

## BAB IV

### KESIMPULAN

Dalam *Kantai Collection*, kapal-kapal Perang Dunia II yang digunakan pemain tidak ada yang berwujud kapal perang. Kapal-kapal tersebut berwujud gadis muda dengan penampilan imut. Penampilan seorang *kantai musume* pun menyesuaikan dengan kapal sungguhan. Para *kantai musume* membawa senjata seperti meriam dan torpedo layaknya kapal sungguhan. Tidak hanya itu, ukuran kapal pun turut mempengaruhi penampilan *kantai musume*. Contohnya, kapal berukuran kecil seperti *destroyer* biasa digambarkan sebagai gadis muda yang masih duduk di bangku SMP dan memakai seragam sekolah, sementara kapal besar seperti *battleship* sering digambarkan seusia mahasiswi muda dan tidak mengenakan seragam.

*Moe gijinka* merupakan *anthropomorphism* yang diberikan unsur *moe*. *Anthropomorphism* adalah fenomena pemberian atribut, emosi serta niat layaknya manusia kepada sebuah kejadian atau benda non-manusia. *Moe* adalah sebuah slang dalam bahasa Jepang yang berarti minat kuat terhadap karakter tertentu dalam perwujudannya pada *video games*, *anime* dan *manga*. Sebagai tambahan untuk fitur dari *moe*, *moe gijinka* juga dicirikan dengan aksesoris mereka, yang berfungsi untuk menekankan bentuk asli mereka sebelum *anthropomorphism*.

*Kantai Collection* diawali dengan sebuah *browser game* yang dapat dimainkan secara gratis di situs DMM.com. Seiring dengan bertambahnya pemain dan popularitas *Kantai Collection*, Kadokawa Games membuat *video game* *Kantai Collection* dengan fitur tambahan ke *Playstation Vita* berjudul *KanColle Kai* dan mesin *arcade* berjudul *KanColle Arcade*. Selain *video games*, Kadokawa juga merilis seri *anime* dan *movie* untuk *KanColle*. Di lain pihak, fans dan perusahaan media lain bersama Kadokawa juga ikut berkontribusi dalam kenaikan popularitas *KanColle* dengan membuat *light novels* serta *manga* *KanColle*.