

**PANDANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS DARMA PERSADA
DAN MAHASISWA UNIVERSITAS HIROSHIMA TERHADAP
*RHYTHM GAME***

TUGAS AKHIR



DAFFA GEMAVANTORO

2018140031

PROGRAM STUDI DIPLOMA III BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

**PANDANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS DARMA PERSADA
DAN MAHASISWA UNIVERSITAS HIROSHIMA TERHADAP
*RHYTHM GAME***

Sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Diploma III



DAFFA GEMAVIANTORO

2018140031

PROGRAM STUDI DIPLOMA III BAHASA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

ABSTRAK

Nama : Daffa Gemaviantoro
NIM : 2018140031
Jurusan : Program Studi Bahasa Jepang D3
Judul : Pandangan Mahasiswa Universitas Darma Persada dan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap *Rhythm Game*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game*. Penelitian menggunakan metode dengan menyebarkan kuesioner sebanyak dua puluh pertanyaan dengan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Jepang melalui sosial media *Whatsapp*, *LINE*, dan *Instagram (Direct Message)* kepada mahasiswa Universitas Darma Persada dan mahasiswa Universitas Hiroshima dan mendapatkan sebanyak 78 responden dengan 44 mahasiswa Universitas Darma Persada dan 34 mahasiswa Universitas Hiroshima. Hasil yang didapat adalah pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada terhadap *rhythm game* tergolong netral sedangkan pandangan mahasiswa Universitas Hiroshima terhadap *rhythm game* adalah positif. Mahasiswa dari kedua Universitas juga berpendapat bahwa sisi positif dari *rhythm game* juga dapat berubah menjadi negatif jika dilakukan secara terus-menerus.

Kata Kunci : Musik, *Rhythm game*, Dampak, Mahasiswa

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Daffa Gemaviantoro

NIM : 2018140031

Judul : Pandangan mahasiswa Universitas Darma Persada dan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap *Rhythm Game*.

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan pada

1 Juli 2022

Ketua Program Studi Bahasa Jepang D3

Pembimbing

Universitas Darma Persada



(Dr. Hermansyah Djaya, M.A)

(Dr. Hermansyah Djaya, M.A)

Mengetahui

Dekan Fakultas Bahasa dan kebudayaan

Universitas Darma Persada

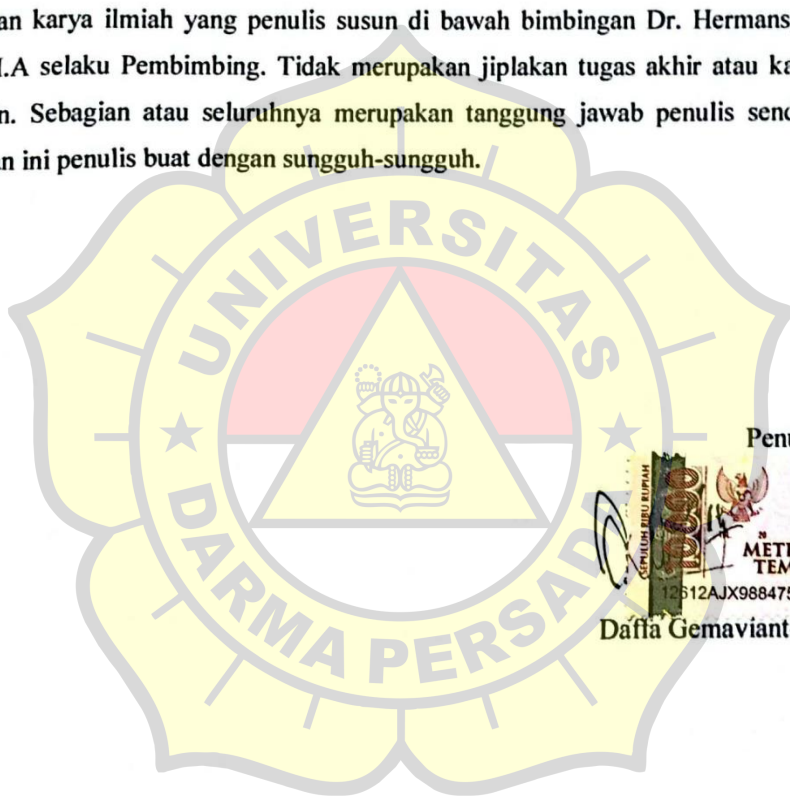
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
(Dr. Diah Madubrangti, S.S. M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN

Tugas akhir yang berjudul:

“Pandangan Mahasiswa Universitas Darma Persada dan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap *Rhythm Game*”

Merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Dr. Hermansyah Djaya, M.A selaku Pembimbing. Tidak merupakan jiplakan tugas akhir atau karya orang lain. Sebagian atau seluruhnya merupakan tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh.



Penulis



Dafia Gemaviantoro

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, serta kemudahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir berjudul **“Pandangan Mahasiswa Universitas Darma Persada dan Mahasiswa Universitas Hiroshima Terhadap *Rhythm Game*”** yang bertujuan untuk memenuhi Tugas Akhir sebagai salah satu syarat lulus Pendidikan Diploma III Fakultas Bahasa dan Budaya, jurusan Bahasa Jepang di Universitas Darma Persada.

Penulis mendapat banyak bantuan, motivasi, serta saran dari berbagai pihak sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A sebagai Pembimbing akademik, Ketua Program Studi Bahasa Jepang Diploma III Universitas Darma Persada dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Semua bapak/ibu dosen pengajar Program Studi Diploma III Bahasa Jepang yang telah memberikan banyak ilmu serta masukan kepada penulis.
3. Ibu Sri Winarni Vitnastuti sebagai Ibu penulis yang telah mendukung dan mendoakan penulis selama membuat Tugas Akhir.
4. Alm. Heri Giantoro, S.AG sebagai ayah yang telah bersedia mengantar-jemput penulis selama bersekolah di Universitas Darma Persada. Semoga kebaikan beliau diterima di sisi Allah SWT.
5. Saudara-saudara kandung penulis yang selalu menjawab pertanyaan tentang Tugas Akhir.
6. Teman-teman seperjuangan Diploma III Bahasa Jepang Angkatan 2018 dan 2019 yang telah memberikan semangat dan membantu penulis.
7. Semua pihak yang memberikan semangat kepada penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis dapat menerima dengan baik segala kritik dan saran yang membangun. Penulis juga meminta maaf atas segala kekurangan dalam pembuatan dan penyusunan Tugas Akhir ini. Karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua.

Jakarta,01 Juli 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Masalah.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Landasan Teori.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Sejarah rhythm game.....	10
2.2 Perkembangan rhythm game	11

2.3 Istilah yang ada di rhythm game	15
2.4 Dampak rhythm game	16
2.4.1 Dampak Positif	16
2.4.2 Dampak Negatif	19
BAB III Pandangan Mahasiswa Universitas Darma Persada dan Universitas Hiroshima Terhadap Rhythm Game	21
3.1 Metode Penelitian Kuesioner	21
3.2 Waktu dan Tempat	21
3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner	22
3.4 Analisis Penelitian	25
BAB IV SIMPULAN	45
DAFTAR PUSTAKA	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pemain video game di Jepang	2
Gambar 1. 2 2018 Global Games Market	4
Gambar 1. 3 Rata-rata orang bermain video game setiap harinya.....	5
Gambar 2. 1 PaRappa the Rapper.....	10
Gambar 2. 2 Beatmania.....	11
Gambar 2. 3 GITADORA	12
Gambar 2. 4 Dance Dance Revolution	12
Gambar 2. 5 Gitar Hero III.....	13
Gambar 2. 6 Taiko no Tatsujin Drum Controller	14
Gambar 2. 7 Pola pada Osu! Mania.....	17
Gambar 2. 8 Camellia	18
Gambar 2. 9 Halaman utama dalam Taiko no Tatsujin	19
Gambar 2. 10 Salah satu microtransaction dalam rhythm game berjudul Audition Ayodance.....	20
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	21
Gambar 3. 2 Diagram Asal Negara.....	25
Gambar 3. 3 Diagram angkatan.....	26
Gambar 3. 4 Diagram seberapa banyak orang suka mendengarkan musik.....	27
Gambar 3. 5 Diagram jumlah orang yang mengetahui rhythm game.....	28
Gambar 3. 6 Diagram orang yang pernah bermain rhythm game	29
Gambar 3. 7 Diagram orang yang tertarik untuk memainkan rhythm game jika ada lagu favoritnya.	30
Gambar 3. 8 Diagram platform yang sering digunakan.....	31
Gambar 3. 9 Diagram sudah berapa lama bermain rhythm game	32
Gambar 3. 10 Diagram alasan responden bermain rhythm game.....	33
Gambar 3. 11 Diagram istilah kata dalam rhythm game yang diketahui oleh responden	34
Gambar 3. 12 Diagram pendapat responden tentang adan atau tidaknya pengaruh positif rhythm game dalam kehidupan sehari-hari	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Istilah kata dalam rhythm game di Jepang	15
Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner	22
Tabel 3. Lamanya bermain rhythm game setiap harinya	32
Tabel 4. Adanya dan tidaknya dampak yang dialami selama bermain rhythm game	34
Tabel 5. Dampak yang dialami responden Indonesia selama bermain rhythm game.	35
Tabel 6. Dampak yang dialami responden Jepang dan negara lainnya selama bermain rhythm game	36
Tabel 7. Responden yang pernah mengikuti komunitas rhythm game	37
Tabel 8. responden yang pernah melihat orang lain bermain rhythm game	37
Tabel 9. Responden yang merasa sakit kepala saat melihat pemain memainkan rhythm game dengan tingkat kesulitan yang tinggi	38
Tabel 10. Pengaruh positif yang diberikan oleh rhythm game menurut responden Indonesia	39
Tabel 11. Pengaruh positif yang diberikan oleh rhythm game menurut responden Jepang dan negara lainnya.....	40
Tabel 12. Pengaruh negatif yang diakibatkan oleh rhythm game dalam kehidupan sehari-hari menurut responden	41
Tabel 13. Pengaruh negatif yang diberikan oleh rhythm game menurut responden Indonesia	42
Tabel 14. Pengaruh negatif yang diberikan oleh rhythm game menurut responden Jepang dan negara lainnya.....	43