

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku

- Goble, Frank G. (1987). *Mazhab Ketiga: Psikologi Humanistik Abraham Maslow*. Yogyakarta: Kanisius.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri, Alo. (2015). *Pengantar Studi Kebudayaan*. Bandung: Nusa Media.
- Maslow, Abraham H. (1984). *Motivasi dan Kepribadian. Teori Motivasi dengan Ancangan Hierarki Kebutuhan Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Maslow, Abraham H. (2018). *Motivation and Personality. Motivasi dan Kepribadian*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

### Sumber daring

- Chenaya, F., Rukhayana, B., & Hapsari, P. W. (2019). *Hubungan Konsep Kebutuhan Sebagai Motivasi Wanita Jepang Memainkan Otome Game*. IDEA, Vol. 1, No. 1, 68–76.  
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/Idea/article/view/1091>  
(diakses pada 21/08/22, 18.23)
- Dill-Shackleford, Karen, dkk. (2005). *Violence, Sex, Race and Age in Popular Video Games: A Content Analysis*. Santa Barbara: Fielding Graduate University.  
[https://www.researchgate.net/publication/230800325\\_Violence\\_Sex\\_Race\\_and\\_Age\\_in\\_Popular\\_Video\\_Games\\_A\\_Content\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/230800325_Violence_Sex_Race_and_Age_in_Popular_Video_Games_A_Content_Analysis)  
(diakses pada 11/09/22, 13.22)
- Husnayani. (2021). *Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*. Tesis. Fakultas Pendidikan Agama Islam. Universitas Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo: Palopo.  
<http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3607/>  
(diakses pada 02/09/22, 22.29)
- Julianre, R. (2014). *Keberfungsian Sosial Orang Dewasa Pengguna Game Online*. Tesis. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Negeri Bengkulu: Bengkulu.  
<https://repository.unib.ac.id/9153/>  
(diakses pada 16/10/22, 20.42)
- Noverianti, Sarah. (2021). *Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium Romantic Loneliness*. Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia, Vol. 2, No. 2, 115-130.  
<https://jurnal.ugm.ac.id/jmki/article/view/67325>  
(diakses pada 20/11/22, 21.43)
- Pratama, Mufti Bagus Putra. (2018). *Perancangan Interior Mario Bros Game Station di Bandung*. Bandung: UNIKOM.  
<https://repository.unikom.ac.id/58121/>  
(diakses pada 15/12/22, 20.35)
- Pratiwi, R. (2017). *8 Pemain Otome Game di Surabaya : Romantisme, Rileksasi,*

- dan *Betsu Kare*. JAPANOLOGY, Vol. 5, No. 2, 280–291.  
<https://journal.unair.ac.id/JPLG@8-pemain-otome-game-di-surabaya---romantisme,-rileksasi-dan-betsu-kare--article-11670-media-44-category-8.html>  
(diakses pada 02/08/22, 22.42)
- Sofyan, A. F., dkk. (2008). *Pembuatan Game Novel Visual “My Story Purple Ink” Menggunakan Ren’Py*. Yogyakarta: AMIKOM.  
<https://adoc.pub/pembuatan-game-novel-visual-my-story-purple-ink-menggunakan-.html>  
(diakses pada 26/11/22, 00.15)
- Rollings, Adam, & Adams, Ernest. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. San Francisco: New Riders.  
[https://www.academia.edu/892187/Andrew\\_Rollings\\_and\\_Ernest\\_Adams\\_on\\_game\\_design](https://www.academia.edu/892187/Andrew_Rollings_and_Ernest_Adams_on_game_design)  
(diakses pada 26/11/22, 19.22)
- Wagner, K. B., & Liang, M. (2021). *Love and Producer as East Asian Transmedia: Otome Games, Sexless Polyamory, and Neoliberal Choice for Chinese and South Korean Young Career-Oriented Women*. *Transmedia in Asia and the Pacific*, Chapter 7, 129-156. Singapura: Palgrave Macmillan.  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-15-7857-1\\_7](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-15-7857-1_7)  
(diakses pada 30/08/22, 00.22)
- Widiandari, Arsi. (2019). *Perkembangan dan Globalisasi Video Game Jepang*. *Kiryoku*, Vol. 3, No. 2, 71-76.  
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku/article/view/23403>  
(diakses pada 01/12/22, 20.13)
- <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>  
(diakses pada tanggal 04/08/22, 21.46)
- [https://tot.mihoyo.com/pre\\_registration/](https://tot.mihoyo.com/pre_registration/)  
(diakses pada tanggal 01/08/22, 10.52)
- <https://www.suara.com/tekno/2021/07/29/132703/tears-of-themis-game-investigasi-dan-romansa-akhirnya-rilis-untuk-android-dan-ios>  
(diakses pada tanggal 01/08/22, 12.03)
- <https://katadata.co.id/ariayudhistira/infografik/61d652975f072/anak-muda-indonesia-tak-ingin-cepat-menikah>  
(diakses pada tanggal 10/01/23, 15.37)
- <https://www.kaskus.co.id/thread/566fec10d44f9f742c8b4569/saran-sub-forum-board-game---tabletop-game/>  
(diakses pada tanggal 24/01/23, 21:42)
- <https://allcorrectgames.com/insights/japan/>  
(diakses pada tanggal 24/01/23, 23:40)
- <https://gamefinity.id/game/gamepedia/jepang-dan-kontribusinya-dalam-industri-game/>  
(diakses pada tanggal 25/01/23, 00:10)
- <https://gamefinity.id/game/mengenal-lebih-jauh-game-visual-novel/>  
(diakses pada tanggal 25/01/23, 01:02)

## LAMPIRAN

### Pertanyaan Kuesioner via Google Form

Halo, perkenalkan saya Ayu selaku mahasiswa program studi Sastra Jepang Universitas Nasional di Jakarta. Saat ini saya sedang mengerjakan skripsi S1 dan saya berminat untuk meneliti pemain game *Tears of Themis* sebagai sumber data saya. Dalam kuesioner ini terdapat beberapa pertanyaan seputar *otome game Tears of Themis*, saya mohon ketersediaan anda untuk mengisi kuesioner ini menurut pemikiran pribadi sendiri karena tidak ada jawaban yang salah ataupun benar. Jawaban tidak akan disebarluaskan karena kuesioner ini hanya akan digunakan sebagai sumber data untuk penelitian skripsi S1 Sastra Jepang saya.

1. Nama (Inisial maupun samaran diperbolehkan)

\_\_\_\_\_

2. Jenis Kelamin

- Pria  
 Wanita

3. Umur

- < 17 Tahun  
 > 17 Tahun

4. Status saat ini

- SMP  
 SMA  
 Mahasiswa

Pegawai

Lainnya

5. Hal-hal apa saja yang membuat anda tertarik memainkan *Tears of Themis*?

\*centang semua yang sesuai\*

Ilustrasi

Skenario

Adanya pengisi suara favorit

*Setting* latar

\_\_\_\_\_

6. Berapa lama waktu yang anda habiskan untuk memainkan *Tears of Themis* dalam sehari?

< 5 Jam

> 5 Jam

7. Seberapa besar anda menghabiskan uang untuk *top-up* dalam sebulan?

Belum pernah *top-up*

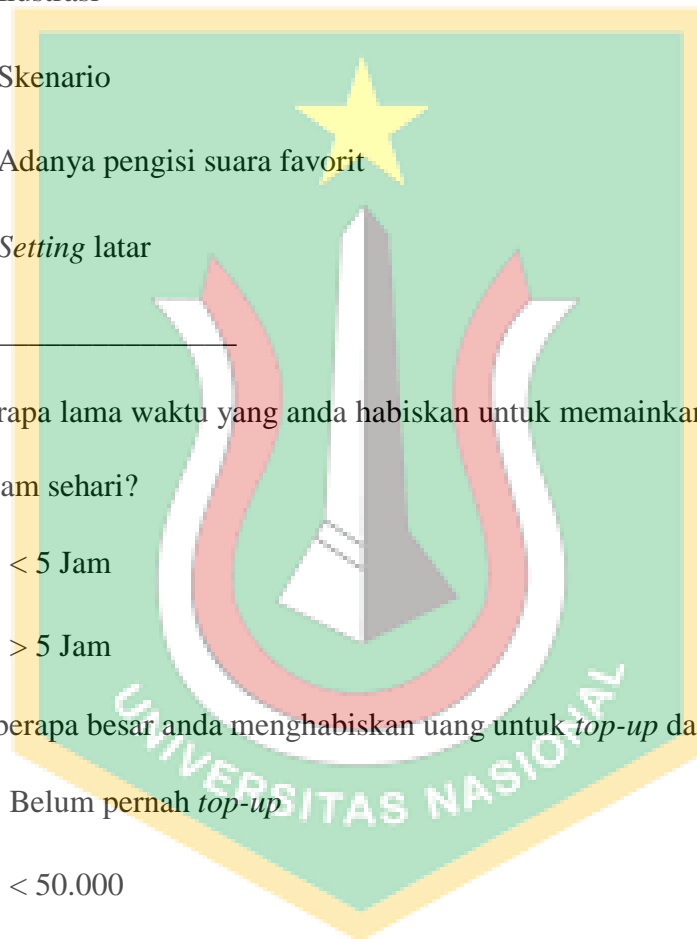
< 50.000

50.000 – 100.000 (*Monthly card*)

100.000 – 500.000

> 500.000

8. Bagaimana cara anda menikmati *game Tears of Themis*?



- Third person view*. Menikmati kisah Rosa, sang karakter utama berinteraksi dengan Marius, Vyn, Luke, dan Artem.
- Self-insert*. Memosisikan diri bahwa anda adalah Rosa.
- Mengagumi pairing tertentu. Misalnya pair GxB, BxB.
- Hanya menyukai satu karakter tertentu. *Comfort Character / SIMP*.
- Hanya menginginkan *game* interaktif cerita berbasis *riddle / solving cases / detektif*. Tidak peduli tentang percintaan.

9. Berdasarkan jawaban dari pertanyaan di atas, apa alasan anda memilih jawaban tersebut?

\_\_\_\_\_

10. Siapa karakter yang anda sukai?

- Artem Wing
- Luke Pearce
- Marius von Hagen
- Vyn Richter

11.

Mengapa anda menyukai Artem?	Mengapa anda menyukai Luke?	Mengapa anda menyukai Marius?	Mengapa anda menyukai Vyn?
<input type="radio"/> Karena pekerjaannya sebagai pengacara senior	<input type="radio"/> Karena pekerjaannya sebagai detektif	<input type="radio"/> Karena pekerjaannya sebagai CEO muda	<input type="radio"/> Karena pekerjaannya sebagai psikiater

<input type="radio"/> Caranya mencintai seseorang	<input type="radio"/> Caranya mencintai seseorang	<input type="radio"/> Caranya mencintai seseorang	<input type="radio"/> Caranya mencintai seseorang
<input type="radio"/> <i>Tsundere-type</i>	<input type="radio"/> <i>Osananajimi</i>	<input type="radio"/> Kemanjaan dan keusilannya	<input type="radio"/> Karena kejeniusan dan kemisteriusan tentang dirinya
<input type="radio"/> Menyukai pengisi suaranya (Suwabe Junichi)	<input type="radio"/> Menyukai pengisi suaranya (Kaji Yuuki)	<input type="radio"/> Menyukai pengisi suaranya (Ishikawa Kaito)	<input type="radio"/> Menyukai pengisi suaranya (Fukuyama Jun)
<input type="radio"/> _____	<input type="radio"/> _____	<input type="radio"/> _____	<input type="radio"/> _____

12. Apakah alasan anda menyukai hal tersebut?

\_\_\_\_\_

13. Menurut anda pribadi, kebutuhan apa yang ingin anda penuhi dengan cara bermain *game* ini?

- Ketika bermain *game* ini menghilangkan beban atau penat meskipun sejenak.
- Keinginan untuk dicintai seseorang meskipun perasaan tersebut semu karena di dunia nyata merasa tidak dicintai oleh siapa pun.
- Tes hoki ketika *gacha*, kemudian tebar garam kepada *circle / fandom*.
- Ingin merasakan diri menjadi detektif ataupun pengacara meski dalam *game* belaka.
- Memiliki kepercayaan diri ketika memiliki banyak kartu.

14. Apakah alasan anda memilih hal tersebut?

\_\_\_\_\_

Terima kasih telah mengisi kuesioner untuk sumber data penelitian skripsi S1 Sastra Jepang saya. Jawaban dari kalian semua akan sangat berarti bagi saya, dan sebagai rasa terima kasih saya, saya ingin memberikan satu *monthly card* kepada satu orang yang beruntung (memakai jasa Regnbue Gacha and In-App Purchase). Untuk itu, mohon tinggalkan informasi kontak yang bisa saya hubungi ketika kuesioner ini ditutup.

15. Nama Facebook atau Nomor Whatsapp (silakan pilih salah satu)

\_\_\_\_\_



## RIWAYAT HIDUP

Nama : Ayu Nur Alkifah  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 24 Mei 1999  
Alamat : Jalan Teratai 1 No. 189, RT 02/RW 06, Kelurahan

Depok Jaya Kecamatan Pancoran Mas, Kota Depok.

Kode Pos 16432

Nomor Telepon : +62 838-7336-0735

Surat Elektronik : aynralkfh@gmail.com

Riwayat Pendidikan : (2004-2005) SD Citra Alam Ciganjur

(2006-2010) SD Negeri Anyelir 1 Depok

(2010-2013) SMP Negeri 175 Jakarta

(2013-2016) SMA Sejahtera I Depok

(2018-2023) Fakultas Bahasa dan Sastra

Universitas Nasional Jakarta

Program Studi Sastra Jepang





# Skripsi Ayu Nur Alkifah.docx

## ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://e-journals.unmul.ac.id">e-journals.unmul.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://almyzaris.blogspot.com">almyzaris.blogspot.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://gamefinity.id">gamefinity.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journal.unair.ac.id">journal.unair.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1%