

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang adalah salah satu negara di Asia Timur yang tergolong maju. Sebagai negara maju, Jepang terkenal akan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologinya yang pesat. Salah satu produk Jepang berupa hasil teknologi yang sangat terkenal di dunia adalah industri *game*-nya. Sejak masuknya *video game* ke Jepang pada awal 1970-an, industri *game* Jepang berkembang dengan sangat pesat. Masa kejayaan industri *game* Jepang dimulai pada 1978 dan sejak saat itu industri *game* Jepang telah banyak memberikan kontribusi dan pengaruh bagi dunia *game* internasional. Industri *game* Jepang juga memiliki daya saing dan pengaruh terhadap industri *game* Barat, bahkan beberapa *hardware console* buatan Jepang seperti *Sony Playstation* dan *Nintendo Wii* turut dipakai untuk *game* Barat. Industri *game* Jepang tidak hanya berpengaruh dari jenis *game* yang dibuat, tetapi juga dari jenis *console* (perangkat) yang digunakan untuk bermain *game*. Industri *game* di Jepang berkembang dengan cepat berkat *mobile game* dengan penghasilan sebanyak 5.1 miliar dollar pada 2013. Jumlah tersebut dicatat telah melampaui *console game* di Jepang (https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_game).

Target pasar industri *game* Jepang pun sangat bervariasi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, laki-laki dan perempuan. Hingga saat ini industri *game* Jepang telah memproduksi banyak jenis *game* mulai dari *computer games*, *arcade video games*, *video games console*, *handheld game console*, *mobile phone games* dan salah satu yang sedang terkenal saat ini adalah *browser games*.

Browser game merupakan salah satu jenis dari *computer game*. Sesuai namanya, *browser game* adalah *game* yang dimainkan secara *online* di *web browser*. *Browser game* mulai muncul sekitar tahun 1990-an. Seiring dengan perkembangan zaman, *browser game* biasanya dibuat menjadi *portable*, artinya *browser game* dapat dimainkan lebih dari satu perangkat, bahkan hingga ke perangkat yang berbeda *operating system*. Belakangan ini *browser game* juga dapat merangkap

sebagai *mobile game*, karena mengikuti perkembangan *mobile game* yang sangat pesat di Jepang.

Mengacu pada informasi di atas, dapat dikatakan bahwa baik *browser game* dan *mobile game* memiliki pengaruh yang cukup besar di Jepang. Terlebih lagi jika melihat budaya konsumtif yang dimiliki para pemain *game*, tidak heran jika setiap perusahaan *game* berlomba menciptakan *game* yang mampu menarik minat pemain sampai mereka rela mengeluarkan uang untuk membeli *item* dalam *game*.

Banyak tantangan yang harus dilalui pembuat *game* agar *game*-nya diminati banyak orang, mulai dari adu sistem permainan, grafis, dan konten terbatas. Karena persaingan yang ketat, tidak heran jika banyak perusahaan pembuat *game* yang akhirnya tutup karena kalah bersaing, meski banyak pula yang bertahan dan berkembang salah satunya *browser game* sekaligus *mobile game* yang masih sangat populer saat ini adalah *Kantai Collection*.

Kantai Collection adalah sebuah *game* buatan Kadokawa Games dan dipublikasikan di situs DMM.com serta dapat dimainkan juga pada ponsel Android dan iOS. *Kantai Collection* atau disingkat sebagai *KanColle* pertama kali dirilis sebagai *browser game* pada 23 April 2013. Kepopuleran *Kantai Collection* membuat *game* ini mampu mendapatkan 3 juta pemain hanya dalam kurun waktu 2 tahun dan mendapatkan adaptasi *anime* pada Januari 2015. Pada 10 Juni 2016, *Kantai Collection* juga menjadi *mobile game* dengan dirilisnya *Kantai Collection* versi *Android*. Selain itu, terdapat juga *Kantai Collection* versi *Playstation Vita* dan versi *arcade*, dimana keduanya merupakan *game* dengan cara permainan yang berbeda dengan *browser game Kantai Collection*.

Dalam *Kantai Collection*, para pemain berperan sebagai seorang laksamana di sebuah pangkalan laut. "Laksamana" ini bertugas mengatur pangkalan dan kapal-kapal yang ia miliki untuk mengarungi lautan dan menyelesaikan misi. Tidak hanya itu, ada musuh para laksamana dan kapal-kapalnya yang disebut dengan *abyssal*. Para laksamana bisa membuat sendiri kapal mereka dengan menggunakan sumber daya yang mereka kumpulkan di *game* atau bisa juga mencari kapal yang mereka inginkan di area tertentu dalam *game*. Hasil yang keluar dari *game* itu diatur secara acak (*random*), artinya pemain tidak bisa mengatur apa yang akan ia dapat. Sistem

ini cukup berbeda dengan *game* lainnya karena ini artinya jumlah uang yang dihabiskan dalam *game* tidak menjamin pemain akan mendapatkan apa yang dia inginkan, apalagi ada banyak kapal yang merupakan kapal yang hanya bisa dicari di area yang memiliki batasan waktu. Uniknya, baik kapal-kapal dalam armada pemain dan *abyssal*, semuanya tidak berwujud kapal sungguhan. Dalam *Kantai Collection* kapal-kapal tersebut berwujud gadis muda dengan penampilan imut atau biasa disebut *moe* (萌え) oleh orang Jepang. Tidak hanya itu, kapal yang ada di dalam *Kantai Collection* merupakan kapal era Perang Dunia II.

Kapal yang harus diatur oleh pemain disebut dengan *kantai musume* atau sering disingkat *kanmusu*. Penampilan seorang *kantai musume* pun menyesuaikan dengan kapal sungguhan. Para *kantai musume* membawa senjata seperti meriam dan torpedo layaknya kapal sungguhan. Tidak hanya itu, ukuran kapal pun turut mempengaruhi penampilan *kantai musume*. Contohnya, kapal berukuran kecil seperti *destroyer* biasa digambarkan sebagai gadis muda yang masih duduk di bangku SMP dan memakai seragam sekolah, sementara kapal besar seperti *battleship* sering digambarkan seusia mahasiswi muda dan tidak mengenakan seragam, sedangkan untuk para *abyssal*, mereka biasa digambarkan mirip reruntuhan kapal yang telah tenggelam ke dasar lautan.

Walau sama-sama menyesuaikan dengan ukuran dan jenis kapal aslinya, para *abyssal* digambarkan memiliki kulit pucat, pakaian yang berantakan dengan warna gelap, dan bagian tubuh yang tidak manusiawi seperti tanduk, ekor, dan tangan seperti monster. Tren memberikan wujud, ciri manusia, emosi, dan “keimutan” pada makhluk hidup selain manusia, benda mati, objek, dan fenomena tertentu ini disebut *antropomorfisme moe* atau *moe gijinka* (萌え擬人化) dalam bahasa Jepang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengkaji tentang perkembangan *Kantai Collection* serta hal-hal yang terdapat di dalam *game Kantai Collection*, baik dalam bentuk *browser game*, *android*, *Playstation Vita* dan *arcade* serta dalam bentuk media lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan industri *mobile game* yang sangat pesat melebihi industri *game* lain di Jepang.
2. Adanya persaingan ketat dalam industri *browser game* dan *mobile game* yang membuat banyak perusahaan *game* yang berhenti produksi karena kalah bersaing.
3. Banyaknya *browser game* yang merangkap sebagai *mobile game*.
4. Terdapat kapal perang yang berpartisipasi dalam Perang Dunia II yang terkena pengaruh *moe gijinka*, dari yang berbentuk kapal perang menjadi gadis muda dengan penampilan imut atau *moe*.
5. Sistem permainan *game* yang membuat para laksamana harus mengumpulkan sumber daya sebanyak-banyaknya untuk membuat kapal dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk mencari kapal di area tertentu.
6. Penampilan *kantai musume* yang menyesuaikan dengan kapal sungguhan sementara *abyssal* merupakan perwujudan dari kapal yang telah karam.
7. Wujud dan karakteristik *abyssal* yang menyerupai kapal perang sekutu dalam Perang Dunia II sementara tidak ada kapal perang Jepang yang dijadikan sosok *abyssal*.
8. Terdapat berbagai macam versi dari *Kantai Collection* yaitu versi *browser game*, *android*, *Playstation Vita* dan *arcade* serta adaptasi *Anime*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada perkembangan *Kantai Collection* secara menyeluruh seperti *kantai musume* yang telah terkena *moe gijinka* dan sistem permainan *Kantai Collection*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, penulis merumuskan masalah selanjutnya sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan Kantai Musume?
2. Apa yang dimaksud dengan Moe Gijinka?
3. Bagaimana perkembangan Kantai Collection di Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengertian *Kantai Musume*
2. Pengertian *Moe Gijinka*
3. Perkembangan *Kantai Collection* di Jepang

F. Landasan Teori

1. *Popular Culture*/Budaya Populer

Menurut John Storey (1993:5) yang mengutip pendapat Raymond Williams tentang definisi budaya dan budaya populer, yaitu: Pertama, budaya dapat digunakan sebagai suatu acuan terhadap suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Kedua, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.” Ketiga, budaya merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.”

Istilah “populer”, Williams memberikan empat makna, yaitu:

- (a) banyak disukai orang;
- (b) jenis kerja rendahan;
- (c) kerja yang dilakukan untuk menyenangkan orang;
- (d) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Storey, 2009:1-2).

Ada sebuah titik awal yang menyatakan bahwa budaya populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang. Dalam penjelasan berdasarkan makna, kata “populer” yang dikemukakan Williams, Storey (1993:30) mendefinisikan budaya pop sebagai “budaya massa”.

Definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki pengertian budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa dan terstandarisasi dalam sistem pasar yang anonim, praktis, heterogen, serta lebih mengabdikan pada kepentingan pemuasan selera. Budaya massa bersifat merakyat sehingga penyebarannya menjadi lebih luas dan dapat diterima oleh kalangan bebas.

Kemudian, Storey (1993:17) mengungkapkan beberapa penjelasan mengenai budaya populer. Penjelasan pertama adalah bahwa budaya populer dapat diartikan sebagai kebudayaan sederhana yang banyak diminati dan disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer merupakan budaya massa (*massculture*) yang diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa, dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersial (*commercial culture*).

Manifestasi dari budaya populer dapat terwujud dalam praktik-praktik tingkah laku, gaya hidup, maupun pandangan masyarakat tersebut (Storey, 1993:5).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah bentuk budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk menyenangkan diri menurut pandangan hidup dari masyarakat tersebut selama periode tertentu, dimana masyarakat masih menyukainya sebagai sebuah bentuk kebudayaan massa.

2. *Moe Gijinka*

Secara khusus, kata *Moe Gijinka* terdiri dari kata *moe* dan *gijinka*. *Moe* (萌え) dalam bahasa Jepang berarti imut. Sementara *gijinka* sendiri terdiri dari kanji *meniru* (擬), *manusia* (人), dan *perubahan* (化). Berdasarkan arti katanya, *moe gijinka* dapat diartikan sebagai perubahan untuk meniru manusia agar terlihat imut.

Moe Gijinka merupakan bagian dari *gijinka* atau dalam bahasa Indonesia disebut antropomorfisme. Antropomorfisme merupakan pemberian karakteristik manusia kepada objek yang sebetulnya bukan manusia. *Moe Gijinka* adalah salah satu trend dalam budaya populer Jepang yang kadang bersifat satir (https://en.wikipedia.org/wiki/Moe_anthropomorphism).

3. *Anime*

Anime (アニメ) adalah penyebutan untuk animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi dan cerita yang ditujukan untuk penonton tertentu ataupun untuk semua penonton dari berbagai kalangan dan usia. *Anime* kebanyakan dipengaruhi dan diadaptasi dari *Manga*. Kata *Anime* tampil dalam bentuk tiga karakter katakana ア、に、メ yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan ke dalam bahasa Jepang menjadi *anime-shon* (アニメーション) (documenslide.com).

Gambar dalam *Anime* dibuat dengan tangan dan teknologi computer. Kata *Anime* merupakan singkatan dari "*animation*" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang (Bhinneka.com).

Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat (Iwan Binanto, 2010:219).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Anime* (アニメ) adalah penyebutan untuk animasi khas Jepang, yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi, dan cerita yang ditujukan untuk penonton tertentu ataupun untuk semua penonton dari berbagai kalangan dan usia.

4. *Video Game*

Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya "Pemrograman Animasi dan Game Profesional" terbitan Elex Media Komputindo, *Game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Apabila ingin mendalami penggunaan animasi, maka harus memahami pembuatan *Game*. Apabila ingin membuat *Game*, maka harus memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan (elib.unikom.ac.id).

Menurut Chris Crawford (1984), seorang desainer *computer game*, *game* adalah sebuah aktivitas interaktif yang berpusat pada sebuah pencapaian, di mana ada pelaku aktif (*player*) dan juga pelaku pasif (*Non Playable Character/NPC*).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Video Game* adalah permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi yang memiliki aktivitas interaktif dan berpusat pada tujuan tertentu.

5. Permainan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), permainan adalah sesuatu yang dipakai untuk bermain. (<https://kbbi.web.id/main>). Menurut Hans Daeng, permainan merupakan bagian mutlak dalam kehidupan anak-anak maupun dewasa dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian seseorang (Ismail, 2009:17). Permainan memiliki dua makna, antara lain :

- a. Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.
- b. Permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan pencarian menang-kalah (Ismail 2009: 26).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis menyimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan manusia, baik pada masa kanak-kanak maupun dewasa, yang bertujuan untuk mencari kesenangan, kepuasan, dan/atau rasa menang.

6. Pemain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemain merupakan orang yang bermain (olahraga, alat musik, film, dan sebagainya).

7. *Kantai Collection*

Kantai Collection merupakan sebuah *online browser game* sekaligus *mobile game* untuk *PC* dan *Android* serta *Kantai Collection Kai* untuk *Playstation Vita* dan

Kantai Collection Arcade untuk *arcade games*. Dalam *game Kantai Collection* para pemain berperan sebagai seorang laksamana yang harus mengatur kapal-kapal yang dimilikinya untuk memenangkan pertarungan melawan kaum *abyssal* untuk melindungi umat manusia. Pemain dapat mencoba membuat sendiri kapal yang diinginkan atau mencarinya di area tertentu, namun kapal yang bisa didapatkan di *game* hanya kapal yang aktif dalam Perang Dunia II. Selain *game*, *Kantai Collection* memiliki adaptasi *anime* dengan judul yang sama dimana Fubuki yang merupakan salah satu kapal perang dalam *Kantai Collection* sebagai karakter utamanya (https://en.wikipedia.org/wiki/Kantai_Collection).

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Menurut Nawawi (2003:63-64), penelitian deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta yang tampak sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat. Teknik kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah untuk menambah wawasan dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena *moe gijinka* serta perkembangan dari salah satu *game moe gijinka*. Bagi pembaca, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan maupun sebagai referensi penelitian. Bagi universitas, penelitian ini dapat menambah koleksi perpustakaan dan menjadi referensi penelitian bagi mahasiswa/i lainnya.

I. Sistematika Penulisan

Bab I, bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, bab ini merupakan bab penjelasan dan penjabaran mengenai budaya populer Jepang serta *moe gijinka*.

Bab III, bab ini merupakan bab analisis tentang perkembangan *Kantai Collection* sebagai salah satu dari budaya populer di Jepang.

Bab IV, kesimpulan.

