

**SEJARAH ALTERNATIF ERA *SENGOKU*: NARASI KEAGAMAAN KLAN
OTOMO DAN IKKO-IKKI DALAM *VIDEO GAME TOTAL WAR: SHOGUN 2***



SKRIPSI

OLEH

DAFFA PUTRA PRATAMA

192006516078

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS NASIONAL

2025

***ALTERNATIVE HISTORY OF THE SENGOKU ERA: RELIGIOUS NARRATIVES
OF OTOMO AND IKKO-IKKI CLANS IN THE VIDEO GAME TOTAL WAR:
SHOGUN 2***



THESIS

WRITTEN BY

DAFFA PUTRA PRATAMA

192006516078

JAPANESE LITERATURE STUDY PROGRAM

FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE

NASIONAL UNIVERSITY

2025

ABSTRAK

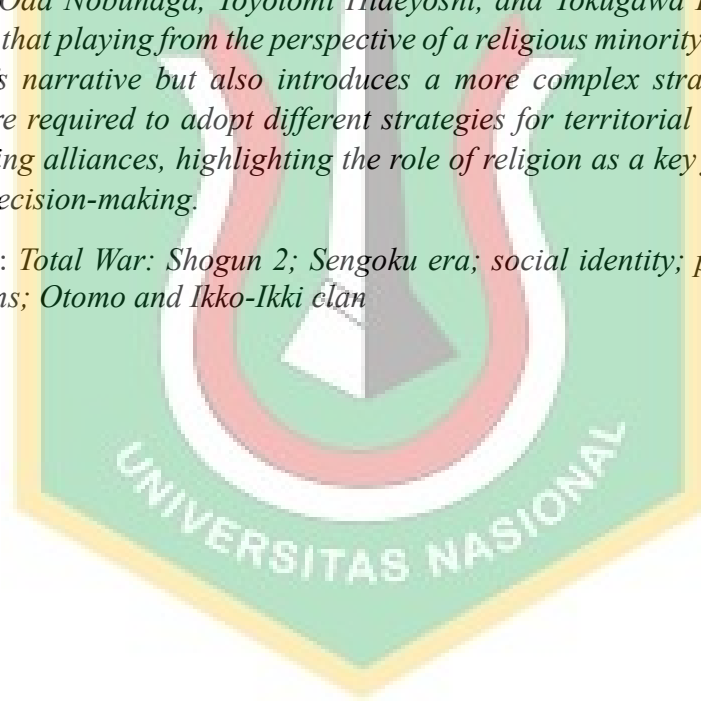
Penelitian ini menganalisis narasi sejarah alternatif melalui klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam permainan *Total War: Shogun 2* dengan memfokuskan pada pembentukan narasi, identitas sosial, interaksi melalui peran agama. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana agama berperan dalam membentuk identitas sosial serta bagaimana narasi permainan merepresentasikan atau menyederhanakan interaksi politik-agama yang kompleks di era *Sengoku* (1467-1603), yang menjadi tema dari permainan *Shogun 2*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-analitis dan menggunakan teori naratif *video game* Sebastian Domsch, identitas sosial Henri Tajfel dan zona kontak Mary Louise Pratt. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan agama antara klan Otomo (Kristen) dan Ikko-Ikki (Buddha *Ikko-shu*) serta klan mayoritas yang beragama Shinto-Buddha menciptakan pengalaman serta dinamika yang berbeda dalam permainan *Shogun 2*. Dalam permainan, pemain yang memilih klan Otomo atau Ikko-Ikki diharuskan untuk menghadapi tantangan interaksi dengan klan mayoritas, memberikan perspektif baru terhadap narasi sejarah dominan terkait keberhasilan Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, serta Tokugawa Ieyasu dalam menyatukan Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman bermain dengan perspektif agama minoritas tidak hanya memperkaya narasi tetapi juga menciptakan pengalaman bermain strategis yang lebih kompleks. Pemain dituntut untuk mengadopsi strategi yang berbeda dalam merebut kekuasaan wilayah, berdagang, serta memperoleh dukungan dari klan lain.

Kata Kunci: *Total War: Shogun 2*; era *Sengoku*; identitas sosial; interaksi politik-agama; klan Otomo dan Ikko-Ikki

ABSTRACT

This study analyzes the alternative historical narrative through the Otomo and Ikko-Ikki clans in Total War: Shogun 2, focusing on the formation of narrative, social identity, and interaction through the role of religion. The aim of this research is to explore how religion influences social identity and how the game's narrative represents or simplifies the complex political-religious interactions of the Sengoku era (1467–1603), which serves as the setting of Shogun 2. This study employs a descriptive-analytical method and incorporates Sebastian Domsch's video game narrative theory, Henri Tajfel's social identity theory, and Mary Louise Pratt's contact zone theory. The findings reveal that the religious differences between the Otomo clan (Christianity) and the Ikko-Ikki clan (Ikko-shu Buddhism), in contrast to the majority of clans adhering to Shinto-Buddhism, create unique experiences and dynamics in Shogun 2. Players who choose the Otomo or Ikko-Ikki clans must navigate challenges when interacting with dominant clans, offering a new perspective on the dominant historical narrative surrounding the unification of Japan by Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi, and Tokugawa Ieyasu. The study concludes that playing from the perspective of a religious minority not only enriches the game's narrative but also introduces a more complex strategic experience. Players are required to adopt different strategies for territorial expansion, trade, and securing alliances, highlighting the role of religion as a key factor in shaping in-game decision-making.

Keywords: *Total War: Shogun 2; Sengoku era; social identity; political-religious interactions; Otomo and Ikko-Ikki clan*



UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra di Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Nasional. Terelesaiskannya skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum., selaku dosen pembimbing skripsi serta dosen PA. Beliau selalu memberi penulis semangat dalam perjalanan perkuliahan, magang, skripsi serta hal-hal lain, dan senantiasa memberikan pesan positif kepada penulis. Terima kasih banyak sudah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dari semester awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Fadhilah, M.Hum., selaku dosen pembaca dan dosen pembimbing saat magang. Terima kasih sudah memberikan kesempatan, meluangkan waktu, tenaga serta pikiran untuk membantu penulis magang ke Jepang. Terima kasih banyak juga sudah meluangkan waktu dan pikirannya untuk berkenan menjadi pembaca skripsi ini.
3. Seluruh dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Nasional yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman dan motivasi yang bermanfaat bagi kehidupan penulis.
4. Seluruh staf, dosen serta sekretariat Fakultas Bahasa dan Sastra. Terima kasih sudah memberikan pengalaman dan ilmu selama ini

5. Keluarga penulis tercinta; Ayah, Ibu, Razan dan Eyang Utu, serta Tante Novi yang selalu memberikan cinta, semangat, motivasi dan kasih sayang kepada penulis. Skripsi ini akan dipersembahkan kepada mereka semua sebagai wujud ucapan rasa syukur penulis dan terima kasih terhadap doa dan dukungannya dari awal hingga saat ini, sampai memperoleh gelar sarjana.
6. Teman seperjuangan magang di Sumoto, Hyogo, Jepang; Stella, Kayla dan Haris. Terima kasih sudah memberikan pengalaman yang tidak dapat tergantikan di Jepang selama setahun.
7. Teman-teman Seperjuangan; Abi, Deto, Reihan, Dandi, Ali, Reza, Julison, Taufik, Panjul dan Ian. Terima kasih sudah menuntun, belajar bersama dan berjalan bersama penulis dari awal semester 1 hingga sidang.
8. Teman Sastra Inggris; Hasri dan Mieke. Terima kasih sudah menjadi teman yang baik walaupun dari fakultas yang berbeda.
9. Partner dan Sahabat Penulis; Rama, Intan, Nazareth, Alem, Sherly, Trisya, Anju, dan Thoriq. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang perhatian, selalu memberikan semangat yang tidak terhingga hingga saat ini. Penulis tidak akan mampu melangkah sejauh ini jika tidak ada kalian.
10. Sahabat dan Guru SMP dan SMA Penulis; Sena, Ms. Fina, Achmadu, Ardani, Annis dan Bu Azizah. Terima kasih sudah menjadi sahabat dan guru penulis yang sudah lama. Banyak ombak yang sudah diterjang

bersama namun tetap bersama hingga saat ini. Penulis berharap dapat terus berjuang hingga akhir nanti.

11. Seluruh teman-teman dan kenalan lainnya; kata-kata dan motivasinya selalu membawa penulis maju hingga saat ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila ada salah kata dan ucapan yang terdapat di dalamnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.



Jakarta, 18 Febuari 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Daffa Putra Pratama'.

Daffa Putra Pratama

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 18 Februari 2025.

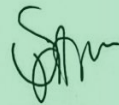
Dr. Fairuz, S.S., M.Hum

Ketua/Penguji



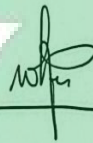
Dr. Suyanti Natalia, S.S., M.Hum

Sekretaris/Penguji



Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

Pembimbing/Penguji



Fadhilah, S.S., M.Hum

Pembaca/Penguji



Disahkan pada tanggal 18 Februari 2025

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra



Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum



Dr. Drs. Sonadi Sosrohadi, M.Pd

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 18 Februari 2025 untuk diujikan.

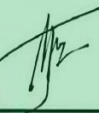
Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

Pembimbing I/Pembimbing



Fadhilah, S.S., M.Hum

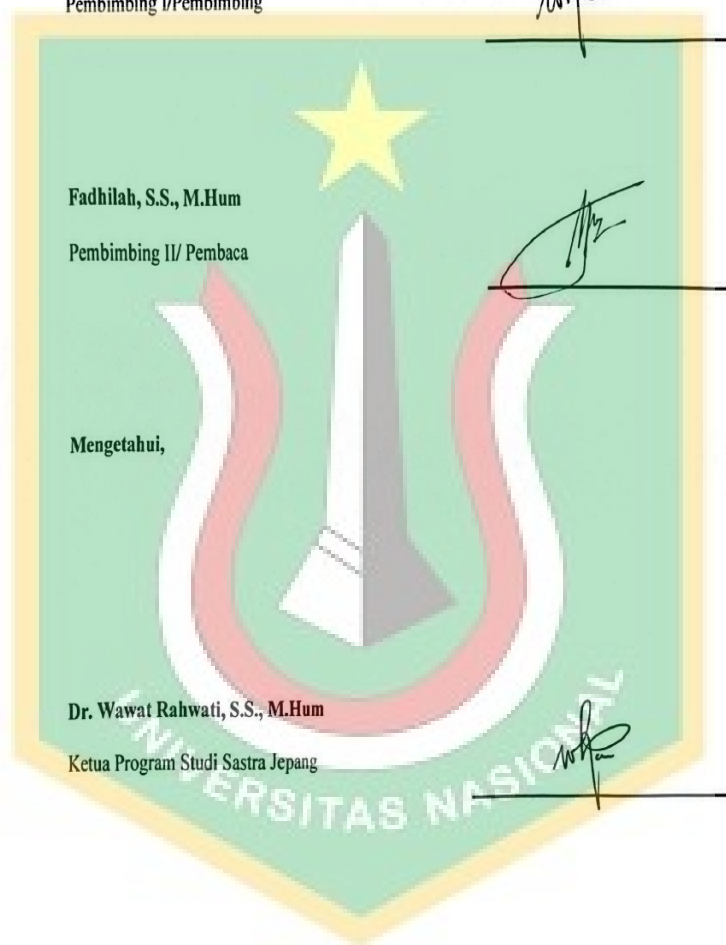
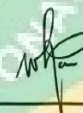
Pembimbing II/ Pembaca



Mengetahui,

Dr. Wawat Rahwati, S.S., M.Hum

Ketua Program Studi Sastra Jepang



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Daffa Putra Pratama

Nomor Induk Mahasiswa : 192006516078

Program Studi/Jurusan : Sastra Jepang

Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 12 Januari 2001

Alamat : Wismamas Blok B2/3 Cinangka, Sawangan, Depok

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

“SEJARAH ALTERNATIF ERA SENGOKU: NARASI KEAGAMAAN KLAN OTOMO DAN IKKO-IKKI DALAM VIDEO GAME TOTAL WAR: SHOGUN 2” adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah digarap oleh peneliti lain. Semua pendapat dan ide yang digunakan dalam skripsi ini dilakukan berdasarkan langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan di dalam daftar pustaka.

Jakarta, 18 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,


Daffa Putra Pratama

192006516078

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	vii
LEMBAR PERNYATAAN	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Kerangka Teori.....	11
1.7 Metode Penelitian.....	12
1.8 Sistematika Penyajian	14
BAB 2. KAJIAN TEORI	15
2.1 Teori Identitas.....	15
2.1.1 Identitas Budaya	16
2.1.2 Identitas Sosial.....	16
2.2 Teori <i>Contact Zone</i>	17
2.2.1 <i>Contact Zone</i> Menurut Mary Louise Pratt	17
2.2.2 <i>Contact Zone</i> Menurut Patricia Bizzell	19
2.3 Teori Naratif <i>Video Game</i>	20
2.3.1 <i>Fixed Narrative</i>	21
2.3.2 <i>Branching Narrative</i>	21
2.3.3 <i>Emergent Narrative</i>	22
2.4 Konteks Sejarah Era <i>Sengoku</i> Sebagai Narasi <i>Total War: Shogun 2</i> ..	22
2.4.1 Latar Belakang Era <i>Sengoku</i>	22
2.4.2 Kondisi Sosial dan Politik di Era <i>Sengoku</i>	24
2.4.3 Konflik Agama serta Pengaruhnya di era <i>Sengoku</i>	25
2.4.4 Klan Ikko-Ikki.....	26
2.4.5 Klan Otomo	27
BAB 3. ANALISIS SEJARAH ALTERNATIF ERA SENGOKU MELALUI NARASI KEAGAMAAN KLAN OTOMO DAN IKKO-IKKI DALAM PERMAINAN TOTAL WAR: SHOGUN 2.....	30
3.1 Narasi Permainan dalam <i>Total War: Shogun 2</i>	31
3.2 Representasi Sejarah dalam <i>Total War: Shogun 2</i>	33
3.3 Identitas Sosial klan Ikko-Ikki dan Otomo dalam <i>Total War: Shogun 2</i>	35
3.3.1 Representasi Identitas Sosial klan Ikko-Ikki.....	36
3.3.2 Representasi Identitas Sosial klan Otomo.....	40
3.4 Interaksi Konflik Antara klan Ikko-Ikki dan Otomo dalam <i>Total War: Shogun 2</i>	45

3.4.1 Interaksi dan Konflik dalam klan Ikko-Ikki dalam Mempertahankan Keyakinan Agamanya.....	46
3.4.2 Interaksi dan Konflik dalam klan Otomo dengan Kepercayaan Kristiani	48
3.5 Permainan <i>Total War: Shogun 2</i> sebagai Narasi Sejarah Alternatif di Tengah Narasi Sejarah Dominan.....	50
3.6 Narasi <i>Total War: Shogun 2</i> untuk Menciptakan Ulang Sejarah.....	52
BAB 4. KESIMPULAN	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

