

PEMENUHAN KEBUTUHAN MANUSIA MELALUI PERMAINAN

OTOME GAME "TEARS OF THEMIS"



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra

Ayu Nur Alkifah

183112200650018

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS NASIONAL

JAKARTA

2023

**THE FULFILLMENT OF HUMAN NEEDS THROUGH
*OTOME GAME "TEARS OF THEMIS"***



THESIS

**Submitted as one of the requirements to obtain Bachelor's Degree in
Literature**

Ayu Nur Alkifah

183112200650018

**JAPANESE LITERATURE STUDY PROGRAM
FACULTY OF LANGUAGE AND LITERATURE
NATIONAL UNIVERSITY
JAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 22 Februari 2023 untuk diujikan.

Ucu Fadhilah, M.Hum
Pembimbing I / Pembimbing

Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si
Pembimbing II / Pembaca

Mengetahui,

Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Ketua Program Studi Sastra Jepang



(Handwritten signature)

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal 27 Februari 2023

Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Ketua / Penguji



Suyanti Natalia, S.S., M.Pd
Sekretaris / Penguji



Ucu Fadhilah, M.Hum
Pembimbing / Penguji



Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si
Pembaca / Penguji



Disahkan pada tanggal 16 Maret 2023



Wawat Rahwati, S.S., M.Hum
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Dr. Somadi Sosrohadi, M.Pd
Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ayu Nur Alkifah

Nomor Induk Mahasiswa : 183112200650018

Program Studi / Jurusan : Sastra Jepang

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,
Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 16432

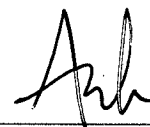
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PEMENUHAN KEBUTUHAN MANUSIA MELALUI PERMAINAN
OTOME GAMES "TEARS OF THEMIS"**

adalah asli (bukan jiplakan) dan belum pernah digarap oleh penulis / peneliti lain.

Semua pendapat atau ide yang diambil dalam skripsi ini dilakukan melalui langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan di dalam daftar pustaka.

Jakarta, 22 Februari 2023
Yang membuat pernyataan,



Ayu Nur Alkifah

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkat ridho dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi yang berjudul “Pemenuhan Kebutuhan Manusia Melalui Permainan *Otome Game Tears of Themis*” ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menerima bantuan dan dorongan baik doa dan dukungan dari berbagai pihak untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan hormat dan mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Ucu Fadhilah, M.Hum selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Tetet Sulastri, S.S., M.Si selaku dosen pembaca yang telah meluangkan waktu untuk membaca dan mengoreksi skripsi ini.
3. Ibu Wisnu Wardani, M.Hum selaku pembimbing akademik yang telah memberikan saran, pengarahan, serta membimbing selama penulis melakukan perkuliahan.
4. Seluruh dosen pengajar Program Studi Sastra Jepang di Universitas Nasional yang telah memberikan nasihat, masukan, serta mengajarkan penulis berbagai pengetahuan, tidak hanya pengetahuan teoritis namun juga sebuah pengalaman yang berharga.

5. Keluarga inti penulis, Almarhum Papa Arie Agus Wibowo, Mama Ida Hardiana Rachmadewi, dan Mas Adhi Iman Prabowo yang tiada lelahnya mendoakan agar penulis diberikan kemudahan serta dukungan untuk pantang menyerah dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai dengan lancar.
6. Adik dari Papa, Almarhumah Tante Chrisanthi Irma Setyowati dan Om Hendro Utomo yang telah menjadi panutan penulis dan memberikan dukungan moral serta materiil agar penulis bisa menyelesaikan perkuliahan ini hingga meraih gelar sarjana.
7. Teman-teman Sastra Jepang angkatan 2018 dan lintas angkatan baik *senpaitachi* dan *kouhaitachi* yang masih bertahan dan berjuang hingga semester akhir, terima kasih banyak untuk kebersamaan, kerja sama, dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf apabila ada salah kata dan ucapan yang terdapat di dalamnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.

Jakarta, 22 Februari 2023



Ayu Nur Alkifah
183112200650018

ABSTRAK

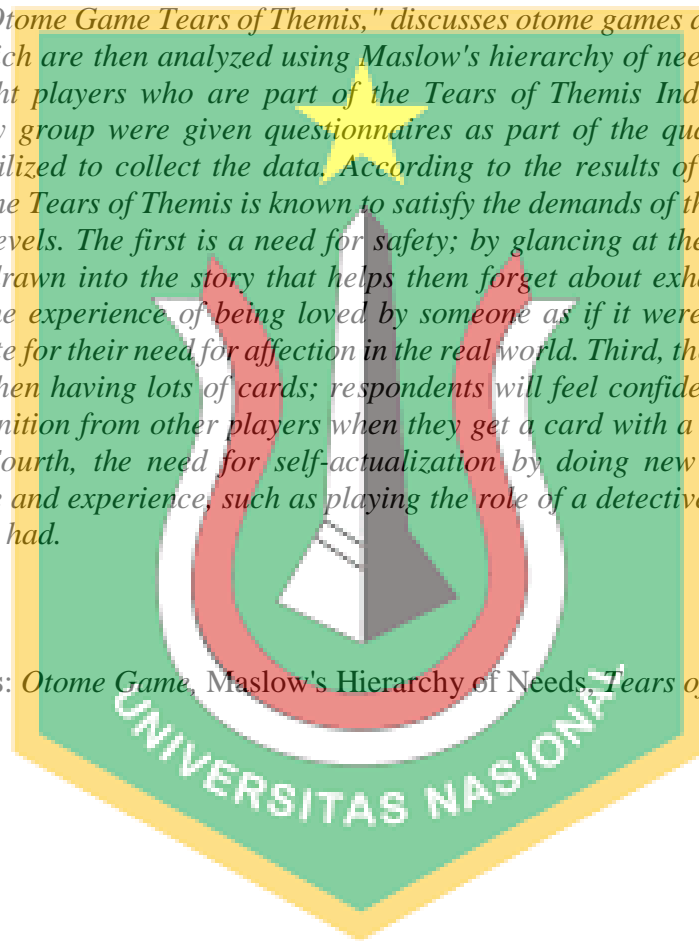
Jepang adalah negara yang sangat produktif menciptakan *game*. Terdapat macam-macam genre *game*, salah satunya adalah *otome game*. *Otome game* merupakan salah satu genre video *game* Jepang dengan target pemasarannya merupakan seorang perempuan dan telah menyebar tidak hanya di Jepang tetapi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. *Tears of Themis* merupakan salah satu dari sekian banyak *otome game*. *Game* ini tercatat telah diunduh lebih dari 1.000.000 kali sejak perilisannya pada tahun 2021. Penelitian yang berjudul “Pemenuhan Kebutuhan Manusia Melalui Permainan *Otome Game Tears of Themis*” ini menyoroti *otome game* yang digunakan sebagai objek pemenuhan kebutuhan yang kemudian ditelaah menggunakan teori hierarki kebutuhan Maslow (1943). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner kepada tiga puluh delapan pemain yang tergabung dalam grup komunitas *Facebook Tears of Themis* Indonesia. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa terdapat empat tingkat kebutuhan yang menjadikan *otome game Tears of Themis* sebagai pemenuhan kebutuhan para pemainnya. Pertama kebutuhan akan rasa aman, dengan memandangi kartu ilustrasi yang dimilikinya mereka merasa tenggelam dalam cerita yang membuat mereka melupakan penat atau stres. Kedua, sebagai kompensasi kebutuhan akan rasa kasih sayang di dunia nyata, responden beranggapan bahwa mereka bisa merasakan rasanya dicintai seseorang layaknya sungguhan. Ketiga, kebutuhan akan penghargaan seperti ketika memiliki banyak kartu, responden akan merasa percaya diri, serta mendapat ketenaran dan pengakuan dari pemain lainnya ketika mendapatkan kartu dengan persentase keberuntungan yang kecil. Keempat, kebutuhan untuk mengaktualisasi dengan mencoba hal untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru seperti bermain peran sebagai detektif atau pengacara yang belum pernah dirasakannya.

Kata kunci: *Otome Game*, Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow, *Tears of Themis*

ABSTRACT

Japan is a very productive country in terms of game development. Otome games are one of the many game genres that exist. Otome games are a type of Japanese video game that are marketed to women and have become popular not only in Japan but also in other countries, such as Indonesia. One of the otome games is Tears of Themis. According to records, this game has been downloaded more than one million times since its debut in 2021. This study, titled "Fulfillment of Human Needs Through Otome Game Tears of Themis," discusses otome games as objects to fulfill needs, which are then analyzed using Maslow's hierarchy of needs theory (1943). Thirty-eight players who are part of the Tears of Themis Indonesia Facebook community group were given questionnaires as part of the qualitative research method utilized to collect the data. According to the results of the analysis, the otome game Tears of Themis is known to satisfy the demands of the players on four different levels. The first is a need for safety; by glancing at the cards they own, they are drawn into the story that helps them forget about exhaustion or stress. Second, the experience of being loved by someone as if it were real in order to compensate for their need for affection in the real world. Third, the need for esteem, such as when having lots of cards; respondents will feel confident and gain fame and recognition from other players when they get a card with a small percentage of luck. Fourth, the need for self-actualization by doing new things to obtain knowledge and experience, such as playing the role of a detective or a lawyer that they never had.

Keywords: *Otome Game, Maslow's Hierarchy of Needs, Tears of Themis*



DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5 Metode Penelitian	12
1.6 Sumber Data.....	13
1.7 Kerangka Teori.....	14
1.8 Sistematika Penyajian	15
BAB II KAJIAN TEORI DAN KONSEP	16
2.1 Kebudayaan.....	16
2.2 Budaya Material dan Non-Material	17
2.3 Otome Game Sebagai Produk Budaya	17
2.4 Tingkat Kebutuhan Abraham Maslow	20
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	23
3.1 Responden Usia di Bawah 17 Tahun	24
3.1.1 Responden SMA	29
3.1.2 Responden Pegawai	30
3.2 Responden Usia di Atas 17 Tahun	32
3.2.1 Responden SMA	38
3.2.2 Responden Mahasiswa	40
3.2.3 Responden Pegawai	50
3.2.4 Responden Lainnya	55
3.3 Tabel Hasil Analisis	59
BAB IV KESIMPULAN	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66
RIWAYAT HIDUP	71