

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL DALAM (Bahasa Indonesia) .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM (Bahasa Inggris) .....	ii
HALAMAN SAMPUL DALAM (Bahasa Jepang) .....	iii
HALAMAN JUDUL .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
HALAMAN MOTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR ISTILAH .....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xix
ABSTRAK .....	xxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiii
<i>YOUYAKU</i> .....	xxiv
 BAB 1 PENDAHULUAN .....	 1
1.1 Latar Belakang .....	1

1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Tinjauan Pustaka .....	9
1.6 Landasan Teori .....	11
1.7 Sumber dan Metode Penelitian .....	13
1.8 Sistematika Penulisan .....	14
 BAB 2 <i>VIDEO GAME SENGOKU BASARA</i> .....	 16
2.1 <i>Seri Video Game Sengoku Basara</i> .....	16
2.1.1 <i>Sengoku Basara</i> .....	19
2.1.2 <i>Sengoku Basara 2</i> .....	20
2.1.3 <i>Sengoku Basara 2 Heroes</i> .....	20
2.1.4 <i>Sengoku Basara X Cross</i> .....	21
2.1.5 <i>Sengoku Basara Battle Heroes</i> .....	21
2.1.6 <i>Sengoku Basara 3</i> .....	22
2.1.7 <i>Sengoku Basara Chronicle Heroes</i> .....	23
2.1.8 <i>Sengoku Basara 3 Utage</i> .....	24
2.1.9 <i>Sengoku Basara HD Collection</i> .....	25
2.1.10 <i>Sengoku Basara 4</i> .....	25
2.1.11 <i>Sengoku Basara 4 Sumeragi</i> .....	26
2.2 <i>Karakter Game dalam Seri Video Game Sengoku Basara</i> .....	27

### BAB 3 PERIODE *SENGOKU* DALAM *VIDEO GAME*

<i>SENGOKU BASARA</i> .....	31
3.1 Periode <i>Sengoku</i> dalam Sejarah Jepang .....	31
3.2 Tokoh Sejarah dan Karakter <i>Game</i> .....	36
3.3 Periode <i>Sengoku</i> dalam <i>Video Game Sengoku Basara</i> .....	38

### BAB 4 DASAR PENENTUAN KARAKTER *VIDEO GAME*

<i>SENGOKU BASARA</i> .....	42
4.1 <i>Sengoku Daimyo</i> .....	47
4.2 <i>Sengoku Daimyo</i> dalam <i>Sengoku Basara</i> .....	51

### BAB 5 KARAKTER *VIDEO GAME SENGOKU BASARA*

#### SEBAGAI MAKNA KONOTASI DARI TOKOH SEJARAH

PERIODE <i>SENGOKU</i> .....	54
5.1 Ashikaga Yoshiteru .....	57
5.1.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	57
5.1.2 Sejarah .....	58
5.2 Date Masamune .....	59
5.2.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	59
5.2.2 Sejarah .....	60
5.3 Ishida Mitsunari .....	61
5.3.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	62

5.3.2 Sejarah .....	62
5.4 Tokugawa Ieyasu .....	64
5.4.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	64
5.4.2 Sejarah .....	65
5.5 Oda Nobunaga .....	66
5.5.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	67
5.5.2 Sejarah .....	67
5.6 Oichi .....	69
5.6.1 Karakter <i>Video Game</i> .....	69
5.6.2 Sejarah .....	70
BAB 6 KESIMPULAN .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	79
LAMPIRAN	
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	

## DARTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.	Karakter <i>Video Game</i> Berdasarkan Seri <i>Video Game</i> ..... 27
Tabel 2.	Tokoh Sejarah Periode <i>Sengoku</i> Sebagai Karakter <i>Video Game</i> ..... 36
Tabel 3.	Karakter <i>Video Game</i> Berdasarkan Tujuh Bagian Periode <i>Sengoku</i> dalam <i>Video Game</i> ..... 40
Tabel 4.	<i>Sengoku Daimyo</i> dalam <i>Sengoku Basara</i> ..... 52
Tabel 5.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Ashikaga Yoshiteru ..... 59
Tabel 6.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Date Masamune ..... 60
Tabel 7.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Ishida Mitsunari ..... 63
Tabel 8.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Tokugawa Ieyasu ..... 66
Tabel 9.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Oda Nobunaga ..... 68
Tabel 10.	Perbandingan Makna Denotasi dan Konotasi Karakter Oichi ..... 71

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Periode <i>Sengoku</i> dalam <i>Video Game Sengoku</i>	
<i>Basara</i> .....	38
Gambar 2. Perkembangan <i>Shugo Daimyo</i> Menuju	
<i>Sengoku Daimyo</i> .....	49

- Anime* : film animasi atau kartun Jepang
- Bakufu* : sistem pemerintahan militer yang dipimpin oleh seorang *shogun*
- Bushou* : komandan militer dalam pasukan perang
- Daimyou* : tuan tanah pada masa feodal
- Kanpaku* : wakil kaisar yang memiliki tugas membantu kaisar dan urusan administrasi negara (Goedertier, 1968: 120)
- Pureiyaa bushou* : karakter game yang dapat dimainkan atau disebut *playable character*
- Shugo* : pemerintahan militer provinsi (Torao dan Brown, 1987: 132)
- Shogun* : pemegang komando militer tertinggi pada pemerintahan militer atau *bakufu* yang membuat keputusan administratif sehari-hari yang dibutuhkan untuk menjalankan negara (Masao, 2005: xiv)
- Tekibushou* : karakter game yang tidak dapat dimainkan, berlaku sebagai musuh atau disebut *enemy generals*

Lampiran 1. Karakter *game* Ashikaga Yoshiteru

Lampiran 2. Karakter *game* Date Masamune

Lampiran 3. Karakter *game* Ishida Mitsunari

Lampiran 4. Karakter *game* Tokugawa Ieyasu

Lampiran 5. Karakter *game* Oda Nobunaga

Lampiran 6. Karakter *game* Oichi