

## BAB 4

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dengan menggunakan teori identitas sosial, *contact zone*, serta naratif *video game* melalui klan Otomo dan Ikko-Ikki dalam permainan *Total War: Shogun 2*, ditemukan bahwa narasi yang dibawakan oleh *Shogun 2* baik *fixed narrative* maupun *emergent narrative* berhubungan dengan permasalahan agama yang dimiliki kedua klan tersebut. Melalui narasi tersebut, pemain mampu menciptakan penggambaran yang berbeda mengenai bagaimana interaksi serta konflik berlangsung selama era *Sengoku*, dibandingkan dengan sejarah dominan yang lebih berfokus pada aspek politik dan militer. Narasi yang dibangun oleh pemain tentunya berbeda-beda, dan setiap pemain bisa memberikan *emergent narrative* tergantung dari pilihan serta strategi yang dimainkan. Hal tersebut juga selaras dengan *convergence culture*, dimana pemain secara aktif membangun narasi dalam permainan sesuai dengan keinginan dan keperluan mereka.

Klan Ikko-Ikki, yang menganut ajaran Buddha *Jodo-Shinshu*, memiliki pemikiran yang berseberangan dengan mayoritas klan lain yang mengikuti ajaran Shinto-Buddha. Sikap pemberontakan yang menjadi ciri khas mereka menjadikan identitas keagamaan sebagai faktor krusial dalam permainan. Sementara itu, klan Otomo, yang beragama Kristen, juga memperlihatkan bagaimana agama dapat menjadi elemen penting dalam membentuk strategi dan interaksi. Berbeda dengan Ikko-Ikki yang menentang otoritas *daimyo* lainnya, Otomo membangun hubungan dengan bangsa Portugis sejak awal permainan, memberikan mereka keunggulan dalam perdagangan dan akses terhadap teknologi persenjataan modern.

Representasi agama dalam *Shogun 2* menunjukkan bahwa meskipun dalam sejarah dominan era *Sengoku* aspek keagamaan jarang menjadi fokus utama, permainan ini menghadirkan alternatif narasi yang menempatkan agama sebagai faktor yang memengaruhi strategi politik dan militer. Dengan demikian, *Shogun 2* dapat dipandang sebagai media alternatif untuk mempelajari sejarah, terutama dalam memahami kompleksitas era Sengoku dari perspektif yang lebih luas. Ke depannya, diharapkan penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana pemain turut serta dalam membentuk sejarah alternatif melalui interaksi dalam permainan *Shogun 2*. Hal ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana media interaktif seperti permainan digital berkontribusi dalam membangun pemahaman sejarah yang lebih dinamis dan beragam.

