

**ANALISIS FENOMENA *KATANA JOSHI* DALAM GAME  
*TOUKEN RANBU –ONLINE–* MENGGUNAKAN TEORI  
*KONSUMSI DATABASE***

**SKRIPSI**



**NAMA: MEILIANI**

**NIM: 2013110008**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS SASTRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2019**

**HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**Analisis Fenomena *Katana Joshi* dalam Game *Touken Ranbu –ONLINE–*  
Menggunakan Teori *Konsumsi Database***

Telah diuji dan diterima baik pada Rabu, 21 Agustus 2019 di  
hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra  
Program Studi Sastra Jepang

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

(Kun M. Permatasari, M.Pd.)

(Tia Martia, M.Si.)

**Ketua Panitia / Penguji**

(Irawati Agustine, M.Hum.)

Disahkan Oleh:

**Ketua Jurusan Sastra Jepang**

**Dekan Fakultas Sastra**

(Ari Artadi, Ph.D)

(Dr. Ir. Eko Cahyono, M.Eng)

**Universitas Darma Persada ii**

## **HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Skripsi Sarjana yang berjudul :

*Analisis Fenomena Katana Joshi dalam Game Touken Ranbu –ONLINE–  
Menggunakan Teori Konsumsi Database*

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Kun Makhsusy Permatasari S.S., M.Hum. selaku Pembimbing I dan Tia Martia S.S., M.Si. selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Penulis,

Meiliani

## ABSTRAK

### SKRIPSI

Nama : Meiliani

NIM : 2013110008

Program Studi : Sastra Jepang

Judul : Analisis Fenomena *Katana Joshi* dalam Game *Touken Ranbu –ONLINE–* Menggunakan Teori *Konsumsi Database*

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan faktor-faktor yang mendukung popularitas video game berjudul *Touken Ranbu –ONLINE–* dan bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi perilaku konsumsi pemainnya melalui analisis terhadap fenomena *Katana Joshi*. *Katana Joshi* adalah sekelompok *otaku* wanita yang memiliki obsesi terhadap pedang tradisional Jepang, *katana*, setelah bermain game *Touken Ranbu*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teori *Konsumsi Database* milik Hiroki Azuma. Melalui penelitian ini ditemukan faktor-faktor kepopuleran berupa elemen-elemen *moe* yang mengkonstruksi daya tarik karakter serta penyebaran karakter melalui Multimedia. Hasil dari penelitian ini adalah *Katana Joshi* hanya peduli dengan daya tarik karakter daripada cerita ataupun latar sehingga mampu mengkonsumsi karya ataupun produk yang berkaitan dengan video game *Touken Ranbu –ONLINE–* tanpa diskriminasi.

Kata kunci: video game, *otaku*, *moe*, *katana joshi*, *touken ranbu*, konsumsi *database*

## 概要

名前 : メイリアニ  
学生番号 : 2013110008  
文学部 : 日本文学  
題名 : データベース消費理論で刀剣乱舞-ONLINE-から出現した  
カタナ女子現象の分析

この研究の目的はカタナ女子現象<sup>げんしょう ぶんせき</sup>を分析することで、「刀剣乱舞-ONLINE-」というビデオゲームの人気さの要因<sup>よういん</sup>を調べるほかに、プレイヤーの消費行動<sup>しょうひ</sup>に対する影響<sup>えいきょう</sup>を説明する。「カタナ女子」というのは刀剣乱舞をしてから刀にこだわっている女性オタクだ。この研究は東浩紀の「データベース消費理論<sup>りろん</sup>」を使用する。この研究で人気さの要因はキャラクターアピールを組み立てる「萌えエレメント」と「マルチメディア」でキャラクターを普及<sup>ふきゅう</sup>させると発見した。この研究の結論としてカタナ女子は物語や設定より登場<sup>とうじょう</sup>する「キャラクター」のアピール<sup>しゅがん</sup>を主眼に置いて刀剣乱舞に関連する作品や商品を区別せずに消費できる。

キーワード : ビデオゲーム、オタク、萌え、刀剣乱舞、カタナ女子、データベース消費

## KATA PENGANTAR

Penulis dedikasikan hasil karya ilmiah ini untuk kedua orangtua yang telah bersusah payah membesarkan penulis hingga dewasa. Kedua, untuk kedua kakak mengagumkan yang telah mengorbankan banyak hal agar adik-adiknya mampu melanjutkan studi ke universitas. Ketiga, untuk kakak ketiga yang selalu ada baik sebagai sosok yang mengayomi maupun sahabat terbaik di dalam keluarga. Karena berkat dukungannya penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Analisis Fenomena *Katana Joshi* dalam Game *Touken Ranbu –ONLINE–* Menggunakan Teori *Konsumsi Database* ini.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan menempuh jenjang strata satu (S1) Jurusan Sastra Jepang di Universitas Darma Persada. Di dalam proses penulisannya tentu ada kesulitan-kesulitan yang dihadapi, tetapi berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak akhirnya mampu mendapatkan solusi. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk:

1. Ibu Kun Makhsusy Permatasari S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing I yang telah bersabar membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan karya ilmiah ini.
2. Ibu Tia Martia S.S., M.Si. selaku dosen pembimbing II atas kesabarannya dalam memberikan bimbingan mendekati tenggat waktu.
3. Ibu Irawati Agustine selaku Pembimbing Akademik dan Ketua Sidang yang telah membimbing saya dari awal perkuliahan dan selalu membantu di saat menghadapi kesulitan.
4. Ari Artadi, Ph.D selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang atas dedikasinya untuk selalu membantu mahasiswa yang tengah mengalami kesulitan tanpa kenal lelah.
5. Dr. Ir. Eko Cahyono, M.Eng selaku Dekan Fakultas Sastra.
6. Seluruh jajaran dosen atas jasanya dalam membagikan ilmu dan keterampilannya.

7. Sahabat seperjuangan terbaik, Seikawa “Rama” Akari, berkat dukungan moral dan semangatnya selalu memberikan motivasi untuk menyelesaikan karya ilmiah ini bersama-sama.
8. Dua *Katana Joshi*, Marina sepupu Sato Ryuji dan Invis mantan Paroliere, yang telah sangat dermawan dengan meminjamkan koleksi pribadinya memperlancar penulisan karya ilmiah ini.

Akhir kata penulis sadari dalam penulisan penelitian ilmiah ini masih ada banyak kekurangan akibat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan teknis penulis sehingga penelitian ini mungkin jauh dari kata sempurna. Kendati demikian, penulis harap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya dan dapat dijadikan acuan bagi calon peneliti dengan tema serupa di kemudian hari.

Jakarta, 29 Juli 2019

Penulis,

Meiliani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
概要 .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Pembatasan Masalah .....	7
1.4. Perumusan Masalah .....	7
1.5. Tujuan Penelitian .....	8
1.6. Landasan Teori .....	8
1.7. Metode Penelitian .....	9
1.8. Manfaat Penelitian .....	10
1.9. Sistematika Penulisan .....	11
<b>II. TREN GAME UNTUK WANITA DI JEPANG</b>	
2.1. Perkembangan Game untuk Wanita dan Kemunculan <i>Reki-jo</i> di Jepang .....	15
2.2. Tokoh-tokoh di Dalam Game .....	18
2.3. Sistem Pengoperasian <i>Touken Ranbu</i> .....	24
2.4. Sistem Permainan <i>Touken Ranbu</i> .....	29



<b>III.</b>	<b>ANALISIS TEORI KONSUMSI <i>DATABASE</i> DAN PRAKTIKNYA DALAM GAME <i>TOUKEN RANBU –ONLINE–</i></b>	
3.1.	Elemen-elemen <i>Moe</i> yang Mengkonstruksi <i>Kyara Moe</i> dalam <i>Toudan</i> .....	39
3.2.	Penyebaran Karakter <i>Touken Ranbu</i> Melalui Multimedia .....	46
3.3.	Hasil Analisis Konsumsi <i>Database</i> dalam <i>Touken Ranbu</i> .....	57
<b>IV.</b>	<b>KESIMPULAN</b> .....	<b>73</b>
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>74</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.0.1	Adegan dari Super Mario Oddyssey (2017) dimana Tuan Putri Peach diculik oleh Bowser .....	14
Gambar 2.0.2	Ilustrasi resmi Bayonetta (2009) menampilkan peran utama dengan anatomi kaki terlalu panjang dan pose yang menonjolkan lekukan tubuh walaupun tampak tidak nyaman .....	14
Gambar 2.1.1.	Ilustrasi resmi Sengoku Basara (2005). Menampilkan (dari kiri ke kanan) Sanada Yukimura, Nobunaga Oda, Maeda Keiji dan Masamune Date .....	17
Gambar 2.1.2.	Ilustrasi resmi dari Hakuoki (2008). Menampilkan (dari kiri ke kanan) Okita Souji, Harada Sanosuke, Hijikata Toshizo, Saito Hajime dan (tengah) Toudou Heisuke .....	18
Gambar 2.2.b.1.	Ilustrasi variasi Touken Danshi .....	22
Gambar 2.2.c.1.	Yagen Touseirou (tantou) VS pasukan Revisionis Sejarah .....	24
Gambar 2.3.1.	Penampakan menu utama (Honmaru) game Touken Ranbu ..	25
Gambar 2.4.1.	Ilustrasi menu Pandai Besi .....	31
Gambar 2.4.2.	Tampilan menu medan perang (tombol merah) dan salah satu peta dalam menu tersebut. Titik putih dengan bendera menandakan lokasi awal pemain, titik hijau menandakan adanya item dan titik ungu menandakan adanya musuh .....	31
Gambar 2.4.3.	Tampilan pertempuran dalam game .....	33
Gambar 3.0.1.	Diagram Pohon dalam era Modernisme .....	36
Gambar 3.0.2.	Diagram Database Consumption .....	37
Gambar 3.1.1.	Elemen moe yang terdapat pada desain karakter Gokotai .....	41

Gambar 3.1.2.	Elemen moe pada desain karakter Kogitsunemaru .....	42
Gambar 3.1.3.	Ookurikara (Uchigatana) mengucapkan slogannya kepada Shokudaikiri Mitsutada (Tachi) .....	44
Gambar 3.1.4.	Senyuman langka Ookurikara .....	44
Gambar 3.2.a.1.	Poster pertunjukkan uji coba, menampilkan (dari kiri ke kanan) Kashuu Kiyomitsu, Iwatooshi, Imanotsurugi, Mikazuki Munechika, Kogitsunemaru dan Ishikirimaru .....	48
Gambar 3.2.b.1.	Poster Promosi Tousute. Menampilkan (dari kiri ke kanan) Yamanbagiri Kunihiro, Sayo Samonji, Kasen Kanesada, Ookurikara, Shokudaikiri Mitsutada, Taigokane Sadamune, Tsurumaru Kuninaga dan Mikazuki Munechika .....	50
Gambar 3.2.c.1.	Poster promosi Touken Ranbu: Hanamaru (kiri) dan Zoku Touken Ranbu: Hanamaru (kanan) .....	52
Gambar 3.2.d.1.	Poster promosi Katsugeki/Touken Ranbu. Menampilkan Mutsunokami Yoshiyuki (kiri) dan Izuminokami Kanesada (kanan) .....	54
Gambar 3.2.e.1.	Poster promosi Touken Ranbu The Movie. Menampilkan (dari kiri ke kanan) Yagen Toushirou, Honebami Toushirou, Heshikiri Hasebe, Mikazuki Munechika, Yamanbagiri Kunihiro, Nihongou, Fudou Yukimitsu dan Uguisumaru .....	55
Gambar 3.2.f.1.	Contoh komik antologi Touken Ranbu .....	57
Gambar 3.3.1.	Penampakan Honmaru di Hanamaru: Touken Ranbu VS Katsugeki/Touken Ranbu .....	58
Gambar 3.3.2.	Penampilan Saniwa di Katsugeki/Touken Ranbu VS Touken Ranbu The Movie .....	59

Gambar 3.3.3.	Metode dan lokasi untuk kembali ke masa lalu di dalam Katsugeki/Touken Ranbu VS Touken Ranbu The Movie VS Hanamaru: Touken Ranbu .....	61
Gambar 3.3.4.	Toudan (Mutsunokami Yoshiyuki) menghindari interaksi dengan tokoh sejarah (Shinsengumi) dalam Katsugeki/Touken Ranbu .....	63
Gambar 3.3.5.	Toudan (Mikazuki Munechika) berinteraksi dengan tokoh sejarah (Nobunaga Oda) .....	64
Gambar 3.3.6.	Toudan (Izuminokami Kanesada) dalam upayanya untuk membunuh Hijikata Toshizou dengan tangannya sendiri .....	65
Gambar 3.3.7.	Toudan Mengadakan Konser Layaknya Idol .....	66
Gambar 3.3.8.	Perbandingan Antara Tsurumaru Hitam Dalam Stage VS Desain Asli Tsurumaru Dalam Game .....	67
Gambar 3.3.9.	Debut Kurikara Gou Melalui Media Film Layar Lebar .....	67
Gambar 3.3.10.	Contoh Variasi Produk dari Situs Toko Resmi Touken Ranbu .....	68
Gambar 3.3.11.	Tas Wanita dengan Desain yang Terinspirasi dari Toudan ..	69
Gambar 3.3.12.	Patung Skala 1:1 Mikazuki Munechika .....	69

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Pelakon dalam Musical: Touken Ranbu .....	49
Tabel 2. Daftar Pelakon dalam Stage: Touken Ranbu .....	50
Tabel 3. Daftar Pelakon dalam Hanamaru: Touken Ranbu Digabungkan dengan Zoku Hanamaru: Touken Ranbu .....	52
Tabel 4. Tabel Pelakon dalam Katsugeki/Touken Ranbu .....	54
Tabel 5. Tabel Pelakon dalam Touken Ranbu The Movie .....	56
Tabel 6. Perbandingan Kemunculan Touken Danshi Berdasarkan Jenis Media .....	70