

SKRIPSI
卒業論文

**ANALISIS RESEPSI:
OTOME GAME JEPANG MENURUT 8 PEMAIN OTOME GAME DI
SURABAYA**

スラバヤ市の 8 人の乙女ゲーマーの見解：
日本製の乙女ゲームについての受容研究



Oleh

RATIH PRATIWI
NIM. 121113031

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2016

SKRIPSI
卒業論文

**ANALISIS RESEPSI:
OTOME GAME JEPANG MENURUT 8 PEMAIN OTOME GAME DI
SURABAYA**

スラバヤ市の 8 人の乙女ゲーマーの見解：
日本製の乙女ゲームについての受容研究



Oleh

RATIH PRATIWI
NIM. 121113031

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2016

**ANALISIS RESEPSI:
OTOME GAME JEPANG MENURUT 8 PEMAIN OTOME GAME DI
SURABAYA**

スラバヤ市の8人の乙女ゲーマーの見解：
日本製の乙女ゲームについての受容研究

**SKRIPSI
卒業論文**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Airlangga**

Oleh

**RATIH PRATIWI
NIM. 121113031**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2016**

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
Tanggal 15 Januari 2016

Oleh
Pembimbing Skripsi



Tia Saraswati, S.S, M. Hum.
NIP. 197904082015043201

Mengetahui

Ketua Program Studi Sastra Jepang
Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S. M. Hum, Ph. D.
NIP. 197812052002121001

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2016

LEMBAR PENGESAHAN

**Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan komisi penguji pada:
Tanggal 19 Januari 2016
Pukul 13.00-14.00 WIB**

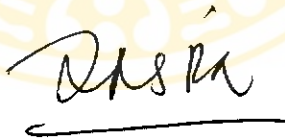
KOMISI PENGUJI SKRIPSI

Ketua



**Moh. Gandhi Amanullah, S.S, M. A.
NIP. 197504202006041002**

Anggota



**Tia Saraswati, S.S, M. Hum.
NIP. 197904082015043201**

Anggota



**Rahaditya Puspa Kirana, S. Hum., M. Hum.
NIP. 139121487**

*“Don’t part with your illusions.
When they are gone you may still exist,
But you have ceased to live.”
—Mark Twain*



*“Logic will get you from A to B.
Imagination will take you
Everywhere.”
—Albert Einstein*

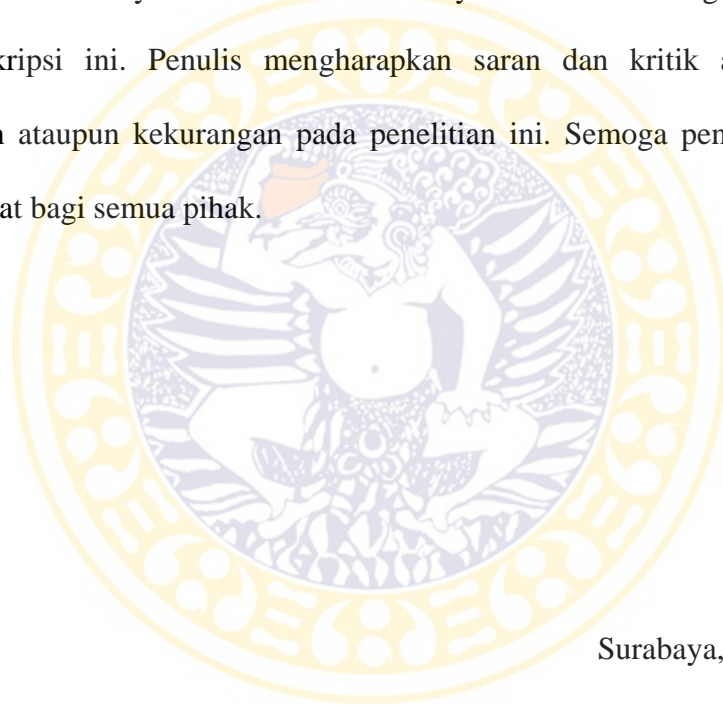
KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak melibatkan beberapa pihak yang senantiasa memberikan semangat, saran, dan kritik yang membangun. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta adik penulis, atas segala motivasi dan doa selama ini.
2. Dwi Anggoro Hadiutomo, S.S., M.Hum, Ph.D. selaku ketua Departemen Sastra Jepang Universitas Airlangga Surabaya.
3. Tia Saraswati, S.S. M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, memberikan saran dan ide, serta dengan sabar membimbing penulis.
4. Putri Elsy, S.S., M.Si selaku dosen wali penulis.
5. Moh. Gandhi Amanullah, S.S., M.A., Rizki Andini S.Pd., M.Litt., Ph.D., Adis Kusumawati, S.S., M.Hum., Rahaditya Puspa Kirana, S.Hum., Alm. Eli Rostinah, S.S., Parwati Hadi Noorsanti S.S., M.Pd., Soerandi Satjadibrata, S.S., M.A., dan bu Widya Trimayasari selaku para dosen dan staf Departemen Sastra Jepang Universitas Airlangga yang telah mengajarkan dan membantu dalam banyak hal.
6. Delapan informan yang telah membantu dalam penelitian ini, Aim dan Ichuu (Universitas Airlangga), Shiki dan Natsume (Universitas 17 Agustus 1945), Kei dan Janice (Universitas Dr. Soetomo), Didis dan Yuuki (Universitas Negeri Surabaya).

7. Seira yang telah membantu mengoreksi youyaku.
8. Teman-teman Sastra Jepang angkatan tahun 2011 (Dwi, Munat, Mai, Rei Enchip, Ichuu, Phia, Putri, Bang Shely. Pratiwi Citra, Citra Anisya Buncit, Isum, Revy, Dias, dan teman-teman lainnya)
9. Teman-teman Sastra Jepang dari berbagai angkatan dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu di sini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini. Penulis mengharapkan saran dan kritik apabila terdapat kesalahan ataupun kekurangan pada penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Surabaya, 1 Februari 2016

Ratih Pratiwi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis ini adalah karya tulis saya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Airlangga maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni hasil gagasan, penelitian, dan tulisan saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Karya tulis ini bukan karya jiplakan, dan di dalamnya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Surabaya, 1 Februari 2016
Yang membuat pernyataan,



Ratih Pratiwi
NIM. 121113031

ABSTRACT

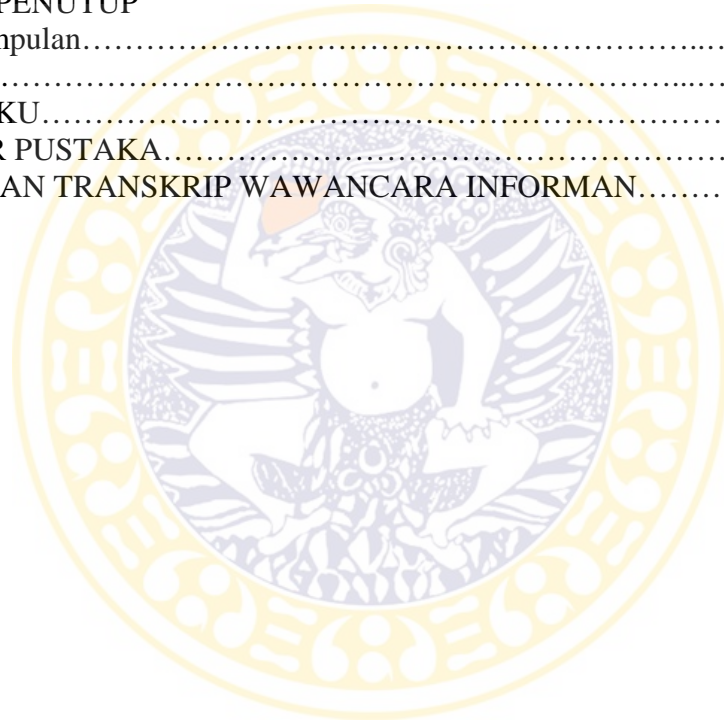
Otome game is one of the Japanese pop-culture's products. It is one of the visual novel's genres, a dating simulation game that player become a heroine of a romantic based story and build a romantic relationship with the male character in the game. Because of Japan's game developer made them in English, woman around the world can enjoy this game. In Indonesia, otome game is not a new phenomenon. People not only consume, but also create it. For example the Mojiken, one of game studio in Surabaya that in progress to make an Indonesian historical otome game named Tikta Kavya. This research used in-depth interview method to collect data from Surabaya's otome game players and analyzed it with Stuart Hall's reception theory (encoding-decoding) to explain how the Surabaya gamers' reception of Japanese otome game and the way they consume it. As the result, they already played the game for 3-7 years ago, they have many collection of otome game. In informant point of view, this hobby is personal excitement. So that they play it when leisure time or before sleep. For the reception, they are classified as two group of player based on their perceptions of otome game, dominant-hegemonic and negotiated group. For dominant-hegemonic, they like playing otome game on their leisure time, or to reduce stress. When playing the game, they can find their perfect partner figure called betsu kare in Japan, and enjoy romantic story with him. Some of them in negotiated group think that they like playing otome game, but feel upset because otome game nowadays is just depend on famous voice actor's rule or fine graphics. They want to play otome game which not contains only love story, but also fiction, adventure, or mystery that more interesting.

Keywords: otome game, betsu kare, reception, consumption

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PRASYARAT GELAR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA MUTIARA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERNYATAAN.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Tinjauan Pustaka.....	6
1.6 Landasan Teori.....	11
1.7 Metode Penelitian.....	13
1.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	13
1.7.2 Lokasi Penelitian.....	15
1.7.3 Teknik Penentuan Informan.....	16
1.7.4 Teknik Analisis Data.....	19
1.8 Sistematika Penulisan.....	20
BAB II <i>DATING SIMULATION GAME DAN OTOME GAME</i>	
2.1 <i>Dating Simulation Game</i>	21
2.1.1 Jenis-Jenis <i>Dating-sim Game</i>	22
2.1.2 Struktur <i>Dating-sim Game</i>	24
2.1.3 <i>Dating-sim Game di Jepang</i>	27
2.2 <i>Otome Game</i>	27
2.2.1 <i>Heroine dalam Otome Game</i>	29
2.2.2 <i>Otome Game Online dan Offline</i>	30
2.2.3 <i>Otome Game Versi Gratis dan Berbayar</i>	32
2.2.4 <i>Walkthrough</i>	35
2.2.5 Statistik di Jepang tentang <i>Otome Game</i>	37
2.2.6 Permasalahan terkait <i>Otome Game</i>	41
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	
3.1 Data dan Konsumsi <i>Otome Game</i> Informan di Surabaya.....	43

3.1.1	Data Informan.....	43
3.1.2	Konsumsi <i>Otome Game</i> Informan di Surabaya.....	45
1.	Awal Mula Mengenal <i>Otome Game</i>	45
2.	Waktu Bermain <i>Otome Game</i>	47
3.	Faktor Memilih dan Cara Mendapat <i>Otome Game</i>	50
4.	Usaha Terbesar terkait <i>Otome Game</i>	55
5.	Karakter Visual <i>Otome Game</i> di mata Informan.....	58
3.2	Analisis Penerimaan <i>Otome Game</i> Jepang menurut Pemain <i>Otome Game</i> di Surabaya.....	62
1.	<i>Dominant-hegemonic</i>	62
2.	<i>Negotiated</i>	70
3.	<i>Oppositional</i>	74
BAB IV PENUTUP		
4.1	Kesimpulan.....	75
4.2	Saran.....	77
	YOUYAKU.....	78
	DAFTAR PUSTAKA.....	87
	LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA INFORMAN.....	91



DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 2.1 Statistik <i>Otome Game of the Year</i> 2011 Rentang Usia Pemain (dalam %)	38
Grafik 2.2 Statistik <i>Otome Game of the Year</i> 2011 Rentang Status Pemain (dalam %)	38
Grafik 2.3 Statistik <i>Otome Game of the Year</i> 2011 Perangkat yang Digunakan untuk Bermain (dalam %)	39



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Awal Mula Informan Mengenal <i>Otome Game</i>	45
Tabel 3.2 Waktu Bermain <i>Otome Game</i>	48
Tabel 3.3 Faktor dan Cara Informan Mendapatkan <i>Otome Game</i>	51
Tabel 3.4 Usaha Terbesar terkait Hobi Bermain <i>Otome Game</i>	55



DAFTAR ISTILAH

- Betsu Kare* : Pacar laki-laki dari dunia visual seperti karakter dalam *manga*, *anime* atau *otome game*
- Bishoujo Game (Galge)* : Permainan simulasi kencan, pemain bertindak sebagai karakter laki-laki yang menjalin hubungan dengan karakter perempuan dalam *game*
- Heroine* : Sebutan untuk karakter protagonis perempuan dalam *manga*, *anime*, dan *game*
- Josei Muke Gemu* : Permainan yang ditujukan untuk konsumen perempuan
- Kyun-Kyun, Mune Kyun* : Reaksi senang saat mendapat ungkapan atau perlakuan manis dari karakter pada *heroine*
- Nijikon (2D Complex)* : Kecintaan terhadap karakter dua dimensi
- Otome Game (Otoge)* : Permainan simulasi kencan, pemain bertindak sebagai *heroine* yang menjalin hubungan dengan karakter laki-laki dalam *game*
- Seiyuu* : Pengisi suara
- Shoujo Manga* : Jenis komik dengan tema romantis, tokoh utamanya perempuan muda dan terlibat dalam cerita percintaan

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 <i>Screen Capture</i> Karakter dan Kotak Dialog dalam <i>Game D. C. Girl's Symphony Pocket (2009)</i>	1
Gambar 1.2 Beberapa Karakter dalam <i>Tikta Kavya</i>	4
Gambar 2.1 <i>Kana Imouto (2001)</i> dan <i>Welcome to Pia Carrot! (2011)</i>	23
Gambar 2.2 <i>Screen Capture Game Amnesia (2011)</i> dan <i>Ninja Love (恋忍者) (2011)</i>	23
Gambar 2.3 <i>Screen Capture Game Dear My Mononoke Sacrifice, Boys' Love Game dengan Karakter Mitologi (Kemono)</i>	24
Gambar 2.4 <i>Screen Capture Game 千の祈りのパラドクス (Sen no Inori no Paradox)</i> , Salah Satu Contoh Karakter <i>Tsundere Shouta</i>	24
Gambar 2.5 <i>Screen Capture Game Sweet Scandal dan Oriental Bride of the Emperor, Tampilan Background dan Situasi Dijelaskan melalui Kotak Dialog</i>	25
Gambar 2.6 <i>Screen Capture Game Love Letter from Thief X (2015)</i> , Karakter dengan Kostum, Tempat, dan Ekspresi yang Berbeda.....	26
Gambar 2.7 <i>Screen Capture Pilihan Karakter Game Love Letter from Thief X (2015)</i>	28
Gambar 2.8 <i>Screen Capture</i> Salah Satu <i>Heroine</i> pada <i>Game Norn 9</i>	29
Gambar 2.9 Contoh Poin yang Didapat melalui Kegiatan <i>Heroine</i> dan Mempengaruhi Bagaimana Sifat Karakter tersebut.....	30
Gambar 2.10 <i>Original Disc Otome Game Norn 9 PS Vita (\$35.08 = Rp 486.564)</i> dan <i>Kuroyuki Hime PSP (¥6000 = Rp 686.413)</i> Kurs per 19 Desember 2015.....	31
Gambar 2.11 <i>Screen Capture</i> Galeri CG, dan Penyimpanan Data pada <i>Game Amnesia (2011)</i>	31

Gambar 2.12 <i>Screen Capture Otome Game Smartphone</i> Berbayar (per Karakter, per Cerita) <i>Riki Main Story</i> Rp 41.280 Belum termasuk <i>Epilogue</i> dan <i>Sequel</i>	32
Gambar 2.13 <i>Screen Capture Otome Game Smartphone</i> Berbayar (per <i>Download</i>) <i>Hakuoki</i> Rp 66.137 dan <i>Amnesia</i> Rp 315.673.....	33
Gambar 2.14 <i>Screen Capture Game Sweet Scandal, Story Tickets</i> harian pada <i>Otome Game Online</i>	33
Gambar 2.15 <i>Screen Capture Game Royal Midnight Kiss</i> , Hadiah <i>Login Otome Game</i> Setiap Harinya.....	34
Gambar 2.16 <i>Screen Capture Game Seven Hotties All My Husbands, Avatar Heroine</i> pada Awal <i>Game</i> dan Setelah Berturut-turut Mendapat <i>Gacha</i> Selama Mengikuti Permainan.....	35
Gambar 2.17 <i>Screen Capture Game Cinderella Contract</i> dan <i>Walkthrough</i> dengan Akumulasi Poin.....	36
Gambar 2.18 <i>Screen Capture Game Amnesia (2011)</i> dan <i>Walkthrough</i> Tanpa Akumulasi Poin.....	37
Gambar 2.19 <i>Galakei</i>	39
Gambar 3.1 <i>Screen Capture Hasil Pencarian Otome Game</i> di <i>Playstore</i> ...	47
Gambar 3.2 Foto sebagian Koleksi Informan Kei.....	57