

DAMPAK PERKEMBANGAN GAME ONLINE BERTEMAKAN  
SEKS TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL PEMUDA JEPANG

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana

Sastra



PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2010

**FAKULTAS SAstra**  
**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**  
**JAKARTA**


---

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dessy Natalia

Nim : 04110163

Tanda Tangan: 

Tanggal : 27 Agustus 2010

**FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA**

---

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi ini telah diujikan pada hari Jumat, tanggal 27 Agustus 2010

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari :

Pembimbing : Erni Puspitasari, M.Pd

Pembaca : Hermansyah Djaya, SS. MA

Ketua Penguji : Dra. Tini Priantini

Disahkan pada hari : Senin, tanggal 08 Agustus 2011

**Ketua Program Studi Bahasa  
Dan Sastra Jepang**



( Rini Widiarti M.Si )

**Dekan Fakultas Sastra**



FAKULTAS SASTRA

(Dr.Hj Alber fine, M.MA )

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus Juru selamatku atas segala berkat dan kasih-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi Sarjana ini dengan sebaik-baiknya.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan pada jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Dengan adanya keterbatasan diri dan ketidakmampuan penulis, sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi penulisan dan hal-hal lainnya. Namun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala bimbingan dan dorongan semangat baik secara materil maupun spiritual dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Erni Puspitasari, MPd, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hermansyah Djaya,SS, MA, selaku Pembaca yang telah menyediakan waktunya untuk membaca dan memberikan pengarahan dalam skripsi ini.
3. Ibu Dra. Tini Priantini, selaku Ketua Sidang Skripsi.
4. Ibu Rini Widiarti M.Si, selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang.

5. Ibu Dr. Hj. AlbertineM.MA, selaku Dekan Fakultas Sastra.
6. Ibu Irawati Agustine,SS, selaku Dosen Pembimbing Akademik.
7. Seluruh staff pengajar Universitas Darma Persada.
8. Seluruh staff Kesekretariat dan Perpustakaan Universitas Darma Persada.
9. Orang tua, kakak, adik ku siska, yang sama-sama sedang berjuang skripsi, yang selalu memberi semangat dan doa yang tak henti-hentinya.
10. Sahabatku, anak-anak CZ : oca, hendrik, deva, ima, tina, alvin, heny, b'dore, b'henky, b'asiro, k'vera, b'daniel dan k'mei yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
11. Untuk yang selalu memberikan semangat dan doa serta dukungan dan bantuannya,especially for u : Jansen Hendrico,ST.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang selalu membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi pembaca untuk lebih menambah pengetahuan tentang Jepang. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih dan Tuhan Memberkati.

Jakarta, 24 Agustus 2010

Dessy Natalia

## ABSTRAK

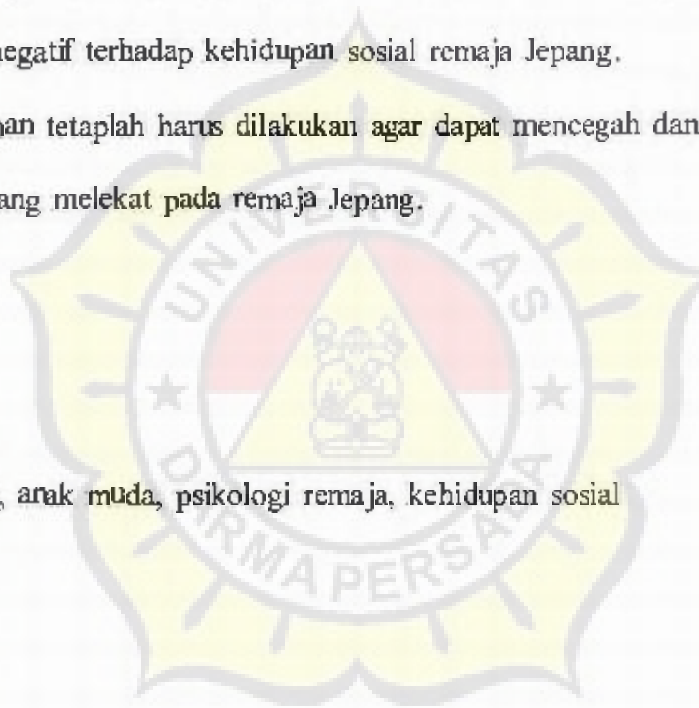
Dessy Natalia, 04110163. Dampak Game Online Bertemakan Seks Terhadap Kehidupan Sosial Remaja Jepang. Program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada, Agustus 2010.

Saat ini, perkembangan *game online* yang bertemakan seks sangat digemari terutama oleh remaja Jepang. Perkembangan *game* ini menimbulkan dampak yang besar terutama dampak negatif terhadap kehidupan sosial remaja Jepang.

Tindakan pencegahan tetaplah harus dilakukan agar dapat mencegah dan mengurangi pengaruh negatif yang melekat pada remaja Jepang.

Kata kunci:

*Game Online*, seks, anak muda, psikologi remaja, kehidupan sosial



## 概略

デシナタリア。04110163.日本の若者の社会的にゲームオンラインのセックス

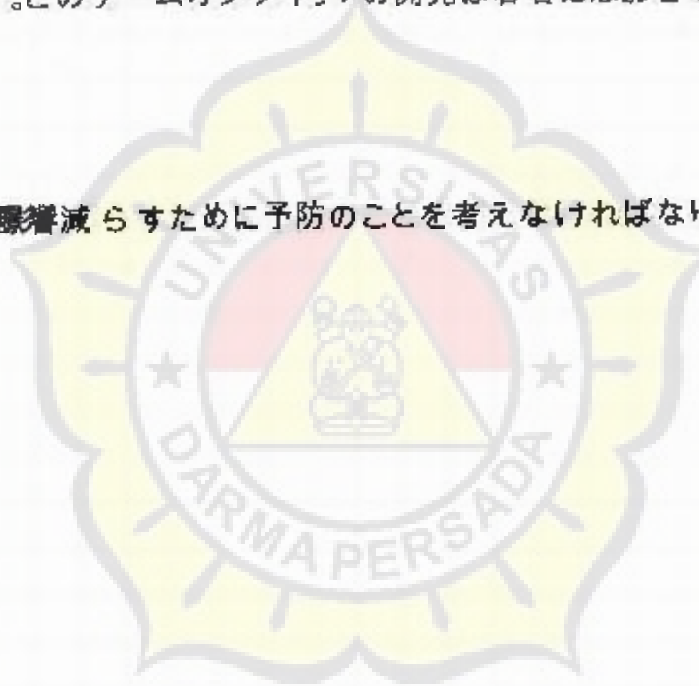
テーマに影響。ダルマプルサダ大学日本語文学部、2010年8月

現代、セックスのテーマにしたゲームオンラインは日本の若者に対して非常に

人気であります。このゲームオンラインの開発は若者に悪影響を与えること

であります。

日本の若者に悪影響減らすために予防のことを考えなければなりません。



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	i
<b>Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi</b> .....	ii
<b>Lembar Pengesahan</b> .....	iii
<b>Kata Pengantar</b> .....	iv
<b>Abstrak</b> .....	vi
<b>Daftar Isi</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latarbelakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Perumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penulisan .....	8
1.6 Metode Penulisan .....	9
1.7 Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Teknologi .....	11
2.2 Pengertian Game Online .....	13
2.3 Konsep Seksualitas .....	15
2.3.1 Definisi Seks .....	15
2.3.2 Orientasi Seksual .....	17
2.3.3 Proses Kematangan Seksuil .....	17
2.4 Definisi Pemuda .....	19



## BAB III GAME ONLINE

3.1 Sejarah Perkembangan Game .....	22
3.1.1 Era Sebelum Munculnya Game .....	23
3.1.2 Era Mukainya Game .....	24
3.1.3 Masa Keemasan .....	25
3.2 Game Online .....	26
3.2.1 Klasifikasi Game .....	27
3.2.1.1 Berdasarkan Alat yang Digunakan .....	27
3.2.1.2 Berdasarkan Jenis Permainan .....	27
3.2.1.3 Berdasarkan Teknologi Grapis .....	33
3.2.1.4 Berdasarkan Cara Pembayaran .....	34
3.3 Teknologi Dalam Pembuatan Game .....	35
3.4 Tahapan Pembuatan Game .....	35
3.4.1. Menentukan Jenis Game .....	35
3.4.2 Menentukan alat yang ingin digunakan .....	36
3.4.3 Menentukan Game play .....	36
3.4.4 Menentukan grafis yang ingin digunakan .....	37
3.4.5 Menentukan suara yang ingin digunakan .....	37
3.4.6 Melakukan Perencanaan Waktu .....	37
3.4.7 Proses Pembuatan .....	38
3.4.8 Melakukan Publishing .....	38
3.5 Profesi Dalam Pembuatan Game .....	38
3.6 Game Online Bertemakan Seks di Jepang .....	39
3.6.1 Cerita .....	42
3.6.2 Tokoh dan Karakter .....	43

**BAB IV PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN  
SOSIAL REMAJA JEPANG**

4.1 Fenomena Seks di Jepang .....	45
4.2 Dampak Negatif .....	48
4.2.1 Keluarga .....	48
4.2.2 Sekolah .....	50
4.2.3 Sosial .....	53
4.2.4 Kesehatan .....	55
4.3 Upaya Penanggulangan Dampak Negatif .....	56
4.3.1 Orang Tua dan Keluarga .....	56
4.3.2 Sekolah .....	58
4.3.3 Sosial .....	60
4.3.4 Kesehatan .....	61
4.3.5 Pemerintah .....	63
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	64
<b>LAMPIRAN</b> .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	70

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latarbelakang

Kebijaksanaan politik sakoku yang dilaksanakan pada masa pemerintahan Tokugawa selama kurang lebih 250 tahun lamanya telah menjadikan bangsa Jepang sebagai bangsa yang terisolasi dari dunia internasional, peristiwa ini memberi dampak bagi kemajuan Jepang yang akhirnya bangsa Jepang mengalami banyak ketinggalan dengan negara barat, terutama dalam bidang industrialisasi, karena pada periode sakoku ini pemerintahan bakufu lebih memfokuskan bangsanya dalam identitas masyarakat feodal yang kuat dengan menentang adanya pengaruh budaya barat masuk ke Jepang.

Bangsa Jepang mulai memasuki jaman modern sejak dibangunnya pembaharuan Meiji pada tahun 1868. Peristiwa ini banyak membawa perubahan terhadap pemerintahan Jepang dan masyarakatnya<sup>1</sup> karena setelah masa ini banyak perubahan yang dilakukan yaitu perubahan sistem pemerintahan yang feodal menuju negara yang modern dan pada masa ini Jepang memasuki dunia industri.

Industri berkembang dengan pesat, dalam bidang militer Jepang berhasil membangun industri militernya dengan baik sehingga mampu melampaui

---

<sup>1</sup> Ketut Surajaya, *Pengantar Sejarah Jepang*, (Jakarta: Universitas Indonesia, 1993), hal 1

kemampuan Cina dan Rusia. Dengan hal tersebut Jepang tumbuh menjadi sebuah negara di Asia dengan kekuatan militer yang menakjubkan. Ketika Jepang masuk dalam periode perang dunia II, Jepang dalam waktu yang cepat berhasil menguasai kawasan Asia Tenggara. Namun, hal ini tidak berlangsung lama, karena sekutu mulai menegakkan kekuatannya untuk kembali melawan Jepang.

Akhirnya, Jepang mengalami keterpurukan pada masa perang dunia II, pemboman yang dilakukan oleh tentara Amerika Serikat telah mengakibatkan pabrik-pabrik hancur. Namun dengan semangat dan kerja keras akhirnya Jepang mampu kembali membangun bangsanya dari kehancuran akibat perang.

Pada masa sesudah perang, Jepang sudah memulai kegiatan yang bersangkutan dengan teknologi modern dengan memusatkan pada modifikasi, perbaikan dan penerapan teknologi yang seiring dengan perkembangan jaman. Inovasi teknologi terus menerus dilakukan oleh Jepang. Dengan kecepatan penuh Jepang masuk kedalam inovasi baru, industri Jepang terus melakukan riset dan pengembangan dalam bidang elektronika yang berdasarkan teknologi tinggi menyebar keseluruh masyarakat dan industri. Sebelum perang, barang-barang Jepang dikatakan tiruan murahan dan buruk, tetapi selanjutnya mutu barang telah banyak diperbaiki dan sekarang dipandang murah dan baik. Jepang telah berkembang berdasarkan teknologi import, namun meskipun industri-industri Jepang sangat tergantung pada teknologi-teknologi import, mereka tidak hanya mencoba mengenal dan mendalaminya tetapi juga memperbaikinya. Pembaharuan ( perbaikan ) secara teknis lebih banyak terdapat pada produk-produknya. Adalah ironis bahwa kekalahan

Jepang dalam perang mendorong proses-proses baru. Semua pabrik telah hancur dan Jepang dapat membangun kembali pabrik-pabrik dengan perlengkapan yang optimal di atas tanah kosong. Berbagai industri dengan banyak bantuan pemerintah mengirimkan berbagai misi survei ke Amerika Serikat dan berusaha menyerap sebanyak mungkin teknologi maju.<sup>2</sup>

Kehidupan kaum muda dalam masa yang serba modern dan perkembangan teknologi yang semakin pesat merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Hampir semua kegiatan yang menyangkut kehidupan sehari-hari mereka tidak pernah lepas dari teknologi yang ada, sementara perusahaan-perusahaan terus menciptakan berbagai macam produk yang semakin canggih dengan sasaran utamanya adalah kaum mudanya mengingat pola konsumtif dan budaya materialisme kaum muda di Jepang sangat tinggi. Kemajuan teknologi yang telah dicapai tersebut telah memberikan pengaruh besar pada masyarakatnya. Salah satunya adalah teknologi *game* (permainan).

*Game* teknologi merupakan suatu istilah untuk mengartikan perkembangan *game* saat ini. Bila kita lihat ke belakang, dahulu *game* memiliki tujuan hanya sekedar sebagai sarana hiburan, namun kini *game* dapat dijadikan sebagai sarana edukatif yang lebih bermanfaat bagi para penikmatnya. Oleh sebab itu para pembuatan *game* saat ini akan lebih mengedepankan teknologi yang digunakan agar *game* yang telah dibuat dapat bersaing dipasaran. Dengan kata lain, *game* teknologi adalah *game* yang dibuat dengan segala keunggulan teknologi, baik dari segi kualitas gambar, suara

---

<sup>2</sup> Naoto Sasaki, *Management and Industrial Structure in Japan*, (Pegamon Press, Oxford 1991), p28

maupun jalan cerita. *Game* teknologi pun tidak hanya memiliki tujuan sebagai sarana hiburan semata, tetapi *game* teknologi dapat lebih merangkul segala jenis tujuan para pemainnya. Baik tujuan edukatif maupun inspiratif.<sup>3</sup>

Generasi muda di Jepang dalam kehidupannya menghadapi sistem persaingan yang tinggi, sehingga mereka berusaha sekuat mungkin untuk meningkatkan kemampuan mereka. Waktu sekolah anak-anak di Jepang berlangsung dari pagi hingga sore hari dan setelah itu diharuskan mengikuti kursus, ini terlihat bahwa generasi muda di Jepang telah dipersiapkan sejak dini dalam artian kehidupan mereka tidak lepas dari pendidikan dan tekanan untuk bersaing dalam pendidikan sementara berbagai macam bentuk kemajuan teknologi muktahir yang tersedia telah menarik perhatian mereka.

Pesatnya teknologi tidak hanya memberikan dampak yang positif pada generasi muda di Jepang, tetapi juga memberi dampak yang negatif dimana perkembangan teknologi canggih juga ikut menciptakan kultur baru dalam gaya hidup mereka.<sup>4</sup>

Dengan kata lain, perkembangan teknologi rupanya telah turut mempengaruhi tingkah laku dan ikut menentukan kecenderungan-kecenderungan manusia yang hidup di kurva ini, terutama kaum muda dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>3</sup><http://zetaforce.wordpress.com/category/>

<sup>4</sup> "Akan Kemana Generasi Muda Jepang", *Kompas*, 22 September 2010

## 1.2 Identifikasi Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat di Jepang tidak hanya memberikan banyak manfaat dengan kemudahan-kemudahan dalam kehidupan masyarakatnya terutama kaum mudanya tetapi juga telah menciptakan kultur baru dalam gaya hidup mereka. Orang tua di Jepang dengan mudah memberikan fasilitas kepada anak-anak mereka seperti mobil, *video game*, komputer, *handphone*, dan sejumlah peralatan teknologi mutakhir lainnya. Gaya hidup ini semakin menyisihkan kaum muda yang *hedonis* ( pandangan hidup yang menganggap bahwa kesenangan dan kenikmatan adalah tujuan utama dalam hidup) itu dari realitas sosial. Mereka membangun dunianya sendiri yang maya atau dalam bahasa Jepangnya kerap disebut "*hikikomori*" ( menarik diri dari kehidupan sosial ).<sup>5</sup>

Sejak masuk sekolah dasar setiap anak Jepang dituntut untuk terus belajar dan bekerja keras untuk mengejar modernisasi dan kemajuan teknologi, hal ini terlihat dari sistem sekolah yang mereka dapatkan tidak lepas dari penggunaan komputer. Sistem pendidikan yang ketat yang berlaku di Jepang membuat mereka menjadi tertekan. Akibatnya untuk mengalihkan pikiran, kalangan pelajar menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dan terkadang mereka rela untuk tidak masuk sekolah ( membolos ) hanya demi bermain *game online*.

*Game* ( permainan ) yang dimainkan seseorang mungkin berubah dari masa ke masa, tetapi yang terpenting adalah kepuasan dan keasyikan yang didapatkan selama

---

<sup>5</sup>"Akan Kemana Kaum Muda Jepang", *Kompas*, 22 September 1998

bermain. Tidaklah mengherankan, jika kemudian *game online* menjadi fenomenal pada era Internet saat ini, tetapi tidak seperti Internet yang *booming* (mendunia) dalam waktu singkat, *game* telah melewati sejarah perjalanan yang cukup panjang.

Pada sebuah *game online*, Internet adalah sebuah fasilitas yang memungkinkan kita bermain pada jalur ketetapan yang digunakan Internet, waktu *game online* tidak selalu berarti *game* yang dapat dimainkan secara *multiplayer*, tetapi umumnya *game online* dengan skala yang cukup besar mendukung permainan *multiplayer*, yang menjadi merupakan salah satu faktor kepopuleran *game online*. Dengan bermain *multiplayer* secara *online*, kita tidak perlu takut "pertarungan" pada *game online* dapat berlanjut pada kehidupan nyata walaupun musuh kita berada di benua lain.

Namun sekarang ini sebuah *game* bertemakan pemerkosaan menjadi tren baru di Jepang. *Game* berjudul *RapeLuv* ini memungkinkan pemain menyerang karakter remaja perempuan dan melakukan kekerasan seksual terhadapnya. Seiring dengan jalannya *game*, rekan-rekan pemain digambarkan akan datang dan menyerang karakter korban tersebut. Pemain juga dapat memilih untuk mengikuti korban ke atas kereta api, kemudian menyerang karakter korban lainnya.

Permainan ini bahkan menyediakan pilihan untuk menghamili seorang perempuan dan memerintahkan dia melakukan aborsi. Penyerangan dilakukan dengan alasan bahwa korban menuduh pemain berbuat tidak senonoh terhadap dia di atas



kereta. *Game* ini tentu memicu gelombang kemarahan terutama dari kelompok pejuang hak perempuan. “*Game* ini seharusnya tidak pernah dipasarkan,” kata aktivis *Equality Now*, Taina *Bien-Aime* seperti dikutip laman stasiun televisi CNN.<sup>6</sup>

*Bien-Aime* mengatakan permainan *Rapelay* ini merupakan bukti bahwa pemerintah Jepang perlu mengawasi cerita-cerita dalam video game. Permainan video dengan cerita kekerasan terhadap perempuan yang lazim disebut *Hentai game* ini memang mudah didapatkan di toko *game* di Jepang.

Jenis permainan ini bukan barang baru di Jepang. Sejak lama, negara Jepang ini telah memproduksi produk yang bisa dicap sebagai pornografi secara bebas. Upaya *Bien-Aime* dan rekan-rekannya untuk mengampunahkan penghentian peredaran permainan seperti *Rapelay* di toko menghadapi sandungan karena game ini masih dapat diunduh dengan gratis di sejumlah laman. Jepang memang memiliki aturan penyensoran terkait konten seksual. Dalam permainan dan video, alat kelamin tidak boleh dipampangkan dengan jelas namun aturan ini tidak berlaku bagi cerita dan ide permainan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam skripsi ini penulis membatasi perkembangan teknologi *game online* serta pengaruhnya bagi kehidupan sosial remaja Jepang dari tahun 2001 hingga tahun

---

<sup>6</sup> <http://dinastiandreas.blogspot.com/>