

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

Oleh

Putu Ditha Ananda Putri, NIM 2012061007

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja representasi budaya Jepang dalam *game Ensemble Stars*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Metode analisis data berdasarkan teori model budaya menurut Edgar H. Schein yang membagi unsur budaya menjadi unsur budaya benda dan takbenda. Hasil penelitian terdapat representasi unsur budaya benda berupa pakaian, dekorasi ruangan, serta alat dan bahan persembahan festival atau perayaan. Kemudian, unsur budaya takbenda berupa *Hatsumoude*, *omikuji*, permohonan pada *sasakazari*, serta dialog salah satu karakter yang beragama Kristen. Penelitian ini menunjukkan bahwa *game Ensemble Stars* dapat memberikan informasi tambahan tentang budaya Jepang. Oleh karena itu, penggemar *game* Jepang, khususnya *game Ensemble Stars* tidak hanya sekedar memainkan *game*, tetapi juga akan lebih menikmati *game* yang dimainkan.

Kata Kunci: Representasi budaya Jepang, *game Ensemble Stars*, Edgar H. Schein, budaya benda, budaya takbenda.



「あんさんぶるスターズ」ゲームにおける
日本文化の表現

プトゥ・ディタ・アナンダ・プトリ、2012061007
日本語教育学科

要旨

本研究の目的は、「あんさんぶるスターズ」ゲームにおける日本文化の表現とその意味を明らかにすることである。データは観察によって収集された。データ分析方法は、文化的要素を有形と無形に分けた Edgar H. Schein の文化モデル理論に基づいている。調査の結果、衣服、部屋の装飾、道具、祭りの材料といった形で、目に見える文化的要素が表現された。初詣、おみくじ、笹かざりへの祈り、登場人物の一人がクリスチャンであるという台詞など、無形文化的要素が盛り込まれている。この研究は、「あんさんぶるスターズ」ゲームが日本文化に関する付加的な情報を提供できることを示している。したがって、日本のゲーム、特に、「あんさんぶるスターズ」ゲームのファンは、ゲームをプレイするだけでなく、プレイしたゲームをより楽しむことができる。

キーワード 日本文化表現、「あんさんぶるスターズ」ゲーム、Edgar H. Schein、有形文化、無形文化。