

BAB II

Gambaran Umum Tentang Budaya Populer Jepang, Karakter Aerith Gainsborough, dan *Game Final Fantasy*

Dalam Bab ini, penulis akan memberikan penjelasan tentang tiga hal yang berkaitan penelitian ini, yaitu gambaran umum tentang budaya populer Jepang, karakter Aerith Gainsborough, dan *game Final Fantasy*. Budaya populer Jepang telah dikenal sebagai fenomena global yang memikat banyak orang di seluruh dunia. Melalui karya-karya seperti *manga*, *anime*, *video game*, dan pernak-pernik sejenis, budaya populer Jepang telah berhasil mencerminkan makna kreativitas dan inovasi tanpa batas. Kemudian, dalam budaya populer Jepang terdapat salah satu karakter ikonik, yaitu Aerith Gainsborough yang muncul dalam *game Final Fantasy VII* dan versi *remake*-nya. Aerith merupakan karakter yang kuat dan memiliki peran yang penting dalam cerita, dengan kepribadian yang ceria dan visualnya yang menggemaskan. Selain itu, penulis juga akan membahas mengenai *Game Final Fantasy* yang merupakan salah satu seri *game* paling terkenal dan disukai di dunia. Penjelasan yang akan penulis uraikan bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang ketiga hal tersebut.

2.1 Budaya Populer

2.1.1 Definisi Budaya Populer

Budaya populer merupakan istilah yang tersusun dari dua kosakata yaitu, “Budaya” dan “Populer”. Menurut Lebra (1976), Budaya adalah suatu bentuk ideal yang abstrak dan tidak berwujud, yang ada dalam pikiran manusia dan dapat berupa ide, konsep, dan kepercayaan. Sementara itu, populer adalah hal-hal yang menarik perhatian dan diakui oleh masyarakat luas, biasanya karena sesuai dengan selera dan memenuhi kebutuhan mereka. (Sigit, 2004). Budaya populer sendiri merupakan ruang di mana individu dalam masyarakat terlibat dalam interaksi dengan media dan berbagai produk budaya, serta secara aktif memberikan makna dan tafsiran yang unik terhadap pengalaman mereka (Fiske, 1990). Kemudian menurut Jenkins (2006:76), Budaya populer adalah sebuah struktur yang terdiri dari praktik-praktik

kreatif, partisipasi aktif dari masyarakat, serta keterhubungan komunitas yang saling berinteraksi melalui media, internet, dan teknologi digital.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa budaya populer merupakan ruang interaksi yang melibatkan individu dalam masyarakat dengan medium dan berbagai produk budaya. Individu secara aktif memberi makna dan interpretasi yang unik terhadap pengalaman mereka. Budaya populer juga merupakan sebuah struktur yang didalamnya melibatkan berbagai praktik kreatif, partisipasi aktif dari masyarakat, dan keterhubungan masyarakat melalui media, internet, dan teknologi digital. Dengan demikian, budaya populer menyediakan wadah bagi ekspresi kreativitas, interaksi sosial, dan pembentukan identitas individu dalam kerangka yang terus berkembang seiring dengan peran media dan teknologi digital.

2.1.2 Budaya Populer Jepang

Menurut Allison (2006), Budaya populer Jepang adalah bidang kreatif yang melibatkan kreasi dan konsumsi berbagai produk seperti *manga*, *anime*, *video game*, dan pernak-pernik sejenis. Budaya pop Jepang juga menunjukkan tendensi untuk memasukkan elemen-elemen yang imajinatif, lucu, dan menggemaskan dalam karya-karya tersebut. Ditambah Kinsella (2000) yang menyatakan bahwa budaya populer Jepang sering kali memadukan berbagai elemen tradisional Jepang dengan elemen modern dan populer, sehingga menghasilkan perpaduan yang istimewa. Fenomena ini dapat dilihat dari banyaknya tayangan *anime* Jepang yang menampilkan budaya tradisional Jepang, mulai dari budaya minum teh, berbagai makanan tradisional Jepang, hingga pemandian air panas (Putri & Indrawati, 2020).

Selain perpaduan antara elemen tradisional dan elemen modern, Budaya populer Jepang juga merepresentasikan gabungan antara fantasi dan kenyataan. Kelts (2006) menyatakan bahwa budaya populer Jepang merupakan perpaduan antara dunia imajinasi dan realitas, yang merefleksikan berbagai kompleksitas dan keambiguan yang ada di masyarakat Jepang ketika menghadapi perubahan sosial dan teknologi. Hal ini menandakan bahwa budaya populer Jepang berkaitan dengan kondisi sosial masyarakat Jepang.

Menurut Yoshino (1992), budaya populer Jepang memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk identitas sosial dan kebersamaan masyarakat. Dia menyoroti bahwa elemen-elemen budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan musik J-pop memiliki peran yang penting dalam membentuk nilai-nilai, sikap, dan gaya hidup yang ada dalam masyarakat Jepang.

Budaya populer Jepang juga mempunyai kaitan yang erat dengan perekonomian Jepang. Allison (2006), berpendapat bahwa industri budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan *video game*, memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi Jepang. Mereka menekankan pentingnya ekspor budaya populer sebagai sumber pendapatan yang penting dan dampaknya dalam menciptakan lapangan kerja serta mendorong perkembangan industri kreatif. Selain itu, budaya pop Jepang juga berperan penting sebagai alat ekspansi ekonomi Jepang di dunia. Sebagaimana yang terlihat dalam pernyataan Koichi Iwabuchi (2015):

「日本のポップカルチャーは、日本の経済のグローバル市場での拡大において重要なツールとなっています。アニメ、マンガ、J-POPのような作品は、国際的な消費者の幅広い関心を引きつけ、日本の文化の輸出を促し、経済成長を刺激しています。」

"Nihon no popukaruchā wa, Nihon no keizai no gurōbaru shijō de no kakudai ni oite jūyōna tsūru to natteimasu. *Anime*, *manga*, J-POP no yōna sakuhin wa, kokusaiteki na shōhisha no habahiroi kanshin o hikitsuke, Nihon no bunka no yushutsu o sokushi, keizai seichō o shigeiki shiteimasu."

"Budaya populer Jepang telah menjadi alat penting dalam ekspansi ekonomi Jepang di pasar global. Karya-karya seperti *anime*, *manga*, dan musik J-Pop telah menarik minat luas dari konsumen internasional, meningkatkan ekspor budaya Jepang dan merangsang pertumbuhan ekonomi."

Ditambah Amalina (2012) yang menyatakan konsep "soft power" dalam konteks budaya populer Jepang. Dia berpendapat bahwa, industri budaya populer Jepang, memiliki dampak yang tidak hanya sebatas ekonomi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana diplomasi dan pengaruh politik melalui penyebaran nilai-nilai dan citra Jepang di tingkat internasional.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer Jepang memiliki kaitan yang erat dengan kondisi sosial, ekonomi, dan politik

Jepang. Budaya populer Jepang membentuk identitas sosial dan kebersamaan masyarakat. Budaya populer Jepang juga mencerminkan kompleksitas dan ambiguitas dalam masyarakat Jepang ketika menghadapi perubahan sosial dan teknologi. Budaya populer Jepang juga memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi Jepang melalui industri kreatif. Ekspor budaya populer menjadi sumber pendapatan yang penting dan industri ini menciptakan lapangan kerja serta mendorong perkembangan industri kreatif di Jepang., dan dapat digunakan sebagai alat diplomasi dan pengaruh politik melalui penyebaran nilai-nilai dan citra Jepang di tingkat internasional.

2.2 Makna *Kawaii* Menurut Kinsella

Menurut Vivi (2008), kata '*Kawaii*' 「可愛い」 telah mengalami perubahan bentuk dan pergeseran makna seiring berjalannya waktu. Kinsella (1995) dalam bukunya yang berjudul "*Cuties in Japan*" menjelaskan bahwa, dalam kamus yang dicetak pada periode Taishō hingga 1945, istilah *Kawaii* muncul sebagai *kawayushi*. Namun, setelah perang hingga sekitar tahun 1970, *kawayushi* berubah menjadi *kawayui* dengan makna yang tetap sama.

Kinsella (1995) juga menambahkan bahwa, *Kawaii* adalah penguraian dari istilah yang sebelumnya berarti '*shy*' (malu) atau '*embarrassed*' (memalukan), dengan makna tambahan seperti '*pathetic*' (menyedihkan), '*vulnerable*' (rapuh), '*darling*' (sayang), '*loveable*' (dapat dicintai), dan '*small*' (kecil). Menariknya, pemahaman kontemporer mengenai kata *Kawaii* masih mempertahankan beberapa nuansa menyedihkan. Selain itu, istilah *kawaisou*, yang secara langsung berasal dari kata *Kawaii*, secara umum menyampaikan kesan negatif dan terkadang tidak menyenangkan, yaitu "*pathetic*" (menyedihkan), "*poor*" (malang), dan "*pitiable*" (kasihan).

Menurut Dale (2020), kata "*Kawaii*" baru digunakan secara umum pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Kemudian ditambahkan oleh CREA (dalam Kinsella, 1995) yang menyatakan bahwa, istilah *Kawaii* diperkirakan sebagai kata yang paling banyak digunakan dan disukai dalam penggunaan bahasa Jepang kontemporer. Oleh sebab itu, untuk memperdalam pengetahuan tentang istilah

Kawaii, maka perlu dipahami pula perkembangan makna dan bentuk dari istilah *Kawaii* dalam kebudayaan Jepang.

2.3 Karakter Aerith Gainsborough

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Karakter adalah sifat-sifat dasar atau watak yang menjadi ciri khas seseorang, ciri-ciri khas yang membedakan suatu kelompok, tulisan dalam suatu sistem tertentu, watak tokoh fiksi, atau kepribadian yang terlihat pada sikap dan perilaku seseorang. Kemudian Cervone & Pervin (2018) menyatakan bahwa karakter adalah hasil dari gabungan sifat, nilai, dan sikap yang mempengaruhi cara individu berperilaku dan merespons lingkungannya. Artinya, dapat dipahami bahwa dalam konteks ini, definisi karakter merujuk pada sifat seseorang yang mempengaruhi tingkah laku seorang individu. Sedangkan dalam konteks *game*, Karakter mempunyai definisi yang berbeda sebagaimana yang dikatakan Sicart (2009):

"Characters in *games* are digital representations operated by players, which can be controlled and evolve as they interact with the environment and other characters in the *game*."

"Karakter dalam *game* adalah representasi digital yang dikendalikan oleh pemain, yang dapat dikontrol dan berevolusi saat mereka berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lain dalam *game*."

Dengan demikian, dapatlah penulis simpulkan bahwa dalam konteks *game*, karakter mengacu pada bentuk representasi virtual yang dapat dikontrol oleh pemain. Mereka merupakan perwujudan pemain dalam *game* dan mampu berinteraksi dengan lingkungan *game* tersebut dan karakter lainnya. Kemampuan karakter untuk dikontrol dan berkembang memberikan pengalaman bermain *game* yang dinamis dan memberikan kebebasan kepada pemain untuk menjelajahi dunia *game* sesuai dengan kemauannya.

Nomura (2015) menjelaskan bahwa, desain karakter harus memiliki kesan yang kuat dan mencerminkan personalitas sang karakter, latar belakang sejarah, dan dunia tempat mereka tinggal. Desain karakter juga harus menarik perhatian dan mudah dikenali oleh *audiens*. Berdasarkan penjelasan Nomura, penulis dapat menemukan point-point tersebut dalam karakter Aerith Gainsborough. Oleh karena itu, sangat penting bagi penulis untuk membahas tentang karakter Aerith

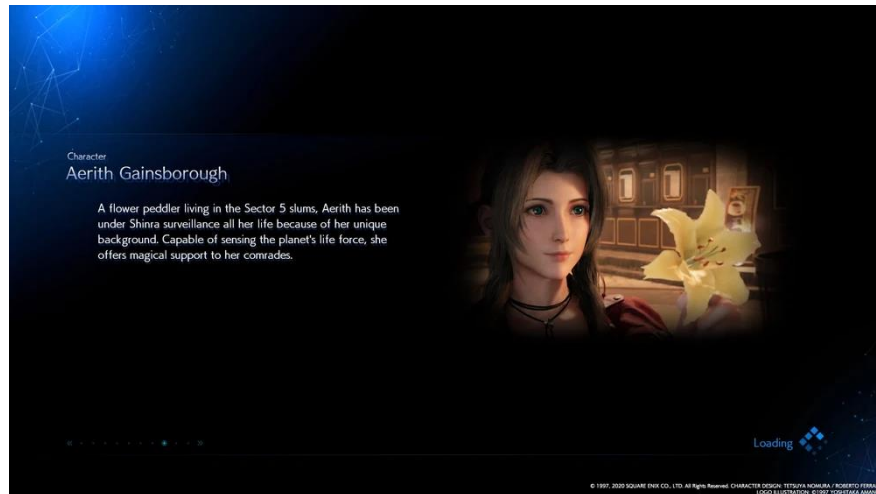
Gainsborough berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan dengan cara memainkan *game* ini secara langsung.

2.3.1 Latar Belakang Karakter Aerith Gainsborough

Final Fantasy Wiki (2020) menjelaskan bahwa, Aerith merupakan salah satu karakter utama sekaligus *playable character* dalam seri *game Final Fantasy VII* versi *original* maupun *remake*. Aerith adalah salah satu dari tiga karakter utama yang dirancang untuk *game Final Fantasy VII*. Desainnya dibuat oleh Tetsuya Nomura dengan pengaruh dari sutradara dan penulis skenario, Yoshinori Kitase, serta Hironobu Sakaguchi, sementara Yoshitaka Amano menciptakan gambar konseptual yang juga memengaruhi desainnya (Knight, 2003). Dalam *Final Fantasy VII Remake*, desain Aerith kembali ditinjau ulang dari segi penampilan fisik dan pendalaman karakternya.

Nelva (2019) menyatakan bahwa, tim yang dipimpin oleh Nomura ingin membedakan secara visual antara dua karakter wanita, yaitu Aerith dan Tifa. Mereka merancang Aerith dengan visual yang berestetika barat sedangkan Tifa memiliki penampilan yang cenderung berestetika timur. Kemudian Nelva (2019) juga menambahkan bahwa, Nomura sendiri ingin jaket Aerith tampak seperti jaket yang digunakan oleh para pengendara sepeda motor, berbeda dengan desain aslinya. Karena Nomura sangat teliti mengenai hal ini, maka tim desain model sering meminta persetujuan dan masukan darinya.

Dalam *game Final Fantasy VII Remake*, Aerith diceritakan sebagai satu-satunya keturunan ras Cetra yang tersisa. Cetra sendiri adalah ras kuno dengan kemampuan sihir yang kuat. Oleh karena itu, perusahaan raksasa penguasa kota bernama Shinra Power Company terus mengincar Aerith demi bisa mengeksploitasi kekuatannya (*Final Fantasy* Wiki, 2020). Penjelasan singkat tentang karakter Aerith ini juga dimuat dalam *loading screen* dalam *game*.



Gambar 4. Penjelasan singkat tentang Aerith dimuat dalam *loading screen*.
Sumber: *Screen capture* dalam game *Final Fantasy VII Remake*.

Dalam *loading screen* tersebut tertulis penjelasan seperti berikut.

“a flower peddler living in the *Sector 5 Slums*, Aerith has been under Shinra surveillance all her *life* because of her unique background. Capable of sensing the planet’s *life* force, she offers magical support to her comrades.”

“Seorang penjual bunga yang tinggal di daerah kumuh Sektor 5, Aerith telah berada di bawah pengawasan Shinra sepanjang hidupnya karena latar belakangnya yang unik. Ia mampu merasakan kekuatan kehidupan planet ini, dan ia menawarkan dukungan magis kepada rekan-rekannya”

Pada *chapter 2* yang berjudul *Fateful Encounters* diceritakan bahwa, Aerith pertama kali bertemu dengan Cloud sang tokoh utama lainnya tak lama setelah Cloud berhasil melaksanakan misi pertamanya di Midgar, di mana ia menerima setangkai bunga dari Aerith. Kemudian karena situasi yang tidak kondusif, mereka akhirnya berpisah. Namun keduanya bertemu lagi ketika Cloud terjatuh ke dalam Gereja *Sector 5* dan ketika terbangun, ia mendapati Aerith berdiri di hadapannya (Shipping Wiki, 2021). Pertemuan ini menjadi awal bagi hubungan dan petualangan mereka.

2.3.2 Pengembangan Karakter Aerith

Studio BentStuff (dalam Final Fantasy Wiki, 2020) menjelaskan bahwa, dalam *Final Fantasy VII Remake*, penulis skenario Kazushige Nojima menganggap Aerith sebagai karakter yang paling penting sehingga ia memberikan perhatian khusus pada tiap dialog Aerith. Dia menulisnya

dengan anggapan bahwa dialognya penuh dengan petunjuk tentang apa yang akan terjadi seiring perkembangan *game*. Walaupun sempat mendapat beberapa kritikan terkait dialog Aerith di salah satu *scene*, Namun Nojima tetap menganggap hal tersebut menarik mengingat Aerith adalah karakter yang dapat mengetahui masa depan. Oleh karena itu, berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis akan menjelaskan mengenai *character development* Aerith.

Dalam *game Final Fantasy VII Remake*, karakter Aerith Gainsborough mengalami pengembangan karakter yang menarik dan kompleks. Pada awal permainan, Aerith diperkenalkan sebagai seorang gadis misterius dan dapat melihat entitas tak kasat mata yang kemudian diketahui sebagai Whispers. Dia tinggal di *Sector 5, Slums* (area kumuh) dan menjalani kehidupan yang terisolasi. Walau begitu ia selalu tampil ceria, polos, dan selalu optimis meskipun menghadapi kesulitan dalam hidupnya.

Seiring perjalanan cerita, karakter Aerith mengalami perubahan yang signifikan. Dia mulai menyadari perannya dalam perjuangan melawan kekuatan Shinra yang terus mengeksploitasi sumber daya planet dan kekuatan lain yang mengancam keselamatan dirinya. Aerith mulai menunjukkan keberanian, tekad, dan rasa kepeduliannya yang kian menguat. Hal ini dapat dijumpai dalam sebuah *scene* dalam *game*.



Gambar 5. dialog Aerith yang menyatakan tekadnya.
Sumber: *Screen capture* dalam *game Final Fantasy VII Remake*.

Dalam *scene* ini Aerith mengatakan bahwa:

"The shinra electric power company isn't the real enemy. I promise you. There's a much bigger threat. I just want to do everything in my power to help. All of you... And the planet."

"shinra electric power company bukanlah musuh yang sebenarnya. Aku bersumpah padamu. Ada ancaman yang lebih besar. Aku hanya ingin melakukan segala cara untuk membantu kalian semua... Dan planet ini."

Selain itu, Aerith juga terlibat dalam hubungan yang rumit dengan karakter utama lainnya, Cloud Strife. Mereka berdua memiliki ikatan khusus yang tumbuh seiring berjalannya cerita. Aerith juga memiliki interaksi yang cukup berarti dengan anggota lain dari grup Avalanche, termasuk Tifa dan Barret. Selain itu, seiring berjalannya *game*, latar belakang dan nasib Aerith akan perlahan terungkap. Dialog dari tiap interaksi dan terungkapnya latar belakang ini lah yang membuat karakter Aerith tampak sangat hidup dan mempunyai peran yang dalam di dalam *game*.

Berdasarkan Uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa karakter development Aerith dalam *Final Fantasy VII Remake* secara keseluruhan menghadirkan perjalanan karakter yang mendalam. Dia mengalami pertumbuhan emosional, menghadapi konflik internal, dan mengambil peran yang krusial dalam narasi. Keberanian, keceriaan, dan kekuatan magisnya membuat Aerith menjadi karakter yang unik dan tak terlupakan dalam permainan ini.

2.3.3 Skill dan Ability dalam Pertarungan Aerith

Sebagai ras Cetra, salah satu kemampuan terbesar Aerith adalah sihir yang *overpower*. Kemampuan ini memungkinkan Aerith untuk menyerang, memulihkan anggota team yang terluka, dan bahkan memperkuat anggota timnya. Ia juga memiliki *Limit Break* (Serangan pamungkas) yang sepenuhnya ditujukan untuk pertahanan tim. Dalam *game* ini, *Limit Breaks* merupakan serangan dahsyat yang dapat dilakukan oleh anggota tim *Final Fantasy VII Remake* dalam keadaan terdesak. Serangan ini bervariasi

tergantung pada anggota tim, tetapi secara umum, jurus ini adalah jurus yang paling kuat di dalam *game* (Barnett dkk., 2020).

Kemampuan sihir Aerith juga dapat digunakan untuk memberikan *damage* kepada musuh di sekitarnya. Seperti halnya jurus yang bernama *Sorcerous Storm*. Jurus ini diperoleh setelah Aerith melengkapi dan menguasai salah satu senjatanya yang bernama *Silver Staff*, *Sorcerous Storm* adalah serangan sihir yang kuat yang memanggil badai di sekitar Aerith tanpa perlu mengeluarkan MP (*mana point*). Ini adalah cara yang bagus untuk keluar dari kesulitan tanpa harus melakukan usaha keras (Mitra, 2021).

2.4 Seri *Game Final Fantasy*

2.4.1 Sejarah Pembuatan *Game Final Fantasy*

Arnold Matt (2022) menyatakan bahwa, sejarah pembuatan *game Final Fantasy* dimulai pada tahun 1987 ketika seorang pengembang sekaligus desainer *game* bernama Hironobu Sakaguchi berencana untuk membuat *game* terakhirnya sebelum pensiun dari industri *game*. Perusahaan yang mempekerjakan Sakaguchi kala itu, Square Co., Ltd. (sekarang Square Enix), sedang berjuang menghadapi krisis keuangan dan berada di ambang kebangkrutan. Oleh karena itu, Sakaguchi memutuskan untuk menciptakan proyek ambisius yang dapat menyelamatkan perusahaan tersebut.

Menurut Sanz (2022), awalnya Sakaguchi ingin membuat *game* bertemakan fiksi ilmiah yang disebut "Fighting Fantasy", tetapi karena masalah hak cipta dimana nama itu telah lebih dulu digunakan oleh buku *game* papan Inggris dengan nama yang sama, dia mengubahnya menjadi "*Final Fantasy*". Nama "*Final Fantasy*" sendiri dipilih karena mencerminkan kondisi emosional Sakaguchi yang pada saat itu sedang merasa putus asa. Sebagaimana alasan yang diungkapkan oleh Hironobu Sakaguchi (2015, dalam *Final Fantasy Wiki*, n.d).

「ファミコンに移行した後、私は自分が作るものに満足していませんでした。私はゲーム業界から引退しようと考え、*Final Fantasy* を最後のプロジェクトとして作りました。そのため、タイトルには

「final (最終)」という言葉が含まれていますが、私にとって、『*Final Fantasy*』というタイトルは私の当時の感情状態と、時間が停止したような感覚を表しています。技術的には前進し続けることが良いと言われますが、私たちは常に最善を尽くし、自分の能力とエネルギーを注ぎ込んで最後まで進むことができるまで。それが私が「*Final Fantasy* (最後の幻想)」と考えるものです。」

“Famikon ni ikō shita ato, watashi wa jibun ga tsukuru mono ni manzoku shiteimasen deshita. Watashi wa gēmu gyōkai kara intai shiyō to kangaete, *Final Fantasy* o saigo no purojekuto toshite tsukurimashita. Sono tame, taitoru ni wa "final" to iu kotoba ga fukumararete imasu ga, watashi ni totte, '*Final Fantasy*' to iu taitoru wa watashi no toki no kanjō jōtai to, jikan ga teishi shita yō na kankaku o arawashiteimasu. Gijutsuteki ni wa zenshin shi tsuzukeru koto ga yoi to iwaremasu ga, watashitachi wa tsune ni saizen o tsukushi, jibun no nōryoku to enerugī o sogogikonde saigo made susumu koto ga dekiru tokimade. Sore ga watashi ga "*Final Fantasy*" to kangaeru mono desu.”

“Setelah beralih ke Famicom, ada suatu masa ketika saya tidak senang dengan apa pun yang saya ciptakan. Saya berpikir untuk pensiun dari industri *game* dan saya menciptakan *Final Fantasy* sebagai proyek akhir saya. Itulah mengapa judulnya mengandung kata 'final', tetapi bagi saya, judul '*Final Fantasy*' mencerminkan kondisi emosional saya pada saat itu dan perasaan bahwa waktu telah berhenti. Mereka mengatakan bahwa secara teknologi, adalah baik untuk terus maju, dan setiap kali, kita memberikan yang terbaik dan mengerahkan kemampuan dan energi kita sampai kita tidak bisa melangkah lebih jauh lagi; inilah yang saya anggap sebagai '*Final Fantasy*'.”

Selain Sakaguchi, Square juga memperkerjakan dua orang hebat lainnya, yaitu desainer karakter, Yoshitaka Amano, dan komposer musik, Nobuo Uematsu. Mereka berkerja sama dalam proyek pengembangan *game Final Fantasy* yang menjadi perpaduan unik dari alur cerita yang dalam, grafis yang indah, sistem pertarungan yang menarik, dan musik yang ikonik. *Game* ini menjadi perpaduan dari realitas dan elemen-elemen fiksi ilmiah, dengan menggabungkan sihir, teknologi canggih, dan alam fantasi yang luas Arnold Matt (2022).

Final Fantasy dirilis untuk konsol Famicom (Nintendo Entertainment System di luar Jepang) pada tahun 1987 sebagai *game* bergenre RPG (Role-playing *game*). Meskipun penjualan awalnya tidak spektakuler, di tahun berikutnya *game* ini mendapatkan popularitas yang luas berkat informasi dari mulut ke mulut dan ulasan positif. Kesuksesan *game* ini membantu

menyelamatkan Square Co., Ltd. dari kebangkrutan dan meluncurkan salah satu seri *game* video paling terkenal dan berpengaruh dalam sejarah. (Abdurrahman, 2023).

No.	Tahun	Peristiwa
1	1985	Hironobu Sakaguchi memimpin pengembangan <i>game</i> baru di Square Enix dibantu oleh Yoshitaka Amano sebagai desainer karakter dan Nobuo Uematsu sebagai komposer musiknya
2	1986	<i>Game</i> awalnya diberi judul "Fighting Fantasy", namun kemudian diubah menjadi " <i>Final Fantasy</i> " karena masalah <i>copyright</i> .
3	1987	<i>Final Fantasy</i> dirilis oleh Square Enix untuk Nintendo Entertainment System (NES) di Jepang.
4	1988	<i>Final Fantasy</i> mendapatkan kesuksesan komersial di Jepang diikuti dengan perilisasi versi remastered untuk MSX2., menjadikannya fondasi untuk pengembangan selanjutnya.
5	1989	Kesuksesan <i>game</i> ini kian meluas di Amerika Utara dan Eropa.

Tabel 1. *Timeline* peristiwa penting dalam proses awal pembuatan *game Final Fantasy*.

Sumber: Data Pribadi

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa sejarah pembuatan *game Final Fantasy* pertama merupakan perjalanan yang menarik dan berdampak besar dalam industri *game*. Dengan kondisi keuangan Square yang sangat memprihatinkan, Hironobu Sakaguchi memutuskan untuk membuat *game* ini sebagai pilihan terakhirnya. Meskipun tidak ada yang tahu apakah *game* ini akan sukses, pada akhirnya *Final Fantasy* menjadi titik balik bagi Square, dan membuka pintu menuju kesuksesan selanjutnya.

2.4.2 Karakteristik *Game Final Fantasy*

Menurut Jesse Schell (2014), karakteristik dalam *game* mencakup atribut dan sifat-sifat yang khas, seperti *gameplay*, mekanik, narasi, estetika, tantangan, dan interaksi. Karakteristik-karakteristik ini berperan dalam menciptakan pengalaman yang unik dan membedakan *game* tersebut dari yang lainnya. Kemudian menurut Gee (2003), dalam *game* terdapat berbagai karakteristik yang meliputi adanya misi yang menantang, pemecahan masalah

yang kompleks, pemikiran strategis, interaksi sosial, serta pembelajaran melalui pengalaman. Karakteristik ini memungkinkan pemain untuk mengembangkan keterampilan dan strategi yang relevan sesuai dengan konteks *game*. Selain itu, karakteristik juga berperan untuk memberikan wawasan tentang berbagai elemen yang dianggap penting dalam menciptakan pengalaman yang menarik dan memuaskan bagi pemain. Dalam *game Final Fantasy*, tentunya memiliki banyak karakteristik yang membuatnya jadi unik dan berbeda dengan *game* lainnya.

Abdurrahman (2023) menjelaskan bahwa, *Final Fantasy* tidak seperti *game* pada umumnya yang mengangkat kisah tentang karakter yang sama di setiap serinya. *Final Fantasy* memiliki alur cerita yang berbeda dan berdiri sendiri pada tiap seri *gamenya*. Tiap seri memiliki cerita yang kompleks dan mendalam dengan karakter-karakternya yang dirancang dengan perkembangan yang baik. Kemudian Abdurrahman (2023) juga menjelaskan bahwa, Beberapa dari seri *Final Fantasy* juga mempunyai elemen yang sama, seperti *summon creatures*, sihir, dan peran karakternya kuat. Sebagian besar *game Final Fantasy* mengambil tema kerajaan dengan elemen fantasi, namun beberapa juga memiliki setting dunia yang futuristik. Secara umum *Final Fantasy* memuat tema tentang perjuangan melawan kejahatan, cinta, persahabatan, dan pengorbanan.

Salah satu ciri khas dari *game* ini adalah pertarungan menggunakan sistem pertarungan *turn-based*, di mana pemain dan musuh bergantian melakukan serangan, menggunakan *ability* khusus, atau melancarkan serangan menggunakan sihir atau fisik secara bergiliran (Ayiko, 2022). Sistem pertarungan tersebut dapat berbeda dalam setiap judul, dengan beberapa *game* yang memperkenalkan mekanik pertarungan seperti Active Time Battle (ATB), yaitu setiap karakter dalam pertarungan memiliki sebuah meter atau bar yang berjalan secara terus-menerus, dan tindakan yang dapat diambil oleh karakter tersebut tergantung pada sejauh mana bar tersebut telah terisi. Selain itu ada pula sistem pertarungan *real-time* yang lebih dinamis. Selain pertarungan, *game Final Fantasy* juga menawarkan eksplorasi dunia

yang luas, *main quest*, *side quest*, dan *puzzle* yang harus diselesaikan. Pemain dapat menjelajahi kota-kota, desa, *dungeon*, dan wilayah lainnya, berinteraksi dengan NPC (*Non-playable Characters*), serta membangun dan mengembangkan karakter utama dan anggota tim mereka (Leukkonen, 2021).

Dengan demikian, dapatlah penulis simpulkan bahwa, Karakteristik *game Final Fantasy* terletak pada karakter yang ikonik dan perkembangannya dalam, lagu yang bagus, cerita yang epik, juga menyajikan dunia yang luas untuk dieksplorasi. Dunia-dunia ini biasanya digambarkan dengan hal-hal fantastis seperti keajaiban, sihir, makhluk-makhluk unik. Selain itu *game* tampak lebih hidup dengan tambahan detail seperti *main quest*, *side quest*, dan *puzzle* yang harus diselesaikan. Bahkan pemain dapat berinteraksi dengan NPC (*Non-playable Characters*), serta membentuk dan mengembangkan karakter utama dan anggota tim mereka.

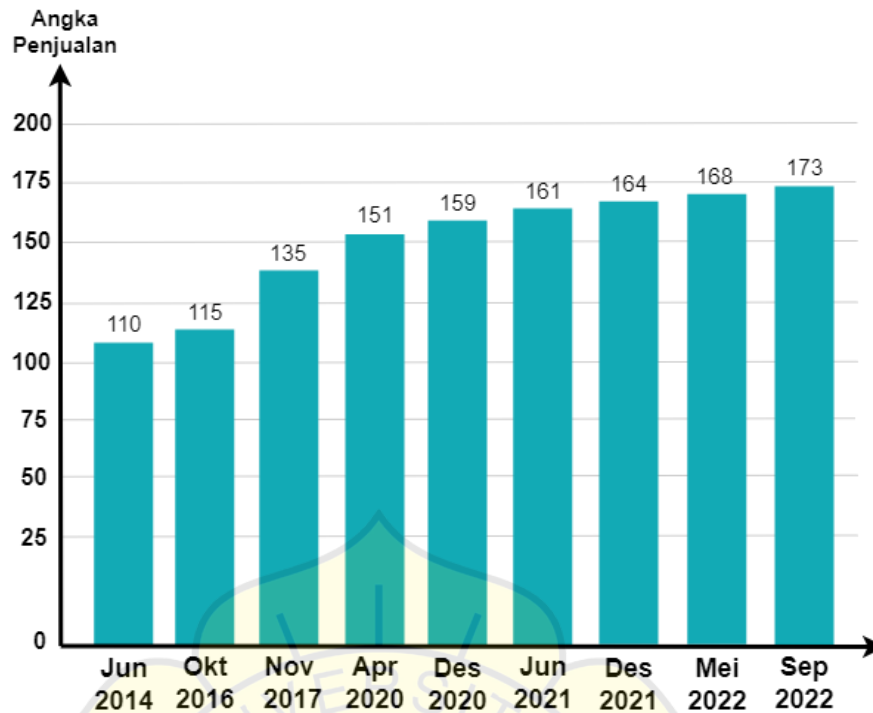
2.4.3 Perkembangan *Game Final Fantasy*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perkembangan merupakan proses atau perubahan dari suatu keadaan menjadi keadaan yang lain. Menurut Katie & Eric (2003), perkembangan *game* adalah bentuk desain budaya yang meliputi aspek kreativitas, desain aturan, pembangunan dunia fiksi, dan pengalaman bermain. Menurut mereka, pengembangan *game* melibatkan interaksi yang kompleks antara desainer, pemain, dan konteks budaya yang menciptakan pengalaman yang unik dan bermakna. Kemudian Schell (2008) menjelaskan bahwa perkembangan *game* melibatkan proses perancangan, pengembangan, dan produksi permainan interaktif. Dalam pandangannya, perkembangan *game* melibatkan elemen desain, pemrograman, seni visual, audio, dan pengujian yang menghasilkan pengalaman bermain yang menghibur dan memuaskan bagi para pemain.

Dalam proses perkembangannya, *game Final Fantasy* sendiri telah membangun reputasi yang kuat selama bertahun-tahun sebagai salah satu seri *game* RPG paling terkenal dan dihormati di dunia (Freiberg & Byrd, 2023). Penggemar setia *Final Fantasy* selalu menantikan rilis baru dengan antusiasme tinggi. Selanjutnya inovasi dalam *game* juga menjadi faktor

penting dalam kesuksesan seri ini. Setiap seri *Final Fantasy* menawarkan pengalaman baru, dengan peningkatan grafis yang memukau, sistem pertempuran yang diperbarui, dan cerita yang menarik. Hal ini menarik minat baik para penggemar lama maupun pemain baru di seluruh dunia yang akhirnya berdampak baik pada peningkatan angka penjualan. Hal ini dapat dibuktikan dengan angka penjualan unit sepanjang hidup (*Lifetime Unit Sales*) yang terus meningkat.

Lifetime unit sales dapat digunakan untuk menilai seberapa sukses dan populer suatu *game* dalam jangka waktu yang panjang. *Unit sale* merupakan total penjualan suatu produk dalam periode tertentu (Banton, 2022). Sedangkan *Lifetime* dalam Cambridge Dictionary berarti periode waktu di mana seseorang hidup atau sesuatu itu eksis. Dalam konteks *game Final Fantasy*, *Lifetime unit sales* mengukur total penjualan unit dari tiap *game* dalam seri tersebut sejak awal rilis hingga saat ini. Angka ini mencakup penjualan fisik dan digital, termasuk penjualan *game* pada konsol, PC, ataupun perangkat *mobile*. Berikut ini penulis menyajikan grafik *Lifetime Unit Sales* dari seri *game Final Fantasy* dari per Juni 2014 sampai September 2022.



Gambar 6. Grafik penjualan unit seumur hidup yang dihasilkan oleh seri *Final Fantasy* di seluruh dunia per Juni 2014 hingga September 2022

Sumber: <https://www.statista.com/statistics/1247835/final-fantasy-lifetime-unit-sales/>

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam konteks perkembangan *game*, kata “perkembangan” merujuk pada proses, perubahan, kemajuan, atau pertumbuhan dalam perancangan, pengembangan, dan produksi permainan interaktif. Dalam *game Final Fantasy* perkembangan terjadi melalui proses yang panjang. Hal ini tercermin dari inovasi yang melahirkan kemajuan grafis, detail, serta penambahan fitur-fitur baru yang tampak dalam tiap seri *game* terbarunya sehingga kualitas *game* terus meningkat dan mempengaruhi popularitas dan kesuksesannya di seluruh dunia. Untuk mengetahui lebih jauh tentang perkembangan tersebut, maka di bawah ini penulis juga akan menjabarkan *timeline* perkembangan *game Final Fantasy* setelah perilisan *game* pertamanya di tahun 1987.

1. *Final Fantasy II dan III*

Setelah kesuksesan awal *Final Fantasy*, Square kemudian merilis *Final Fantasy II* pada tahun 1988 dan *Final Fantasy III* pada tahun 1990 di Jepang. *Final Fantasy II* memperkenalkan sistem leveling yang berbeda, di mana karakter mengembangkan keterampilan mereka dengan menggunakannya secara aktif. *Final Fantasy III* kemudian memperkenalkan sistem *job* terbaru yang memungkinkan pemain untuk mengganti kelas karakter mereka (Abdurrahman, 2023)

2. *Final Fantasy IV, V, dan VI*

Ketiga *game* ini dirilis antara tahun 1991 dan 1994. *Final Fantasy IV* adalah *game* pertama dalam seri ini yang menggunakan cerita yang lebih kompleks dan karakter yang lebih jelas. Pada *Final Fantasy V*, sistem *job* kembali diperbarui yang mana memungkinkan player untuk menggabungkan keterampilan dari *job* yang berbeda. *Final Fantasy VI* dianggap sebagai salah satu puncak dari era *Final Fantasy 2D*, dengan cerita yang epik, karakter yang kuat, dan mekanisme permainan yang mendalam (Sanz, 2022).

3. Transisi ke 3D (*Final Fantasy VII*)

Pada tahun 1997, *Final Fantasy VII* dirilis untuk konsol PlayStation 1. *Game* ini merupakan sebuah terobosan besar dalam sejarah industri *game*, dengan grafis 3D yang mengesankan dan cutscene sinematik yang menakjubkan. *Final Fantasy VII* menjadi salah satu *game* tersukses dalam seri ini dan meraih popularitas yang luar biasa di seluruh dunia (Milne, 2022). Cerita yang kompleks, karakter ikonik seperti Cloud dan Sephiroth, serta sistem pertarungan yang inovatif menjamin kesuksesannya.

4. *Final Fantasy VIII dan IX*

Setelah *Final Fantasy VII*, Square merilis *Final Fantasy VIII* pada tahun 1999 dan *Final Fantasy IX* pada tahun 2000 untuk konsol PlayStation. Abdurrahman (2023) menjelaskan bahwa, *Final Fantasy VIII* menghadirkan dunia yang lebih realistis dan sistem pertarungan

yang lebih canggih, sementara *Final Fantasy IX* membawa kembali gaya fantasi yang lebih klasik dengan cerita yang mudah diingat dan karakter yang menarik.

5. *Final Fantasy X dan XII*

Final Fantasy X, yang dirilis pada tahun 2001 untuk PlayStation 2, adalah *game* pertama dalam seri ini yang menampilkan grafis 3D sepenuhnya. *Game* ini juga menampilkan sistem pertarungan baru yang dinamakan *turn based* dan fitur summon yang spektakuler. *Final Fantasy X-2* (2003) adalah sekuel langsung dari *Final Fantasy X* yang menampilkan sistem pertarungan yang lebih dinamis dan cerita yang lebih ringan. *Final Fantasy XII* (2006) membawa perubahan signifikan dengan sistem pertarungan *real-time* dan dunia yang luas (Milne, 2022).

6. *Final Fantasy XIII, XIV, dan XV*

Final Fantasy XIII (2009) adalah *game* pertama dari trilogi Fabula Nova Crystallis yang meliputi beberapa *game* dalam satu cerita yang saling berhubungan. *Final Fantasy XIII* menampilkan dunia futuristik, sistem pertarungan yang cepat, dan grafis yang memukau (Sanz, 2022). *Final Fantasy XIV* awalnya dirilis pada tahun 2010 sebagai MMORPG, tetapi mengalami masalah dan kemudian dihentikan. Namun, Square Enix menghidupkannya kembali dengan *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* pada tahun 2013, yang kemudian meraih sukses besar. *Final Fantasy XV* (2016) menghadirkan pengalaman dunia terbuka dengan cerita yang lebih fokus dan pertarungan waktu nyata yang intens (Milne, 2022)

7. *Final Fantasy 7 Remake*

Square Enix juga merilis *remake* dari *game Final Fantasy* sebelumnya. Machkovech (2021) dalam artikelnya menyatakan bahwa *Final Fantasy VII Remake* (2020) adalah *remake* dari *game* aslinya yang menampilkan perubahan besar dalam *gameplay*, grafis yang luar biasa, dan perluasan cerita.

No.	Nama Game	Tahun Rilis	Inovasi & Detail	Fitur & Mekanisme	Grafis
1	<i>Final Fantasy 1</i>	1987	RPG klasik dengan fokus pada petualangan epik	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Sistem leveling klasik	2D
2	<i>Final Fantasy 2</i>	1988	Menerapkan sistem leveling berbasis skill	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Skill Learning System	2D
3	<i>Final Fantasy 3</i>	1990	Memperkenalkan sistem Job Class	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Sistem Job Class	2D
4	<i>Final Fantasy 4</i>	1991	Grafis yang lebih canggih dan cerita yang lebih dalam	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Sistem Job Class	2D
5	<i>Final Fantasy 5</i>	1992	Fokus pada sistem Job Class yang lebih mendalam	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Job System, Ability Learning	2D
6	<i>Final Fantasy 6</i>	1994	Membawa elemen cerita yang kompleks dan epik	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Skill Learning System	2D
7	<i>Final Fantasy 7</i>	1997	Memperkenalkan grafis 3D dan permainan lebih terbuka	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Materia System, Limit Breaks	3D
8	<i>Final Fantasy 8</i>	1999	Fokus pada cerita romantis dan elemen pertemanan	Pertempuran <i>Turn-Based</i> , Junction System, Limit Breaks	3D

9	<i>Final Fantasy 9</i>	2000	Pengembalian ke akar tradisional seri ini	Pertempuran <i>Turn-Based, Ability Learning, Trance System</i>	3D
10	<i>Final Fantasy 10</i>	2001	Pengenalan sistem pertempuran bergilir	Pertempuran <i>Turn-Based, Sphere Grid System</i>	3D
11	<i>Final Fantasy 11</i>	2002	Permainan MMORPG dengan fokus pada kolaborasi	Pertempuran <i>Online, Job System, Party System</i>	3D
12	<i>Final Fantasy 12</i>	2006	Memperkenalkan pertempuran <i>real-time</i>	Pertempuran <i>Real-Time, Gambit System, License Board</i>	3D
13	<i>Final Fantasy 13</i>	2009	Grafis dan presentasi yang mengagumkan	Pertempuran <i>Semi-Turn-Based, Paradigm Shift System</i>	3D
14	<i>Final Fantasy 14</i>	2010	Permainan MMORPG dengan konten yang terus berkembang	Pertempuran <i>Online, Job System, Duty Finder</i>	3D
15	<i>Final Fantasy 15</i>	2016	Pengalaman <i>open-world</i> dengan dunia yang terbuka	Pertempuran <i>Real-Time, Active Cross Battle System</i>	3D
16	<i>Final Fantasy 7 Remake</i>	2020	<i>Remake</i> dari <i>Final Fantasy 7</i> dengan grafis yang luar biasa	Pertempuran <i>Real-Time, Materia System, Limit Breaks</i>	3D

Tabel 2. Penjelasan singkat tiap game *Final Fantasy*.

Sumber: Data Pribadi

2.4.4 Perbedaan *Final Fantasy VII Remake* Dengan *Final Fantasy VII Original*

Final Fantasy VII Remake memiliki sejumlah perbedaan yang cukup signifikan dengan *game Final Fantasy VII* versi *original*. Hal ini dapat dilihat dari banyak aspek yang begitu menonjol. Aspek yang pertama kali dapat dengan cepat disadari adalah perbedaan kualitas grafis dan detail yang begitu signifikan. Hal ini wajar karena versi *original*-nya dibuat menggunakan *engine* dengan teknologi yang belum secanggih saat ini (Harth dalam Final Fantasy Wiki, n.d). Sedangkan dalam versi *remake game* ini sudah menggunakan *engine* dengan teknologi terkini bernama Unreal Engine 4. Dalam *game* ini, lingkungan, karakter, dan efek visual diperbarui dan disempurnakan dengan menggunakan teknologi bernama Unreal Engine.

Model karakter dalam *Final Fantasy VII Remake* diperbarui dengan detail yang lebih baik, ekspresi wajah yang lebih hidup, dan animasi yang lebih halus. Lingkungan juga didetailkan dengan tekstur yang lebih kaya dan efek cahaya yang lebih realistis (Harth dalam Final Fantasy Wiki, n.d). Ditambahkan oleh Wald (dalam Final Fantasy Wiki, n.d) yang menjelaskan bahwa, *developer* juga menambahkan lapisan kedalaman baru pada cerita dan karakter dalam *game*. Oleh karena itu, para pemain akan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang karakter utama, seperti Cloud, Tifa, Aerith, dan lainnya. Cerita diperluas dengan dialog tambahan, dan adegan yang lebih detail dibandingkan versi *original*.

Perbedaan lainnya tampak dalam segi sistem pertarungannya. Firmansah (2020) menyatakan bahwa, sistem pertarungan *Final Fantasy VII Remake* mengadopsi sistem pertarungan yang berbeda dengan versi *originalnya*. Versi *remake* menggunakan sistem pertempuran *active time battle* (ATB) secara *real-time* yang lebih dinamis, di mana pemain dapat melakukan serangan langsung, menghindar, dan menggunakan kemampuan khusus dalam pertempuran. Sistem pertarungan ini memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan interaktif. Sedangkan versi *originalnya* menggunakan sistem *turn-based*.

Menurut Lord (dalam Final Fantasy Wiki, 2020), pendalaman dan pengembangan karakter dari anggota Avalanche yang lainnya seperti Jessy, Wedger, dan Biggs juga mendapatkan lebih banyak sorotan. Square Enix melibatkan ketiga karakter tersebut dengan sangat jauh demi menopang agar cerita menjadi lebih kompleks dan dalam. Walaupun dalam versi *originalnya* juga sudah memiliki cerita yang dalam dan kompleks, namun pendalaman cerita dari Jessy, Wedger, dan Biggs tetap tidak dapat ditemukan. Selain itu dalam versi *remake*, kita diperkenalkan dengan makhluk yang disebut Whisper yang mana makhluk tersebut sama sekali tidak ada di versi *originalnya* (Firmansah, 2020).

Aspek	FFIIV <i>Original</i>	FFVII <i>Remake</i>
Grafis	Grafis 3D <i>pra-rendered</i> .	Grafis 3D <i>real-time</i> dan dibuat dengan Unreal Engine 4.
Gameplay	Pertarungan dengan sistem <i>turn-based</i> .	Pertarungan dengan sistem <i>real-time</i> .
Animasi	Model dan animasi sederhana.	Model dan animasi lebih detail.
Penambahan Konten	Tidak ada..	Penambahan pada <i>side quest</i> , penambahan dialog, dan <i>scene</i> dari karakter lainnya dan berbagai macam fitur dalam <i>game</i> .
Whispers	Tidak ada.	Ada.
Lingkungan	Interaksi terhadap lingkungannya masih terbatas.	Interaksi dengan lingkungan menjadi lebih interaktif dan variatif seperti dapat menggunakan barang tertentu atau bahkan menghancurkannya.

Tabel 3. Perbedaan yang paling menonjol antara versi *remake* dengan versi *original*

Sumber: Data Pribadi

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa secara keseluruhan, *game Final Fantasy VII Remake* membawa banyak perubahan dan peningkatan dalam berbagai aspek seperti aspek visualisasi permainan yang dibuat jauh lebih baik dibandingkan dengan versi aslinya. Grafis yang lebih detail dan realistis, desain dunia yang diperluas, pendalaman kisah dari

banyak karakter, dan interaksi yang lebih mendalam dengan lingkungan sekitar memberikan pengalaman yang lebih imersif bagi pemain. Hal ini membuat lingkungan dalam *game* menjadi lebih hidup, dinamis, dan memperkaya pengalaman bermain secara keseluruhan.

