

**PENERAPAN KONSEP *KAWAII* PADA KARAKTER AERITH
GAINSBOROUGH DALAM *GAME FINAL FANTASY VII*
REMAKE DENGAN METODE *MANGA MATRIX***

SKRIPSI



**Alfariz
2019110181**

**Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada
Jakarta
2023**

**PENERAPAN KONSEP *KAWAII* PADA KARAKTER AERITH
GAINSBOROUGH DALAM *GAME FINAL FANTASY VII*
REMAKE DENGAN METODE *MANGA MATRIX***

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik (S.Li.)



**Alfariz
2019110181**

**Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya
Universitas Darma Persada
Jakarta
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri tanpa menjiplak hasil karya orang lain. Skripsi ini dibuat di bawah bimbingan ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Pembimbing I dan ibu Riri Hendriati, M.Si. selaku Pembimbing II. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Alfariz
NIM : 2019110181
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 21 Juli 2023



Alfariz

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Alfariz
NIM : 2019110181
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Penerapan Konsep *Kawaii* pada Karakter Aerith Gainsborough dalam *Game Final Fantasy VII Remake* Dengan Metode Manga Matrix

Telah disetujui oleh Pembimbing, dan Ketua Program Studi untuk diuji di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Sastra Universitas Darma Persada pada hari Jumat, 21 Juli 2023.

Pembimbing I : Yessy Harun, M.Pd.

Pembimbing II : Riri Hendriati, M.Si.

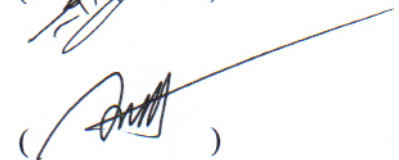
Ketua Program Studi : Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D.



()



()



()

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

Penerapan Konsep *Kawaii* pada Karakter Aerith Gainsborough dalam *Game Final Fantasy VII Remake Dengan Metode Manga Matrix*

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal :

Hari/tanggal : 9 Agustus 2023


Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra fakultas Bahasa dan Budaya
program studi Bahasa dan kebudayaan Jepang

Pembimbing I



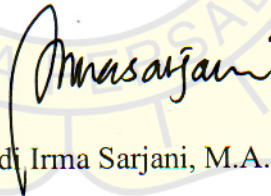
Yessy Harun, M.Pd.

Pembimbing II



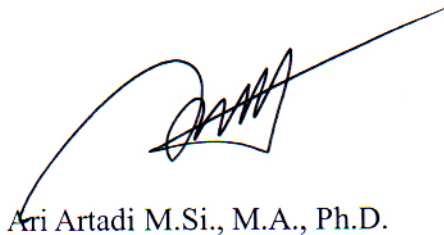
Riri Hendriati, M.Si.

Ketua Penguji




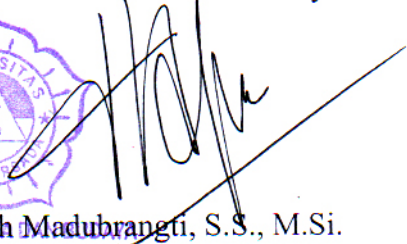
Andi Irma Sarjani, M.A.

Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang



Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D.

Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya



Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.

ABSTRAK

Nama : Alfariz
NIM : 2019110181
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang S1
Judul Skripsi : PENERAPAN KONSEP *KAWAII* PADA KARAKTER
AERITH GAINSBOROUGH DALAM *GAME FINAL
FANTASY VII REMAKE* DENGAN METODE *MANGA
MATRIX*

Penelitian ini merupakan analisis konsep *kawaii* pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake*. *Game Final Fantasy VII Remake* merupakan *game* buatan perusahaan Jepang bernama Square Enix yang menceritakan tentang Cloud, Aerith, Tifa, dan Barret yang bergabung dengan kelompok pembela kebenaran bernama Avalanche yang berjuang untuk menghentikan eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan yang dilakukan oleh perusahaan raksasa bernama Shinra Electric Power Company dan menghadapi seseorang bernama Sephiroth yang ingin menghancurkan dunia dengan kekuatan misteriusnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami konsep dan elemen-elemen *kawaii* apa yang diterapkan pada karakter Aerith dengan cara menganalisisnya menggunakan metode *Manga Matrix*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif Sedangkan teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi dan studi pustaka. Dalam penelitian ini, sumber data primernya berasal dari observasi langsung terhadap karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dengan memainkan *gamenya* selama 36 jam. Pengambilan sumber data sekunder yang digunakan berasal dari artikel-artikel yang dapat ditemukan di situs web, *video-gameplay*, foto-foto, serta referensi jurnal penelitian yang terkait dengan topik penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konsep *kawaii* dapat dianalisis dengan menggunakan teori *Manga Matrix*, kemudian konsep *kawaii* yang diterapkan pada karakter Aerith Gainsborough merupakan konsep *kawaii* modern Jepang, yaitu konsep *kawaii* yang lahir dari perpaduan antara nilai estetika Barat dan estetika asli Jepang yang berasal dari nilai-nilai dalam aliran Buddha bernama Zenshuu.

Kata Kunci : *Final Fantasy VII Remake*, Aerith Gainsborough, *Kawaii*, *Manga Matrix*

概要

名前 : Alfariz
学生番号 : 2019110181
専攻 : 日本語 ・ 文化学科
件名 : 漫画マトリックスを用いたゲーム『ファイナルファンタジーVII リメイク』のキャラクター、エアリス・ゲインズブルにおける「可愛い」の概念の適用

この論文は、『ファイナルファンタジーVII リメイク』のキャラクター、エアリス・ゲインズブルにおける「可愛い」の概念の分析を行ったものである。『ファイナルファンタジーVII リメイク』は、スクウェア・エニックスという日本の企業によって作成されたゲームで、クラウド、エアリス、ティファ、バレットなどが登場し、アヴァランチという正義のために戦うグループに参加し、巨大企業である神羅電力会社による過剰な資源の搾取を止め、その中で謎の力を持つセフィロスと対決するという物語である。この研究の目的は、エアリスのキャラクターに適用される「かわいい」の概念と要素を理解することであり、それを漫画マトリックスの方法を用いて分析することだ。研究で使用される方法は記述的分析方法であり、データ収集技術は観察と文献研究を行う。この研究では、プライマリデータソースは『ファイナルファンタジーVII リメイク』内のエアリス・ゲインズバラのキャラクターに対する直接の観察から得られ、ゲームプレイを36時間行った。セカンダリデータソースは、ウェブサイトの記事、ゲームプレイの動画、写真、および研究トピックに関連するジャーナルの参考文献から収集された。この研究の結果から、漫画マトリックス理論を用いて「かわいい」の概念を分析することができ、エアリス・ゲインズバラのキャラクターに適用される「かわいい」の概念は、西洋の美的価値と日本の原初の美的価値、すなわち禅宗と呼ばれる仏教の価値観の融合から生まれる「現代日本の可愛い」の概念であることが示された。

キーワード : ファイナルファンタジーVII リメイク、エアリス・ゲインズブル、可愛い、漫画マトリックス

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Konsep *Kawaii* pada Karakter Aerith Gainsborough dalam *Game Final Fantasy VII Remake* dengan Metode Manga Matrix”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Untuk itu, sudah sepatutnya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing, memberikan kritik, saran, dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Riri Hendriati, M.Si. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Dosen Pembimbing Akademik kelas 06 angkatan 2019 yang telah menyediakan waktu, memberikan masukan, saran dan nasihat selama proses penyusunan skripsi dan selama perkuliahan ini.
3. Ibu Andi Irma Sarjani, M.A. selaku ketua sidang skripsi yang telah memberikan saran, kritik dan nasihat dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D. selaku Ketua Jurusan Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
5. Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
6. Seluruh dosen dan staf Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada, yang telah memberikan pengetahuan dan nasihat selama masa perkuliahan.

7. Keluarga; Mama, Papa dan kakak tercinta yang selalu memberikan kepercayaan, dan dukungan dalam berbagai bentuk walaupun terkadang mereka sedang berada di masa tersulitnya.
8. Sahabat-sahabat di 4L Universe; Teguh, Kevin, Karen, Shinta, Anas, dan yang lainnya yang selalu menjadi tempat rekreasi singkat nan berarti di sela-sela beratnya kehidupan.
9. Husnan Nazhori sebagai sahabat yang sejak masa perkuliahan maupun selama masa penyusunan skripsi ini selalu menjadi tempat bertukar pikiran, berbagi pengalaman, dan memberikan bantuannya.
10. Diwantara Anugerah Putra dan Gema Cita Andika yang selalu menghibur, memberi nasihat, dan menemani penulis di masa-masa penuh kesulitan dalam penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman, dan pihak lain yang telah membantu dan mendukung penulis selama proses penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. Akhir kata, dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Namun, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat berbagai kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Dengan demikian penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa dan para pembaca sekalian. Semoga Allah Swt. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Daftar isi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>概要</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
Daftar isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Penelitian yang Relevan	5
1.3 Identifikasi Masalah	9
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Perumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Landasan Teori	10
1. Budaya Populer Jepang	10
2. Karakterisasi <i>Game Fiksi</i>	11
3. Desain Karakter	13
4. <i>Manga matrix</i>	14
1.8 Jenis dan Metode Penelitian	17
1.9 Manfaat Penelitian.....	19

1.10	Sistematika Penyusunan Skripsi.....	19
BAB II Gambaran Umum Tentang Budaya Populer Jepang, Karakter Aerith Gainsborough, dan <i>Game Final Fantasy</i>		
2.1	Budaya Populer	21
2.1.1	Definisi Budaya Populer	21
2.1.2	Budaya Populer Jepang	22
2.2	Karakter Aerith Gainsborough	25
2.2.1	Latar Belakang Karakter Aerith Gainsborough	26
2.2.2	Pengembangan Karakter Aerith	27
2.2.3	<i>Skill</i> dan <i>Ability</i> dalam Pertarungan Aerith.....	29
2.3	Seri <i>Game Final Fantasy</i>	30
2.3.1	Sejarah Pembuatan <i>Game Final Fantasy</i>	30
2.3.2	Karakteristik <i>Game Final Fantasy</i>	32
2.3.3	Perkembangan <i>Game Final Fantasy</i>	34
2.3.4	Perbedaan <i>Final Fantasy VII Remake</i> Dengan <i>Final Fantasy VII Original</i> 41	
BAB III Analisis Penerapan Konsep <i>Kawaii</i> Pada Karakter Aerith Gainsborough Dalam <i>Game Final Fantasy VII Remake</i> Menggunakan Teori <i>Manga Matrix</i>		
3.1	Makna <i>Kawaii</i> Menurut Kinsella	24
3.2	Perkembangan Istilah <i>Kawaii</i>	43
3.3	Konsep Dasar <i>Kawaii</i>	47
3.3.1	Konsep Dasar <i>Kawaii</i> dalam Perspektif Jepang Tradisional	48
3.3.2	Konsep dasar <i>Kawaii</i> dalam Perspektif Jepang Modern.....	49
3.4	Penerapan Konsep <i>Kawaii</i> Pada Karakter Aerith Gainsborough Dalam <i>Game Final Fantasy VII Remake</i> dengan <i>Manga matrix</i>	52

3.4.1	<i>Form Matrix</i>	53
3.4.2	<i>Costume Matrix</i>	57
3.4.3	<i>Personality Matrix</i>	63
3.5	Perkembangan Terminologi <i>Kawaii</i> Menurut Kinsella dan Penerapan Konsep <i>Kawaii</i> pada Karakter Aerith dalam <i>Game Final Fantasy VII Remake</i>	67
BAB IV Simpulan		71
Daftar Pustaka		73



Daftar Gambar

Gambar 1. Parameter matriks bentuk oleh Hiroyushi Tsukamoto.....	15
Gambar 2. Parameter matriks kostum oleh Hiroyushi Tsukamoto.....	16
Gambar 3. Klasifikasi matriks kepribadian oleh Hiroyushi Tsukamoto.....	17
Gambar 4. Penjelasan singkat tentang Aerith dimuat dalam <i>loading screen</i>	27
Gambar 5. Dialog Aerith yang menyatakan tekadnya.....	28
Gambar 6. Grafik penjualan unit seumur hidup yang dihasilkan oleh <i>seri Final Fantasy</i> di seluruh dunia per Juni 2014 hingga September 2022.....	36
Gambar 7. Evolusi dari kata <i>Kawaii</i>	47
Gambar 8. Pikachu (kiri), Hello Kitty (kanan).....	51
Gambar 9. Gaya rambut Aerith (kiri), <i>messy braided hairstyle</i> (kanan).....	54
Gambar 10. Wajah bentuk hati (kiri), bentuk dasar wajah kakarakter <i>anime</i> berdasarkan bentuk wajah kucing. (kanan).....	55
Gambar 11. Wajah Aerith secara keseluruhan (kiri), Detail mata Aerith (kanan).....	56
Gambar 12. Jaket Aerith (kiri), Gaun Aerith (kanan).....	59
Gambar 13. Tampilan sepatu Aerith.....	60
Gambar 14. Aksesoris yang dikenakan Aerith.....	61
Gambar 15. <i>Guard stick</i> (Kiri), <i>Bladed staff</i> (Kanan).....	62
Gambar 16. <i>Personality hexagon</i> karakter Aerith Gainsborough.....	63
Gambar 17. <i>Sector 5, Slums</i>	67

Daftar Tabel

Tabel 1. <i>Timeline</i> peristiwa penting dalam proses awal pembuatan <i>game Final Fantasy</i>	32
Tabel 2. Penjelasan singkat tiap seri <i>game Final Fantasy</i>	40
Tabel 3. Perbedaan yang paling menonjol antara versi <i>remake</i> dengan versi <i>original</i>	42
Tabel 4. Perubahan makna dan bentuk <i>Kawaii</i>	46
Tabel 5. Nilai-nilai estetika Barat.....	52
Tabel 6. <i>Form Table</i> Aerith Gainsborough dengan parameter <i>Fixed Form</i> (Manusia seutuhnya).....	53
Tabel 7. <i>Form Matrix</i> karakter Aerith Gainsborough	57
Tabel 8. <i>Costume Matrix</i> karakter Aerith Gainsborough	58

