

**PENGARUH ANIME KAKEGURUI TERHADAP PERILAKU  
REMAJA PECINTA JUDI VIRTUAL DI KOMUNITAS  
ROLEPLAYER QUESERA**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2021**

**PENGARUH ANIME KAKEGURUI TERHADAP PERILAKU  
REMAJA PECINTA JUDI VIRTUAL DI KOMUNITAS  
ROLEPLAYER QUESERA**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



**INTAN AYUMI  
2016110222**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA  
2021**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

### **PENGARUH ANIME KAKEGURUI TERHADAP PERILAKU REMAJA PECINTA JUDI VIRTUAL DI KOMUNITAS ROLEPLAYER QUESERA**

Penelitian ini merupakan hasil karya yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Zainur Fitri, SS, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Yessy Harun SS, M.Pd selaku Pembimbing II dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang diajukan telah penulis nyatakan dengan benar dan isinya sepenuhnya tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Intan Ayumi  
NIM : 2016110222  
Program Studi : S-1/Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Bilamana di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik penulis oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, Januari 2021

Penulis  
  
Intan Ayumi

10000  
SEPULUH RIBU RUPIAH  
METERAI  
TEMPEL  
C451FAJX384032113

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

Pengaruh *Anime* Kakeguru Terhadap Perilaku Remaja Pecinta Judi Virtual Di  
Komunitas Roleplayer Qesera  
Telah diujikan pada tanggal 11 Februari 2021

Oleh

DEWAN PENGUJI


yang terdiri dari

Pembimbing I



(Zainur Fitri, SS, M.Pd)

Pembimbing II



(Yessy Harun, SS, M.Pd)

Ketua Penguji




(Tia Martia, SS, M.Si.)

Ketua Program Studi Bahasa dan  
Kebudayaan Jepang



(Ari Artadi, M.Si., M.A., Ph.D)

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya



(Dr. Ir.Eko Cahyono, M.Eng)

## ABSTRAK

Nama : Intan Ayumi  
NIM : 2016110222  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Judul : Pengaruh *Anime* Kakegurui Terhadap Perilaku Remaja  
Pecinta Judi Virtual Di Komunitas Roleplayer Quesera

Penelitian ini membahas tentang pengaruh dan dampak-dampak yang diberikan oleh *Anime* Kakegurui terhadap anggota Komunitas Quesera. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tentang pengaruh *Anime* Kakegurui terhadap perilaku remaja pecinta judi di Komunitas Quesera. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Untuk memenuhi data-data yang diperlukan dalam penelitian, penulis melakukan pengumpulan data melalui angket dan observasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa pengaruh *Anime* Kakegurui tidak terlalu memberikan dampak buruk terhadap perilaku remaja di Komunitas Quesera meskipun ada beberapa responden yang menjawab bahwa mereka menerima dampak buruk tersebut seperti menjadi pecandu judi dan ingin menjadi licik layaknya seperti karakter-karakter di *Anime* Kakegurui. Adapun dampak positif yang mereka dapatkan seperti menambah teman, menambah wawasan dalam berjudi setelah menonton *Anime* Kakegurui. Adapun kiat-kiat responden dalam menanggulangi kecanduan bermain judi dan dampak negatif yang didapati dari *Anime* Kakegurui adalah dengan cara mencari kesibukan lain ataupun dengan bermain *game*.

**Kata kunci** : Judi, Perilaku, *Anime* Kakegurui, Quesera

## 概要

学生氏名 : インタンあゆみ  
学生番号 : 2016110222  
題名 : クセーラロールプレイコミュニティにおける仮想ギャンブル愛好家の若者の行動に対するアニメの賭ケグルイの影響

この調査では、アニメ賭ケグルイがクセラコミュニティのメンバーに与える影響と影響について説明する。この研究の目的は、クセーラコミュニティでギャンブルを愛する若者の行動に対するアニメ賭ケグルイの影響を調べることである。この研究の目的は、クセーラコミュニティでギャンブルを愛するティーンエイジャーの行動に対するアニメかけぐるいの影響を調べることである。この研究で使用された研究方法は、定性的研究方法を使用することである。調査の結果、アニメかけぐるいの影響を受けた人の中にはギャンブル中毒者であり、アニメかけぐるいのキャラクターのように狡猾になりたいと思っている人もいますが、アニメかけぐるいの影響はクセラコミュニティの思春期の行動に悪い影響を与えないと結論付けることができる。アニメ賭ケグルイを見た後友達を増えたりギャンブルで上手になった。ギャンブルの狂気やアニメ賭ケグルイからの悪影響に他の活動を探したりゲームをしたりして対処していると答えた回答者もいた。

キーワード： ギャンブル、性格、アニメ賭ケグルイ、クセーラ

## KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim. Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Mudah - mudahan Allah Subhaanahu wa Ta'ala menganugerahkan shalawat dan salam kepada Nabi besar kita, Nabi Muhammad Sallallahu 'Alaihi wa Sallam, para keluarganya, para sahabatnya dan kepada seluruh orang-orang yang beriman serta berjuang di jalan-Nya. Alhamdulillahirabbil 'alamiin. Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat nikmat, karunia, rahmat, dan dukungan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan sebagai sarjana di Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tidak lepas dari berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Proses yang tidak mudah tersebut syukur Alhamdulillah dapat terlewati berkat banyaknya bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Zainur Fitri, SS, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang telah memberikan dukungan, saran dan masukan bagi penulis serta membimbing dan meluangkan waktunya dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga dengan bimbingannya skripsi ini dapat berjalan dengan lancar dan baik
2. Ibu Yessy Harun, SS, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membaca tulisan ini dan memberikan saran serta kritik yang sangat berguna bagi penulis.
3. Ibu Tia Martia, SS, M.Si. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji penelitian dan memberi semangat kepada penulis.
4. Ibu Andi Irma Sarjani S.S, M. A. selaku Penasihat Akademik yang telah sabar membimbing dan mengarahkan dari awal sampai akhir perkuliahan di Universitas Darma Persada.
5. Bapak Ari Artadi, M. Si, M. A, Ph. D. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan informasi serta ilmu kepada penulis.

6. Seluruh Dosen Pengajar Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmunya dan Staf Sekretariat Fakultas Bahasa dan Budaya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan dokumen-dokumen masa studi di Universitas Darma Persada.
7. Orang tua yang selalu memberi dukungan di setiap harinya dan merupakan motivasi utama dari penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. The Kusuma Family yang telah mendorong penulis untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini. Juga kepada Riska yang senantiasa mengajarkan penulisan dan menemani penulis setiap harinya pada saat menyusun skripsi. Azure yang telah membantu penulis untuk menerjemahkan Bahasa Inggris.
8. Zahrah dan Monita yang menjadi sahabat saya dari awal semester hingga akhir semester.
9. Anggota-anggota Komunitas Quesera yang selalu mendoakan dan menuliskan kata-kata semangat kepada penulis..
10. Teman-teman penulis yang selalu memberi penulis semangat dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.

Akhir kata, penulis harap Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas berkali-kali lipat atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Mudah-mudahan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 20 Januari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penelitian Yang Relevan .....	5
1.3 Identifikasi Masalah .....	6
1.4 Batasan Masalah .....	7
1.5 Rumusan Masalah .....	7
1.6 Tujuan Penelitian .....	7
1.7 Landasan Teori .....	8
1.7.1 <i>Anime</i> .....	8
1.7.2 Perilaku .....	8
1.7.3 Judi .....	9
1.7.4 Komunitas .....	10
1.8 Metode Penelitian .....	10
1.9 Manfaat Penelitian .....	11
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi .....	11

### BAB II ANIME KAKEGURUI DAN KOMUNITAS QUESERA

2.1 Pengertian dan Sejarah <i>Anime</i> .....	12
2.2 Genre <i>Anime</i> .....	16
2.3 Sejarah Umum Kakegurui.....	21
2.4 Karakter Dalam Kakegurui .....	22

2.5	Pengertian dan Sejarah Judi .....	25
2.5.1	Sejarah Judi di Dunia	
2.5.2	Sejarah Judi di Jepang .....	30
2.6	Bentuk Permainan Judi .....	32
2.7	Sejarah dan Kegiatan di Qesera .....	33

**BAB III      PENGARUH ANIME KAKEGURUI TERHADAP PERILAKU  
REMAJA PECINTA JUDI VIRTUAL DI KOMUNITAS  
ROLEPLAYER QUESERA**

3.1	Hasil Analisis .....	41
3.2	Analisis Perumusan Masalah .....	48
3.3	Pengaruh <i>Anime</i> Kakegurui Terhadap Remaja di Komunitas Qesera .....	71
3.4	Pengaruh Perjudian Di Komunitas Qesera .....	72
3.5	Upaya Yang Dilakukan Anggota Komunitas Qesera Untuk Menanggulangi Kecanduan Bermain Judi .....	74

**BAB IV      SIMPULAN .....**77

**DAFTAR PUSTAKA**

**GLOSARIUM**

**LAMPIRAN**

