

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Jepang dikenal oleh dunia dengan produk budaya populernya, beberapa di antaranya adalah anime (animasi atau kartun khas Jepang), manga/komik, musik, drama, dan *video game*. Walaupun *video game* bukan produk murni buatan Jepang, dengan kecepatan pemahaman teknologi komputer pasca Perang Dunia II, Jepang dapat mengadaptasi *game* buatan Amerika dan mulai membuat produknya sendiri. Mengutip dari Japan-zone.com, beberapa nama pengembang *game* besar seperti Nintendo, Sega, dan Sony sudah tidak asing lagi bagi para penikmat *game* di seluruh dunia. (japan-zone.com, para. 2). Alasan tersebut menjadikan *game* buatan Jepang menjadi salah satu produk yang sudah memiliki pasarnya sendiri.

Perkembangan industri *game* Jepang tidak lepas dari perkembangan teknologi dan perekonomian di Jepang pasca Perang Dunia II. Martin Picard (2013, para. 2) dalam tulisannya berjudul *The Foundation of Geemu*, mengungkapkan bahwa kesuksesan *video game* Jepang sangat berkaitan dengan pesatnya perekonomian Jepang pasca Perang Dunia II serta hubungan Jepang dengan negara lain khususnya Amerika Serikat. Menurutnya, situasi tersebut terjadi pada 1970,

saat kebutuhan barang elektronik seperti televisi, radio, dan komputer, cukup tinggi. Situasi ini menjadi faktor pendukung perkembangan *video game*.

Walaupun industri *game* Jepang sempat menguasai pasar *game* di Amerika pada 1980-an, di Jepang industri ini tidak terlalu berjalan lancar. “Industri *game* di Jepang sempat mengalami penurunan secara berkelanjutan dari 1997, baik penjualan perangkat keras, maupun perangkat lunak.” (Hanzawa, hlm. 31). Berbeda dengan industri anime yang terus menanjak menjadikan reputasi Jepang membaik di dunia internasional sehingga dapat memperluas pasarnya secara global.

Namun, saat itu Jepang masih dapat membuktikan bahwa industri *game* mereka tidak terus terpuruk. Jepang memperlihatkan pada dunia bahwa mereka mampu berkembang dan bersaing. Tercatat sampai dengan 2019 peringkat industri *game* Jepang menempati posisi ketiga secara global, di bawah Cina dan Amerika. Hal tersebut terbukti dengan pendapatan yang diperoleh sebesar \$19,2M (newzoo.com, para. 1) dan penjualan produk *game* buatan Jepang selalu mendominasi penjualan pada situs *online*, Amazon (Amazon.com). Oleh karena itu, meskipun industri *game* di Jepang sempat menurun, kontribusi mereka menjadi salah satu yang paling berpengaruh dalam industri *game* dunia. Bersamaan dengan berkembangnya *video game*, genre *game* juga mengalami perkembangan yang pesat. “Genre *game* dibuat pengembang untuk menginformasikan identitas produk dan gaya permainan kepada pemain atau orang awam.” (Caesar, 2015).

Secara umum, *game* memiliki 12 genre utama, antara lain *action*, *adventure*, *compilation*, *DLC/add-on*, *educational*, *puzzle*, *racing/driving*, *role playing (RPG)*, *simulation*, *special edition*, *sports*, dan *strategy/tactics* dan tiap genre memiliki subgenre masing-masing (mobygames.com, para. 1).

Di sebagian besar negara, hanya beberapa genre *game* yang laris di pasaran, tetapi di Jepang, genre *ren'ai simulation game*, atau *game* simulasi cinta, memiliki target pasar masing-masing yang dapat diincar oleh pemainnya dan menjadi daya tarik yang sebenarnya oleh para *otaku* di Jepang (Jason Young, *gamezone.com*, para. 1).

Menurut Taylor dalam tulisannya *Ren'ai simulation game* (恋愛シミュレーションゲーム) atau dikenal dengan *dating sim* adalah *game* “simulasi cinta yang terfokus pada permainan hubungan romantis antara pemain dengan karakter lawan jenis dan banyak dimainkan oleh para *otaku*.” (Emily Taylor, 2007). Sebagaimana dikutip Galbraith dari kamus Jepang *Koujien*, *otaku* adalah kata yang merujuk pada orang yang memiliki banyak pengetahuan tentang minat hobi tertentu, tetapi kurang dalam bersosialisasi. Kata ini biasa digunakan untuk penggemar budaya pop Jepang (Moe Manifesto, 2014, hlm. 187).

Perkembangan *game* simulasi cinta muncul pertama kali di Jepang pada 1982. Namun, genre ini mulai populer pada 1994 ketika *game* berjudul *Tokimeki Memorial* dirilis oleh Konami (Masjoy, 2014). Dengan demikian dapat dikatakan membutuhkan waktu sekitar 12 tahun untuk menjadi populer di kalangan para *otaku*.

Ren'ai simulation game memiliki kategori *bishoujo game* dan *otome game*. *Bishoujo game* (美少女ゲーム) ditargetkan untuk pemain pria dan karakter animasi yang ditampilkan adalah gadis dua dimensi yang menarik. Sebaliknya, *otome game* (乙女ゲーム) adalah *game* yang difokuskan untuk pemain wanita dengan tampilan karakter animasi pria dua dimensi yang menarik. Sebagian besar

otome game dibuat dalam bentuk *visual novel* dengan bumbu cerita romantis, berbeda dengan *bishoujo game* yang lebih luas cakupan genrenya, seperti percampuran genre *Role Playing Game-dating sim* atau *action-visual novel*. (tvtrops.org, para. 2).

Meskipun cakupan genre yang berbeda-beda, *otome game* ataupun *bishoujo game* masih memiliki dasar permainan yang sama yaitu, simulasi cinta.

Mengutip dari Galbraith (2011) interaksi utama yang paling umum dan populer dalam memainkan *game* simulasi cinta adalah berkencan. Umumnya pilihan karakter untuk dikencani adalah siswa SMP atau SMA, tetapi kemudian berkembang menjadi berbagai macam profesi, seperti guru, pengusaha, bahkan karakter hewan dan robot.

Pemain, laki-laki atau perempuan, diposisikan sebagai tokoh utama dan berperan sebagai orang pertama yang karakternya jarang terlihat di layar. Latar tempat disusun secara statis dan hanya berubah ketika karakter berpindah tempat. Dialog berupa teks difungsikan untuk mendeskripsikan cerita dan situasi. Ilustrasi dua dimensi karakter akan muncul ketika tokoh utama berhadapan dengan karakter lain. Berbeda dengan tokoh utama, yaitu pemain, karakter lawan memiliki beberapa model pose dan ekspresi wajah yang statis dan bersuara untuk menggambarkan emosi mereka. Dalam berdialog, pada poin-poin tertentu akan ada beberapa pilihan jawaban. Walaupun terlihat tidak penting, setiap jawaban dapat berdampak pada interaksi tokoh utama dengan karakter-karakter lainnya (gamestudies.org, Galbraith, para. 12).

Di Jepang walaupun *game* ini masih terbatas untuk sebagian besar pasar video dan komputer *game*, beberapa judul *game* penjualannya termasuk signifikan.

Dalam Taylor (2017) dikatakan bahwa penjualannya melebihi satu juta kopi. Pada 2014, industri *game* simulasi cinta ini meraup keuntungan sebesar \$130M (Rp1,9 Milyar). Mengutip dari artikel CNN.com (para. 12), wakil ketua Voltage Inc., pengembang *game* simulasi cinta, Nanako Higashi dan suaminya, mengatakan bahwa “ia melihat celah keuntungan hanya dari *game* ini. Dengan melihat angka tersebut, genre *ren'ai simulation game* di Jepang memiliki pasar yang tidak bisa dipandang sebelah mata.”

Lebih lanjut, Azani (2018) menambahkan bahwa *game* simulasi cinta yang semula diciptakan di PC mulai diproduksi untuk perangkat *Virtual Reality* (VR) seiring dengan perkembangan teknologi perangkat *game*. Berkaitan dengan VR, Riswan (2016) mengatakan bahwa teknologi ini merupakan teknologi dengan penggambaran lingkungan 3 dimensi yang disimulasikan oleh komputer (para. 2). Dalam VR digunakan foto dan video 360 derajat, sehingga para pemain dapat merasakan sensasi berada seolah masuk ke dalam *game* (para. 4). Sensasi VR dapat dirasakan dengan menambahkan perangkat tambahan, minimal *headset* VR dengan bentuk seperti kacamata selam dan lensa tertutup.

Sekarang ini, banyak perusahaan *game* yang menggunakan VR sebagai sarana pelibatan pemain dengan produknya, salah satunya *Hibiki Works*, perusahaan pengembang *game* simulasi cinta yang menyediakan jasa pernikahan virtual dengan menerapkan tata cara pernikahan sebagaimana terjadi di dunia nyata. Upacara pernikahan di dunia virtual dilaksanakan melalui konsol permainan VR untuk merayakan perilisan *game* mereka. Perusahaan *otome game* lainnya, Voltage Inc., melakukan hal yang sama, melalui penyelenggaraan acara pernikahan dengan karakter *game* tersebut layaknya pernikahan pada umumnya.

Fenomena pernikahan antara karakter dan pemain *game* dalam *game* simulasi cinta mulai beredar di situs berita Jepang, Japan Times, Yahoo.co.jp, dan lain-lain, sejak seorang pria bernama samaran Sal9000 menyiarkan upacara pernikahannya secara langsung di situs *streaming* video Jepang, *Nico Nico Douga*. Siaran pernikahannya langsung beredar luas dengan cepat karena “Ia menikah dengan salah satu karakter dua dimensi dalam *game Love Plus* pada 2009 silam.” (Chris Meyers, reuters.com, 2009, para. 3).

Kemudian 2017, *Hibiki Works* dengan sengaja menggelar pesta pernikahan karakter *game* buatan perusahaan dengan pemain. “Pesta pernikahan ini merupakan bentuk promosi perilisan *game* terbaru mereka.” (Vocativ.com, Mary Von Aue, 2017, para. 2). Pernikahan ini digelar untuk penggemar *game* dan karakter yang ditampilkan dalam *game* .

Lalu, setahun berselang, perusahaan Voltage Inc. merilis cerita tambahan dengan mengembangkan alur ceritanya. Alur disusun seakan pemain dapat menikah dengan salah satu dari tiga karakter populer dalam *game* buatan mereka. Hal yang menjadi perhatian adalah satu bulan sebelum perilisan *game* tersebut, perusahaan mempromosikannya dengan menggunakan alat permainan *Virtual Reality* sehingga pemain dapat secara langsung merasakan sensasi pernikahan yang sesungguhnya (en-voltage.co.jp).

Dilihat dari fenomena di atas, *game* simulasi cinta menjadi realitas baru bagi para penggemar *game* dan industri *game*. Fenomena ini penulis asumsikan sebagai konstruksi realitas sosial sebagaimana dicetuskan oleh sosiolog Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Dalam pandangannya, kenyataan dibangun secara sosial dan dapat dikonstruksi menjadi realitas sosial yang baru. Sebuah proses sosial

melalui tindakan dan interaksi antaranggota masyarakat dapat menciptakan realitas baru secara terus menerus. Realitas baru tersebut akan dibangun dengan mengonstruksinya sehingga menjadi satu realitas yang dimiliki bersama (1990, hlm.1).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai *ren'ai simulation game* dan konstruksi realitas sosial. Penelitian terdahulu digunakan untuk mencari perbandingan dan menemukan gagasan baru untuk penelitian selanjutnya. Beberapa penelitian terkait *game* dilakukan oleh Herawati (2014), Chenaya et.al (2019), dan Bilhuda (2022). Ketiga penelitian tersebut mengaitkan *game* dengan konstruksi realitas. Lalu, penelitian terkait konstruksi sosial sebagai kajian teori dalam memecahkan masalah sastra dilakukan Haryati (2021) dan Suci et.al (2022).

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, penelitian mendalam terkait konstruksi realitas sosial dalam *game* simulasi cinta menarik untuk diteliti. Industri *game* ini diindikasikan memiliki dampak besar terhadap para *otaku*. Konstruksi realitas yang dibuat oleh para *otaku* sebagai pemain *game* dan realitas baru berupa pernikahan virtual dengan pasangan karakter *game*. Para pemainnya yang mulai terbuka menyatakan hasratnya untuk menikah dengan karakter dua dimensi dalam *game* menjadi dasar penelitian ini.

1.2 Perumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Apa saja realitas sosial dalam *ren'ai simulation game*?
2. Bagaimana bentuk konstruksi realitas sosial dalam *ren'ai simulation*

game?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan hal-hal berikut:

1. mengidentifikasi realitas sosial yang terdapat dalam *ren'ai simulation game*; dan
2. menguraikan bentuk konstruksi realitas sosial dalam *game* simulasi cinta dan pengaruhnya terhadap pemainnya.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memfokuskan penelitian hanya pada interaksi dan konstruksi realitas sosial berupa pernikahan virtual oleh para pemain *game* sebagai otaku di Jepang. Data yang dipilih adalah tiga judul *game* simulasi cinta yang terkenal, yaitu *Love Plus* dari Konami, *Niizuma: Lovely x Cation* dari Hibiki Works, dan *Wedding VR* dari Voltage Inc.. Dipilihnya judul *game* di atas disebabkan oleh fenomena yang sama, ketiganya memiliki pemain *game* yang berupa manusia yang melakukan pernikahan virtual dengan salah satu karakter dalam masing-masing *game*. Ketiga judul yang dikembangkan oleh perusahaan *game* tersebut seperti memberikan celah terhadap pemainnya untuk membuat realitas yang baru melalui *game*.

Otaku Jepang yang merupakan pemain *renai simulation game* yang melakukan pernikahan virtual tersebut ditetapkan sebagai batasan subjek penelitian sehingga data yang diperoleh spesifik, mendalam, dan memudahkan analisis data yang diperoleh.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2013, hlm. 18). Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu, dan meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari agar dapat dipahami dengan mengambil poin-poin penting tentang masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat.

Penelitian ini menganalisis unsur-unsur konstruksi realitas yang terdapat dalam *ren'ai simulation game* pada tiga judul *game*, yaitu *Love Plus*, *Niizuma: LOVELY X CATION*, dan *Wedding VR*. Kemudian mengkaji dampaknya terhadap kehidupan *otaku* di Jepang yang hasil kajiannya diuraikan secara deskriptif.

Data yang digunakan berupa data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari pihak kedua berupa data-data yang telah dipublikasikan. Data sekunder diperoleh dari beberapa sumber yang diakses melalui internet berupa dokumen. Menurut Moleong, dokumen yang dapat dijadikan bahan dalam studi dokumentasi ada dua, dokumen harian dan dokumen resmi (Herdiansyah, 2010, hlm. 145--146). Kemudian dokumen resmi dibagi menjadi dua bagian, yaitu dokumen internal dan eksternal. Penulis menggunakan bahan dokumen eksternal dalam dokumen harian karena mengambil data yang didapat melalui berbagai sumber berupa jurnal, artikel dan video yang kemudian dianalisis.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi metode yang dipaparkan oleh Sugiyono, yaitu metode dokumentasi (2009, hlm. 329). Metode dokumentasi merupakan metode “menganalisis dokumen berbentuk tulisan,

gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Data berupa realitas dan konstruksi sosial dalam *ren'ai simulation game* tersebut dipelajari dan kemudian ditelaah situasi realitas sosialnya yang dikonstruksi oleh para *otaku* sebagai pemain yang dituangkan ke dalam bentuk laporan penelitian.

Prosedur dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi terhadap tiga data *game* dalam tiga tahap utama seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013, hlm. 230).

1. Tahap deskripsi atau tahap orientasi yaitu mendeskripsikan apa yang penulis lihat, dengar, dan rasakan terkait fenomena yang ada. Dalam hal ini, langkah-langkah yang penulis lakukan hanya sampai mengamati interaksi sosial dan fenomena pada *ren'ai simulation game* lalu mendata secara detail tentang informasi yang diperoleh.
2. Tahap reduksi atau tahap menyeleksi data yang dianggap tidak perlu. Setelah semua informasi dan data dikumpulkan, penulis memfokuskan hanya pada data yang relevan dengan permasalahan yaitu, adanya pernikahan yang dilakukan oleh *otaku* yang merupakan pemain *ren'ai simulation game*.
3. Pada tahap seleksi, penulis menguraikan fokus fenomena yang dipilih menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam dan mengaitkannya dengan teori konstruksi realitas sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger.

Kemudian teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis domain yang dikemukakan Miles dan Huberman. Ada tiga tahapan dalam proses analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yaitu pertama reduksi data merupakan

data yang disederhanakan sesuai kebutuhan agar mudah untuk mendapatkan informasi. Lalu, data dikelompokkan sehingga menjadi lebih sederhana dan dianggap sudah mewakili semua data. Kedua, penyajian data yaitu menyajikan data yang sudah direduksi ke dalam bentuk tabel. Terakhir penarikan simpulan yaitu, tahap menyimpulkan hasil analisis berdasarkan teori konstruksi sosial Peter L. Berger dan didiskusikan dengan hasil penelitian terdahulu.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab. Bab I pendahuluan terdiri atas latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II landasan teori terdiri atas teori konstruksi realitas sosial, industri *game* di Jepang, *ren'ai simulation game*, dan *otaku*. Bab III analisis realitas sosial dalam tiga judul *ren'ai simulation game* berupa interaksi *game* dan pernikahan yang dilakukan oleh *otaku* sebagai pemain. Bab IV simpulan sebagai jawaban atas permasalahan dalam penelitian.