

Representasi Peristiwa Sejarah *Genkou* yang Terdapat dalam *Video Game Ghost of Tsushima*

Erica¹⁾, Renny Anggraeny²⁾

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana
Jl. Pulau Nias No.13 Sanglah, Denpasar Timur, Denpasar, Indonesia
Pos-el: Ericatan29@gmail.com

Representation of Genkou Historical Events in The Video Game of Ghost of Tsushima

Abstract

This article discusses about the representation of genkou historical events in a video game called Ghost Of Tsushima which is developed by Sucker Punch Productions. The method used in this article is called content analysis with qualitative approach while the theories used in this article is the theory of new historicism by Greenblatt. Based on the results of the research, the video game represents eight of Genkou historical events. These eight events do not fully correspond to the events that occurred in the historical facts of genkou. Therefore, these events are divided into three categories consist of accord events, similar events, and different events. The most accord event which represents the genkou historical event is the defense of 80 samurai led by Shimura. Eighty samurai against thousands of Mongolian troops is a typical occurrence of genkou history. Minor details regarding the leader of the eighty samurai who was a jito on Tsushima Island is also represented in the game.

Keywords: *Genkou, new historicism, representation, video game*

Abstrak

Artikel ini membahas mengenai representasi peristiwa sejarah *genkou* yang terdapat dalam *video game* berjudul *Ghost of Tsushima* hasil kembangan Sucker Punch Productions. Metode yang digunakan dalam artikel ini ialah metode simak dan catat dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan dalam artikel ini adalah teori *new historicism* yang dikemukakan oleh Greenblatt. Berdasarkan hasil penelitian, *video game* tersebut merepresentasikan peristiwa sejarah *genkou* ke dalam delapan peristiwa. Kedelapan peristiwa ini tidak sepenuhnya sesuai dengan peristiwa yang terjadi dalam fakta sejarah *genkou*. Oleh karena itu, peristiwa-peristiwa tersebut terbagi menjadi tiga kategori yang terdiri dari peristiwa yang sesuai, peristiwa yang mirip, dan peristiwa yang berbeda. Peristiwa yang paling sesuai dalam merepresentasikan peristiwa sejarah *genkou* ialah pertahanan 80 orang *samurai* yang dipimpin oleh Shimura. Delapan puluh orang *samurai* melawan ribuan pasukan Mongol merupakan kejadian yang khas dari sejarah *genkou*. Detail kecil mengenai pemimpin dari kedelapan puluh *samurai* yang merupakan seorang *jito* di pulau Tsushima juga direpresentasikan dalam *game*.

Kata kunci: *Genkou, new historicism, representasi, video game*

1. Pendahuluan

Peristiwa *genkou* merupakan peristiwa invasi Mongol ke Jepang yang dilancarkan oleh Khubilai Khan pada abad ke-13 pertengahan era kamakura. Peristiwa yang terjadi pada tahun 1274 ini adalah salah satu peristiwa terbesar yang tercatat dalam sejarah dunia. *Genkou* secara keseluruhan menceritakan awal mula terjadinya invasi hingga keberhasilan Jepang dalam menghadapi bangsa Mongol. Pengetahuan mengenai *genkou* dapat ditemukan dalam berbagai karya sastra seperti buku maupun tulisan ilmiah yang ditulis oleh orang-orang di masa lalu agar dapat diwariskan kepada generasi mendatang. Mereka menggunakan karya sastra maupun karya seni untuk mendeskripsikan dan merepresentasikan peristiwa-peristiwa yang terjadi. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, karya sastra dan karya seni juga berkembang menjadi lebih modern. Pengetahuan mengenai sejarah juga mulai direpresentasikan ke dalam karya sastra modern seperti cerpen, novel, dan drama atau karya seni modern seperti *video game* yang dijadikan sebagai objek penelitian ini.

Video game merupakan suatu permainan yang dimainkan melalui manipulasi gambar elektronik yang diproduksi oleh program komputer dalam monitor atau tampilan layar lainnya (Wahyudi, 2014:202). Menurut Hutchinson (2019:14), *video game* menggambarkan lingkungan dan objek yang bisa diinteraksi oleh pemain. Kita bisa menganggap *video game* sebagai ‘teks’ yang juga merupakan produk sosial, sejarah, dan politikal mereka seperti literatur dan film yang sudah lama dianggap sebagai ‘teks’ melalui sikap-sikap budaya yang lebih luas dan bisa lebih diakses dan ideologi dari tempat dan waktu tertentu. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa *video game* merupakan karya seni yang dapat digunakan untuk memproyeksikan atau merepresentasikan suatu masyarakat baik dalam bentuk sejarah, budaya, sosial, maupun politik.

Video game yang digunakan dalam dalam penelitian ini bernama “Ghost of Tsushima”. *Video game* ini merupakan hasil kembangan perusahaan Sucker Punch Production yang diterbitkan oleh Sony Interactive Entertainment. *Video game* ini juga merupakan karya fiksi yang merepresentasikan unsur sejarah *genkou* di dalamnya. *Game* ini cukup menarik untuk diteliti karena tidak banyak permainan yang merepresentasikan peristiwa sejarah *genkou*. Oleh karena itu, penelitian pada *game* ini

dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan peristiwa sejarah *genkou* yang terdapat di dalamnya.

2. Metode dan Teori

2.1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data penelitian pada artikel ini menggunakan metode simak dan catat. Tahapan pengumpulan data dimulai dengan menonton dan menyimak berulang kali permainan *Ghost of Tsushima* pada siaran Youtube bernama Ushizawa yang terbagi menjadi 49 episode untuk memahami peristiwa sejarah *genkou* yang terdapat dalam *game*. Data-data yang ditemukan kemudian dicatat dan dipilah terlebih dahulu agar menjadi terstruktur dan mempermudah proses analisis.

Data yang telah dipilah selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data yaitu mengelompokkan data yang telah dipilah sesuai rumusan masalah, menganalisis data sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang digunakan, serta mendeskripsikan hasil analisis sesuai dengan tujuan penelitian. Penyajian hasil analisis data dalam artikel ini menggunakan teknik informal yakni dalam bentuk kata-kata biasa.

2.2. Teori

Representasi peristiwa sejarah *genkou* dalam *video game Ghost of Tsushima* dianalisis berdasarkan teori *new historicism* menurut Greenblatt. *New historicism* merupakan metode kajian yang menelaah sejarah yang terdapat dalam teks sastra maupun nonsastra. Greenblatt (dalam Putri, 2015:3) mengemukakan bahwa *new historicism* tidak membandingkan keaslian cerita dengan sejarah melainkan untuk menempatkan ulang ideologi yang memunculkan teks yang terdapat pada batas atau di luar kebudayaan. Adapun tahap kerja *new historicism* yakni sebagai berikut: (1) memilih karya sastra yang akan dikaji, (2) mempelajari sejarah masyarakat ketika karya sastra itu diterbitkan, (3) membaca karya sastra untuk menemukan isu dominan/penting diungkapkan di dalamnya, (4) mempelajari teks nonsastra yang berasal dari periode sejarah yang sama dengan karya sastra untuk menemukan relevansi, (5) menganalisis hubungan paralel sastra dengan nonsastra, dan (6) hasil analisis disusun secara

sistematis untuk menunjukkan makna karya sastra (Artika 2015:52). Hubungan paralel antara sastra dan teks nonsastra berupa representasi potongan-potongan peristiwa sejarah yang dapat disimpulkan ke dalam tiga bentuk, yakni representasi peristiwa yang sesuai, mirip, dan berbeda. Suatu representasi peristiwa dapat dikatakan mirip apabila tingkat kesesuaian sama dengan atau melebihi tingkat perbedaan.

3. Kajian Pustaka

Penelitian ini menggunakan beberapa referensi penelitian berupa ringkasan dalam literatur yang berkaitan dengan representasi peristiwa sejarah. Referensi penelitian yang pertama ialah penelitian oleh Zunara (2021) yang berjudul “Penggambaran Tokoh dan Peristiwa Sejarah pada Zaman Sengoku dalam Anime *Ninja Battoman* Karya Junpei Mizusaki”. Penelitian Zunara mengkaji tentang tokoh dan peristiwa sejarah pada zaman sengoku yang terdapat dalam anime *Ninja Battoman*. Hasil analisis Zunara mengenai peristiwa sejarah berupa penemuan lima peristiwa dalam anime yang menggambarkan peristiwa dalam fakta sejarah, yaitu persekutuan Two-Face dengan Joker yang menggambarkan persekutuan Akechi Mitsuhide dengan Oda Nobunaga, pengkhianatan Two-Face terhadap Joker yang menggambarkan pengkhianatan Akechi Mitsuhide terhadap Oda Nobunaga, aksi bunuh diri Joker yang menggambarkan aksi bunuh diri Oda Nobunaga, pertikaian berkelanjutan antara Penguin dengan Poison Ivy yang menggambarkan pertikaian berkelanjutan antara Takeda Shingen dan Uesugi Kenshin, hubungan baik Gorilla Grodd dengan orang-orang pendatang dari negara Barat yang menggambarkan hubungan baik Totoyomi Hideyoshi dengan negara-negara Barat.

Penelitian selanjutnya ialah penelitian oleh Putri (2015) yang berjudul “Representasi Sejarah dalam Manga *Shanaou Yoshitsune* Karya Sawada Hirofumi”. Penelitian Putri mengkaji tentang peristiwa sejarah dan peristiwa fiksi yang terdapat dalam manga *Shanaou Yoshitsune*. Hasil analisis Putri tentang peristiwa sejarah berupa empat peristiwa yang terdiri dari pengasingan Ushiwakamaru, pemberian nama “Shanaou”, pengasingan Yoritomo, dan Shanaou menuju Hiraizumi.

Penelitian oleh Zunara dan Putri dijadikan sebagai acuan untuk bahan perbandingan baik kelebihan maupun kekurangannya dalam melakukan penelitian yang mengkaji tentang representasi peristiwa sejarah. Kajian dari kedua penelitian secara

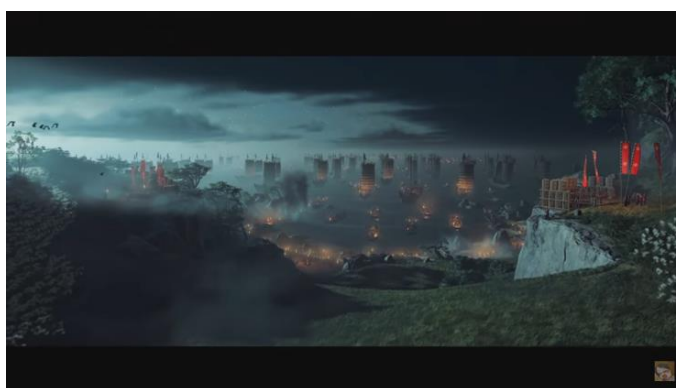
khusus juga memberikan pemahaman mengenai penerapan teori *new historicism* terhadap objek penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Kedatangan Ribuan Pasukan Mongol

Serangan invasi dalam *video game* berawal dari datangnya ribuan pasukan Mongol menggunakan kapal ke pantai Komoda yang berada di pulau Tsushima. Berikut merupakan data yang menunjukkan kedatangan mereka.

Gambar 1



Kapal pasukan Mongol datang menginvasi Pulau Tsushima

Sumber: *Ghost of Tsushima* EP1 menit 2:05-2:10

- (1) 仁 : 船が海を覆っている。
志村 : 死を恐れるな。飲み込まれるぞ。

Jin : *Fune ga umi o ooteiru.*
Shimura: *Shi o osoreruna. Nomikomareruzo.*

Jin : **Kapal-kapal itu menutupi laut.**
Shimura: Jangan takut mati. Kamu bisa tertelan
(*Ghost of Tsushima* EP1, 1:10-1:19)

Gambar 1 memperlihatkan pasukan Mongol yang hampir tiba di pantai Komoda pada dini hari. Mereka menggunakan sarana transportasi laut berupa kapal dalam jumlah besar. Jumlah kapal secara tidak langsung dideskripsikan oleh Jin pada data (1). Perkataan Jin mengindikasikan bahwa kapal Mongol yang datang sangat banyak hingga permukaan laut tidak dapat terlihat olehnya. Jin dalam *game* versi bahasa Inggris berkata, “There must be thousands of them”, yang berarti, “Pasti ada ribuan dari mereka”. Kata ribuan ditujukan pada jumlah pasukan Mongol yang berada di atas kapal.

Berdasarkan perkataan Jin pada kedua versi bahasa, dapat disimpulkan bahwa jumlah kapal Mongol sangat banyak dan kemungkinan terdapat ribuan pasukan di atas kapal. So Shi Kafu menyebutkan bahwa serangan invasi diluncurkan 8.000 pasukan Mongol yang diangkut dengan 900 kapal. Mereka mendarat di pantai Komoda sekitar pukul 2 pagi (Turnbull, 2010:33-34). Berarti, jumlah kapal dan pasukan Mongol yang datang pada dini hari direpresentasikan dengan sesuai dalam bentuk visual.

4.2 Pertahanan Para Samurai yang Dipimpin oleh Shimura

Peristiwa pertahanan 80 orang *samurai* yang dipimpin oleh Shimura merupakan merepresentasikan peristiwa sejarah ketika So Sukekuni memimpin 80 orang *samurai* untuk mempertahankan pulau Tsushima. Adapun data yang mendukung analisis yakni sebagai berikut.

- (2) 仁 : 我が方は八十二、無勢なれば、対馬の民を守らなければならない。
今日——俺はこの命を捨てる。

Jin : **Wa ga hou wa hachi juu**, buzeinareba, Tsushima no tami wo mamorarebanaranai. Kyou ——ore wa kono inochi wo suteru.

Jin : **Kami berdelapan puluh**, meski kalah jumlah, kami harus melindungi rakyat Tsushima. Hari ini, saya menyerahkan hidup ini.
(*Ghost of Tsushima* EP1, 0:58-1:10)

Data (2) memperlihatkan percakapan Jin yang menunjukkan jumlah pasukan *samurai* secara spesifik yaitu berdelapan puluh. Pasukan ini dipimpin oleh Shimura yang merupakan *jito* (tuan) di pulau Tsushima. Jumlah dan pemimpin pasukan direpresentasikan dengan sesuai karena dalam fakta sejarah So Sukekuni yang merupakan *jito* pulau Tsushima juga memimpin pasukan *samurai* beranggotakan 80 orang.

4.2.1 Harunobu Adachi Menantang Pasukan Mongol

Peristiwa Adachi menantang duel pasukan Mongol merepresentasikan peristiwa ketika beberapa anggota pasukan Sukekuni menantang duel pasukan Mongol. Berikut merupakan data yang menunjukkan peristiwa saat Adachi menantang duel.

- (3) 安達 : よく聞け。腕に覚えの者あれば出でよ。

Adachi : *Yoku kike. Ude ni oboe no mono areba ideyo.*

Adachi : Dengarkan baik-baik. **Keluarkan orang yang berkemampuan (bertarung).**

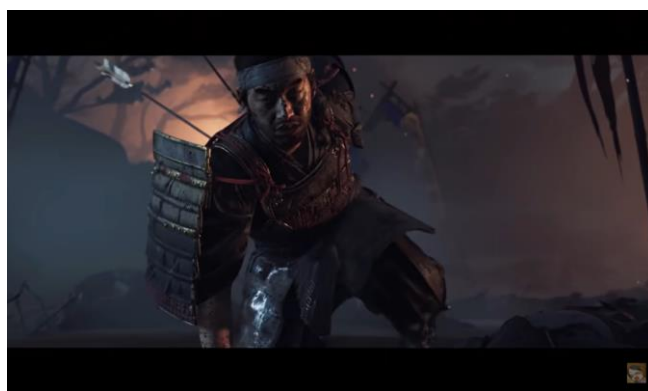
(*Ghost of Tsushima* EP1, 2:20-2:26)

Data (3) menunjukkan percakapan Adachi yang sendirian menantang duel pasukan Mongol. Berdasarkan fakta sejarah, beberapa anggota pasukan Sukekuni juga menantang duel dengan hormat namun pasukan Mongol menolak dan langsung membunuh mereka dengan cara dipotong (Yamada, 1916:111-112). Sesuai dengan pernyataan Yamada, Adachi juga dibunuh secara langsung tanpa adanya duel. Bedanya, Adachi menantang duel sendirian dan dibunuh dengan cara dibakar dalam *game*. Berarti, kedua peristiwa dapat disimpulkan sebagai peristiwa yang mirip.

4.2.2 Jin Sakai Dipanah oleh Pasukan Mongol

Peristiwa Jin dipanah oleh Mongol merepresentasikan peristiwa sejarah ketika tokoh sejarah Saito Sukesada dipanah oleh Mongol. Saito Sukesada merupakan salah satu samurai yang ikut berperang pada invasi pertama Mongol di pantai Komoda layaknya Jin. Namanya dimasukkan ke dalam sejarah karena kemampuannya telah memberikan rasa takut kepada Mongol. Berikut merupakan data yang menunjukkan Jin dipanah.

Gambar 2



Jin Sakai dipanah oleh Mongol

Sumber: *Ghost of Tsushima* EP1, 7:55-8:02

Gambar 2 memperlihatkan Jin yang dipanah sebanyak dua kali di bagian punggung. Hal ini terjadi setelah pemain menyelesaikan misi yakni membunuh puluhan musuh terlebih dahulu. Ini guna merepresentasikan Sukesada yang berhasil membunuh 24 orang musuh sebelum tewas dipanah. Yamada (1916:113-114) menyatakan bahwa

Sukesada dipanah sebanyak tiga kali di bagian dada. Berarti, jumlah dan letak panah yang mengenai Jin dan Sukesada berbeda meskipun mengalami kejadian serupa. Jin juga masih hidup setelah dipanah karena diselamatkan karakter lain. Berarti, kedua peristiwa dapat disimpulkan sebagai peristiwa yang berbeda.

4.2.3 Kekalahan Pasukan Shimura di Pantai Komoda

Peristiwa kalahnya pasukan Shimura di pantai Komoda merepresentasikan peristiwa sejarah ketika pasukan Sukekuni dikalahkan Mongol. Kekalahan pasukan Shimura ditunjukkan dalam data berikut.

(4) 百姓 : ありがとうございます。お侍はみんな死んだと聞きました
たが...

Hyakusho : *Arigatou gozaimasu. O samurai wa minna shinda to kikumashitaga...*

Petani : Terima kasih. **Saya dengar semua samurai telah mati, tapi...**
(*Ghost of Tsushima* EP2, 3:08-3:13)

Data (4) menunjukkan percakapan petani dengan Jin. Ia mendapatkan kabar bahwa semua *samurai* telah tewas dan tidak mengetahui bahwa Jin masih hidup. Berarti, pasukan Shimura telah dibantai habis dan dikalahkan oleh Mongol. Shimura saat itu juga telah ditawan oleh Khan untuk alasan tertentu. Sesuai dengan fakta sejarah, seluruh pasukan Sukekuni termasuk Sukekuni kalah dan gugur di pantai Komoda. Bedanya, masih terdapat dua orang yang selamat dalam *game* yakni Shimura dan Jin. Berarti, kedua peristiwa dapat disimpulkan sebagai peristiwa yang mirip.

4.4 Pembantaian Penduduk dan Pembakaran Desa di Tsushima

Peristiwa pembantaian penduduk dan pembakaran desa merepresentasikan peristiwa yang nyata terjadi dalam fakta sejarah. Berikut merupakan data yang menunjukkan peristiwa tersebut.

Gambar 3



Pasukan Mongol sedang membunuh rakyat dan membakar desa di Tsushima
Sumber: *Ghost of Tsushima* EP1, 14:18-14:21

Gambar 3 memperlihatkan keadaan salah satu desa di pulau Tsushima. Rumah-rumah penduduk telah dibakar dan salah satu penduduk terlihat sedang ditusuk menggunakan pedang. Peristiwa ini tidak hanya terjadi pada satu desa. Sebagian besar penduduk Tsushima diperbudak atau dibunuh. Berdasarkan fakta sejarah, Yamada (1916:115-116), pasukan Mongol membantai kurang dari 6000 penduduk dan memperbudak sisanya, serta membakar setiap sudut desa. Berarti, peristiwa pembantaian penduduk dan pembakaran desa sesuai dengan peristiwa dalam fakta sejarah.

4.4.1 Pembunuhan dengan Racun oleh Mongol

Peristiwa pembunuhan dengan racun oleh Mongol merepresentasikan peristiwa sejarah ketika Mongol menggunakan racun sebagai senjata untuk menginvasi Jepang. Adapun data yang menunjukkan penggunaan racun terhadap penduduk Tsushima yakni sebagai berikut.

Gambar 4



Penduduk desa tewas tergeletak
Sumber: *Ghost of Tsushima* EP40, 5:54-5:57

(5) 仁 : この臭い、トリカブトだ。蒙古も毒の作り方を学んだ。これが因果応報か。

Jin : *Kono nioi, torikabuto da. Mouko mo doku no tsukurigata o mananda. Kore ga inga ouhou ka.*

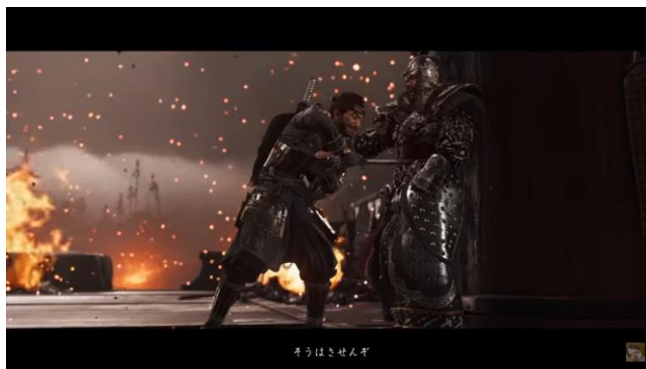
Jin : **Bau ini, bunga wolfsbane. Mongol juga telah mempelajari cara membuat racun.** Apakah ini respon kausal?
(*Ghost of Tsushima* eps.40, 5:55-6:04)

Gambar 4 memperlihatkan penduduk yang tewas setelah memuntahkan darah. Hal ini mengindikasikan terjadinya kontraksi dalam tubuh akibat suatu zat. Jin pada data (5) menduga bahwa penduduk tersebut tewas akibat racun dari bunga *wolfsbane* yang awalnya ia gunakan untuk membunuh pasukan Mongol dan kemudian menyebabkan respon kausal dari mereka. Berdasarkan fakta sejarah, pasukan Mongol telah menyiapkan racun sebagai senjata sedari awal tanpa adanya cerita respon kausal. Menurut Yamada (1916:110), mereka menggunakan poros beracun yang dapat membunuh dan melumpuhkan banyak pasukan Jepang sekaligus, sedangkan Jepang tidak pernah menggunakan ataupun melihat cara bertarung mereka. Berarti, peristiwa penggunaan racun oleh Mongol dalam *game* berbeda dengan peristiwa dalam fakta sejarah.

4.4.2 Jin Mengalahkan Khotun Khan Saat Badai

Peristiwa ketika Jin mengalahkan Khotun Khan saat badai tiba merepresentasikan peristiwa ketika badai berhasil memukul mundur pasukan Mongol. Jin dalam peristiwa ini dianggap sebagai *kamikaze* (dewa angin) yang membantu Jepang dengan menciptakan badai. Berikut data yang menunjukkan kemenangan Jin saat melawan Khan.

Gambar 5



Jin berhasil membunuh Khan

Sumber: *Ghost of Tsushima* EP48, 24:40-24:43

Gambar 5 memperlihatkan Jin yang berhasil membunuh Khan di tengah badai. Kematian Khan menyebabkan Mongol gagal menginvasi lebih lanjut. Berbeda dengan *video game*, pasukan Mongol gagal menginvasi akibat badai besar yang menenggelamkan sebagian besar kapal beserta pasukan mereka. Badai tersebut dipercaya dikirimkan oleh *kamikaze* dan sosok inilah yang Jin representasikan. Oleh karena itu, Jin memiliki sebutan “Hantu Tsushima” yang juga bersifat mistis dan tidak terlihat. Keduanya juga berhasil mengalahkan Mongol. Namun, peristiwa Jin mengalahkan Khan ini jauh berbeda dengan fakta sejarah karena tidak ada *samurai* yang selamat untuk bertarung dengan Mongol. Badai juga tidak terjadi di pulau Tsushima melainkan di Kyushu. *Kamikaze* juga hanya berupa keyakinan orang Jepang yang tidak dapat dicatat sebagai fakta.

5 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas, didapatkan simpulan mengenai representasi peristiwa sejarah *genkou* yang terdapat dalam *video game Ghost of Tsushima* hasil kembangan Sucker Punch Productions yang dijabarkan sebagai berikut.

Representasi peristiwa sejarah *genkou* yang dianalisis menggunakan teori *new historicism* terdiri dari kedatangan ribuan pasukan Mongol dari laut pada dini hari, pertahanan 80 orang *samurai* yang dipimpin oleh Shimura, Harunobu Adachi mengajak duel pasukan Mongol, Jin Sakai yang dipanah oleh pasukan Mongol, kekalahan pasukan Shimura di pantai Komoda, pembantaian penduduk dan pembakaran desa di Tsushima, pembunuhan dengan racun oleh Mongol, dan Jin mengalahkan Khotun Khan saat badai tiba. Kedelapan peristiwa tidak sepenuhnya sesuai dengan peristiwa yang terjadi dalam

fakta sejarah. Oleh karena itu, peristiwa-peristiwa tersebut terbagi dalam tiga kategori, yaitu peristiwa yang sesuai dengan fakta sejarah, peristiwa yang mirip, dan peristiwa yang berbeda. Peristiwa yang paling sesuai dalam merepresentasikan peristiwa sejarah *genkou* adalah peristiwa pertahanan 80 orang samurai yang dipimpin oleh Shimura. Delapan puluh orang *samurai* melawan ribuan pasukan Mongol merupakan kejadian yang khas dari sejarah *genkou*. Detail kecil mengenai pemimpin dari 80 orang *samurai* yang merupakan seorang *jito* di pulau Tsushima juga direpresentasikan dalam *game*. Peristiwa sesuai lainnya ialah kedatangan ribuan pasukan Mongol dari laut pada dini hari serta pembantaian dan pembakaran penduduk desa di Tsushima.

Selanjutnya terdapat peristiwa yang sekadar mirip seperti Harunobu Adachi menantang pasukan Mongol dan kekalahan pasukan Shimura di pantai Komoda. Kekalahan yang dialami oleh pasukan Shimura mirip dengan pasukan Sukekuni dalam sejarah tetapi direpresentasikan dengan sedikit perbedaan. Adapun peristiwa yang secara kontras berbeda dengan peristiwa sejarah *genkou* seperti Jin Sakai dipanah oleh pasukan Mongol, pembunuhan dengan racun oleh Mongol, dan Jin yang mengalahkan Khotun Khan saat badai tiba. Peristiwa mengalahkan Khan merupakan peristiwa yang paling menonjolkan perbedaan karena tidak ada seorang *samurai* yang mengalahkan jenderal Mongol di pulau Tsushima. Kenyataannya, badai merupakan penyebab kekalahan Mongol dan kejadian tersebut terjadi di Kyushu. Perbedaan tersebut hanya berupa penyesuaian dengan alur cerita permainan dan juga untuk merepresentasikan dewa angin yang diyakini telah membantu Jepang pada masa invasi Mongol.

6 Daftar Pustaka

- Artika, I Wayan. 2015. "Pengajaran Sastra dengan Teori New Historicism". Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya, 10(20), hlm. 51-52. (Diakses pada tanggal 9 Oktober 2021 dari alamat <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/view/8917>).
- Hutchinson, Rachael. 2019. *Japanese Culture Through Videogames*. London: Routledge.
- Putri, I Gusti Agung Ayu Made Dianti. 2015. "Representasi Sejarah dalam Manga Shanaou Yoshitsune Karya Sawada Hirofumi". Jurnal Seni dan Humaniora, 13(3). (Diakses pada tanggal 29 September 2021 dari alamat <http://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/17259>).
- Turnbull, Stephen. 2010. *The Mongol Invasions of Japan 1274 and 1281*. Oxford: Osprey Publishing.

Wahyudi, Johan. 2014. "Video Game sebagai Media Pembelajaran Sejarah". Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 1(2), hlm. 202.

Yamada, Nakaba. 1916. *Ghenko: The Mongol Invasion of Japan*. London: Smith, Elder & Co.

Zunara, Adre Priatama. 2021. Penggambaran Tokoh dan Peristiwa Sejarah pada Zaman *Sengoku* dalam Anime *Ninja Battoman* Karya Junperi Mizusaki. Skripsi. Universitas Udayana.