

Hubungan Konsep Kebutuhan Sebagai Motivasi Wanita Jepang Memainkan Otome Game

Fayza Chenaya, Budi Rukhayana, Paramita Winny Hapsari.

Abstrak

Dalam penelitian ini akan membahas mengenai salah satu produk budaya populer wanita Jepang yaitu otome game. Otome game merupakan sebuah produk budaya populer alternatif yang khususkan bagi wanita di Jepang. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menganalisis hubungan konsep kebutuhan manusia sebagai motivasi wanita Jepang dalam memainkan otome game. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode deskriptif analisis dengan metode kepustakaan serta pengumpulan data tambahan melalui wawancara. Untuk menganalisis keterkaitan tersebut penulis menggunakan Teori Kebutuhan Maslow dengan memfokuskan pada tingkat ketiga yaitu kebutuhan untuk dicintai dan mencintai.

Kata Kunci: Otome Game, kebutuhan cinta, Abraham Maslow, budaya, wanita Jepang

Pendahuluan

Otome game adalah sebuah permainan virtual dating yang dibuat khusus untuk perempuan. Otome yang berarti "gadis" dalam bahasa Jepang, istilah otome sendiri telah mendapatkan popularitas di Barat sebagai cara untuk membedakan gaya permainan ini dari contoh-contoh permainan novel visual atau kinetik yang sudah ada di sini dan dipasarkan terutama pada pria. Permainan ini adalah novel visual yang ceritanya berkisar tentang mengejar, berhasil, dan gagal dalam hubungan dari sudut

pandang seorang wanita. Permainan ini merupakan simulasi kehidupan dimana para pemain bermain sebagai salah satu karakter utama perempuan yang berusaha mengejar hubungan romantis. Beberapa bahkan disesuaikan dengan dan dari novel manga dan serial anime populer. Akhir-akhir ini pertumbuhan luas industri sims kencana mempengaruhi banyak orang dalam kehidupan mereka. Wanita muda Jepang yang lelah menunggu lama untuk pasangan kehidupan nyata pun tertarik dengan sims kencana.

Keadaan ini menciptakan krisis baru di Jepang dalam membangun hubungan percintaan di kalangan anak mudanya. Sehingga menuntun mereka tidak menemukan pasangan dan berusaha jatuh untuk karakter fiksi dalam video game. Aplikasi percintaan virtual memungkinkan pengguna dapat terlibat dalam alur cerita yang tersedia dengan karakter virtual. Dari sini pemain dapat mengembangkan kisah romantis yang diinginkan dengan karakter visual mereka.

Landasan Teori

Permainan wanita bukanlah definisi genre tetapi dimasukan dalam jenis kategoris. Dalam permainan wanita Jepang, definisi yang jelas dan sejarah singkat permainan wanita diperlukan untuk memahami mekanika dan konteks khusus mereka. Permainan wanita 'jyoseimuke gemu' (女性向けゲーム) adalah kombinasi dari kata 'jyosei' (wanita) dan 'muke' (untuk), sehingga jyoseimukê gêmu secara harfiah berarti 'permainan untuk wanita'. Permainan wanita harus memenuhi dua persyaratan: dikembangkan untuk wanita, dan dipasarkan untuk wanita. Definisi ini

adalah bagian dari kosakata stabil dari industri game elektronik Jepang, yang digunakan oleh pengembang game, pengecer game online besar (Animate, Messe San'ou, Toranoana).

Bila didefinisikan Dating simulation merupakan permainan yang berfokus pada percintaan dan romansa dan beberapa mengandung konten erotis (Taylor, 2007: 194).

Otome game merupakan video game perdana yang dikhususkan untuk gadis yang menggunakan banyak plot termasuk romansa. Kata otome dapat diartikan sebagai gadis muda atau maiden, secara tradisional mengacu pada seorang gadis yang belum menikah (Hasegawa dalam M. W. Kapell, dan A. B. Elliot. 2013: 137).

Menurut Maslow, Manusia memiliki tingkatan dalam kebutuhan atau motivasinya. Maslow menyusun teori motivasi manusia dan dalam teori tersebut variasi kebutuhan manusia dipandang tersusun dalam bentuk hirarki atau berjenjang. Setiap jenjang kebutuhan dapat dipenuhi hanya jenjang sebelumnya telah (relatif) terpuaskan. Jenjang motivasi bersifat mengikat. Hal ini memiliki maksud yakni kebutuhan pada tingkat

yang lebih rendah harus relatif terpuaskan sebelum orang menyadari atau dimotivasi oleh kebutuhan yang jenjangnya lebih tinggi.

Menurut Maslow dalam Sarma (2004), ketika kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan rasa aman sudah bertemu, maka akan muncul kebutuhan akan cinta dan rasa dimiliki. Rasa cinta menurut Maslow bukanlah ketertarikan akan seks, tetapi melibatkan hubungan kasih sayang antara dua orang yang terdapat di dalamnya rasa saling percaya. Cinta dan rasa memiliki adalah yang berikutnya dalam hierarki.

Analisis

1. Kesukaan Terhadap Otome Game

Dalam memilih jenis permainan yang dipilih setiap pemain wanita memiliki motivasi dalam mengunduh permainan romansa, dari data dibawah dapat dikategorikan wanita melihat 3 aspek utama dalam mengunduh permainan yaitu desain karakter, cerita dan aktor suara yang mendukung permainan. Otome game merupakan hiburan yang menawarkan berbagai jenis cerita yang variatif dan tetap mengutamakan segi romantisnya

dengan berbagai jenis tema yang berbeda seperti fantasi atau petualangan, serta bertemu berbagai karakter ikemen yang akan menjadi pasangan idealnya dan menggunakan fitur "full voice" (フルボイス), yang mengandalkan seiyuu-seiyuu terkenal di Jepang.

Permainan asmara adalah sejenis hiburan yang berbeda dan membuatnya mudah untuk merasakan perasaan jatuh cinta meski bukan dalam tampilan realistis, dengan karakter ikemen yang akan bersikap baik dan mengatakan kata-kata romantis pada mereka merupakan sejenis gambaran mimpi wanita untuk urusan cinta yang tidak bisa mereka dapat di dunia nyata. Ketika pemain membaca cerita dan dialog romantis dengan karakter tersebut, pemain akan mendapat perasaan deg-degan atau mune-kyun yang terasa nyata sehingga mereka merasa seolah seperti jatuh cinta dengan karakter tersebut, dan membuat mereka kecanduan untuk melanjutkan bermain permainan ini tanpa takut harus merasa tersakiti oleh karakter didalamnya. Dalam permainan mereka bisa menjadi orang yang berbeda dan memiliki hubungan cinta

yang palsu. Sehingga mereka akan mendapatkan beragam pengalaman jenis romansa yang berbeda dari tiap karakter. Pemain dapat mengubah penampilan, kehidupan dan kepribadian dengan memainkan orang berbeda dalam permainan setiap hari dengan stimulus yang berbeda dari dunia nyata. Tidak jarang pada asmara yang nyata bila melakukan kesalahan akan sulit mengembalikan hubungan yang rusak, tetapi dalam permainan mereka dapat mengulanginya beberapa kali bahkan jika membuat pilihan yang salah. Permainan ini juga dapat dinikmati bagi seseorang yang takut untuk mengambil langkah sebelum memulai hubungan nyata dengan seseorang.

Dengan melihat pernyataan ini memiliki kesamaan dengan penyampaian tujuan pembuatan josei muke gemu salah satunya otome game, pada pernyataan Tanizaki (1995:36) dalam Kim, yaitu permainan dimana para perempuan bisa bermain dan berfantasi dalam menemukan cinta sejatinya. Untuk memenuhi keinginan para gamer perempuan tersebut, maka diciptakanlah otome game yang bisa

membuat pemain seolah berada dalam situasi nyata layaknya berkencan dengan seseorang pria dan merasakan seolah jatuh cinta seperti pada nyatanya. Para pengembang game Jepang pun memahami bahwa konsumen perempuan lebih tertarik dengan dalamnya sebuah kedekatan hubungan antar individu dan jalannya cerita romantis seperti pada shoujo manga.

2. Pengaruh Otome Game Terhadap Perasaan Pemain

Romantis ideal yang dihadirkan dalam anime dan manga perempuan memiliki peluang rendah untuk diwujudkan dalam kenyataan. Oleh karena itu, dalam mewujudkannya maka seseorang akan mencarinya dalam permainan romansa. Seseorang yang suka dengan kehadiran karakter virtual pada animasi dan permainan akan mudah memunculkan emosi tertentu pada karakter dalam permainan percintaan. Pria dalam dunia virtual seperti animasi dan permainan dibangun sebagai “idola” yang telah diciptakan dan berpusat pada bagian yang menarik bagi perempuan, wanita yang benar-benar jatuh cinta dengan

karakter 2d menjadi tidak tertarik dengan pria yang ada dalam kehidupan nyata, dan merasa nyaman dengan hubungan cinta semu. Permainan romantis bisa menyenangkan kehidupan sehari-hari karena wanita dapat dengan mudah merasakan perasaan romantis cinta. Disaat ini, wanita telah menetapkan standar yang tidak mungkin bagi dirinya ketika menyangkut karakteristik pasangan potensial dan jenis hubungan romantis yang dirasakan dapat dicapai dan layak. Meskipun penggunaan awal aplikasi hubungan simulasi semacam ini mungkin tampak tidak berbahaya atau seperti permainan, arus pengaruh yang stabil akhirnya akan meninggalkan mereka yang terlibat dalam kerinduan untuk jenis hubungan yang sama dalam kehidupan nyata. Namun terlepas dari jatuh cinta di dunia game, wanita juga belajar banyak hal untuk jatuh cinta dengan pria yang sebenarnya. Dengan permainan romansa ini ternyata dapat membuat minat akan cinta menjadi lebih kuat.

3. Analisis Hubungan Kebutuhan Cinta Dengan Alasan Wanita Memainkan Otome Game

Permainan romansa memberikan afeksi yang sama ketika seseorang mencintai dan dicintai orang lain. Wanita banyak memainkannya karena mereka ingin merasa mendapatkan perhatian dan perasaan dicintai dari pasangan yang memenuhi kriteria tertentu. Perasaan untuk memenuhi hal tersebut dapat dikaitkan dengan salah satu kebutuhan manusia yaitu dalam pemenuhan kebutuhan cinta. Maslow mengungkapkan kebutuhan cinta melibatkan memberi dan menerima kasih sayang. Ketika mereka tidak puas, seseorang akan merasa tidak ada teman. Orang seperti itu akan merasa lapar akan hubungan dengan orang-orang pada umumnya untuk tempat di kelompok atau keluarga dan akan berusaha dengan intensitas tinggi untuk mencapai tujuan ini.

Media ini dimanfaatkan sebagai penyembuhan bagi wanita yang menginginkan asmara yang tidak rumit, hanya dengan berinteraksi dengan seseorang yang akan memberi perhatian melalui aplikasi game. Ini berarti dalam

memperoleh cinta atau kasih sayang seseorang dapat memperolehnya hanya dari bentuk suatu interaksi satu sama lain. Meskipun karakter virtual tidak dapat hadir dalam bentuk fisik, namun bentuk dukungan, kepedulian dan kehadiran psikis mampu membuat seseorang merasa dikasihi.

Dalam permainan romansa, emosi pemain adalah prioritas yang utama. Perasaan dicintai dan dihargai melalui otome game dirasakan pemain ketika mereka mulai berinteraksi dengan karakter didalam permainan. ketika mereka memulai ketertarikan dengan karakter dari sinilah muncul interaksi untuk membangun hubungan romantis satu sama lain. Dalam dialog-dialog dipenuhi ucapan manis oleh suara dari orang yang disukai sehingga dapat memberi kesan simpatik dan penuh perhatian, agar mereka merasa benar-benar diperhatikan oleh seseorang. Dalam permainan seperti otome game karakter yang ada akan memberikan afeksi secara cuma-cuma. Seperti ucapan “aku mencintaimu”, kepedulian dan sikap melindungi. Dari sini dapat dilihat bahwa otome game dapat memenuhi kebutuhan afeksi yang wanita inginkan dan dapat

memenuhi kadar kebutuhan cinta yang diperlukan oleh wanita yang memainkannya. Ketika mereka merasa dirinya sudah dicintai dan dimiliki, ia tidak akan perlu repot-repot mencari sumber lain lagi. Meskipun pada bagian ini kadar terpenuhi seseorang dapat berbeda satu dengan yang lain. Namun pada kasus ini wanita Jepang merasa cukup puas dengan hubungan semu dalam permainan romansa, dengan kehadiran pria dalam permainan yang akan terus mencintainya ternyata cukup memberikan kebutuhan sosialnya akan cinta. Permainan ini dapat menangkap kembali perasaan mimpi seseorang yang menginginkan perasaan jatuh cinta.

Wanita Jepang yang rata-rata memilih single dan tidak mau memulai hubungan romantis menyadari bahwa ada saatnya mereka merasa kesepian. Ketika seorang individu merasa kebutuhan cinta tidak terpenuhi, ia akan mulai merasa kesepian dan dapat berujung menjadi stress dan depresi. Dari sinilah mereka akan menyadari dan mencari hal yang dapat mengisi kebutuhan tersebut dan memilih cara lain. Mereka yang akhirnya lelah mencari

pasangan yang diinginkan menjadikan media otome game sebagai pelarian yang aman. Mereka kini dapat menemukan kedamaian dan pesona dari pacar virtual yang ternyata mampu memenuhi kebutuhan afeksi seperti cinta dan perhatian sepenuhnya layaknya manusia. Selama mereka dapat mendapatkan hal yang mereka inginkan dari sebuah hubungan romantis. Melihat kondisi ini menunjukkan bahwa adanya pemenuhan kebutuhan akan cinta dan memiliki lewat permainan romansa.

Simpulan

Berdasarkan analisis diatas penulis mendapatkan kesimpulan bahwa otome game mempengaruhi keadaan sosial di Jepang. Saat ini beberapa kaum mudanya termasuk wanita kini lambat dalam urusan perkembangan seksual dan cenderung tertutup dalam urusan hubungan asmara. Kaum mudanya yang memilih single akhirnya merasa kesepian dan mencari alternatif lain dalam mencari pasangan yang diinginkan melalui permainan romansa yaitu otome game. Hal seperti ini dapat dilihat dapat

dikaitkan sebagai bentuk wujud perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan perasaan dicintai dan dihargai.

Menurut hasil dari penelitian ini ada beberapa hal positif yang didapatkan melalui permainan otome. Sebagai permainan, otome game menjadi sarana hiburan yang menyenangkan untuk melepas stress dan memberikan perasaan bahagia bagi mereka yang memainkannya. Mengingat kini wanita Jepang telah sibuk oleh aktifitas pekerjaan yang dimilikinya. Selain itu dampak jatuh cinta dengan seseorang memberikan motivasi bagi mereka untuk mengasah kemampuan serta meningkatkan kepedulian pada penampilan mereka sebagai perempuan. Sehingga hal ini memberikan mereka kepercayaan diri untuk menjadi sosok ideal seorang perempuan. Otome game juga menjadi paduan bagi mereka untuk belajar memahami pasangan dengan berbagai karakter yang berbeda. Tentu saja meskipun begitu permainan ini juga memberi dampak negatif, ketika seseorang sudah merasa kecanduan sulit bagi mereka untuk terlepas dari permainan itu.

Bahkan beberapa dari mereka merasa lebih nyaman melarikan diri kedalam dunia fantasi dan dapat melupakan urusan dalam kehidupan nyata. Beberapa dari mereka pun akhirnya menjadi ketergantungan pada karakter 2d, tidak jarang bahkan dari mereka mengakui lebih memilih mencintai karakter 2d ketimbang pria 3d.

Daftar pustaka

- Hasegawa, K. 2013. Falling in love with history: Japanese Girl's Otome Secuality and Queering Historical Imagination. In M. W. Kapell, and A. B. Elliot (Eds.), *Playing With The Past: Digital Games and the Simulation of History* (pp. 135-149). New Yorks, NY: Blloomsbury.
- Taylor, E. 2007. Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture. *Southeast Review of Asian Studies*.
- Kim, H. 2009. Women;s games in Japan: Gendered identit and narrative construction. No. 2-3 (2009): 165-188. *Theory, Culture & Society*.
- Green, AM. 2017. *Storytelling in video game: the art of the digital narrative*. United States of America.
- Prough, Jennifer. 2011. *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. Honolulu, HI: University of Hawaii Press.
- Tanizaki, Naomi. 1995. *The Angelique Memorial Book*. Yokohama: Koei Inc.
- Booth, Paul. 2018. *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. John Willey & Sons.
- Tompowsky, Roseanne. 2013. *An Exploration of Gender-specific Language in Japanese Popular Culture*. University of Gontherburg, January 2014
- Takagawa, Misaki, dan Asahi, Y. 2013. The Study to Clarify the Type of "Otome-Games" User. In Yamamoto, Sakae. 2014. *Human Interface and the Management of Information. Information and Knowledge in Applications and Service: 16th Internation Conference, HCI Internation 2014, Heraklion, Crete, Grece, June 22-27, 2014. Proceedings, Part 2.* (pp. 489-497). Springer.

- Guan van Zoggel. 2011. Serious 'techno-intimacy': Perceiving Japanese dating simulation video games as serious games. *Game Studies: Serious/Game/Play*. University Utrecht.
- Maslow, Abraham H. 1970. *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row
- Sarma, Anita & André van der Hoek, 2014. *A Need Hierarchu for Teams*. University of California Irvine.
- Galician, Mary-Lou. 2004. *Sex, Love, and Romance in the Mass Media: Analysis and Criticism of Unrealistic Potrayals and Their Influence*. Routledge