

**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM
*GAME ENSEMBLE STARS***



**OLEH
PUTU DITHA ANANDA PUTRI
NIM 2012061007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

SINGARAJA

2025



**REPRESENTASI BUDAYA JEPANG DALAM
*GAME ENSEMBLE STARS***

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang**



**OLEH
PUTU DITHA ANANDA PUTRI
NIM 2012061007**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
JURUSAN BAHASA ASING
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I,



Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19740421 200501 2 001

Pembimbing II,



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930911 202012 2 018

Skripsi oleh Putu Ditha Ananda Putri
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal: 20 November 2024

Dewan Penguji,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd, M.Pd
NIP. 198104192006042002

(Ketua)

Penguji I,



I Wayan Sadyana, S.S., M.Si
NIP. 197812012006041001

(Anggota)

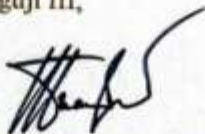
Penguji II,



Yeni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198804222019032012

(Anggota)

Penguji III,



Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19740421 200501 2 001

(Anggota)

Penguji IV,



Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199309112020122018

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari: Rabu

Tanggal: 20 November 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



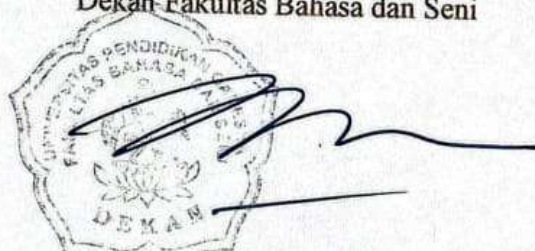
Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd
NIP 19810419 20064 2 002



Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si.
NIP. 19870512 201212 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.
NIP. 19650320 199003 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini Saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Representasi Budaya Jepang dalam *Game Ensemble Stars*”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan Saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, Saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada Saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya Saya ini atau ada klain terhadap keaslian karya Saya ini.

Singaraja, 10 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Putu Ditha Ananda Putri

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmatNya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Representasi Budaya Jepang dalam *Game Ensemble Stars***” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, saya mendapat bantuan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas fasilitas yang diberikan selama proses penyusunan skripsi.
2. Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni atas fasilitas yang sudah disediakan selama proses studi dan penyusunan skripsi.
3. Dr. Ni Putu Era Marsakawati, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Bahasa Asing.
4. Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah membimbing dan memberikan motivasi serta fasilitas selama proses penyusunan skripsi.
5. Ni Nengah Suartini, S.S., M.A., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang sudah dengan sangat sabar memberi saya bimbingan, arahan, petunjuk, saran, kritik, dukungan, dan semangat selama proses studi dan penyusunan skripsi.
6. Irvina Restu Handayani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga sudah memberi saya bimbingan, dukungan, dan semangat selama proses studi dan penyusunan skripsi.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberi saya ilmu dan motivasi selama mengikuti perkuliahan hingga akhir penulisan skripsi.
8. Semua *member* M!LK khususnya Itagaki Mizuki yang sudah membawa saya untuk mengenal Jepang lebih jauh hingga saya berhasil

menyelesaikan studi saya. Serta lagu-lagunya yang selama ini memotivasi saya selama proses penyusunan skripsi.

9. Semua sahabat khususnya Buana dan Fany yang selalu mendukung dan berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi.
10. Orang tua dan keluarga atas segala bentuk dukungan baik moral dan material untuk keberhasilan studi selama ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan serta dapat menambah wawasan pembaca.

Singaraja, 10 Januari 2025

Putu Ditha Ananda Putri



TRANSLITERASI

Penulisan bahasa Jepang pada skripsi ini mengacu pada “Pedoman Penulisan Bahasa Jepang di Skripsi S1” yang disusun oleh Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2017.

Daftar Ejaan Latin Suku Kata Bahasa Jepang

あ い う え お
a i u e o

か き く け こ
ka ki ku ke ko

さ し す せ そ
sa shi su se so

た ち つ て と
ta chi tsu te to

な に ぬ ね の
na ni nu ne no

は ひ ふ へ ほ
ha hi fu he ho

ま み む め も
ma mi mu me mo

や ゆ よ
ya yu yo

ら り る れ ろ
ra ri ru re ro

わ を ん
wa o n

が ぎ ぐ げ ご
ga gi gu ge go

ざ じ ず ぜ ぞ
za ji zu ze zo

だ ぢ づ で ど
da di zu de do

ば び ぶ べ ぼ
ba bi bu be bo

ぱ ぴ ぷ ぺ ぽ
pa pi pu pe po

きや きゆ きよ
Kya kyu kyo

しや しゆ しよ
Sha shu sho

ちや ちゆ ちよ
Cha chu cho

ひや ひゆ ひよ
Hya hyu hyo

みや みゆ みよ
Mya myu myo

りや りゆ りよ
Rya ryu ryo

ぎや ぎゆ ぎよ
gya gyu gyo

じゃ じゆ じよ
jya jyu jyo

にや にゆ によ
nya nyu nyo

びや びゆ びよ
bya byu byo

ぴや ぴゆ ぴよ
pya pyu pyo

1. Bunyi panjang ditandai dengan vokal rangkap.

Contoh: 初詣 はつもうで *hatsumoude* **hatsumoode*

小吉 しょうきち *shoukichi* **shookichi*

2. ん Dilambangkan dengan “n”.

Contoh: 座布団 ざぶとん *Zabuton* **Zabutong*

短冊 たんざく *Tanzaku* **Tangzaku*

3. つ(つ kecil) dilambangkan dengan rangkap konsonan berikutnya, tetapi ouchi (termasuk ouchi dan ouchi merupakan pengecualian).

Contoh: きて *Kitte*

やっぱり *Yappari*

4. Penulisan nama tempat.

Contoh: 大阪 おおさか *Osaka* **Oosaka*
 北九州 きたきゅうしゅう *Kitakyushu* **Kitakyuushuu*

5. Penulisan nama orang. Nama keluarga ditulis di depan.

Contoh: 天満光 てんまみつる *Tenma Mitsuru*
 三毛縞斑 みけじままだら *Mikejima Madara*

6. Tanda apostrof (') digunakan untuk memisahkan suku kata "n" dari suku kata berikutnya.

Contoh: 団子 だんご *Dan'go* **Danggo*
 考え かんがえ *Kan'gae* **Kanggae*

7. Istilah bahasa Jepang, akan dicetak miring.

Contoh: *Tanabata*
Washitsu

8. Penulisan partikel pada kalimat.

Contoh: 天満さんは毎朝パンを食べます。
Tenma san wa mai asa pan o tabemasu.
鉄虎さんは自転車で学校へ行きます。
Tetora san wa jitensha de gakkou e ikimasu.

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
TRANSLITERASI.....	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian yang Relevan.....	6
2.1 Kajian Teori.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Rancangan Penelitian.....	16
3.2 Sumber Data	16
3.3 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	17
3.4 Metode dan Teknik Analisis Data	18

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil Penelitian.....	19
4.2 Pembahasan.....	21
 BAB V PENUTUP	 47
5.1 Rangkuman.....	47
5.2 Simpulan	48
5.3 Saran	49
 DAFTAR PUSTAKA.....	 50
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh kartu data	18
Tabel 2. Hasil Penelitian	19
Tabel 3. Tingkatan <i>omikuji</i>	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Isi dalam fitur office	22
Gambar 2. Sesi foto pada fitur <i>oshigoto</i> (pekerjaan)	22
Gambar 3. Representasi kepercayaan terhadap <i>Hatsumoude</i> dalam dialog.....	24
Gambar 4. Representasi kepercayaan terhadap <i>omikuji</i> dalam dialog.....	25
Gambar 5. Representasi <i>Hatsumoude</i> dengan latar belakang kuil	27
Gambar 7. Hadiah yang didapat dari <i>omikuji</i>	28
Gambar 6. Representasi <i>Omikuji</i>	28
Gambar 8. Representasi <i>kadomatsu</i>	30
Gambar 9. Representasi <i>Shimenawa</i>	30
Gambar 10. Representasi <i>kagami mochi</i>	31
Gambar 11. Ilustrasi permainan <i>karuta</i>	32
Gambar 12. Representasi permainan <i>karuta</i>	33
Gambar 13. Representasi <i>Hanami</i> ,	35
Gambar 14. Representasi <i>Hanami</i> pada <i>office</i> ,	36
Gambar 15. Representasi <i>Hanabi Taikai</i> , terdapat <i>yatai</i> dan permainan <i>yoyo</i>	37
Gambar 16. <i>Sasakazari</i>	39
Gambar 17. Representasi <i>Tanabata</i> , terdapat <i>sasakazari</i> yang.....	40
Gambar 18. Representasi <i>Tsukimi</i> (membawa persiapan).....	41
Gambar 19. Representasi <i>Tsukimi</i> pada <i>office</i> , terlihat karakter yang sedang menikmati bulan purnama dan menikmati <i>mochi</i>	41
Gambar 20. Representasi <i>washitsu</i> ,	43
Gambar 21. Representasi <i>washitsu</i> pada fitur <i>office</i>	43
Gambar 22. Representasi Agama Kristen, <i>Tatsumi</i> mengucapkan "Amen"	44
Gambar 23. <i>Tatsumi</i> berdoa makan dan membuat tanda salib.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Data	52
Lampiran 2. Riwayat Hidup.....	57

