

## BAB IV

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai Karakter Oda Nobunaga dalam lima *game* sejarah, maka penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan.

Dalam setiap *game*, Oda Nobunaga selalu digambarkan sebagai karakter yang kuat, terutama kuat dalam hal fisik. Oda Nobunaga selalu diperlihatkan kepandaiannya dalam menggunakan pedang sehingga dapat mengalahkan beberapa musuh sendirian. Sejarah mengatakan bahwa Oda Nobunaga pandai menggunakan senjata sehingga didalam *game*, digambarkan seperti itu. Selain itu, sulitnya Oda Nobunaga untuk tewas atau dibunuh dalam setiap *game* juga memberikan kesan bahwa Oda Nobunaga memiliki tubuh yang kuat. Penggambaran secara visualnya pun semakin menguatkan kesan bahwa Oda Nobunaga adalah orang yang kuat.

Hal lain yang tergambar dari sebagian besar *game* adalah kesukaannya Oda Nobunaga dengan benda-benda dari negara barat. Dapat terlihat dari setiap penggambaran visual dalam sebagian besar *game*, Oda Nobunaga tidak pernah terlihat menggunakan baju perang khas Jepang. Oda Nobunaga selalu terlihat menggunakan baju perang khas negara barat khususnya dari negara-negara Eropa. Bisa dilihat dari adanya jubah di punggung. Bahkan, dalam tiap *game*, Oda Nobunaga jarang sekali

terlihat menggunakan *katana*, pedang khas Jepang. Senjata yang digunakannya adalah pedang khas negara-negara Eropa.

Oda Nobunaga juga digambarkan ambisius dan kejam dalam beberapa *game*. Walaupun penggambarannya berbeda-beda dalam tiap *game* tergantung bagaimana cerita yang berjalan, ambisius dan kejam selalu terlihat jelas. Seperti pada seri *game Onimusha*, Oda Nobunaga digambarkan ambisius dengan cara menjual dirinya kepada iblis dan digambarkan kejam dengan cara menyerahkan manusia sebagai makanan *genma*. Namun, dalam *Samurai Warriors*, Oda Nobunaga digambarkan kejam dengan cara membantai semua desa yang menghalanginya. Walaupun judul *game* dan ceritanya berbeda, namun sisi kejam dan ambisius tetap terlihat jelas.

Oda Nobunaga yang pintar dan puitis juga digambarkan dalam beberapa *game*. Digambarkan dengan pintar menyusun strategi, seperti pada awal cerita *Samurai Warriors*, atau kemampuannya dalam menyerap pengetahuan baru. Puitis yang sering dimunculkan adalah Oda Nobunaga melantunkan sepenggal syair favoritnya dari lagu *Atsumori* sambil menarikannya. Sesuai dengan sejarah yang mengatakan bahwa Oda Nobunaga suka melantunkan penggal lagu *Atsumori* dan menarikannya.

Melalui penelitian ini, dapat dilihat juga bahwa penggambaran karakter Oda Nobunaga dalam *game* bukanlah karangan belaka. Hampir semua penggambaran karakternya diambil dari sejarah asli maupun mitos-mitos yang beredar di masyarakat. Seperti mitos tentang Oda Nobunaga yang menjual dirinya kepada iblis atau dari sejarah yang mengatakan bahwa Oda Nobunaga tidak pernah mengampuni musuhnya atau bawahannya yang melakukan kesalahan, digunakan beberapa *game* untuk

menggambarkan kejamnya Oda Nobunaga, Puitisnya Oda Nobunaga digunakan untuk beberapa *game*, atau kuatnya Oda Nobunaga yang menurut sejarah sukar untuk ditaklukan, digunakan pada hampir semua *game* untuk menggambarkan betapa kuatnya Oda Nobunaga. Bahkan penggambaran visualnya pun mengikuti desas-desus dalam masyarakat yang mengatakan bahwa Oda Nobunaga memiliki tubuh tinggi dan wajah yang tegas. Selain itu, tidak hanya *game* yang menggambarkan Oda Nobunaga seperti itu, *manga* juga memiliki penggambaran yang tidak berbeda jauh dari *game*. Hal ini juga membuktikan bahwa penggambaran karakter Oda Nobunaga bukan imajinasi pembuat *game* semata.