

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang masalah

Sejarah dunia selalu menarik untuk dipelajari, salah satunya adalah saat pertempuran perang dunia kedua. Perang yang dimulai pada tahun 1939 hingga 1945 ini cukup terkenal karena melibatkan banyak negara besar dimana saat itu terbentuk 2 aliansi, yaitu aliansi sekutu dan aliansi blok. Perang ini merupakan perang terluas dalam sejarah yang melibatkan lebih dari 100 juta orang di berbagai negara. Dalam situasi peperangan inilah semua negara mempersenjatai tentara mereka dan mengerahkan semua kekuatan ekonomi, industri, dan teknologinya untuk keperluan perang, sehingga menghapus perbedaan antara sumber daya sipil dan militer. Salah satu negara yang ikut terlibat dalam perang tersebut adalah Jepang. Yang mana saat akhir perang dunia kedua Jepang mengalami kekalahan. Seperti kita tahu, hal tersebut akhirnya justru memicu mereka untuk bangkit dari keterpurukan, dan seiring dengan berjalannya waktu, mereka dapat memulihkan situasi ekonominya dengan berbagai cara, di mana salah satunya adalah bisnis hiburan.

Negara Jepang memiliki pasar yang unik dan menarik untuk diikuti dan disimak, beberapa diantaranya adalah *game*, *anime* dan *manga*. Ketiga hal tersebut cukuplah diterima masyarakat sehingga perkembangannya cukuplah luas. Bahkan dalam perkembangannya, *game*, *anime* dan *manga* memiliki pengaruh yang lebih luas, didukung dengan banyaknya studio *anime*, *manga* dan *game* yang terus mengembangkan produk mereka.

Saat ini ada banyak game yang beredar di pasaran, dimana konsep yang beredar dalam game itupun ada berbagai macam *genre*. Seiring dengan majunya jaman pun konsep game menjadi lebih variatif mulai dari strategi, RPG (*Role Play Game*), *Hack and Slash*, *Adventure*, *Rhythm game* dan lain sebagainya. Dalam sebuah game salah satu hal yang penting adalah karakter. Desain karakter dalam game terkadang dibuat berdasarkan beberapa hal misalnya berdasarkan tokoh sejarah, berdasarkan kisah dongeng dan lain sebagainya. Salah satu fenomena

yang saat ini cukup booming di Jepang adalah fenomena *Gijinka*. *Gijinka* atau personifikasi sendiri merupakan sebuah fenomena di mana karakteristik dari *Moe* diberikan pada non-manusia, objek, konsep, atau fenomena. Sebagai tambahan untuk fitur dari *moe*, antropomorfisme *moe* ini juga dicirikan dengan aksesoris mereka, yang berfungsi untuk menekankan bentuk asli mereka sebelum antropomorfis. Sedangkan *Moe* (萌え?) adalah sebuah slang dalam bahasa Jepang yang berarti minat kuat terhadap karakter tertentu dalam permainan video maupun anime dan manga dan perwujudannya.

Fenomena *Gijinka* ini menjadi populer berkat permainan browser game dengan *genre collect and play* yang diciptakan oleh Kadokawa yang dapat dimainkan di website DMM. Game ini menghadirkan sosok kapal perang dari jaman perang dunia kedua milik Jepang menjadi sosok karakter manga yang ditampilkan sebagai sosok perempuan yang membawa beberapa meriam kapal sebagai senjatanya, sesuai dengan wujud riil kapal. Disamping itu juga memiliki sifat yang di sesuaikan dengan sejarah mereka saat perang dunia kedua terjadi.

Dampak dari permainan ini cukup fenomenal sehingga adanya banyak game game lain yang juga mengangkat konsep personifikasi. Misalnya *Touken Ranbu*, game dengan personifikasi pedang Jepang, dan *Knight Flower Girl*, game dengan personifikasi bunga. Bahkan dampak fenomena *gijinka* ini pun sudah diadopsi oleh banyak desainer di Indonesia, seperti personifikasi *Supermarket*, personifikasi makanan tradisional, personifikasi keris dan banyak contoh lainnya.



Gambar 1.1: Mikazuki Munechika dari *Touken Ranbu*, personifikasi Pedang Jepang



Gambar 1.2: Sakura dari *Flower Knight Girl*, personifikasi bunga



Gambar 1.3: Yamato dari *Kantai Collection*, personifikasi kapal Perang Dunia II



Gambar 1.4: Onda onde yang di ilustrasikan oleh Wenart



Gambar 1.5: Albi dan Domar yang di ilustrasikan oleh Nabila Aini



Gambar 1.6: Keris Mpu Gandring yang di ilustrasikan oleh Fuuji

Dalam permainan game *Kantai Collection*, kapal memiliki kelas sendiri yang mana setiap kapal memiliki ciri khas mereka sendiri yang sesuai dengan kapal aslinya. Dalam kasus ini, yang akan dibahas salah satu kapal bernama Yamato. Pada game *Kantai Collection*, Yamato adalah Kapal angkatan laut yang paling kuat yang pernah berlayar, sehingga dianggap sebagai kartu as angkatan laut. Tugasnya adalah menjalankan pangkalan depan di Truk Lagoon selama Operasi FS. Namun, karena kebutuhannya yang cukup besar bahan bakar dan persediaan, ia memiliki pengalaman terbatas di laut. Secara historis, kondisinya yang mewah menjadikannya dijuluki "Hotel Yamato", sebuah julukan dia tidak suka.

Berdasarkan sejarah, yang sebenarnya. kapal Yamato adalah kapal tempur Angkatan Laut Kekaisaran Jepang dalam Perang Dunia II, sekaligus kapal utama dalam Armada Gabungan Jepang. Nama kapal diambil dari nama salah satu Provinsi di Jepang, Yamato. Sebagai kapal utama di kelasnya, Yamato bersama kapal sekelasnya, Musashi merupakan kapal tempur terbesar dan terberat yang pernah dibangun. Berat kapal dengan muatan penuh 72.800 ton, dan dipersenjatai dengan sembilan meriam utama kaliber 46 cm (18,1 inci).



Gambar 1.7: Gambar kapal Yamato yang digunakan oleh IJN pada saat Perang Dunia II

Jika diperhatikan bentuk kapal Yamato dan bentuk gambaran Yamato menurut game *Kantai Collection* mengalami banyak perubahan bentuk, untuk itu dalam masalah ini digunakan teori manga matrix milik Hiroyoshi Tsukamoto dan teori semiotika milik Roland Bathes. Dari analisis ini diharapkan peneliti akan mendapatkan nilai nilai yang ingin disampaikan oleh karakter Yamato dari game *Kantai Collection* yang digambarkan sedemikian rupa sebagai sosok seorang wanita. Peneliti juga ingin meneliti lebih detail fenomena Gijinka yang sedang trend pada kalangan anak muda, sehingga nantinya akan mendapatkan gambaran, nantinya hal apa yang ingin disampaikan dengan adanya fenomena gijinka, serta dampak yang terjadi dengan adanya fenomena gijinka.

Asumsi dasar sementara yang di dapatkan oleh peneliti dari penggambaran kapal Yamato yang sedemikian rupa yang di gambarkan oleh game *Kantai Collection* adalah dengan di hadirkannya sosok personifikasi kapal Yamato sebagai sosok seorang wanita dapatlah menjadi motivasi bagi kaum wanita bahwa

mereka tidaklah lemah dan dapat juga menjadi kuat seperti kaum laki laki. Sehingga dapat membuat mereka lebih berani untuk mengutarakan suara dan kehendak mereka. Dengan di hadirkannya game *Kantai Collection* yang menampilkan sosok kapal dengan penampilan yang manis, lucu, cantik dan bahkan seksi. Secara tidak langsung sosok tersebut dapat mengubah pandangan para pemain mengenai perang, dimana pada nyatanya perang memiliki pandangan yang seram, mencekam, kejam, dan kelaki lakian. Dengan personifikasi kapal kapal perang dunia kedua, game *Kantai Collection* ingin memberikan kesan belajar dengan cara yang lebih menarik sehingga dapat menjadi media pembelajaran. Dengan media pembelajaran tersebut para pemain mengenang perjuangan yang dilakukan oleh para pahlawan saat Perang Dunia ke II, khususnya pada saat pertempuran di daerah perairan.. Sehingga para pemain dapat mencintai sejarah mereka serta mengenang jasa para pejuang yang telah berjuang demi bangsa dan Negara.

## 1.2. Identifikasi Originalitas

Berikut ini beberapa penelitian yang menggunakan fenomena Gijinka sebagai obyek penelitian yang pernah diteliti berdasarkan identifikasi yang dicantumkan. Peneliti melakukan identifikasi dengan membandingkan dan mencari perbedaan antara jurnal dan skripsi lain yang memiliki kesamaan item yang diteliti. Berikut ini merupakan table identifikasi yang didapat melalui mesin pencarian Google pada 3 Febuari 2016 pada pukul 21:38:

- Penelitian Fenomena Moe Gijinka di Jepang serta Pengaruh Eksistensi Budaya Doujin dalam Karya Visual dan Sastra di Jepang, oleh Iman Mirsadhi (2011). Kalam karya tulis ini mengamati pengaruh dari fenomena *gijinka* pada karya sastra di Jepang serta mengamati dampak dari doujin dalam penggunaan karakter karakter moe gijinka.
- Prinsip Antropomorfisme dan Personifikasi Pada Karakter Film Animasi Kartun Anak, oleh Yully Ambarsih Ekawardhani (2013). Dalam karya tulis ini membahas mengenai personifikasi benda benda mati yang diberikan sifat dan perilaku yang menyerupai manusia.

- Analisis Visual Desain Karakter Game *Kantai Collection*, oleh Budiyo Kurniawan (2015). Analisis dalam karya tulis ini dilakukan dengan diskriptif dan mencari kesamaan makna yang terdapat dalam desain pakaian maupun senjata karakter dengan desain wujud kapal nyata mereka.

### **1.3. Rumusan masalah**

Pesan apa yang ingin disampaikan karakter Yamato dari game *Kantai Collection* ?

### **1.4 Tujuan Penelitian:**

Mendapatkan gambaran personifikasi kapal perang yang dianalisis menggunakan teori Semiotika

### **1.5. Batasan Masalah**

- a. Secara Spesifik penelitian dilakukan untuk menganalisis sosok Yamato. Baik dari segi desain maupun penokohnya, dengan referensi sejarah yang ada dan membandingkannya dengan sosok Yamato yang digambarkan oleh game *Kantai Collection*.
- b. Hanya menggunakan pendekatan manga matrix dan semiotika untuk menganalisis Karakter Yamato

### **1.6. Ruang Lingkup Penelitian:**

Peneliti memfokuskan pada visual karakter Yamato dan propertinya di Game *Kantai Collection* dan hubungannya baik itu kemiripan dengan Kapal Perang Yamato maupun sebaliknya

### **1.7. Manfaat Penelitian:**

Dengan mengetahui relasi yang ada pada kapal Yamato yang sesungguhnya dan Tokoh karakter Yamato dalam game *Kantai Collection*, maka hasil dari penelitian akan bermanfaat di bidang:

#### **1.7.1 Manfaat Teoritis:**

Menambah pengetahuan referensi dalam menganalisa sebuah visual dari karakter terutama yang menggunakan pendekatan Moe Gijinka

#### **1.7.2. Manfaat Praktis:**

Sebagai wacana sebuah analisis manga matrix bagi masyarakat ilmiah dan juga pengetahuan baru kepada masyarakat bahwa sebuah fenomena desain dapat menjadi media pembelajaran. Disamping itu juga dapat menjadi panduan bagi masyarakat yang ingin merancang karakter game

### **1.8. Definisi Operasional:**

#### **1.8.1 Definisi Analisis:**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia analisis adalah kegiatan penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan. Menemukan hubungan antara data dengan cara mengamati data data visual Yamato milik permainan *Kantai Collection* dan kapal Yamato

#### **1.8.2 Definisi Gijinka:**

Antropomorfisme moe (萌え擬人化 moe gijinka?) adalah bentuk dari antropomorfisme di mana karakteristik dari Moe diberikan pada non-manusia, objek, konsep, atau fenomena. Sebagai tambahan untuk fitur dari moe, antropomorfisme moe ini juga dicirikan dengan aksesoris mereka, yang berfungsi untuk menekankan bentuk asli mereka sebelum antropomorfis.

#### **1.8.3 Definisi Moe:**

Moe (萌え?) adalah sebuah slang dalam bahasa Jepang yang berarti minat kuat terhadap karakter tertentu dalam permainan video maupun anime dan manga dan perwujudannya

#### **1.8.4. Definisi Game:**

Game atau permainan adalah bagian dari bermain, yang mana bermain itu sendiri juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat

sebuah system di mana permainan terlibat dalam konflik buatan, yang membuat permainan berinteraksi dengan system dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa buatan

**1.8.5. Definisi *Kantai Collection*:**

*Kantai Collection*, atau juga dikenal sebagai *KanColle*, adalah sebuah permainan online browser game yang memberikan pemain peran sebagai seorang admiral, merakit armada dengan *kanmusu* ('Gadis Kapal' yang berbasis pada kapal dan kapal selam pada Era Perang Dunia ke II ) dan bertarung melawan armada kapal perang musuh yang tak diketahui asal usulnya.

**1.8.6. Definisi Personifikasi:**

Pengumpamaan (pelambangan) benda mati sebagai orang atau manusia (KBBI)

**1.8.7. Definisi Kapal Perang:**

Kapal perang adalah kapal yang digunakan untuk kepentingan militer atau angkatan bersenjata. Umumnya terbagi atas kapal induk, kapal kombatan, kapal patroli, kapal angkut, kapal selam dan kapal pendukung yang digunakan angkatan laut seperti kapal tanker dan kapal tender.

**1.9. Kajian Teoritis**

Untuk menganalisis teori ini peneliti menggunakan teori Manga Matrix milik Tsukamoto

Dikutip dari Personification:

The Personification method makes objects and other nonhuman elements such as jewels, flowers, cake, or antique items appear human-like, creating a new character. By infusing the element of love, the characters develop a human quality, which can also be a technique in the Addition method.

**1.10. Metodologi Penelitian:**

- a. Jenis Penelitian:  
Kualitatif

b. Metode Penelitian

Meneliti karakter Yamato dari game *Kantai Collection* yang akan dianalisis dengan teori Manga Matrix

c. Objek Penelitian:

Karakter Yamato dari game *Kantai Collection*.

d. Jenis Sumber Data

Menggunakan data primer yaitu gambar gambar visual karakter pada game dengan tambahan data berupa diskripsi yang didapat dari kapal Yamato. Ditambah dengan data sekunder yang berasal dari buku elektronik, artikel ilmiah yang juga diunduh dari internet dan mendukung penelitian. Menggunakan narasumber salah satu pemain di komunitas pemain *game Kantai Collection*, Serta sejarahwan yang mengerti mengenai hal hal yang berkaitan dengan perang dunia

e. Tehnik Pengumpulan Data

- Observasi

Melakukan pengamatan pada karakteristik visual pada karakter dan dicatat pada lembar kertas

- Studi Literatur

Data data referensi dan teori yang digunakan untuk penelitian maupun sumber sumber informasi

f. Alat Pengumpulan Data:

Menggunakan laptop, *wireless fiber (wi-fi/ Koneksi Internet)*, *printer*, alat tulis dan kertas

g. Unit Analisis:

Semiotika, Roland Barthes:

- Denotasi:

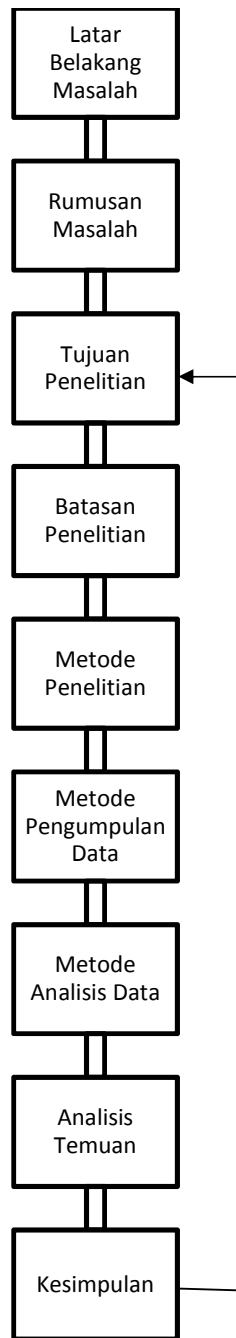
Hubungan yang digunakan di dalam tingkat pertama pada sebuah kata yang secara bebas memegang peranan penting dalam ujaran (Semiotika Komunikasi, 263) yang memiliki sifat langsung.

- Konotasi:

Sebuah atau sekelompok makna yang muncul dari pikiran ataupun perasaan dalam sebuah kata atau visual .

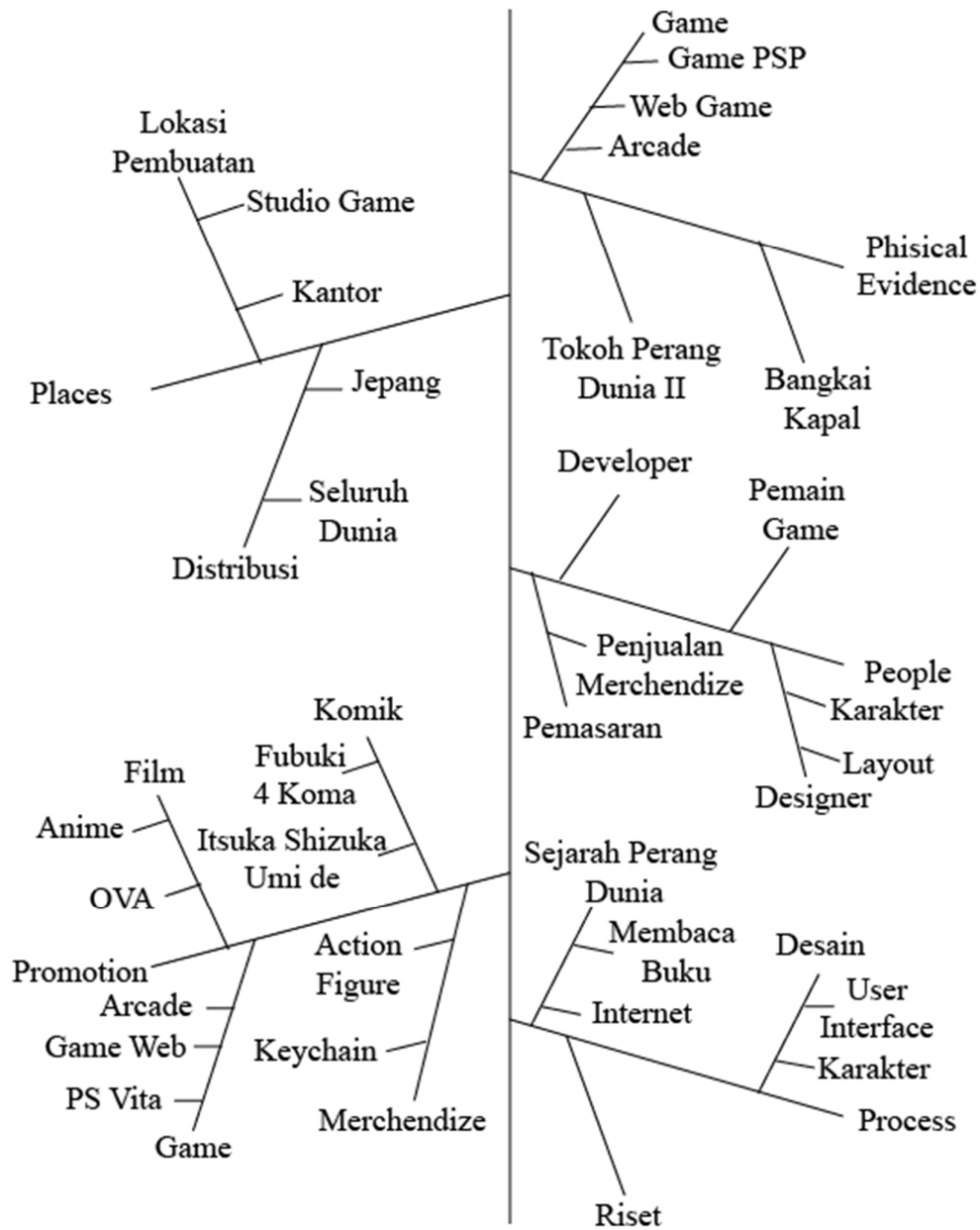
- Mitos  
Merupakan suatu cara pemberian arti dengan melakukan interpretasi  
Manga Matrix, Tsukamoto
- Form Karakter
  - o Menganalisis karakter dari segi penampilan fisik (bentuk wajah, bentuk hidung, bentuk tubuh dll)
- Costume Matrix
  - o Menganalisis karakter dari segi kostum/ pakaiannya
- Personality Matrix
  - o Menganalisis karakter dari segi penokohan/ sifatnya

1.11. Skematika Penelitian:



Gambar 1.8: Gambar skema penelitian

Desain Karakter Yamato  
 Dalam Permainan Kantai Collection



Gambar 1.9: Gambar diagram fish bone