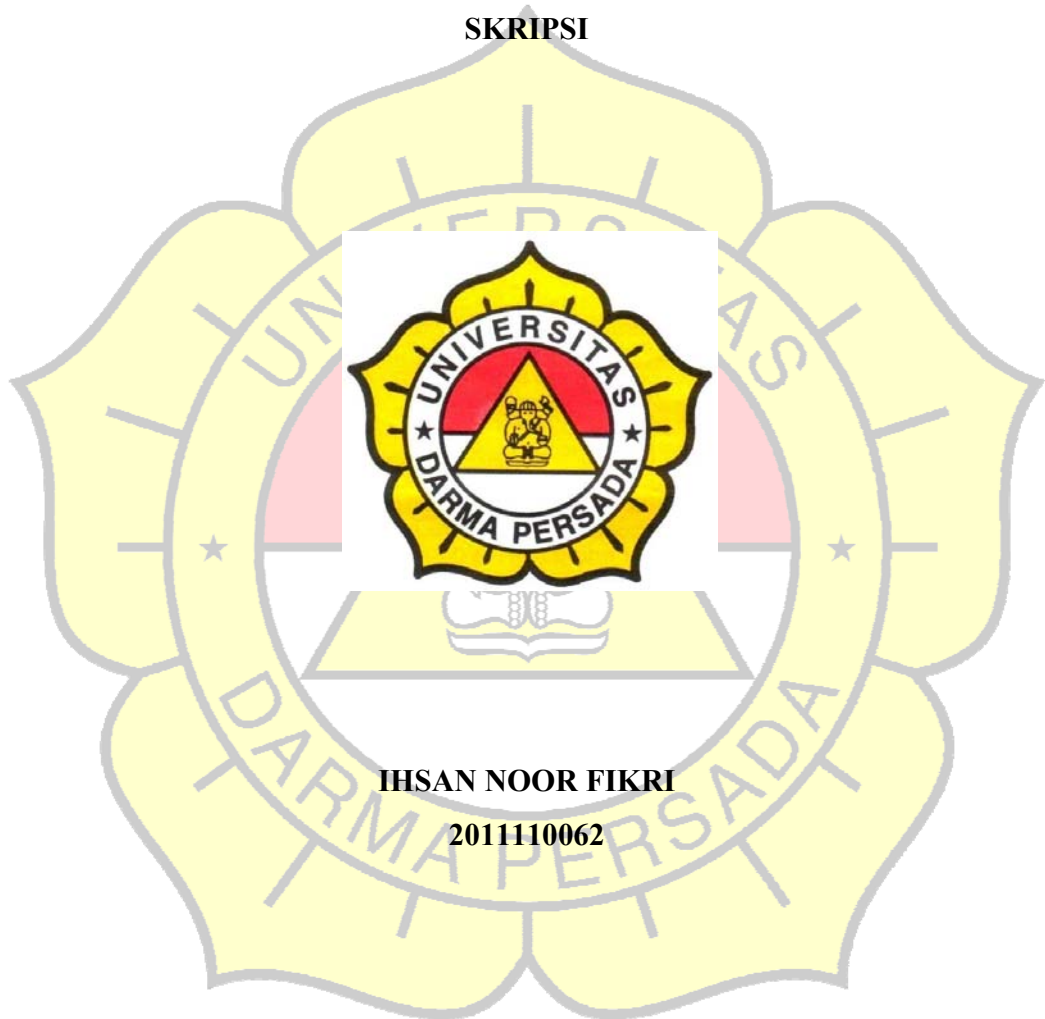


**DAYA TARIK SISTEM *GACHA* DALAM
MOBILE GAME FATE/GRAND ORDER**

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra

SKRIPSI



IHSAN NOOR FIKRI

2011110062

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Ihsan Noor Fikri

NIM : 2011110062

Judul Skripsi : “Daya Tarik Sistem *Gacha* Dalam *Mobile Game Fate/ Grand Order*.”

Telah disetujui oleh pembimbing, pembaca, dan ketua jurusan Sastra Jepang S1 untuk diajukan di hadapan dewan penguji pada hari tanggal 2017 pada program studi Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Pembimbing : Hermansyah Jaya S.S, M.A. (.....)

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

Ketua Penguji : (.....)

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra

Hargo Saptaji, M.A

Syamsul Bachri M.Si

ABSTRAK

Nama : Ihsan Noor Fikri
NIM : 2011110062
Program Studi : Sastra Jepang
Judul: : ”Daya Tarik Sistem Gacha Dalam *Permainan Fate Grand Order*”

Dengan berkembangnya *smartphone* dewasa ini membuat banyak industri *mobile game* membuat *game Free to Play* atau F2P, dimana pemain dapat bermain tanpa membeli *game* tersebut. Walau dapat dibeli secara gratis, pemain dapat membeli konten didalamnya untuk menunjang permainan menjadi lebih cepat dan lebih baik.

Mobile game Fate Grand Order sebagai game populer asal Jepang yang dapat memikat pemain dari negara lain seperti Indonesia, memiliki sistem *Gacha* yang terdapat didalamnya dan menjadi salah satu daya tarik dari *game* tersebut. Tidak hanya menjadi daya tarik saja, sistem *gacha* memiliki beberapa masalah dalam penerapannya. *Developer* menggunakan sistem *gacha* tersebut digunakan untuk mendulang keuntungan.

Metode yang dipergunakan oleh penulis dalam penyusunan penelitian ini adalah metode *Deskriptif Analitis*, yakni melakukan penelitian dengan cara mendeskripsikan berbagai data yang diperoleh dari buku-buku dan artikel mengenai Sistem Gacha dan *game Fate/Grand Order* di Jepang dan Indonesia. Kemudian memaparkan permasalahan dari data yang ada untuk dianalisis dengan terperinci dan sistematis.

Keyword : *Gacha, Fate/Grand Order, Smartphone, Mobile Game*

概略

名前 : イーサン・ヌール・ビクリ
学生番号 : 2011110062
文学部 : 日本文学
題名 : フェイト/グランドオーダーの ガチャの魅力

本日はスマートフォンは誰でも持ってる機械である。この機会にゲームデベロッパーはたくさんモバイルゲームを開発する。その中にフェイト/グランドオーダーである。

フェイト/グランドオーダー 新システムをすかして、きれいなイラストと沢山のキャラもガチャでってできるので日本に人気になった。そしてこのゲームの魅力は海外のプレイヤーも受けてもらう。プレイヤーはガチャで次々の強いカードを集まってるの便利な機械である、だがこのシステムは不良のところでもある。

この論文で用いた方法は、記述的な分析であります。本や記事から取得されたフェイト/グランドオーダーの ガチャの魅力を記述し。既存のデータの問題を説明し、データを詳細にかつ体系的に分析する。

キーワード：ガチャ、フェイト/グランドオーダー、スマートフォン、モバイルゲーム

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis diberikan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Daya Tarik Sistem Gacha dalam Mobile Game Fate/Grand Order*”. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra Universitas Darma Persada.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai belah pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis dengan senang hati mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Hermansyah Jaya, S.S., M.A sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hargo Saptaji, S.S., M.A selaku Pembimbing Akademik dan Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
3. Bapak Syamsul Bachri, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
4. Seluruh staff pengajar program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah mengajar dan membagikan ilmunya kepada penulis.
5. Ibu Haryati dan Ayah Darmawan dan saudara tercinta Kakak Nurulia yang telah banyak memberikan dukungan dan doa demi kelancaran penyusunan skripsi ini. Terutama untuk Almarhum Ayah Bachrudin yang sudah berjuang mendukung secara moril dan materiil untuk kelancaran kuliah. Skripsi ini penulis persembahkan untuk kalian.
6. Teman-teman UMADO Club baik *senior* ataupun *junior*, terutama Rizki, Ricky, Galih, Dika, Chica, Gio, Wira, Cristovi, Wowon, Winda, Adit, Herman, Dimas, Fikky dan lainnya yang mungkin tidak disebutkan namanya, terimakasih telah menjadi inspirasi dan juga objek pengamatan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua dapat sukses dalam menggapai cita-citanya dengan semangat *Dotten*.

7. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga penulisan skripsi dapat berjalan lancar.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya, khususnya Mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Jakarta, Februari 2017

Penulis

Ihsan Noor Fikri

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Kata Pengantar	ii
Abstraksi	iv
Lembar Persetujuan Layak Uji	vi
Daftar Isi	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II: LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Pengertian Budaya Populer Jepang.....	8
2.2 Jenis Budaya Populer Jepang.....	10
2.2.1 Budaya populer Musik Jepang.....	10
2.2.2 Budaya populer Olahraga Jepang.....	11
2.2.3 Budaya populer Seni Jepang.....	12
2.2.4 Budaya populer Teknologi Jepang.....	13

2.3	Sejarah Gacha di Jepang	15
2.4	Penerapan Gacha Dalam Video Game	16
2.5	<i>Free to Play Game</i>	18
2.6	<i>In App Purchase</i>	20
2.7	Teori <i>Human Behaviour</i> B.F.Skinner	21
2.8	Fate/Grand Order	24
2.8.1	Sinopsis	26
2.8.2	Sistem Pertarungan.....	27
2.8.3	Sistem <i>Social Network</i>	28
2.8.4	Sistem Gacha.....	29
2.9	RNG (<i>Random Number Generator</i>).....	31
2.10	Regulasi <i>Complete Gacha</i>	31
2.11	Aspek Penting Dalam Video Game.....	33
 BAB III: ANALISIS PENGGUNAAN SISTEM GACHA		
DALAM MOBILE GAME F2P (FREE TO PLAY)		35
3.1	Metode Daya Tarik <i>Free To Play mobile Game</i>	21
3.1.1	Memberi Kemudahan Untuk Diakses dan Dimainkan.....	37
3.1.2	Membuat Tampilan dan Gameplay yang Menarik.....	37
3.1.3	Menggunakan Tema yang Populer.....	38
3.1.4	Dapat Dimainkan Dengan Waktu Sedikit Namun Sering.....	39

3.1.5	Memberikan Batasan dan <i>Reward</i>	39
3.1.6	Menyediakan <i>Item</i> Berbayar	40
3.1.7	Menjanjikan Harapan yang Besar	41
3.1.8	Tidak memberikan Tujuan Jangka Pendek	41
3.1.9	Memberikan Suasana Saling Berkompetisi	41
3.1.10	Melakukan Peningkatan Secara Berkala.....	42
3.2	Daya Tarik <i>Sistem Gacha dalam Fate/Grand Oder</i>	42
3.2.1	Menggunakan Visual dan Metode yang Menarik	42
3.2.2	Memberikan Tingkatan <i>Reward</i>	44
3.2.3	Hadiah yang Diberikan Secara <i>Random</i>	45
3.2.4	Memanfaatkan Rasa Ingin Tahu	45
3.3	Dampak Negatif Dalam <i>Mobile Game F2P dengan Sistem Gacha</i>	46
3.3.1	Menjadi Alat Monetisasi yang Berlebihan.....	47
3.3.2	Masalah Legalitas	48
3.3.3	Lolos Hukum.....	49
3.3.4	Munculnya istilah <i>Pay to Win</i>	50
3.3.5	Komunitas yang Kurang Sehat	51
3.3.6	Semakin Mirip dengan Perjudian.....	53
3.3.7	Menimbulkan Perilaku Boros	54
3.3.8	Menimbulkan Perilaku Bersifat Adiksi.....	56
3.3.9	Mengurangi Poularitas Gerai <i>Pachinko</i>	58

3.4 Dampak Positif Dalam <i>Mobile Game F2P</i> dengan Sistem <i>Gacha</i>	59
3.4.1 Memajukan Inovasi Teknologi	59
3.4.2 Memajukan Industri Kreatif.....	60
3.4.2 Saling Menghubungkan Pemain	60
BAB IV: KESIMPULAN.....	62
Daftar Pustaka.....	viii
Glosarium	ix

