

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang telah menjadi salah satu negara terdepan dalam bidang teknologi di dunia. Selama beberapa dekade terakhir, mereka telah mengembangkan berbagai teknologi canggih dan menjadi tuan rumah bagi perusahaan teknologi terkemuka seperti misalnya Sony, Nintendo, dan Honda. Hal ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, meningkatkan efisiensi dan produktivitas di berbagai sektor. Meski begitu, Jepang tetap mempertahankan nilai budayanya dengan melestarikan kebudayaan dan kegiatan tradisional seperti upacara teh, *matsuri*, *hatsumoude* dan lain sebagainya. Pemerintah Jepang juga melakukan upaya untuk menjaga kelestarian budaya dan seni tradisional melalui program-program seperti promosi wisata budaya dan pameran seni. Dengan cara ini, Jepang berhasil mencapai keseimbangan yang baik antara modernisasi dan kelestarian budaya.

Modernisasi negara Jepang telah berkontribusi besar dalam menciptakan budaya modern yang banyak digemari oleh masyarakatnya atau yang saat ini dikenal dengan istilah Budaya populer Jepang. Produk-produk budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, *dorama*, *j-pop*, *video game* serta budaya *Kawaii* memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga dapat diterima dan dicintai oleh banyak orang di dunia. Orang Jepang sendiri khususnya kaum muda sangat mencintai hal-hal yang bernilai 「可愛い」 "*Kawaii*". Kinsella (1995:224) menyatakan bahwa, popularitas barang-barang yang imut, tulisan tangan yang imut, dan perilaku yang imut di kalangan generasi muda Jepang dapat dilihat sebagai bentuk perlawanan atau pemberontakan terhadap budaya stereotip gender tradisional Jepang. Sementara *style kawaii* sendiri mulai *booming* pada tahun 1970-an dan mendominasi budaya pop Jepang pada 1980-an (Kinsella, 1995:220)

Kawaii bunka yang berarti budaya imut dalam bahasa Jepang, bermula dari keharmonisan budaya masyarakat Jepang. Kata "Imut" sendiri dalam KBBI tercatat sebagai "imut-imut" yang berarti "manis, mungil, dan menggemaskan".

Awalnya, 「可愛い」 "Kawaii" dalam budaya Jepang merujuk kepada hal-hal yang imut dan menggemaskan, terutama dalam konteks karakter anak-anak, hewan kecil, benda-benda imut, dan apa pun yang memiliki ciri-ciri kecil dan menggemaskan. Kemudian seiring berjalannya waktu, esensi *kawaii* berkembang menjadi berbagai bentuk ekspresi dan gaya hidup yang mengandung unsur *kawaii*, seperti busana, kosmetik, makanan, dan *entertainment*. Para intelektual memandang adopsi gaya hidup yang berpusat pada nilai-nilai *kawaii* di Jepang sebagai ekspresi perlawanan terhadap norma-norma masyarakat dan sarana untuk menghindari 「責任」 "sekinin" (tanggung jawab) dan 「義理」 "giri" (kewajiban) mereka sebagai orang dewasa (Kinsella, 1995).

Kawaii yang kian dikenal luas dan membudaya kini telah menjadi aspek utama dalam budaya populer Jepang. Selain keunikannya yang telah berhasil mengambil hati banyak masyarakat dunia, fenomena budaya ini juga telah melahirkan bentuk baru dari berbagai bidang seni. Oleh karena itu budaya *kawaii* dapat dikatakan sebagai sumber ide kreatif dan inovatif Jepang. Seiring dengan perkembangan dan perubahan Jepang di era modern ini, Budaya *kawaii* tentunya akan terus menjadi bagian penting dari identitas dan budaya Jepang. Selain itu, seiring dengan melonjaknya kepopuleran budaya *kawaii*, maka konsumsi masyarakat akan hal-hal bernilai *kawaii* meningkat. Bahkan, tingkat produksi dan penjualan produk yang mengadopsi estetika *kawaii* tidak kalah signifikannya dengan produk-produk utama Jepang lainnya seperti otomotif dan elektronik. (Kageyama dalam Vivi, 2008).

Elemen *kawaii* juga diimplementasikan ke dalam *pop culture* lainnya seperti dalam *fashion*, makanan, bahkan desain karakter pada *anime* atau *video game*. Implementasi konsep *kawaii* ini tentunya membawa dampak yang signifikan dalam kesuksesan pemasaran produk mereka. Karakter-karakter dalam *anime* dan *manga* atau *game* sering kali didesain dengan ciri-ciri *kawaii*, seperti mata yang besar dan bulat, pipi yang bulat, dan ekspresi yang imut. Melalui penampilan yang mengundang simpati dan daya tarik visual yang kuat, karakter-karakter *kawaii* mampu menarik perhatian dan menciptakan ikatan emosional dengan para penggemar. Dengan demikian, penggunaan elemen *Kawaii* dalam budaya pop

telah menjadi faktor penting dalam menciptakan kesuksesan dan popularitas di industri hiburan Jepang.

Pada 10 April 2020, telah rilis sebuah *game console* berjudul *Final Fantasy VII Remake* (disingkat *FF7 Remake*). *Final Fantasy VII Remake* adalah sebuah *game action role-playing* yang dikembangkan oleh salah satu perusahaan *game* terbesar di Jepang bernama Square Enix. *Game* ini adalah *remake* dari *game Final Fantasy VII* yang awalnya dirilis pada tahun 1997 lalu untuk PlayStation 1. *FF7 Remake* mengambil alur cerita yang sama dengan versi asli, yaitu tentang perjuangan kelompok pemberontak pejuang kebenaran bernama Avalanche yang berusaha untuk melawan kekuatan korporasi jahat bernama Shinra Electric Power Company. Namun, *game* ini memiliki beberapa perubahan dan tambahan pada alur ceritanya. *Gameplay* dari *FF7 Remake* menggabungkan elemen *action* dan *role-playing*. Pemain mengontrol *main character* bernama Cloud Strife, dan anggota lain dari timnya ketika mereka menjelajahi kota Midgar dan melawan musuh-musuhnya. Pertarungan dalam *game* ini terjadi secara *real-time*, dan pemain bisa menggunakan sistem ATB (*Active Time Battle*) untuk mengisi *bar* khusus untuk menggunakan serangan khusus dan lebih kuat.

Menurut laporan Square Enix (dalam Sinclair, 2020), *game* fisik dan *digital Final Fantasy VII Remake* berhasil terjual lebih dari 3,5 juta kopi hanya dalam tiga hari pertama. Berdasarkan cuitan akun Twitter resminya pada 7 Agustus 2020, penjualannya mencapai 5 juta *copy*. Sedangkan di Jepang sendiri, *game* ini telah terjual lebih dari satu juta *copy* dalam waktu seminggu (Gematsu, 2020). Kepopuleran *game* ini juga dibuktikan dari sejumlah penghargaan yang diraihnya seperti Penghargaan "Best RPG, Best *Game* Direction, Best Score and Music" dalam ajang penghargaan The *Game* Awards 2020, Penghargaan "Best Role-Playing *Game*" dalam ajang penghargaan IGN Summer of Gaming 2020, Penghargaan "Excellence in Storytelling, Excellence in Visual Achievement" dalam ajang penghargaan SXSW Gaming Awards 2021, Penghargaan "Best Music and Sound, Best Role-Playing *Game* Best *Game* Direction, Ultimate *Game* of the Year" dalam ajang penghargaan Golden Joystick Awards 2020.

Salah satu faktor yang membuat *game* terasa lebih menarik adalah adanya berbagai macam karakter di dalamnya. Karakter dalam sebuah *game* pada dasarnya memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kesuksesan dan daya tarik *game*. Dalam *game Final Fantasy VII Remake* sendiri, tiap karakternya memiliki desain yang menarik dan ikonik, latar belakang yang kuat, serta kepribadian dan *skill* yang berbeda-beda yang akan membuat pemain merasa terlibat dalam dunia *game* tersebut. Selain itu, di tengah keberagaman karakter yang ada, diantaranya mempunyai desain dan sifat yang “*Kawaii*”. Karakter-karakter tersebut berhasil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap popularitas dan kesuksesan pemasaran *game Final Fantasy VII Remake*. Selain itu karakter yang kuat dan terasa hidup dapat memotivasi pemain untuk terus bermain dan menyelesaikan *game*, serta dapat membantu menjaga popularitas *game* tersebut dalam jangka waktu yang lama.

Jumlah *playable character* dalam *game Final Fantasy VII Remake* adalah 4 karakter, yaitu Cloud Strife, Barret Wallace, Tifa Lockhart, dan Aerith Gainsborough. Namun, terdapat juga karakter lain dalam bentuk hewan atau monster yang dapat dijadikan sebagai *summon*, seperti Chocobo dan Bahamut. Selain itu, ada juga karakter-karakter *non-playable* yang menjadi bagian dari cerita dan *gameplay*, seperti Sephiroth, Biggs, Wedge, Jessie, dan banyak lagi. Sedangkan dalam DLC-nya, para pemain juga dapat memainkan *playable character* lainnya seperti Yuffie Kisaragi. Setiap karakter dalam *game* tentunya memiliki latar belakang, sifat, dan visual yang berbeda-beda sehingga mereka memiliki keunikannya masing-masing. Salah satu karakter yang sangat populer dan memiliki keunikan tersendiri adalah Aerith Gainsborough.

Aerith merupakan salah satu *main character* dalam *game* ini yang karakteristik visualnya mengandung konsep *kawaii*. Ia diceritakan sebagai keturunan dari ras kuno bernama Cetra. Para ras Cetra dianugerahi dengan kemampuan yang luar biasa seperti berkomunikasi dengan planet dan entitas supernatural bernama Whispers yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi alur waktu dan realitas. Selain itu mereka dianggap sebagai legenda atau mitos oleh mayoritas penduduk Midgar. Kemampuan khusus inilah yang membuat

Aerith menjadi buruan bagi karakter antagonis guna dijadikan sebagai objek penelitian. Berdasarkan penguraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang konsep *kawaii* karakter Aerith Gainsborough yang dilihat dari konsep *kawaii*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan tema yang telah penulis tentukan, ada beberapa penelitian lain yang relevan, diantaranya sebagai berikut:

1. Wahyu Devita Setyarini dari Universitas Soedirman dalam penelitian skripsinya yang berjudul “Representasi *Kawaii* dan *Omotenashi* pada Yuru-kyara Prefektur Nara (Analisis Semiotika Roland Barthes)” yang diterbitkan oleh repository Unsoed. Menganalisis representasi *Kawaii* dan *omotenashi* serta makna denotasi, konotasi dan mitos berdasarkan teori Roland Barthes dalam *Yuru-kyara* Prefektur Nara. Yuru-kyara merupakan salah satu jenis maskot di Jepang yang bertujuan untuk mempromosikan baik acara pemerintahan daerah, revitalisasi desa/kota/provinsi, maupun lembaga/instansi pemerintahan. Penelitian tersebut bertujuan untuk menggambarkan makna denotasi dan konotasi dari *yuru-kyara* Prefektur Nara, serta menafsirkan bagaimana representasi konsep *Kawaii* dan *omotenashi* terlihat pada *yuru-kyara* tersebut. Penelitian tersebut merupakan penelitian interpretatif kualitatif. Data penelitian tersebut telah diperoleh melalui studi pustaka, yang terdiri dari gambar dan foto *yuru-kyara* Sento kun, Manto kun, Na-ra chan, Renka chan, Narakkii, dan Nakkyon, yang kemudian dianalisis menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setiap *yuru-kyara* Prefektur Nara memiliki makna denotasi dan konotasi yang erat kaitannya dengan *brand* yang menciptakan *yuru-kyara* tersebut sebagai media promosi. Representasi konsep *Kawaii* pada *yuru-kyara* berfungsi sebagai daya tarik bagi masyarakat, sementara *omotenashi* mencerminkan budaya masyarakat Jepang yang ramah-tamah dan menjaga kerjasama antara *brand* dan masyarakat. Perbedaan antara penelitian yang relevan ini

dengan penelitian saat ini ialah terletak pada subjek penelitian yang mana penelitian yang relevan ini menggunakan objek *yuru-kyara* dari prefektur Nara yang ditafsirkan dalam secara denotasi, konotasi, dan mitos serta representasinya dalam konsep *Kawaii* dan *omotenashi*. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan objek karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dalam konteks konsep *Kawaii* yang diterapkan pada karakternya. Sedangkan persamaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah sama-sama membahas penerapan konsep *Kawaii*.

2. Meylan Senen dari Universitas Sam Ratulangi dalam skripsinya yang berjudul "Analisis Penerapan Karakter *Kawaii Bunka* Dalam Kehidupan Masyarakat Jepang" yang diunggah oleh ejournal unsrat, Menganalisis tentang penerapan *Kawaii bunka* yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Jepang. *Kawaii bunka* tidak hanya direpresentasikan sebagai seseorang yang melakukan gaya imut atau juga manis dan feminim, tetapi *Kawaii bunka* adalah sesuatu hal yang memiliki ciri khas imut, lucu dan manis seperti adanya berbagai macam karakter seperti hewan yang dibentuk dan dijadikan animasi sehingga menampilkan konsep *Kawaii*. penelitian tersebut bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggambarkan bagaimana *Kawaii bunka* diterapkan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang, serta untuk memahami pengaruh dan signifikansi dari konsep ini terhadap budaya dan gaya hidup masyarakat Jepang. Penelitian tersebut menggunakan metode penyajian analisis deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka yang mana data-data tersebut berasal dari buku, artikel, jurnal, dan majalah yang berkaitan dengan pembahasan sebagai sumber utamanya. Selain itu penelitian tersebut juga menggunakan bahan-bahan lain seperti data-data dari beberapa *website* yang bersangkutan sebagai pendukung pembahasan penelitian. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya penggunaan karakter *Kawaii* berbentuk hewan sebagai maskot memiliki potensi untuk mempromosikan dan mengembangkan sebuah daerah, bukan

hanya secara finansial, tetapi juga dalam menyampaikan kebijakan pemerintah atau pihak berwenang kepada publik. Selain digunakan sebagai maskot daerah, unsur *Kawaii* juga digunakan dalam berbagai kegiatan oleh masyarakat Jepang, yang menunjukkan cinta mereka terhadap budaya *Kawaii* yang sangat besar. Perbedaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini ialah terletak pada subjek penelitian yang mana penelitian yang relevan ini menggunakan objek masyarakat Jepang yang menerapkan karakter *Kawaii bunka* dalam kehidupannya. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan objek karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dalam konteks konsep *Kawaii* yang diterapkan pada karakternya. Sedangkan persamaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah sama-sama membahas penerapan konsep *Kawaii*.

3. Vivi Triani Adris dari Universitas Indonesia dalam tesisnya yang berjudul "Fenomena *Kawaii Bunka* dalam Perilaku Konsumen Anak Muda Jepang (1990-2008)" yang diunggah oleh Universitas Indonesia Library, meneliti tentang perilaku konsumen anak muda Jepang terhadap produk dan jasa bergaya *Kawaii*, dalam kurun waktu tahun 1990-2008, dalam konteks perubahan sosial masyarakat Jepang pasca pecahnya gelembung ekonomi Jepang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana *Kawaii* menjadi suatu nilai penting bagi konsumen anak muda Jepang dalam mengkonsumsi produk dan jasa. Penelitian tersebut merupakan penelitian studi pustaka dengan metode penyajian analisis deskriptif. Studi pustaka ini menggunakan sumber kepustakaan buku, artikel, jurnal, dan majalah yang berkaitan dengan pembahasan, sebagai sumber utamanya. Selain itu, juga menggunakan bahan-bahan lain seperti data-data dari beberapa web site yang bersangkutan sebagai pendukung pembahasan penelitian. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa gaya *kawaii* merupakan sebuah nilai penting pada produk dan jasa bagi konsumen anak muda Jepang sebab dapat mengakomodir dan mengkomunikasikan seluruh aspek budaya, sosial, pribadi, dan psikologis mereka sebagai bagian dari

masyarakat Jepang, anggota subkultur anak muda Jepang, dan yang terpenting sebagai diri pribadi yang bebas dan ekspresif. Perbedaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini ialah terletak pada subjek penelitian yang mana penelitian yang relevan ini menggunakan objek anak muda Jepang (1990-2008) yang mengkonsumsi barang dan jasa bergaya *kawaii*. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan objek karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dalam konteks konsep *kawaii* yang diterapkan pada karakternya. Sedangkan persamaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah sama-sama membahas penerapan konsep *kawaii*.

4. Xenanta Febriani Setiawati Prasetya dan Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. dari Universitas Negeri Surabaya dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam *Game Genshin Impact*" yang diunggah oleh Ejournal Unesa, meneliti tentang desain visual pada karakter Xiao dalam *game Genshin Impact*. Penelitian tersebut bertujuan untuk memaknai setiap elemen visual yang terdapat pada penciptaan suatu karakter dengan menggunakan metode *Manga matrix*. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada pengolahan data dari objek yang diteliti. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu, observasi (pengamatan) baik observasi secara visual maupun observasi melalui pengalaman memainkan *game* secara langsung, dan melalui studi literatur terkait. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa elemen visual pada desain karakter yang ada didalam *game* tersebut menunjukkan bahwa referensi desain yang dipilih oleh Mihoyo pada karakter Xiao ini dipertimbangkan dengan matang mulai dari bagian wajah, pakaian, aksesoris hingga bagian dari kepribadian karakter. Perbedaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini ialah terletak pada subjek penelitian yang mana penelitian yang relevan ini menggunakan objek karakter Xiao dalam *game Genshin Impact*. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan objek karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dalam konteks

konsep *Kawaii* yang diterapkan pada karakternya. Sedangkan persamaan antara penelitian yang relevan ini dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menganalisis desain karakternya menggunakan metode *Manga matrix*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka identifikasi yang penulis dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Perilaku yang imut di kalangan generasi muda Jepang dapat dilihat sebagai bentuk perlawanan atau pemberontakan terhadap budaya stereotip gender tradisional Jepang.
2. Gaya hidup *kawaii* menjadi sarana untuk menghindari kewajiban dan tanggung jawab sebagai orang dewasa.
3. Konsumsi masyarakat akan hal-hal bernilai *kawaii* meningkat.
4. Fenomena budaya *kawaii* telah melahirkan bentuk baru dari berbagai bidang seni.
5. Karakter-karakter *kawaii* mampu menarik perhatian dan menciptakan ikatan emosional dengan para penggemar.

1.4 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah hanya pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* yang karakteristik visualnya mengandung konsep *kawaii*.

1.5 Perumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya:

1. Bagaimana perkembangan konsep *kawaii* dalam budaya populer Jepang?
2. Apa jenis konsep *kawaii* yang diterapkan pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake*?
3. Bagaimana penerapan konsep *kawaii* yang pada karakter Aerith jika dianalisis dengan metode *manga matrix*?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memberikan pemahaman mendalam terkait perkembangan konsep *kawaii* dalam budaya populer Jepang.
2. Untuk menjelaskan jenis konsep *kawaii* pada karakter Aerith Gainsborough dalam game *Final Fantasy VII Remake*.
3. Untuk menjelaskan penerapan konsep *kawaii* yang pada karakter Aerith jika dianalisis dengan metode *manga matrix*.

1.7 Landasan Teori

1. Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang, juga dikenal sebagai "*japanese pop-culture*" adalah kumpulan dari segala sesuatu yang dihasilkan oleh masyarakat Jepang modern yang memiliki popularitas tinggi di kalangan masyarakat lokal maupun global. Sebagaimana Hiroshi Aoyagi (2013) menyatakan bahwa:

「日本のポピュラーカルチャーは、日本が外界と交わって生み出した文化の産物であり、日本の社会、経済、政治の変革を反映したものとなっている。時代とともに進化する日本のポピュラーカルチャーは、グローバルな文化の影響や技術の発展とともに今後も変容していくであろう。」

"Nihon no popyurā karuchā wa, Nihon ga gaikai to majiwatte umidashita bunka no sanbutsu de ari, Nihon no shakai, keizai, seiji no henkaku o hansha shita mono to natte iru. Jidai to tomo ni shinka suru Nihon no popyurā karuchā wa, gurōbaru na bunka no eikyō ya gijutsu no hatten to tomo ni kongo mo hen'yō shite iku de arou."

“Budaya populer Jepang adalah produk dari interaksi budaya Jepang dengan dunia luar dan mencerminkan transformasi sosial, ekonomi, dan politik negara tersebut. Berkembang seiring waktu, budaya populer Jepang akan terus bertransformasi dengan pengaruh budaya global dan perkembangan teknologi.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa budaya populer Jepang bukanlah sesuatu yang terisolasi, namun merupakan hasil interaksi dengan dunia luar. Interaksi dengan budaya luar membawa masuknya ide-ide baru, teknologi, dan tren yang mempengaruhi perkembangan budaya populer di Jepang. Selain itu, teori di atas juga menekankan bahwa transformasi sosial,

ekonomi, dan politik di Jepang juga berperan dalam pembentukan budaya populer. Perubahan pola pikir masyarakat, pergeseran nilai, dan dinamika ekonomi mempengaruhi cara masyarakat dalam menghasilkan, menikmati, dan menanggapi budaya populer. Adapun alasan penulis mengutip kutipan Aoyagi adalah karena Pendekatan ini membantu menjelaskan hubungan fenomena budaya populer dengan situasi sosial, ekonomi, dan politik yang ada di Jepang. Kemudian menurut Salon Prive Magazine (2023), budaya populer Jepang tidak hanya terbatas pada ekspor, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang yang dihormati di dalam negeri. Budaya populer Jepang seringkali mencerminkan kombinasi nilai-nilai tradisional dan modern, serta menjadi sarana bagi kreativitas dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer Jepang telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Mulai dari kreativitas, inovasi, sampai keunikan budaya populer Jepang telah menghasilkan produk-produk yang menarik perhatian masyarakat dunia. Tak hanya itu, budaya populer Jepang juga menjadi sarana penghubung untuk memperkenalkan nilai-nilai tradisional dan modern Jepang. Fenomena ini tentunya menjadi sumber inspirasi dan daya tarik bagi banyak orang di seluruh dunia. Dengan pengaruh yang semakin kuat di era digital dan globalisasi, budaya populer Jepang terus berkembang dan memperluas pengaruhnya di dunia.

2. Karakterisasi *Game* Fiksi

Karakterisasi dalam *game* fiksi adalah aktivitas berupa proses pembentukan karakter dalam *game* yang memungkinkan pemain untuk mengenal dan memahami kepribadian, sifat, dan motivasi dari karakter tersebut. Juego Studio (2020) menyatakan bahwa, karakter dalam *game* fiksi harus memiliki tiga elemen penting, yaitu daya tarik visual, kepribadian yang kuat, dan kemampuan yang unik. Dalam karakterisasi, *developer game* akan mempengaruhi karakter melalui berbagai cara, seperti visual, dialog, dan perilaku karakter dalam *game*. Karakterisasi yang baik dapat membantu

menciptakan koneksi emosional antara pemain dengan karakter tersebut, membuat pemain terlibat dalam cerita dan menjadikan permainan lebih menarik. Hal ini penting dalam *game* fiksi karena karakter-karakter tersebut menjadi fokus utama cerita dan memengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan dan membuat *game* tersebut menjadi lebih unik. Mengutip dari pernyataan Suda Goichi (2013) dalam Tokyo: *Asahi Shimbun Publications* yang berbunyi:

「ゲーム内のキャラクターは、ユニークでアイコンックな特徴を持つように開発することが必要である。それによって、ゲームの独自性やクオリティを高めることができる。」

"Gēmu-nai no kyarakutā wa, yunikku de aikonikku na tokuchō o motsu yō ni kaihatsu suru koto ga hitsuyōde aru. Sore ni yotte, gēmu no dokusei ya kuoriti o takameru koto ga dekiru."

"Karakter dalam *game* perlu dikembangkan dengan ciri khas yang unik dan ikonik, yang mampu meningkatkan keunikan dan kualitas dari *game* itu sendiri."

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa karakterisasi dalam *game* fiksi memainkan peran penting dalam membangun cerita yang menarik dan unik. Proses karakterisasi tersebut melibatkan berbagai aspek, seperti visual, dialog, dan perilaku karakter dalam *game* yang akan mempengaruhi pemain untuk mengenal dan memahami karakter dalam *game*. Sebuah karakter yang baik harus memiliki tiga elemen penting, yaitu daya tarik visual, kepribadian yang kuat, dan kemampuan yang unik. Melalui karakterisasi yang baik, pemain akan terlibat secara emosional dalam cerita dan membuat pengalaman bermain menjadi lebih hidup. Oleh karena itu, karakter-karakter dalam *game* fiksi perlu diperhatikan dengan serius agar dapat membuat *game* tersebut menjadi lebih menarik dan unik. Hal ini sangat penting untuk memahami karakter Aerith Gainsborough sebagai salah satu karakter penting dalam *game Final Fantasy VII Remake* dan bagaimana karakter ini berkembang selama permainan.

3. Desain Karakter

Desain karakter adalah proses pembuatan visual dan konseptual dari karakter dalam sebuah karya seni atau media seperti *game*, film, animasi, atau komik. Desain karakter melibatkan penciptaan penampilan fisik karakter, termasuk pakaian, aksesoris, warna kulit, rambut, dan fitur wajah lainnya, serta pengembangan personalitas dan karakteristik yang unik untuk setiap karakter. Desain karakter haruslah memiliki kesan yang kuat dan mencerminkan kepribadian karakter, sejarah latar belakang, dan dunia yang mereka tinggali. Desain karakter harus menarik perhatian dan dapat dikenali dengan mudah oleh penonton (Tetsuya Nomura, 2015). Tujuan dari desain karakter adalah untuk membuat karakter yang menarik dan mudah diidentifikasi, yang dapat menarik perhatian audiens dan membuat mereka terlibat dalam cerita atau dunia fiksi yang dibuat. Desain karakter juga berfungsi sebagai cara untuk membedakan karakter satu sama lain dan membuat mereka mudah dikenali oleh pemain atau penonton. Sebagaimana Jesse Schell (2015) yang mengatakan bahwa:

"Good character design is about creating characters that are not only visually interesting, but also that convey their personality and role in the game through their appearance."

“Desain karakter yang baik adalah tentang menciptakan karakter yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan kepribadian dan peran mereka dalam *game* melalui penampilan mereka.”

Berdasarkan uraian di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa desain karakter merupakan seni dalam menciptakan karakter yang menarik dan dapat memikat audiens dengan penampilannya yang unik dan konsisten dengan cerita atau dunia fiksi yang dibuat. Desain karakter yang baik harus memiliki penampilan fisik yang mudah diidentifikasi, serta personalitas dan karakteristik yang unik untuk setiap karakter. Dalam sebuah karya, desain karakter berfungsi sebagai kunci untuk membedakan karakter satu sama lain dan membuatnya mudah dikenali oleh pemain atau penonton. Hal ini tentunya juga berkaitan dengan penggunaan elemen-elemen visual seperti

warna, bentuk, dan gaya yang mampu memengaruhi persepsi dan emosi pemain dalam menginterpretasikan karakter.

4. *Manga matrix*

Tenma (dalam Andelina, 2020) menjelaskan bahwa *Manga matrix* merupakan metode perancangan sebuah desain karakter tanpa batas menggunakan matriks yang diperkenalkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Matriks sendiri dapat kita jumpai dalam berbagai bidang ilmu seperti biologi, komputer, matematika, bahasa, ilmu bumi dan sebagainya yang tentunya memiliki makna yang berbeda-beda. Dalam konteks *Manga matrix*, kata matriks mengacu kepada metode matematika yang digunakan untuk pembuatan karakter. "Matriks" dalam matematika didefinisikan sebagai tata letak persegi panjang dari beberapa angka atau huruf yang disusun dalam tabel baris dan kolom. Semua elemen dalam kotak dapat digunakan untuk membuat karakter dengan mengubahnya menjadi simbol dan menempatkannya di dalam baris dan kolom Tsukamoto (2006).

Elemen-elemen di dalam kotak tersebut kemudian dikombinasikan sesuai dengan keinginan sang desainer. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006), bahwa:

「これらの要素の配置を調整することで、人間、動物、そして亜人さえも創ることができる。要素やその配置の組み合わせは無限に可能であり、さまざまな結果を生み出すことができます。無から有を生み出すことは、どんなに優れた芸術家でも難しい。しかし、マトリックスの方法を使えば、想像を超えたキャラクターを無限に生み出すことができる。」

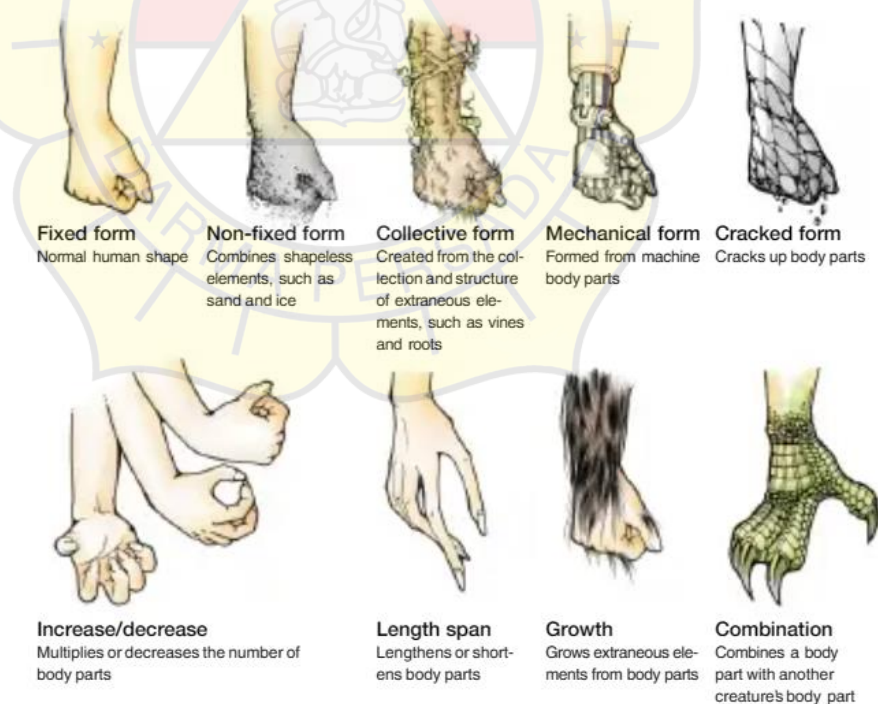
“Korera no yōso no haichi o chōsei suru koto de, ningen, dōbutsu, soshite ajin sae mo tsukuru koto ga dekiru. Yōso ya sono haichi no kumiawase wa mugen ni kanō de ari, samazama na kekka o umidasu koto ga dekimasu. Mu kara yū o umidasu koto wa, don'na ni sugureta geijutsuka demo muzukashii. Shikashi, matorikkusu no hōhō o tsukaeba, sōzō o koeta kyarakutā o mugen ni umidasu koto ga dekiru.”

“Dengan mengatur susunan elemen-elemen tersebut, makhluk berupa manusia, binatang bahkan subhuman (setengah manusia) dapat diciptakan. Elemen-elemen dan urutan susunannya dapat dikombinasikan tanpa batas untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Menciptakan sesuatu dari hal yang tidak ada memang sulit, tidak peduli seberapa mahirnya seorang seniman. Namun, dengan metode matriks, karakter dapat diciptakan tanpa batas, di luar imajinasi seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa metode matriks pada matematika dapat memandu para desainer karakter dalam menciptakan karakter sesuai keinginannya dengan cara merubah elemen-elemen matriks seperti angka dan huruf ke dalam simbol yang diatur dan ditempatkan ke dalam baris dan kolom. Kemudian elemen-elemen tersebut dapat dikombinasikan sesuka hati. Dalam metode *Manga matrix*, terdapat tiga tahapan proses pembuatan desain, diantaranya:

1. Form Matrix (Matriks Bentuk)

Matriks Bentuk merujuk pada struktur dan bentuk tubuh karakter. Semua elemen di dunia ini dapat digunakan sebagai bahan untuk membentuk tubuh karakter. Dengan menggabungkan berbagai elemen tersebut, kita dapat menciptakan makhluk hidup baru atau objek yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam *Form Matrix*, Bentuk karakter dapat dikembangkan dengan menggunakan parameter, seperti misalnya *fixed form*, *nonfixed form*, *collective form*, *mechanical form*, *cracked form*, *increase/decrease*, *length span*, *growth*, dan *combination*.



Gambar 1. Parameter matriks bentuk oleh Hiroyushi Tsukamoto.
Sumber: Hiroyushi Tsukamoto (2006)

2. *Costume Matrix* (Matriks Kostum)

Setelah tubuh karakter terbentuk, maka mereka dapat dianggap sebagai anak yang baru lahir, dan dapat dipasangkan berbagai pakaian dan memegang benda apapun. Kostum pada karakter berperan penting dalam memperkuat ciri khas dan identitas suatu karakter. Dengan mempertimbangkan parameter kostum dalam Matriks Kostum. Kategori parameter matriks kostum diantaranya adalah pakaian (body wear), alas



Gambar 2. Parameter matriks kostum oleh Hiroyushi Tsukamoto.

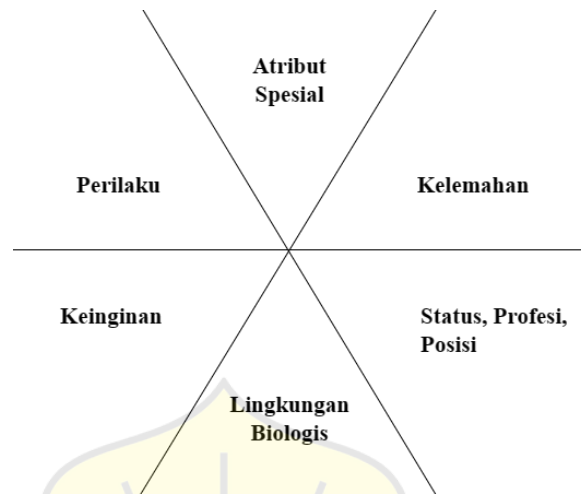
Sumber: Hiroyushi Tsukamoto (2006)

kaki (covering/footwear), ornamen (ornament), riasan (make-up), bungkusan/ikatan (wrap/tie), dan barang yang dibawa (carry-on item).

3. *Personality Matrix* (Matriks Kepribadian)

Setiap karakter yang telah dibentuk masih bersifat imajinatif, yang berarti mereka belum memiliki kepribadian yang tetap. Mereka bisa dibayangkan seperti selembar kertas putih yang kosong, dan para desainer memiliki kebebasan penuh untuk menentukan kepribadian karakter sesuai keinginan mereka. Dalam Matriks Kepribadian, terdapat enam klasifikasi yang digunakan untuk menggambarkan karakter tersebut. Klasifikasi-klasifikasi tersebut meliputi atribut spesial yang menjadi ciri khas karakter, kelemahan karakter, keinginan yang menjadi dorongan utama karakter, perilaku yang menjadi pola tindakan karakter, status yang mencerminkan posisi sosial dan peran karakter, dan lingkungan biologis yang mempengaruhi karakter. Dengan mempertimbangkan dan mengembangkan setiap aspek dari klasifikasi-kalsifikasi ini, karakter

dapat menjadi lebih hidup dan kaya akan kepribadian yang unik. Para desainer memiliki peran penting dalam memberikan karakter mereka



Gambar 11. Klasifikasi matriks kepribadian oleh Hiroyoshi Tsukamoto.

Sumber: Hiroyoshi Tsukamoto (2006)

identitas yang kuat melalui penggunaan Matriks Kepribadian ini.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Sugiyono (2014) mengatakan bahwa metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan sebagai penelitian kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian menekankan hanya pada makna. Kemudian menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011:73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan.

Metode penelitian analisis deskriptif dalam penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami suatu fenomena atau peristiwa secara mendalam dengan cara mengumpulkan dan menganalisis data-data yang berupa kata-kata, teks, atau gambar. Metode ini fokus pada pemahaman dan penggalian makna dari fenomena yang diteliti,

sehingga dapat menghasilkan deskripsi yang lebih detail dan mendalam. Metode penelitian analisis deskriptif melibatkan analisis terhadap objek yang sudah ada dengan mengacu pada kerangka teori dan konsep-konsep yang telah dikembangkan oleh para ahli, sehingga dapat merumuskan suatu permasalahan dan mendapatkan hasil penelitian yang akurat, faktual, dan sistematis. Melalui pendekatan deskriptif ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang detail dan komprehensif mengenai objek yang diteliti.

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 *website*, *video-gameplay*, foto-foto, serta referensi jurnal penelitian yang terkait dengan topik penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi melalui pengamatan secara langsung pada objek penelitian (Arikunto, 2017:190). Teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengamati penerapan konsep *Kawaii* pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake*.

Observasi dilakukan dengan cara memainkan *gamenya* secara langsung dengan total waktu bermain selama 36 jam dan melalui video *gameplay* yang tersedia di *platform* media sosial terutama Youtube. Selain itu penulis juga menggunakan teknik studi pustaka. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, memilah, membaca, dan mencatat dokumen atau bahan pustaka yang terkait dengan masalah penelitian. Penulis melakukan studi pustaka dengan membaca artikel-artikel yang dapat ditemukan di *website*, referensi jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, dan bahan-bahan tertulis lainnya yang dapat mendukung penelitian ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya:

1. Manfaat teoritis:

- Menjelaskan bagaimana konsep *Kawaii bunka* dapat diaplikasikan pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake*.
- Memberikan pemahaman mendalam tentang karakterisasi dan pengembangan karakter dalam *video game*, terutama dalam konteks budaya populer Jepang.
- Membantu pengembangan teori tentang penggunaan konsep *Kawaii bunka* dalam konteks *game*, sehingga dapat memberikan pandangan yang lebih jelas tentang pengaruh budaya populer pada *game* dan karakternya.

2. Manfaat praktis:

- Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru dalam desain karakter, terutama dalam hal penerapan konsep *Kawaii*. Dengan memahami bagaimana konsep ini diterapkan dalam desain karakter, pembaca dapat menggunakan pengetahuan tersebut dalam membuat desain karakter yang lebih menarik dan sesuai dengan budaya yang diinginkan.
- Memperkaya pengetahuan tentang budaya Jepang khususnya budaya *Kawaii* dan penerapannya pada karakter *game*.
- Memperluas pemahaman tentang karakterisasi dalam *game* yang mana karakterisasi dalam *video game* tidak hanya melibatkan sisi visual, namun juga perlu mempertimbangkan konsep dan budaya yang melekat pada karakter.
- Menjadi acuan atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama atau terkait.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab 1 merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan

masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis dan metode penelitian, manfaat penelitian.

Bab 2 Berisi gambaran umum tentang budaya populer Jepang, istilah *kawaii* menurut Kinsella, karakter Aerith Gainsborough, dan *game Final Fantasy*.

Bab 3 ini diantaranya berisi hasil analisis tentang penerapan konsep *Kawaii* pada karakter Aerith Gainsborough dalam *game Final Fantasy VII Remake* dengan metode *Manga Matrix*.

Bab 4 Simpulan. Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian.

