

**PENERAPAN KONSEP KEBUTUHAN MELALUI SISTEM
GACHA DALAM GAME ENSEMBLE STARS!! MUSIC**

SKRIPSI



HIZKIA HERDIN ALLEANDRO

2019110247

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

**PENERAPAN KONSEP KEBUTUHAN MELALUI SISTEM
GACHA DALAM GAME ENSEMBLE STARS!! MUSIC**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



HIZKIA HERDIN ALLEANDRO

2019110247

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Tia Martia, M.Si selaku Pembimbing I dan Zainur Fitri, M.Pd. selaku Pembimbing II bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Hizkia Herdin Alleandro
NIM : 2019110247
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 10 Agustus 2023



(Hizkia Herdin Alleandro)

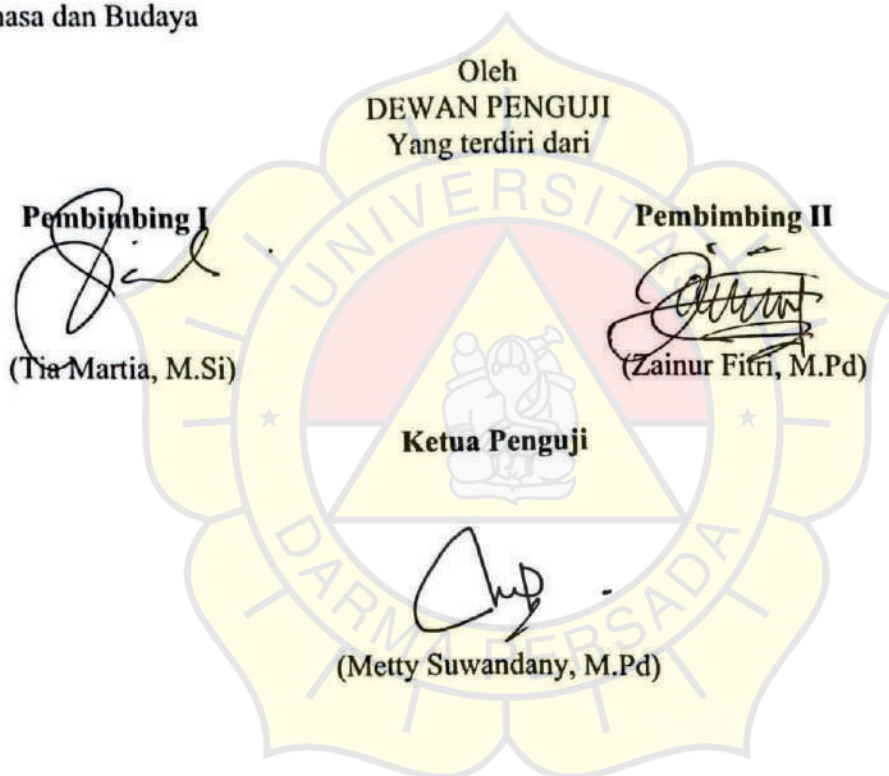
(2019110247)

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi Sarjana yang berjudul :

PENERAPAN KONSEP KEBUTUHAN MELALUI SISTEM *GACHA* DALAM *GAME ENSEMBLE STARS!! MUSIC*

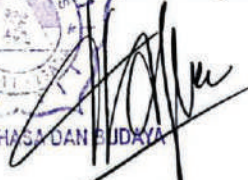
Telah diterima baik dan diujikan pada tanggal 10 Agustus 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya



**Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**


(Ari Artadi, M.A, Ph.D)

**Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya**


(Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si)

ABSTRAK

Nama : Hizkia Herdin Alleandro
NIM : 2019110247
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Penerapan Konsep Kebutuhan melalui Sistem *Gacha* dalam
Game Ensemble Stars!! Music

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara sistem *Gacha* dan penerapan Konsep Kebutuhan melalui Permainan *Ensemble Stars!! Music*. Penelitian ini menggunakan kajian pustaka tentang budaya populer Jepang, definisi sistem *Gacha*, dan Teori Kebutuhan dari Abraham Maslow. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan menggunakan data dari studi kepustakaan, termasuk buku, *e-book*, jurnal *online*, artikel *online*, dan situs internet yang dapat dipercaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat keterkaitan antara sistem *Gacha* dalam *Game Ensemble Stars!! Music* dengan Konsep Kebutuhan Manusia yang dijelaskan oleh Teori Abraham Maslow. Terdapat lima teori kebutuhan, yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri, yang dapat ditemukan dalam permainan ini melalui gambar-gambar yang diambil dari *game* tersebut. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana Sistem *Gacha* dalam *Game Ensemble Stars!! Music* dapat memengaruhi pemenuhan kebutuhan pemain melalui Konsep Kebutuhan Manusia yang telah dikembangkan oleh Teori Maslow. Temuan ini dapat memberikan wawasan yang berguna dalam memahami peran Sistem *Gacha* untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pemain dalam konteks permainan video.

Kata kunci: Sistem *Gacha*, Teori Kebutuhan, *Ensemble Stars!! Music*

概要

名前 : ヒズキア。ヘルデイン。アレアンデウロ
番号 : 2019110247
学科 : 日本語日本文化学科
題名 : あんさんぶるスターズ!! ミュージックゲームのガチャシステムにニーズの概念を応用

本研究は、『あんさんぶるスターズ!! ミュージック』におけるガチャシステムとニーズ概念の適用との関係性を分析することを目的としている。この研究では、日本の大衆文化、ガチャシステムの定義、アブラハム・マズローのニーズ理論に関する文献レビューが使用されている。使用される調査方法は、書籍、電子書籍、オンラインジャーナル、オンライン記事、信頼できるインターネットサイトなどの文献研究のデータを使用した記述分析である。研究の結果、ゲーム『あんさんぶるスターズ!! ミュージック』のガチャシステムには関連性があることが判明した。アブラハム・マズローの理論で説明される人間の欲求の概念を取り入れた音楽である。このゲームでは、生理的欲求、安全欲求、社会的欲求、自尊欲求、自己実現欲求という5つの欲求理論があり、ゲーム内の写真からそれらを見つけることができる。この研究は、ゲーム『あんさんぶるスターズ!!』のガチャシステムの仕組みをより深く理解することを可能にする。マズローの理論によって開発された人間の欲求の概念を通じて、プレイヤーの欲求を満たすことに影響を与える可能性がある。これらの調査結果は、ビデオゲームのコンテキストでプレイヤーのニーズや要望を満たす際のガチャシステムの役割を理解する上で有益な洞察を提供する。

キーワード: ガチャシステム、ニーズの概念の応用、あんさんぶる
スターズ!! ミュージック

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penerapan Konsep Kebutuhan melalui Sistem Gacha Game Ensemble Stars!! Music*” ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, akan sangat sulit menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada

1. Tia Martia, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing dan mengarahkan dengan sabar untuk penulis dari awal hingga akhir.
2. Zainur Fitri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bantuan berupa saran dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Metty Suwandany, M.Pd selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Ari Artadi, M.A, Ph.D., selaku Dosen Penasihat Akademik sekaligus sebagai Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis sejak menjadi mahasiswa baru hingga tahap ini.
5. Dr. Diah Madubrangti S.S., M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.
6. Seluruh Dosen Fakultas Bahasa dan Budaya Jepang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Sekretariat Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

8. Kedua orang tua dan keluarga yang tidak pernah lelah dalam memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan berupa material dan moral kepada penulis.
9. Teman-teman IPK 4 tercinta yaitu Feby, Fahmi, Aqmal, Intan, Putri, Sergi, Ghafur, Alkha, Igo, Gerry, Defa, dan Tasya.

Teman-teman *online* dari Grup HoyoVerse Rabbit Hole, Shifurry orange city, Ensemble Stress dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang sudah memberikan saran, dan membantu beberapa proses pengerjaan skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca dan bermanfaat untuk pengembangan Ilmu.

Berdoalah apa yang kamu kerjakan, dan kerjakanlah apa yang kamu doakan “*Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada Tuhan*” Yeremia 17:7. Sebab penulis percaya “*Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang*” Amsal 23:18.

Penulis

Hizkia Herdin Alleandro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	4
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Perumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian	6
1.7 Landasan Teori	6
1.7.1. <i>Mobile Game</i>	6
1.7.2. <i>Gacha</i>	7
1.7.3. Konsep Kebutuhan	7
1.8 Metode Penelitian	8
1.9 Manfaat Penelitian	8
1.9.1. Manfaat Teoretis	8
1.9.2. Manfaat Praktis	8
1.10 Sistematika Penulisan	9
BAB II BUDAYA POPULER, <i>GACHA</i> DAN TEORI KEBUTUHAN	
ABRAHAM MASLOW.....	10
2.1 Pengertian Budaya Populer Jepang	10
2.2 Jenis-Jenis Budaya Populer	11
2.2.1 <i>Anime</i>	12

2.2.2 <i>Manga</i>	12
2.2.3 <i>Cosplay</i>	13
2.2.4 <i>Idol</i>	14
2.2.5 <i>Video Game</i>	14
2.3 Sejarah <i>Gacha</i>	15
2.4 Penerapan Sistem <i>Gacha</i> pada <i>Video Game</i>	16
2.5 Bagian-bagian <i>Gacha</i>	17
2.6 Jenis-jenis Sistem <i>Gacha</i>	18
2.7 <i>RNG (Random Number Generator)</i>	21
2.8 Mekanisme Kerja Sistem <i>Gacha</i>	22
2.9 Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow	24
1. Kebutuhan Dasar atau Fisiologi	25
2. Kebutuhan akan Rasa Aman	25
3. Kebutuhan Sosial akan Kepemilikan dan Cinta	25
4. Kebutuhan Mendapatkan Penghargaan (<i>Reward</i>)	25
5. Kebutuhan Aktualisasi Diri	26
BAB III PENERAPAN KONSEP KEBUTUHAN MELALUI SISTEM	
<i>GACHA DALAM GAME ENSEMBLE STARS!! MUSIC</i>	28
3.1 <i>Ensemble Stars</i>	28
3.2 Unit-unit Grup <i>Idol</i> yang ada di <i>Ensemble Stars!! Music</i>	30
3.2.1. <i>Trickstar (トリックスター)</i>	30
3.2.2. <i>Fine (フィーネ)</i>	30
3.2.3. <i>Ryuuseitai (流星隊)</i>	31
3.2.4. <i>Alkaloid (アルカロイド)</i>	32
3.2.5. <i>Eden (エデン)</i>	33
3.2.6. <i>Valkyrie (ヴァルキューリー)</i>	34
3.2.7. <i>2wink (トゥウインク)</i>	35
3.2.8. <i>Crazy:B (クレイジービー)</i>	36
3.2.9. <i>UNDEAD (アンデッド)</i>	37
3.2.10. <i>Ra*bits (ラビッツ)</i>	37

3.2.11.Akatsuki (紅月)	38
3.2.12.Knights (ナイツ)	39
3.2.13.Switch (スイッチ)	40
3.2.14.Double Face (ダブルフェイス)	41
3.2.15.MaM (マム)	42
3.2 Analisis Teori Kebutuhan Abraham Maslow	43
3.2.1 Kebutuhan Fisiologi dalam Sistem <i>Gacha</i>	
<i>Ensemble Stars!! Music</i>	44
3.2.2 Kebutuhan Rasa Aman terhadap Sistem <i>Gacha</i>	
<i>Ensemble Stars!! Music</i>	47
3.2.3 Kebutuhan Sosial pada Sistem <i>Gacha Game</i>	
<i>Ensemble Stars Music!!</i>	49
3.2.4 Kebutuhan <i>Reward</i> /Penghargaan pada Sistem <i>Gacha</i>	
<i>Ensemble Stars!! Music</i>	52
3.2.5 Kebutuhan Aktualisasi Diri pada Sistem <i>Gacha</i>	
<i>Ensemble Stars!! Music</i>	55
3.3 Tabel Kesimpulan Penerapan Konsep Kebutuhan melalui	
Sistem <i>Gacha</i> dalam <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	57
BAB IV SIMPULAN	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Mesin <i>Gachapon</i> di Jepang	15
Gambar 2 Contoh Penerapan Sistem <i>Gacha</i> pada <i>Video Game Dragon Collection</i>	16
Gambar 3 Contoh <i>Kompu Gacha</i>	18
Gambar 4 Contoh <i>Box/Package Gacha</i>	19
Gambar 5 Contoh <i>Step-up Gacha</i>	19
Gambar 6 Contoh <i>Sugoroku Gacha</i>	20
Gambar 7 Contoh <i>Scratch Gacha</i>	21
Gambar 8 Abraham Maslow	24
Gambar 9 <i>Franchise Ensemble Stars!</i>	28
Gambar 10 <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	29
Gambar 11 <i>Trickstar Member</i>	30
Gambar 12 <i>Fine Member</i>	31
Gambar 13 <i>Ryuseitai Member</i>	32
Gambar 14 <i>Alkaloid Member</i>	33
Gambar 15 <i>Eden Member</i>	33
Gambar 16 <i>Valkyrie Member</i>	34
Gambar 17 <i>2wink Member</i>	35
Gambar 18 <i>Crazy:B Member</i>	36
Gambar 19 <i>Undead Member</i>	37
Gambar 20 <i>Ra*bits Member</i>	38
Gambar 21 <i>Akatsuki Member</i>	39
Gambar 22 <i>Knights Member</i>	39
Gambar 23 <i>Switch Member</i>	40
Gambar 24 <i>Double Face Member</i>	41
Gambar 25 <i>Mam Member</i>	42
Gambar 26 <i>Banner Gacha</i>	45
Gambar 27 Koleksi Album Kartu <i>Nagumo Tetora</i>	45
Gambar 28 Bentuk Kartu 5* 3D Model Kostum dari <i>Shiina Niki</i>	46

Gambar 29 Bentuk Kartu 5* 2D Model dari Shiina Niki	46
Gambar 30 Mata Uang <i>Daiya</i> pada <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	47
Gambar 31 Hitungan Tarikan <i>Gacha</i> untuk Sistem <i>Tenjou</i> pada <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	48
Gambar 32 Sistem <i>Tenjou</i> pada <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	49
Gambar 33 Grup Komunitas Facebook <i>Ensemble Stars Indonesia</i>	50
Gambar 34 Grup Facebook <i>Ensemble Stars International</i>	50
Gambar 35 Grup Whatsapp <i>Ensemble Stars</i>	51
Gambar 36 Fitur <i>Friendlist</i> dalam <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	52
Gambar 37 <i>Progress Point Event</i> Sesama <i>Friendlist Game Ensemble Stars!! Music</i>	52
Gambar 38 Team <i>Sparkle</i> dengan Kartu Kuat	53
Gambar 39 Pengumuman <i>Event</i> , dan Pembagian <i>Title</i>	54
Gambar 40 Profil Akun <i>Ensemble Stars!! Music</i> dengan Gelar <i>Title</i>	54
Gambar 41 Tampilan Pemain <i>Ensemble Stars!! Music</i> dengan Level 179.....	56
Gambar 42 Koleksi-koleksi Kartu 5* pada <i>Game Ensemble Stars!! Music</i>	56