

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jepang merupakan negara dengan banyak budaya yang cukup unik. Hal ini disebabkan oleh sejarahnya yang panjang. Salah satunya mengenai senjata. Senjata yang sering dipakai oleh samurai disebut *katana* (刀). *Katana* selain digunakan sebagai senjata dan sebagai penanda status sosial pembawanya, ternyata memiliki nilai seni tinggi.

Jika mengulik sejarahnya, senjata berbahan metal di Jepang mulai digunakan sejak periode Yayoi, periode dimana orang-orang di Jepang masih kuat dipengaruhi budaya dan teknologinya dari China dan Semenanjung Korea. Senjata di awal Jepang bukan sekadar alat untuk berperang, namun juga mengandung unsur mistis dan kepercayaan. Pedang kuno tersebut memprakarsai daya tarik budaya tentang pedang yang terus berlanjut hingga saat ini.

Sekitaran tahun 2015, para perempuan di Jepang tengah menggemari *katana*. Hal ini dapat terlihat dari kenaikan jumlah pengunjung yang sebagian besar didominasi oleh perempuan dengan rentang usia 20-30 tahun memadati pameran-pameran bersejarah, khususnya pameran berkaitan dengan *katana* (Sankei News, 2015). Kenaikan jumlah pengunjung pada sejumlah pameran tersebut disebabkan pengaruh dari sebuah *web game* dengan *genre* simulasi bernama *Touken Ranbu Online* (刀剣乱舞-Online-) yang dikembangkan oleh perusahaan internet dan *e-commerce* DMM.com dan Nitroplus. Sebagian besar pengunjung tersebut menjadi tertarik pada sejarah setelah *game* ini rilis pada 14 Januari 2015 dan menjadi tren dikalangan perempuan karena fakta sejarah seperti pemilik-pemiliknya terdahulu begitu tercermin dalam setiap karakter *game* *Touken Ranbu Online*. Saking populernya *game* ini, tertanggal 30 Maret 2015, jumlah pemain yang terdaftar dalam *game* ini sudah mencapai 700 ribu pemain

(aya_kiri, 2015). Kepopulerannya membuat *game* ini memiliki berbagai macam adaptasi, mulai dari *manga*, animasi, *stage play* (panggung teater), teater musikal, hingga film *live action*.

Touken Ranbu Online bersetting pada 2205, mengisahkan pemain sebagai *saniwa* (審神者) dengan kemampuannya untuk ‘menghidupkan’ pedang-pedang bersejarah yang dinamakan *Touken Danshi* (刀剣男子) untuk menjelajah ke masa lalu melawan kekuatan jahat yang berusaha mengubah sejarah. Berisikan *gijinka* atau personifikasi *katana* terkenal, seperti contohnya Mikazuki Munechika (三日月宗近), Sengo Muramasa (千子村正), Izuminokami Kanesada (和泉守兼定), dan lain-lain. Pedang-pedang tersebut digambarkan dengan perawakan sosok laki-laki *bishounen* (美少年), istilah untuk remaja laki-laki yang berwajah rupawan dan cenderung feminin.

Masing-masing tokohnya pun diberikan kepribadian tersendiri. Sejarah dari pedang tersebut diyakini menjadi dasar karakter serta desain tokoh yang dibuat pada *game Touken Ranbu Online*, mengingat tokoh-tokoh pada *game* ini adalah benda. Namun masih ada beberapa yang belum mengetahui apakah tokoh *game* ini sama atau tidak dengan sejarahnya, terutama bagi penikmat *Touken Ranbu Online* di luar Jepang yang tertarik mengetahui sejarah pedang di Jepang karena beberapa informasinya kurang terbuka atau masih berbahasa Jepang.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai persamaan dan perbedaan sejarah pedang di Jepang dengan cerita dan karakter tokoh dalam *game Touken Ranbu Online*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peralatan Jepang banyak dipengaruhi oleh China.
2. Katana adalah jenis senjata yang banyak digunakan para pendekar Jepang pada zaman dahulu.

3. Para wanita saat ini mulai menggemari berbagai jenis pedang.
4. Para wanita menggemari *katana* karena pengaruh sebuah *web game* dengan *genre* simulasi bernama *Touken Ranbu Online*.
5. *Touken Ranbu Online* (刀剣乱舞–Online–) adalah *game* yang dikembangkan oleh perusahaan internet dan *e-commerce* DMM.com dan Nitroplus.
6. Kepopulerannya membuat *game Touken Ranbu* memiliki berbagai macam adaptasi, mulai dari *manga*, animasi, *stage play* (panggung teater), teater musikal, hingga film *live action*.
7. *Touken Ranbu Online* bersetting pada tahun 2205, mengisahkan pemain sebagai *Saniwa* (審神者) dengan kemampuannya untuk ‘menghidupkan’ pedang-pedang bersejarah yang dinamakan *Touken Danshi*.
8. Karakter yang terdapat pada *game Touken Ranbu Online* merupakan personifikasi dari pedang terkenal di Jepang.
9. Masing-masing karakter diberikan kepribadian yang berbeda.
10. Terdapat berbagai perbedaan baik sejarah dan karakter pedang dengan cerita dan karakter di dalam *game Touken Ranbu Online*.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu luas, penulis memusatkan pokok pembahasan penelitian ini pada persamaan dan perbedaan sejarah pedang di Jepang dengan beberapa cerita dan karakter tokoh pada *game Touken Ranbu Online*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana sejarah pedang di Jepang?
2. Apakah terdapat persamaan dan perbedaan sejarah dan karakter pedang di Jepang dengan cerita dan karakter pada *game Touken Ranbu Online*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui sejarah pedang di Jepang.
2. Mengetahui persamaan dan perbedaan sejarah dan karakter pedang di Jepang dengan cerita dan karakter pada *game Touken Ranbu Online*.

F. Landasan Teori

1. Sejarah

Sejarah merupakan analisis dan interpretasi dari kehidupan lampau manusia yang dapat kita pelajari terus-menerus dan berubah seiring waktu. Hal tersebut adalah suatu tindakan investigasi dan imajinasi yang berupaya menjelaskan bagaimana orang berubah seiring waktu berjalan. Sejarawan menggunakan segala bentuk bukti untuk memeriksa, menafsirkan, mengunjungi ulang, dan menafsir ulang masa lampau. Bukan hanya yang tertulis pada lembaran dokumen, tetapi juga berupa komunikasi secara lisan dan benda seperti bangunan, artefak, foto, dan lukisan (Siena College, 2014).

Mish, dkk (sebagaimana dikutip dalam Joseph, 2003) menjelaskan sejarah sebagai ‘salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mencatat dan menganalisa kejadian masa lalu’ dan sebagai ‘sebuah catatan kronologis dari kejadian penting, terutama yang mempengaruhi banyak orang atau institusi.’

Maka dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu pengetahuan yang menganalisa kejadian masa lalu melalui bukti-bukti seperti dokumen tertulis, komunikasi lisan, maupun benda peninggalan.

2. Karakter

“Karakter adalah sifat yang nyata serta berbeda yang mana ditunjukkan oleh seseorang. Karakter tersebut dapat dilihat dari beragam macam atribut di dalam tingkah laku seseorang” (Saunders, 1977, hal.126). Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), karakter dapat diistilahkan sebagai “tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, akhlak yang dimiliki seseorang yang nantinya akan membedakan seseorang tersebut dengan orang lainnya.”

Adapun pengertian karakter sebagai “bawaan dari hati, jiwa, budi pekerti, kepribadian, sifat, tabiat, personalitas, temperamen, dan watak. Berkarakter dapat pula diartikan sebagai kepribadian, bersifat, berperilaku, berwatak, dan bertabiat” (Depdiknas, 2008). Berdasarkan sumber-sumber berikut penulis menyimpulkan bahwa karakter adalah suatu tabiat, kepribadian, sifat, watak yang membedakan seseorang dengan orang lainnya.

3. *Game Online*

Menurut KBBI, “permainan (*game*) adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan.” Pengertian lainnya adalah “jenis aktivitas bermain, dilakukan dalam konteks realitas yang dibuat dimana para peserta mencoba setidaknya mencapai suatu tujuan sesuai dengan aturan” (Adams, 2014, hal.2).

Sedangkan *game online* adalah “sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang bisa kita mainkan kapanpun, dimanapun dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer” (Bodenheimer, 1999, hal.129). Pengertian lainnya adalah “*game* komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut” (Beck, 2001, hal. 92). Berdasarkan sumber-sumber tersebut disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dari seluruh dunia secara bersamaan melalui internet.

4. Desain

a. Pengertian Desain

Secara umum, desain dapat diartikan sebagai suatu pola rancangan, rencana atau gagasan pada pembuatan sebuah benda. Menurut KBBI

(Kamus Besar Bahasa Indonesia) desain merupakan 1.) kerangka bentuk; rancangan, 2.) motif; pola; corak.

b. Prinsip Desain

Agus Sachari (2004, hal. 68) menuturkan bahwa dalam karya seni hendaknya memperhatikan pertimbangan komposisi yang terdiri dari: harmoni, kontras, kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), kesederhanaan (*simplicity*), aksentuasi (*emphasis*), dan proporsi.

c. Unsur Desain

Ada beberapa penyusun penting dalam perwujudan bentuk pada desain, diantaranya adalah garis, bangun (*shape*), tekstur, dan warna.

1) Garis

Garis merupakan coretan atau goresan panjang, pendek, tipis, tebal, lurus, patah-patah, bengkok, melengkung, dan lain sebagainya.

2) Bangun (*shape*)

Shape merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur (Dharsono, 2004, hal. 41).

3) Tekstur

Tekstur merupakan unsur yang menunjukkan rasa yang terdapat pada permukaan bahan, dapat terjadi secara alami ataupun sengaja dibuat demi menghadirkan bentuk rupa yang diinginkan.

4) Warna

Warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan sehari-hari, tak terkecuali dalam seni rupa. Dharsono (2004, hal. 49) mengungkapkan bahwa warna begitu dekat dengan kehidupan manusia sehingga dalam proses berkesenian warna memiliki tiga peranan yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi

alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan dan observasi. Dalam penelitian ini penulis memperoleh data dari berbagai buku, majalah, serta publikasi elektronik yang berkaitan dengan *katana* dan *game Touken Ranbu Online*. Penulis melakukan observasi secara langsung dengan cara bermain *game Touken Ranbu Online*.

H. Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang sejarah pedang di Jepang serta menjawab rasa penasaran penulis tentang persamaan dan perbedaan sejarah pedang di Jepang dengan cerita dan karakter tokoh dalam *game Touken Ranbu Online*.

2. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang sejarah pedang di Jepang, khususnya pedang yang terdapat dalam *game Touken Ranbu Online* dan diharapkan pula dapat menjadi referensi untuk tulisan yang serupa.

I. Sistematika Penulisan

Bab I, pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, sejarah pedang di Jepang.

Bab III, persamaan dan perbedaan sejarah dan karakter pedang di Jepang dengan cerita dan karakter tokoh *game Touken Ranbu Online*.

Bab IV, kesimpulan.