼らは学習意欲を高めることができます。学習のモチベーションを向上させるには、この研究でメディアになったオンラインゲームの1つであるさまざまなメディアを使用できます。

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **Hubungan Game Touken Ranbu Online Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia**

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan, arahan, saran yang telah diberikan terutama kepada :

1. Drs. H. Sudjianto, M.Hum, selaku Ketua STBA JIA Bekasi.
2. Dr. Rainhard Oliver, SS, M.Pd, selaku Ketua Prodi Sastra Jepang (S1) STBA JIA Bekasi.
3. Aam Hamidah, M.Pd. selaku Pembimbing I.
4. Ani Surnarni, S.S., M.Pd. selaku Pembimbing II.
5. Segenap dosen STBA JIA Bekasi atas bimbingan, nasehat, dukungan serta bantuannya.
6. Terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu yang tercinta dan ayah yang terkasih atas semangat, support, nasehat, dukungan serta bantuannya.
7. Destania Beauty Xiao Wen, Anggita Octavi Syukma dan Amalia Azhari (Ruu *senpai*) yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat.

8. Terima kasih kepada para aktor Touken Ranbu *musical (all series)* dan Touken Ranbu teater *stage (all series)*, terutama untuk Sakiyama Tsubasa dan Daichi Saeki, terima kasih untuk senyumannya.
9. Teman-teman selama masa kuliah baik kelas A Pagi dan Malam maupun kelas B. Terutama untuk geng Upil, Sarrah, Khorina, Melisa, Arif, Erlan, Ima, Putri, Hellena, dan Kevin.
10. Komunitas Touken Ranbu Indonesia yang telah memberikan waktu dan dukungan serta nasehat selama masa penelitian hingga pengerjaan skripsi ini. Khususnya penulis berterima kasih kepada kak Tria, mba Eru, mba Yari dan mba Tri selaku teman diskusi materi skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih terdapat banyak yang perlu diperbaiki dan dibenahi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar Persetujuan	i
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	ii
Lembar Pengesahan Penguji.....	iii
Surat Keterangan Layak Sidang (Pembimbing I)	iv
Surat Keternagan Layak Sidang (Pembimbing Ii)	v
Moto Dan Persembahan	vi
Abstrak.....	vii
Yoshi.....	vii
Gayo.....	viii
Kata Pengantar	xv
Daftar isi.....	xvii
Daftar Gambar	xx
Daftar Tabel.....	xxi
Daftar Grafik.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Dan Fokus Masalah	9
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	10
D. Metode Penelitian.....	10
E. Hipotesa Penelitian	12
F. Definisi Operasional.....	12
G. Sistematika Penulisan	15
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Motivasi Belajar	16
1. Pengertian Motivasi Belajar	16
2. Macam-macam Motiasi Belajar	19

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	20
4. Ciri-ciri Motivasi Belajar	22
5. Fungsi Motivasi Belajar	23
B. Hakekat Minat.....	25
1. Pengertian Minat	25
2. Fungsi Minat dalam Belajar	27
3. Faktor yang Mempengaruhi Minat	28
4. Indikator Minat dalam Belajar	29
C. Game Touken Ranbu Online	31
1. Sinopsis	31
2. Karakter.....	35
D. Sejarah Samurai.....	36
1. Definisi Samurai.....	36
2. Penampilan Samurai.....	38
3. Senjata Samurai.....	40
4. Game Touken Ranbu Online dengan Perkembangan Samurai	50
E. Komunitas Touken Ranbu Indonesia	63
F. Penelitian Relevan.....	67
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	69
B. Populasi Dan Sampel	69
1. Populasi Penelitian	70
2. Sampel Penelitian.....	70
C. Metode Penelitian.....	71
D. Instrument Dan Variabel Penelitian	73
1. Instrument Penelitian	73
2. Variabel Penelitian	75
E. Teknik Analisis Data.....	77

BAB IV ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data	83
1. Karakteristik Responden	83
2. Distribusi Frekuensi	90
B. Analisis Data	94
1. Uji Validitas dan Reliability.....	94
2. Uji Hipotesis	96
C. Interpretasi Data	99

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	101
B. Saran	103

DAFTAR ACUAN.....	xxiii
--------------------------	--------------

LAMPIRAN.....	xxvi
----------------------	-------------

RIWAYAT HIDUP
----------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Wujud Pedang Shoudakiri Mitsutada baru (kiri) dan lama (kanan)

Gambar 1.2 Karakter Izuminokami Kanesada

Gambar 2.1 Game *Touken Ranbu Online*

Gambar 2.2 Tampilan game *Touken Ranbu Online*

Gambar 2.3 Tampilan *Honmaru* dalam game *Touken Ranbu Online*

Gambar 2.4 Tampilan Komunitas Touken Ranbu Indonesia Di *Facebook*

Gambar 3.1 *Product Moment Pearson*

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rentang Skala Likert

Tabel 3.2 Tabel Indikator Variabel

Tabel 3.3 Tabel Uji Kriteria

Tabel 4.1 Data Responden jenis Kelamin

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Tabel 4.3 Data responden berdasarkan domisili (Provinsi).

Tabel 4.4 Karakteristik responden berdasarkan Status Pekerjaan

Tabel 4.5 Interval kelas untuk nilai variabel X (*Game Touken Ranbu online*)

Tabel 4.6 Interval kelas untuk nilai Variabel Y (Motivasi Belajar)

Tabel 4.7 Hasil Uji reliabilitas variabel *Game Touken Ranbu online*

Tabel 4.8 Hasil analisis korelasi *Product Moment Pearson*

Tabel 4.9 Interpretasi Koefisien Korelasi

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Diagram data responden berdasarkan Jenis Kelamin

Grafik 4.2. Diagram data responden berdasarkan Usia

Grafik 4.3 Diagram data responden berdasarkan Domisili

Grafik 4.4 Diagram Data Responden Berdasarkan Status Pekerjaan

Grafik 4.5 Diagram Interval kelas untuk nilai variabel X

Grafik 4.6. Diagram Interval untuk nilai variabel Y

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika mempelajari bahasa suatu negara kita juga harus mempelajari kebudayaannya. Begitu pun dalam mempelajari bahasa Jepang, selain harus menguasai huruf (*hiragana, katakana, kanji*), tata bahasa (*bunpou*) dan semua hal yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Kebudayaan Jepang serta sejarah yang membangun Jepang hingga menjadi negara maju seperti sekarang ini juga tak kalah penting untuk dipelajari, khususnya bagi yang ingin memperdalam latar belakang sejarah Jepang. Negara Jepang adalah salah satu negara yang sangat kuat dalam mempertahankan dan melestarikan kebudayaan maupun nilai-nilai sejarahnya.

Bangsa Jepang mencari cara supaya kebudayaan serta sejarah mereka tetap terjaga dengan melibatkan seluruh lapisan masyarakat khususnya generasi muda yang mereka miliki. Tidak hanya menggunakan buku literatur, koran, majalah bahkan pertunjukkan drama panggung untuk melestarikan dan menjaga nilai-nilai sejarah, mereka memanfaatkan budaya populer seperti *anime, manga*, iklan, program televisi, bahkan *game online* sebagai media yang efektif dalam menyebarkan informasi serta kronologi sejarah yang menjadi cikal bakal Jepang saat ini.

Game online atau permainan daring menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Semua orang punya kesempatan bebas untuk memainkan jenis game ini. *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling & Adams, 2006: 770) (id.wikipedia.org - 20 Juli 2018).

Dengan melihat kepopuleran serta meningkatnya jumlah anak muda yang memilih *game online*, Nitroplus Co, Ltd melakukan kerja sama dengan DMM.com sebuah perusahaan berbasis internet yang menyediakan beragam kelompok bisnis online yang mencakup belanja *online* dan layanan penyewaan video termasuk *game online*, kedua perusahaan tersebut saling bekerja sama menciptakan *game Touken Ranbu* (刀剣乱舞) *online* yang berarti “*Wild Dance of Swords*” pada 14 Januari 2015. *Game* tersebut mengusung tema pada sejarah era samurai yang berfokus pada sejarah pedang dan tombak yang dimiliki oleh para samurai dan para penguasa Jepang dari zaman *Heian* (平安時代) (794 - 1185) hingga Restorasi *Meiji* (明治時代) (1868 - 1912).

Budaya populer atau *Pop Culture* merupakan salah satu studi disiplin ilmu komunikasi yang melihat dari keadaan sosial dan budaya. Storey (1998)

dalam bukunya yang berjudul *Culture Theory and Populer Culture* menyatakan bahwa budaya populer dapat terlihat sebagai budaya komersial yang diproduksi massal untuk konsumsi massa. Bagi bangsa Jepang *game online* merupakan salah satu *pop culture* yang dijadikan sebagai media efektif memperkenalkan dan melestarikan budaya maupun sejarah negara Jepang.

Touken Ranbu Online selain dijadikan sebagai media memperkenalkan sejarah samurai dari sudut pandang yang berfokus pada sejarah pedangnya, keberadaan *Touken Ranbu online* membawa pengaruh yang cukup besar bagi penggemarnya atau pun negara Jepang itu sendiri. Pengaruh *Touken Ranbu Online* dapat dilihat dari salah satu program kerja sama dengan museum memorial keluarga Tokugawa. Pihak *Touken Ranbu Online* bersama *saniwa* (sebutan pemain *Touken Ranbu Online*) mengadakan kerja sama menggalang dana yang diperuntukan untuk menebus kembali Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) dari kepemilikan pribadi dan diserahkan kepada Tokugawa museum.

Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) merupakan salah satu karakter 刀劍男子 (*touken danshi*, kesatria pedang) yang terdapat dalam *game Touken Ranbu Online*, pedang kebanggaan seorang samurai bernama Date Masamune. Pedang dengan tipe *tachi* (太刀) atau pedang panjang. Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) dikabarkan sempat hilang setelah gempa besar pada daerah Kanto pada tahun 1923 di Jepang karena tempat Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) disimpan pada saat itu roboh dan terbakar.

Ketika ditemukan dan dikembalikan kepada Tokugawa Museum, kondisi Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) rusak parah dan tidak bisa diperbaiki kembali. Dana yang telah terkumpul dari kerja sama antara pihak Touken Ranbu online dengan para *saniwa* Jepang dipergunakan untuk merekonstruksi atau menempa kembali wujud baru Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠). Pada bulan Januari tahun ini program rekonstruksi tubuh/wujud baru Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) selesai dan dipamerkan secara publik.



Gambar 1.1

Wujud pedang Shokudaikiri Mitsutada baru (kiri) dan lama (kanan).

Gambar 1.1 diatas merupakan tampilan ruang pameran Shokudaikiri Mitsutada pada Tokugawa museum. Wujud baru Shokudaikiri Mitsutada (燭台切光忠) pada sebelah kiri dan wujud lamanya pada sebelah kanan.

Tidak hanya di tempat asalnya, eksistensi *game Touken Ranbu* dapat dinikmati di seluruh dunia dengan diluncurkannya versi game berbasis *Android* dan *IOS* sehingga dapat dimainkan via *smartphone* pada awal Maret 2016. Sama seperti para penggemar *pop culture* lainnya, *Game Touken Ranbu* ini pun memiliki komunitasnya tersendiri di Indonesia. Berdiri sejak 14 Januari 2015 silam, komunitas tersebut berawal dari media sosial *Facebook* yang didirikan oleh segelintir orang.

Seiring dengan jalannya waktu jumlah anggota dalam komunitas tersebut pun kian bertambah hingga kini lebih dari 3 (tiga) ribu yang telah tercatat di akun *Facebook* *Touken Ranbu Indonesia (TR-ID)*. Bahkan usia anggota *TR-ID* pun bervariasi, mulai dari 15 hingga 30 tahun berbau saling mendiskusikan berbagai macam hal seperti strategi perang dalam game, karakter, dialog masing-masing karakter, kostum yang digunakan, event-event yang sedang berlangsung dalam game dan lain sebagainya.

Komunitas *Touken Ranbu Indonesia (TR-ID)* ini telah melakukan beberapa kali *gathering* bertempat di Jakarta, Bogor, Bandung dan Malang. Seperti pada *event Comifuro (Comic Frontier)* yang diadakan di Jakarta pada tanggal 3 hingga 4 Maret 2018, *Live Viewing* salah satu seri *Touken Ranbu Musical* yaitu *Mitohose no Komoriuta* yang sempat diadakan di Indonesia yang mendapatkan kesempatan untuk menampilkan *live viewing* atau siaran langsung dari Jepang yang diadakan pada 23 April 2017 silam.

Pada awalnya komunitas Touken Ranbu Indonesia ini dijadikan sebagai wadah untuk para pemain menuangkan segala pengalaman mereka mengenai *game Touken Ranbu Online* itu sendiri. Selain berbagi berbagai pengalaman dalam bermain, mereka menjadikan komunitas ini sebagai wadah diskusi karakter-karakter yang terdapat dalam *game*. Seperti nama karakter, kostum yang digunakan, dialog milik masing-masing karakter maupun dialog yang muncul ketika satu karakter bertemu dengan karakter lainnya.

Karakter-karakter *game Touken Ranbu Online* ini merupakan senjata digambarkan hidup kembali menjadi pemuda-pemuda yang dikenal sebagai *touken danshi* atau kesatria pedang. Para *touken danshi* ini mendapatkan misi untuk memperbaiki sejarah yang akan dihancurkan oleh pasukan revisioner sejarah. Para karakter ini memiliki ciri khasnya masing-masing yang dijadikan sebagai identitasnya, seperti pakaian, aksesoris, pelindung tubuh maupun postur dan pose tubuh ketika akan melakukan serangan saat mode serang dalam *game*.

Ciri khas yang dimaksud oleh peneliti merupakan identitas yang dapat dijadikan acuan untuk mengetahui sejarah yang melekat pada karakter tersebut seperti zaman dimana pedang tersebut ditempa, nama penempa serta samurai yang memiliki mereka. Seperti karakter Izuminokami Kanesada (和泉守兼定) merupakan pedang tipe *uchigatana* yang dimiliki oleh Hikijata Tousei yang merupakan wakil dari kelompok pelindung *kesogunan* pada zaman *Edo*,

Shinsengumi. Karakter ini menggunakan *haori* (jubah) dengan pola khas yaitu zigzag berwarna putih dengan latar kain berwarna biru muda merupakan simbol ciri khas *Shinsengumi*.



Gambar 1.2

Karakter Izuminokami Kanesada

Seperti yang dikatakan Takashiki Kosaka atau yang biasa disapa Digitarou ketika diwawancara oleh Anime News Network (5 Mei 2017), bahwa ia menuangkan semua informasi baik mengenai sejarah masing-masing pedang maupun sejarah pemiliknya (主, *aruji*) yang merupakan *samurai* dalam pembuatan dan penggambaran karakter-karakter yang terdapat dalam *game Touken Ranbu Online* ini.

Pedang itu sendiri bagi samurai selain merupakan senjata ataupun sekedar alat perang adalah sebuah benda berharga yang hanya akan ditinggalkan saat ajalnya tiba. Digambarkan sebagai “jiwa samurai” diyakini merupakan perpanjangan spiritual si pejuang itu sendiri. Pedang ini pun juga merupakan simbol dari etos jalan pejuang, suatu keinginan untuk memperoleh keseimbangan, harmoni dan kesempurnaan (Hubbard, 2016:101). Selain itu unsur budaya yang sangat kuat juga terlihat pada representasi pedang di *game Touken Ranbu online* sebagai pedang milik samurai.

Oleh karena itu, dalam tulisan penelitian ini penulis mencoba membahas mengenai *game online Touken Ranbu* sebagai media motivasi belajar sejarah samurai di kalangan anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia. Peneliti meyakini bahwa *game Touken Ranbu* ini dapat digunakan dalam mengenal dan mempelajari sejarah *samurai* Jepang dari sudut pandang sejarah pedang yang akan melekat dengan sejarah pemiliknya. *Samurai* yang merupakan pemilik masing-masing pedang ini ikut serta mengambil peran dalam mempengaruhi terbentuknya negara Jepang. Sebuah negara yang masih eksis dengan perpaduan harmonis antara kebudayaan tradisional kuno dan sejarah serta kepercayaan yang kuat dengan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang mengagumkan dengan fokus penelitian dilakukan dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media kuesioner yang berisikan pertanyaan yang berhubungan satu sama lain untuk dijadikan sebagai data analisis mengenai

hubungan *game* Touken Ranbu *online* dengan minat dan motivasi belajar sejarah samurai oleh para anggota komunitas tersebut.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Hubungan Game Touken Ranbu Online Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia.***

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Adakah hubungan antara *game Touken Ranbu Online* dengan motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia ?

2. Fokus Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti hanya meneliti tentang hubungan *game Touken Ranbu online* dengan motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah hubungan antara *game Touken Ranbu online* terhadap motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia (TRID).

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Untuk menambah wawasan seputar media motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah samurai bagi peneliti serta dapat memberikan sebuah kontribusi bagi siapapun yang membacanya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti maupun mahasiswa/i Sastra Jepang mengenai salah satu media motivasi belajar sejarah *samurai* dengan sudut pandang dari sejarah pedang Jepang itu sendiri.
- 2) Dapat dijadikan bahan masukan dan bahan perbandingan bagi penelitian lain tentang masalah yang sama.

D. Metode Penelitian

Untuk membuktikan penelitian ini, berdasarkan pendekatan dan jenis data yang digunakan, penulis menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian

kuantitatif adalah cara memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi yang dilakukan secara hati-hati dan sistematis, dan data-data yang dikumpulkan berupa rangkaian dan kesimpulan angka-angka. (Toto & Nanang, 2012: 68)

Metode penelitian kuantitatif dapat memberikan gambaran tentang populasi secara umum. Dalam penelitian kuantitatif, yang disoroti hubungan antara variabel penelitian dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Apabila dari segi metode yang digunakan, penulis menggunakan metode penelitian korelasi. Metode studi korelasi disebut juga dengan studi hubungan antara dua variabel atau lebih. Pengolahan data seperti ini dilakukan dengan menggunakan statistik korelasional dengan cara menarik angka koefisien korelasi (r). (Sutedi, 2009: 22)

Begitu pula yang dikemukakan oleh Faenkel dan Wallen (2008: 328) bahwa penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk memengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel.

Penelitian ini didukung oleh data kuesioner dengan menggunakan fitur *Google form* yang diujicobakan kepada anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID). Terdapat satu kuesioner yang akan dibagikan kepada

anggota TR-ID, yaitu berisikan poin-poin pertanyaan yang berhubungan dengan dua rumusan masalah pada penelitian ini.

E. Hipotesa Penelitian

Menurut pendapat Arikunto (2010: 64) bahwa hipotesa adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan rumusan masalah kedua di atas, penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat hubungan positif *game Touken Ranbu online* terhadap motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.
2. Hipotesis Nol (H_0) : Tidak terdapat hubungan positif *game Touken Ranbu online* terhadap motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.

F. Definisi Operasional

1. Game online Touken Ranbu

Sebuah video game berjenis *Massively Multiplayer Online Browser Game* berbasis *flash player* yang diproduksi oleh Niroplus Co, Ltd yang

bekerja sama dengan DMM.com. *Game online* mengusung tema sejarah era samurai (Zaman *Heian* hingga Restorasi *Meiji*) yang berfokus pada sudut pandang sejarah pedang Jepang, diliris pada 14 Januari 2015 (Touken Ranbu Official Site, 2018).

2. Motivasi Belajar

Motivasi adalah rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga yang dimiliki seseorang atau sekelompok masyarakat yang mau berbuat dan bekerjasama secara optimal dalam melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. (Azwar, 2000: 15).

Motivasi belajar adalah faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman, 1986: 750).

3. Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2010: 180)

4. Sejarah

Sejarah adalah gambaran tentang masa lalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap. Meliputi

urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu (Kartodirdjo, 1982: 12).

5. Samurai

Samurai adalah kelas penguasa Jepang sejak akhir abad ke-12 hingga awal era modern (Varley, 2008: 177).

6. Pedang

Pedang adalah senjata samurai dan benda berharga yang hanya akan ditinggalkan saat ajalnya tiba. Namun bukan hanya sekedar alat perang. Digambarkan sebagai “jiwa *samurai*” diyakini merupakan perpanjangan spiritual si pejuang itu sendiri. Pedang ini pun juga merupakan simbol dari etos jalan pejuang, suatu keinginan untuk memperoleh keseimbangan, harmoni dan kesempurnaan (Hubbard, 2016: 101).

7. Komunitas

Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan minat (*interest*) atau kebutuhan (Kertajaya, 2008).

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang dapat dimengerti dan menyeluruh mengenai isi dalam skripsi ini secara menyeluruh dapat dilihat dari sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I pendahuluan, menguraikan latar belakang masalah dan analisis masalah, perumusan masalah dan batasannya, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian secara garis besar, definisi operasional dan juga sistematika dalam pembahasan. BAB II landasan teori, dalam bab ini diuraikan definisi maupun pengertian dari motivasi belajar, minat belajar, *game Touken Ranbu Online*, tinjauan literatur mengenai sejarah samurai, serta penjelasan mengenai komunitas Touken Ranbu Indonesia. BAB III metode penelitian, dalam bab ini menguraikan tentang metode penelitian, objek penelitian, instrument penelitian, teknik pengolahan dan pengumpulan data. BAB IV analisis data dan pengolahan, bab ini berisikan tentang hasil dan laporan hasil analisis data. BAB V kesimpulan dan saran, dalam bab terakhir ini menguraikan secara ringkas kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang dibahas oleh peneliti

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Dalam bab ini penulis akan memaparkan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori yang digunakan adalah teori tentang motivasi belajar, minat belajar, tinjauan literatur mengenai kronologi sejarah samurai, sinopsis *Game Touken Ranbu Online* dan komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID).

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motif dalam bahasa Inggris adalah *motive* berasal dari kata “*motion*” yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Berawal dari kata motif itu motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif dapat menjadi aktif pada saat-saat tertentu terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat diperlukan.

Adi dalam Uno (2017: 3) mengungkapkan istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Menurut Santrock (2014: 165) mengemukakan definisi motivasi yaitu motivasi adalah proses yang memberikan energi, mengarahkan dan mempertahankan perilaku.

Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Sardiman (2014: 74), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting, yaitu sebagai berikut :

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri sendiri setiap individu manusia.
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa "*feeling*", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi yakni tujuan.

Sardiman (2014: 75) mengatakan bahwa motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan

belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil ataupun tujuan tertentu.

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. (Sardiman, 2014: 20).

Uno (2017: 22) menjelaskan lebih jauh bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya yang dilakukan secara formal, informal dan nonformal.

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Motivasi dalam belajar didasari oleh dorongan yang mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dari diri sendiri, tetapi juga dapat terbentuk dari luar.

Secara umum macam-macam motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Santrock (2014: 169) yaitu sebagai berikut :

- a. Motivasi intrinsik yaitu melibatkan motivasi internal dalam melakukan sesuatu demi minat sendiri dengan kata lain tujuan itu sendiri.
- b. Motivasi ekstrinsik terkait dengan melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (sarana untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman.

Sardiman (2014: 89-91) juga membagi motivasi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut :

- a. Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

Dari sudut sumber yang menimbulkan, motif dibedakan dua macam yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena memang telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya. (Uno, 2017: 4)

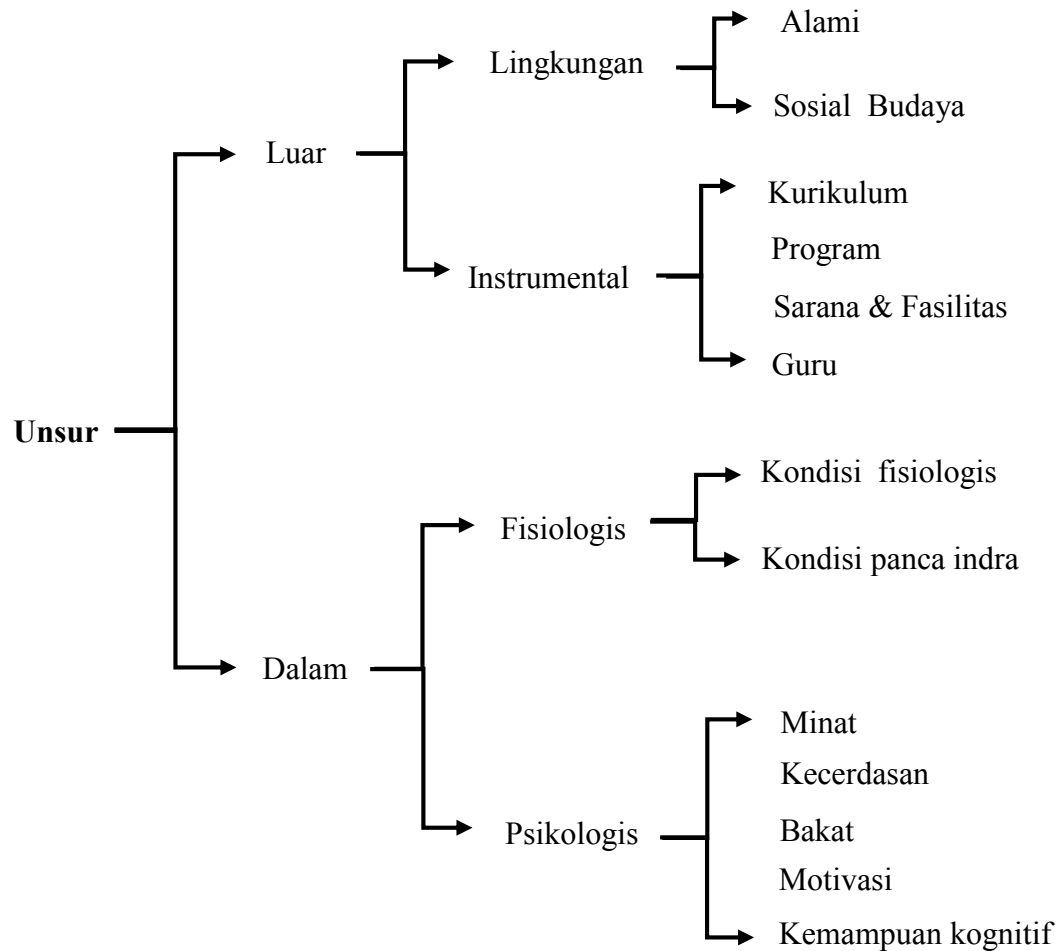
Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi berasal dari dalam dan luar diri seseorang atau suatu kelompok. Namun yang terpenting adalah motivasi atau keinginan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk belajar, sehingga dengan adanya unsur kesenjangan dalam belajar pasti hasilnya akan lebih baik.

3. Faktor-faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Perilaku seseorang seringkali nampak dari adanya saling ketergantungan dari unsur-unsur motivasi yang ada padanya. Namun secara pokok unsur motivasi dan tujuan merupakan hal yang tidak terpisahkan. Perilaku orang pada umumnya berorientasi pada tujuan yang senantiasa dirangsang dan didorong untuk mencapainya.

Motivasi belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat berupa faktor internal ataupun eksternal. Seperti yang telah diungkapkan

oleh Nasution yang dikutip dalam Djamarah (2003: 143), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar melalui bagan berikut ini :



Bagan 2.1.
Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto (2013: 54-71), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut ini :

- a. Faktor instrinsik
 - 1) Kesehatan
 - 2) Perhatian
 - 3) Minat
 - 4) Bakat
- b. Faktor ekstrinsik
 - 1) Metode mengajar
 - 2) Alat pelajaran
 - 3) Kondisi lingkungan

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor instrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor instrinsik meliputi kesehatan baik secara fisiologi ataupun psikologi, perhatian, minat dan bakat. Sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah semua yang melingkupi lingkungan seseorang.

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Orang yang termotivasi dapat terlihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. berikut ini akan diuraikan beberapa ciri-ciri motivasi belajar juga diungkapkan oleh Hamzah B. Uno (2008: 23) bahwa ciri-ciri motivasi belajar dapat diklarifikasikan sebagai berikut :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dari beberapa ciri-ciri motivasi yang dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Djamarah (2002: 123) mengemukakan bahwa baik motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik sama-sama berfungsi sebagai pendorong, penggerak dan penyeleksi perbuatan. Sehubungan dengan ketika hal tersebut akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut :

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Sikap seseorang yang awalnya tidak memiliki hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari munculah minatnya untuk belajar.

- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap merupakan suatu yang tak terbandung yang kemudian menjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Dengan konsentrasi penuh, seseorang yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Menurut Sardiman (2014: 85) fungsi motivasi dibagi menjadi tiga bagian yaitu sebagai berikut :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas seseorang dalam belajar suatu hal sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan kata lain, seseorang yang memiliki motivasi dalam mempelajari suatu hal maka orang tersebut akan melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh demi mencapai tujuan yang dituju.

B. Hakekat Minat

1. Pengertian Minat

Persoalan motivasi ini dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.

Menurut Slamet (2010: 108) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.

Minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari atau mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu.

Minat bukan bawaan dari lahir. Minat diciptakan atau dibina agar tumbuh dan terasa sehingga menjadi kebiasaan (Taufani, 2008: 39).

Menurut Bernard yang dikutip oleh Sardiman (2014: 76), mengatakan bahwa minat tidak timbul secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja.

Minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesabaran dan mendatangkan perasaan senang, suka dan gembira.

Minat adalah kecenderungan seorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang, hal ini muncul dikarenakan oleh adanya respon atau rangsangan untuk melakukan suatu aktivitas tersebut (<http://www.scribd.com/doc/21249216> , diakses : 25 Juni 2018).

Minat ini merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar seorang individu. Seseorang apabila sudah merasa tertarik, merasa senang atau menikmati sesuatu maka ada kecenderungan lebih terhadap suatu hal.

Hilgrad dalam Slameto (2010: 57) menyatakan “*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity and content.*” Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati diperhatikan terus menerus dengan disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangi suatu objek.

Seperti yang telah dikemukakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek, yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya keinginan seseorang (anggota komunitas TR-ID) untuk mempelajari sejarah *samurai*, bagaimana kehidupan para *samurai* pada zamannya masing-masing melalui dialog-dialog yang terdapat dalam *game* Touken Ranbu online.

2. Fungsi Minat Dalam Belajar

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang karena jika tidak terdapatnya minat dalam suatu kegiatan seperti belajar, maka seseorang tidak akan melakukan

kegiatan tersebut dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya.

Adapun fungsi minat antara lain :

- a) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita
- b) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat
- c) Prestasi
- d) Minat yang terbentuk sejak kecil sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

3. Faktor yang Memengaruhi Minat

Taufani (2008: 38) mengemukakan bahwa faktor yang mendasari timbulnya minat terdapat tiga faktor, yaitu :

- a) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya.
- b) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dalam lingkungan sosialnya.
- c) Faktor emosional, yaitu minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam hubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

4. Indikator Minat Dalam Belajar

Minat terdiri dari beberapa unsur antara lain sebagai berikut :

a. Perhatian

Minat tidak akan lepas dari perhatian seseorang terhadap sesuatu, karena apabila seseorang berminat terhadap sesuatu maka ia akan mencurahkan segala perhatiannya kepada sesuatu tersebut.

Begitu pula menurut Sumardi Suryabrata (1988: 109) perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Dalam hal ini, apabila seseorang menaruh minat suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar, bahkan ia tidak segan untuk mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

b. Perasaan

Unsur yang tidak kalah pentingnya yaitu perasaan, karena perasaan menyangkut tentang psikis seseorang. Menurut Suryabrata (1988: 76) mengungkapkan bahwa perasaan adalah gejala psikis yang bersifat subjektif yang umumnya berhubungan dengan gejala-gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak dalam berbagai taraf. Setiap aktifitas dan pengalaman yang dilakukan akan selalu diliputi oleh suatu perasaan, baik perasaan senang maupun perasaan tidak senang.

c. Motivasi

Menurut Sardiman (2014: 73) mengatakan motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Motif atau motivasi merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang dan di dalam subyek, untuk melakukan kreativitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Jadi motivasi erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu adanya tindakan. Sedangkan yang menjadi penyebab adanya tindakan itu adalah adanya motivasi itu sendiri yang nantinya dijadikan sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

Dalam hal ini karena motivasi merupakan daya penggerak dalam belajar dan minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi tersebut.

C. Game Touken Ranbu Online

1. Sinopsis

Touken Ranbu Online (刀剣乱舞-ONLINE-) merupakan sebuah *video game* berjenis *Online Browser Game* berbasis *flash player* yang berasal dari Jepang diproduksi oleh Niroplus Co, Ltd dan DMM.com pada 14 Januari 2015. Awalnya *game* ini merupakan *game premium* asal Jepang, tetapi penggemar *game* ini tidak hanya berasal dari negara asalnya saja melainkan dari seluruh dunia termasuk Indonesia. *Game* ini awalnya hanya dapat dimainkan melalui *personal computer* (PC), namun pada 1 Maret 2016 DMM GAMES merilis *game Touken Ranbu Online* berbasis IOS dan *android*. Sehingga *game* ini dapat dimainkan melalui *smartphone*.



Gambar 2.1.

Game Touken Ranbu Online

Game Touken Ranbu Online mengusung tema sejarah era samurai yang dimulai dari awal zaman *Heian* hingga pertengahan pemerintahan *Meiji* di Jepang. *Touken Ranbu* dalam bahasa Inggris berarti “*Wild Sword Dance*” menggunakan personifikasi atau perinsanan dari salah satu objek historis Jepang seperti pedang dan tombak yang diyakini membawa serta melambangkan semangat samurai Jepang sebagai tokohnya. Objek historis yang dimaksud seperti pedang-pedang ataupun tombak terkenal dalam sejarah Jepang yang berkaitan dengan sejarah para tokoh penting maupun para penempa pedang terkenal di Jepang.



Gambar 2.2.

Tampilan game *Touken Ranbu Online*

Karakter dalam *game* ini pada awalnya adalah sebuah senjata yang digambarkan hidup kembali menjadi sosok pemuda yang dikenal sebagai

touken danshi (刀劍男子) atau prajurit pedang. Para pemain atau penikmat *game Touken Ranbu Online* disebut *Saniwa* (審神者). *Game* ini bersetting pada tahun 2205, para *touken danshi* ini mendapatkan misi dari *saniwa* untuk memperbaiki dan melindungi sejarah yang akan dihancurkan oleh pasukan revisioner sejarah (歴史修正主義者, *rekishishuuseishugisha*). Para pasukan ini bertujuan untuk mengacaukan sejarah yang seharusnya berjalan dan terjadi sebagai mesti yang sudah terjadi pada masa lalu. Mereka membentuk “*History Retrograding Force*” (時間遡行軍, *jikansokogun*). (Official website Touken Ranbu, 2018. Diakses 6 April 2018).

Ketika seseorang berkeinginan memainkan *game Touken Ranbu Online*, tahap pertama yang dilakukan adalah memilih *server* yang telah disediakan. Pada awal kemunculannya *game* ini hanya memiliki 2 *server*, namun hingga Maret 2016 terdapat 21 *server*. *Server* ini diberi nama sesuai dengan nama-nama provinsi pada Jepang zaman dahulu, yaitu provinsi Bizen, provinsi Sagami, provinsi Yamashiro, provinsi Yamato, provinsi Mino, provinsi Bichuu, provinsi Bungo, provinsi Satsuma, provinsi Bingo, provinsi Mutsu, provinsi Chikuen, provinsi Iwami, provinsi Houki, provinsi Ecchu, provinsi Higo, provinsi Kaga, provinsi Suou, provinsi Buzen, provinsi Hizen, provinsi Echizen dan provinsi Musashi. Setelah memilih salah satu *server*, maka pemain (*Saniwa*) siap untuk memainkan dan mengumpulkan para *touken danshi*.

Tahap selanjutnya yaitu para pemain (審神者, *saniwa*) memilih salah satu karakter pedang diantara lima karakter yang telah disediakan. Karakter tersebut yang akan bertugas menjadi sekretaris serta menjadi *touken danshi* (刀劍男士) pertama di *honmaru* (本丸). Kemudian akan muncul Konnosuke yang merupakan karakter berwujud *kudagitsune* (管狐) yang membantu menavigasi *saniwa* (審神者) dalam *game*.



Gambar 2.3.

Tampilan *Honmaru* dalam *game Touken Ranbu Online*

Seorang *saniwa* (審神者) selain diberi misi untuk melindungi sejarah dari serangan para pasukan revisioner sejarah, juga bertugas melengkapi para *touken danshi* (刀劍男士) yang digolongkan berdasarkan tipe, penempa, dan *samurai* yang menjadi tuannya terdahulu. Cara mengumpulkan para *touken*

danshi terdapat 3 cara, yaitu melalui *smithing* atau ditempa, *drop* dari map perang dan *reward* (hadiah) dari suatu *event* dalam *game*.

2. Karakter

Karakter dalam *game* ini digolongkan sesuai dengan jenis-jenis senjata yang digunakan *samurai*, yaitu pedang, tombak dan *naginata* (薙刀). Pedang (日本刀, *nihontou*) sendiri dibagi menjadi empat dari segi panjangnya, yaitu *oodachi* (大太刀), *tachi* (太刀), *uchigatana* (打刀), *wakizashi* (脇差) dan *tantou* (短刀). Terdapat 73 karakter hingga akhir Juni 2018. Terdiri dari 4 *oodachi*, 21 *tachi*, 16 *uchigatana* (打刀), 7 *wakizashi*, 19 *tantou*, 3 tombak (槍, *yari*), dan 3 *naginata*.

Selain pedang, tombak dan *naginata* terdapat karakter lainnya yang masih berhubungan dengan *samurai* itu sendiri yaitu *ashiagaru* yang merupakan prajurit infantri (serdadu) bekerja dibawah *samurai* atau *daimyo*. Terdapat 10 jenis, yaitu infantri biasa (軽歩兵, *Kei hohei*), infantri berat (重歩兵, *jū hohei*), infantri elit (精銳兵, *seiei-hei*), kavaleri biasa (軽騎兵, *Kei kihei*), kavaleri berat (重騎兵, *jū kihe*), pelempar batu (投石兵, *Tōseki-hei*), pemanah (弓兵, *Yumihei*), penembak (銃兵, *Jū-hei*), penombak (槍兵, *Sōhei*) dan perisai (盾兵, *Tatehei*).

D. Sejarah *Samurai*

1. Definisi *Samurai*

Kata “*Samurai*” (侍) berasal dari kata kerja bahasa Jepang kuno “*Samorau*” (侍う). Kata tersebut akhirnya mengalami perubahan menjadi “*Saburau*” (さぶらう) yang berarti melayani. Sehingga *samurai* dapat diartikan sebagai pelayan bagi sang majikan.

Dalam catatan sejarahnya, *samurai* sebenarnya diciptakan sebagai “satria bersenjata”, oleh karena itu pada zaman Edo, samurai lebih dikenal dengan sebutan *bushi* (武士, orang bersenjata). Terdapat beberapa sebutan lain untuk *samurai*, diantaranya adalah *buke* 武家 (ahli bela diri), *musha* 武者 atau *bugeisha* 武芸者 (pakar bela diri), *kabukimono* かぶきもの (preman *samurai*), *mononofu* もののふ (satria panglima) dan *shi* 武 (huruf kanji pengganti *samurai*). (Swandana, 2014: 160).

Samurai adalah golongan militer yang menduduki tingkat atas masyarakat. Mereka memegang kekuasaan politik dan bertanggung jawab atas pertahanan dan keamanan kawasannya. Mereka tidak terikat pada hukum bila berhadapan dengan golongan-golongan rakyat lainnya, sehingga rakyat takut berurusan dengan mereka. *Samurai* mempunyai hak istimewa yang disebut “*kiri-sute gomen*”, yaitu memenggal leher seorang warga biasa yang dianggapnya bersalah, tanpa dijamah oleh hukum. (Fukuzawa, 1985: 219).

Samurai adalah istilah atau sebutan untuk legenda ksatria Jepang pada masa lalu. *Samurai* dalam Turnbull (2003: 7) :

“the samurai were the legendary warriors of old Japan who led noble and violent lives governed by the demands of honour, personal integrity and loyalty. These ideals found reality in the service the samurai rendered to their feudal lords though government and to their commanders on the battlefield. It was a duty that found its most sublime expression in death.”

“*Samurai* adalah prajurit legendaris Jepang kuno yang terhormat dan kuat menjalani kehidupan yang dipengaruhi oleh tuntutan kehormatan, pribadi yang integritas dan setia. Hal ini dapat ditemukan kenyataannya pada pelayanan *samurai* yang diberikan kepada tuan-tuan mereka melalui pemerintah dan kepada para panglima di medan perang.”

Begitu pula yang dikemukakan oleh Bryant (1989: 3) :

“the term samurai comes from the obsolete verb saburau wich means ‘to serve’. Saburau could be taken to mean ‘to serve’ in the same sense that today we speak of serving in the army, as well as in the more common sense of a house hold servant.”

“Istilah *samurai* berasal dari kata kerja bahasa Jepang saburau yang berarti ‘melayani’, kata ini dapat diartikan sebagai prajurit yang biasa kita sebut saat ini, dan juga dalam hal pengertian yang lebih umum tentang pelayan rumah.”

Pada zaman Kamakura, *samurai* berperan sebagai pembantu pengendali pemerintahan (*keshogunan*). Kemudian pada zaman Muromachi menjadi bawahan dan mengabdikan kepada keluarga Ashikaga.

Sedangkan di zaman Edo, *samurai* merupakan kelas tertinggi dalam kelompok militer.

Samurai (dikenal juga sebagai *bushi*) adalah golongan bangsa militer Jepang, dan mereka mengalami masa kejayaan pada Zaman Pertempuran atau Periode Perang Antar Negeri (dalam bahasa Jepang disebut *Sengoku Jidai*). Periode ini yang sering dikatakan berlangsung pada kurun waktu 1550-1600, berkisar antara runtuhnya kesogunan Ashikaga dan terbentuknya keshogunan Tokugawa (Bryant, 2008: 1).

2. Penampilan *Samurai*

Satu hal yang tak pernah lepas dari seorang *samurai*, apakah ia memakai baju tempur atau tidak, adakah satu atau dua bilah pedang. Disaat memasuki bangunan suci atau bangunan istana, *samurai* akan menitipkan pedangnya pada para pengawal di pintu masuk, biasanya ia hanya menyandang pedang yang lebih pendek (*Wakizashi*). Pedang itu diselipkan pada *obi* (kain ikat pinggang) di sisi kiri badan dengan mata menghadap ke atas. Perlengkapannya, termasuk sarung pedang dan pembatas gagang, pada umumnya selaras, namun jika yang dipakai itu satu pedang dan satu belati, maka keseragaman tidak amat diperlukan (Bryant, 2008: 12).

Kisah baju zirah *samurai* berkembang dari busana awal seperti daun – terbuat dari lapisan-lapisan plat- yang dikenakan oleh para pendekar berkuda, hingga baju zirah baja Sengoku Jidai yang dibuat untuk menahan tembakan

arquebus. Baju zirah samurai tradisional dikenal dengan nama *yoroi* atau “baju zirah besar”. Didesain untuk dikenakan oleh pendekar berkuda, *yoroi* biasanya berbentuk kotak, berbobot 30 kg dan tergantung dari bagian bahu. Baju zirah *yoroi* mirip dengan gaya baju gaya Asia dan terbuat dari sisik-sisik besi atau kulit kecil yang digabungkan dan kemudian dipernis untuk membentuk plat (Hubbard, 2016: 122-123).

Menurut Bryant (2008: 13) “Meskipun gambaran umum mengenai *samurai* yang garang adalah orang berbaju tempur, namun baju tempur hanya dikenakan ketika berperang saja. Pakaian standar yang dikenakan para anggota kasta petarung pada dasawarsa-dasawarsa terakhir abad ke enam belas adalah *kamishimo*, yang terdiri atas *kataginu* (semacam rompi tanpa bagian sisi) dan *hakama* (celana longgar berlipat) yang selaras. Keduanya dikenakan di atas *kimono*. Juga ada versi pendek *hakama* yang dipakai oleh serdadu-serdadu kelas bawah ketika cuaca sedang panas.

“Rambut samurai seperti batok kepala yang dicukur gundul, sesuatu yang sering dianggap sebagai pertanda status samurai, ternyata lebih banyak ditemui daripada yang lazim disadari. Orang-orang biasa seperti petani, pedagang, penduduk kota, semuanya tampil dengan batok kepala botak dan ramut dikuncir di atas kepala (*mage*). Gaya itu memang bermula dikalangan samurai, tapi kemudian menyebar ke kalangan masyarakat luas. Asal mulanya diperkirakan terkait dengan seringnya para samurai

menggunakan helm, sehingga kepala yang pelontos memang lebih nyaman.”

(Bryant, 2008: 12).

3. *Senjata Samurai*

a. Busur dan anak panah

Busur merupakan senjata utama samurai. Para pejuang abad ke-13 dan ke-14 menyebut diri mereka sebagai pengikut “jalan pejuang”, yang secara harfiah berarti “jalan busur dan panah” (*Kyuuba no michi*). Dalam rumusan ini secara implisit ditekankan bahwa pemanah (Coland, 2008: 49).

Meskipun pedang menjadi simbol samurai, pada zaman kuno busurlah senjata utama *samurai*. Itu merupakan pembalikan menarik konsep zaman pertengahan bahwa busur merupakan senjata yang tidak pantas bagi golongan atas. Salah satu ciri busur Jepang (*yumi*) yang panjangnya dua meter lebih itu adalah pegangannya yang bukan terletak ditengah-tengah. (Bryant, 2008: 52).

b. Pedang

Pedang adalah senjata samurai dan benda berharga yang hanya akan meninggalkan sisinya di saat ajalnya. Namun benda itu bukan hanya sekadar alat perang. Pedang, digambarkan sebagai “jiwa *samurai*” diyakini merupakan perpanjangan spiritual si pejuang sendiri. Pedang juga merupakan simbol dari etos jalan pejuang, suatu keinginan untuk

memperoleh keseimbangan, harmoni, dan kesempurnaan. (Hubbard, 2016: 101).

Conlan (2014: 67) mengemukakan bahwa kisah-kisah pedang *samurai* muncul di Jepang pada abad ke 17, ketika pedang menjadi simbol penanda status *samurai*. Sebelumnya, senjata itu sama tidak pentingnya dengan busur panah. Pedang menjadi benda yang bergensi dan berharga, sekalipun umumnya tidak semahal baju zirah maupun seekor kuda.

Seorang *samurai* dan pedangnya merupakan sebuah kesatuan yang tak terpisahkan, bahkan dijadikan hukum pada tahun 1588, ketika Toyotomi Hideyoshi memaklumkan hanya seorang *samurai* yang dapat membawa pedang. Sejak itu, pedang menjadi lambang identitas *samurai*, membuatnya berada di atas dan terpisah dari penduduk lainnya sebagai anggota dari kelas penguasa Jepang. (Hubbard, 2016: 101).

Dalam game Touken Ranbu online pedang Jepang (日本刀, *nihontou*) terbagi menjadi 5 jenis berdasarkan ukuran panjangnya, yaitu :

1) Oodachi (大太刀)

Secara harfiah *oodachi* berarti pedang panjang. Jenis pedang yang sangat panjang, dimana pedang ini biasanya digunakan untuk membelah pasukan berkuda dan tidak cocok untuk pertempuran jarak dekat.

Hingga saat ini, karakter *game* Touken Ranbu online yang merupakan personifikasi pedang jenis *oodachi* ini terdapat 4 pedang. Ishikimaru (石切丸), Taroutachi (太郎太刀), Jiroutachi (次郎太刀) dan Hotarumaruru (蛍丸).

2) Tachi (太刀)

Secara istilah *tachi* berarti pedang klasik samurai yang tersampir dari ikat pinggang. *Tachi* merupakan salah satu jenis pedang Jepang yang dibuat secara tradisional yang digunakan oleh kelas samurai Jepang pada zaman feodal. Sekilas pedang jenis *tachi* mirip dengan *katana*, namun berbeda pada tingkat kelengkungan pedangnya. *Tachi* lebih melengkung dibandingkan *katana*.

Di negara Jepang sendiri terdapat 5 pedang kebanggaan bertipe *tachi*, yaitu *Tenka Goken* (天下五剣) atau *The Five Great Swords*. 5 pedang itu adalah Mikazuki Munechika (三日月宗近), Doujigiri (童子切), Oodenta Mitsuyou (大典太光世), Onimaru Kunitsuna (鬼丸国綱) dan Juzumaru Tsunetsugu (数珠丸恒次). Kelima pedang tersebut hingga kini masih dapat dinikmati keindahannya.

Konon katanya pedang Mikazuki Munechika merupakan pedang tercantik di Jepang. Hal ini dikarenakan pola hamon pada bilah pedangnya yang menyerupai bulan sabit dan lengkungannya yang

lebih cekung dibandingkan jenis pedang *tachi* lainnya. Seperti yang diakui karakter Mikazuki Munechika dalam *game Touken Ranbu Online* :

「俺の名は三日月宗近。まあ、天下五剣の一つにして、一番美しいともいうな。十一世紀の末に生まれた。ようするにまあ、じじいさ。ははは」 (Game Touken Ranbu Online, 2018)

“*Ore no na wa Mikazuki Munechika. Maa, Tenka Goken no hitotsu ni shite, ichiban utsukushii to moiuna. Juuichi seiki no matsu ni umareta. You suru ni maa, Jiji sa. Ha ha ha*” (Game Touken Ranbu Online, 2018)

“Namaku adalah Mikazuki Munechika. Aku merupakan salah satu dari lima pedang hebat dan yang paling cantik di Jepang. Aku terlahir pada abad ke 11. Kau bisa memanggilku *Jiji* (kakek). Ha ha ha.” (Game Touken Ranbu Online, 2018)

3) Uchigatana (打刀)

「太刀にかわって室町時代中頃から主に用いられ、長さは太刀よりもやや短いものが多い。」 (Fukui City History Museum, diakses : 30 Mei 2018)

“*Tachi ni kawatte muromachi jidaichuu goro kara omo ni mochii rare, naga-sa wa tachi yori mo yaya mijikai mono ga ōi.*” (Fukui City History Museum, diakses : 30 Mei 2018)

“Uchigatana adalah pedang yang menggantikan tachi pada pertengahan zaman Muromachi dan panjangnya agak lebih pendek dari tachi.” (Fukui City History Museum, diakses : 30 Mei 2018)

Uchigatana adalah jenis pedang yang merupakan pengembangan dari *Tachi*, *Uchigatana* mulai populer pada zaman *Azuchi Momoyama*, namun kata *uchigatana* dapat ditemukan dalam karya sastra pada awal zaman *Kamakura*. *Uchigatana* berasal dari kata *uchi* yang artinya untuk menyerang dan *gatana* yang berarti pedang. Jenis pedang ini awalnya hanya digunakan oleh individu yang rendah, seperti *Ashiagaru*.

4) Wakizashi (脇差)

Wakizashi adalah istilah modern untuk pedang pendek, dengan mata pedang antara 30-60 cm. Yumoto (1958: 47), mendefinisikan *wakizashi* sebagai berikut :

“Medium Sword (Wakizashi) : between one and two shaku in length. These were worn by samurai as auxiliary swords, or by persons of non-samurai classes, who were allowed to wear no more than one sword of a length are scarce.”

“Pedang sedang (*Wakizashi*) : memiliki panjang diantara satu atau dua shaku pajangnya. Jenis ini digunakan oleh samurai seagai pedang tambahan atau oleh orang-orang dari kelas non-samurai, yang diizinkan untuk memakai tidak lebih dari satu pedang yang panjangnya tidak umum.”

5) Tantou (短刀)

Secara harfiah *tantou* berarti pedang pendek atau pisau belati.

Yumoto (1958: 47), mendefinisikan tantou sebagai berikut :

“Less than one shaku in length. These, the shorter of the two swords worn by the samurai, served as auxiliary weapons. Also, women and tradesmen used them as protective weapon. Usually they are of the hira-zukuri (without ridge line) type. They are commonly, though vulgarly, called hara-kiri knives.”

“Kurang lebih panjangnya satu *shaku* (ukuran panjang pedang). Jenis ini lebih pendek dari dua pedang yang dikenakan oleh *samurai*, berfungsi sebagai senjata bantu. Bahkan, perempuan dan pedagang menggunakan mereka sebagai senjata pelindung. Biasanya pedang jenis ini adalah tipe *hira-zukuri* (tanpa garis punggung, *hamon*). Jenis ini biasanya walau secara kasar, disebut pisau *hara-kiri*.”

Tantou merupakan pedang terkecil, umumnya memiliki panjang dibawah 30 cm. (Conlan, 2008: 69).

Pedang jenis ini, *tantou* dalam *game Touken Ranbu Online* merupakan jenis pedang yang jumlahnya terbanyak. Di *game* ini, *tantou* dipersonifikasikan menjadi seorang anak kecil hingga remaja yang memiliki tinggi badan sekitar 118 cm sampai 158 cm.

c. Tombak

Tombak atau *yari* (槍) dalam bahasa Jepang digunakan sebagai senjata utama pasukan infanteri dan bahkan oleh petarung berkuda. Panjang *yari* bervariasi meskipun ada banyak yang melebihi dua setengah meter. Beberapa puak (klan) *samurai* lebih menyukai *yari* dengan ukuran dan jenis tertentu. (Bryant, 2008: 53)

Turnbull (2004: 172) mengatakan bahwa,

“The straight spear, or yari, first appeared as an infantry weapon during the fifteenth century, and within a hundred years different varieties became the favored weapons for both mounted samurai and foot soldiers. Although by no means as versatile as the naginata, the yari was ideal for the tight and busy conditions of a battlefield where movement was restricted anyway. The samurai’s yari, usually called a mochi yari (held spear), could be no more than 13 feet (4m) long.”

“Tombak atau *yari*, pertama kali muncul sebagai senjata salah satu senjata infanteri pada abad ke 15 dan dalam seratus tahun varietas yang berbeda menjadi senjata favorit bagi samurai dan prajurit pejalan kaki. Meskipun sama sekali tidak serbaguna seperti *naginata*, *yari* sangat ideal untuk kondisi yang ketat dan sibuk di medan perang di mana gerakan dibatasi pula. Samurai *yari*, biasanya disebut *mochi yari* (tombak yang dipegang), panjangnya tidak boleh lebih dari 13 kaki (4m).”

Di Jepang sendiri terdapat 3 tombak terkenal atau *The three great spears of Japan* (天下三名槍, *tenka san-meï sou*) yang menjadi

harta negara, yaitu Nihongo (日本号) milik klan Kuroda, Otegene (御手杵) milik klan Matsudaria dan Tonbokiri (蜻蛉切) milik *daimyou* Honda Tadakatsu. Dua diantaranya masih terdapat wujud aslinya hingga sekarang. Tonbokiri merupakan koleksi pribadi dan hanya beberapa kali dipamerkan secara publik, seperti saat ini Okazaki City Art Museum (Okazaki, prefektur Aichi) mendapat kesempatan menjadi tempat dipamerkannya Tonbokiri secara publik. Sedangkan Nihongo dipamerkan secara publik di Fukuoka City Museum, prefektur Fukuoka. Replika Otegene terdapat di Yuki Kurabikan Museum, prefektur Ibaraki. Wujud asli Otegene hancur bersamaan dengan terbakarnya kediaman Matsudaria pada perang dunia ke II.

d. *Naginata*

Naginata adalah senjata yang paling banyak disorot dalam peperangan abad ke 12. Senjata ini sangat disukai oleh para biarawan prajurit *sohei*, yang sering kali memainkan peranan bintang selama Perang *Gempei*. (Hubbard, 2016: 113)

Conlan (2014: 72) berpendapat bahwa *naginata* adalah mata pedang lengkung dengan bagian tajam yang panjang dipasang ke dalam sebilah kayu. Ada sejumlah variasi, dimana beberapa memiliki bagian lurus yang panjang dengan pinggiran melengkung, sementara yang

lainnya lebih melengkung. Senjata ini bisa digunakan untuk menyabet maupun menusuk dan merupakan senjata lebih ampuh dari pada tombak.

Senjata samurai jenis ini pun turut menjadi karakter yang dipersonifikasikan dalam *game Touken Ranbu Online*. Terdapat 3 karakter *nagitana* dalam *game* ini, yaitu Iwatooshi (岩融), Tomoegata Naginata (巴形薙刀) dan Shizukagata Naginata (静形薙刀). Hanya Iwatooshi yang memiliki latar belakang sejarah yang berkaitan dengan tuannya, yaitu Musashibou Benkei (武蔵坊弁慶).

Seperti pengakuan Iwatooshi ketika muncul di dalam *game*, ia berkata,

「がはははは！ 俺は岩融！ 武蔵坊弁慶とともに999の刀を狩った薙刀よ！ 並大抵の人間では俺を振るうことなど不可能！ 主よ、俺を楽しませてくれるかな！？」 (*Game Touken Ranbu Online*, diakses : 14 Juli 2018)

“Gahahaha! Ore wa Iwatooshi! Musashibou Benkei to tomoni 999 no katana o katta naginata yo! Namitaitei no ningende wa ore o furū koto nado fukanō! Omo yo, ore o tanoshima sete kureru ka na! ?” (*Game Touken Ranbu Online*, diakses : 14 Juli 2018)

“Gahahaha! Aku adalah Iwatooshi! Aku adalah *Naginata* yang bersama Musashibou Benkei, ia memenangkan 999 pedang! Tidak banyak manusia yang dapat menggunakanku! Wahai *aruji* (tuan), apakah engkau akan menghiburku!?” (*Game Touken Ranbu Online*, diakses : 14 Juli 2018)

Musashibou Benkei adalah pendekar biarawan yang bersumpah setia seumur hidup kepada Minamoto Yoshitsune, setelah Yoshitsune mengalahkannya dalam pertarungan satu lawan satu di Jembatan Goji, Kyoto. Benkei digambarkan seorang raksaksa dengan tinggi leih dari 1,9 m, berambut acak-acakan dan kekuatan seperti dewa yang tidak pernah meninggalkan sisi Yoshitsune (Hubbard, 2016: 143).

Kisah kehidupan Benkei sulit dibedakan antara kisah nyata dan fiksi. Tokoh Benkei sering kalu ditampilkan dalam folklore Jepang. Hubbard (2016: 143) mengemukakan bahwa Benkeilah yang menahan pasukan musuh pada detik-detik terakhir kehidupan mereka sehingga Yoshitsune bisa melakukan *seppuku*. Walau tubuhnya ditembus dengan banyak anak panah, Benkei tetap tegak berdiri hingga akhirnya seorang tentara berkuda memukulnya jatuh. Dia telah tewas selama beberapa saat tetapi tetap berdiri menjaga tuannya, bahkan dalam kematian.

Sedangkan Tomoegata Naginata (巴形薙刀) dan Shizukagata Naginata (静形薙刀) merupakan karakter original *game Touken Ranbu Online* yang mempersonifikasikan jenis *naginata* yang terdapat di Jepang.

3. *Game Touken Ranbu Online* dan Perkembangan Samurai

Tinjauan Literatur mengenai perkembangan sejarah *samurai* yang dipaparkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakter (*touken danshi*) yang sudah muncul pada *game Touken Ranbu Online*. Oleh karena itu masa perkembangan sejarah samurai yang akan dibahas dalam penelitian ini dimulai dari awal kemunculan istilah samurai hingga awal restorasi *Meiji* pada pertempuran di Hakodate, Hokaido.

Secara umum, tradisi atau jalan samurai adalah pola sikap dari kelas ksatria profesional yang muncul dari daerah-daerah Jepang zaman dulu sekitar abad ke-10 dan 11. Dalam kurun waktu sekitar 100 tahun, mereka menjadi golongan elit yang menguasai tanah. Namun, secara lebih luas tradisi atau jalan *samurai* dapat dikatakan sebagai cara untuk menunjukkan jiwa ksatria orang-orang Jepang. (Varley, 2008: 9).

Samurai awalnya terbentuk ketika para pendekar pada abad ke-8 disewa oleh kaisar untuk menaklukan penduduk asli “barbar” yang mengusik perbatasan terluar kaisar. Sering kali mereka harus diperangi dalam pertempuran jarak dekat, dan pedang para pendekar yang panjang dan lurusterbukti tidak berguna melawan penduduk asli. Para pendekar harus mengadopsi metode betempur penduduk asli yang harus mereka kalahkan. Ini berarti duel berkuda dengan busur dan anak panah dan pedang yang dibentuk dengan lengkungan khusus di bagian ujung untuk melukai musuh di atas kuda. (Hubbard, 2016: 7).

Menurut De Mente (2005: xix), selama periode *Heian* yang termasyur, antara tahun 794 sampai 1185, Jepang terbagi menjadi sejumlah provinsi yang dipimpin oleh para gubernur melalui penunjukan oleh pemerintah pusat di ibu kota Heiankyu (sekarang Kyoto). Sebagian besar adalah para pangeran yang memiliki pengawal bersenjata sendiri yang dikenal sebagai para *samurai*, berarti “orang yang melayani”.

Pada awal zaman feodal yaitu zaman Muromachi, istilah *samurai* ditunjukkan untuk para bawahan atau pesuruh dibawah pimpinan *daimyo*. Jasa seorang *samurai* pada zaman itu tidak begitu diperhatikan, hanya sebagai pesuruh. Hingga di akhir zaman Muromachi dan awal zaman Azuchi Momoyama sampai dengan periode Edo akhir abad ke 16 dan awal abad ke 17 makna istilah *samurai* berubah dari yang “orang yang melayani” menjadi “orang yang mengabdikan”. Istilah yang digunakan pun berubah menjadi *bushi*, secara harfiah berarti orang yang bersenjata. Kata tersebut digunakan semasa zaman Edo. Bagaimanapun, setelah kesogunan Ashikaga runtuh istilah *samurai* digunakan untuk prajurit elit kalangan bangsawan dan bukan lagi ditunjukkan untuk ashikaga atau prajurit infantri.

Begitu pula yang dikemukakan oleh Turnbull (2003: 13), yaitu :

“The tenth century is the time that we first see the term ‘samurai’, which literally means ‘those who serve’, being used in a purely military context. At first it referred to men who went up to the capital to provide guard duty. In time it began to denote a military man who served any powerful landlord. The word rapidly acquired a strong

aristocratic and hereditary aspect, so that samurai lineages began to be recognized and valued.”

“Abad ke 10 merupakan pertama kalinya kita mengetahui istilah ‘*samurai*’, yang secara harfiah berarti ‘orang yang melayani’, hanya digunakan dalam konteks kemiliteran. Awalnya istilah tersebut diperuntukkan untuk laki-laki yang pergi ke ibu kota untuk mengabdikan sebagai penjaga. Saat itulah istilah *samurai* digunakan untuk menunjukkan seorang laki-laki militer yang melayani tuan tanah yang berkuasa. Kata itu (*samurai*) dengan cepat dipergunakan oleh bangsawan yang berkuasa dan menjadi aspek turun-temurun, sehingga *samurai* mulai menjadi garis silsilah yang diakui dan dihormati.”.

Bermula pada terjadinya kekacauan dalam bidang politik dan tindak kejahatan meningkat di berbagai daerah menjelang akhir zaman Heian. Klan Fujiwara yang saat itu merupakan bangsawan kerajaan berkuasa, tidak mampu untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Semakin tajamnya jurang pemisah antara bangsawan dengan para petani, hancurnya hukum Ritsuryou, menyebabkan lahirnya kelompok militer di berbagai daerah. Kelompok militer ini mempersenjatai diri dan keluarga mereka dengan memberikan pelatihan fisik dan kemahiran memanah para bawahannya. Klan Taira dan klan Minamoto merupakan dua kelompok militer terkuat dan berpengaruh saat itu.

Klan Minamoto (Genji) di bagian Timur dan klan Taira (Heikei) di bagian Barat Jepang. Kedua klan tersebut yang akan mengeksploitasi dan

mendominasi dalam politik Jepang untuk seratus tahun kedepan. Klan Taira dan klan Minamoto selalu terlibat berbagai pertikaian dalam mendapatkan kendali di seluruh penjuru Jepang. Dimulai dari perang Hogen (1156) hingga perang Heiji (1160).

Perang Heiji merupakan perang dimana klan Taira menghapuskan seluruh kepemimpinan klan Minamoto dan mengumumkan diri mereka sendiri sebagai tuan baru Jepang. Klan Taira telah mendapatkan keuntungan psikologis atas kepemilikan kaisar (Varley, 2008: 64). Hal ini tentu saja membuat keluarga Minamoto tidak suka dan merencanakan pembalasan dendam kepada keluarga Taira.

Pertikaian diantara dua keluarga tersebut memuncak dan pecah dalam perang Genpei atau lebih dikenal dengan Gempei. Kata Gempei berasal dari cara baca dalam bahasa China nama kedua keluarga itu yaitu, 'Gen' untuk Minamoto (Genji) dan 'Hei' untuk Taira (Heikei).

“The Gempei war is fundamental to understanding samurai history. First, the battle that took place such as Ichi no Tani, Yashina and Dan no Ura created benchmarks for Samurai excellence that were to last for the whole of samurai history... Prowess at archery and hand-to-hand fighting, the juxtaposition of art, poetry and violence, undying loyalty to one’s lord and the tremendous tradition of ritual suicide, all have key passages and proof texts in the tale of the Gempei War.

The other way in which the Gempei War made its mark on samurai history lay in steps the victory took to confirm their triumph.”
(Turnbull, 2003: 14-15)

“Perang Gempei merupakan dasar untuk memahami sejarah *Samurai*. Pertama, pertempuran yang terjadi seperti *Ichi no Tani*, *Yashina dan Dan no Ura* menciptakan tolok ukur untuk kesempurnaan *samurai* yang bertahan untuk seluruh sejarah *samurai*. Kecapan dalam memanah dan bertarung saling berhadapan dari dekat, penjajaran seni, persajakan dan kekejaman, kesetiaan abadi kepada satu penguasa tertinggi dan ritual bunuh diri yang sangat tradisional, semuanya merupakan kunci bagian-bagian dan bukti tertulis dalam kisah perang Gempei.

Cara lain di mana perang Gempei membuat tanda yang dibuat pada sejarah *samurai* tersimpan dalam langkah pemenang mengklaim kejayaan mereka.” (Turnbull, 2008: 14-15).

Kemenangan atas perang Gempei berada ditangan klan Minamoto dibawah pimpinan Minamoto Yoritomo. Setelah keluarga Taira jatuh, Minamoto Yoritomo mendirikan bakufu di Kamakura (1192), maka semenjak peristiwa itulah zaman Kamakura dimulai dan menjadi keshogunan pertama di Jepang. Minamoto Yorimoto menempatkan samurai dalam politik Kamakura bakufu.

“In spite of the totality of their victory over the Taira, the Minamoto family did not have long to enjoy their triumph. There were only three Minamoto shoguns in all and by 1219, their power had been eclipsed by the Hojo family. Although related by marriage to the Minamoto, their respect for the institution of shogun was such that they ruled with the title of regents.”
(Turnbull, 2004: 45)

“Terlepas dari totalitas kemenangan mereka di Taira, keluarga Minamoto tidak memiliki waktu lama untuk menikmati kemenangan mereka. Hanya ada tiga *shogun* Minamoto di semua dan pada 1219, kekuatan mereka telah dikalahkan oleh keluarga Hojo. Meskipun terkait dengan pernikahan dengan Minamoto, rasa hormat mereka terhadap institusi shogun adalah sedemikian rupa sehingga mereka memerintah dengan gelar *Sesshou*.” (Turnbull, 2004: 45)

Kekuasaan atas pemerintahan kemudian dipedang oleh Houjo Tokimasa. Pada masa kepemimpinan keluarga Hojou (1199-1336), ajaran Zen masuk dan berkembang di kalangan samurai yang kemudian dijadikan falsafah hidup mereka. (Swandana, 2014: 159).

Pada tahun 1274, bangsa Mongol melakukan penyerangan terhadap Jepang. Penyerangan ini dipimpin oleh Kubilai Khan seorang kaisar dari China. Pada serangan pertama Kubilai Khan mengerahkan sekitar 30.000 tentara yang ditunjukkan ke Hakata, pantai utara Kyushu lewat Korea. Namun, peperangan ini dimenangkan oleh Jepang, namun para samurai yang berada di sana mulai mendirikan tembok pertahanan di teluk Hakata dan mengadopsi taktik serangan malam. Hal itu guna mengantisipasi serangan kedua dari Mongol.

Pada tahun 1281, tentara Mongol akhirnya kembali menyerang dengan menggunakan taktik pengepungan besar-besaran, gerak-gerik dan penggunaan senjata baru (dengan menggunakan mesiu). Beruntung bagi Jepang yang pada

akhirnya diselamatkan oleh Kamikaze (arti : dewa angin, angin topan yang sangat besar sehingga mampu memporak-porandakan seluruh tentara Mongol) (Swandana, 2014: 159).

Di lain pihak pertentangan antara bakufu dengan pihak istana berlangsung terus dan akibatnya bakufu jatuh pada tahun 1333. Kejatuhan bakufu dipercepat dengan membelotnya dua orang komandan militer yang sangat berpengaruh yaitu Ashikaga Takauji dan Nita Yoshisada yang memihak istana.

Kaisar Godaigo yang kembali dari pengasingannya dan mendapatkan kembali kekuasaan dikenal dengan masa pemerintahan restorasi Kenmu. Namun masa pemerintahannya hanya bertahan kurang dari dua tahun. Keshogunan Kamakura yang hancur digantikan dengan kesogunan Muromachi yang dipimpin oleh Ashikaga Takauji. Priode Muromachi berlangsung dari tahun 1338 hingga 1573.

Puncak kejayaan klan Ashikaga terjadi pada masa kesogunan Ashikaga Yoshimitsu. Ia dapat menyelesaikan masalah dua kaisar dengan memerintahkan sebuah sistem pemerintahan secara bergantian. Ashikaga Yoshitsu adalah keshogunan ke tiga dalam keshogunan Muromachi. Ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan seorang Shogun –para gubernur militernya Shogunanya boleh dikatakan menjaga keamanan dengan baik di tingkat provinsi dan mengumpulkan pendapatan bagi pembendaharaan kekaisaran (Hubbard, 2016: 17).

Setelah Ashikaga Yoshimitsu, kepemimpinan keshogunan Muromashi diteruskan kepada Ashikaga Yorimasa yang memimpin dengan setengah hati. Seharusnya tugas Shogun adalah menjaga perdamaian dan mencegah provinsi-provinsi bertengkar, tetapi Yorimasa malah mengabaikan membangun pasukan demi memuaskan hasratnya akan kesenian. Keshogunan di Jepang pun segera hilang dari genggaman klan Ashikaga.

Menurunnya keefektifitasan keshogunan Ashikaga dan munculnya pertikaian diantar klan yang menjadi pemicunya perang Onin. Perang tersebut berlangsung selama 11 tahun, dan perang Onin ini merupakan awal dimulainya zaman Sengoku yaitu zaman dimana Jepang diwarnai dengan peperangan dan kecauan diseluruh negeri.

Selama zaman Sengoku ini, para daimyou di berbagai daerah menguatkan pasukannya dan menyebut diri mereka sebagai Sengoku Daimyou.

Hubbard (2016: 19) mengatakan bahwa terdapat, “Dua daimyo awal terkenal di awal sengoku jidai adalah Takeda Shingen dan Uesugi Kenshin. mereka mewakili pejuang kesatria terakhir yang berperang menurut tradisi lama yang terhormat.”

Kedua daimyo tersebut terlibat dalam pertempuran Kawanakajima. Kawanakajima adalah batas wilayah kekuasaan Uesugi Kenshin dan Takeda Shingen. Pertempuran tersebut terjadi selama lima kali ditempat yang sama. Namun, kedua daimyo tersebut akan memastikan pertempuran berakhir seri.

Pada pertengahan tahun 1500-an, Jepang menjadi kacau balau dan kehabisan tenaga akibat serangkaian pertempuran daerah yang tidak berkesudahan. Tidak ada otoritas pusat. Daerah ke-daimyo-an yang lemah pada masa perang saudara ini secara otomatis menjadi dominasi daimyo yang lebih kuat.

Salah satunya seorang daimyo dari provinsi Owari yaitu Oda Nobunaga. Oda Nobunaga adalah anak seorang pemilik tanah di provinsi Owari yang mewarisi tanah ayahnya saat ia berusia 17 tahun pada tahun 1551 (Hubbard, 2016: 18)

Pada tahun 1568, Oda Nobunaga dengan dukungan pasukan yang tidak begitu besar berhasil menundukan tiga daimyo yakni Suruga, Totori dan Mikawa di provinsi Aichi dan Shizuoka dalam suatu pertempuran yang dikenal dengan pertempuran Okehazama.

Pertempuran Okehazama hanya berlangsung beberapa menit, tetapi merupakan sebuah titik yang sangat penting dalam karir Nobunaga. Pertempuran ini juga membuatnya bersekutu dengan Tokugawa Ieyasu-yang membelot ke piha Nobunaga bersama ratusan pejuang Imagawa lainnya yang kalah- dan membuat namanya dilirik oleh Kaisar (Hubbard, 2016: 22).

Kyoto merupakan basis sentral kekuatan. Dari sanalah Nobunaga berencana untuk mewujudkan motonya, tenja fubu, “Seluruh negeri berada di bawah kekuasaan militer (saya)”. Selama satu dekade berikutnya sampai kematiannya pada tahun 1582, Nobunaga melanjutkan perang penaklukannya ke

luar Kyoto. Ia lalu menghapuskan keshogunan Ashikaga dan menjadikan dirinya ditaktor militer baru, baik dalam gelar maupun kenyataannya dari hampir separuh negara Jepang (Varley, 2008: 150).

Toyotomi Hideyoshi merupakan tangan kanan kepercayaan Oda Nobunaga yang akan melanjutkan cita-cita Nobunaga untuk mempersatukan Jepang. Ia adalah keturunan petani dari daerah Owari. Seorang panglima perang yang termasuknyur sejak mengadikan diri kepada Oda Nobunaga. Ketika Nobunaga terbunuh dalam peristiwa Honnouji oleh pengikutnya sendiri yaitu Akechi Mitsuhide, Hideyoshi segera mengadakan perdamaian dengan keluarga Mori dan melancarkan balas dendamnya dengan melumpuhkan Akechi Mitsuhide dalam pertempuran di Yamazaki.

Selama delapan tahun berikutnya, Hideyoshi bergerak dari ujung satu negara ke yang lain untuk menancapkan kekuasaannya. Ia menggabungkan teknik kekuatan bersenjata dan pendekatan diplomasi. Pada saat itu, Hideyoshi dipandang sebagai pemimpin militer terhebat dalam sejarah Jepang. Sampai tahun 1590, tidak ada lagi daimyo yang berani menantanginya. Hideyoshi menjalankan kekuasaannya, terutama dari benteng pusatnya di Osaka, menguasai wilayah yang lebih luas dari siapapun dalam sejarah Jepang (Varley, 2008: 155).

Meskipun Hideyoshi adalah orang yang cerdas dan pandai membuat rencana dengan penuh perhitungan, ia bertanggungjawab atas kegagalan di tahun-tahun terakhirnya. Hideyoshi bertanggung jawab akan dua kebodohan

yang mengerikan dalam kegagalan usaha Jepang menyerbu Korea pada tahun 1592 dan 1597. Namun hal ini membuat Hideyoshi benar-benar terpukul. Kemudian, pada tahun yang sama dimana penyerbuan kedua ke Korea, panglima hebat yang telah berhasil menyatukan Jepang itu wafat pada usia 62 tahun.

Nobunaga dan Hideyoshi ternyata tidak mampu membawa Jepang di tangannya dalam tempo yang lama. Nobunaga dan Hideyoshi akhirnya dikalahkan oleh kekuasaan Tokugawa Ieyasu yang kemudian menjadi pemerintahan militer Keshogunan Tokugawa (Swandana, 2014: 145).

Tokugawa Ieyasu atau yang sering disebut Matsudaria takechiyo adalah seorang tokoh yang sangat berpengaruh atas berakhirnya Kamakura Bakufu. Ieyasu akhirnya menjadi Shogun yang sangat keja. Dengan adanya sistem yang diterapkan oleh Ieyasu (Shi-No-Ko-Sho), maka Jepang berubah menjadi negara Samurai (Swandana, 2014: 145-146).

Kehidupan *samurai* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *bushi* pada zaman Edo ini menuai kehidupan yang damai dan makmur. Dalam periode ini, keluarga Tokugawa menduduki keshogunan hingga 15 generasi dari tahun 1603 hingga 1868.

Pada masa keshogunan Tokugawa Ieyasu, nilai etik *samurai* yaitu Bushido lebih dikembangkan. Para samurai yang awalnya menyusun idealism dan etos mereka sebagai bushido atau “Jalan Pendekar”. Bushido adalah kode

etik mengenai bagaimana semua *samurai* diharapkan bersikap dalam menjalani kehidupan dan kematian. (Hubbard, 2016: 135).

Menurut Varley (2008: 163) mengemukakan bahwa Bushido ('tata cara kesatria') adalah sebuah kode etik kepahlawanan golongan samurai dalam feodalisme Jepang. Samurai sendiri adalah sebuah strata sosial penting dalam tatanan masyarakat feodalisme Jepang. Secara resmi, Bushido dikumandangkan dalam bentuk etika sejak zaman Shogun Tokugawa.

Salah satu wujud kode etik *bushido* dapat dilihat dengan munculnya tradisi *seppuku* diantara samurai. Gagasan mengenai kehormatan dalam kematian dengan cara bunuh diri disahkan dalam budaya samurai dengan membuat perbuatan itu sesakit mungkin. Seppuku dilakukan dengan menusuk pisau kedalam perut sebelah kiri tepat dibawah pusar, kemudian menariknya ke arah kanan sebelum akhirnya membuat tarikan terakhir ke atas. Samurai yang paling pemberani adalah mereka yang membuat isi perut mereka terlihat, atau lebih baik lagi terburai ke luar (Hubbard, 2016: 155).

Seppuku sering juga merupakan bentuk pernyataan kesetiaan terhadap majikan seseorang. Ini dianggap menunjukkan idealisme bushido mengenai kesetiaan dan pengorbanan diri. Jenis seppuku seperti ini bahkan memiliki nama sendiri yaitu Junshi atau "Kematian melalui kesetiaan". (Hubbard, 2016: 155).

Karakter mendasari dari kesetiaan Tokugawa, seperti fungsi idealnya di bawah kode bushido, sangat terlihat dalam insiden balas dendam 47 ronin yang

menggemparkan. Balas dendam dari 7 ronin yang juga disebut 'samurai tak bertuan' terjadi pada tahun-tahun awal abad ke-18. (Varley, 2008: 164).

Kedatangan komodor Matthew Perry dari Amerika Serikat dan kapal-kapal hitam nya di perairan Jepang pada tahun 1853 memaksa Jepang untuk menanggalkan kebijakan pengasingan selama lebih dari dua abad. Kedatangan Amerika ini membuka satu setengah dekade krisis dalam dan luar negeri semakin tidak mampu ditangani Keshogunan Tokugawa yang terlalu terbebani dengan tradisi. (Varley, 2008: 173).

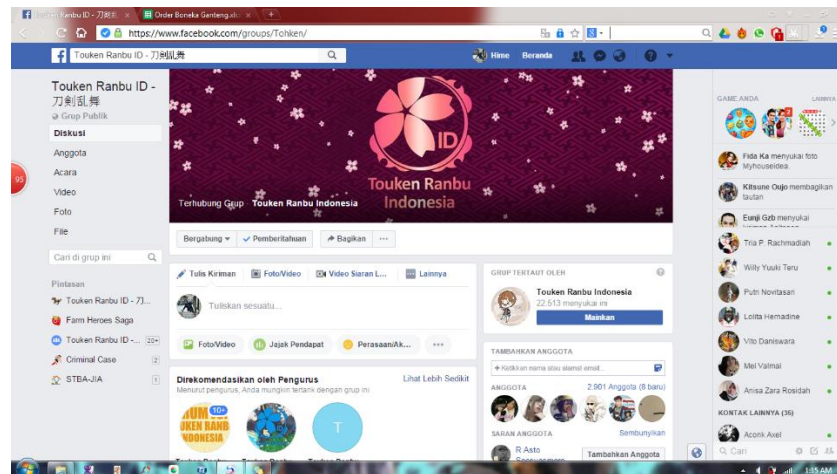
Pada tahun 1854, rombongan Perry lengkap dengan tujuh kapal perangnya mendarat lagi di Yodo dan berhasil memaksa Shogun Tougawa Iyesada (1853-1858) untuk menandatangani Perjanjian Kanagawa (31 Maret 1854) yang isinya kota pelabuhan Shimoda dan Hakodate dibuka untuk perdagangan asing. Dengan demikian, runtuhlah politik isolasi Jepang yang berlaku selama kira-kira 250 tahun, sehingga negara tersebut terbuka untuk bangsa asing. Hal tersebut ditenggarai awal dari Restorasi Meiji.

Pada tahun 1869, Meiji meminta samurai Satsuma-Chousu yaitu Tosa dan Saga untuk menyerahkan tanah mereka kepada Kaisar. Sisa daimyo Jepang diminta untuk mengikuti perintah tersebut. Kemudian pada tahun 1871, 250 wilayah feodal dibubarkan dan digantikan oleh 72 prefektur serta tiga distrik metropolitan, tentara kekaisaran didirikan dan kebutuhan akan pejuang samurai pun ditinggalkan. Para samurai kehilangan haknya untuk menarik pajak beras dan digantikan dengan pensiun tahunan. Pukulan terakhir adalah pelarangan

bagi samurai untuk membawa senjata. Pedang samurai, lambing identitas, hak istimewa dan kehormannya pun menghilang. (Hubbard, 2016: 210).

E. Komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID)

Komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID) merupakan komunitas berbasis daring atau *online* yang didirikan pada tanggal 14 Januari 2015 oleh Kevin Runtupalit dengan memanfaatkan salah satu sosial media, yaitu *Facebook*. Komunitas ini didirikan dengan tujuan awal sebagai wadah saling berbagi informasi segala hal tentang *game* Touken Ranbu online antar sesama anggota. Anggota komunitas TR-ID ini hingga tahun 2018 tercatat terdapat 3000 akun facebook termasuk admin. Awalnya komunitas ini memiliki 4 (empat) orang admin, tapi pada tahun 2017 menjadi dua orang saja. Walaupun admin hanya terdiri dari dua orang, anggota yang lainnya saling bantu dalam menjaga kenyamanan dan menanggapi atau merespon postingan anggota komunitas lainnya.



Gambar 2.4
Tampilan Komunitas Touken Ranbu Indonesia di *Facebook*

Walau berbasis komunitas daring (*online*), TR-ID menjunjung tinggi kenyamanan setiap anggotanya sama halnya dengan komunitas pada umumnya, TR-ID memiliki peraturannya sendiri dan wajib di patuhi oleh setiap anggotanya termasuk admin. Jika ada yang melanggar maka langkah pertama yang diambil adalah penenguran secara halus, namun jika masih tak dapat mematuhi aturan maka akan dikeluarkan dari grup *facebook* komunitas TR-ID. Inti peraturan yang terdapat dalam komunitas TR-ID adalah sebagai berikut :

- 1) Dilarang untuk memposting maupun berkomentar hal yang berbau SARA, pelecehan atau yang dapat memicu konflik dan pertikaian diantara sesama anggota.
- 2) Diharapkan untuk saling menghargai antara sesama anggota. Menghargai disini mencakup berbagai hal, seperti karakter favorit dalam *game Touken*

Ranbu online tiap anggota, pendapat, pertanyaan, dan lain sebagainya. Para anggota juga dilarang untuk mengeluh secara berlebihan.

- 3) Diharapkan untuk tidak *Out of Topic* (OOT) atau membahas sesuatu diluar konten *game Touken Ranbu online*, seperti memposting pertanyaan suatu karakter yang ada di *game* lain mengapa tidak menjadi karakter di *game Touken Ranbu*. Namun jika masih ada sangkut pautnya dengan *Touken Ranbu* maka diperbolehkan dengan syarat sudah izin kepada pengurus yang ada untuk memposting hal tersebut dan dalam postingan di sertakan tag [OOT] untuk postingan yang bersifat demikian.
- 4) *Image Source* atau sumber gambar. Para anggota diharapkan melampirkan sumber berupa link asli gambar ataupun berita dalam setiap postingan yang mengandung karya seseorang baik itu gambar, video maupun karya lainnya. Para anggota TR-ID diharapkan dapat menghargai hak cipta setiap karya dengan melampirkan sumber atau *credit* dari artisnya.
- 5) Para anggota dilarang untuk memposting hal yang berkonten NSFW atau konten bernuansa dewasa (R18) yang disertai dengan produk visual dalam bentuk apapun serta dilarang untuk membahas hal-hal yang vulgar baik dalam kiriman maupun komentar.
- 6) Dilarang drama. Drama dalam konteks ini adalah membuat postingan untuk menarik simpatisan anggota lainnya terhadap kejadian atau pengalaman yang bersangkutan. Drama dapat berupa pelecehan atau pencemaran nama salah

satu anggota. Jika terdapat masalah internal antara anggota agar tidak dibawa ke dalam komunitas.

- 7) Diharapkan setiap anggota untuk menghindari memposting atau berkomentar mengenai hal yang sama berulang kali (*spamming*). Maka ketika akan bertanya suatu hal diharapkan dicari terlebih dahulu kiriman atau postingan serupa dalam fitur pencarian yang disediakan oleh grup di facebook.
- 8) Setiap anggota TR-ID dilarang melakukan kegiatan jual/beli atau promosikan produk apapun walau berhubungan dengan *Touken Ranbu*. Untuk kegiatan jual/beli pernak-pernik *touken ranbu* sudah ada sub grupnya tersendiri dan juga merupakan bagian dari grup *Touken Ranbu Indonesia*. Grup tersebut bernama Forum jual beli *Touken Ranbu Indonesia*.

Setiap ada anggota baru yang bergabung, hal pertama yang harus dilakukan adalah membaca dan memahami peraturan komunitas TR-ID. Semua anggota baik yang sudah lama bergabung dengan yang baru diharuskan dan diwajibkan saling menjaga kenyamanan dan menghargai sesama anggota.

Adapun interaksi atau kegiatan yang dilakukan oleh para anggota TR-ID, diantaranya seperti berdiskusi mengenai tips-tips mengalahkan musuh dalam *game*, formasi tim untuk perang atau melakukan ekspedisi, resep *smithing* untuk mendapatkan karakter (pedang) tertentu dan menu pada *game* yang pada dasarnya berbahasa Jepang. Selain berdiskusi mengenai sistem *game*, mereka turut mendiskusikan para *touken danshi* itu sendiri. Adapun hal yang

didiskusikan seperti penampilan luar *touken danshi*, baik tentang gaya berpakaian, jenis pakaian tradisional atau bercampur modern, warna yang mendominasi, ataupun gaya bertarungnya. Selain itu, dialog yang diucapkan masing-masing *touken danshi* ataupun percakapan antar mereka saat terjadi *recollection* pada map tertentu.

TR-ID juga sesekali mengadakan *gathering* atau temu muka dengan memanfaatkan festival kebudayaan Jepang yang tengah berlangsung disuatu daerah. Seperti Enichissai di Jakarta, Comic Frontier di Jakarta, JFest Indonesia Cosplay Grand Prix di Kalimantan dan lain sebagainya .

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Nanik Kristiana yang berjudul “Pengaruh *Game Online Sara’s Cooking Class* terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga Pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon”. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret – Agustus 2012 di SMK Negeri 1 Sewon Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapatnya pengaruh *Game Online Sara’s Cooking Class terhadap* minat dan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Apriyani yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar *Choukai* Terhadap Kemampuan Menyimak Mahasiswa Sastra Jepang Semester IV STBA JIA” pada tahun 2016. Penelitian ini dilakukan pada 11 Mei hingga 1 Juni 2016. Pada penelitian ini menggunakan seluruh Mahasiswa sastra Jepang semester IV STBA JIA kelas pagi, malam dan shift dengan jumlah populasi sebanyak 66 orang. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif sebesar 95% untuk motivasi belajar terhadap kemampuan menyimak. Dengan taraf signifikan sebesar 5%.

Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah peneliti mencari hubungan antara motivasi belajar sejarah samurai dengan *game Touken Ranbu Online*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis akan memaparkan mengenai jenis metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrument dan variabel penelitian, teknik analisis data serta lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan.

A. Tempat Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Komunitas Touken Ranbu Indonesia (TRID). Sebuah komunitas daring yang memanfaatkan sosial media Facebook sebagai wadah pertemuan dan diskusi mengenai berbagai hal mengenai *game Touken Ranbu online*.

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei 2018 sampai dengan Juli 2018. Untuk pembagian kuesioner penelitian dibagikan pada 26 Juli 2018 pukul 07:16 WIB.

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

Dalam suatu penelitian baik penelitian kualitatif, kuantitatif maupun kombinasi dibutuhkan populasi dan sampel untuk mencari data. Adapun untuk populasi dan sampel dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 117).

Berdasarkan hal tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia yang aktif. Namun, karena beberapa keterbatasan dalam melakukan penelitian, maka akan diambil sampel dari seluruh populasi yang ada.

2. Sampel Penelitian

Sample adalah bagian dari populasi yang dianggap mewakili untuk dijadikan sumber data (Sutedi, 2009: 179). Arikunto (2010: 174) mendefinisikan sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti. Begitupun Sugiono (2012: 118) berpendapat, Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dan agar hasil kesimpulan penelitian dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi, maka sampel yang diambil harus benar-benar representative.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Jumlah sampel yang ditentukan

peneliti adalah 30 responden untuk memenuhi syarat minimum penentuan sampel di dalam sebuah penelitian.

Menurut Cohen et.al (2007: 101) semakin besar sampel dari besarnya populasi yang ada adalah semakin baik, akan tetapi ada jumlah batas minimal yang harus diambil oleh penelitian yaitu sebanyak 30 sampel. Sebagaimana dikemukakan oleh Baley dalam Mahmud (2011: 159) yang menyatakan bahwa untuk penelitian yang menggunakan analisis data statistic, ukuran sampel paling minimum adalah 30.

Menurut Kurnia (2014: 104), adapun prosedur dalam memilih sampel dalam teknik simple random sampling atau sampel acak sederhana, yaitu sebagai berikut :

- 1) Susun “sampling frame”
- 2) Tetapkan jumlah sampel yang akan diambil
- 3) Tentukan alat pemilihan sampel
- 4) Pilih sampel sampai dengan jumlah terpenuhi.

C. Metode Penelitian

Penelitian akan berhasil dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah bila didukung dengan metode penelitian yang tepat. Metode penelitian dibutuhkan agar dalam melakukan analisis data benar-benar tepatarah dan sasarnya.

Apabila dilihat dari segi metode yang digunakan, penulis menggunakan metode penelitian korelasi. Metode studi korelasi disebut juga dengan studi hubungan antara dua variabel atau lebih. Pengolahan data seperti ini dilakukan dengan menggunakan statistik korelasioanal dengan cara mencari angka koefisien (r) (Sutedi, 2009: 25)

Pemilihan metode penelitian harus memiliki tujuan yang ingin dicapai, nantinya untuk memudahkan langkah kerja dalam penelitian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan metode studi korelasi. Studi korelasi mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain (Sudjana dan Ibrahim, 2007: 77).

Pada penelitian ini peneliti meminta responden untuk mengisi kuesioner hubungan *game Touken Ranbu Online* dengan motivasi belajar sejarah Jepang dalam komunitas Touken Ranbu Online yang berjumlah 14 pernyataan untuk masing-masing variabel penelitian dengan menggunakan *skala likert*. *Skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2008: 134).

Pernyataan yang dijawab oleh responden mendapat nilai sesuai dengan alternatif jawaban yang bersangkutan. Kriteria dari pernyataan memiliki 5 alternatif jawaban, yaitu untuk pernyataan positif memiliki nilai yang dapat digambarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Rentang Skala Likert

Alternative Jawabban	Skor Alternatif Jawaban
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Syaodih, (2007: 240)

D. Instrumen Dan Variabel Penelitian

1. Instrument Penelitian

Menurut Kurnia (2014: 122), mengemukakan bahwa instrument penelitian adalah alat untuk mengukur variabel penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik, semua fenomena ini disebut variabel (Sugiyono, 2011:102).

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian instrumen yang akan digunakan untuk penelitian disesuaikan dengan jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Oleh karena itu, instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian

ini adalah kuesioner. Peneliti menggunakan media kuesioner elektrik yaitu *Google Form* yang akan dibagikan secara daring atau *online* kepada komunitas Touken Ranbu Indonesia (TR-ID).

Kuesioner elektrik ini berupa link yang dapat diakses kapanpun, di mana pun oleh anggota komunitas TR-ID tanpa batasan waktu, berisikan butir-butir pernyataan yang berhubungan dengan variabel penelitian.

Sama seperti menyusun kuesioner pada umumnya, peneliti melakukan beberapa tahap dalam menyusun instrument kuesioner elektrik ini, yaitu sebagai berikut :

- a. Melakukan spesifikasi data untuk menjabarkan ruang lingkup masalah yang akan diteliti sehingga mempermudah penulis menyusun kisi-kisi kuesioner.
- b. Menjadikan kisi-kisi kuesioner sebagai bahan acuan dalam menyusun pernyataan yang dituangkan dalam kuesioner. Dalam kuesioner ini, penulis menggunakan jenis kuesioner (angket) tertutup. Arikunto (2010: 195) berpendapat, angket tertutup adalah yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.
- c. Uji coba angket untuk mengetahui validitas dan reabilitasnya, karena tidak semua pernyataan di dalam angket ini akan digunakan sebagai sampel.
- d. Setelah diketahui validitas dan reabilitas instrument penelitian ini, maka tahap selanjutnya adalah mengolah hasil kuesioner tersebut,

Dalam instrument kuesioner ini, peneliti menggunakan kriteria penilaian dengan skala sikap. Arikunto (2010: 124) mengemukakan bahwa skala sikap adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ingin diketahui.

Sebagaimana tadi yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti memberikan kuesioner kepada anggota aktif komunitas Touken Ranbu Indonesia untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara game Touken Ranbu online dengan motivasi belajar sejarah samurai. Hal ini dapat diketahui dengan menyediakan pilihan jawaban. Dalam kuesioner ini, peneliti menggunakan lima poin jawaban yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), N (netral), KS (kurang setuju) dan STS (sangat tidak setuju).

Dalam menentukan penilaian kuesioner, peneliti memberikan nilai pada setiap jawaban yang dipilih dari nilai 1 sampai dengan 5 dari setiap pernyataan yang diajukan dalam kuesioner tersebut.

2. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2011:38).

Penelitian ini membahas dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan, variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah game Touken Ranbu Online dan yang menjadi variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia. Kuesioner hubungan game Touken Ranbu online dengan motivasi belajar sejarah samurai dapat diuraikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Tabel Indikator Variabel

Variabel	Indikator	Nomor Butir Soal	Total
<i>X = Game Touken Ranbu Online</i>	Minat	1, 2, 3, 4, 5	5
	Rasa senang	6, 7, 8	3
	Perhatian	9, 10, 11	3
	Keterlibatan	12, 13, 14	3
<i>Y = Motivasi Belajar Sejarah Samurai</i>	Ketekunan Belajar	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
	Ulet Dalam Menghadapi Kesulitan	7, 8, 9, 10	4
	Minat Dan Ketajaman Perhatian Dalam Belajar	11,12	2
	Mandiri Dalam Belajar	13, 14	2

E. Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2010: 117) bahwa responden adalah orang-orang yang merespon atau menjawab pernyataan penelitian baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Responden dalam penelitian ini adalah anggota komunitas daring (*online*) Touken Ranbu Indonesia (TR-ID) dengan kriteria merupakan pemain game Touken Ranbu Online, baik yang aktif, pasif atau yang pernah memainkannya. Para anggota yang menjadi sampel adalah 28 orang.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian secara deskriptif dilakukan melalui statistika deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian. Termasuk dalam teknik analisis data statistic deskriptif antara lain untuk menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, presentase atau frekuensi.

Selanjutnya data yang diperoleh dari hasil penelitian diolah dan dianalisis. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dengan analisis data ini adalah untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang dapat dimengerti, sehingga hubungan-hubungan yang ada dalam variabel dapat dipelajari dan diuji menggunakan ilmu statistika. Kemudian yang menjadi tahapan analisis data terdiri dari empat tahapan, yaitu sebagai berikut :

1. Menentukan Distribusi Frekuensi

Interval kelas adalah jangkauan atau jarak antara kelas yang satu dengan kelas yang lainnya secara berurutan. Sedangkan distribusi frekuensi adalah daftar yang memuat data berkelompok. Adapun langkah-langkah membuat tabel distribusi frekuensi menurut Husaini (2006: 70), yaitu antara lain:

- a) Urutkan Data Dari Yang Terkecil Ke Data Terbesar
- b) Hitung Rentang Nilai Yaitu Data Tertinggi Dikurangi Data Terendah

Dengan Menggunakan Rumus :

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

$$\begin{aligned} \text{Game Touken Ranbu Online} &= 70 - 41 \\ &= 29 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Motivasi Belajar} &= 55 - 31 \\ &= 24 \end{aligned}$$

- c) Hitung banyaknya kelas dengan aturan Strurges, yaitu :

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$\begin{aligned} \text{Game Touken Ranbu Online} &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 5,851 \text{ (dibulatkan 6)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Motivasi Belajar} &= 1 + 3,3 \log 30 \\ &= 5,851 \text{ (dibulatkan 6)} \end{aligned}$$

d) Hitung panjang kelas interval dengan rumus :

$$p = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

Maka Penghitungan :

$$P \text{ Game Touken Ranbu Online} = \frac{29}{6} = 4,8 = 5$$

$$P \text{ Motivasi Belajar} = \frac{24}{6} = 4$$

e) Tentukan ujung bawah kelas interval pertama. Biasanya diambil dari data terkecil.

$$\text{Game Touken Ranbu online} = 41$$

$$\text{Motivasi belajar} = 31$$

f) Pindahkan dan masukan nilai f ke tabel distribusi frekuensi.

2. Menentukan Uji Validitas Dan Reabilitas Data

Instrument yang valid harus dapat mendeteksi dengan tepat apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui tingkat validitas suatu instrument digunakan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- $\sum xy$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y
- $\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

Serta untuk menguji reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*. Dalam menentukan valid tidaknya hasil tes penelitian menentukan uji kriteria sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 3.4.

Tabel Uji Kriteria

<p>Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data tergolong valid</p> <p>Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tergolong tidak valid</p>

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah salah satu bagian uji persyaratan analisis data.

Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan Uji *Kolmogorov* dan *Smirnov*

Test adalah dengan membandingkan distribusi data dengan uji normal baku.

Standar kriteria yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah :

H_0 : Distribusi Normal jika probabilitas $> 0,05$, H_0 diterima.

H_0 : Distribusi tidak Normal jika probabilitas $< 0,05$, H_0 ditolak

4. Uji Hipotesis

Adapun tahapan data dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap mengumpulkan data, dilakukan melalui instrument pengumpulan data.
2. Tahap editing, yaitu memeriksa kejelasan dan kelengkapan pengisian instrument pengumpulan data.
3. Tahap koding, yaitu proses identifikasi dan klarifikasi dari setiap pernyataan yang terdapat dalam instrument pengumpulan data menurut variabel-variabel yang diteliti.
4. Tahap tabulasi data, yaitu mencatat atau memasukan data ke dalam tabel induk penelitian.
5. Tahap pengujian kualitas data yaitu menguji validitas dan reliabilitas instrument pengumpulan data.
6. Tahap mendeskripsikan data, yaitu tabel frekuensi dan atau diagram. Serta bebrbagai macam dan ukura tendesisentral, maupun ukuran dispersi dengan tujuan memahami karakteristik data sampel penelitian.
7. Kemudian tahap pengujian hipotesis, yaitu tahap pengujian terhadap proposisi-proposisi yang dibuat apakah proposisi tersebut ditolak atau

diterima, serta bermakna atau tidak. Atas dasar Pengujian hipotesis inilah keputusan dalam penelitian ini.

Dalam analisis data, peneliti menggunakan rumus *product moment pearson*. Terdapat pengujian hipotesis dalam penelitian ini, yang digunakan untuk menghitung hubungan antara variabel x dan variabel y dengan menggunakan rumus product moment pearson pada taraf signifikansi 5% atau 0,005 yaitu pada gambar 3.1 berikut ini :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Gambar 3.2

Rumus *Product Moment Pearson*.

Data yang terkumpul hasilnya harus diinterpretasikan agar kesimpulan yang penting mudah dipahami oleh pembaca. Interpretasi merupakan penjelasan terperinci tentang arti sebenarnya dan materi yang dipaparkan, selain itu juga dapat memberikan arti yang lebih luas dari penemuan penelitian. Kedudukan interpretasi dalam rangkaian proses analisis data sangatlah penting. Sebab kualitas analisis sangat tergantung dari kualitas interpretasi yang dibuat peneliti.

BAB IV

ANALISIS DATA

Dalam bab 4 ini peneliti menguraikan hasil dari pengolahan data antara lain, karakteristik responden dan distribusi frekuensi. Analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis korelasi Product Moment Pearson. Dan analisis korelasi ini menggunakan SPSS 23, namun sebelum itu, dilakukan beberapa tahap pengujian yaitu sebagai berikut :

A. Deskripsi Data

1. Karakteristik Responden

Deskripsi karakteristik responden dari penelitian ini meliputi jenis kelamin, usia, tempat tinggal (domisili berdasarkan provinsi), status pekerjaan, sampel yang digunakan sebanyak 30 orang anggota Komunitas Touken Ranbu Indonesia. Deskriptif data responden dapat dilihat pada tabel berikut ini :

a) Jenis Kelamin

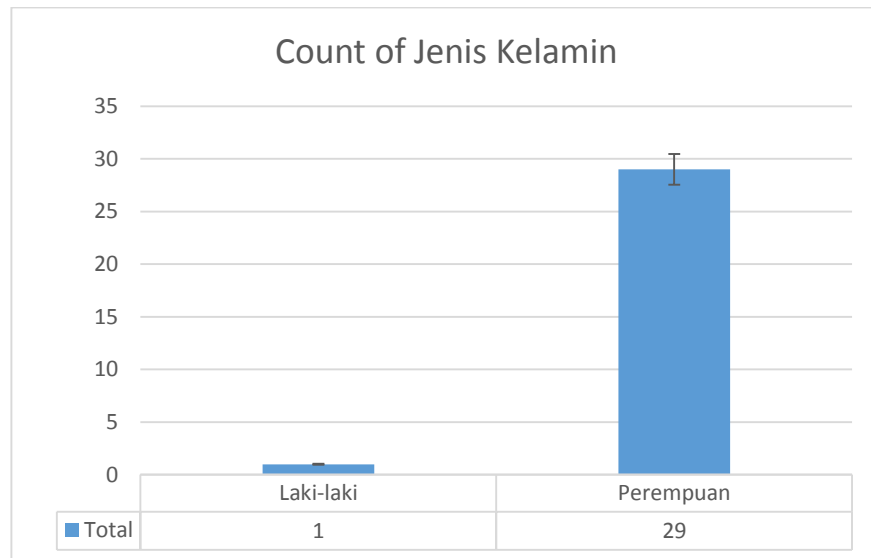
Berdasarkan jenis kelamin, karakter responden komunitas Touken Ranbu Indonesia dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1**Data responden berdasarkan jenis kelamin**

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1.	Laki-laki	1	3%
2.	Perempuan	29	97%
	Jumlah	30	100%

Sumber : Hasil tabulasi data

Berdasarkan deskriptif dari tabel 4.1 dapat diketahui bahwa responden berdasarkan jenis kelamin berjumlah 1 orang anggota dengan presentase 3 % berjenis kelamin laki-laki, sedangkan jumlah anggota perempuan berjumlah 29 orang dengan presentase 97%. Hasil dari observasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa sebagian besar anggota komunitas daring Touken Ranbu Indonesia adalah perempuan. Hal ini disebabkan ketertarikan perempuan terhadap karakter *game* Touken Ranbu online dengan paras *ikemen, kawaii*, gagah lebih besar dibandingkan dengan laki-laki. Berdasarkan tabel 4.1 data responden diatas dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini :

Grafik 4.1 Diagram data responden berdasarkan Jenis Kelamin

Sumber : Hasil pengolahan data Ms. Excel

b) Usia

Karakteristik berikutnya adalah responden anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia berdasarkan usia yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.2

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

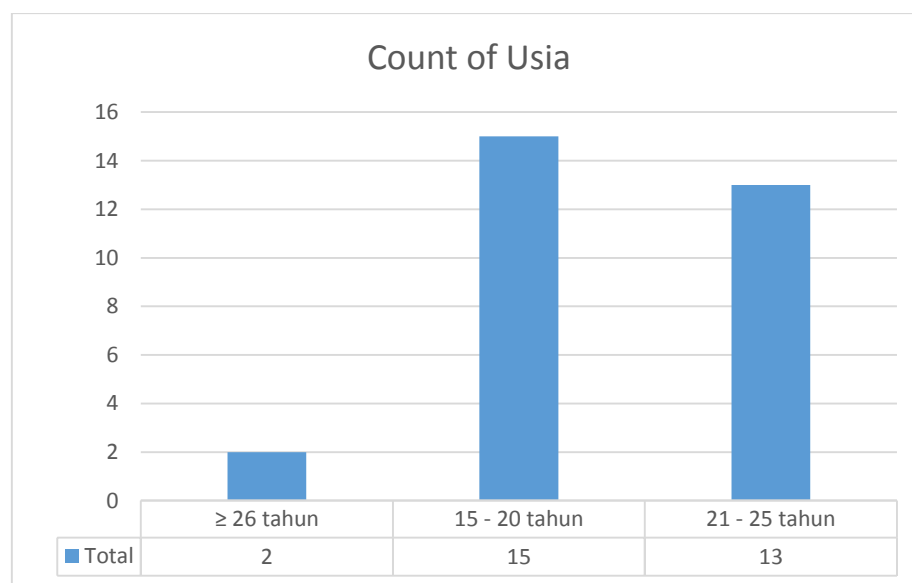
No.	Rentang Usia	Frekuensi	Presntase
1.	15 – 20 tahun	15	50%
2.	21 – 25 tahun	13	43,3%
3.	≥ 26 tahun	2	6.7%
	Jumlah	30	100%

Sumber : Hasil tabulasi data

Berdasarkan data deskriptif dalam tabel 4.2 dapat diketahui bahwa persentase responden berdasarkan usia terdapat 2 orang dengan presentase 6,7% untuk rentang usia diatas 26 tahun, sedangkan terdapat 13 orang responden yang berusia 21 hingga 25 tahun dengan presentase 43,3%. Selanjutnya terdapat 50% presentase usia diantara 15 hingga 20 tahun dengan jumlah 15 orang dan tidak ada responden berusia di bawah 14 tahun.

Dari hasil observasi di atas pada usia 15 tahun hingga 20 tahun lebih dominan. Hal ini disebabkan sebagian besar masih berstatus pelajar SMA dan awal masuk perkuliahan sehingga masih memiliki waktu luang yang cukup untuk bermain *game*. Berdasarkan tabel 4.2 data responden diatas dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini :

Grafik 4.2. Diagram data responden berdasarkan Usia



Sumber : Hasil pengolahan data M.S Excel

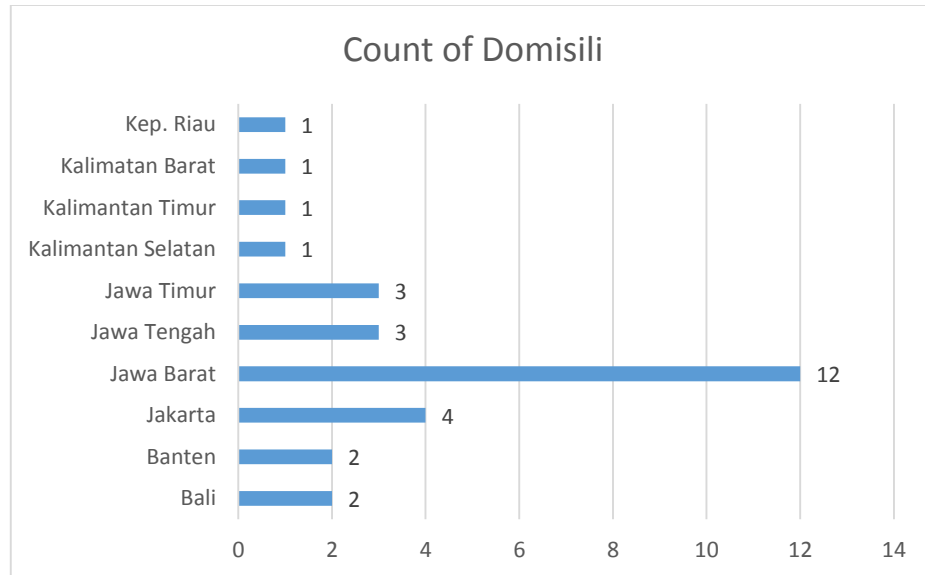
c) **Domisili (Tempat tinggal)**

Tabel 4.3
Data responden berdasarkan domisili (Provinsi).

No.	Domisili	Frekuensi	Presentase
1.	Kep. Riau	1	3.3%
2.	Kalimantan Barat	1	3.3%
3.	Kalimantan Timur	1	3.3%
4.	Kalimantan Selatan	1	3.3%
5.	DKI Jakarta	4	13,3%
6.	Banten	2	6.7%
7.	Jawa Barat	12	40%
8.	Jawa Tengah	3	10%
9.	Jawa Timur	3	10%
10.	Bali	2	6,7%
	Jumlah	30	100%

Sumber : Hasil tabulasi data

Berdasarkan data deskriptif pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa responden berasal dari provinsi Jawa Barat mendominasi dengan presentase sebesar 40% dengan frekuensi sebanyak 12 orang. Dari data pada tabel 4.3 bisa ditarik kesimpulan bahwa setiap anggota bisa dihubungkan dari berbagai daerah di seluruh Indonesia melalui forum komunitas daring Touken Ranbu Indonesia. Berdasarkan tabel 4.3 data responden diatas dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini :

Grafik 4.3 Diagram data responden berdasarkan Domisili

Sumber : Pengolahan data M.S Excel

d) Status Pekerjaan

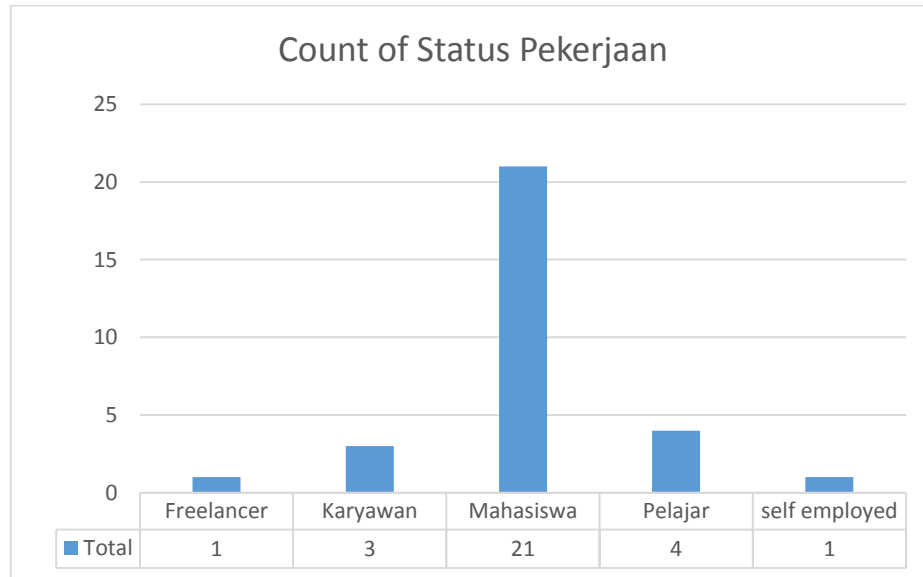
Karakteristik responden selanjutnya adalah berdasarkan status pekerjaan para anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4**Karakteristik responden berdasarkan Status Pekerjaan**

No.	Status Pekerjaan	Frekuensi	Presentase
1.	Pelajar	4	13%
2.	Mahasiswa	21	70%
3.	Karyawan	3	10%
4.	Self Employed	1	3%
5.	Freelancer	1	3%
	Jumlah	30	100%

Sumber : Hasil data tabulasi

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa karakteristik responden sebagian besar adalah 21 orang dengan presentase 70%. Hal ini dikarenakan seorang mahasiswa menggunakan game Touken Ranbu Online sebagai hiburan. Berdasarkan tabel 4.4 data responden diatas dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram batang seperti dibawah ini :

Grafik 4.4 Diagram Data Responden Berdasarkan Status Pekerjaan

Sumber hasil pengolahan data M.S Excel

2. Distribusi Frekuensi

Untuk dapat memahami data dengan mudah, harus disajikan bentuk yang ringkas dan jelas. Salah satu cara untuk meringkasa data adalah dengan distribusi frekuensi, yaitu pengelompokkan data ke dalam beberapa kelas dan kemudian dihitung banyaknya data yang masuk ke dalam tiap kelas (Supranto, 2000: 62). Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kelas bagi distribusi frekuensi untuk data kuantitatif yaitu jumlah kelas, lebar kelas dan batas kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Interval kelas untuk nilai variabel X
(Game Touken Ranbu online)

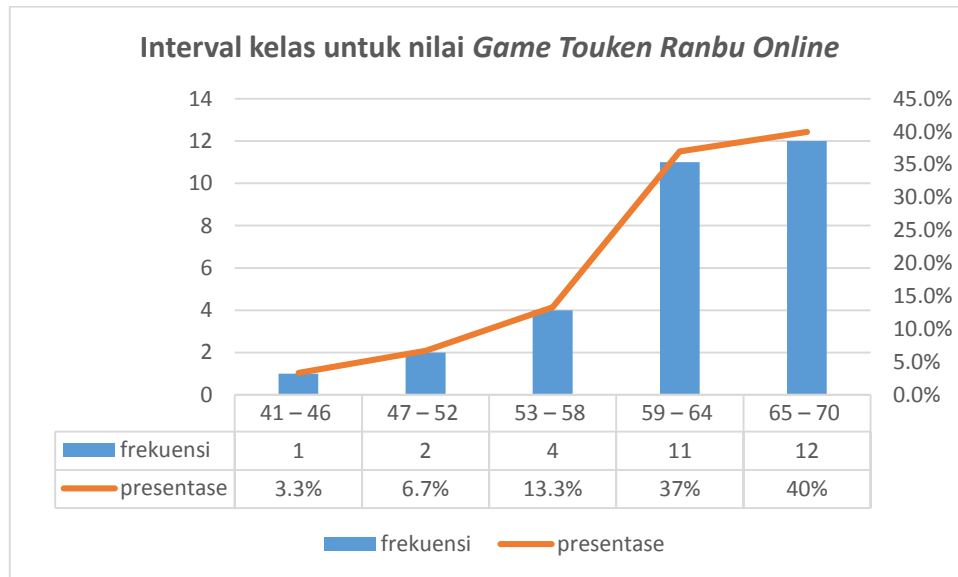
Interval	F	Presentase
41 – 46	1	3,3%
47 – 52	2	6,7 %
53 – 58	4	13,3 %
59 – 64	11	37 %
65 – 70	12	40 %
Total	30	100%

Sumber : Hasil pengelola data peneliti

Berdasarkan tabel 4.5 distribusi frekuensi keseluruhan di atas dapat diketahui nilai dengan frekuensi terbanyak adalah pada interval 65 – 70 dengan frekuensi 12 responden dan presentase sebesar 40 %, sedangkan interval 59 – 64 dengan frekuensi 11 orang dengan presentase 37 %. Kemudian interval 53 – 58 dengan frekuensi 4 dan presentase 13,3%, selanjutnya 47 – 52 memiliki frekuensi 2 dan presentase 6,7%. Terakhir interval 41 – 46 memiliki frekuensi 1 dengan presentase 3,3%. Berdasarkan observasi data di atas pada interval 65 – 70 memiliki presentase terbesar yaitu 40%, hal ini membuktikan bahwa dari keseluruhan jumlah responden menyukai *game Touken Ranbu Online* baik dari segi tema yang mengambil tema sejarah

samurai dari sudut pandang pedangnya dan dari segi karaternya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :

Grafik 4.5 Diagram Interval kelas untuk nilai variabel X



Sumber hasil pengolahan data M.S Excel

**Tabel 4.6 Interval kelas untuk nilai Variabel Y
(Motivasi Belajar)**

Interval	F	Presentase
31 – 36	3	10%
37 – 42	11	36,7%
43 – 48	9	30%
49 – 55	7	23,3%
Total	30	100%

Sumber : Hasil pengolahan data peneliti

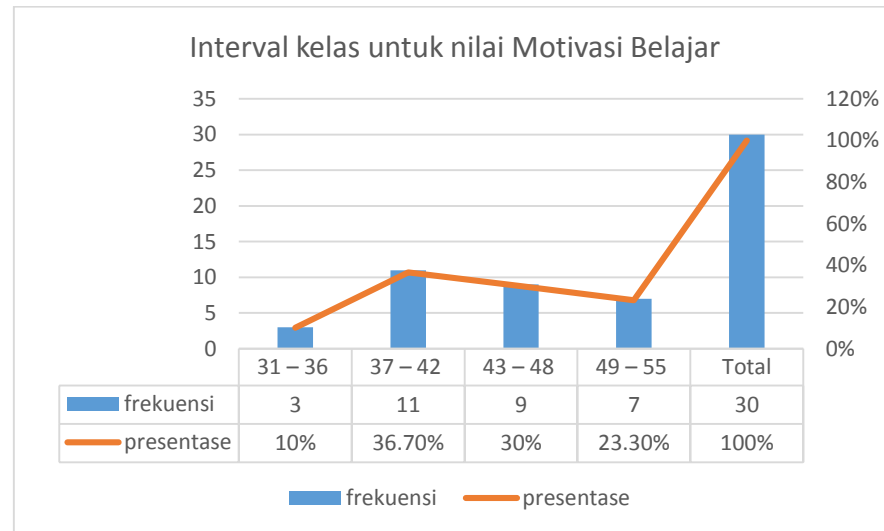
Berdasarkan tabel 4.6 dari seluruh hasil distribusi frekuensi keseluruhan hasil data menunjukkan skor nilai pada interval 49 – 55 dengan frekuensi 7 orang dan presentase 23,3%, sedangkan untuk interval nilai 43 - 48 memiliki frekuensi sebesar 9 orang dan presentase 30%. Kemudian interval nilai 37 – 42 dengan frekuensi 11 dan presentase sebesar 36,7%. Terakhir interval 31 – 36 dengan frekuensi 3 dan presentase 10%.

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar responden terhadap sejarah samurai Jepang cukup baik yaitu sekitar 36,7% dengan frekuensi paling banyak pada interval 37 hingga 42 yaitu sebanyak 11 orang. Observasi yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa sebagian besar anggota komunitas daring Touken Ranbu Indonesia yang menjadi sampel pada penelitian ini memiliki minat dan motivasi terhadap sejarah *samurai*

dengan menggunakan media *game* Touken Ranbu Online sebagai medianya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram sebagai berikut :

Grafik 4.6. Diagram Interval untuk nilai variabel Y



Sumber : Hasil pengolahan data M.S Excel

B. Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *game* Touken Ranbu online dengan motivasi belajar sejarah *samurai* dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah dengan menggunakan analisis korelasi *Product Moment Pearson*.

1. Uji Validitas dan Reliability

Fungsi perhitungan validitas adalah untuk mengetahui apakah skala tersebut mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya.

Uji validitas dan reliabilitas variabel game Touken Ranbu online menggunakan SPSS 23.

Tabel 4.7 Hasil Uji reliabilitas variabel

Game Touken Ranbu online

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.841	14

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS 23

Dari tabel 4.7 di atas didapatkan hasil koefisien reliabilitas adalah 0,841 yang kesimpulannya instrument game Touken Ranbu Online yang digunakan dalam penelitian ini reliable karena koefisiennya mendekati nilai 1.

2. Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi Product Moment Pearson. Analisis korelasi bertujuan untuk membuktikan adanya hubungan yang signifikan antara game Touken Ranbu Online dengan motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia. Analisis korelasi ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 23.00 for Windows. Berikut adalah tabel hasil analisis korelasi antara kedua variabel tersebut :

Tabel 4.8 Hasil analisis korelasi Product Moment Pearson

Correlations			
		Game Touken Ranbu Online	Motivasi Belajar
Game Touken Ranbu Online	Pearson Correlation	1	.568**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	30	30
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	.568**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Hasil pengolahan data SPSS 23.00 *for Windows*

Hasil analisis korelasi Product Moment Pearson di atas diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0,568 dengan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05. Koefisien yang didapat menunjukkan hubungan yang cukup tinggi

antara kedua variabel. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.9 erikut ini :

Tabel 4.9 Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien	Kekuatan Hubungan
< 0,20	Hubungan dapat dianggap tidak ada
0,20 – 0,40	Hubungan ada tetapi rendah
>0,40 – 0,70	Hubungan cukup
>0,70 – 0,90	Hubungan tinggi
>0.90 – 1,00	Hubungan sangat tinggi

Sumber : (Sarwono, 2006: 150)

Taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) yang digunakan oleh peneliti adalah 5% atau 0,05. Kriteria pengujian signifikan adalah jika nilai signifikansi yang didapat $< 0,05$ maka hubungan antara kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hubungan antara kedua variabel tidak signifikan. Nilai signifikansi hasil analisis diperoleh 0,000 yang artinya $< 0,05$ maka **terdapat hubungan yang signifikan antara *game Touken Ranbu Online* dengan motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.**

Kriteria pengujian korelasi adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang memiliki arti terdapat hubungan antara kedua

variabel tersebut. kemudian sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat hubungan antara variabel x dan variabel y.

Menurut tabel korelasi Product Moment Pearson pada lampiran dengan populasi 30 orang dengan signifikan 5 % atau 0,05 maka r_{tabel} adalah 0,361.

Diketahui :

$$r_{hitung} = 0,568$$

$$r_{tabel} = 0,361$$

Hal ini membuktikan bahwa $r = 0,568 > 0,361$. Artinya hipotesis diterima dan berarti **antara *game Touken Ranbu Online* memiliki korelasi terhadap motivasi belajar sejarah *samurai*.**

Kontribusi variabel data :

Sumbangan variabel x ke variabel y

$$\begin{aligned} KP &= R^2 \times 100\% \\ &= 0,568^2 \times 100\% \\ &= 32,26\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, kontribusi variabel x dalam hal ini *game Touken Ranbu Online* sebesar 32,26 % terhadap motivasi belajar samurai

dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia. Selebihnya 67,74 % dipengaruhi oleh faktor lain yang belum diteliti dan bisa menjadi penelitian selanjutnya.

C. Interpretasi Data

Setelah semua data diproses hasilnya dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

1. Melihat kekuatan hubungan antara variabel *game* Touken Ranbu Online dan motivasi belajar, besar koefisien korelasi *Product Moment Pearson* menunjukkan angka 0,568 Hasilnya menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang cukup.
2. Melihat arah hubungan, tanda koefisien korelasi menunjukkan +0,568 atau positif berarti antara kedua variabel mempunyai arah hubungan yang sama.
3. Melihat signifikansi hubungan dan hipotesis, signifikansi dapat dilihat dengan membandingkan nilai signifikansinya. Jika nilai yang didapat $> 0,05$ maka menunjukkan tidak ada signifikansi dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka menunjukkan adanya signifikasi dan H_0 diterima. Hasil tabel menunjukkan angka signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti hubungan signifikan sekaligus menerima H_a dan menolak H_0 yang menyatakan ada hubungan antara game Touken Ranbu Online dengan motivasi belajar sejarah samurai dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia.

Berdasarkan interpretasi di atas dapat dirangkum bahwa hasil uji hipotesis pada anggota komunitas Touken Ranbu Indonesia adalah 0,568. Sesuai dengan standar korelasi *Product Moment Pearson* dengan r_{tabel} apabila sampel terdiri dari 30 orang adalah 0,361 dan itu berarti $0,568 > 0,361$, maka **hipotesis dapat diterima.**

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang diuraikan pada bab IV, pada bab ini akan disampaikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi tentang temuan penelitian yang merupakan dasar bagi kajian selanjutnya, serta paparan implikasi dan saran penelitian yang menekankan pada ada atau tidaknya hubungan *diantara game Touken Ranbu Online* dengan motivasi belajar sejarah samurai.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap anggota komunitas Touken Ranbu yang berjudul “**Hubungan Game Touken Ranbu Online Dengan Motivasi Belajar Sejarah Samurai Dalam Komunitas Touken Ranbu Indonesia**” telah menunjukkan hasil yang baik, berikut pemaparannya :

1. Dari hasil penghitungan uji korelasi, r_{hitung} yang didapat dengan bantuan program SPSS 23 for Windows adalah 0,568 kemudian menentukan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5%, maka r_{tabel} dengan jumlah sampel 30 Orang adalah 0,361. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak, H_a diterima. Bila melihat dari hasil penelitian $0,568 > 0,361$ dapat diartikan bahwa hasil r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan kata lain hipotesis dapat diterima. Jika dilihat dari

kekuatan hubungan, nilai korelasi yang didapat 0,568 menunjukkan kekuatan hubungan yang cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara *game Touken Ranbu online* terhadap motivasi belajar sejarah *samurai* dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia. Serta membuktikan terdapatnya pengaruh positif sebesar 32,26% untuk *game Touken Ranbu online* terhadap motivasi belajar. Dengan taraf signifikan sebesar 5%.

2. Penggunaan media game Touken Ranbu online dapat dijadikan salah satu media memotivasi dan menumbuhkan minat seseorang untuk belajar mengenai sejarah samurai dengan sudut pandang berbeda yaitu dari sudut pandang pedang milik para samurai zaman dahulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis telah lakukan mengenai hubungan *game Touken Ranbu online* dengan motivasi belajar sejarah samurai Jepang dalam komunitas Touken Ranbu Indonesia, kiranya dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa yang mempelajari sejarah Jepang khususnya sejarah mengenai samurai di STBA JIA agar dapat meningkatkan terus motivasi belajarnya. Meningkatkan motivasi belajar dapat menggunakan berbagai media, salah satunya game online yang menjadi media dalam penelitian ini.

2. Kepada STBA JIA untuk menambah koleksi buku-buku tentang kebudayaan Jepang, khususnya sejarah samurai dan budaya populer di perpustakaan, agar dapat memudahkan para mahasiswa mencari referensi untuk bahan-bahan mata kuliah maupun referensi untuk menulis skripsi.

Dalam penelitian ini, penulis yakin masih jauh dari kata sempurna, tentunya penulis sangat senang bila hasil penelitian ini bisa berguna bagi pembelajar sejarah samurai Jepang, khususnya mahasiswa STBA-JIA ataupun para pembelajar sastra Jepang lainnya.

DAFTAR ACUAN

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *PROSEDUR PENELITIAN*, Suatu Proses Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bryant, Anthony J. 2008. *Samurai 1550-1600*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- De Mente, Biye Lafayette. 2005. *Samurai Strategies: 42 Rahasia Seni Bertarung dari Book of Five Rings Karya Musashi*, Bhuanan Ilmu Populer.
- Djamarah, Syaiful B. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- D. Conlan, Thomas. 2008. *Senjata & Teknik Bertempur Samurai 1200 ~ 1877*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Hamzah, B Uno. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hubbard, Ben. 2016. *Pendekar Samurai masa Keemasan Pendekar Elite Jepang 1560-1615*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kurnia, Ahmad. 2014. *Metodologi Riset*. Bekasi: Reconia Scrp Self Publishing.
- Santrock, John W. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sadirman, A.M. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sesko, Markus. 2014. *Encyclopedia of Japanese Swords*. Lulu Enterprises, Inc.

Slameto. 2013. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.

Suradjaja, I Ketut. 2001. Pengantar Sejarah Jepang 1. Jakarta: Universitas Indonesia.

Sri, Eidowati dan Hening, 2018. Jurnal Alih Wahana Game Touken Ranbu Menjadi Drama Musical Sebagai Representasi Identitas Latar Dan Budaya Jepang. (Jurnal, <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/nusa/article/view/18309>)

Swandana, Dozi. 2009. 戦浄の神 Dewa Perang Jepang. Masmedia Pustaka Buana.

Turnbull, Stephen. 2003. SAMURAI, The World Of The Warrior. Great Britain: Osprey Publising Ltd.

_____. 2004. SAMURAI The Story of Japan's Great Warriors. United Kingdom: PRC Publishing Ltd.

Varley, H Paul. 2008. Samurai Sejarah Dan Perkembangannya. Depok: Komunitas Bambu.

Yuichi, Fukuzawa. 1985. Jepang : Diantara Feodalisme dan Modernisme. Jakarta: PT. Pantja Simpati.

Website :

<http://pc-play.games.dmm.com/play/tohken/>

http://touken-ranbu.wikia.com/wiki/Touken_Ranbu_Wiki

<https://www.tsuruginoya.net>

<http://www.scribd.com/doc/21249216> , diakses : 25 Juni 2018

http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Data Pribadi

Nama : Diana Widianti

Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 06 April 1995

Alamat : Perum. Bumi Sani Permai Blok C8 No.4. Bekasi Timur

Kontak personal

Mobile phone : 0895-3386-18718

Email : qwaren.cher@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

SDN Aren Jaya XVIII 2001-2007

SMPN 06 Tambun Selatan 2007-2010

SMA Yadika 13 Tambun 2010-2013

STBA JIA 2014-2018

Riwayat Pendidikan Non Formal

First Step English Courses 2001-2013

Japan Suki 2008-2009