

PERKEMBANGAN OTOME GAME DI JEPANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Sastra



ELIZABETH LAURA

2012110029

JURUSAN JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

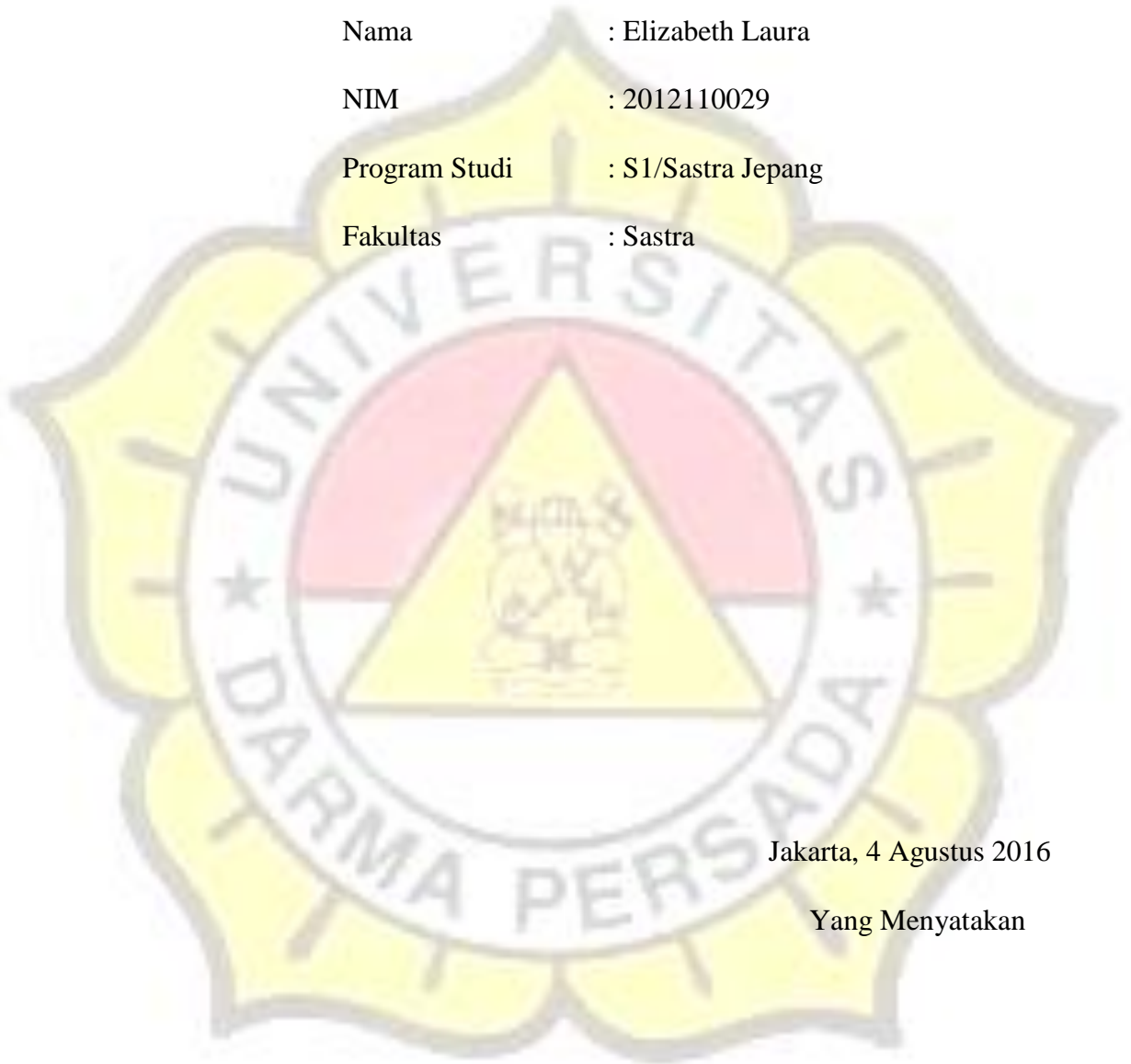
JAKARTA

2016

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Elizabeth Laura
NIM : 2012110029
Program Studi : S1/Sastra Jepang
Fakultas : Sastra



Jakarta, 4 Agustus 2016

Yang Menyatakan

Elizabeth Laura

NIM: 2012110029

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa, 16 Agustus 2016.

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari :

Pembimbing : Erni Puspitasari, S.S., M.Pd. ()

Pembaca : Tia Martia, S.S., M.Si. ()

Ketua Sidang : Dra. Yuliasih Ibrahim ()

Disahkan pada hari....., tanggal.....

Ketua Program Studi,

Dekan,

(Hargo Saptaji, S.S., MA)

(Syamsul Bachri, S.S., M.Si)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Perkembangan *Otome Game* di Jepang”. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Erni Puspitasari, S.S., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bimbingan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Tia Martia, S.S.,M.Si selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim selaku ketua sidang dan penguji yang telah memberikan banyak perbaikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Syamsul Bachri, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada yang telah mengesahkan skripsi ini secara resmi.
5. Bapak Hargo Saptaji, S.S., MA selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada yang telah membantu dan memberikan banyak saran kepada penulis.
6. Ibu Zainur Fitri, S.S., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Pengajar Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini.
8. Seluruh staf dan karyawan Universitas Darma Persada yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi ini.

9. Seluruh keluarga penulis yang telah memberikan banyak dukungan dan doa dalam penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
11. Berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Tuhan memberkati dan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Mahasiswa Universitas Darma Persada khususnya Jurusan Sastra Jepang dan siapapun yang membaca skripsi ini untuk menambah pengetahuan. Penulis menyadari bahwa karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis berharap agar pembaca dapat memberikan kritik dan saran sebagai perbaikan untuk menyempurnakan skripsi ini.

Jakarta, Juli 2016

Penulis



ABSTRAK

Nama : Elizabeth Laura

NIM : 2012110029

Program Studi : Sastra Jepang

Judul : PERKEMBANGAN *OTOME GAME* DI JEPANG

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan menggunakan metode kepustakaan dan deskriptif analisis. Metode kepustakaan digunakan sebagai sumber data, sedangkan metode deskriptif analisis digunakan untuk mendeskripsikan perkembangan *otome game* di Jepang.

Penelitian ini membahas mengenai perkembangan *otome game* di Jepang. *Otome game* termasuk ke dalam *genre game* yang baru karena baru muncul pertama kali pada tahun 1994. Akan tetapi, karena perkembangan *otome game* yang sangat cepat terutama lima tahun terakhir ini, *genre otome game* sudah tidak asing lagi bagi para pemain *game*. Perkembangan yang cepat ini disebabkan karena kepopuleritasan beberapa *otome game*, terutama yaitu “*Hakuoki*”, “*Uta no ☆Prince-sama♪*” dan “*Diabolik Lovers*”.

Kata kunci : perkembangan, *otome*, *game*, Jepang

概要

氏名 : エリザベス ラウラ
学生番号 : 2012110029
学科 : 日本文学部
題名 : 日本での乙女ゲームの進展

この研究は定性分析で、文献方法と記述分析方法を使う。文献方法はデータ送信装置にあって、記述分析方法は日本での乙女ゲームの進展を説明するときに使う。

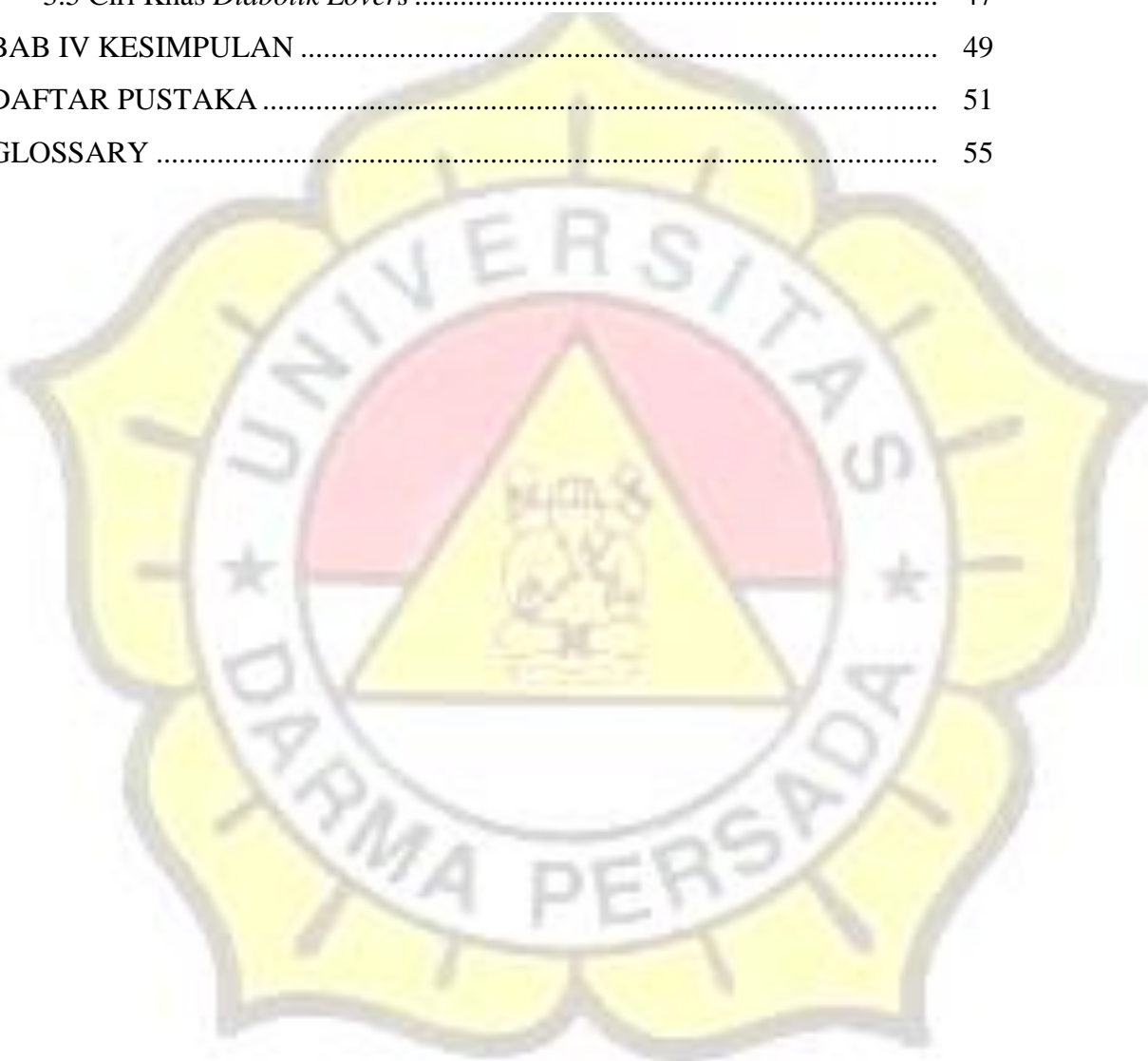
この研究は日本での乙女ゲームの進展について説明する。乙女ゲームは1994年に始めて登場しましたので、新しいゲームのジャンルに入る。しかし、乙女ゲームの進展がすごく早くて、特にこの5年間、乙女ゲームというジャンルはゲーマーにとっては珍しいではない。この早い進展の理由は一部の乙女ゲームの好評で、特に、「薄桜鬼」と「うたの☆プリンスさまっ♪」と「DIABOLIK LOVERS」だ。

キーワード : 進展、乙女、ゲーム、日本

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
概要	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Landasan Teori	7
1.7 Metode Penelitian	10
1.8 Manfaat Penelitian	10
1.9 Sistematika Penulisan	11
BAB II PERKEMBANGAN <i>OTOME GAME</i> DI JEPANG (1994-2016)	
2.1 Pengertian <i>Otome Game</i>	12
2.2 Sejarah <i>Otome Game</i>	
2.2.1 Tahun 1994	15
2.2.2 Tahun 1995-2000	18
2.2.3 Tahun 2003-2007	20
2.2.4 Tahun 2008-2016	23
BAB III POPULARITAS <i>OTOME GAME</i> DI JEPANG	
3.1 <i>Otome Game Award</i> 2010-2015	27
3.2 Faktor Penyebab <i>Otome Game</i> Populer di Jepang	

3.2.1 Skenario	29
3.2.2 Karakter	33
3.2.3 Seiyuu	41
3.3 Ciri Khas <i>Hakuoki</i>	45
3.4 Ciri Khas <i>Uta no ☆Prince-sama♪</i>	46
3.5 Ciri Khas <i>Diabolik Lovers</i>	47
BAB IV KESIMPULAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51
GLOSSARY	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Visual Novel</i> dalam “ <i>Amnesia</i> ”	12
Gambar 2.2 Contoh Pilihan dalam game “ <i>Amnesia</i> ”	12
Gambar 2.3 Karakter <i>Ikemen</i> dalam game “ <i>NORN9 –Norn + Nonette</i> ”	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Mini Game</i> dalam game “ <i>Amnesia Crowd</i> ”	13
Gambar 2.5 <i>CG</i> dalam game “ <i>Amnesia Later</i> ”	14
Gambar 2.6 Kakeru Yuiga, salah satu karakter dalam dalam game “ <i>NORN9 -Norn+ Nonette</i> ” yang diisikan suaranya oleh <i>seyuu</i> terkenal yaitu Yuki Kaji	14
Gambar 2.7 <i>Cover game</i> “ <i>Angelique</i> ”	15
Gambar 2.8 <i>Cover Game</i> “ <i>Tokimeki Memorial Girl’s Side</i> ”	19
Gambar 2.9 Sistem dalam game “ <i>Tokimeki Memorial Girl’s Side</i> ”	20
Gambar 2.10 Salah satu sistem dalam game “ <i>Tokimeki Memorial Girl’s Side</i> ” yaitu berbelanja pakaian	20
Gambar 2.11 <i>Cover Game</i> “ <i>Kin’iro no Corda</i> ”	20
Gambar 2.12 <i>Cover Game</i> “ <i>Harukanaru Toki no Naka de 3</i> ”	21
Gambar 2.13 <i>Cover Game</i> “ <i>Hakuoki</i> ”	23
Gambar 2.14 <i>Cover Game</i> “ <i>Uta no Prince-sama</i> ”	24
Gambar 2.15 <i>Cover Game</i> “ <i>Diabolik Lovers</i> ”	25
Gambar 3.1 Enam karakter target dalam <i>Hakuoki</i> , dari kiri ke kanan Sannosuke Harada, Heisuke Toudou, Chikage Kazama, Souji Okita, Hajime Saitou dan Toshizou Hijikata... 35	
Gambar 3.2 Anggota <i>ST☆RISH</i> dari kiri ke kanan, Otoyoma Ittoki, Masato Hijirikawa, Natsuki Shinomiya, Tokiya Ichinose, Ren Jinguji, Syo Kurusu dan Cecil Aijima..... 36	
Gambar 3.3 Anggota <i>QUARTET★NIGHT</i> dari kiri ke kanan, Ranmaru Kurosaki, Ai Mikaze, Reiji Kotobuki dan Camus..... 37	
Gambar 3.4 Keluarga Sakamaki dari kiri ke kanan, Reiji Sakamaki, Subaru Sakamaki, Raito Sakamaki, Ayato Sakamaki, Shuu Sakamaki dan Kanato	38

- Gambar 3.5 Keluarga Mukami dari kiri ke kanan. Ruki Mukami, Kou Mukami, Yuma Mukami dan Azusa Mukami 39
- Gambar 3.6 Keluarga Tsukinami dari kiri ke kanan, Carla Tsukinami dan Shin Tsukinami 40
- Gambar 3.7 *Dummy head microphone* 47
- Gambar 3.8 Kanato menghisap darah dari jari tangan Yui..... 47
- Gambar 3.9 Raito menghisap darah dari dada Yui 48

