

Perkembangan Moral Karakter *Jin Sakai* dalam *Game Ghost of Tsushima* Berdasarkan Teori Lawrence Kohlberg

Michael Vanady*¹, Tri Mulyani Wahyuningsih²

Universitas Dian Nuswantoro, Semarang, Indonesia

Received: 23-05-2025; Revised: 02-07-2025; Accepted: 17-07-2025; Available Online: 25-07-2025

Published: 31-10-2025

Abstract

This study aims to analyze the moral development of the main character Jin Sakai in the video game Ghost of Tsushima using Lawrence Kohlberg's moral development theory. Ghost of Tsushima is an action-adventure game by Sucker Punch Productions released in 2020. The main data of this study is the narrative of the Ghost of Tsushima game, including the storyline, dialogue, and moral choices of the main character. A qualitative approach and descriptive method were used to explore the narrative, dialogue, and moral choices made by the characters in the game. Data were collected through observations of relevant cutscenes and gameplay, then analyzed using Kohlberg's six stages of moral development. The results showed that Jin Sakai underwent a complex moral transformation, starting from the preconventional phase of the legal and obedience orientation stage, the instrumental-relativist orientation stage, then entering the conventional phase of the interpersonal agreement orientation stage, the law and order orientation stage, until reaching the postconventional phase of the social contract orientation stage, and the universal ethical principles stage. This change is reflected through the inner conflict between maintaining the honor of the samurai and saving the people from the Mongol invasion in new ways that Jin Sakai created himself. These findings show that interactive media such as video games not only offer entertainment, but are also able to represent deep and relevant moral dynamics in the context of learning ethics and reflecting on human values in the digital era.

Keywords: Ghost of Tsushima; Lawrence Kohlberg; Main Character.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan moral karakter utama Jin Sakai dalam video game *Ghost of Tsushima* menggunakan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. *Game Ghost of Tsushima* merupakan game aksi-petualangan besutan Sucker Punch Productions yang dirilis pada tahun 2020. Data utama penelitian ini berupa narasi *game Ghost of Tsushima*, mencakup alur cerita, dialog, dan pilihan moral tokoh utama. Pendekatan kualitatif dan metode deskriptif digunakan untuk menggali narasi, dialog, dan pilihan moral yang diambil oleh karakter dalam permainan. Data dikumpulkan melalui observasi *cutscene* dan *gameplay* yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan enam tahap perkembangan moral menurut Kohlberg. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Jin Sakai mengalami transformasi moral yang kompleks, dimulai dari fase prakonvensional tahap orientasi hukum dan kepatuhan, tahap orientasi instrumental-relativis, kemudian masuk fase konvensional tahap

¹ Corresponding Author. E-mail: vanadymichael@gmail.com

Telp: +62 882-0035-84403

Copyright©2025, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan. This open access article is distributed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

e-ISSN: 2581-0960, p-ISSN: 2599-0497

orientasi kesepakatan interpersonal, tahap orientasi hukum dan ketertiban, hingga mencapai fase pasca konvensional tahap orientasi kontrak sosial, dan tahap prinsip etika universal. Perubahan ini tercermin melalui konflik batin antara menjaga kehormatan samurai dan menyelamatkan rakyat dari invasi Mongol dengan cara-cara baru yang Jin Sakai ciptakan sendiri. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti video *game* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga mampu merepresentasikan dinamika moral yang mendalam dan relevan dalam konteks pembelajaran etika serta refleksi nilai-nilai kemanusiaan di era digital.

Kata kunci: Tokoh Utama; Lawrence Kohlberg; Ghost of Tsushima.

How to cite (APA): Vanady, M., & Wahyuningsih, T. M. (2025). Perkembangan Moral Karakter Jin Sakai dalam Game Ghost of Tsushima Berdasarkan Teori Lawrence Kohlberg. *KIRYOKU*, 9(2), 496-510. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.496-510>

DOI: <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v9i2.496-510>

1. Pendahuluan

Karya sastra telah lama digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan moral melalui tokoh dan alur cerita. Karya sastra dianggap sebagai cerminan sikap dan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari (Furisari, 2022). Dalam perkembangannya, bentuk penyampaian nilai moral juga merambah media digital seperti video game. Video game naratif memiliki kemampuan untuk menyampaikan alur cerita yang kompleks dan interaktif, sehingga dapat dianalisis secara naratif layaknya karya sastra (Turley, 2018). Media digital memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran etika dan karakter. Video game, sebagai salah satu bentuk media interaktif, dapat menjadi sarana refleksi moral yang efektif dalam konteks pembelajaran modern (Ngangi & Ngangi, 2024). Dalam perspektif lain, moralitas yang terkandung dalam karya sastra klasik, seperti dalam *Suluk Linglung*, juga dapat dianalisis menggunakan pendekatan moral modern untuk menjembatani nilai-nilai tradisi dan konteks kekinian (Sa'adah & Anam, 2023). Intervensi nilai moral dalam pendidikan juga memerlukan landasan teori yang kuat untuk mengarahkan pembentukan karakter peserta didik (Nida, 2013).

Dalam ruang lingkup pendidikan karakter, pentingnya pemahaman terhadap teori perkembangan moral telah diungkap dalam berbagai penelitian. Landasan karakter dapat dibangun melalui pendekatan kognitif terhadap nilai moral (Fauzi & Hidayat, 2024). Peran pendidikan dalam membentuk moralitas juga ditekankan dalam berbagai konteks, termasuk dalam pembelajaran anak (Hanafiah, 2024). Pendidikan karakter yang berbasis nilai moral secara langsung berdampak pada pembentukan pribadi peserta didik yang etis dan bertanggung jawab (Styawan, 2025). Moralitas juga memainkan peran penting dalam bidang di luar pendidikan, seperti kepatuhan pajak. Dalam penelitian tentang kepatuhan wajib pajak, ditemukan bahwa tingkat perkembangan moral memengaruhi tingkat kepatuhan individu (Fakhriana & Fitri, 2024). Bahkan pada anak usia dini, pemikiran moral sudah mulai berkembang secara signifikan (Wahidah & Mulyati, 2020). Pendidikan moral juga memiliki implikasi langsung terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum di sekolah (Rettob, 2024).

Salah satu game yang memuat narasi moral yang kompleks adalah *Ghost of Tsushima*. Game *Ghost of Tsushima* berlatar belakang sejarah invasi Mongol ke Pulau Tsushima tahun 1274 dan menghadirkan dilema moral melalui tokoh utama, Jin Sakai. Tokoh Jin Sakai digambarkan mengalami dilema antara menjaga kehormatan sebagai samurai dan menyelamatkan rakyat pulau Tsushima melalui cara-cara yang tidak sesuai dengan kode etik Bushido. Nilai-nilai Bushido seperti kehormatan, keberanian, dan kesetiaan menjadi sistem etika utama dalam karakter Jin Sakai. Nilai-nilai tersebut dipandang sebagai pedoman perilaku samurai (Rahmah, 2018).

Namun, dalam konteks sosial, pembentukan moral tidak hanya ditentukan oleh nilai individu, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan dan hubungan interpersonal, seperti yang terlihat dalam konteks pendidikan moral berbasis kepemimpinan (Agustin, 2024). Kajian budaya lokal seperti Longko' Toraja pun menunjukkan bahwa nilai moral dapat disesuaikan dan dipahami melalui pendekatan teori perkembangan moral (Pasande, 2013). Analisis perkembangan moral dalam *Game Ghost of Tsushima* mengacu pada teori Kohlberg, yang sebelumnya telah digunakan untuk menganalisis moralitas anak-anak sekolah dasar (Utami & Hidayat, 2024). Selain itu, studi mengenai perbandingan perkembangan moral anak dan remaja juga menunjukkan bahwa tahapan moral individu berkembang seiring usia dan pengalaman (Rohman, 2022).

Dalam mengkaji perkembangan moral serta representasi budaya yang dihadirkan dalam *Ghost of Tsushima*, berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bagaimana game ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wadah yang merepresentasikan sejarah, nilai budaya, hingga etika universal yang bersifat kompleks. Studi yang meneliti bagaimana *Ghost of Tsushima* menampilkan peristiwa sejarah Genkō menunjukkan bahwa game ini menggabungkan elemen historis dengan narasi fiksi yang diadaptasi agar sesuai dengan kebutuhan dramatik. Salah satu peristiwa yang dihadirkan secara visual adalah pertempuran 80 samurai di bawah pimpinan Shimura, yang direpresentasikan secara cukup dekat dengan catatan sejarah, meskipun beberapa bagian lainnya sengaja disesuaikan untuk memperkuat pengalaman naratif pemain (Erica, 2023).

Penelitian lain memperlihatkan bahwa game *Ghost of Tsushima* turut membingkai transformasi identitas karakter utama melalui narasi dan simbol visual yang konsisten. Analisis mengenai framing budaya dalam game ini menunjukkan bahwa narasi Jin Sakai dikonstruksi untuk menggambarkan pergeseran moral dan identitas budaya, di mana Jin tidak lagi memegang teguh nilai samurai secara mutlak, melainkan membentuk identitas baru yang lebih fleksibel dan berorientasi pada kepentingan sosial yang lebih luas (Akbar & Santana, 2024). Penelitian yang mengamati aspek narasi dan historiografi dalam game *Ghost of Tsushima* mengungkapkan bahwa game ini menampilkan narasi dengan pola yang menyerupai gaya sinematik karya Kurosawa. Narasi tersebut menghadirkan peristiwa sejarah yang tampak sederhana, namun di sisi lain menyimpan dilema representasi budaya dan sejarah yang cukup kompleks. Game *Ghost of Tsushima* membawa pemain pada situasi di mana realitas sejarah dikemas dengan pendekatan visual yang dramatis, namun tidak lepas dari kemungkinan pembacaan bias terhadap budaya Timur yang diolah dalam bentuk media Barat (Clulow, 2023).

Penelitian lain menunjukkan bahwa penguatan suasana narasi dalam game *Ghost of Tsushima* juga diperoleh melalui elemen audio-visual yang dirancang dengan nuansa yang khas. Narasi yang disampaikan melalui peran Biwa Hōshi dan iringan musik tradisional Jepang

berhasil menciptakan kesan yang mistis serta mempertebal atmosfer narasi tradisional yang diusung oleh game Ghost of Tsushima (Abela, 2023).

Dalam pengamatan yang lain, ditemukan bahwa desain lingkungan dalam game Ghost of Tsushima turut berkontribusi dalam membangun kesadaran pemain terhadap nilai keindahan dan kefanaan alam. Desain estetika yang dihadirkan dalam game Ghost of Tsushima menghadirkan nuansa yang mengundang pemain untuk merasakan keindahan sekaligus kesedihan melalui elemen-elemen visual seperti bunga yang berguguran, aliran angin, dan perubahan cuaca yang dinamis (Pratama, 2023).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian sebelumnya, dapat dipahami bahwa game Ghost of Tsushima bukan sekadar game aksi-petualangan yang menawarkan pilihan moral sederhana, melainkan media yang menghadirkan kerumitan dalam penyajian sejarah, pembentukan identitas budaya, atmosfer naratif, serta refleksi ekologis yang saling terhubung. Integrasi elemen-elemen tersebut memperkaya ruang analisis dan memberikan pemahaman yang lebih luas dalam menelaah perkembangan moral Jin Sakai sebagai karakter utama dalam game ini. Penelitian-penelitian tersebut berhasil mengurai bagaimana game Ghost of Tsushima menghadirkan narasi sejarah, membongkai pergeseran identitas karakter utama, dan menyajikan keindahan alam melalui pendekatan estetika yang khas. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek representasi visual, narasi sejarah, nilai budaya, dan estetika lingkungan tanpa memberikan penekanan khusus pada dinamika perkembangan moral Jin Sakai secara mendalam dan sistematis.

Penelitian yang berfokus pada perkembangan moral Jin Sakai dalam game Ghost of Tsushima dengan mengacu pada teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg masih jarang ditemukan. Penelitian-penelitian sebelumnya belum sepenuhnya menguraikan secara terperinci bagaimana tahapan-tahapan moral Jin Sakai berubah dari awal hingga akhir cerita, serta bagaimana setiap keputusan yang diambil oleh Jin Sakai berkaitan langsung dengan prinsip-prinsip moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg. Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk mengisi ruang kosong yang belum banyak disentuh oleh peneliti sebelumnya, yaitu menelaah perkembangan moral Jin Sakai secara bertahap melalui 3 fase perkembangan moral yang dijelaskan oleh Lawrence Kohlberg, mulai dari fase prakonvensional, konvensional, dan yang terakhir pascakonvensional.

Penelitian ini penting untuk memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana sebuah video game tidak hanya menampilkan dilema moral secara umum, tetapi juga mampu memfasilitasi perjalanan moral yang berlapis dan kompleks pada karakter utamanya. Penelitian ini juga berpotensi memperluas penerapan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg dalam analisis media interaktif seperti video game, yang selama ini lebih sering diterapkan pada konteks pendidikan formal dan perilaku sosial anak serta remaja. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan yang ada dalam penelitian sebelumnya dan memberikan perspektif yang lebih spesifik tentang perkembangan moral individu dalam dunia digital yang bersifat interaktif.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut; Bagaimana perkembangan moral karakter Jin Sakai dalam game Ghost of Tsushima dimulai dari fase prakonvensional, berlanjut pada fase konvensional, hingga mencapai fase pascakonvensional berdasarkan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg? Rumusan masalah tersebut melahirkan pertanyaan penelitian

berikut; Bagaimana perjalanan moral Jin Sakai dimulai dari fase prakonvensional, berlanjut pada fase konvensional, hingga mencapai fase pascakonvensional berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg? Dengan menjawab pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap secara rinci dinamika perkembangan moral karakter Jin Sakai dalam game Ghost of Tsushima serta mempertegas posisi game Ghost of Tsushima sebagai media dengan nilai-nilai etika yang dapat dianalisis secara sistematis melalui pendekatan teori perkembangan moral.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode ini dipilih karena mampu mengungkap makna, nilai, dan dinamika moral secara mendalam dalam konteks narasi video game. Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan fenomena sosial atau budaya berdasarkan pengalaman dan narasi (Pratiwi & Oktaviani, 2023). Sumber data utama berasal dari dokumentasi naratif dalam game Ghost of Tsushima, seperti alur cerita utama, dialog antar tokoh, adegan sinematik (cutscenes), serta pilihan-pilihan moral yang ditampilkan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap gameplay dan penelaahan terhadap dokumentasi video yang relevan.

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. Teori ini digunakan sebagai kerangka utama untuk mengklasifikasikan tindakan-tindakan Jin Sakai ke dalam enam tahap perkembangan moral yang dikemukakan Kohlberg (Rettob, 2024). Analisis dilakukan melalui pendekatan isi (content analysis), yaitu dengan menafsirkan konteks, motivasi, dan konsekuensi dari setiap tindakan moral yang dilakukan karakter utama. Pendekatan ini bertujuan untuk menghubungkan tindakan karakter dengan tahapan moralitas yang sesuai berdasarkan kerangka teori Kohlberg (Agustin, 2024). Penelitian ini juga mempertimbangkan aspek sosial dan budaya yang memengaruhi keputusan moral karakter. Pendekatan kontekstual ini memungkinkan peneliti memahami konflik moral secara lebih luas dan mendalam (Sa'adah & Anam, 2023). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian etika di era digital, khususnya dalam bidang pendidikan karakter dan representasi moral dalam media interaktif.

Untuk mendukung analisis yang lebih terarah, penelitian ini menggunakan teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg sebagai kerangka utama. Teori perkembangan moral yang dikembangkan oleh Lawrence Kohlberg menjadi salah satu pendekatan penting dalam memahami proses perkembangan moral seorang individu (Ibda, 2023). Kohlberg membagi perkembangan moral menjadi tiga tingkat utama, yaitu prakonvensional, konvensional, dan pascakonvensional, yang masing-masing memiliki dua tahap berdasarkan kompleksitas penalaran moral. Pada **tingkat prakonvensional**, moralitas individu sepenuhnya ditentukan oleh konsekuensi eksternal dari suatu tindakan.

Tahap pertama dalam tingkat ini disebut **(1) tahap orientasi hukuman dan kepatuhan**, di mana seseorang mematuhi aturan semata-mata untuk menghindari hukuman, tanpa mempertimbangkan nilai moral dari tindakan itu sendiri. Selanjutnya, pada **(2) tahap orientasi instrumental-relativis**, tindakan dinilai benar apabila mampu memenuhi kepentingan pribadi, dan kadang disertai dengan timbal balik sosial yang menguntungkan. Dalam tahap ini, moralitas bersifat relatif dan masih berorientasi pada kebutuhan individu. Memasuki **tingkat konvensional**, individu mulai menginternalisasi nilai dan norma sosial, serta menyesuaikan

tindakannya dengan harapan masyarakat. Pada **(1)tahap orientasi kesepakatan interpersonal**, individu mulai menunjukkan perilaku yang dianggap baik jika dapat diterima dan diapresiasi oleh lingkungan sosialnya. Tindakan moral berorientasi pada keharmonisan hubungan antarpribadi. Individu ingin menjadi anak baik di mata masyarakat atau kelompok. Pada **(2)tahap orientasi hukum dan ketertiban**, individu melihat pentingnya menaati hukum dan aturan sosial sebagai kewajiban moral demi menjaga ketertiban dan stabilitas masyarakat secara lebih luas.

Pada **tingkat pasca konvensional**, moralitas tidak lagi bergantung pada norma eksternal, tetapi pada prinsip-prinsip etis yang telah diinternalisasi secara sadar. Dalam **(1)tahap orientasi kontrak sosial**, individu menyadari bahwa aturan sosial bersifat relatif dan dapat diubah jika tidak lagi menjamin keadilan dan kesejahteraan bersama. Nilai moral dievaluasi secara kritis berdasarkan asas kebebasan dan kesetaraan. Tahap tertinggi adalah **(2)tahap orientasi prinsip etika universal**, di mana individu bertindak berdasarkan prinsip moral yang dianggap sah secara universal, seperti keadilan, integritas, dan penghargaan terhadap hak asasi manusia, bahkan jika prinsip tersebut bertentangan dengan hukum formal.

3. Hasil dan Pembahasan

Perjalanan moral Jin Sakai dalam *game* Ghost of Tsushima merefleksikan dinamika perkembangan moral yang kompleks dan berlapis, sejalan dengan enam tahap yang dikemukakan oleh Lawrence Kohlberg. Melalui berbagai keputusan dan dilema yang dihadapi, Jin Sakai menunjukkan perubahan signifikan dalam cara menilai tindakan yang benar dan salah, yang dapat dianalisis secara berurutan melalui kerangka teori perkembangan moral. Pemahaman terhadap dinamika perkembangan moral yang dialami oleh Jin Sakai dipermudah melalui penyajian tabel yang merangkum tahap-tahap perkembangannya berdasarkan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, dengan selanjutnya akan dibahas secara mendalam setiap fase perkembangan moral tersebut beserta relevansinya terhadap setiap pilihan moral yang diambil oleh Jin Sakai.

Tabel 1. Perkembangan Moral Jin Sakai berdasarkan Teori Lawrence Kohlberg

Fase Perkembangan	Tahap Moral	Deskripsi Tindakan Jin Sakai
Prakonvensional	1. Orientasi Hukuman dan Kepatuhan	Menolak membunuh secara diam-diam karena takut melanggar kode Bushido Yu dan kehilangan kehormatan.
	2. Orientasi Instrumental - Relativis	Melakukan taktik <i>stealth</i> demi menyelamatkan Taka dan warga sipil.
Konvensional	3. Orientasi Kesepakatan Interpersonal	Menolong Yuna menyelamatkan adiknya namun tetap memprioritaskan menyelamatkan pamannya.
	4. Orientasi terhadap Hukum dan Ketertiban	Mematuhi strategi Lord Shimura menyerang secara terbuka demi struktur sosial dan kehormatan.
Pasca Konvensional	5. Orientasi terhadap Kontrak Sosial	Menyerang diam-diam dan meracuni musuh demi keselamatan rakyat.
	6. Orientasi terhadap Prinsip Etika Universal	Memilih membunuh atau tidak membunuh Lord Shimura berdasarkan prinsip kemanusiaan.

3.1 Fase Prakonvensional

3.1.1 Tahap 1 - Orientasi Hukuman dan Kepatuhan

- Yuna : 近づけそうだが後ろから喉をかつ切れば静かに殺せる
 Jin Sakai : 誇りはないのか?道理に背くつもりはないぞ
 Yuna : *Chikadzu-ke-sōda ushirokara nodo o kakkireba shizuka ni koroseru*
 Jin Sakai : *Hokori wa nai no ka? Dōri ni somuku tsumori wanai zo*
 Yuna : “Sepertinya kita bisa lebih mendekat, jika dapat menggorok leher mereka dari belakang, kita dapat membunuhnya dengan tenang.”
 Jin Sakai : “Tanpa kehormatan? Aku tidak akan melanggar kode etikku.”

Pada awal alur cerita *game* Ghost of Tsushima, terdapat sebuah adegan Jin Sakai sedang bersama dengan Yuna bertemu dengan beberapa pasukan Mongol yang sedang menjarah sebuah desa. Dalam percakapan bersama Yuna, Jin Sakai disarankan untuk menggunakan taktik diam-diam dalam menghadapi musuh, yaitu membunuh pasukan Mongol dari belakang. Sebuah metode yang efisien namun bertentangan dengan kode etik samurai yang mengharuskan bertarung secara terbuka dan jujur untuk menjaga kehormatan. Namun, Jin Sakai menolak dengan tegas usulan membunuh musuh dari belakang dan mengatakan, “*Dōri ni somuku tsumori wanai zo*” yang berarti “aku tidak akan melanggar kode etikku”. Jin Sakai tidak ingin melanggar kode etik samurai dan memilih menghadapi pasukan Mongol secara langsung dan terbuka.

Penolakan Jin Sakai dalam membunuh musuh dari belakang dan melawan musuh secara langsung mencerminkan tahap 1 dalam fase prakonvensional teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, yaitu orientasi hukuman dan kepatuhan. Pada tahap ini, individu mematuhi aturan karena rasa takut terhadap konsekuensi atau hukuman, bukan karena pemahaman moral yang mendalam. Jin Sakai menolak taktik *stealth* (membunuh musuh secara diam-diam dari belakang), karena Jin Sakai merasa bahwa membunuh secara diam-diam adalah tindakan yang tidak terhormat dan berseberangan dengan nilai *Bushido Yu* yaitu keberanian. Jika melanggar nilai *Bushido Yu* tersebut Jin Sakai takut dipandang oleh Lord Shimura sebagai seorang *Samurai* yang tidak memiliki kehormatan. Jin Sakai mematuhi nilai *Bushido Yu* (keberanian) secara mutlak sebagai bentuk kepatuhan terhadap otoritas eksternal, tanpa mempertanyakan apakah cara tersebut masih relevan atau efektif dalam menghadapi situasi yang jauh lebih kompleks dan berbahaya. Kesimpulannya adalah penolakan Jin Sakai untuk membunuh musuh secara diam-diam mencerminkan posisi moral yang masih berada pada tahap orientasi terhadap hukuman dan kepatuhan. Jin Sakai patuh terhadap aturan kode etik samurai *Bushido Yu* yang berarti keberanian, didasarkan pada rasa takut terhadap pelanggaran dan keinginan untuk mempertahankan citra sebagai individu terhormat di Lord Shimura.

3.1.2 Tahap 2 - Orientasi Instrumental - Relativis

Tahap perkembangan moral Jin Sakai mulai bergeser dari kepatuhan mutlak terhadap kode etik samurai menuju pertimbangan yang lebih realistis ketika Jin Sakai mulai melakukan tindakan *stealth* demi menyelamatkan orang lain. Pada suatu malam, Jin Sakai dan Yuna pergi ke kamp tahanan di mana tentara Mongol menahan dan memenjarakan Taka, adik dari Yuna serta rakyat Tsushima yang lainnya. Dalam proses membebaskan Taka dari penjara, Jin Sakai membuat pilihan yang belum pernah diambil sebelumnya, yaitu membunuh tentara Mongol

yang berada di sekitar kamp tahanan secara diam-diam seperti pada *gambar 1*. Jin Sakai tidak mempunyai pilihan lain, karena jika Jin Sakai membuat keributan, maka tentara Mongol akan membunuh semua tahanan termasuk Taka. Membunuh musuh dari belakang secara diam-diam membuat Jin Sakai mengalami dilema moral yang terlihat dari ekspresi wajah Jin Sakai yang penuh dengan rasa bersalah, karena telah melanggar nilai *Bushido Yu* yaitu keberanian.

Keputusan Jin Sakai untuk melakukan pembunuhan secara diam-diam terhadap tentara Mongol yang berada di kamp tahanan guna membebaskan Taka dan rakyat Tsushima yang lainnya menandai pergeseran ke tahap 2 fase prakonvensional dalam teori Kohlberg, yaitu orientasi relativisme instrumental. Pada tahap ini, tindakan moral didasarkan pada prinsip timbal balik dan kepentingan pribadi. Sesuatu dianggap benar jika memberikan keuntungan atau hasil yang diinginkan bagi individu maupun pihak lain yang dianggap penting. Jin Sakai mulai menyadari bahwa tindakan membunuh musuh dari belakang melanggar nilai *Bushido* yang menjunjung tinggi pertarungan secara terbuka dan penuh keberanian, namun justru memberikan hasil yang lebih besar, yaitu kebebasan dan keselamatan orang-orang yang tidak bersalah. Dalam konteks ini, Jin Sakai tidak lagi sekadar menaati aturan karena takut hukuman atau kehilangan kehormatan, tetapi karena mulai menimbang manfaat dari tindakannya. Jin Sakai menyadari bahwa kehormatan pribadi tidak dapat dipertahankan jika harus mengorbankan hidup orang lain. Kesimpulannya adalah keputusan Jin Sakai untuk menggunakan taktik *stealth* atau membunuh tentara Mongol secara diam-diam dalam membebaskan Taka dan tahanan lainnya mencerminkan tahap orientasi relativisme instrumental. Jin Sakai mempertimbangkan nilai kemanusiaan dan keselamatan Taka serta tahanan lainnya sebagai landasan moral yang lebih relevan dibandingkan mematuhi prinsip *Bushido Yu*. Perubahan ini menandai awal dari transformasi etis Jin Sakai sebagai respons terhadap situasi yang menuntut pertimbangan yang lebih realistis.

3.2 Fase Konvensional

3.2.1 Tahap 1 - Orientasi Kesepakatan Interpersonal

- Yuna : 弟がモウコにさらわれた。
 Jin Sakai : だから俺を助けたのか。
 Yuna : 私にはあの子しかいない。
 Jin Sakai : 叔父上がお待ちなのだ。
 Yuna : 頼むタカさえ戻ればそれでいいんだ。
 Jin Sakai : 叔父上をお救いした後でいいのならば、探してみよう。
 Yuna : *Otōto ga mouko ni sarawa reta.*
 Jin Sakai : *Dakara ore o tasuketa no ka.*
 Yuna : *Watashiniha ano ko shika inai.*
 Jin Sakai : *Oji-jō ga omachina noda.*
 Yuna : *Tanomu taka sae modoreba sore de ī nda.*
 Jin Sakai : *Oji-jō o o sukui shita nochide ī nonaraba, sagashite miyou.*
 Yuna : “Adik laki-laki ku diculik oleh Mongol.”
 Jin Sakai : “Karena alasan itu kamu menyelamatkan?”
 Yuna : “Aku tidak punya keluarga selain dia.”
 Jin Sakai : “Tapi pamanku menungguku.”
 Yuna : “Tolong, aku hanya ingin Taka kembali.”

Jin Sakai : “Aku akan membantumu mencari dia, setelah menyelamatkan pamanku.”

Perjalanan moral Jin Sakai mencapai dimensi yang lebih interpersonal ketika mulai mengambil keputusan yang didorong oleh kebutuhan untuk mendapatkan penerimaan dan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya. Hal ini tampak jelas dalam adegan ketika Yuna memohon kepada Jin Sakai untuk menyelamatkan adiknya, Taka, yang diculik oleh tentara Mongol. Yuna menyampaikan bahwa Taka adalah satu-satunya keluarga yang Yuna miliki, dan permintaan ini tidak hanya bersifat pribadi tetapi juga emosional. Namun di saat yang bersamaan, Jin Sakai juga harus menyelamatkan Lord Shimura yang ditahan di penjara oleh pasukan Mongol karena kalah dalam pertempuran. Jin Sakai menanggapi permintaan Yuna untuk menyelamatkan Taka dengan menyatakan kesediaannya, namun menegaskan bahwa prioritas utama Jin Sakai adalah menyelamatkan pamannya, Lord Shimura, terlebih dahulu.

Dalam situasi ini, Jin Sakai memperlihatkan pertimbangan moral yang selaras dengan tahap 1 fase konvensional menurut Kohlberg, yaitu orientasi anak baik. Pada tahap ini, tindakan moral individu dilakukan untuk menjaga hubungan baik dengan orang lain, mendapatkan persetujuan, serta memenuhi ekspektasi sosial dan emosional dari orang-orang terdekat. Jin Sakai tidak menolak permintaan Yuna secara langsung, melainkan tetap menunjukkan empati dan komitmen untuk membantu, hanya saja dengan mempertimbangkan urutan kepentingan. Jin Sakai ingin tetap menjadi pribadi yang bisa diandalkan dan dihormati oleh orang-orang terdekatnya, terutama oleh Yuna yang pernah menyelamatkan Jin Sakai dari kematian akibat kekalahan dalam pertempuran melawan pasukan Mongol. Respons Jin Sakai menunjukkan mulai mempertimbangkan bagaimana perbuatannya akan dilihat oleh orang lain dan bagaimana Jin Sakai bisa menjaga hubungan interpersonal yang harmonis. Jin Sakai ingin dilihat sebagai seseorang yang peduli, setia, dan bertanggung jawab terhadap orang-orang yang mempercayainya. Perhatian terhadap pandangan orang lain dan keinginan untuk menjadi “orang baik” inilah yang menjadi ciri khas dari fase konvensional tahap 1, yaitu orientasi kesepakatan interpersonal dalam perkembangan moral menurut Lawrence Kohlberg.

Kesimpulannya adalah keputusan Jin Sakai untuk tetap memenuhi permintaan Yuna meskipun harus memprioritaskan penyelamatan Lord Shimura mencerminkan perkembangan moral tahap orientasi kesepakatan interpersonal. Pada tahap ini, tindakan moral tidak lagi sekadar berakar pada ketakutan terhadap hukuman, melainkan dipandu oleh keinginan untuk mempertahankan hubungan interpersonal yang harmonis, memperoleh persetujuan sosial, serta menunjukkan kepedulian terhadap orang lain. Sikap Jin Sakai yang tetap menunjukkan empati dan tanggung jawab terhadap Yuna mengindikasikan bahwa pertimbangannya mulai melibatkan dimensi sosial dan emosional dalam pengambilan keputusan moral.



Gambar 1. Jin Sakai membunuh musuh dari belakang untuk pertama kalinya.

3.2.2 Tahap 2 - Orientasi terhadap Hukum dan Ketertiban

Setelah berhasil menyelamatkan Lord Shimura dari penjara Kastil Kaneda karena kekalahan pada pertempuran melawan pasukan Mongol, Jin Sakai kembali berada di bawah perintah sang paman, Lord Shimura. Dalam momen awal kembalinya Lord Shimura, Jin Sakai menunjukkan sikap penuh hormat terhadap nilai-nilai *Bushido* yang diwariskan kepadanya sebagai seorang *Samurai*. Jin Sakai menerima keputusan Lord Shimura yaitu memohon bala bantuan dari *shogun* untuk membantu dalam pertempuran melawan pasukan Mongol, dan mematuhi strategi penyerangan yang dilakukan secara terbuka dan terhormat, meskipun dalam hatinya Jin Sakai mulai menyimpan keraguan terhadap efektivitas menyerang secara langsung dan terbuka. Keputusan Jin Sakai untuk tetap mengikuti perintah Lord Shimura menunjukkan bahwa Jin Sakai masih menjunjung tinggi nilai-nilai *Bushido* *Yu* atau keberanian, *Meiyo* atau kehormatan, *Chugi* atau kesetiaan, yang diajarkan Lord Shimura kepada Jin Sakai.

Sikap Jin Sakai mencerminkan posisi moral yang berada pada tahap 2 fase konvensional dalam teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, yaitu orientasi terhadap hukum dan ketertiban. Pada tahap ini, tindakan moral tidak lagi dipandu oleh imbalan atau hukuman semata, melainkan oleh keyakinan bahwa mematuhi hukum dan otoritas adalah hal yang benar demi menjaga ketertiban sosial. Jin Sakai menaati perintah Lord Shimura untuk meminta bala bantuan dari *shogun*, serta menyerang pasukan Mongol secara terbuka bukan karena tekanan eksternal, melainkan karena Jin Sakai percaya bahwa aturan dan kehormatan adalah pilar yang menopang keberlangsungan masyarakat Tsushima.

Namun, secara bersamaan, benih-benih konflik batin mulai tumbuh dalam diri Jin Sakai. Jin Sakai melihat bahwa strategi yang terlalu kaku dan menjunjung kehormatan justru sering kali membatasi ruang gerak mereka dalam menghadapi kekejaman pasukan Mongol. Di titik ini, Jin Sakai mulai menyadari keterbatasan pendekatan *samurai* dengan nilai-nilai *Bushido* yang menjunjung tinggi pertarungan secara terbuka dan penuh keberanian, meskipun belum benar-benar menolaknya. Dilema antara efektivitas dan kepatuhan terhadap norma inilah yang memperlihatkan posisi moral Jin Sakai yang mulai bergeser, namun masih berakar pada nilai-nilai *Bushido* yang dikenalnya sejak kecil.

Kesimpulannya adalah kepatuhan Jin Sakai terhadap perintah Lord Shimura dan nilai-nilai *Bushido* mencerminkan tahap orientasi terhadap hukum dan ketertiban. Jin Sakai bertindak berdasarkan keyakinan bahwa mematuhi otoritas dan menjunjung kehormatan adalah fondasi moral yang menjaga ketertiban sosial. Meskipun Jin Sakai mulai meragukan efektivitas dari strategi berperang secara terbuka dalam menghadapi kekejaman pasukan Mongol, Jin Sakai tetap setia pada nilai-nilai samurai sebagai bentuk tanggung jawab moral dan sosial. Kondisi ini menunjukkan bahwa Jin Sakai mulai mengalami konflik internal yang menandai awal dari pergeseran moral menuju refleksi yang lebih kritis terhadap aturan *Bushido* yang selama ini dianut.

3.3 Fase Pasca Konvensional

3.3.1 Tahap 1 - Orientasi terhadap Kontrak Sosial dan Legalitas

Konflik internal Jin Sakai mencapai tahap yang lebih kompleks ketika mulai mempertanyakan nilai-nilai *Bushido* yang diwariskan kepadanya sebagai seorang samurai. Setelah melalui berbagai peristiwa yang menunjukkan kelemahan dari pendekatan samurai,

seperti saat menyaksikan strategi bertarung secara terbuka dan menghadapi musuh secara langsung yang berakar nilai *Bushido Yu* (keberanian) justru membahayakan nyawa rakyat Tsushima, Jin Sakai mulai mengambil keputusan-keputusan moral berdasarkan pertimbangan rasional dan kepentingan yang lebih luas. Hal ini paling terlihat ketika Jin Sakai memutuskan untuk mengabaikan perintah Lord Shimura. Lord Shimura memerintahkan Jin Sakai dan seluruh pasukannya untuk merebut kembali Kastil Shimura yang telah dikuasai oleh pasukan Mongol dengan menggunakan strategi perang samurai yaitu bertarung dengan terbuka, penuh keberanian dan kejujuran. Namun, yang dilakukan oleh Jin Sakai malah sebaliknya. Jin Sakai menyerang Kastil Shimura pada malam hari secara diam-diam, meracuni pasokan makanan tentara Mongol, sehingga pada saat Lord Shimura dan pasukannya datang untuk menyerang, seluruh pasukan Mongol yang berada di Kastil Shimura telah mati karena keracunan. Hal ini jelas bertentangan dengan prinsip *Bushido Yu* yaitu bertarung dengan penuh keberanian.

Keputusan Jin Sakai dalam merebut Kastil Shimura dengan cara meracuni pasukan Mongol menandai pergeseran posisi moral Jin Sakai menuju tahap 1 fase pasca konvensional dalam teori Kohlberg, yaitu orientasi terhadap kontrak sosial dan hak-hak individu. Pada tahap ini, individu mulai memahami bahwa aturan dan hukum dibuat untuk melindungi kesejahteraan bersama, dan jika aturan tersebut justru menghambat keadilan atau keselamatan banyak orang, maka aturan itu patut dikaji ulang atau bahkan dilanggar demi nilai kemanusiaan yang lebih besar. Jin Sakai menyadari bahwa tujuan utama dari perjuangannya bukan sekadar mempertahankan kode kehormatan samurai, melainkan menyelamatkan rakyat Tsushima dari penderitaan dan penjajahan. Jin Sakai tidak lagi mengikuti perintah karena rasa hormat semata, tetapi karena mempertimbangkan apakah tindakan tersebut benar secara moral berdasarkan prinsip keadilan dan kepentingan umum. Keputusan Jin Sakai untuk memilih strategi menyerang sembunyi-sembunyi, beraksi secara diam-diam di malam hari, dan meracuni musuh, jelas bertentangan dengan nilai-nilai kehormatan seorang samurai. Namun, bagi Jin Sakai, pengorbanan terhadap kehormatan merupakan harga yang harus dibayar demi melindungi lebih banyak nyawa. Di titik ini, Jin Sakai bertindak bukan hanya untuk dirinya atau pamannya, tetapi untuk rakyat Tsushima yang menjadi korban perang. Jin Sakai bertanggung jawab atas pilihan moralnya, meski sadar bahwa hal itu akan membawanya pada konflik yang tak terhindarkan dengan sistem kekuasaan, bahkan dengan orang yang paling Jin Sakai hormati yaitu Lord Shimura.

Kesimpulannya adalah keputusan Jin Sakai untuk merebut Kastil Shimura dengan strategi menyerang pada malam hari secara diam-diam, meracuni pasokan makanan tentara Mongol menandai tahap orientasi terhadap kontrak sosial dan legalitas. Jin Sakai tidak lagi terikat pada kepatuhan mutlak terhadap kode etik *Bushido Yu*, melainkan mulai menilai tindakan berdasarkan prinsip keadilan, keselamatan, dan kemanusiaan. Tindakan Jin Sakai yang menyalahi prinsip *Bushido Yu* mencerminkan kesadaran moral yang lebih tinggi, di mana aturan dan tradisi dapat digugat bila menghalangi tercapainya kebaikan yang lebih besar. Jin Sakai menunjukkan kematangan moral dengan menempatkan tanggung jawab terhadap keselamatan rakyat Tsushima.

3.3.2 Tahap 2 - Orientasi terhadap Prinsip Etika Universal

Lord Shimura : 誉れある最後を止めたい。

Jin Sakai : 誉れをなくしても我が父だけは切りません。

Lord Shimura : *Homare aru saigo o tometai.*

Copyright©2025, The authors. Published by Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan. This open access article is distributed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

e-ISSN: 2581-0960, p-ISSN: 2599-0497

- Jin Sakai : *Homare o nakushite mo waga chichi dake wa kirimasen.*
 Lord Shimura : “Beri aku kehormatan, dengan kematian sebagai seorang pejuang.”
 Jin Sakai : “Walaupun aku sudah tidak punya kehormatan, aku tidak akan membunuh ayahku sendiri”.

Puncak perkembangan moral Jin Sakai sebagai individu tercermin dalam keputusannya di akhir permainan. Setelah perang usai dengan Mongol dan menoreh kemenangan serta mengembalikan kedamaian ke dalam Pulau Tsushsima, Jin Sakai yang sudah diadopsi oleh Lord Shimura untuk menjadi anak angkatnya berjalan bersama untuk mendiskusikan masalah baru, yaitu *shogun* yang menginginkan nyawa Jin Sakai karena telah menentang tradisi dan sistem feodal. Namun, diskusi dari Lord Shimura dan Jin Sakai tidak membawa hasil baik yang kemudian menyebabkan pertarungan duel antara Lord Shimura melawan Jin Sakai. Pada pertarungan duel tersebut, Jin Sakai berhasil mengalahkan Lord Shimura. Lord Shimura yang sadar bahwa sudah kalah dalam duel terakhirnya melawan Jin Sakai meminta Jin untuk menghabisi dirinya sebagai langkah terakhir untuk memenuhi nilai *Bushido Meiyo*, yaitu kehormatan. Jin Sakai dihadapkan dengan pilihan apakah akan membunuh Lord Shimura sesuai dengan permintaan Lord Shimura, yang mewakili aturan *Bushido Meiyo* sebagai kehormatan samurai, atau menolak membunuh Lord Shimura. Pada titik ini, Jin Sakai telah mengalami transformasi moral yang mendalam. Jin Sakai tidak lagi terikat pada kewajiban menaati nilai *Bushido Meiyo* yang sebelumnya dianggap mutlak. Sebaliknya, Jin Sakai mulai bertindak berdasarkan prinsip-prinsip moral yang diyakini secara pribadi dan universal. Pilihan dari *game* yang diberikan kepada pemain yaitu antara membunuh atau mengampuni Lord Shimura, menjadi simbol konkret dari tahap 2 fase pasca konvensional dalam teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg, yakni orientasi terhadap prinsip etika universal. Pada tahap ini, tindakan moral diambil bukan karena tekanan eksternal atau kepatuhan pada hukum dan norma, melainkan karena kesetiaan pada prinsip moral yang bersifat universal, seperti keadilan, kemanusiaan, dan kasih sayang.

Kesimpulannya adalah keputusan akhir Jin Sakai dalam menghadapi dilema moral terkait permintaan untuk membunuh Lord Shimura mencerminkan pencapaian tahap orientasi terhadap prinsip etika universal. Pada tahap ini, tindakan Jin Sakai tidak lagi didasarkan pada kepatuhan terhadap nilai *Bushido Meiyo*, melainkan pada pertimbangan moral yang bersifat kemanusiaan dan universal. Baik pilihan untuk mengampuni maupun membunuh Lord Shimura dilakukan bukan karena tekanan dari nilai *Bushido Meiyo*, melainkan sebagai bentuk tanggung jawab moral yang lahir dari kesadaran Jin Sakai. Hal ini menunjukkan bahwa Jin Sakai telah mengalami transformasi etis yang mendalam, menjadikan prinsip keadilan, kasih sayang, dan kemanusiaan sebagai landasan utama dalam pengambilan keputusan moralnya.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan moral Jin Sakai dalam *game* Ghost of Tsushima selaras dengan tiga fase dan enam tahap dalam teori Lawrence Kohlberg. Di awal cerita, Jin Sakai berada pada Fase Prakonvensional tahap 1, yaitu Orientasi Hukuman dan Kepatuhan terlihat dari penolakan Jin Sakai untuk membunuh pasukan Mongol secara diam-diam karena takut melanggar nilai *Bushido Yu* dan ingin dipandang sebagai sosok yang terhormat di mata Lord Shimura. Kemudian keadaan sulit ketika membebaskan Taka dari penjara tidak memberikan pilihan lain kepada Jin Sakai sehingga melanggar nilai *Bushido Yu*

dan membunuh pasukan Mongol dari belakang, tindakan yang mencerminkan tahap 2, yaitu Orientasi Instrumental – Relativis. Seiring waktu, Jin Sakai mulai mempertimbangkan perasaan orang lain, khususnya ketika memenuhi permintaan Yuna untuk membebaskan Taka yang sedang dipenjara oleh pasukan Mongol mencerminkan Fase Konvensional tahap 1, yaitu Orientasi Kesepakatan Interpersonal atau Orientasi Anak Baik, namun Jin Sakai tetap menegaskan bahwa prioritas utamanya adalah menyelamatkan Lord Shimura. Setelah Jin Sakai berhasil menyelamatkan Lord Shimura dari penjara karena kekalahan dalam melawan pasukan Mongol, Jin Sakai kembali menunjukkan sikap kepatuhan pada Lord Shimura serta nilai-nilai *Bushido*, menggambarkan fase konvensional tahap 2, yaitu Orientasi terhadap Hukum dan Ketertiban. Namun, kondisi perang memaksa Jin Sakai mempertanyakan efektivitas nilai-nilai *bushido*, sehingga Jin Sakai memilih cara lain yang lebih efektif demi menyelamatkan rakyat, sesuai dengan Fase Pasca Konvensional tahap 1, yaitu Kontrak Sosial. Akhirnya, Jin Sakai menolak jalan samurai dan nilai-nilai *bushido* demi mengikuti prinsip moral pribadinya, meski harus melawan Lord Shimura, tindakan yang mencerminkan Fase Pasca Konvensional tahap 2, yaitu Prinsip Etika Universal.

Temuan dalam penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan moral Jin Sakai dalam game *Ghost of Tsushima* dengan pendekatan teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. Namun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Fokus penelitian hanya tertuju pada satu karakter utama, yaitu Jin Sakai, memungkinkan adanya aspek moral dari karakter lain dalam game *Ghost of Tsushima* yang belum tergalai secara menyeluruh. Penelitian ini juga terbatas pada analisis naratif yang berfokus pada alur cerita utama, sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi variasi pengalaman yang dapat dihasilkan dari pilihan-pilihan berbeda oleh pemain dalam jalannya permainan yang bersifat interaktif. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif tanpa memperhitungkan pengalaman personal pemain yang mungkin memengaruhi persepsi terhadap keputusan moral Jin Sakai.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan analisis yang lebih komprehensif dengan melibatkan karakter pendukung, serta mengeksplorasi dinamika moral dalam misi sampingan yang juga memuat pilihan-pilihan etis. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas cakupan dengan menelusuri pengalaman subjektif para pemain melalui pendekatan studi etnografi digital untuk melihat bagaimana persepsi moral dalam game *Ghost of Tsushima* diterima dan dimaknai dalam pengalaman nyata para pemain. Dengan demikian, pengembangan penelitian ke depan diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai representasi moral dalam game, baik dari sisi narasi maupun pengalaman interaktif yang dialami pemain secara langsung.

Hasil temuan ini menegaskan bahwa video game tidak hanya dapat memuat cerita dengan dilema moral sederhana, tetapi mampu menghadirkan perkembangan karakter yang berlapis dan kaya makna. *Ghost of Tsushima* menjadi contoh bagaimana media interaktif dapat merepresentasikan perjalanan moral yang dalam, sekaligus membuka ruang refleksi bagi pemain untuk memahami nilai-nilai etika secara kontekstual. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca dapat melihat bahwa video game seperti *Ghost of Tsushima* tidak semata berfungsi sebagai media hiburan, melainkan juga berpotensi menjadi sarana pembelajaran moral yang relevan dengan tantangan di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian etika, khususnya dalam konteks budaya populer dan media interaktif.

Referensi

- Abd.Rohman, U. S. (2022). STUDI KOMPARATIF PERKEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI DAN ANAK USIA REMAJA PERSPEKTIF TEORI LAWRENCE KOHLBERG (MI SHOLBIYAH DAN MA SALAFIYAH AS-SYAFI'YYAH BOJONEGORO). *JURNAL DARMA AGUNG*, 243-253. <http://doi.org/10.46930/ojsuda.v30i2.1669>
- Abela, R. (2023). The mythic experience: The audiovisual spectacle of the Biwa Hōshi narrative and performance in Ghost of Tsushima. *Journal of Literature, Culture and Literary Translation*, 3(13), 1-15. <http://doi.org/10.15291/sic/3.13.lc.1>
- Achmad Fauzi, A. H. (2024). Landasan Pendidikan Karakter dalam Pandangan Teori Perkembangan Moral Kognitif. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 34-41. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/22346>
- Afandy Rettob, M. A. (2024). PERKEMBANGAN MORAL DALAM PANDANGAN LAWRENCE KOHLBERG IMPLIKASIH TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 198-207. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jsm/article/view/7225>
- Agustin, I. (2024). Kepemimpinan Gembala dan Pembelajaran Moral: Sebuah Studi Kasus Tentang Perlakuan atas Perilaku Ketidaksiplinan Siswa SMA XYZ Manado Berdasarkan Teori Tahapan Moral Lawrence Kohlberg. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 190-207. <https://doi.org/10.47530/edulead.v5i2.244>
- Arianti Fakhriana, E. F. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Perkembangan Moral terhadap Tax Compliance. *Jurnal Eksplorasi Akuntansi (JEA)*, 219-231. <https://doi.org/10.24036/jea.v6i1.1152>
- Clulow, A. (2023). From Shōgun to Ghost of Tsushima: Reimagining Japan for global audiences. *The Journal of Japanese Studies*, 49(1), 1-27. <http://doi.org/10.1353/jjs.2023.a903469>
- Erica Chen, R. A. (2023). Representasi Peristiwa Sejarah Genkou yang Terdapat dalam Video Game Ghost of Tsushima. *SAKURA: Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya Jepang*, 5(2), 294-306. <https://doi.org/10.24843/JS.2023.v05.i02.p06>
- Hanafiah, M. (2024). Perkembangan Moral Anak Dalam Perspektif Pendidikan (Kajian Teori Lawrence Kohlberg). *AMEENA JOURNAL*, 75-91. <https://doi.org/10.63732/aj.v2i1.54>
- Ibda, F. (2023). PERKEMBANGAN MORAL DALAM PANDANGAN LAWRENCE KOHLBERG. *INTELEKTUALITA: Journal of Education Sciences and Teacher Trainng*, 62-77. <http://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>
- Muhammad Taufik Akbar, S. S. (2024). Analisis Framing Budaya dalam Serial Video Game Ghost of Tsushima. *Proceeding of Bandung Creative Studies in Public Relations (BCSPR) 4(2)*, 169–177. <http://doi.org/10.29313/bcspr.v4i2.13303>
- Mutiara Wahyu Pratiwi, S. O. (2023). GAMBARAN GANGGUAN DISOSIATIF IDENTITAS PADA TOKOH DAIJI IGARASHI DALAM SERIAL KAMEN RIDER REVICE. *PEDALITRA III: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 77-89. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/view/3348>
- Nida, F. L. (2013). INTERVENSI TEORI PERKEMBANGAN MORAL LAWRENCE KOHLBERG DALAM DINAMIKA PENDIDIKAN KARAKTER. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 271-290. <http://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.754>

- Pasande, D. S. (2013). BUDAYA LONGKO' TORAJA DALAM PERSPEKTIF ETIKA LAWRENCE KOHLBERG. *Jurnal Filsafat*, 117-133. <https://doi.org/10.22146/jf.13196>
- Pipiet Furisari, S. O. (2022). GAMBARAN TOKOH UTAMA DALAM NOVEL 22 INDIGO PLACE KARYA SANDRA BROWN. *Seminar Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (Pedalitra II)*, 98-103. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/view/2307>
- Pratama, D. M. (2023). Mono-no-aware game design aesthetic for ecological empathy: The case of Ghost of Tsushima the video game. *AIP Conference Proceedings*, 2734(1), 050025. <https://doi.org/10.1063/5.0110470>
- Rahmah, Y. (2018). NILAI-NILAI BUSHIDO DALAM MINWA. *Kiryoku*, 1-10. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v2i1.1-10>
- Ratna Jayatri Utami, B. H. (2024). MORAL DEVELOPMENT OF GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS BASED ON KOHLBERG'S THEORY. *Journal of Educational Experts (JEE)*, 1-8. <https://doi.org/10.30740/jee.v7i1.199>
- Styawan, R. (2025). Perkembangan Moral dan Etika Peserta Didik dalam Konteks Pendidikan Karakter. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 41-50. <https://glonus.org/index.php/inklusi/article/view/169>
- Turley, A. C. (2018). READING THE GAME: EXPLORING NARRATIVES IN VIDEO GAMES AS LITERARY TEXTS. *Graduate Faculty of Indiana University*, 3.
- Umi Maulidatus Sa'adah, I. A. (2023). Konsep Moral dalam Suluk Linglung Perspektif Lawrence Kohlberg. *Journal of Ushuluddin and Islmic Thought*, 168-177. <https://doi.org/10.15642/juit.2023.1.2.168-177>
- Wahidah, A. F. N. (2020). Moral Thought of Early Childhood in Perspective Lawrence Kohlberg. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 28-37. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i1.5991>
- William Jasson Ngangi, M. N. (2024). Moral and Personality Development in the Perspective of the SDGs: A Critical Analysis of Kohlberg's Theory and Its Implementation in Junior High Schools. *Profetika*, 579-598. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/profetika/article/view/3164>