

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya populer Jepang merupakan sebuah budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum. Budaya populer Jepang meliputi *manga*, *anime*, *game*, *cosplay*, *dorama*, *j-pop*, dan sebagainya.

Manga merupakan suatu media yang di dalamnya terdapat sekumpulan gambar yang mengandung cerita yang bermacam-macam variasinya. Pada umumnya *manga* dicetak dalam warna hitam-putih dan terkadang ada beberapa bagian yang dicetak berwarna. Di Jepang, *manga* pada umumnya dicetak dalam majalah yang berukuran sebesar buku telepon dan sering terdiri dari berbagai cerita yang bersambung pada episode berikutnya.

Budaya populer Jepang lainnya yaitu *anime*. *Anime* adalah produksi animasi Jepang yang menampilkan hasil gambar animasi melalui tangan maupun komputer. Istilah *anime* merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*animation*". Dalam bahasa Inggris, istilah ini didefinisikan sebagai penyebarluasan gaya animasi Jepang yang pada umumnya dicirikan dengan grafis yang warna-warni, karakter yang bersemangat dan tema yang terkadang tidak masuk akal.

Selain *manga* dan *anime*, *cosplay* juga termasuk ke dalam budaya populer Jepang. *Cosplay* adalah kata-kata bahasa Jepang yang dibuat dari menggabungkan dua kata dari bahasa Inggris "*costume*" dan "*play*". *Cosplay* merupakan sebuah pertunjukan seni di mana para pesertanya menggunakan kostum dan aksesoris yang menunjukkan secara spesifik suatu karakter atau ide. Pada umumnya *cosplay* mengacu pada *manga* dan *anime*, *manga*, dan *video game*.

Penduduk Jepang merupakan masyarakat penyuka *game*. Budaya Jepang yang disiplin dan pekerja keras menyebabkan masyarakat Jepang menyukai *game* sebagai salah satu sarana hiburan karena dengan bermain *game* masyarakat Jepang dapat mendapatkan kesenangan, menyegarkan kembali pikiran yang jenuh dengan pekerjaannya dan dapat membayangkan dirinya sebagai karakter *game* yang dimainkannya.

Pada akhir 1950-an dan melalui tahun 1960-an, banyak didirikan beberapa perusahaan pengembang *game* yang sangat besar dan terkenal seperti, *Sega*, *Taito* dan *Namco*. Pada saat ini, banyak juga permainan komputer dan permainan *arcade* yang dikembangkan di Jepang. Secara

bertahap tingkat kecanggihannya dan kompleksitasnya pun turut bertambah. Setelah periode ini, *video game* menyimpang ke berbagai *platform*: *Action*, *mainframe*, konsol, komputer pribadi dan kemudian permainan genggam. Perusahaan komersial pertama konsol permainan *video* adalah *Computer Space* pada 1971, yang meletakkan dasar bagi industri hiburan baru di akhir 1970-an di Amerika Serikat, Jepang, dan Eropa.

Generasi pertama konsol permainan *video* berlangsung dari tahun 1972, dengan rilis dari *Magnavox Odyssey*, hingga 1977, ketika “*pong*”-style produsen konsol meninggalkan pasar secara massal karena pengenalan dan keberhasilan mikroprosesor berbasis konsol.

Dalam sejarah komputer dan *video game*, generasi kedua (biasa disebut sebagai awal era 8 *bit* atau kurang lebih 4 *bit* era) dimulai pada tahun 1976 dengan merilis *Fairchild Channel F* dan *Radofin 1292 Advanced Programmable Video* sistem. Di era generasi kedua ini yang menjadi primadona konsol *game* adalah konsol *game ATARI*.

Generasi ketiga dimulai pada tahun 1983 dengan dipasarkannya Jepang *Family Computer* atau lebih dikenal dengan nama *FAMICOM* (kemudian dikenal sebagai *Nintendo Entertainment System* di seluruh dunia).

Generasi keempat atau biasa disebut dengan era 16 *bit*, pada generasi ini *NES* mendapat sambutan hangat di seluruh dunia, dan sebuah perusahaan bernama *Sega* mencoba menyaingi *Nintendo*. Pada tahun 1988, *Sega* merilis konsol *next-generation* mereka, *Sega Mega Drive* (yang juga dikenal dengan *Sega Genesis*). Konsol ini menyajikan gambar yang lebih tajam dan animasi yang lebih halus dibanding *NES*. Konsol ini cukup berhasil memberi tekanan, tetapi *NES* tetap bertahan dengan angka penjualan tinggi. Dua tahun berselang, pada 1990, *Nintendo* kembali menggebrak dengan konsol *next-gen* mereka, *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*.

Generasi berikutnya adalah generasi kelima atau disebut juga dengan era konsol 32 *bit*. Dimana konsol *game* yang paling populer pada generasi ini adalah *Sony Playstation*. Generasi keenam ini ditandai dengan munculnya konsol-konsol *game next generation* dari masing-masing perusahaan seperti *Sony*, *SEGA*, *Nintendo* serta munculnya konsol *game* baru yang diluncurkan oleh *Microsoft* yang diberi nama *Xbox*.

Karena semakin canggihnya teknologi di bidang teknologi maka kemudian 3 perusahaan konsol terbesar (*Sony*, *Nintendo*, dan *Microsoft*) mengeluarkan kembali konsol *next-generation* mereka keluaran terbaru. *Sony* mengeluarkan konsol *next-gen* yang diberi nama *PS3 (Playstation 3)*, lalu *Nintendo* dengan *Nintendo Wii* kemudian *Microsoft* dengan *Xbox 360*. Pada generasi ini

semakin dikembangkan sistem permainan *online* atau permainan yang melibatkan banyak pemain yang terhubung dengan konsol mereka dan semakin ditinggalkannya permainan *single player*.

Berdasarkan *genre* nya, *game* dibagi menjadi beberapa *genre* yaitu *Action*, *Arcade*, *Fighting*, *Racing*, *Role-Playing Game (RPG)*, *Shooting Game*, *Simulation*, *Sports*, *Strategy* dan *Adventure*. Berikut adalah penjabaran mengenai beberapa *genre* dalam *game*.

Action Game adalah permainan *game* yang bertema *Action* yang menghadirkan aksi laga di dalam permainannya. Untuk itu refleks dan akurasi waktu dibutuhkan oleh *gamers* untuk memainkan *game* yang penuh adegan baku tembak dan baku hantam ini.

Arcade Game adalah tipe permainan yang bersifat *simple* dan mudah. *Game Arcade* tidak terlalu mementingkan unsur jalan cerita, dan hanya bersifat *for fun* saja. Tujuannya biasanya hanya mengumpulkan poin tertinggi untuk kesenangan.

Fighting Game adalah *game* pertarungan dan perkelahian antara dua karakter dan biasanya bisa dimainkan *multiplayer*. Biasanya terdapat kombinasi gerakan dan jurus dari tombol-tombol *controller* yang digunakan untuk mengalahkan musuh.

Racing Game adalah *game* yang bersifat balapan untuk mencapai garis *finish*. Dalam hal ini keterampilan mengemudi akan berpengaruh. Namun *game Racing* tidak hanya *game* yang berkaitan dengan balap sepeda, motor atau balap mobil, namun juga balap lari atau balap fantasi lainnya.

Role-Playing Game biasa disingkat *game RPG*. *Game* tipe ini memungkinkan kita berperan sebagai tokoh dalam sebuah *game*. Biasanya fungsinya untuk menyelesaikan misi atau *quest* dalam *game*. *Game RPG* biasanya cukup kompleks. Selain itu juga terdapat *subgenre* yaitu *MMORPG*, singkatan dari *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* yang sempat menjadi tren di kalangan *game online*.

Shooting Games adalah *game* permainan yang berhubungan dengan tembak menembak. *Game* ini biasanya bertema tentang perang, militer atau terorisme. Keterampilan dalam mengendalikan pistol dan senapan sangat dibutuhkan. Ada 2 jenis *Shooting game*, yaitu *First-Person Shooter (FPS)*, *game Shooting* dengan perspektif orang pertama dan *Third Person Shooter (TPS)*, *game Shooting* dengan perspektif orang ketiga.

Simulation Game adalah *game* permainan yang mengharuskan kita melakukan simulasi terhadap suatu misi. *Simulation games* cukup populer. Ada beberapa jenis *Simulation game*, yaitu antara lain *Construction Simulation*, *game* simulasi tentang bangunan dan konstruksi suatu

wilayah, *Life Simulation*, game simulasi tentang manusia dan kehidupan dan *Vehicle Simulation*, game simulasi tentang kendaraan dan transportasi.

Sports Game adalah game permainan yang bertema olahraga. Tipe ini berbeda dengan tipe *Racing*. Beberapa olahraga yang populer dijadikan game antara lain adalah sepakbola, bola basket, bola voli, tennis, tinju, gulat dan lain-lain.

Strategy Game adalah game permainan yang bertema strategi. Game ini mengharuskan kita mengatur taktik dan strategi pada suatu objek misi yang dicapai dalam sebuah game. Ada beberapa subgenre game strategi, yaitu antara lain *Real-Time Strategy (RTS)*, game strategi tentang membangun suatu bangsa, mengatur sumber daya dan berperang dengan bangsa lain dan *Turn-Based Strategy (TBS)*, game strategi yang pemainnya menunggu giliran bergerak.

Adventure Game adalah permainan game yang bertema petualangan. Dalam game ini banyak menghadirkan aksi dalam petualangan seperti menjelajah tempat-tempat baru berupa pulau, lautan atau hutan. *Adventure game* dibagi menjadi beberapa subgenre, salah satunya adalah *visual novel*.

Visual novel (ビジュアルノベル *bijuaru noberu*) adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di *PC* dan sebagian dirilis di *game console* seperti *PSP*. Game ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar gaya *anime*, dan dilengkapi dengan kotak percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam *visual novel* seolah hidup dan dapat berbicara.

Visual novel yang mengandung unsur percintaan disebut dengan 恋愛ゲーム (*ren'ai geemu*) di Jepang. 恋愛ゲーム adalah game yang bertujuan untuk mengalami percintaan virtual dengan berkencan pada karakter yang muncul dalam game tersebut. Walaupun mengangkat percintaan sebagai tema dari game, percintaan dalam 恋愛ゲーム merupakan percintaan impian yang tidak mungkin terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam arti sempit, tujuan dari game ini adalah percintaan. Dalam arti luas, tujuan dari game ini adalah membuat karakter jatuh cinta pada pemain game.

Berdasarkan target pemasarannya, 恋愛ゲーム terbagi menjadi 2 kategori, yaitu *game* untuk pemain pria (男性向けゲーム (*dansei muke geemu*)) dan *game* untuk pemain wanita (女性向けゲーム (*josei muke geemu*)). Dalam *game* untuk pemain pria, karakter pemain adalah seorang laki-laki dan karakter target adalah perempuan. Dalam *game* ini, pemain berusaha agar dapat menjalankan percintaan dengan salah satu karakter perempuan yang ada dalam *game*. *Game* untuk pemain pria ini dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *Gal Game* (ギャルゲー) dan *Eroge* (エロゲー). Dalam *Gal Game* (ギャルゲー), tidak terdapat unsur pornografi, sedangkan dalam *Eroge* (エロゲー), terdapat unsur pornografi.

Game untuk pemain wanita ini dibagi menjadi 2 jenis, yaitu *Otome game* (乙女ゲーム) dan *Boy's Love (BL) Game* (ボーイズラブゲーム). Dalam *otome game*, karakter pemain adalah seorang perempuan dan karakter target adalah laki-laki. Dalam *game* ini, pemain berusaha agar dapat menjalankan percintaan dengan salah satu karakter laki-laki yang ada dalam *game*. Sedangkan dalam *Boy's Love Game*, karakter pemain dan karakter target adalah laki-laki. Dalam *game* ini, pemain berusaha agar dapat menjalankan percintaan antara sesama laki-laki dengan salah satu karakter yang ada dalam *game*. Biasanya dalam *Boy's Love Game* terdapat unsur pornografi.

Otome game yang dirilis pada konsol seperti *PS* dan konsol *portable* seperti *Nintendo DS* tidak mengandung unsur pornografi, karena perusahaan seperti *Sony* dan *Nintendo* tidak mengizinkannya. *Game* yang dirilis pada *PC* yang dinilai untuk 18+, dihilangkan unsur pornografinya dan dirilis ulang untuk konsol *PS2*.

Genre otome game muncul pertama kali pada tahun 1994 sehingga *genre game* ini termasuk baru dibandingkan *genre-genre game* lainnya yang sudah ada sejak tahun 1970-an dan 1980-an. Walaupun termasuk baru, *genre otome game* berkembang dengan cepat dan memiliki penggemar yang banyak karena dirilisnya beberapa judul *otome game* yang sangat sukses. Saat ini *otome game* sudah menjadi *genre game* yang tidak asing lagi di Jepang.

Otome game dibentuk dengan tujuan untuk mengajak perempuan bermain *game* karena minimnya jumlah *gamers* perempuan di Jepang. Hal ini disebabkan karena *game* yang ada pada umumnya mengandung kekerasan sehingga hanya menarik *gamers* laki-laki. Oleh karena itu, dibentuklah *genre otome game* yang mengangkat tema percintaan yang digemari oleh perempuan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengangkat judul “Perkembangan *Otome Game* di Jepang”. Penulis mengangkat *otome game* sebagai bahan penelitian karena perkembangan *genre otome game* di Jepang sangat cepat. Selain itu juga karena kepopuleritasan *otome game* yang sangat hebat hingga banyak *game* yang diadaptasi menjadi *anime*, *manga*, dan lain-lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul adalah :

1. Adanya budaya populer Jepang meliputi *manga*, *anime*, *cosplay* dan *game*.
2. Adanya berbagai *genre* dalam *game*.
3. Munculnya *genre otome game*.
4. Perkembangan *otome game* di Jepang.
5. *Otome game* populer di Jepang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, maka pembahasan dalam penelitian ini dibatasi pada perkembangan *otome game* dan alasan mengapa *otome game* populer di Jepang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan *otome game*?
2. Bagaimana perkembangan *otome game* di Jepang?
3. Mengapa *otome game* populer di Jepang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis :

1. Apa yang dimaksud dengan *otome game*.
2. Bagaimana perkembangan *otome game* di Jepang.
3. Mengapa *otome game* populer di Jepang.

F. Landasan Teori

Williams mendefinisikan kata "populer" menjadi empat pengertian yaitu banyak disukai orang, jenis kerja rendah, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang dan budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Williams, 1983: 237). Sedangkan pengertian budaya populer dijabarkan dalam berbagai definisi. Budaya pop oleh Antonio Gramsci dikaitkan dengan konsep hegemoninya, mengacu pada cara kelompok dominan dalam suatu masyarakat mendapatkan dukungan dari kelompok subordinasi melalui proses kepemimpinan, intelektual, dan moral. Budaya pop adalah "budaya massa", budaya yang diproduksi massa untuk konsumsi massa. Untuk itulah, ada relevansi antara *popular culture* dengan *commercial culture* (kebudayaan komersil). Budaya yang dibutuhkan sifatnya massal (*common people*), tentu diproduksi berlandaskan keinginan pasar (komersil). Kebudayaan pop hanya akan terjadi manakala keinginan pasar menjadi perhatian sentral (Gramsci, 1971).

Mendefinisikan "budaya" dan "populer", yang pada dasarnya adalah konsep yang masih diperdebatkan, sangat rumit. Definisi itu bersaing dengan berbagai definisi budaya populer itu sendiri. John Storey, dalam *Cultural Theory and Popular Culture*, membahas enam definisi (Storey, 2006). Definisi kuantitatif, suatu budaya yang dibandingkan dengan budaya "luhur" (Misalnya: festival-festival kesenian daerah) jauh lebih disukai. "Budaya pop" juga didefinisikan sebagai sesuatu yang "diabaikan" saat kita telah memutuskan yang disebut "budaya luhur". Namun, banyak karya yang melompati atau melanggar batas-batas ini misalnya Shakespeare, Dickens, Puccini-Verdi-Pavarotti-Nessun Dorma. Storey menekankan pada kekuatan dan relasi yang menopang perbedaan-perbedaan tersebut seperti misalnya sistem pendidikan (Storey, 2006).

Definisi ketiga menyamakan budaya pop dengan budaya massa. Hal ini terlihat sebagai budaya komersial, diproduksi massal untuk konsumsi massa. Dari perspektif Eropa Barat, budaya pop dapat dianggap sebagai budaya Amerika. Atau, "budaya pop" dapat didefinisikan sebagai budaya "autentik" masyarakat. Namun, definisi ini bermasalah karena banyak cara untuk mendefinisikan "masyarakat". Storey berpendapat bahwa ada dimensi politik pada budaya populer; teori neo-Gramscian "... melihat budaya pop sebagai tempat perjuangan antara 'resistensi' dari kelompok subordinat dalam masyarakat dan kekuatan 'persatuan' yang beroperasi dalam kepentingan kelompok-kelompok dominan dalam masyarakat." Suatu pendekatan postmodernism pada budaya populer "tidak lagi mengenali perbedaan antara budaya luhur dan budaya populer." (Storey, 2006).

Storey menekankan bahwa budaya populer muncul dari urbanisasi akibat revolusi industri, yang mengidentifikasi istilah umum dengan definisi "budaya massa". Penelitian terhadap Shakespeare (oleh Weimann atau Barber Bristol, misalnya) menemukan banyak vitalitas karakteristik pada drama-drama Shakespeare dalam partisipasinya terhadap budaya populer Renaissance. Sedangkan, praktisi kontemporer, misalnya Dario Fo dan John McGrath, menggunakan budaya populer dalam rasa Gramscian yang meliputi tradisi masyarakat kebanyakan (Ludruk misalnya) (Storey, 2006).

Budaya pop selalu berubah dan muncul secara unik di berbagai tempat dan waktu. Budaya pop membentuk arus dan pusaran, dan mewakili suatu perspektif *interdependent-mutual* yang kompleks dan nilai-nilai yang memengaruhi masyarakat dan lembaga-lembaganya dengan berbagai cara. Misalnya, beberapa arus budaya pop mungkin muncul dari (atau menyeleweng menjadi) suatu subkultur, yang melambangkan perspektif yang kemiripannya dengan budaya pop *mainstream* begitu sedikit. Berbagai hal yang berhubungan dengan budaya pop sangat khas menarik spektrum yang lebih luas dalam masyarakat.

Teori permainan merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan keputusan pada saat dua pihak atau lebih berada dalam kondisi persaingan atau konflik. Pihak-pihak yang bersaing diasumsikan bersifat rasional untuk memenangkan persaingan itu, dan masing-masing pihak juga mengetahui strategi pihak lawannya. Model-model teori permainan dapat diklasifikasikan dalam beberapa cara, tergantung pada faktor-faktor yaitu banyaknya pemain, jumlah keuntungan serta kerugian, dan banyaknya strategi yang digunakan dalam permainan. (Dimiyati, 2006).

Teori permainan (*Game Theory*) merupakan teori yang menggunakan pendekatan matematis dalam merumuskan situasi persaingan dan konflik antara berbagai kepentingan. Teori ini dikembangkan untuk menganalisa proses pengambilan keputusan yaitu strategi optimum dari situasi-situasi persaingan yang berbeda-beda dan melibatkan dua atau lebih kepentingan (Kartono, 1994).

Dalam buku *Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction*, Hyeshin Kim menjelaskan bahwa "permainan perempuan mengacu pada kategori *game* yang dikembangkan dan dipasarkan secara eksklusif untuk konsumsi perempuan dan anak perempuan di industri *game* Jepang" (Kim, 2009 : 165–188). Pada tahun 1994, *game* "Angelique" berhasil membangun penggemar berat dan setia dengan memanfaatkan budaya perempuan populer seperti

shoujo manga (komik perempuan) dan penggemar *seiyuu* (*voice actor*). *Otome game* menunjukkan bahwa permainan *gender* khusus bisa lebih dari alat pendidikan untuk membiasakan anak dengan teknologi. *Otome game* dapat sarana untuk menarik perempuan ke ranah *game*, dan memberikan kontribusi pada pengembangan budaya perempuan dan industri *game*.

G. Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif analisis. Metode penelitian deskriptif merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan, menginterpretasikan suatu fenomena, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual. Dengan demikian, penulis merasa metode penelitian deskriptif sesuai dengan penelitian yang dikaji dan diteliti oleh penulis.

H. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang budaya Jepang mengenai *otome game*.

2. Manfaat Praktis:

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak berkepentingan, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi pembelajar:

1. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kebudayaan dan kemasyarakatan Jepang.
2. Dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai *otome game* Jepang.
3. Menindaklanjuti penelitian yang belum tergarap dalam penelitian ini.

b. Bagi penulis:

1. Dapat mengetahui *otome game* secara lebih dalam.
2. Dapat mengetahui sejarah perkembangan *otome game* di Jepang.
3. Dapat mengetahui mengapa *otome game* populer di Jepang.

I. Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.2 Identifikasi Masalah

1.3 Pembatasan Masalah

1.4 Perumusan Masalah

1.5 Tujuan Penelitian

1.6 Landasan Teori

1.7 Metode Penelitian

1.8 Manfaat Penelitian

BAB II : Perkembangan *Otome Game* di Jepang (1994-2016)

Bab ini menjelaskan apa yang dimaksud dengan *otome game* dan bagaimana perkembangan *otome game* di Jepang pada tahun 1994-2016.

BAB III : Popularitas *Otome Game* di Jepang

Bab ini menganalisis *otome game* populer di Jepang.

BAB IV : Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh isi skripsi sekaligus menjadi bab penutup skripsi.