

SEJARAH PERKEMBANGAN *KANTAI COLLECTION* DI JEPANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra

SKRIPSI



STELLA VANIA FREDERICA

2012110012

PROGRAM STUDI SASRA JEPANG

FAKULTAS SASRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2018

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

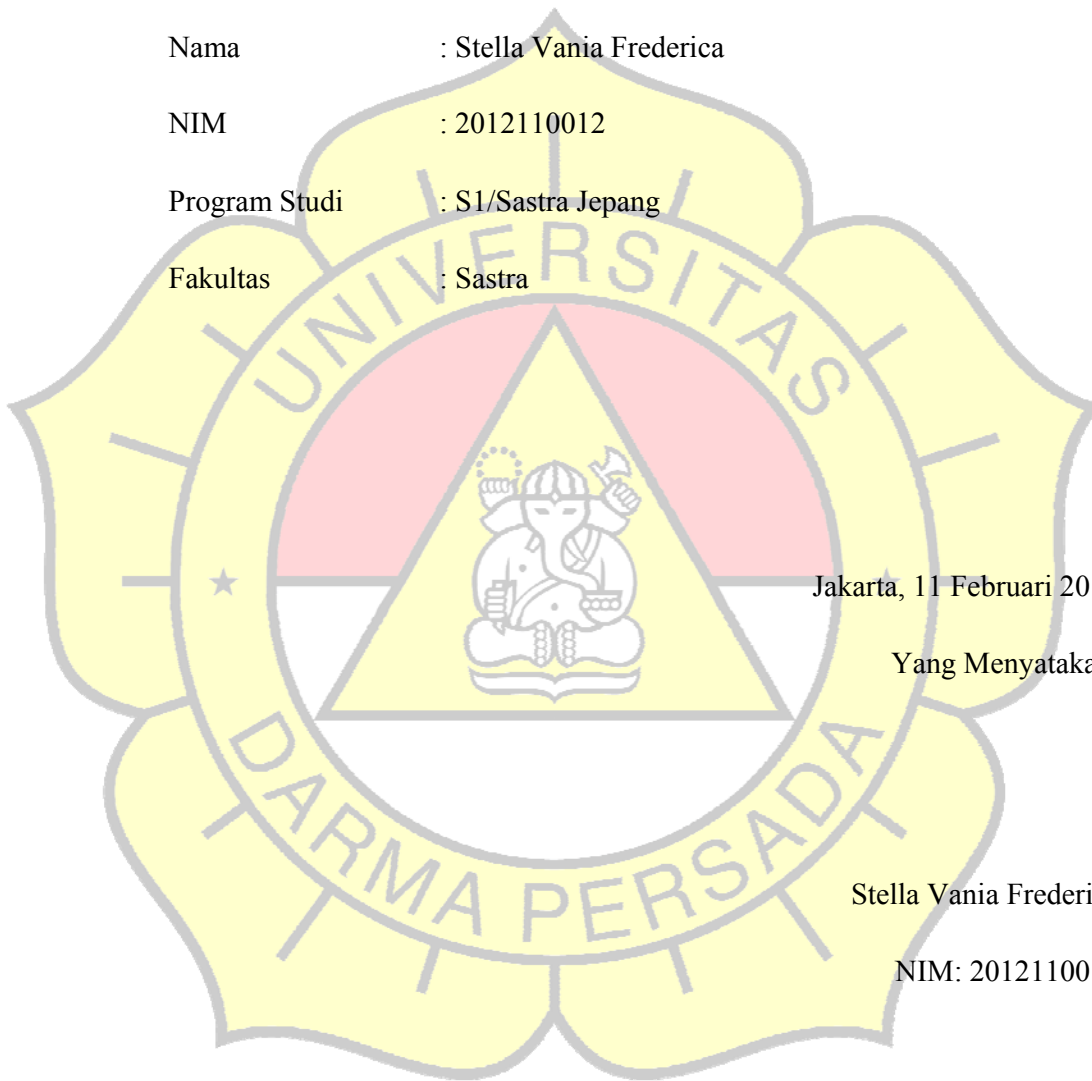
Skripsi ini adalah hasil karya tulis penulis sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Stella Vania Frederica

NIM : 2012110012

Program Studi : S1/Sastra Jepang

Fakultas : Sastra



Jakarta, 11 Februari 2018

Yang Menyatakan,

Stella Vania Frederica

NIM: 2012110012

LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Stella Vania Frederica

NIM : 2012110012

Judul Skripsi : "Sejarah Perkembangan *Kantai Collection* di Jepang"

Telah disetujui oleh pembimbing, pembaca, dan ketua jurusan Sastra Jepang S1 untuk diajukan di hadapan dewan penguji pada hari Kamis, tanggal 15 Februari 2018 pada program studi Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Pembimbing : Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M. Pd

(.....)

Pembaca : Erni Puspitasari, S.S., M. Pd

(.....)

Ketua Penguji : Irawati Agustine, S.S., M. Hum

(.....)

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra



Dr. Ari Artadi, M, Si, M.A
Pd



Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S, M.

Universitas Darma Persada

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sejarah Perkembangan *Kantai Collection* di Jepang”. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Universitas Darma Persada.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai belah pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis dengan senang hati mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M. Pd selaku Dekan Fakultas Sastra merangkap dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Erni Puspitasari S.S., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembaca skripsi atas segala bantuan, saran dan waktu yang diberikan kepada penulis.
3. Bapak Dr. Ari Artadi, M, Si, M.A selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
4. Seluruh staff pengajar program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah mengajar dan membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Seluruh staff dan karyawan Universitas Darma Persada.
6. Keluarga dan saudara tercinta yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi kelancaran penyusunan skripsi ini. Khususnya terimakasih kepada Ibu yang terus memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Teman-teman UMADO Club, senior dan teman-teman yang telah membantu khususnya Kak Sashi, Ihsan, Yoga, Decchan, Rena, Wowon, Winda, Herman, Kris, Adit, Kak Galih, Humble dan lainnya yang mungkin tidak tersebut namanya, terimakasih telah mengajarkan penulis banyak hal dan terimakasih telah menjadi sahabat terbaik yang senantiasa memberikan dukungan.
8. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga penulisan skripsi dapat berjalan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membacanya, khususnya Mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Jakarta, Febuari 2018

Penulis

Stella Vania Frederica

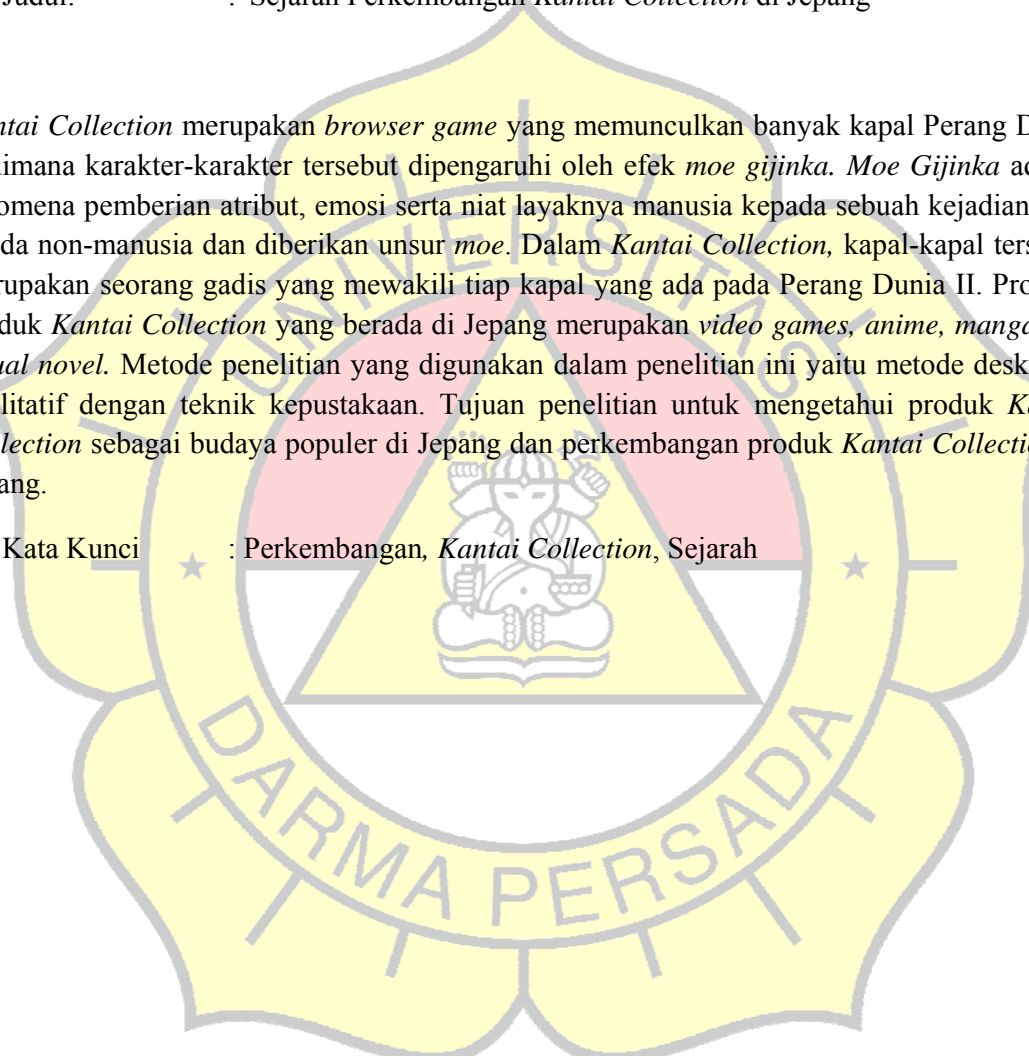


ABSTRAK

Nama : Stella Vania Frederica
NIM : 2012110012
Program Studi : Sastra Jepang
Judul: :”Sejarah Perkembangan *Kantai Collection* di Jepang”

Kantai Collection merupakan *browser game* yang memunculkan banyak kapal Perang Dunia II dimana karakter-karakter tersebut dipengaruhi oleh efek *moe gijinka*. *Moe Gijinka* adalah fenomena pemberian atribut, emosi serta niat layaknya manusia kepada sebuah kejadian atau benda non-manusia dan diberikan unsur *moe*. Dalam *Kantai Collection*, kapal-kapal tersebut merupakan seorang gadis yang mewakili tiap kapal yang ada pada Perang Dunia II. Produk-produk *Kantai Collection* yang berada di Jepang merupakan *video games*, *anime*, *manga* dan *visual novel*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Tujuan penelitian untuk mengetahui produk *Kantai Collection* sebagai budaya populer di Jepang dan perkembangan produk *Kantai Collection* di Jepang.

Kata Kunci : Perkembangan, *Kantai Collection*, Sejarah

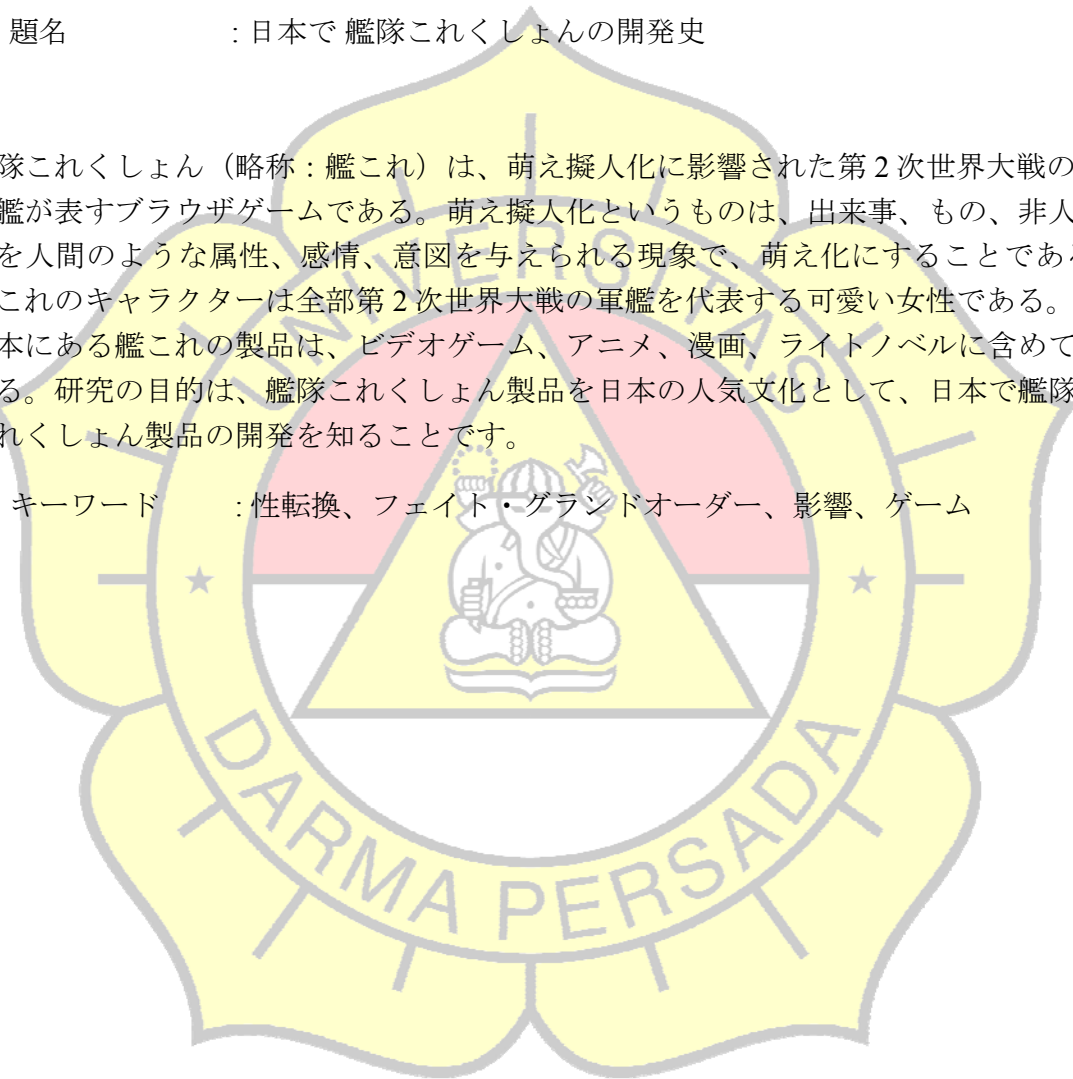


概略

名前 : ステラ・ヴァニア・フレデリカ
学生番号 : 2012110012
文学部 : 日本文学
題名 : 日本で艦隊これくしょんの開発史

艦隊これくしょん（略称：艦これ）は、萌え擬人化に影響された第2次世界大戦の軍艦が表すブラウザゲームである。萌え擬人化というものは、出来事、もの、非人間を人間のような属性、感情、意図を与えられる現象で、萌え化にすることである。艦これのキャラクターは全部第2次世界大戦の軍艦を代表する可愛い女性である。日本にある艦これの製品は、ビデオゲーム、アニメ、漫画、ライトノベルに含めている。研究の目的は、艦隊これくしょん製品を日本の人気文化として、日本で艦隊これくしょん製品の開発を知ることです。

キーワード : 性転換、フェイト・グランダー、影響、ゲーム



DAFTAR ISI

HALAMAN KEASLIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Landasan Teori	5
1. Budaya Populer.....	5
2. <i>Moe Gijinka</i>	6
3. <i>Anime</i>	6
4. <i>Video Game</i>	7
5. Permainan	8
6. Pemain.....	8
7. <i>Kantai Collection</i>	8

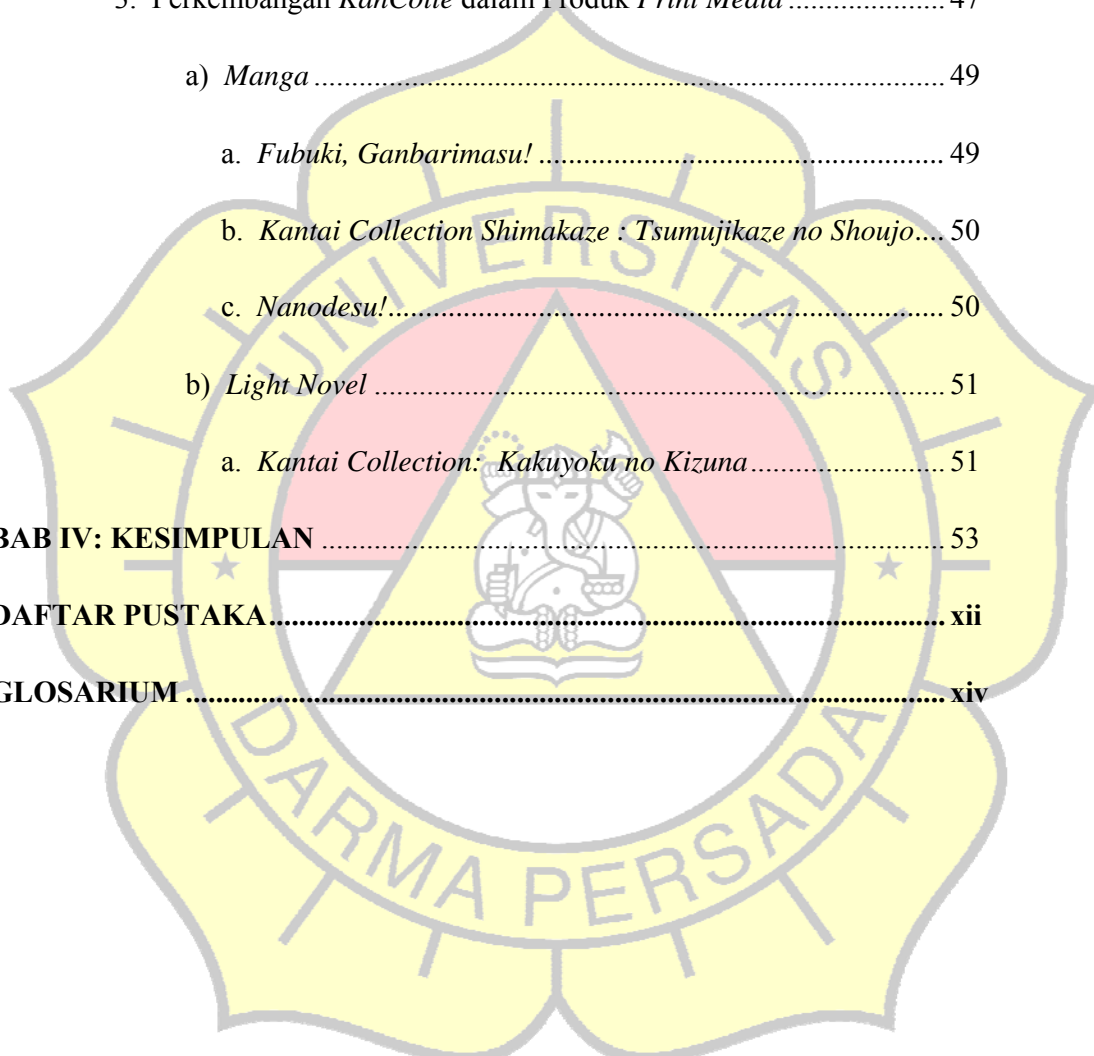
G. Metode Penelitian	9
H. Manfaat Penelitian	9
I. Sistematika Penulisan	9

BAB II: BUDAYA POPULER JEPANG..... 11

A. Pengertian Budaya Populer	11
B. Awal Kebudayaan Populer di Jepang	11
C. Perkembangan Budaya Populer	13
1. <i>Manga</i>	14
2. <i>Anime</i>	15
3. <i>Cosplay</i>	16
4. <i>Video Game</i>	17
a) Generasi Pertama dan Komputer	19
b) Generasi Kedua dan <i>Arcade Game</i>	19
c) Generasi Ketiga	20
d) Generasi Keempat	20
e) Generasi Kelima dan <i>Mobile Game</i>	20
f) Generasi Keenam	21
g) Generasi Ketujuh	21
h) Generasi Kedelapan	22
D. <i>Moe Gijinka</i>	22

A. <i>Kantai Collection</i>	23
B. <i>Anthropomorphism</i> dan <i>Moe Gijinka</i>	25
C. <i>Kantai Collection</i> dan <i>Moe Gijinka</i>	26
D. <i>Kantai Collection</i> dan Perkembangannya.....	26
1. Perkembangan <i>KanColle</i> dalam Produk <i>Game</i>	27
a) <i>Kantai Collection</i>	27
b) <i>KanColle Kai</i>	29
c) <i>KanColle Arcade</i>	31
2. Perkembangan <i>KanColle</i> dalam Produk <i>Anime</i>	34
a) <i>Kantai Collection : Anime Series</i>	34
a. Fubuki (吹雪).....	34
b. Mutsuki (睦月).....	35
c. Yuudachi (夕立).....	36
d. Kisaragi (如月).....	37
e. Akatsuki (暁), Hibiki (響), Ikazuchi (雷), Inazuma (電) ..	37
f. Shimakaze (島風)	38
g. Akagi (赤城)	39
h. Kaga (加賀).....	40
i. Shoukaku (翔鶴).....	41
j. Zuikaku (瑞鶴).....	42
k. Kongō (金剛), Hiei (比叡), Haruna (榛名), Kirishima (霧島)	43

l. Nagato (長門), Mutsu (陸奥).....	44
m. Yamato (大和)	45
n. Laksamana (Commander) (提督) (司令官).....	46
b) <i>KanColle : The Movie</i>	46
3. Perkembangan <i>KanColle</i> dalam Produk <i>Print Media</i>	47
a) <i>Manga</i>	49
a. <i>Fubuki, Ganbarimasu!</i>	49
b. <i>Kantai Collection Shimakaze : Tsumujikaze no Shoujo</i>	50
c. <i>Nanodesu!</i>	50
b) <i>Light Novel</i>	51
a. <i>Kantai Collection: Kakuyoku no Kizuna</i>	51
BAB IV: KESIMPULAN	53
DAFTAR PUSTAKA	xii
GLOSARIUM	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Kamar dan dalam Pertempuran dalam <i>KanColle</i>	29
Gambar 3.2 Cover <i>KanColle Kai</i>	30
Gambar 3.3 Tampilan Kamar dan dalam Pertempuran dalam <i>KanColle Kai</i>	31
Gambar 3.4 Tampilan Kamar dan dalam Pertempuran dalam <i>KanColle Arcade</i> .	32
Gambar 3.5 Gambar Adegan Pertempuran dalam <i>KanColle Arcade</i>	33
Gambar 3.6 Gambar Adegan Pertempuran dalam <i>KanColle Arcade</i>	33
Gambar 3.7 Fubuki	35
Gambar 3.8 Mutsuki	36
Gambar 3.9 Yuudachi	36
Gambar 3.10 Kisaragi	37
Gambar 3.11 Akatsuki	38
Gambar 3.12 Hibiki	38
Gambar 3.13 Ikazuchi	38
Gambar 3.14 Inazuma	38
Gambar 3.15 Shimakaze	39
Gambar 3.16 Akagi	40
Gambar 3.17 Kaga	41
Gambar 3.18 Shoukaku	42
Gambar 3.19 Zuikaku	43
Gambar 3.20 Kongō	44
Gambar 3.21 Hiei	44
Gambar 3.22 Haruna	44

Gambar 3.23 Kirishima.....	44
Gambar 3.24 Nagato	45
Gambar 3.25 Mutsu	45
Gambar 3.26 Yamato.....	46
Gambar 3.27 Gambar Teaser untuk <i>KanColle: The Movie</i>	48
Gambar 3.28 Fubuki, Ganbarimasu!.....	49
Gambar 3.29 Kantai Collection Shimakaze : Tsumujikaze no Shoujo.....	50
Gambar 3.30 Nanodesu!	51
Gambar 3.31 Kantai Collection: Kakuyoku no Kizuna.....	52

