

**PERKEMBANGAN KOMUNITAS *PRODIGY* SEBAGAI PUSAT
PERMAINAN KARTU *YU-GI-OH!*
DI KOTA BEKASI PERIODE 2015 - 2022**

SKRIPSI



**M.FADHIL ATHALLAH SEREANG
2018110165**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2022**

**PERKEMBANGAN KOMUNITAS *PRODIGY* SEBAGAI PUSAT
PERMAINAN KARTU *YU-GI-OH!*
DI KOTA BEKASI PERIODE 2015 - 2022**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Linguistik**



M.FADHIL ATHALLAH SEREANG

2018110165

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

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Pembimbing I dan bapak Dr. Robihim, S.Pd.,MM. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau itu seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : M.Fadhil Athallah Sereang
NIM : 2018110165
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

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

Jakarta, Juli 2022



M.Fadhil Athallah Sereang




2018110165

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : M. Fadhil Athallah. S
NIM : 2018110165
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi :Perkembangan Komunitas Prodigy sebagai pusat permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* di Kota Bekasi periode 2015 – 2022.

Telah disetujui Oleh :

Pembimbing I : Yessy Harun, M.Pd. ()
Pembimbing II : Dr. Robihim, S.Pd.,MM ()
Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D. ()

Untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada 10 Agustus 2022 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul

Perkembangan Komunitas *Prodigy* Sebagai pusat permainan Kartu *Yu-Gi-Oh!* Di
Kota Bekasi Periode 2015-2022

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 10 Agustus 2022 di
hadapan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

Pembimbing I

(Yessy Harun M, Pd)

Pembimbing II

(Dr. Robihim S.Pd. MM)

Ketua Sidang

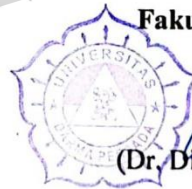
(Irawati Agustine M. Hum)

Disahkan Oleh :

Ketua Prodi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

(Ari Artadi Ph.D)

Dekan
Fakultas Bahasa dan Budaya



(Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si)

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

ABSTRAK

Nama : M.Fadhil Athallah Sereang
NIM : 2018110165
Program Studi : Bahasa dan kebudayaan Jepang
Judul : Perkembangan komunitas Prodigy sebagai pusat permainan *Yu-Gi-Oh!* di kota Bekasi Periode 2015-2022

Penelitian ini mengenai tentang permainan kartu *Yu-Gi-Oh* pada suatu komunitas yang bernama Prodigy. Peneliti memilih Komunitas Prodigy Bekasi karena lokasi perkumpulannya dekat dengan tempat tinggal peneliti dan juga peneliti pernah menjadi salah satu anggota pada tahun 2015 – 2018 sehingga hal tersebut membuat pengumpulan data menjadi lebih mudah untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan komunitas prodigy sebagai pusat permainan *Yu-Gi-Oh!* di kota Bekasi, Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan komunitas prodigy serta pemain yang tergabung didalamnya, apakah para pemain mengetahui apakah permainan *Yu-Gi-Oh!* termasuk dalam salah satu budaya populer. Animasi adalah salah satu budaya populer asal Jepang yang umumnya disebut dengan *Anime*. Permainan Kartu *Yu-Gi-Oh* yang berasal dari serial animasi yang berjudul *Yu-Gi-Oh! Duel Monster* membuat permainan tersebut menjadi salah satu permainan yang populer di Jepang sehingga diadakan *event* besar seperti *Yu-Gi-Oh! World Championship Japan* dan *Yu-Gi-Oh! Asia Championship* yang membuat permainan kartu *Yu-Gi-Oh!* menjadi sebuah budaya populer. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis melalui studi kepustakaan, artikel online, jurnal online, dan penyebaran angket kepada anggota komunitas prodigy maupun pemain yang pernah bermain di komunitas *Prodigy*. Setelah data angket diolah, dapat diambil garis besar bahwa komunitas *Prodigy* telah berkembang secara keseriusan maupun kompetitif.

Kata Kunci : Perkembangan, Komunitas, Budaya Populer, *Yu-Gi-Oh!*

概要

名前 : M.Fadhil Athallah Sereang
学生番号 : 2018110165
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : ベカシ市の遊戯王ゲームセンターとしてのプロディジーコミュニティの発展(2015～2020年)

本研究はプロディジーというコミュニティでの遊戯王カードゲームに関するものである。研究者はデータを収集する場所が家から近くて、研究者も2015年から2018年にメンバーであったため、データ収集が簡単になって、選択する。本研究は、ベカシ市の遊戯王ゲーム大衆文化センターとしてのコミュニティの発展どのようになっているか、本研究もプロディジーコミュニティとそのメンバーにあるプレイヤーの発展で、プレイヤー達は遊戯王のゲームが大衆文化の一つになるかを知ることが目標とする。アニメーションは、一般的にアニメとして知られている日本の大衆文化の一つである。アニメシリーズ「遊☆戯☆王デュエルモンスター」の遊戯王カードゲームは、日本で最も人気のあるゲームの一つであり、遊戯王世界選手権日本や遊戯王アジア選手権などの大規模なイベントを行って、遊戯王カードゲームが大衆文化の一つになった。本研究では文学研究、オンライン記事、オンラインジャーナル、およびプロディジーコミュニティのメンバーとプロディジーコミュニティでプレイしたプレイヤーへのアンケートの配布を通じて、記述的な定性的方法を使用している。アンケートデータが処理された後、プロディジーコミュニティが真剣になって、競争的に発展したという概要を描くことができる。

キーワード: 発展、コミュニティ、大衆文化、遊戯王

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, pengayom segenap alam semesta. Atas nikmat, karunia, kehendak, dan dukungan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada.

Dalam perjuangan menyelesaikan tugas ini, penulis dengan segala kekurangannya telah melalui berbagai halangan dan proses yang tidak mudah. Dari perjuangan tersebut, diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis sendiri maupun bagi khalayak umum.

Proses yang tidak mudah tersebut, dapat terlewati berkat bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati, di kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur serta terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Yessy Harun, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
2. Bapak Dr. Robihim, S.Pd.,MM., selaku Dosen Pembimbing II & Dosen pembimbing akademik yang senantiasa memberikan saran serta masukan dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Irawati agustine M.Hum. selaku Ketua Sidang yang telah membantu memberikan masukan dan saran selama jalannya persidangan.
4. Bapak Ari Artadi, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
5. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
6. Segenap dosen pengajar, staf kesekretariatan fakultas, staf perpustakaan, karyawan, dan seluruh civitas academica Universitas Darma Persada.

7. Ayah, Bunda, Nenek, dan para kerabat yang telah memberikan dukungan materil dan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi dengan baik.
8. Alvina Mahdalena yang telah menemani, meluangkan waktu untuk menjadi teman diskusi penulis juga memberi dukungan moral sedari awal masa perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan masa studi dengan tepat waktu.
9. Kasih Karunia, Bagas Rizky, Franstito arya selaku Sahabat penulis karena telah memberi dukungan moral sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Rudyanto Putra Simanjuntak dan Randy Ibrahim yang telah menjelaskan dan mengajarkan Kembali tata cara bermain kartu Yu-Gi-Oh sehingga penulis memiliki data tambahan untuk penulisan skripsi ini.
11. Para anggota & pengurus komunitas Prodigy Bekasi karena telah mengizinkan penulis untuk menjadikan Komunitas Prodigy Bekasi sebagai objek penelitian penulis dan telah bersedia mengisi angket yang telah disebarakan.
12. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu baik secara moril maupun materil kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik

Akhir kata, penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca untuk membantu menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca. Terima kasih.

Jakarta, Juli 2022

M.Fadhil Athallah Sereang

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENNGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian Relevan.....	5
1.3 Identifikasi Masalah.....	8
1.4 Pembatasan Masalah.....	8
1.5 Rumusan Masalah.....	8
1.6 Tujuan Penelitian.....	8
1.7 Landasan Teori.....	9
1.7.1 Permainan.....	9
1.7.2 Komunitas.....	10
1.8 Metode Penelitian.....	11
1.9 Manfaat Penelitian.....	11
1.10 Sistematika penelitian.....	12
BAB II Gambaran umum Permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh!</i> & Komunitas di Jepang.....	13
2.1 Gambaran umum permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh!</i>	13
2.2 Jenis kartu yang terdapat pada permainan <i>Yu-Gi-Oh!</i>	14
2.2.1 <i>Monster Card</i>	14

2.2.2	<i>Link Monster Card</i>	17
2.2.3	<i>Pendulum Monster Card</i>	19
2.2.4	<i>XYZ Monster Card</i>	20
2.2.5	<i>Synchro Monster Card</i>	22
2.2.6	<i>Fusion Monster Card</i>	23
2.2.7	<i>Ritual Monster Card</i>	24
2.2.8	<i>Spell Card</i>	26
2.2.9	<i>Trap Card</i>	27
2.3	Cara bermain permainan <i>Yu-Gi-Oh!</i>	27
2.3.1	<i>Game mat</i>	28
2.3.2	Istilah dalam permainan <i>Yu-Gi-Oh!</i>	29
2.3.3	fase dan <i>Win condition</i> dalam permainan <i>Yu-Gi-Oh!</i>	30
2.4	Komunitas <i>Yu-Gi-Oh!</i> di Jepang.....	31
BAB III PERKEMBANGAN KOMUNITAS <i>PRODIGY</i> SEBAGAI PUSAT PERMAINAN KARTU <i>YU-GI-OH</i> DIKOTA BEKASI		33
3.1	Paparan data.....	33
3.2	Analisis data.....	33
3.2.1	Pemahaman dasar <i>Yu-Gi-Oh</i>	33
	3.2.1.1 Pemahaman & Pengalaman pemain.....	33
3.3	Simpulan dari analisis data.....	44
BAB IV KESIMPULAN		48
DAFTAR PUSTAKA		xiv
LAMPIRAN		xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perkembangan Komunitas Bekasi	44
Tabel 3.2	Pemahaman dan Pengalaman pemain.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Monster Card</i>	14
Gambar 2. <i>Link Monster</i>	18
Gambar 3. <i>Pendulum Monster</i>	20
Gambar 4. <i>XYZ Monster</i>	21
Gambar 5. <i>Synchro Monster</i>	22
Gambar 6. <i>Fusion Monster</i>	24
Gambar 7. <i>Ritual Monster</i>	25
Gambar 8. <i>Game mat</i>	28



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 mengetahui Serial animasi <i>Yu-Gi-Oh</i>	34
Diagram 3.2 Mengetahui tentang serial animasi <i>Yu-Gi-Oh</i> & Permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh!</i> termasuk dalam budaya populer.....	34
Diagram 3.3 Media Pertama mengetahui tentang serial animasi <i>yu-gi-oh</i>	35
Diagram 3.4 Darimana mengenal permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh</i>	35
Diagram 3.5 Berapa lama bermain permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh</i>	36
Diagram 3.6 Alasan bermain permainan kartu <i>Yu-Gi-Oh!</i>	36
Diagram 3.7 Jenis kartu yang dimainkan.....	37
Diagram 3.8 lokasi untuk mendapatkan kartu <i>yu-gi-oh</i>	37
Diagram 3.9 Dana yang dikeluarkan untuk permainan <i>Yu-Gi-Oh!</i>	38
Diagram 3.10 keinginan untuk mengikuti <i>Yu-Gi-Oh!</i> World Championship.....	39
Diagram 3.11 Mengetahui tentang Komunitas <i>Prodigy</i>	39
Diagram 3.12 Tergabung dalam komunitas <i>Prodigy</i>	40
Diagram 3.13 Pernah bermain di komunitas <i>Prodigy</i>	40
Diagram 3.14 Asal mengetahui tentang komunitas <i>Prodigy</i>	41
Diagram 3.15 Keikut sertaan pemain dalam turnamen mingguan <i>Prodigy</i>	41
Diagram 3.16 Frekuensi seringnya mengikuti turnamen mingguan <i>Prodigy</i>	42
Diagram 3.17 Aturan yang diikuti oleh komunitas <i>Prodigy</i>	42
Diagram 3.18 alasan bergabung pada komunitas <i>Prodigy</i>	43