

**FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME*  
TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Sastra



Oleh.

**INSAN RIZQI KURNIA**

Jurusan Sastra Jepang

NIM. 05110148

**FAKULTAS SASTRA  
JURUSAN SASTRA JEPANG  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**2010**

FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA

---

HALAMAN PENGESAHAN

**FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME*  
TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

Skripsi Sarjana ini diajukan guna  
memenuhi syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Sastra

Telah disahkan

Pada hari :

Tanggal :

Dekan Fakultas Sastra



(Dr. Hj. Albertine Minderop, MA)

Ketua Jurusan

Bahasa dan Sastra Jepang

(Rini Widiarti, SS, M.Si)

FAKULTASSASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA

---

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

**FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME***  
**TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

Telah Diterima dan Diuji oleh Tim Penguji Skripsi  
Fakultas Sastra Jepang.

Pembimbing/Penguji



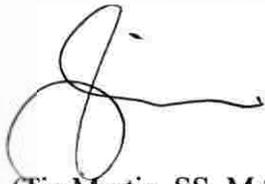
(Syamsul Bahri, SS, M.Si)

Ketua Panitia/Penguji



(Dra. Yuliasih Ibrahim)

Pembimbing II/Pembaca



(Tia Martia, SS, M.Si)

## LEMBAR PERNYATAAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

### **FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME* TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun dibawah bimbingan bapak Syamsul Bahri, SS, M.Si selaku pembimbing I dan ibu Tia Matia, SS, M.Si selaku pembimbing II, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Penulis

Insan Rizqi Kurnia

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran ilahi rabbi yang telah memberikan segala nikmat dan berkah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME* TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG" dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Fakultas Sastra, Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Shalawat serta salam tak lupa penulis curahankan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

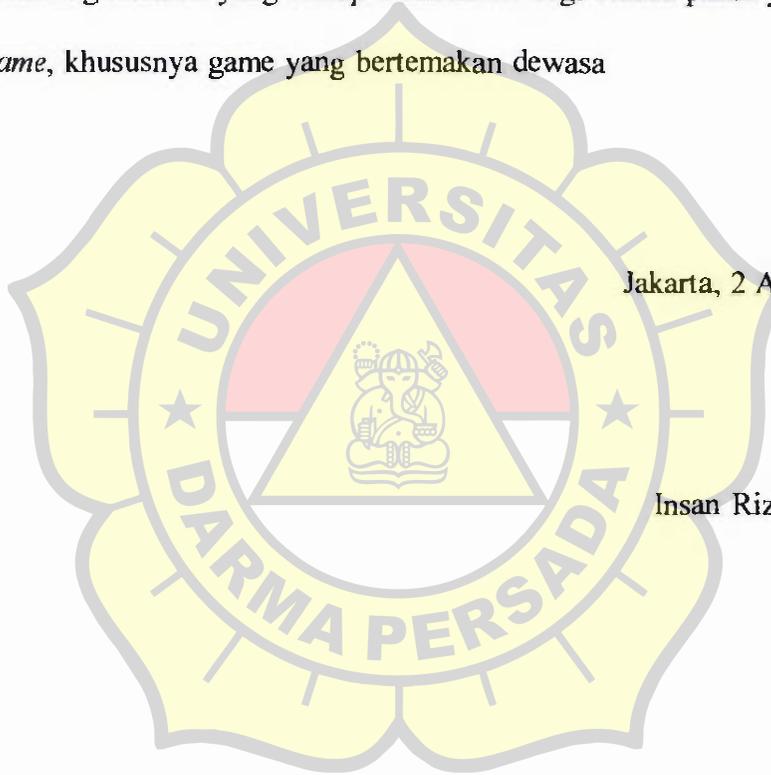
Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Syamsul Bahri, SS selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dengan berbagai ide, arahan dan saran dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Tia Martia, M.Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan kritikan serta saran dalam pembuatan skripsi ini.
3. Ibu Rini Widiarti SS selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang dan Ketua Panitia / Penguji.

4. Ibu Dr. Hj. Albertine Minderop, M.A selaku DEKAN Fakultas Sastra.
5. Ibu Erni Puspitasari SS selaku Pembimbing Akademik selama penulis melakukan studi di Sastra Jepang.
6. Para dosen di Universitas Darma Persada, yang selama ini telah mengajarkan seluruh hal mengenai Negara Jepang.
7. Keluarga tercinta, yaitu Mama, Papa, serta Kakak Dhyta yang tanpa henti memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
8. Pepi, kakak ipar, yang selalu membantu, memberi dukungan, menyemangati, dan memberikan masukan penulis menulis skripsi di Sastra Jepang.
9. Pacarku Rachma Milantiasa selalu mendukung dan menemani penulis hingga sekarang.
10. Teman-teman Black Lion, Jevi, Ardhi, Alfa, Rico, Echa, Yudo serta teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
11. Teman-teman seangkatan 2005 yang telah berjuang bersama baik dalam perkuliahan maupun kegiatan lainnya.
12. Rudi Dake, Tha-tha dan Pipito yang sudah membagi ilmunya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

13. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu penulis selama proses pembuatan skripsi ini.

Mohon maaf yang sebesar-besarnya, karena penulis menyadari sepenuhnya akan ketidaksempurnaan yang mungkin dijumpai pada skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan gambaran yang cukup bermanfaat bagi semua pihak yang tertarik akan *video game*, khususnya game yang bertemakan dewasa



Jakarta, 2 Agustus 2010

Insan Rizqi Kurnia

**ABSTRAK**

**SKRIPSI**

**FENOMENA BUDAYA *VIDEO GAME* TERHADAP  
MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

Insan Rizqi Kurnia

NIM. 05110148

05110148

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

*Video game* di Jepang sebagai salah satu wujud atas budaya populer yang bersifat konsumerisme, memberikan berbagai dampak, utamanya yang menjadi perhatian adalah fenomena sosial yang terjadi setelah bermain *video game*. Ketidakmampuan seseorang untuk mencerna atas isi di dalam konsumsi yang berlebih, membuat konsumen tidak memapu membedakan dunia yang berada di dalam *video game* dengan kenyataan yang dijalankan sehari-hari. *Genre Action* atau RPG yang menawarkan ketidaknyataan namun memberikan kekuatan maya kepada pemain *video game* adalah hal yang ingin dibahas dalam penelitian ini, utamanya pada pemain *game* yang berusia dewasa

がいよう  
概要

論文

日本で日本の社会に対して文化になってくる

ビデオゲームの現象の影響を説明する

インサン リズキ クルニア

05110148

ダルマプルサダ

文学

日本でビデオゲームは一つの消費がある<sup>たいしゅうぶんか</sup>嫌文化で、さまざまな

<sup>えいさよう</sup>影響をうけて、一番大事なのはゲームしたあとに社会あらわしている。

重大で依存されている消費者の<sup>たいじ</sup>態度はビデオゲームの世界と彼たちの  
本当のいきている場所でリアルの世界をみわけにくくなるようになる。

アクションやロールプレイゲームのビデオゲームは現実じゃない物を  
<sup>きょうきゅう</sup>供給してあげてビデオゲームのプレイヤーで、とくは人のプレイヤーに

見せかけの力を与えることはこの研究の中に<sup>けいごうんき</sup>月<sup>めいりょう</sup>際に説明されることになる。

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Perumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.7 Manfaat Penelitian .....	7
1.8 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS</b>	
2.1 Budaya Populer dan Budaya Populer Jepang .....	8
2.2 Definisi <i>Video Game</i> .....	10
2.3 Konsumerisme .....	12
2.4 Konsep Sebuah <i>Video Game</i> .....	13
2.5 <i>Video Game</i> Sebagai Indikator Budaya .....	14
2.6 Psiko-Sosial dalam <i>Video Game</i> .....	15

**BAB III SEJARAH DAN PERKEMBANGAN VIDEO GAME DI NEGARA JEPANG**

3.1	Awal berdirinya <i>video game</i> .....	19
3.1.1	<i>Video game</i> pertama .....	20
3.1.2	<i>Video game</i> menuju lepas landas .....	21
3.1.3	Nintendo menyelamatkan industri <i>video game</i> .....	23
3.1.4	<i>Handhelds</i> dan kompetisi dalam meningkatkan grafik... ..	22
3.1.5	Pengembangan teknologi yang pesat pada era modern ..	24
3.2	Tipe <i>Video Game</i> di Negara Jepang .....	26
3.2.1	Game umum .....	27
3.2.2	Game tidak umum .....	28
3.3	Fenomena <i>video games</i> saat ini .....	30
3.4	Apresiasi <i>video game</i> dalam kancah internasional .....	37

**BAB IV FENOMENA BUDAYA VIDEO GAME TERHADAP MASYARAKAT JEPANG DI NEGARA JEPANG**

4.1	Genre <i>video game</i> yang digemari oleh kalangan orang dewasa.	41
4.2	<i>Video Game</i> sebagai kebutuhan .....	46
4.3	Konsumerisme <i>video game</i> yang berdampak pada fenomena social .....	48

**BAB V KESIMPULAN**

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	55
-----------------------------	----

**LAMPIRAN**

## BABI

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan atau kultur adalah konsep yang sangat tua. Konsep ini terus mengalami perubahan dan perkembangan yang disesuaikan dengan kepentingan zaman. Konsep budaya populer misalnya, adalah konsep yang menjelaskan bahwa kebudayaan tak bisa lepas dari reproduksi massal yang dilakukan lewat industri.<sup>1</sup> Tidak terkecuali industri *video game* yang juga merupakan reproduksi massal dan menjadi bagian dari budaya populer di Negara Jepang.

Salah satu penyebab budaya populer berkembang dengan pesat adalah sifatnya yang tidak terikat dengan apapun. Para seniman populer mencari formula sendiri ketika bermaksud menyenangkan konsumennya dengan semacam kejutan kreatif. Agar berhasil, seni populer harus populer dan seniman populer harus menggunakan bentuk-bentuk media yang dapat diakses dengan mudah oleh para penikmatnya. Dalam wujud kebudayaan populer yang bernama *video game* media yang diperlukan untuk bermain adalah televisi, *disc*\*, konsol dan *PC*\*. Walaupun ada beberapa alat tambahan lainnya, tetapi media tersebut adalah yang paling vital. Datangnya *video game* menambah deretan keanekaragaman budaya populer.

---

<sup>1</sup> Ignatius Haryanto, *Aku Selebriti Maka Aku Penting*, 108.

\* Piringan

\* Personal Computer atau perangkat komputer

Jepang dikenal sebagai negara maju di Benua Asia, dan memimpin hampir di semua bidang baik itu ekonomi, industri dan budaya. Industri Jepang tidak terlepas dari kata “teknologi”. Teknologi yang dituntut inovatif dan dinamis membuat Industri Jepang melaju pesat dan ditiru oleh beberapa negara Asia lainnya. *Video game* pun menjadi salah satu lahan bisnis utama di Jepang selain elektronik, otomotif, dan mesin-mesin industri berat bahkan.

Siapa yang tidak mengetahui *video game* ? Lebih dari sebagian masyarakat dunia akrab dengan *video game*, satu bentuk industri yg berasal dari penggabungan mimpi dan teknologi. Dikenal sebagai salah satu penemuan abad 20, yang hingga saat ini terus menjamur dan menjadi bagian dari budaya populer masyarakat dunia pada umumnya, dan masyarakat Jepang pada khususnya. Usaha kepopuleran *video game* telah mencapai usia 57 tahun, suatu proses panjang dalam suatu bidang industri dan teknologi. Meski kepopuleran *video game* di Negara Jepang terus-menerus melaju pesat, perlu diketahui bahwa *video game* sendiri sebenarnya bukan berasal dari Negara Jepang.

*Video game* pada awalnya mulai berkembang di Amerika Serikat pada tahun 1952 yang hanya menggunakan *display Vector*\*. Kemudian masuk ke Negara Jepang pada tahun 1963 diperkenalkan oleh Nintendo Co.Ltd yang sebelumnya bergerak dalam jenis usaha permainan kartu. Pada tahun 1976 Nintendo mengeluarkan *video game* rumahan pertama mereka, “TV Game 6”. Sebuah konsol *video game* rumahan pertama yang menggunakan layar berwarna dan hanya ada satu jenis permainan yaitu

---

\* Image digital yang hanya terdiri dari titik, garis, dan lengkungan

tenis. Konsol ini terjual lebih dari satu juta unit, hanya diproduksi dan dipasarkan di Jepang.<sup>2</sup> Kemudian *Video game* sendiri mulai melakukan evolusi yang terbagi menjadi beberapa generasi. Jepang sendiri memulainya pada generasi ketiga tahun 1983 dengan mengeluarkan Famicom atau NES ( Nintendo Entertainment System). Di Negara Indonesia sendiri di kenal dengan nama Nintendo dan perkembangan *video game* pun terus melaju hingga saat ini.

*Video games* merupakan ladang industri kuat dan terus melakukan pembaharuan teknologi yang menciptakan tren di kalangan para *gamer*<sup>\*</sup>. Berawal bernuansa 2D<sup>\*</sup> kemudian berkembang menjadi 3D<sup>\*</sup> hingga saat ini yang menonjolkan tampilan *high de finition*<sup>\*</sup>. *Video game* menawarkan *game* yang dapat dikelompokan berdasarkan beberapa kategori, yaitu berdasarkan *genre*, umur, tingkat kesulitan, dan *gender*. Awalnya *video game* diciptakan dengan sasaran penikmat bagi anak-anak sebagai hiburan rumahan, akan tetapi kemudian banyak juga orang dewasa yang menggemari *video game*, dan bahkan dalam perkembangannya kecanduan *gamer* dewasa terhadap *video game* berjumlah lebih besar daripada anak-anak pada umumnya. Hal ini yang menyebabkan banyaknya *developer game* memproduksi *game* khusus untuk orang dewasa yang memasukkan unsur-unsur kekerasan, bahasa kasar, dan kerumitan *gameplay*<sup>\*</sup> atas suatu *game*. Untuk sebagian

---

<sup>2</sup> [http://nintendo.wikia.com/wiki/Color\\_TV\\_Game\\_6](http://nintendo.wikia.com/wiki/Color_TV_Game_6)

<sup>\*</sup> Orang yang memainkan *video game*

<sup>\*</sup> *Image* digital yang dapat bergerak ke kiri dan kanan

<sup>\*</sup> *Image* digital yang dapat bergerak ke segala penjuru

<sup>\*</sup> Grafis dengan resolusi tinggi

<sup>\*</sup> Gaya permainan

*gamer* yang sangat fanatik rasa kepuasan akan diperoleh jika *game* tersebut memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, suatu *replay value* atas *game*. Untuk mendapatkan sasaran penikmat yang tepat, dibentuk badan yang menangani rating disetiap judul *game* agar *game* tersebut sampai kepada konsumen sesuai dengan umurnya. Seperti di Jepang CERO (Computer Entertainment Rating Organization) dan di Amerika Serikat USB (Entertainment Software Ratings Board).

Seiring perkembangan teknologi *video game* yang semakin pesat dan menjadi populer, *video game* menjadi bagian dari budaya bagi orang Jepang itu sendiri. Hal ini dapat diamati dari penjualan *video game* yang dapat terjual ratusan ribu keping dalam setiap perilisannya. Menjadi tradisi bagi masyarakat *gamer* Jepang yang sangat antusias ketika *game* dengan judul-judul populer di rilis. Kerelaan untuk antri berjam-jam atau bahkan menginap di depan toko-toko yang akan menjual *game* di keesokan harinya. Beberapa *game* populer bagi masyarakat Jepang seperti Super Mario Bros, Dragon Quest, Final Fantasy, Kidou Senshi Gundam, Pokemon, Gran Turismo, Winning Eleven, Tekken, Suikoden dan lain-lain. Judul-judul populer tersebut terkadang dilirik oleh industri perfilman Jepang untuk dijadikan film animasi (Final Fantasy Unlimited, Dragon Quest) film layar lebar (Yakuza, Final Fantasy Spirit Within dan Advent Children). Industri perfilman Hollywood pun membuat film layar lebar yang mengadaptasi dari *video game* (Dead or Alive, Resident Evil dan Street Fighter).

Sebagai sebuah karya seni maupun komoditi komersil *video game* telah sangat sukses dalam menancapkan pengaruhnya ke industri hiburan di berbagai belahan

dunia terutama sekali di Jepang. Industri *video game* juga menguntungkan industri lainnya, diantaranya adalah industri elektronik (Televisi, DVD dan Bluray player), media periklanan, industri perfilman dan animasi, pabrik mainan (Bandai, Kotobukiya, TOMY, Takara), industri otomotif, dan *fashion*. Sehingga tidak berlebihan jika dapat dikatakan bahwa *video game* telah menjadi bagian dari budaya populer di dalam masyarakat Jepang.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah mengenai *video game* sebagai pembentuk budaya baru dalam masyarakat Jepang yang dipengaruhi oleh perkembangan *video game*. Saya berasumsi bahwa *video game* merupakan suatu kebutuhan bagi sebagian orang sehingga memiliki keterikatan yang kuat antara gamer dan game yang dimaikannya.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi penelitian pada perkembangan *video game* yang berubah menjadi budaya dan pengaruhnya terhadap masyarakat di Jepang. Pembahasan khusus mengenai keterkaitan antara perilaku yang terpicu dengan *video game* dibatasi dalam kurun waktu paruh akhir 1990-an hingga saat ini.

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan :

1. Bagaimana awal mula *video game* muncul di Negara Jepang?
2. Bagaimana perkembangan *video game* di Negara Jepang?
3. Apa yang menyebabkan *video game* menjadi kebutuhan yang diperlukan bagi masyarakat di Negara Jepang khususnya terhadap orang dewasa?
4. Apa dampak yang ditimbulkan oleh *video game*? khususnya terhadap orang dewasa di Negara Jepang?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, penulis bertujuan untuk :

1. Menjelaskan awal mula *video game* muncul di Negara Jepang
2. Menjelaskan perkembangan *video game* di Negara Jepang.
3. Menjelaskan penyebab *video game* menjadi suatu kebutuhan masyarakat di Negara Jepang khususnya dewasa.
4. Menjelaskan dampak psikologis dan sosial dalam *video game* terhadap masyarakat penggemar *game* di Negara Jepang, khususnya dewasa

#### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, saya menggunakan menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan analisis deskriptif. Sumber data utama yang digunakan adalah sumber tertulis seperti buku, serta bahan penunjang lain internet.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara langsung maupun tidak langsung kepada khalayak umum untuk memperdalam pengetahuan atau hanya sekedar menginginkan informasi mengenai fenomena budaya dan perkembangan *video game*.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebagai berikut :

- BABI       Pendahuluan yang berisi : Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, Maanfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II       Penulis Mendeskripsikan Teori yang Digunakan dalam Skripsi ini
- BAB III       Penulis Menjelaskan Mengenai Sejarah Perkembangan *Video Game* di Negara Jepang.
- BAB IV       Penulis menjelaskan Fenomena Budaya *Video Game* Terhadap Masyarakat di Negara Jepang
- BAB V       Merupakan Bab Terakhir yang Menyimpulkan Keseluruhan dari Bab-bab Sebelumnya