

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan salah satu negara maju yang berada di wilayah Asia Timur. Sebagai salah satu negara yang maju, Jepang sering dijadikan contoh bagi negara-negara lainnya untuk melakukan perkembangan dan kemajuan di berbagai aspek dalam kehidupan. Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan, ekonomi dan teknologi yang tercepat di seluruh dunia. Salah satu teknologi di Jepang yang terkenal di dunia adalah industri *video game*-nya. Sejak tahun 1970-an sampai sekarang, Jepang telah menciptakan berbagai macam jenis *video games* yang terkenal dan diakui oleh seluruh negara, mulai dari *computer games*, *arcade video games*, *video games console*, *handheld game console* sampai *mobile phone games*. Industri *video game* di Jepang bahkan sering disebut sebagai masa “keemasan” dalam dunia *video games*. Disebut masa “keemasan” dikarenakan Jepang telah banyak berkontribusi dalam dunia *video games* bahkan menyaingi pasar *video games* barat, baik dalam pembuatan *games* maupun dalam *console game* seperti Sony Playstation, Nintendo Wii dan lain-lain. Dewasa ini, cukup banyak diantara anak-anak, remaja serta orang dewasa yang gemar memainkan *video games*, salah satunya adalah *mobile phone games* atau sering disingkat oleh orang Jepang sebagai *mobage* (モバゲ).

Mobile game pertama kali di Jepang dikenal dalam permainan *Tetris* pada tahun 1994 dari perangkat *Hagenuk MT-2000*. Setelah itu, pada tahun 1997, Nokia meluncurkan *mobile game Snake* yang telah ter-*install* pada banyak perangkat *mobile* yang dikeluarkan oleh Nokia. *Mobile game* di Jepang mendapatkan popularitas di awal tahun 2000an. Pada tahun 2003 sampai sekarang, telah muncul berbagai macam *mobile game* mulai dari *game puzzle*, binatang peliharaan *virtual*, sampai permainan 3D dengan grafis yang tinggi. Saat ini, Jepang merupakan pasar *mobile game* terbesar di dunia. Pasar dunia *gaming* di Jepang melaju pesat karena *mobile game* dengan penghasilan sebanyak 5.1 miliar dollar pada tahun 2013 melebihi *console game* di Jepang. (https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_game)

Tidak diragukan lagi bahwa *mobile game* tidak dapat lepas dari dunia *gaming* di Jepang. Banyaknya peminat dengan *mobile game* ini membuat semakin banyak produsen *mobile game* bermunculan, baik dari perusahaan *game* senior seperti Sega, Bandai Namco, Konami dan lain-lain, maupun perusahaan *game* baru yang dikhususkan untuk membuat *mobile game*. Hal ini membuat persaingan dalam dunia *mobile game* semakin berat dan sengit. Tidak sedikit diantaranya yang memutuskan untuk menghentikan produksi dan layanan *game*-nya atau bahkan bangkrut. Namun, persaingan ini memunculkan semakin banyak *mobile game* berkualitas sehingga digemari oleh para pemainnya. Munculah deretan *game* yang mendapatkan banyak sorotan penikmat *game* yang bukan hanya dari Jepang, namun seluruh dunia. Tidak sedikit juga diantara mereka yang menghabiskan banyak uang untuk *game* tersebut. Hal ini mungkin dikarenakan *game-game* tersebut memiliki sistem permainan yang unik, grafis yang bagus, konten-konten menarik dan *limited*, atau karena merupakan adaptasi dari sebuah film/*game*/komik terkenal. Salah satu *mobile game* yang sedang populer saat ini adalah *Fate/Grand Order*.

Fate/Grand Order adalah sebuah *mobile games online* untuk *iOS* dan *Android* yang merupakan *spin-off* dari *game visual novel eroge* PC terkenal yaitu *Fate/stay night*. *Fate/Grand Order* menceritakan tentang organisasi bernama *Chaldea*. Organisasi ini bertujuan untuk membenahi periode-periode dalam sejarah manusia yang menjadi rusak karena suatu hal. Pemain merupakan seorang *Master* amatir dan menggunakan *Servant* yang dapat dipanggil menggunakan sistem *gacha* dalam *game* tersebut. *Servant* yang dimaksud dalam seri *Fate* ini adalah pahlawan-pahlawan bersejarah di masa lalu atau dalam legenda dari seluruh penjuru dunia yang dipanggil ke dunia dengan menggunakan ritual sihir, namun demikian, tidak semua *Servant* yang dipanggil memiliki ciri yang sesuai dengan yang terdapat dalam sejarah atau legenda. Ada beberapa di antara mereka yang memiliki jenis kelamin yang tidak sesuai dengan yang tertulis dalam sejarah atau legenda aslinya. Contohnya Raja Arthur Pendragon. Di dalam seri *Fate*, jenis kelamin dari Raja Arthur diubah menjadi wanita. Contoh *Servant* lain dalam sejarah Jepang yang juga diubah jenis kelaminnya menjadi wanita adalah Minamoto no Yorimitsu, Ushiwakamaru, Okita Souji, Oda Nobunaga dan masih banyak lagi. Tren perubahan jenis kelamin ini disebut dengan *gender bender*. Secara khusus, dalam bahasa Jepang perubahan jenis kelamin dari pria menjadi wanita disebut *nyotaika* (女体化). Anehnya, sampai saat ini, hanya pahlawan yang aslinya berjenis kelamin pria

saja yang diubah menjadi wanita sedangkan mereka yang aslinya berjenis kelamin wanita tidak ada yang diubah menjadi pria.

Perihal *gender bender* dan *nyotaika* terhadap tokoh-tokoh bersejarah ini tentu saja menimbulkan banyak pengaruh dan tanggapan dari para pemain *game Fate/Grand Order*. Hal ini membuat penulis berkeinginan untuk mengkaji lebih lanjut tentang masalah *gender bender* dan *nyotaika* pada *game Fate/Grand Order* serta pengaruh dan tanggapan para pemain yang memainkan *game Fate Grand/Order*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Munculnya *mobile game* seperti *Tetris* dan *Snake* sebagai awal dari lahirnya *mobile game*.
2. Berkembang pesatnya perindustrian *mobile gaming* yang melebihi industri *game* lainnya di Jepang.
3. Munculnya persaingan yang ketat dalam dunia *mobile game* yang menimbulkan pemberhentian produksi maupun pelayanan *mobile game* yang kalah bersaing.
4. Adanya *Servant* dalam permainan *Fate/Grand Order* yang tidak memiliki jenis kelamin yang sesuai dengan sejarah atau legendanya.
5. Terdapat trend *gender bender* dan *nyotaika* di dalam permainan *Fate/Grand Order*.
6. Hanya terdapat *Servant* pria yang di-*gender bender*-kan sebagai wanita, sedangkan tidak ada satupun *Servant* wanita yang di-*gender bender*-kan menjadi pria.
7. Adanya pahlawan dalam sejarah Jepang yang mendapat pengaruh *gender bender* dan *nyotaika*.

8. Munculnya beberapa pengaruh dan tanggapan yang beragam dari para pemain *Fate/Grand Order*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah hanya pada *Servant* yang terkena pengaruh *gender bender* dan *nyotaika*, pengaruhnya kepada pemain serta tanggapan para pemain terhadap adanya *nyotaika* dan *gender bender* kepada tokoh bersejarah dalam game *Fate/Grand Order*.

1.4 Rumusan Masalah

Fate/Grand Order adalah sebuah permainan yang cukup populer dalam dunia *mobage* sekarang ini. Akan tetapi, permainan ini dapat dikatakan mengubah pola pandang seseorang terhadap sebuah pahlawan dalam sejarah maupun legenda dengan mengubah jenis kelamin mereka. Berdasarkan hal ini, penulis merumuskan masalah selanjutnya sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan *gender bender*?
2. Apa yang dimaksud dengan *nyotaika*?
3. Bagaimana tanggapan para pemain *Fate/Grand Order* terhadap *gender bender* dan *nyotaika*?
4. Bagaimana pengaruh adanya *gender bender* dan *nyotaika* terhadap pemain pada permainan *Fate/Grand Order*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Apa yang dimaksud dengan *gender bender*.

2. Apa yang dimaksud dengan *nyotaika*.
3. Bagaimana tanggapan para pemain *Fate/Grand Order* terhadap *gender bender* dan *nyotaika*.
4. Bagaimana pengaruh adanya *gender bender* dan *nyotaika* terhadap pemain pada permainan *Fate/Grand Order*.

1.6 Landasan Teori

1.6.1. *Popular Culture*/Budaya Populer

Menurut John Storey (1993:5) yang mengutip pendapat Raymond Williams tentang definisi budaya dan budaya populer, yaitu: *Pertama*, budaya dapat digunakan sebagai suatu acuan terhadap suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. *Kedua*, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.” *Ketiga*, budaya merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.”

Sedangkan terhadap istilah “populer”, Williams memberikan empat makna, yaitu:

- (1) banyak disukai orang;
- (2) jenis kerja rendahan;
- (3) kerja yang dilakukan untuk menyenangkan orang;
- (4) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri.

Ada satu titik awal yang menyatakan bahwa budaya populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang. Dalam penjelasan berdasarkan makna kata “populer” yang dikemukakan oleh Williams, Storey mendefinisikan budaya pop sebagai “budaya massa”.

Definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki pengertian budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa dan terstandarisasi dalam sistem pasar yang anonim, praktis,

heterogen, serta lebih mengabdikan pada kepentingan pemuasan selera. Budaya massa bersifat merakyat sehingga penyebarannya menjadi lebih luas dan dapat diterima oleh kalangan manapun.

Kemudian, Storey mengungkapkan beberapa penjelasan mengenai budaya populer. Penjelasan pertama adalah bahwa budaya populer diartikan sebagai kebudayaan sederhana yang banyak diminati dan disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer merupakan budaya massa (*massculture*) yang diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa, dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersial (*commercial culture*).

Dari penjelasan tersebut, budaya populer dimaksudkan sebagai kebudayaan yang mengikuti arus industrialisasi dan urbanisasi. Disini berarti bahwa budaya populer merupakan sesuatu yang dibuat untuk kepentingan industri dan keberadaannya mengikuti perkembangan populasi penduduk, karena unsur terpenting dalam budaya populer adalah konsumen. Berdasarkan uraian diatas, dapat diartikan bahwa budaya populer adalah bentuk budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk menyenangkan diri menurut pandangan hidup dari masyarakat tersebut selama periode tertentu, dimana masyarakat masih menyukainya sebagai sebuah bentuk kebudayaan massa. Manifestasi dari budaya populer dapat terwujud dalam praktik-praktik tingkah laku, gaya hidup, maupun pandangan masyarakat tersebut. (Storey,1993:5)

Dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa pengaruh adalah sebuah daya atau kekuatan yang muncul pada seseorang, sekelompok atau benda yang dapat memberikan perubahan kepada seseorang.

1.6.2. *Nyotaiika*

Tidak banyak yang bisa dikatakan mengenai *nyotaiika*. *Nyotaiika* merupakan bagian dari salah satu trend dalam dunia *anime* yang biasa disebut *gender bender* atau dalam bahasa Jepangnya adalah *seitenkan* (性轉換) yang berarti berubah jenis kelamin. (<https://kotobank.jp/word/性轉換-86251>)

Secara khusus, kata *nyotaiika* sendiri diambil dari kanji perempuan (女)、tubuh (体) dan berubah (化). Kanji ini secara harafiah dapat diartikan sebagai perubahan tubuh menjadi wanita.

Kanji 女体化 dapat banyak ditemui di salah satu *website* berbahasa Jepang yang berisikan bermacam-macam ilustrasi yang bernama *pixiv*.

1.6.3. *Fate/Grand Order*

Fate/Grand Order adalah sebuah *online mobage* untuk *iOS* dan *Android*. Pemain dalam game ini merupakan kandidat *Master* amatir dalam organisasi bernama *Chaldea*. Organisasi ini bertujuan untuk membenahi periode-periode dalam sejarah manusia yang menjadi rusak karena suatu hal. Pemain memanggil pahlawan-pahlawan pada masa lalu dan legenda untuk mengambil 7 *Holy Grails* yang berada dalam 7 periode sejarah manusia yang sedang mengalami masalah.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari tanggal 19 Desember 2016 sampai dengan 12 Juli 2017. Lokasi penelitian dilakukan di DKI Jakarta. Lokasi tersebut dipilih dikarenakan penulis bertempat tinggal disana dan seluruh perlengkapan penulis berada di Jakarta.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah dengan membagikan kuesioner kepada para pemain *Fate/Grand Order* di salah satu grup *Facebook*, “*Fate/Grand Order Indonesia*” yang berisi mengenai permainan *Fate/Grand Order* itu sendiri dan seputar *gender bender* serta reaksi dan tanggapan mereka.

1.7.3 Populasi dan Sample

Populasi yang dipilih penulis adalah para pemain *Fate/Grand Order* di salah satu grup *Facebook* yaitu “*Fate/Grand Order Indonesia*” dan telah diisi oleh 332 orang. Sample yang digunakan penulis berjumlah 192 orang. Teknik *sampling* yang digunakan penulis adalah *stratified sampling*. Hal ini dikarenakan 140 orang lainnya tidak mengisi kuesioner secara benar sehingga harus dieliminasi oleh penulis.

1.7.4 Jenis dan Sumber Data

1.7.4.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dan bukan berasal dari data yang telah ada. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media kuesioner yaitu serangkaian untuk dijawab oleh para responden, yaitu para pemain *Fate/Grand Order*.

1.7.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dan telah didokumentasikan sehingga dapat digunakan oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, penulis mengambil data-data dari *e-book* dan sumber-sumber internet.

1.7.5 Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan penulis untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul adalah analisis data kualitatif melalui kuesioner. Teknik analisis data kualitatif adalah proses analisis kualitatif yang mendasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuan analisis data kualitatif yaitu agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian. Hubungan antar semantis sangat penting karena dalam analisis kualitatif, peneliti tidak menggunakan angka-angka seperti pada analisis kuantitatif. Prinsip pokok teknik analisis data kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang terkumpul menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan mempunyai makna lalu menyajikannya dalam bentuk teks naratif, grafik dan bagan.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi penulis untuk menambah wawasan dan memahami lebih dalam, untuk pembaca adalah sebagai referensi penelitian serta dapat digunakan sebagai perbandingan penelitian dengan tema sejenis agar memudahkan untuk dikembangkan.

1.9 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan dibagi menjadi IV bab. Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitan serta manfaat penelitian.

Bab II merupakan bab pemaparan tentang penjelasan dan penjabaran mengenai *gender bender*, *nyotaika* dan tokoh-tokoh bersejarah yang terkena pengaruh *gender bender* dan *nyotaika* dalam permainan *Fate/Grand Order*

Bab III merupakan bab analisis serta pembahasan dari pertanyaan-pertanyaan kuesioner yang telah diberikan kepada para pemain permainan *Fate/Grand Order*.

Bab IV merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.

