

Analisis Framing Budaya dalam Serial Video Game Ghost of Tsushima

Muhammad Taufik Akbar*, Septiawan Santana Kurnia

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*akbarmtaufik9@gmail.com, septiawan@unisba.ac.id

Abstract. This research analyzes the framing in the video game "Ghost of Tsushima" to explore how Japanese culture is conveyed to players. Using qualitative research methods and the framing analysis approach of William A. Gamson and Andre Modigliani, this study identifies cultural elements in each game scene. Data were analyzed using Gamson and Modigliani's condensing symbol theory, including framing devices (metaphors, catchphrases, exemplars, depiction, visual images) and reasoning devices (roots, appeals to principle, consequences). The game presents 13th century Japanese samurai culture against the backdrop of the Mongol invasion, depicting the conflict between honor and revenge and the struggle to maintain cultural identity. The results show that the game shapes players' understanding of samurai values through the metaphor of "Samurai as Ghosts," catchphrases reflecting Jin Sakai's changing identity, and exemplars of his internal conflicts. The visualization of the beautiful yet war-torn Tsushima reinforces the emotional atmosphere and complex narrative. Jin's transformation from a traditional samurai to a "ghost samurai" emphasizes the importance of adaptation in the face of challenges. Overall, "Ghost of Tsushima" successfully uses framing theory to present a rich and meaningful narrative, educating players about the values of samurai culture and deepening understanding of Japanese history and culture.

Keywords: *Ghost of Tsushima, Framing Analysis, Japanese Culture.*

Abstrak. Penelitian ini menganalisis framing dalam video game "Ghost of Tsushima" untuk mengeksplorasi bagaimana budaya Jepang disampaikan kepada pemain. Menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis framing William A. Gamson dan Andre Modigliani, penelitian ini mengidentifikasi elemen budaya dalam setiap scene game. Data dianalisis menggunakan teori condensing symbol dari Gamson dan Modigliani, mencakup framing devices (metafora, catchphrases, exemplars, depiction, visual images) dan reasoning devices (roots, appeals to principle, consequences). Game ini menyajikan budaya samurai Jepang abad ke-13 dengan latar belakang invasi Mongol, menggambarkan konflik antara kehormatan dan balas dendam serta perjuangan mempertahankan identitas budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini membentuk pemahaman pemain tentang nilai-nilai samurai melalui metafora "Samurai sebagai Hantu," catchphrases yang mencerminkan perubahan identitas Jin Sakai, dan exemplar konflik internalnya. Visualisasi Tsushima yang indah namun hancur oleh perang memperkuat atmosfer emosional dan narasi kompleks. Transformasi Jin dari samurai tradisional menjadi "samurai hantu" menekankan pentingnya adaptasi dalam menghadapi tantangan. Secara keseluruhan, "Ghost of Tsushima" berhasil menggunakan teori framing untuk menyajikan narasi yang kaya dan bermakna, mendidik pemain tentang nilai-nilai budaya samurai dan memperdalam pemahaman tentang sejarah dan budaya Jepang.

Kata Kunci: *Ghost of Tsushima, Analisis Framing, Budaya Jepang.*

A. Pendahuluan

Budaya adalah suatu konsep yang mencakup nilai, kepercayaan, norma, adat istiadat, bahasa, dan segala ekspresi manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Keberagaman budaya menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, memainkan peran kunci dalam membentuk identitas masyarakat. pentingnya menjaga, menghargai, dan memahami keberagaman budaya sebagai aset berharga yang dimiliki oleh umat manusia.

Serial video game sering kali menampilkan karakter-karakter dari berbagai latar belakang budaya. Dari keberagaman etnis, bahasa, hingga pakaian tradisional, desain karakter ini tidak hanya menciptakan dunia virtual yang kaya tapi juga memberikan pemain kesempatan untuk terhubung dengan berbagai budaya. *Ghost Of Tsushima* telah menyajikan berbagai sudut pandang yang sesuai dengan realitas budaya dalam sejarah Jepang yang menggabungkan berbagai elemen sejarah dan budaya.

"*Ghost of Tsushima*" mengangkat isu mengenai sejarah Jepang abad ke-13, ketika samurai legendaris bertarung untuk melindungi negara dari jajahan Mongol ketika samurai legendaris bertarung untuk melindungi negara dari jajahan Mongol. Secara Khusus latar waktu dalam game ini berlangsung pada tahun 1274, selama invasi pulau Tsushima, peristiwa sejarah nyata yang menandai dimulainya serangan Mongol melawan Jepang, akan tetapi meskipun game ini terinspirasi dari sejarah nyata, developer mengambil kebebasan dalam menambahkan karakter fiksi ke dalam game, bahkan beberapa unsur supernatural. Dengan kata lain game ini tidak sepenuhnya sesuai dengan apa yang terjadi dalam sejarah. Alasan lain, dampak game yang kini hadir sulit untuk dihindari, sehingga mau tidak mau akan berpengaruh pada pengetahuan.

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis teknik framing yang digunakan dalam serial video game [1] '*Ghost of Tsushima*' untuk menyampaikan nilai-nilai budaya Jepang kepada pemain. Dalam konteks ini, peneliti akan memeriksa bagaimana game tersebut membongkar elemen-elemen budaya Jepang khususnya samurai, termasuk nilai-nilai, tradisi, dan norma-norma yang terkandung di dalamnya, dan bagaimana hal ini disajikan kepada pemain melalui berbagai elemen permainan seperti narasi, karakter, latar belakang, dan *gameplay*.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini mengadopsi paradigma konstruktivis yang melihat kebenaran sebagai relatif dalam konteks sosial, menekankan bahwa kebenaran dibentuk melalui proses sosial yang bervariasi di berbagai konteks. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi subjek penelitian secara mendalam melalui metode studi kasus, yang fokus pada peristiwa tertentu dalam jangka waktu yang terbatas.

Penulis menggunakan metode Analisis Framing William A. Gamson dan Andre Modigliani untuk mengidentifikasi penggunaan framing devices seperti *metaphors*, *exemplars*, *catchphrases*, *depiction*, dan *visual image* dalam game "*Ghost of Tsushima*". Analisis juga dilakukan terhadap *reasoning devices* untuk memahami logika internal dan alasan di balik framing budaya dan sejarah dalam permainan.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami bagaimana media digital seperti game dapat menjadi wadah yang efektif untuk merepresentasikan budaya dalam konteks yang berbeda. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman bermain, tetapi juga memungkinkan pemain untuk memahami lebih dalam tentang sejarah dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil Temuan penelitian ini menyoroti konsep framing yang digunakan dalam analisis untuk memahami bagaimana informasi disajikan dan dipahami oleh masyarakat. dalam game "*Ghost of Tsushima*", ini melibatkan bagaimana cerita, karakter, dan pengaturan permainan disajikan kepada pemain dan komunitas penggemar. Analisis ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana "*Ghost of Tsushima*" menggunakan berbagai teknik framing untuk menyampaikan nilai-nilai budaya Samurai kepada pemain. Fokus utama dari analisis ini adalah untuk mengidentifikasi dan menguraikan bagaimana elemen-elemen cerita, karakter, dan visual dalam game tersebut dirancang dan dipresentasikan untuk membongkar narasi dan pengalaman bermain.

Dengan memeriksa penggunaan metafora, penggambaran, dan gambaran visual, analisis ini akan mengungkap cara-cara di mana permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik dan mempengaruhi persepsi pemain tentang budaya dan sejarah Jepang. Selain itu, analisis ini juga akan mengeksplorasi bagaimana framing tersebut membentuk pemahaman pemain terhadap nilai-nilai Samurai seperti keberanian, pengorbanan, dan keadilan, serta implikasi dari cara penyampaian ini dalam konteks video game modern.

Gagasan Sentral dan Metafora dalam "Ghost of Tsushima"

1. Metafora "Samurai sebagai Hantu" dalam "Ghost of Tsushima" berhasil menggambarkan konflik internal dan eksternal yang dihadapi Jin Sakai. Ini menunjukkan bagaimana situasi ekstrem bisa memaksa seseorang untuk mengubah cara pandangnya dan mengadopsi pendekatan yang berbeda untuk mencapai tujuan yang lebih besar. Melalui transformasi ini, Jin tidak hanya menyelamatkan Tsushima tetapi juga menemukan jati dirinya yang baru sebagai pelindung yang berani dan adaptif.
2. Bunga sakura dalam "Ghost of Tsushima" berfungsi sebagai metafora yang dalam dan kaya makna, menggambarkan keindahan yang rapuh, nilai kehidupan, serta tema kesetiaan dan keberanian dalam menghadapi kematian. Dengan menggunakan bunga sakura, permainan ini tidak hanya memperkaya narasi visualnya tetapi juga memberikan kedalaman emosional dan filosofis yang mendalam bagi pemain.

Penggunaan *Exemplar* dalam Menggambarkan Transformasi Karakter

1. Jin Sakai adalah contoh utama dari konflik antara tradisi dan adaptasi. Sebagai protagonis utama, perjalanan Jin dari seorang samurai yang taat kepada kode kehormatan Bushido menjadi "samurai hantu" menunjukkan transformasi yang mendalam dalam dirinya.
2. Yuna adalah seorang pencuri yang menjadi sekutu penting bagi Jin. Dia memperkenalkan Jin pada taktik gerilya dan membantu Jin menyadari bahwa cara-cara tidak konvensional bisa lebih efektif dalam perang. Melalui hubungan mereka, permainan menyoroti konflik antara moralitas tradisional dan kebutuhan praktis.
3. Ryuzo, teman masa kecil Jin yang menjadi pemimpin Ronin, akhirnya bergabung dengan Mongol karena keputusasaan. Pengkhianatannya menunjukkan kompleksitas perang dan bagaimana tekanan ekstrem dapat memaksa seseorang untuk mengkhianati nilai-nilai dan teman lama. Konflik antara Jin dan Ryuzo menekankan tema kesetiaan dan pengkhianatan.
4. Lord Shimura adalah paman Jin dan figur yang mewakili tradisi dan kode kehormatan samurai yang teguh. Dia adalah contoh konkret dari loyalitas yang teguh kepada tradisi samurai dan upaya untuk mempertahankan martabat dan kehormatan mereka dalam menghadapi invasi Mongol. Kontras antara Lord Shimura dan Jin memperlihatkan benturan antara loyalitas pribadi dan kebutuhan untuk beradaptasi dengan situasi yang ekstrem.

Catchphrases: Ungkapan-ungkapan Kunci dan Perannya dalam Narasi

1. "I am Samurai" Seiring perkembangan cerita, penggunaan ungkapan "I am samurai" oleh Jin mulai mencerminkan perjuangannya untuk menyeimbangkan antara identitasnya sebagai seorang samurai dan kebutuhan pragmatis untuk melindungi rakyatnya. Saat Jin semakin terlibat dalam pertempuran melawan Mongol dengan cara-cara yang tidak konvensional, identitasnya pun ikut berubah. Dia mulai mengidentifikasi dirinya sebagai "Ghost," seorang pejuang yang siap menggunakan segala cara untuk mencapai tujuannya, meskipun itu berarti melanggar kode etik samurai.
2. "Ghost of Tsushima." Perjalanan Jin Sakai dalam "Ghost of Tsushima" bukan hanya tentang pertempuran fisik melawan musuh, tetapi juga tentang perjalanan moral dan filosofis yang menggambarkan adaptasi, konflik, dan perubahan yang dialami karakter utama dalam menghadapi tantangan yang luar biasa. Transformasi Jin dari seorang samurai tradisional menjadi "samurai hantu" mencerminkan tema utama permainan ini: bahwa dalam menghadapi perubahan zaman dan tantangan yang luar biasa, individu harus dapat beradaptasi dan bahkan mengubah identitas mereka untuk melindungi apa yang mereka cintai.

3. "*Sakai steel cuts through deception.*" Ungkapan "*Sakai steel cuts through deception*" yang sering diucapkan oleh Jin Sakai dalam permainan 'Ghost of Tsushima' tidak hanya merupakan klaim atas keahlian tempurnya dengan katana, tetapi juga melambangkan filosofi dan karakternya yang kuat. Dalam setiap dialog, ungkapan ini mencerminkan kemampuan Jin untuk mengatasi dan melawan tipu daya musuh dengan keberanian dan ketegasan.

Penggambaran Visual dan Pengaruh Emosional dalam Konflik dan Pertempuran

Dalam game ini, setiap detail visual dipersiapkan dengan teliti untuk menggambarkan efek dari invasi Mongol. Desa-desanya yang hancur, medan perang yang penuh dengan tubuh-tubuh bergelimpangan, dan kamp-kamp Mongol yang menduduki wilayah pulau dengan ketat menunjukkan betapa brutalnya perang tersebut. Namun, ada juga momen-momen damai seperti perjalanan melalui hutan menuju *Golden Temple*, yang menciptakan suasana spiritual dan menenangkan. Kontras ini tidak hanya memperlihatkan kebrutalan perang, tetapi juga mendalami tema perlawanan dan perjuangan. Secara keseluruhan, "*Ghost of Tsushima*" berhasil menggabungkan keindahan visual dengan naratif yang kuat tentang konflik dan perlawanan, memberikan pengalaman yang mendalam dan menggugah dalam dunia permainan video. Penggambaran yang mendalam ini tidak hanya menghibur tetapi juga mengajak pemain untuk merenungkan dampak permainan.

Visualisasi Budaya Jepang

Penggabungan elemen-elemen budaya Jepang seperti pakaian tradisional, arsitektur, dan ritual keagamaan tidak hanya menambah keaslian atmosfer game, tetapi juga menyediakan wadah yang kuat untuk pengajaran tentang sejarah dan nilai-nilai etika samurai. Melalui karakter Jin Sakai, pemain diajak untuk menelusuri perjalanan pribadi yang penuh perjuangan, di mana dia harus menghadapi konflik internal dan eksternal dalam menjaga kehormatan dan mempertahankan tanah airnya.

Penggambaran Karakter Utama dan Karakter Lainnya

1. Jinsakai seorang samurai yang taat hingga menjadi "*Ghost*" menggambarkan konflik internalnya antara kehormatan tradisional dan kebutuhan untuk melindungi rakyatnya dengan cara yang tidak konvensional.
2. Yuna digambarkan sebagai seorang perempuan tangguh dengan pakaian yang mencerminkan statusnya sebagai seorang pencuri dan pejuang gerilya. Dia sering terlihat mengenakan pakaian sederhana dan praktis untuk bergerak dengan cepat dan tidak mencolok.
3. Lord Shimura digambarkan sebagai seorang samurai tua yang berwibawa dengan baju zirah yang menandakan statusnya sebagai seorang jenderal dan pemimpin. Penampilannya selalu rapi dan terhormat, mencerminkan kode kehormatan yang dia anut.
4. Ryuzo adalah pemimpin *Straw Hat* Ronin yang terlihat berpenampilan kasar dengan topi jerami khas dan pakaian samurai yang telah usang. Penampilannya mencerminkan kehidupannya yang keras sebagai seorang ronin.

Penggambaran Konflik dan Pertempuran

Penggambaran konflik dan pertempuran dalam "*Ghost of Tsushima*" sangat dramatis dan realistis. Teknik bertempur, taktik, efek visual, dan dampak emosional semuanya disajikan dengan detail yang mendalam, memberikan pemain pengalaman yang intens dan mendalam. Hal ini memperkuat narasi permainan dan membuat pemain merasa lebih terlibat dalam perjuangan Jin Sakai melawan invasi Mongol.

Visualisasi Budaya Jepang: Pakaian, Senjata, dan Lanskap

Penggambaran lanskap, penggunaan warna dan pencahayaan, pakaian dan senjata tradisional, visualisasi budaya dan arsitektur, serta efek visual khusus dalam "*Ghost of Tsushima*" semuanya bekerja bersama untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan imersif bagi pemain. Detail-detail ini tidak hanya memperkaya dunia permainan tetapi juga memperkuat naratif dan emosi yang dialami oleh karakter, terutama Jin Sakai, dalam perjuangannya melawan invasi Mongol.

Framing Device: Mengkonseptualisasikan Naratif

Roots: Akar Konflik dan Tema dalam "Ghost of Tsushima"

1. Invasi Mongol ke Tsushima Khotun Khan menggambarkan ambisi Mongol untuk memperluas wilayah kekuasaan mereka. Pemain melihat kekuatan militer Mongol melalui penggunaan teknologi canggih pada masanya, seperti bubuk mesiu dan taktik perang yang brutal. Dialog Khotun Khan sering mencerminkan strategi liciknya dan tekadnya untuk menaklukkan Tsushima.
2. Konflik Internal dalam Keluarga Sakai Konflik antara Jin dan pamannya mencerminkan pergeseran nilai-nilai dan tekanan untuk mempertahankan atau mengubah tradisi. Salah satu momen adalah ketika Lord Shimura menegur Jin karena menggunakan taktik "kotor" yang tidak sesuai dengan kode samurai, seperti menggunakan racun dan serangan diam-diam. Dialog mereka menggarisbawahi perpecahan nilai yang menjadi akar konflik internal Jin.
3. Pertarungan atas Kehormatan dan Kebenaran Dialog Jin dengan karakter-karakter seperti Yuna, yang mendorongnya untuk menggunakan taktik gerilya, memperlihatkan bagaimana Jin harus menghadapi kenyataan pahit dan membuat pilihan sulit yang menguji nilai-nilai kehormatannya.
4. Kehilangan dan Pemulihan Identitas Budaya Jin dan para sekutunya berusaha memulihkan dan melindungi identitas budaya mereka melalui perlawanan, baik secara fisik maupun spiritual. Misi-misi yang melibatkan penyelamatan kuil, melindungi biksu, atau mengumpulkan artefak budaya memperlihatkan usaha-usaha Jin untuk mempertahankan identitas budayanya. Interaksi dengan NPC seperti para biksu di kuil memperkuat tema pemulihan dan perlindungan budaya.

Penggambaran roots dalam "Ghost of Tsushima" memberikan kedalaman dan kompleksitas pada narasi permainan. Invasi Mongol, konflik internal dalam keluarga Sakai, pertarungan atas kehormatan dan kebenaran, serta upaya untuk memulihkan identitas budaya adalah akar-akar yang membentuk cerita dan karakter dalam permainan.

Appeal to Principle: Prinsip-prinsip Moral dalam Naratif

"Ghost of Tsushima" menggunakan appeal to principle untuk membentuk naratif yang kuat dan mempengaruhi pemain melalui nilai-nilai moral yang mendalam. Konflik moral Jin Sakai antara kehormatan dan keadilan, perjuangannya untuk kebebasan dan kemandirian, pengorbanan pribadi demi kebaikan yang lebih besar, serta pertarungannya untuk mempertahankan kemanusiaan di tengah perang semuanya memberikan lapisan kedalaman pada cerita dan karakter permainan. Menunjukkan bagaimana prinsip-prinsip ini dieksplorasi dalam dialog, keputusan, dan misi dalam permainan, memperkaya pengalaman bermain dan memberikan makna yang lebih dalam pada perjalanan Jin Sakai.

Consequences: Implikasi dari Keputusan dan Tindakan

"Ghost of Tsushima" menggunakan konsekuensi dari keputusan, pertempuran, dan strategi perang untuk menggali kedalaman naratifnya. Keputusan-keputusan Jin Sakai, pertempuran besar yang ia hadapi, dampak emosional dan psikologis dari perang, serta perubahan sosial dan budaya yang terjadi memberikan pemain wawasan mendalam tentang implikasi dari tindakan mereka. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman bermain tetapi juga mendorong pemain untuk merenungkan dampak moral dan sosial dari keputusan dalam konteks yang lebih luas. Dapat menjadi jalan keluar atas masalah yang dihadapi. Ini menunjukkan bahwa menggunakan kekerasan bukanlah langkah yang tepat dalam menyelesaikan konflik yang terjadi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan bagaimana "Ghost of Tsushima" menyajikan nilai-nilai budaya samurai dan bagaimana penyajian ini mempengaruhi persepsi pemain. Berdasarkan teori framing yang dikemukakan oleh Eriyanto serta, William A Gamson dan Modigliani, berikut beberapa kesimpulan utama yang diambil oleh peneliti.

1. *Framing* sebagai Proses Konstruksi Realitas
 "Ghost of Tsushima" menggunakan framing untuk membentuk cara pemain memahami cerita dan nilai-nilai samurai. Melalui pemilihan kata, gambar, dan konteks tertentu, game ini membingkai narasi dengan cara yang memengaruhi persepsi pemain terhadap konflik antara tradisi samurai dan kebutuhan praktis perang gerilya.
2. Penggunaan Frame Package
 Metafora: Metafora "Samurai sebagai Hantu" digunakan untuk menciptakan kerangka interpretatif yang kuat, menunjukkan transformasi karakter utama, Jin Sakai. Metafora ini membingkai konflik antara mempertahankan nilai-nilai tradisional dan beradaptasi dengan situasi yang mengancam.
Catchphrases: Ungkapan seperti "I am Samurai" dan "Ghost of Tsushima" berfungsi sebagai *framing device* yang menonjolkan perubahan identitas dan strategi Jin. *Catchphrases* ini menegaskan tema-tema utama dan mempengaruhi cara pemain memahami perjalanan karakter.
Exemplar: Jin Sakai sebagai contoh konkret dari konflik internal yang dihadapi seorang samurai dalam situasi krisis memberikan kerangka interpretatif yang jelas bagi pemain untuk memahami dilema moral dan etika yang dihadapi.
3. Framing Devices dan Reasoning Devices
Depiction dan Visual Images: Penggambaran visual Tsushima yang indah namun hancur oleh perang memperkuat atmosfer dan membingkai narasi dengan cara yang sangat emosional. Visualisasi ini mendukung pemahaman pemain tentang kerusakan yang ditimbulkan oleh invasi Mongol.
Roots: Konflik utama yang dihadapi oleh Jin, termasuk invasi Mongol dan konflik internal dalam keluarga Sakai, dianalisis melalui sebab akibat yang kompleks. Konflik tersebut membantu pemain untuk memahami latar belakang dan motivasi karakter.
Appeals to Principle: Game ini menekankan premis dasar dan klaim moral tentang kehormatan, kesetiaan, dan keberanian melalui narasi dan dialog, membingkai nilai-nilai yang dipegang oleh karakter utama.
Consequences: Efek dari pilihan-pilihan yang dibuat oleh Jin, baik dalam berpegang pada nilai-nilai tradisional maupun dalam menggunakan taktik gerilya, ditunjukkan dengan jelas, memberikan kerangka untuk memahami dampak dari tindakan-tindakan tersebut.
4. Peran Media dalam Pembingkai
Pemilihan Aspek: Game ini memilih untuk menyoroti aspek-aspek tertentu dari budaya samurai, seperti kode kehormatan Bushido, sambil mengabaikan aspek lainnya. Pilihan ini membantu membentuk narasi yang fokus pada transformasi Jin dan konflik nilai-nilai tradisional.
Pembatasan (Bounding): Game ini mengatur batasan waktu dan ruang dalam narasi, dengan fokus pada periode invasi Mongol di Tsushima, yang mempersempit konteks cerita dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh pemain.
Pengaitan (Priming): Dengan memperkenalkan ide-ide tentang kehormatan dan adaptasi sejak awal, game ini mempengaruhi cara pemain memproses informasi lebih lanjut tentang cerita dan karakter.

Secara keseluruhan, "Ghost of Tsushima" berhasil menggunakan teori framing untuk menyajikan cerita yang kaya dan bermakna, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik pemain tentang nilai-nilai budaya samurai. Melalui penggunaan metafora, penggambaran karakter, catchphrases, dan visualisasi yang mendalam, permainan ini memberikan pengalaman yang kaya dan bermakna, membingkai narasi yang menggugah pemahaman dan apresiasi terhadap nilai-nilai Samurai.

Transformasi Jin Sakai dari seorang samurai tradisional menjadi "samurai hantu" menggambarkan pentingnya adaptasi dan perubahan dalam menghadapi tantangan yang luar biasa, serta menunjukkan bagaimana nilai-nilai budaya dapat dipertahankan dan dikontekstualisasikan dalam dunia modern. Game ini berhasil menggambarkan konflik antara tradisi dan adaptasi, serta pentingnya nilai-nilai budaya dalam konteks yang dinamis. Dengan demikian, "Ghost of Tsushima" tidak hanya sebagai permainan aksi yang menghibur, tetapi juga sebagai karya seni yang memperdalam pemahaman pemain tentang sejarah dan budaya Jepang.

Acknowledge

Hasil penelitian ini saya dedikasikan untuk orang tua, adik, serta seluruh anggota keluarga. Saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih atas dorongan dan dukungan yang tak henti-hentinya selama perjalanan pendidikan saya sampai saat ini. Saya mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan dan motivasi bagi kelulusan saya, termasuk keluarga, dosen, sahabat, dan teman-teman, yang telah menjadi sumber inspirasi dan semangat bagi penyelesaian penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Bungin, M. Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [2] Eriyanto. 2012. *Analisis Framing*. Yogyakarta: LKiS Group.
- [3] Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : RemajaRosdakarya
- [4] Morissan.(2009).*TeoriKomunikasiOrganisasi*.Jakarta:GhaliaIndonesia
- [5] Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*.
- [6] Onong Uchjana Effendy. 2007. *Kamus Komunikasi*. Bandung: CV Mandar Maju. Hal. 210.
- [7] Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- [8] R. Naufal and A. Maryani, “Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 71–78, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.4015.
- [9] D. I. Maldani and E. Setiawan, “Pengalaman Komunikasi Lintas Budaya Mahasiswa Undergraduate Indonesia di Belanda,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 1, no. 1, pp. 79–89, Oct. 2021, doi: 10.29313/jrpr.v1i1.176.
- [10] G. T. Bilqis and M. E. Fuady, “Hubungan antara Aktivitas Instagram Alfamart Gema Budaya Balaraja dengan Pemenuhan Kebutuhan Informasi Karyawan,” *Jurnal Riset Public Relations*, pp. 117–124, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrpr.v3i2.3125.