

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

Jepang diketahui merupakan sebuah negara dengan sistem pemerintahan berbentuk kerajaan konstitusional yang dipimpin oleh seorang kaisar sebagai kepala negara dan seorang perdana menteri sebagai kepala pemerintahan. Jepang merupakan bagian dari sebuah negara Asia yang letaknya terpisah dengan negara-negara Asia lainnya, dan wilayahnya terdiri dari empat buah pulau besar dan ribuan pulau kecil. Jepang juga memiliki dan mengembangkan budaya pop (Harsana, Putra, & Putra, 2020). Hal ini dipengaruhi oleh fenomena globalisasi. Di seluruh dunia, Jepang adalah salah satu negara yang memiliki budaya yang paling populer beberapa tahun terakhir. Hal tersebut dikarenakan, popularitas produk kebudayaan Jepang seperti film, *anime*, dan *manga*, sangatlah besar, terutama sudah memiliki jangkauan audiens yang sangat luas serta mencakup di berbagai kalangan. Di Lain sisi, salah satu media komunikasi massa yang memiliki kapasitas untuk memuat pesan yang sama secara serempak dan mempunyai sasaran yang beragam dari berbagai macam agama, kultur, status, umur, dan tempat tinggal adalah film, yang dapat memainkan peranan sebagai saluran penarik untuk pesan-pesan tertentu dari dan untuk manusia. Dengan melihat film, masyarakat bisa mendapatkan informasi dan gambaran tentang realitas tertentu.

Jepang memiliki perkembangan yang cukup pesat ketika mulai membuka pintunya untuk warga negara asing, semenjak masuknya beberapa budaya asing ke Jepang sebuah perkembangan teknologi terbilang berjalan cepat di negara ini. Mungkin tidak banyak yang menyadari bahwa Jepang memiliki salah satu industri film tertua dan terbesar di dunia. Jepang mulai membuat film pertamanya pada tahun 1897 yang diawali dengan menampilkan cerita hantu, film dokumenter dan sebuah drama kabuki populer. Dalam bahasa Jepang, istilah *hōga* (邦画, film Jepang) digunakan untuk membedakan film Jepang dan film Barat (洋画, *yōga*) (Wikipedia 2021, *Perfilman Jepang*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman\\_Jepang](https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Jepang)). Pemutaran film dilakukan di Jepang pertama kali dengan menggunakan *Kinetoscope* ciptaan *Thomas Alva Edison* pada bulan November 1896. Sejarah perfilman Jepang berawal dari film produksi orang Jepang pertama di tahun 1898. Film-film pertama hasil dari produksi Jepang adalah dua film pendek yang berjudul, *Shinin no Sosei* (Mayat Bangkit) dan *Bake Jizō* (Setan Jizō). Kedua film pendek tersebut merupakan karya *Shirō Asano* dari *Konishiroku* (sekarang *Konica Minolta*) (Wikipedia 2021, *Perfilman Jepang*, [https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman\\_Jepang](https://id.wikipedia.org/wiki/Perfilman_Jepang)). Film Jepang bisa dikatakan tidak mengenal era film bisu, dikarenakan dalam setiap pemutaran film bisu, akan ada *benshi* yang bertugas sebagai narator di dalam gedung bioskop. Pada saat film diputar, *benshi* akan menceritakan jalannya cerita film dan ikut membawakan dialog secara langsung. Tradisi pemutaran film dengan memakai *benshi* ini merupakan

pengaruh dari teater tradisional *Ningyo Johruri*. Kelahiran dalam film tersebut sering bergantung kepada *benshi* ternama yang ditampilkan selama film diputar. Film Jepang, ada yang terinspirasi oleh peristiwa bom hidrogen. Senjata termonuklir ini merupakan sebuah senjata nuklir yang memanfaatkan energi dari reaksi fisika nuklir utama untuk memadatkan dan membakar reaksi fusi nuklir kedua yang nantinya akan menghasilkan sebuah ledakan yang lebih hebat dibanding dengan ledakan yang dihasilkan dari senjata-senjata fisis satu tahap. Senjata termonuklir ini biasa disebut dengan bom hidrogen atau disingkat bom H (*H-bomb* dalam bahasa Inggris) karena senjata tersebut menggunakan reaksi fusi pada isotop hidrogen. Diperlukan tahapan fisis untuk memicu reaksi fusi pada senjata tersebut. Toho Co., Ltd. adalah perusahaan film Jepang, produksi teater, dan perusahaan distribusi. Perusahaan ini memiliki kantor pusat di *Chiyoda, Tokyo* dan merupakan salah satu perusahaan inti dari Grup *Hankyu Hanshin Toho* (*Wikipedia 2021, Toho, <https://id.wikipedia.org/wiki/Toho>*). Di luar Jepang, Toho terkenal sebagai produser dan distributor banyak film *kaiju* dan *tokusatsu*, waralaba televisi superhero *tokusatsu Chouseishin*, film-film *Akira Kurosawa*, dan film *anime* dari Studio *Ghibli*, *TMS Entertainment* dan *OLM, Inc.* Hal terkenal lainnya adalah sutradara, termasuk *Yasujirō Ozu*, *Kenji Mizoguchi*, *Masaki Kobayashi*, dan *Mikio Naruse*, juga menyutradarai film untuk Toho.

Kreasi Toho yang paling populer dan terkenal adalah *Godzilla*, yang ditampilkan dalam 36 film perusahaan. *Godzilla*, *Rodan*, *Mothra*, *King Ghidorah* dan *Mechagodzilla* dideskripsikan sebagai Lima Besar Toho karena banyaknya kemunculan monster di ketiga era franchise, serta *spin-off* (*Wikipedia 2021, Toho, <https://id.wikipedia.org/wiki/Toho>*). Toho juga pernah terlibat di dalam produksi berbagai judul *Anime*. Subdivisinya adalah *Toho-Towa Company, Limited* (distributor teater eksklusif Jepang untuk *Universal Pictures* melalui *NBCUniversal Entertainment Japan* dan *Paramount Pictures*), *Toho Pictures Incorporated*, *Toho International Company Limited*, *Toho E. B. Company Limited*, serta *Toho Music Corporation & Toho Costume Company Limited*. Perusahaan ini merupakan pemegang saham terbesar (7,96%) dari *Fuji Media Holdings Inc.* Toho adalah salah satu dari empat anggota Asosiasi Produser Film Jepang (MPPAJ), dan merupakan studio film Empat Besar terbesar di Jepang.

*Godzilla* (ゴジラ *Gojira*) adalah monster fiksi dari seri film Jepang dengan nama yang sama. *Godzilla* sudah menjadi salah satu karakter film paling populer dan terkenal sepanjang masa. Pertama kali tampil dalam film *Godzilla* pada tahun 1954 yang diproduksi oleh *Toho Film Company Ltd* dan telah menjadi ikon budaya populer di seluruh dunia, dan sampai saat ini telah muncul dalam 29 film orisinal Jepang, 4 film Reboot Amerika, dan 4 film *Anime*. *Godzilla* digambarkan sebagai makhluk raksasa prasejarah destruktif yang terkena radiasi nuklir. *Godzilla* sendiri adalah representasi dari Bom nuklir, yang

disebabkan oleh Insiden Pengeboman Atom Hiroshima dan Nagasaki yang masih menempel di pikiran orang-orang Jepang. Godzilla telah ditampilkan dengan banyak karakter pembantu dalam waralabanya dan sudah sering melawan manusia seperti Pasukan Bela Diri Jepang atau monster lain, termasuk King Ghidorah, Mechagodzilla, dan Gigan. Di beberapa filmnya, Godzilla memiliki teman atau sekutu, seperti Rodan, Mothra, dan Anguirus, dan anak adopsi seperti Minilla dan Godzilla Junior. Godzilla juga sudah pernah melawan karakter dari film monster waralaba lain, seperti *King Kong*, dan juga beberapa karakter dari komik Marvel, seperti *Avengers*, *S.H.I.E.L.D*, dan *Fantastic Four*. Maka dari itu, *Godzilla* menjadi karakter yang memiliki potensi yang bagus untuk menjadikan karakternya sebagai bentuk seni ilustrasi, baik dalam poster, komik, seni konsep, dan karya seni lainnya. Sampai saat ini sudah cukup banyak diterbitkan berbagai macam komik dan media cetak sampai film-film baru yang menceritakan tentang *Godzilla* beserta karakter-karakter monster lainnya dalam semesta film *Godzilla*.

Selain dalam bentuk komik, media-media informasi lain juga mulai ramai kembali membahas tentang *Godzilla*, terutama *internet*. Di *Internet*, mulai terdapat banyak website, *blog*, akun media sosial, *channel-channel Youtube*, dan sebagainya, yang membahas tentang Godzilla serta latar belakangnya dan sejarahnya. Ini kemungkinan dikarenakan munculnya film-film Godzilla terbaru yang termasuk dalam era *Monster Verse* dan *Reiwa* yang dimana mulai banyak bermunculan lagi karakter monster-monster yang baru. Di masa kini, semakin banyak film-film Godzilla yang telah di produksi oleh negara Jepang (Toho) sampai Amerika (Warner Bros & Legendary Pictures). Banyak orang mulai mengenal kembali Godzilla melalui film yang di produksi sejak tahun 2014 (*Godzilla 2014*). Tetapi semakin banyak film yang diproduksi, semakin banyak pula karakter-karakter baru yang muncul sepanjang sejarah waralaba perfilman Godzilla. Masih banyak orang yang belum mengetahui beberapa karakter monster yang muncul dalam perfilman Godzilla.

Disamping itu, permainan sudah menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif bagi manusia. Tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat mengasah kemampuan otak, dan bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental terutama untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut penelitian, dengan bermain manusia dapat meningkatkan fungsi kognitif, menjadi lebih kreatif, dan melatih keterampilan sosial dan empati. (klikdokter, 2021)

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- Godzilla memiliki berbagai macam rupa seiring berkembangnya dunia perfilman yang mana perkembangan tersebut masih belum diketahui banyak orang.
- Godzilla memiliki banyak karakter-karakter baru sepanjang sejarah perfilmannya, yang masih belum diketahui banyak orang.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu, bagaimana menampilkan visualisasi dari varian-varian Godzilla dari masing-masing era perfilman dengan cara yang menarik. Agar orang-orang terutama para penggemar monster raksasa mendapatkan pengetahuan, mengenai sejarah Godzilla dalam perkembangan rupa karakternya.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah mengumpulkan pendapat masyarakat mengenai perancangan permainan bertema perkembangan visual karakter Godzilla dari Era *Showa*, *Heisei*, *Millennium*, dan *MonsterVerse*. Perancangan ini akan dilakukan dengan menggunakan jurnal, internet, dan film sebagai sumber informasi dari objek perancangan dan akan direpresentasikan melalui sebuah permainan kartu.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **Tujuan Perancangan**

- Mempresentasikan daya tarik perkembangan visual karakter-karakter film Godzilla;
- Memperkenalkan visualisasi tokoh Godzilla bagi orang-orang yang belum mengetahui tentang karakter Godzilla;
- Orang-orang mendapat pengetahuan mengenai perkembangan visual dari karakter-karakter film Godzilla melalui permainan.

### **Manfaat Perancangan**

- Memberikan wawasan yang lebih luas mengenai desain kepada orang-orang yang mendalami ilmu tentang desain karakter Godzilla.
- Memberikan wawasan tentang Godzilla bagi para penggemar seni digital.
- Menjadi benda *collectible* bagi para penggemar Godzilla.