

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang dikenal memiliki banyak keragaman budaya yang unik salah satunya adalah di bidang kemajuan teknologi yang cukup maju dan canggih yang terus berkembang. Era kemajuan teknologi pada masa kini berbagai inovasi selalu dilakukan guna membantu mendongkrak pertumbuhan perekonomian Jepang terutama pada bidang hiburan digital, salah satunya yang dikenal dengan *video games*. Industri *video games* pada saat ini sedang mengembangkan *video games* menjadi permainan daring atau *online* di mana para pemain *video games* dapat melakukan interaksi dengan sesama pemain di manapun dan kapanpun.

Dikutip dari ( <https://www.dictio.id/t/apa-itu-video-game/160579> ) *video games* adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan cara mengakses permainan tersebut melalui peralatan yang meliputi *PC*, *game arcade*, dan *smartphone* yang dapat dimainkan secara *offline* (luring) maupun *online* (daring). *Video games* juga dapat menjadi sebuah permainan yang diperuntukkan bagi berbagai kalangan seperti *game* untuk anak-anak, remaja, dan dewasa, selain itu *video games* dibagi berdasarkan jenis baik untuk anak perempuan dan anak laki-laki. Jenis *video games* dibagi berdasarkan kategori yang disebut genre. Pada umumnya genre dalam *video games* terbagi dalam kategori genre *shooter*, *RPG*, *cooking*, *simulation*, *puzzle*, *racing*, *action*, *adventure*, *fighting*, *sports*, dan berbagai macam genre *game* lainnya sehingga pemain dapat dengan mudah memilih *game* mana yang ingin dimainkan melalui genre yang disukai.

Melalui *video games* pemain pun tidak hanya mendapatkan hiburan saja, namun juga dapat menambah berbagai macam pengetahuan baik berupa, sejarah, pengetahuan-pengetahuan umum tentang Jepang, hingga bahasa yang dapat menjadi sebuah sarana untuk pembelajaran. Selain itu ada juga genre *game* mengenai musik yang dikenal dengan *game rhythm*. Menurut Rahmanto (2016:1) *game rhythm* adalah genre *game* berbasis musik tempat pemain melakukan aksi

dan respon terhadap isyarat pendengaran dan visual. *Game rhythm* sering berfokus pada pemain melebihi pengenalan dibantu dengan pola visual yang sesuai dengan irama lagu.

Dengan adanya kemajuan teknologi *video games* pada saat ini menghadirkan sebuah fitur *spesial* yang disebut *Gacha*. Dikutip dari (<https://www.gamedia.com/literasi/gacha/>) *Gacha* adalah sebuah fitur permainan menggunakan keberuntungan terhadap penggunaannya untuk mencapai item langka (*limited*) dengan menggunakan mata uang di dalam permainan tersebut. *Gacha* berasal dari Bahasa Jepang, yaitu kata *Gashapon* (ガシャポン) yaitu sebuah mesin penjual yang mekanisme penggunaannya dengan memasukkan uang koin 100-500 Yen ke dalam mesin tersebut, lalu dengan memutar tuas maka akan mengeluarkan sebuah kapsul plastik, atau kotak yang berisi hadiah, atau mainan yang memiliki bentuk unik dan bervariasi secara acak. Adapun terdapat hadiah bersifat langka dan sulit didapat (*limited*) sehingga para penggunaannya banyak yang menginginkan item yang diinginkan dan akhirnya melakukan kegiatan *Gacha* tersebut. Hal ini yang menjadi salah satu daya tarik *gacha*. Kata *Gacha* itu sendiri berasal dari kata *gasha* yaitu bentuk onomatope dari suara yang dihasilkan mesin *gacha* saat memutar tuas. Sistem *gacha* di Jepang dapat dengan mudah ditemukan pada permainan *Pachinko*, dan *Takarakuji*.

Dikutip dalam ([https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan\\_gacha](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Permainan_gacha)) kini Sistem *Gacha* banyak digunakan dalam berbagai permainan *video games* terutama pada *mobile game* atau disebut juga sebagai *mobage games*. Sistem *Gacha* ini dapat menjadi sebuah daya tarik dan bahkan sudah menjadi kebutuhan bagi para pemain agar mendapatkan keuntungan dari hadiah yang diperoleh. Cara yang digunakan para pemain untuk mendapatkan barang atau sesuatu yang sulit didapatkan, sehingga pemain akan menggunakan uang asli yaitu dengan melakukan transaksi *mikro*. Untuk membeli mata uang di dalam *game* tersebut, pemain dapat melakukan melalui kegiatan *Gacha*. Uang tersebut digunakan untuk mendapatkan item atau karakter yang diinginkan yang dapat memudahkan pemain untuk mencapai *reward* yang ada di dalam *game* tersebut. Akan tetapi, ada juga pemain yang tidak mengeluarkan uang asli untuk membeli mata uang di dalam *game* tersebut, hanya

melakukan kegiatan *Gacha* menggunakan mata uang *game* yang bisa didapat dari bonus secara gratis dari dalam *game* tersebut. *Game* yang menggunakan Sistem *Gacha* ini disebut *F2P game (free to play)*, yaitu *game* yang dapat dimainkan secara gratis, namun akan membutuhkan uang asli jika ingin lebih cepat mendapatkan item (karakter) yang diinginkan dalam *game* tersebut.

Salah satu Sistem *Gacha* yang disajikan dalam *video games* memiliki beragam desain dalam bentuk visual unik, seperti karakter dan gambar kartu yang indah yang memiliki fungsi untuk menambah kekuatan *score team* di saat bermain *game* tersebut, seperti di dalam *Game "Love Live! School Idol Festival"* yang dibuat oleh Perusahaan "Bushiroad" dengan menunjukkan mesin *gachanya* digambarkan sebagai kotak angket pencarian anggota baru klub yang dapat diakses menggunakan koin yang digambarkan sebagai "*Love Gem*" dikutip dalam (<https://jurnalotaku.id/2013/08/08/complete-review-lovelive-school-idol-festival/>).

Hingga kini, *Gacha* menjadi salah satu fitur penting di dalam *game*. Hampir semua *mobile game* saat ini menggunakan Sistem *Gacha* tersebut. Dengan adanya Sistem *Gacha* ini *online game* menjadi daya tarik bagi para pemain agar tidak mudah bosan untuk menghabiskan waktunya memainkannya yang dapat menimbulkan efek positif maupun negatif terhadap pemainnya. Efek positif yang terjadi di antaranya mengurangi stress, meningkatkan konsentrasi, melatih pengendalian emosi, meningkatkan kreativitas, dan melatih dalam pengambilan keputusan dikutip dalam (<https://ybkb.or.id/harus-tahu-ini-dampak-positif-dan-negatif-game-online>). Sedangkan, menurut Ikhsan (2017:3) efek negatif yang terjadi, di antaranya adalah kecanduan dari tingkat rendah hingga tinggi, seperti merasa tidak nyaman jika tidak memainkannya, atau bahkan tidak sadar membuang waktu saat memainkannya. Bahkan hingga menghabiskan banyak uang untuk mendapatkan hadiah *Gacha* yang sesuai dengan yang diinginkan.

Selain menjadi daya tarik, *video game* dengan Sistem *Gacha* juga menjadi kebutuhan oleh para pemainnya untuk memainkan *game* tersebut dikarenakan untuk mendapatkan karakter dan membuat tim yang kuat pemain harus melakukan *upgrade* kartu melalui *Gacha*. Akhirnya Sistem *Gacha* ini menjadi salah satu alasan

bahwa *Gacha* dapat menjadi kebutuhan bagi para pemainnya. Salah satu *game* yang menggunakan Sistem *Gacha* adalah *Ensemble Stars!! Music*.

Dikutip dari (<https://jurnalapps.co.id/mainkan-lagu-dan-ikuti-iramanya-bersama-grup-idol-dalam-ensemble-stars-music-113697>) *Ensemble Stars!! Music* adalah salah satu *game* bertema *Idol* bergenre *rhythm games* yang dapat dimainkan melalui media *mobile* dengan cara menekan-nekan tombol sesuai ritme musik. *Ensemble Stars!! Music* atau disingkat dengan sebutan *Ansuta/Enstars* adalah proyek multimedia yang pertama kali diciptakan oleh Perusahaan Happy Elements sebagai aplikasi *mobile game android/IOS* yang dikembangkan oleh Perusahaan Happy Elements yang rilis di Jepang pada tanggal 16 Maret 2020 di Jepang yang kini menjadi cukup populer di kalangan para *otaku* (pecinta *anime*). Menyajikan cerita mengenai 14 kelompok unit *Idol* laki-laki yang terbagi menjadi 4 agensi dengan menyajikan cerita-cerita dan berbagai tema lagu *Idol* yang unik dengan Sistem *Gacha* yang menyajikan berbagai desain visual yang unik dalam bentuk kartu dan kostum 2D dan 3D yang menarik sehingga tidak heran banyak pemainnya yang rela mengeluarkan uang untuk mendapatkan visual kartu dan kostum yang diinginkan melalui *Gacha* dan *event* (pertandingan antar pemain)

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai Sistem *Gacha* yang dihubungkan dengan Teori Kebutuhan Abraham Maslow pada *Game Ensemble Stars!! Music*. Penulis juga memiliki ketertarikan pada *Game Ensemble Stars!! Music*.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pencarian di perpustakaan dan di internet, penulis mendapatkan beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Ihsan Noor Fikri (2007) dengan skripsi yang berjudul “*Daya Tarik Sistem Gacha dalam Game Fate/Grand Order*”. Ihsan membahas tentang daya tarik *game free to play* yang menggunakan Sistem *Gacha* serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Persamaan skripsi ini dengan penelitian Ihsan ialah sama-sama membahas mengenai topik Sistem *Gacha*, dengan perbedaan Ihsan membahas daya tarik Sistem *Gacha*, sedangkan

penelitian ini membahas mengenai Sistem *Gacha* sebagai konsep kebutuhan.

2. Madina Firasatulilmi (2022) dengan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Daya Tarik Gacha dan Dampak Kecanduan Gacha terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada*”. Madina membahas bahwa daya tarik *Gacha* sangat berpengaruh dan membuat kecanduan Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Persamaan skripsi ini dengan penelitian Madina ialah sama-sama membahas mengenai topik Sistem *Gacha*. Madina meneliti sikap perilaku Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada terhadap daya tarik *Gacha* sedangkan penelitian ini berfokus pada Sistem *Gacha* sebagai konsep kebutuhan.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem *Gacha* pada *video games* menjadi salah satu fitur bagi pemain
2. *Video games* tidak hanya sebagai hiburan namun dapat menambah ilmu pengetahuan
3. Sistem *Gacha* merupakan konsep kebutuhan bagi para pemainnya
4. Sistem *Gacha* yang menawarkan hadiah-hadiah langka dan sulit didapatkan dapat memengaruhi psikologis pemain dengan menciptakan keingintahuan dan keinginan untuk terus mencoba peruntungan
5. Sistem *Gacha* dalam *Ensemble Stars!! Music* menawarkan berbagai desain *visual* dan item yang menarik dalam bentuk kartu dan kostum namun setiap pemain memiliki preferensi dan kebutuhan yang berbeda

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Penulis membatasi masalah dalam penelitiannya pada Sistem *Gacha* sebagai kebutuhan bagi para pemainnya.

## 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut, yaitu :

1. Apakah yang dimaksud dengan Sistem *Gacha*?
2. Bagaimanakah penerapan konsep kebutuhan melalui Sistem *Gacha* dalam *Game Ensemble Stars!! Music*

## 1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk :

1. Mengetahui dan memaparkan Sistem *Gacha*
2. Mengetahui, memaparkan dan menganalisis penerapan konsep kebutuhan pada Sistem *Gacha Game Ensemble Stars!!Music*

## 1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah pernyataan yang disusun secara sistematis. Landasan teori juga dapat didefinisikan sebagai definisi, konsep, proposisi yang telah disusun dengan rapi dan sistematis mengenai variabel-variabel sebuah penelitian. Landasan teori ini juga digunakan untuk memahami sebuah fenomena yang terjadi. Landasan teori yang digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari Teori *Mobile Game*, Teori *Gacha*, dan Teori Konsep Kebutuhan.

### 1.7.1 *Mobile Game*

*Mobile Game* adalah salah satu jenis *game* yang dirancang khusus untuk dimainkan pada perangkat *mobile device* seperti *smartphone*, dan tablet komputer dengan berbagai tipe *platform* seperti *Android*, *IOS*, dan *Windows* (David, 2016:167). Seperti halnya *video game*, *mobile game* juga memberikan pengalaman sosial menarik, kognitif, dan emosional akan tetapi dapat diakses dan dimainkan melalui perangkat *mobile* (Candra, 2015:3). (Katriel Jose,2019:3) mengatakan bahwa media dalam permainan *mobile game* merupakan alternatif bentuk media hiburan masyarakat melalui sistem *android*, dan *IOS*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *mobile game* adalah sebuah permainan yang dapat diakses dalam perangkat seperti *smartphone*, dan *tablet computer*

### 1.7.2 *Gacha*

Menurut Sofyandi (2019:53) *Gacha* atau *Gashapon* mulanya adalah sebutan untuk mesin yang menjual sebuah mainan kapsul. Mesin penjual mainan ini telah dipatenkan oleh Perusahaan Bandai mengikuti tema dari mesin *Gashapon* tersebut. *Gacha* berasal dari kata *Gashapon* (ガシャポン) yang dibuat pada tahun 1977 merupakan onomatope atau suara yang berasal dari mesin tersebut ketika tuasnya diputar akan mengeluarkan suara “*gacha/gasha*” (ガチャ) sedangkan “*pon*” (ポン) adalah suara yang diciptakan ketika kapsul hadiah yang didapat dari mesin tersebut dibuka dan mengeluarkan suara “*Pon*” berarti “*Gacha*”. *Gacha* mungkin terlihat seperti “*Lotere*” di mana item didapatkan secara acak.

Dalam *game morage/mobile game*, *Gacha* adalah kegiatan untuk mendapatkan karakter atau item secara acak. Menurut Shibuya (2015:3) *Gacha* dapat dimainkan secara gratis, namun item *game* yang sangat langka atau item dalam *game* juga dapat diperoleh dari pembelian dari produk *gacha online*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Gacha* mirip dengan lotere di mana item diperoleh secara acak dan dalam *mobile game*, *Gacha* berarti kegiatan mendapatkan karakter atau item secara acak dengan menggunakan koin/virtual koin yang dimasukkan kedalam mesin *Gashapon* atau *game* itu sendiri.

### 1.7.3 Konsep Kebutuhan

Dikutip oleh Alwisol (2007:218) menurut Murray kebutuhan adalah struktur kekuatan otak yang mengatur berbagai proses seperti persepsi, pemikiran, tindakan hingga perubahan keadaan yang ada dan tidak memuaskan. Namun dapat dibangkitkan oleh proses internal, tetapi lebih sering dirangsang oleh faktor lingkungan, kebutuhan biasanya disertai dengan perasaan atau emosi khusus dan memiliki cara khusus untuk mengekspresikannya dalam mencapai permasalahan.

Menurut NS. Kasiati dan Ni Wayan Rosmalawati (2016:4), Abraham

Maslow menyatakan bahwa setiap individu manusia memiliki 5 kebutuhan dasar yang meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman, sosial, harga diri, dan aktualisasi diri. Kebutuhan dasar ini bersifat heterogen, artinya setiap orang memiliki kebutuhan yang sama namun dapat bervariasi karena faktor budaya. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, manusia menyesuaikan diri dengan prioritas yang ada. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan merupakan struktur kekuatan otak yang mengatur berbagai proses mental dan perilaku manusia yang diidentifikasi berdasarkan 5 kebutuhan yaitu kebutuhan fisiologi, rasa aman, sosial, *reward*, dan kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan ini bervariasi tergantung pada faktor budaya. Manusia menyesuaikan diri dengan prioritas untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

### **1.8 Metode Penelitian**

Menurut Mukhtar (2013:10) metode penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode analisis deskriptif yaitu melakukan penelitian dengan mendeskripsikan data-data yang telah diperoleh melalui artikel-artikel mengenai Sistem *Gacha* dalam *Game Ensemble Stars!! Music* yang diteliti sebagai sumber primer. Penulis juga menggunakan sumber data dari internet untuk mencari tahu teori/definisi/konsep *gacha* dan melibatkan diri secara langsung dalam aktivitas permainan *Mobile Game Ensemble Stars!! Music* dengan menggunakan *mobile phone* sebagai referensi utama.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

#### **1.9.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang sejenis dan terbuka untuk penelitian selanjutnya.



### 1.9.2 Manfaat Praktis

1. Terbuka untuk penelitian selanjutnya
2. Dapat menambah wawasan mengenai budaya Jepang terhadap pembaca khususnya mengenai Sistem *Gacha* sebagai kebutuhan bagi para pemainnya.

### 1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penyajian penelitian disusun oleh penulis sebagai berikut :

Bab I pendahuluan berisi latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi

Bab II Budaya Populer, Teori *Gacha*, dan Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow berisi tentang pengertian dan penjelasan dari Budaya Populer, Teori *Gacha* dan Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow.

Bab III Penerapan Konsep Kebutuhan melalui Sistem *Gacha* pada *Game Ensemble Stars!! Music* berisi mengenai analisis data dari penerapan Konsep Kebutuhan Teori Abraham Maslow di dalam Sistem *Gacha* pada *Game Ensemble Stars!! Music*

Bab IV Simpulan berisi kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan.