

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain adalah salah satu kegiatan yang menghabiskan waktu di kala sedang jemu. Secara konsep, bermain merupakan simulasi pengenalan realitas kehidupan yang akan dijalani untuk menghadapi realitas yang sebenarnya kemudian dengan cara yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga simulasi tersebut bisa dilakukan secara berulang-ulang (Abdurrahman, 2015). Berbagai macam jenis permainan dilakukan supaya menghadirkan rasa senang yang baru bagi pemainnya dan beberapa permainan dapat dilakukan secara bersamaan. Hal ini mampu menimbulkan cara dan strategi untuk melawan pemain lain dan mampu mengasah kemampuan berpikir serta analisis sehingga mampu mendapatkan kemenangan.

Seiring dengan perkembangan media dan teknologi yang semakin maju, fungsi permainan (*video game*) ini bukan hanya untuk menghabiskan waktu saja, namun dapat juga menjadi media pembelajaran yang dapat membangun pemahaman terkait beberapa hal, seperti sejarah dan budaya. Permainan yang memiliki konsep dan desain yang sangat baik dapat dicap sebagai konsep pembelajaran kontemporer (Gee, 2008) dan dapat menjadikan permainan sebagai sarana pembelajaran. Bahkan, Zimmerman (2008) mengemukakan konsep *Gaming Literacy* (Literasi Permainan) yang tentunya hadir dengan narasi dan desain yang menciptakan bentuk literasi yang unik. Dengan kata lain, permainan memiliki sistem literasi tersendiri yang tercermin melalui peraturan, struktur interaksi manusia selama bermain, serta penciptaan makna melalui desain yang dihadirkan dalam permainan tersebut. Konsep ini bertujuan untuk mengubah pola pikir yang

awalnya berfokus ke dalam (*inward-looking focus*) menjadi cara pandang yang lebih luas dalam memahami kebutuhan literasi di masa depan (Zimmerman, 2008)

Permainan (*game*) saat ini membawa tema dan *genre* yang bervariasi, sehingga memunculkan pengalaman serta pemahaman berbeda-beda. Permainan yang memiliki narasi serta konsep yang mampu dipahami serta dipelajari biasanya mengangkat tema yang menarik perhatian para pembelajar serta penggemar.

Contohnya, dalam permainan tema *city building*, pemain yang tertarik untuk memainkan tema ini adalah mereka yang tertarik pada lingkungan perkotaan atau arsitektur maupun tata kota. Demikian pula dengan permainan bertema sejarah, tentunya para pemain yang tertarik memainkannya adalah orang-orang yang memiliki minat terhadap sejarah. Permainan ini merekonstruksi peristiwa yang telah lama terjadi dan dikreasikan semenarik dan sebagus mungkin supaya pemain bisa mendapatkan pengalaman, mempelajari, merasakan serta memberikan pemahaman sejarah sebaik dan sedekat mungkin.

Contoh permainan dengan tema sejarah adalah *Assassin's Creed* dengan berbagai serinya yang populer. Permainan ini mengangkat sejarah dari berbagai periode dan lokasi, seperti era Renaisans, Revolusi Amerika, dan Mesir kuno, melalui pendekatan yang memadukan fakta sejarah dengan elemen fiksi. Namun, tema sejarah yang diangkat dalam permainan seringkali berfokus pada peperangan dan konflik. Hal ini disebabkan oleh keberadaan elemen aksi, grafis yang memukau, serta *gameplay* yang menarik, sehingga mampu memikat perhatian berbagai kalangan pemain, baik yang menyukai sejarah maupun yang hanya tertarik pada aspek hiburannya. Permainan dengan tema sejarah ini secara umum membawakan *genre* aksi, simulasi dan strategi. *Genre* aksi dalam permainan

memiliki kesamaan dengan *genre* aksi pada perfilman, yakni mengajak para pemain untuk merasakan aksi dan reaksi yang disediakan dalam permainan tersebut. Dari berbagai tema dalam *genre* aksi tersebut, aksi yang dibawakan dalam tema sejarah maupun sejarah peperangan menggambarkan masa perang tersebut sehingga secara tidak langsung mengajak pemain untuk merasakan bagaimana panasnya pertempuran dengan cara yang kreatif serta mengasyikkan. Dengan demikian, permainan bertema perang ini dapat memberikan sensasi serta memberikan edukasi bagi para pemain yang tertarik dengan peristiwa sejarah. Permainan dengan tema perang bergenre aksi mengundang banyak pemain sehingga *genre* aksi ini merupakan salah satu permainan dengan *genre* paling sukses dan paling banyak dimainkan, seperti contohnya adalah *Call of Duty: Modern Warfare*, *Medal of Honor*, dan *Battlefield 4*. Selain aksi, *genre* simulasi juga dibawakan dalam tema sejarah. Permainan simulasi, yang biasa disebut sebagai *sims* adalah genre permainan yang mencoba untuk meniru kegiatan atau sistem aktivitas dunia nyata (Wambui, 2024). Permainan simulasi ini terbagi dalam beberapa bentuk, seperti simulasi peperangan, simulasi kehidupan, dan simulasi bisnis. Contoh lain dari permainan simulasi adalah *The Sims*, *Cities: Skylines*, *House Flipper*, *Sid Meier's Civilization VI* dan *Goat Simulator*.

Dari berbagai *genre* yang ada dalam permainan, ada bagian dari berbagai *genre*, yang disebut *sub-genre*. *Sub-genre* merupakan bawahan atau pecahan dari satu *genre* atau gabungan dari dua *genre*. Contoh dari *sub-genre* dari permainan adalah *role-playing games*, yang merupakan gabungan dari *genre* strategi dan simulasi. *Role-playing games (RPG)* pada masa sekarang banyak dimainkan, karena membutuhkan strategi dan persiapan dari pemainnya yang matang serta

kelengkapan dan pembacaan terhadap strategi lawan supaya bisa mengalahkan mereka. *RPG* mengandalkan ketangkasan pemain, dimana pemain bisa memperbanyak serta menggunakan sumber daya atau elemen dalam permainan tersebut untuk melawan pemain lain. Selain itu, permainan *RPG* juga dapat dimainkan secara *online*, sehingga pemain mampu melawan atau bekerja sama dengan pemain lainnya dalam waktu yang bersamaan. Contoh dari permainan *RPG* adalah *Fate/Grand Order*, *Black Desert Online*, *Final Fantasy XIV*, dan *Granblue Fantasy*. Selain *RPG*, contoh *sub-genre* dari strategi dan simulasi adalah *real-time tactics*, yang biasa disingkat sebagai *RTT*. Permainan *RTT* adalah sebuah permainan yang mensimulasikan pilihan pemain serta keadaan permainan dalam waktu yang *real-time*. Berbeda dari *RPG*, *RTT* minim mengandalkan sumber daya atau elemen untuk digunakan, melainkan hanya murni dari cara berpikir dan ketangkasan masing-masing pemain.

Total War adalah sebuah seri yang menghadirkan permainan dalam *genre* strategi dan simulasi, dengan *sub-genre* *real-time tactics* dan *turn-based strategy*. *Total War* terdiri dari banyak *game*, dan setiap permainannya memiliki tema yang berbeda-beda dan memiliki cerita serta karakter yang unik. *Total War* diluncurkan oleh sebuah pengembang asal Inggris yaitu *Creative Assembly*, diterbitkan oleh perusahaan *Electronic Arts* (2000-2001), *Activision* (2002-2004) dan *SEGA* (2005-sekarang). *Total War* pertama kali diluncurkan pada tahun 2000 dengan seri pertamanya yaitu *Shogun: Total War* yang dapat dioperasikan pada sistem *Windows* saja. Seri pertama ini memberikan kesan yang sangat bagus (mendapatkan skor 84/100 dari Metacritic dan 8.5/10 dari IGN). Permainan *Shogun: Total War* ini dilanjutkan oleh *Creative Assembly* dan *SEGA* ke seri selanjutnya, yaitu *Total War*:

Shogun 2. Baik *Shogun: Total War* dan *Total War: Shogun 2* membawakan tema yang sama, yaitu zaman *Sengoku*. Selain bertemakan zaman *Sengoku*, seri *Total War* juga membawakan tema lain, seperti contohnya pada abad pertengahan (*Medieval: Total War*, 2002 dan *Medieval II: Total War*, 2006), abad Kekaisaran Romawi (*Total War: Rome*, 2004 dan *Total War: Rome II*, 2013), perang Revolusi Amerika (*Empire: Total War*, 2009), peperangan Napoleon (*Napoleon: Total War*, 2010), dan bahkan membawakan tema fantasi dan magis seperti pada permainan *Total War: Warhammer*. Beragamnya tema pada seri permainan ini mengundang banyak pemain, baik penggemar sejarah maupun pemain yang menyukai genre strategi. Dari beragamnya tema dari seri *Total War*, penulis tertarik untuk membahas permainan *Total War: Shogun 2*, yang selanjutnya disingkat sebagai *Shogun 2*.

Penulis tertarik untuk meneliti *Shogun 2* dikarenakan mengangkat peristiwa pada era *Sengoku* yang menjadi bagian penting dari sejarah Jepang dengan kondisi sosial budaya dan agama yang melatarbelakanginya. Selain itu, dalam permainan, *Shogun 2* menawarkan kebebasan dalam menggunakan strategi untuk memenangkan permainan yang membuat *Shogun 2* tidak bosan jika dimainkan secara berulang. Dalam sejarah Jepang, era *Sengoku* (1467–1603) yang menjadi tema utama dalam *Shogun 2* adalah periode perang saudara dan konflik antar klan di Jepang. Para sejarawan (Sansom, 1961; Berry, 1994; Chen, 2020) mengatakan bahwa asal mula era ini dimulai dari Perang Ōnin (1467–1477) yang berlangsung selama sebelas tahun. Perang ini bermula dari perselisihan antara para *daimyo*, atau kepala dari klan satu daerah. Sansom (1961) menjelaskan bahwa Perang Ōnin awalnya hanyalah sebuah percikan kecil yang kemudian menyulut menjadi

tumpukan besar yang diibaratkan sebagai material mudah terbakar. Tsunoda (2020) mengamati bahwa Perang Ōnin membuka kesempatan bagi banyak klan atau kelompok untuk memanfaatkan peluang melepaskan diri dari pemerintahan pusat yang melemah.

Pada era *Sengoku*, pemerintahan pusat atau *bakufu* dipimpin oleh Keshogunan Ashikaga (1336-1573) (Cartwright, 2019) yang berperan sebagai pemimpin politik utama. Namun, sebagian besar wilayah sebenarnya berada di bawah kendali para *daimyo*, yakni pemimpin yang bertindak sebagai kepala klan, panglima perang sekaligus penguasa provinsi. Mereka memiliki kekuasaan penuh atas wilayah masing-masing, termasuk kebebasan dalam menentukan kebijakan politik dan militer. Setelah terjadinya Perang Ōnin, banyak *daimyo* memanfaatkan situasi tersebut untuk mendeklarasikan kemerdekaan mereka. Mereka terlibat dalam berbagai konflik, baik untuk memperluas wilayah kekuasaan maupun mempertahankannya dari serangan klan lain. Periode ini dikenal sebagai *sengoku jidai*, atau "zaman negara-negara berperang," yang menggambarkan masa perang saudara yang meluas di seluruh Jepang.

Klan (家, *ie* atau *uji*) menurut Cartwright (2019) adalah kelompok keluarga besar yang memiliki pengaruh sosial dan politik. Pada era *Sengoku*, klan adalah entitas politik, ekonomi serta militer yang memiliki wilayah kekuasaan, pasukan serta hubungan diplomatik dengan klan lain. Mayoritas klan di Jepang pada era *Sengoku* menganut agama Shinto-Buddha, yang sering digunakan sebagai landasan identitas budaya dan legitimasi kekuasaan. Namun, bagi sebagian besar klan, agama lebih berperan sebagai aspek pendukung daripada alasan utama dalam konflik,

mengingat fokus utama pada masa itu adalah bertahan hidup dan memperluas kekuasaan.

Beberapa ajaran berbeda juga turut tersebar di Jepang, salah satunya adalah ajaran Buddha Jodo Shinshu, yang berarti “*True Pure Land Buddhism*”. Ajaran ini dianut oleh kelompok pemberontak bernama Ikko-Ikki. Tsang (2007) menyatakan bahwa Ikko-Ikki adalah sebuah koalisi dari individu-individu yang menyembah Amida, Buddha yang menjanjikan kehidupan kekal di “*Tanah Suci*” (*Pure Land*). Karakteristik pemberontakan Ikko-Ikki, menurut Remington (2021), berakar pada dinamika keagamaan yang kompleks. Mereka menolak untuk tunduk pada pemerintahan *bakufu* maupun kekuasaan *daimyo* dari klan atau keluarga mana pun. Penolakan terhadap otoritas ini memungkinkan Ikko-Ikki untuk mengumpulkan pasukan militer yang besar, sehingga mereka menjadi kekuatan signifikan dalam berbagai pertempuran.

Selain kepercayaan Shinto-Buddha, ada klan Otomo, di mana *daimyo* mereka, Otomo Sorin, memutuskan untuk memeluk agama Kristen dan dibaptis dengan nama Francisco. Motivasi di balik keputusan Otomo Sorin untuk memeluk agama Kristen tidak semata-mata bersifat spiritual. Strathern (2020) menjelaskan bahwa langkah ini didorong oleh pertimbangan politik, terutama untuk memperluas domain dan pengaruhnya, baik di wilayah kekuasaannya sendiri maupun dalam hubungan dengan pemerintahan *bakufu*. Selain itu, hubungan dengan pedagang Portugis yang membawa senjata api dan teknologi modern turut menjadi alasan strategis di balik aliansi ini.

Permainan pada *Shogun 2* membawa pemainnya untuk tidak hanya menjadi pasif, tetapi juga berperan aktif dalam merekonstruksi dan menafsirkan ulang

narasi. Kondisi ini menurut Jenkins (2014) dianggap sebagai *convergence culture*, yang membuat pemain menjadi pusat bagaimana budaya itu terbentuk (Rahwati, 2024). Dengan sifat interaktif yang hadir dalam *Shogun 2*, pemain dapat menghubungkan berbagai elemen budaya dan sejarah, menciptakan ruang untuk merasakan budaya saling berinteraksi dan mempengaruhi dalam dinamika sosial yang kompleks pada era *Sengoku*. Dengan membawa permainan *Shogun 2* sebagai data, penelitian ini difokuskan pada bagaimana permainan *Shogun 2* mengangkat permasalahan peran identitas sosial klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam narasi agama, serta membawa interaksi politik-agama yang berbeda dalam *Shogun 2*.

Penulis menemukan penelitian terdahulu yang memiliki ketertarikan dengan permainan *Shogun 2*, klan dan agama sebagai permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Penelitian terdahulu yang terkait dengan permainan *Shogun 2* adalah oleh Neves, dkk (2020). Penelitian ini menggunakan teori Kontrak Agensi (*The Contract Agency Model*), dan membahas bagaimana sebuah permainan dapat dijadikan suatu penelitian literasi media (*media literation*) dengan menjadikan permainan *Shogun 2* menjadi data penelitian. Penelitian yang terkait dengan aspek Ikko-Ikki dilakukan oleh Remington (2021) menganalisis kehancuran Ikko-Ikki di tangan Oda Nobunaga dengan menekankan signifikansi sejarah peristiwa tersebut sebagai langkah pertama Nobunaga menuju penyatuan Jepang. Selanjutnya penelitian terkait dengan agama Kristen diteliti oleh Rahwati (2023), yang meneliti tentang marginalisasi kelompok agama dalam novel *Jakka Dofuni Umi no Kioku no Monogatari* karya Tsushima Yuko (2016), dengan fokus pada tantangan yang dihadapi komunitas Kristen di bawah pemerintahan Edo. Meskipun memberikan wawasan berharga tentang dinamika agama dalam sejarah Jepang, penelitian ini

tidak melibatkan media permainan atau interaktif. Penelitian-penelitian tersebut belum membahas irisan antara identitas religius, representasi budaya, dan mekanisme permainan sebagaimana yang ditampilkan dalam *Total War: Shogun 2* melalui narasi klan Ikko-Ikki dan Otomo. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut, dengan mengeksplorasi secara mendalam bagaimana identitas dan afiliasi religius kedua klan tersebut direpresentasikan dan dilibatkan dalam permainan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, penulis menggunakan *video game Total War: Shogun 2*, dengan membahas mengenai permasalahan narasi dan interaksi agama yang terjadi di antara klan Otomo dan Ikko-Ikki pada era Sengoku. Dengan demikian, rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peran agama membentuk identitas sosial klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam permainan *Total War: Shogun 2*?
2. Bagaimana narasi dalam permainan *Total War: Shogun 2* mencerminkan interaksi politik-agama klan Otomo dan Ikko-Ikki yang berbeda?

1.3 Pembatasan Masalah

Permainan *Shogun 2* memiliki dua mode utama, yaitu *Campaign* dan *Battle*. Dalam mode *Campaign*, pemain menjalankan jalan cerita utama dengan tujuan akhir merebut Kyoto serta menguasai sejumlah wilayah strategis. Pemain akan

menghadapi lawan yang dikendalikan oleh komputer, dan dalam situasi tertentu, pemain dapat memasuki mode Battle untuk beradu strategi secara langsung dengan musuh tersebut. Namun, karena mode *Battle* hanya berfokus pada strategi taktis dan simulasi, penulis tidak akan memberikan perhatian penuh pada mode ini. Penelitian akan difokuskan pada mode *Campaign* dari klan Otomo dan Ikko-Ikki saja, tanpa melibatkan *Campaign* dari klan lainnya. Hal ini dilakukan untuk mengarahkan penelitian secara spesifik pada narasi dan dinamika unik yang dimiliki kedua klan tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperlihatkan peran agama yang membentuk identitas sosial klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam permainan *Total War: Shogun 2*
2. Menjelaskan narasi dalam permainan *Total War: Shogun 2* sebagai refleksi dari interaksi politik-agama dengan identitas yang berbeda.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dengan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa maupun penulis lainnya yang ingin meneliti dengan materi maupun teori yang sama. Penulis juga berharap dengan penelitian ini mampu menyediakan referensi baru tentang penelitian sejarah, budaya maupun tentang permainan. Selain itu, penulis berharap dengan penelitian ini dapat membuka wawasan serta pengetahuan mahasiswa maupun penulis lainnya yang ingin mempelajari bidang sejarah Jepang maupun hanya terikat dalam permainan saja. Penulis juga berharap

ke depannya semakin banyak penelitian yang meneliti permainan sebagai data, dikarenakan permainan semakin banyak keberadaannya dan dapat menjadi data penelitian yang baik, layaknya buku maupun film.

1.6 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada beberapa teori untuk menganalisis permainan. Salah satu teori yang digunakan adalah teori naratif *video game* oleh Domsch (2013), yang menyatakan bahwa alur dalam *video game* memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan media tradisional seperti novel dan film. Domsch menambahkan bahwa *video game* memiliki kemampuan unik dalam menggabungkan berbagai bentuk media, termasuk teks, gambar, dan audio, tanpa mengurangi makna aslinya. Kemampuan ini memungkinkan *video game* untuk menyampaikan cerita dengan efektivitas yang sebanding dengan film atau teks, terutama karena banyak *video game* dikembangkan dengan narasi yang kompleks dan mendalam. Meskipun integrasi cerita dalam permainan dapat menjadi tantangan, sifat digital *video game* memberikan keunggulan dibandingkan dengan permainan non-digital dan media tradisional, sehingga proses integrasi narasi menjadi lebih fleksibel dan lebih mudah diakses.

Teori kedua adalah teori identitas sosial, yang diungkapkan oleh Tajfel (1979) bahwa identitas sosial didefinisikan sebagai pengetahuan individu bahwa mereka milik kelompok sosial tertentu, bersama-sama dengan beberapa makna emosional dan nilai dari keanggotaan kelompok. Tajfel mendefinisikan identitas sosial sebagai pengetahuan individu bahwa mereka merupakan bagian dari kelompok sosial tertentu, yang disertai dengan nilai emosional dan makna yang melekat pada keanggotaan kelompok tersebut. Teori ini digunakan untuk memahami bagaimana

klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam *Shogun 2* membangun identitas dan dinamika sosial mereka, baik dalam hubungan internal maupun eksternal dengan klan lain.

Teori terakhir yang digunakan adalah teori *contact zone* yang pertama kali diperkenalkan oleh Mary Louise Pratt. Pratt (1991) mendefinisikan *contact zone* sebagai ruang sosial di mana budaya-budaya bertemu (*meet*), berbenturan (*clash*), dan bergulat (*grapple*) satu sama lain. Interaksi ini sering terjadi dalam konteks hubungan kekuasaan yang tidak simetris, seperti kolonialisme, perbudakan, atau dampak-dampak yang masih berlangsung hingga saat ini. Definisi ini kemudian direvisi oleh Patricia Bizzell (1994), yang menyarankan agar *contact zone* tidak hanya terbatas pada aspek etnisitas, gender, urutan kronologis, atau literasi. Sebaliknya, Bizzell mengusulkan bahwa *contact zone* ditentukan secara historis, yaitu saat berbagai kelompok berbeda dalam masyarakat bersaing untuk menentukan makna dan kekuasaan dalam konteks tertentu. Revisi ini memperluas cakupan teori dengan memasukkan parameter kronologis, geografis, dan faktor lain seperti ras atau gender, karena aspek-aspek ini sering menjadi objek yang diperebutkan dalam interaksi kelompok di ruang sosial tersebut.

1.7 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Total War: Shogun 2* sebagai sumber data utama dengan fokus khusus pada klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam mode *campaign*. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif-analitis (Loeb et al., 2017) untuk mengkaji narasi keagamaan yang ditampilkan dalam permainan. Metode ini bertujuan untuk mengkarakterisasi dunia permainan atau fenomena dengan mengidentifikasi pola-pola dalam data, serta menjawab pertanyaan seperti

"siapa," "apa," "di mana," "kapan," dan "sejauh mana." Analisis deskriptif bertujuan menyederhanakan data dan dapat dijadikan sebagai keluaran penelitian mandiri, terutama jika berhasil mengidentifikasi fenomena atau pola yang sebelumnya belum diakui.

Untuk menerapkan metode ini, langkah pertama melibatkan pengumpulan data dengan mengidentifikasi elemen-elemen dalam *Shogun 2* yang merepresentasikan narasi keagamaan dan dinamika era *Sengoku*, dengan penekanan pada klan Ikko-Ikki dan Otomo. Kedua klan ini dipilih karena kesamaan dan perbedaan unik mereka, yakni keduanya dibedakan oleh afiliasi keagamaan yang berbeda dari mayoritas Shinto-Buddha, yang secara signifikan mempengaruhi mekanisme permainan dan strategi. Langkah ini mencakup analisis berbagai fitur permainan, seperti misi yang menyoroti tujuan keagamaan dan politik, mekanisme diplomasi yang mencerminkan interaksi budaya dan agama, serta konflik yang dipengaruhi oleh dinamika ini.

Langkah kedua adalah menganalisis bagaimana permainan menggambarkan nuansa historis dan budaya dari ajaran *Jodo-Shinshu* yang dianut oleh Ikko-Ikki serta kepercayaan Kristen klan Otomo. Analisis ini memberikan pemahaman mendalam mengenai representasi mereka dalam mekanisme dan narasi permainan, termasuk pemeriksaan terhadap deskripsi klan dan karakter.

Langkah terakhir berfokus pada analisis data menggunakan kerangka teori untuk mengeksplorasi representasi identitas, dinamika budaya, dan interaksi politik-keagamaan. Langkah ini juga meneliti bagaimana permainan membangun representasi keberagaman agama dalam *contact zone* era *Sengoku* di Jepang.

1.8 Sistematika Penyajian

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta kemudahan dalam penelitian ini, disusun dengan urutan sebagai berikut.

Bab 1, merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan masalah, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyajian.

Bab 2, berisikan kajian teori, yaitu teori naratif *video game*, teori identitas sosial dan teori *contact zone*. Selain itu, disini akan menjelaskan konteks data yang digunakan supaya semakin memudahkan memahami data yang digunakan pada penelitian ini.

Bab 3, merupakan analisis identitas sosial melalui narasi agama yang terjadi di klan Otomo dan Ikko-Ikki, serta menjelaskan narasi permainan mencerminkan interaksi politik-agama yang berbeda.

Bab 4, merupakan hasil akhir, yaitu menyimpulkan dari permasalahan yang diangkat.

