

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara di Asia Timur yang terkenal mempertahankan dan memelihara budayanya. Seiring dengan berkembangnya zaman, Jepang tidak hanya menjadi negara yang terkenal dalam bidang teknologinya saja, namun Jepang juga terkenal dengan budaya populernya. Dalam *Handbook of Japanese Culture*, Hideoshi Kato memberikan penjelasan mengenai budaya populer Jepang. Menurut Kato, istilah budaya populer dalam bahasa Jepang disebut dengan *taishuu bunka* (大衆文化) atau budaya massa. Selain istilah *taishuu bunka* (大衆文化), ada pula istilah *minshuu bunka* (民衆文化) atau budaya rakyat, dan *minzoku bunka* (民族文化) atau budaya bangsa. Budaya massa memiliki pengertian sebagai suatu budaya yang banyak disukai tidak hanya oleh masyarakat Jepang saja, tetapi juga disukai oleh masyarakat dari negara-negara lain. Beberapa produk budaya populer Jepang diantaranya adalah *anime*, *manga*, *game*, *cosplay*, dan musik.

Menurut Robert N. Bellah (1992) dalam *Religi Tokugawa*, Budaya Populer Jepang pertama kali berkembang pada Zaman Edo (1603-1868 M). Dewan Pendidikan Prefektur Hyogo (2012, hal 29-31) menjelaskan bahwa perkembangan budaya populer Jepang dimulai pada zaman reformasi Kyoho (1716-1787 M) dan Reformasi Kansei di masa Keshogunan Tokugawa. Pada masa Reformasi Kansei muncul budaya seni dan sastra baru yang lebih cocok

untuk penghuni kota (pedagang, kaum menengah, buruh). Semenjak saat itu, budaya populer Jepang semakin berkembang.

Budaya Populer Jepang mulai merambah pasar Internasional setelah Perang Dunia Ke-2. Jepang tidak hanya mengembangkan negaranya melalui ekonomi dan teknologinya saja, namun juga melalui Budaya Populer. Anime, Manga, Game merupakan beberapa contoh produk budaya populer Jepang.

Semakin banyaknya budaya populer Jepang yang digemari oleh masyarakat umum menandakan bahwa produk budaya populer Jepang sangat menarik bagi masyarakat. Bahasa tidak menjadi halangan bagi masyarakat umum untuk menggemari Budaya Populer Jepang.

Di Indonesia, budaya populer Jepang mulai masuk pada awal tahun 1990-an diawali dengan tayangnya *Anime* seperti *Doraemon* di televisi nasional Indonesia dan diterbitkan *Manga* yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Kemudian lambat laun budaya populer yang masuk ke Indonesia semakin banyak dan beragam. Hingga saat ini, budaya populer Jepang semakin merambah ke berbagai produk, salah satunya adalah *Trading Cards Game* atau biasa disingkat dengan *TCG*. *Trading Cards Game* merupakan permainan kartu dimana setiap pemainnya beradu kartu dengan gambar karakter yang mempunyai *attack point* yang berbeda-beda. Pemain yang mengeluarkan kartu dengan *attack point* lebih tinggi akan menang. Pada awalnya, *TCG* populer di kalangan masyarakat Jepang sejak tahun 1999, namun kini banyak pemain yang mulai beralih ke permainan lain yang lebih modern sehingga perusahaan yang membuat produk *TCG* ini merombak dan memanfaatkan keistimewaan *TCG* dalam mempertahankan jenis

permainan ini. Keistimewaan TCG adalah pada gambar karakter-karakter yang bagus dan menarik, serial yang dikeluarkan setiap tema kartu yang di luncurkan sangat beragam. Sehingga para pemain TCG tidak bosan untuk selalu meng-*upgrade* tatanan kartu miliknya. Salah satu permainan kartu TCG yang populer di kalangan masyarakat saat ini adalah Vanguard (ヴァンガード). Vanguard merupakan *Trading Cards Game* yang diproduksi oleh perusahaan game yang bernama Bushiroad. Permainan ini dirilis di Jepang pada 26 Februari 2011 dalam bahasa Jepang, dilanjutkan dengan dirilis di Singapura pada 5 Mei 2011 dalam bahasa Inggris dan kemudian dirilis di pasar Internasional pada 12 Mei 2011. Penggemar Vanguard pun bervariasi, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Hal tersebut dikarenakan Vanguard merupakan game yang bisa dimainkan oleh semua kalangan tidak terbatas usia maupun jenis kelamin. Selain itu, harga kartu Vanguard tergolong ekonomis jadi siapapun bisa memainkannya.

Permainan TCG Vanguard dilakukan oleh dua pemain yang saling berhadapan dan beradu kekuatan kartu yang dimiliki. Permainan ini berbasis *Turn-based*, yaitu permainan berbasis strategi dimana pemain bergiliran saat bermain. Vanguard dapat diartikan sebagai “*Dia yang memimpin kita untuk maju*”.

Vanguard sendiri sangat populer tidak hanya di Jepang saja, namun di seluruh dunia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya turnamen *Trading Cards Game* yang diselenggarakan, baik turnamen resmi maupun tidak resmi. Bahkan, Bushiroad, perusahaan pembuat Vanguard setiap tahun menyelenggarakan World Championship. Turnamen World Championship yang diselenggarakan pada tahun

2014 dan 2015 dimenangkan oleh Indonesia. Turnamen-turnamen lokal juga rutin diselenggarakan. Biasanya penyelenggara turnamen bisa menyelenggarakan turnamen sebanyak 3-4 kali dalam sebulan.

Kegiatan-kegiatan turnamen tersebut merupakan salah satu dampak dari penyerapan budaya populer Jepang oleh penggemar. Adapun dampak lain yaitu untuk mencari uang. Mereka membeli Vanguard untuk dijual kembali ke penggemar yang membutuhkan. Selain itu, ada juga yang kecanduan bermain permainan kartu Vanguard sampai rela membeli segala *merchandise* yang berhubungan dengan Vanguard tidak peduli berapapun harganya.

Dampak tersebut timbul akibat adanya budaya penggemar. Menurut John Storey (1993, 20-41), budaya penggemar timbul akibat penolakan cara berfikir nostalgik dan romantik. Dengan demikian, budaya penggemar mendorong massa untuk menunjukkan kecintaannya terhadap suatu produk budaya populer. Kecintaan tersebut dapat ditunjukkan dengan membeli dan memainkan kartu Vanguard, mengoleksi kartu, mengikuti turnamen yang diselenggarakan, mengoleksi merchandise, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Dampak Permainan Kartu Vanguard Sebagai Budaya Populer Jepang Terhadap Penggemar Di Universitas Brawijaya Malang. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti bagaimana dampak permainan kartu Vanguard terhadap penggemarnya dengan menggunakan teori Budaya Populer sebagai teori utama karena permainan kartu atau Trading Cards Game merupakan salah satu produk Budaya Populer Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana dampak permainan kartu Vanguard sebagai Budaya Populer Jepang terhadap penggemar di Universitas Brawijaya Malang.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak permainan kartu Vanguard sebagai Budaya Populer Jepang terhadap penggemar di Universitas Brawijaya Malang.

1.4 Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. John W. Creswell dalam *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (2010) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Penelitian kualitatif melihat suatu fenomena berdasarkan pandangan partisipannya.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan 9 orang informan sebagai subjek penelitian. Menurut Moelong (2006) informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar

belakang penelitian. Informan juga merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2008:218) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu yakni sumber data dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, sehingga mempermudah peneliti untuk menjelajahi objek atau situasi sosial yang sedang diteliti.

Lincoln dan Guba (1985) dalam Sugiyono (2008: 219) mengemukakan bahwa penentuan sampel dalam penelitian kualitatif tidak didasarkan pada perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum. Untuk mendapatkan informasi yang akurat dari sampel yang akan diteliti, peneliti mempunyai beberapa pertimbangan yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisa penelitian, yaitu orang tersebut sudah bermain kartu lebih dari satu tahun, pernah mengikuti turnamen permainan kartu Vanguard baik turnamen lokal maupun turnamen internasional, dan sudah berusia lebih dari tujuh belas tahun. Oleh karena itu, penulis akan mewawancarai sembilan orang penggemar yang terdiri dari delapan orang laki-laki dan satu orang perempuan.

Berdasarkan pengamatan penulis, kesembilan orang tersebut merupakan orang-orang yang layak untuk dijadikan informan karena mereka memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh penulis. Penulis hanya menggunakan satu informan perempuan karena mayoritas penggemar permainan kartu Vanguard berjenis kelamin laki-laki.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan tiga teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi terhadap perilaku para partisipan dengan terlibat langsung dengan aktivitas mereka, wawancara dengan para informan, dan dokumentasi. Menurut Moelong (2006) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Terdapat tiga bentuk wawancara dalam penelitian kualitatif, yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur (Herdiansyah, 2009). Dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara semi-terstruktur. Menurut Herdiansyah (2010), ada beberapa ciri wawancara tidak terstruktur, yaitu sebagai berikut :

1. Pertanyaan Terbuka, yaitu jawaban yang diberikan oleh *interviewee* tidak dibatasi, sehingga *interviewee* lebih bebas dalam mengemukakan jawaban, namun ada batasan tema dan alur pembicaraan.
2. Kecepatan wawancara yang dapat diprediksi, walaupun terdapat kebebasan dalam menjawab namun kecepatan dan waktu dapat di prediksi sehingga terdapat control waktu. *Interviewer* memiliki kemampuan untuk mengatur alur dan tema pembicaraan agar tidak melebar kearah yang tidak diperlukan.
3. Fleksibel, tetapi terkontrol. Pertanyaan yang diajukan bersifat fleksibel, tergantung situasi dan kondisi serta alur pembicaraan, namun tidak keluar dari tema.

4. Ada pedoman wawancara yang dijadikan patokan dalam alur, urutan, dan penggunaan kata dalam wawancara.

5. Tujuan wawancara, untuk memahami suatu fenomena atau permasalahan tertentu.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah observasi. Cartwright & Cartwright (Herdiansyah, 2010) mendefinisikan observasi sebagai suatu proses melihat, mengamati, mencermati, serta merekam perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu. Observasi adalah kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Teknik observasi yang digunakan adalah teknik observasi non-partisipan. Menurut Moelong (2006), observasi non-partisipan adalah observasi dimana peneliti berperan sebagai pengamat penuh yang dengan bebas mengamati secara jelas mengenai subyek penelitian tanpa subyek.

Teknik pengumpulan data yang ketiga adalah dokumentasi. Menurut Iskandar (2009) dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengumpulan dokumen-dokumen yang diperlukan dan berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu masalah. Dokumentasi bermanfaat bagi peneliti untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan jawaban dari fokus permasalahan penelitian. Jenis dokumentasi dapat berupa fotografi, dokumen pribadi, dokumen resmi, dan lain-lain.

Lokasi dari penelitian ini adalah di lingkungan Universitas Brawijaya karena para penggemar permainan kartu Vanguard yang berada di lingkup

lingkungan Universitas Brawijaya termasuk penggemar yang aktif bermain kartu.

Penelitian dilaksanakan mulai bulan November 2015 sampai dengan Desember

2015. Dalam penelitian ini langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai

berikut:

1. Melakukan pendekatan terhadap para informan, mengamati kegiatan dan lingkungan sekitar mereka.
2. Menentukan masalah penelitian yaitu dampak permainan kartu Vanguard terhadap penggemar di Universitas Brawijaya Malang sebagai budaya populer Jepang.
3. Mencari data mengenai permainan kartu Vanguard.
4. Melakukan wawancara terhadap para informan. Dalam wawancara ini penulis akan menggunakan kurang lebih 10 pertanyaan yang terdiri dari 3 pertanyaan yang berkaitan dengan identitas informan dan 7 pertanyaan utama yang berkaitan dengan Vanguard.
5. Menganalisa data yang telah diperoleh menggunakan teori budaya populer dan budaya penggemar.
6. Menarik kesimpulan dan membuat laporan tertulis atau skripsi.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang digunakan penelitian dalam penelitian adalah

sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab I penulis akan membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

2. BAB II : KAJIAN PUSTAKA

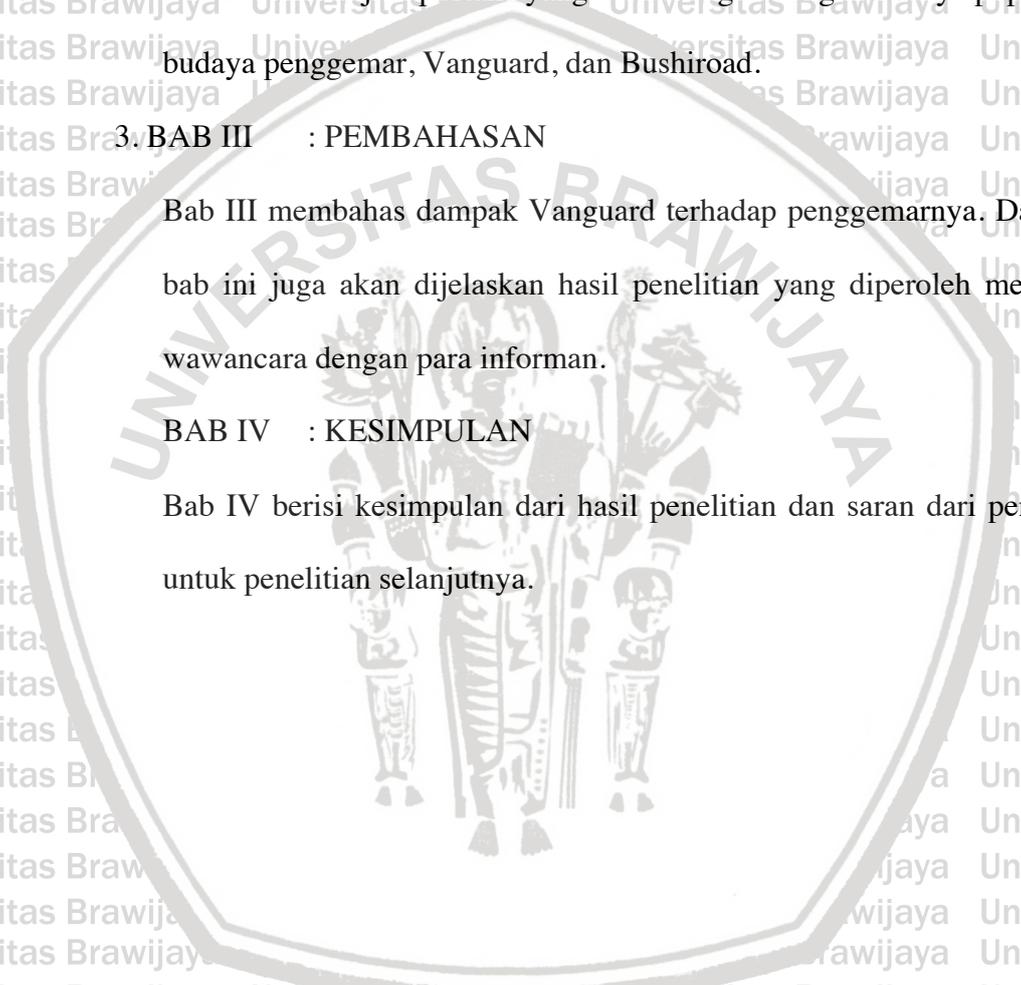
Bab II berisi kajian pustaka yang berhubungan dengan budaya populer, budaya penggemar, Vanguard, dan Bushiroad.

3. BAB III : PEMBAHASAN

Bab III membahas dampak Vanguard terhadap penggemarnya. Dalam bab ini juga akan dijelaskan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan para informan.

BAB IV : KESIMPULAN

Bab IV berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Dampak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dampak bisa diartikan sebagai (1) benturan; (2) pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif); (3) benturan yang cukup hebat antara dua benda sehingga menyebabkan perubahan yang berarti dalam momentum sistem yang mengalami benturan itu.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa dampak adalah pengaruh baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif yang ditimbulkan akibat terjadinya sesuatu. Dampak yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dampak yang dirasakan oleh penggemar permainan kartu Vanguard akibat menggemarinya.

2.2 Konsep Budaya Populer

Budaya populer merupakan gabungan dari dua kata, yaitu budaya dan populer. Menurut John Storey dalam bukunya yang berjudul *Cultural Studies and Popular Culture* (Hal 5) mengutip Raymond Williams (1983) mengenai definisi budaya dan populer. Menurut Raymond Williams (1983) budaya dapat diartikan kedalam tiga arti, yang pertama budaya adalah suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Kedua, budaya merupakan pandangan hidup tertentu seseorang atau kelompok tertentu. Ketiga, budaya dapat merujuk kepada karya praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. Sedangkan populer

menurut Raymond Williams (1983) dapat dikelompokkan menjadi empat definisi, yaitu “banyak disukai banyak orang”, “jenis kerja rendahan”, “karya yang dilakukan atau dibuat untuk menyenangkan orang”, dan “budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk dinikmati masyarakat sendiri”. Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang. Budaya populer digemari karena kepopuleran dan kekhasannya dalam menciptakan berbagai ide. Budaya populer juga dapat dikatakan sebagai segala sesuatu, apapun yang terjadi di sekeliling kita setiap hari.

Beberapa contoh budaya populer seperti pakaian, film, musik, makanan, game, dan sebagainya. Adapun beberapa ciri budaya populer menurut Rahmanto (2009), diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Tren, sebuah budaya menjadi tren ketika budaya tersebut disukai dan diikuti oleh banyak orang.
2. Keseragaman bentuk, sebuah ciptaan manusia yang menjadi tren yang akhirnya diikuti oleh para penjiplak. Karya tersebut dapat menjadi panutan karya-karya lain yang berciri sama, seperti salah satu contohnya adalah fashion. Fashion termasuk dalam budaya pop karena fashion diikuti banyak orang, dan fashion juga mempunyai bentuk yang beragam.
3. Adaptabilitas, sebuah budaya populer mudah dinikmati dan diadopsi oleh khalayak, hal ini berpengaruh terhadap tren.
4. Durabilitas, sebuah budaya populer akan dilihat berdasarkan durabilitas menghadapi waktu, panutan budaya populer yang dapat

mempertahankan dirinya apabila pesaing yang kemudian muncul tidak dapat menyaingi keunikan dirinya. Salah satu contohnya adalah McDonalds. McDonalds merupakan restaurant cepat saji yang menyajikan ayam goreng sebagai menu utamanya. Walaupun pada akhirnya banyak restaurant cepat saji muncul dengan menyajikan menu yang sama, McDonalds tetap bertahan hingga saat ini dan tidak kalah saing dengan restaurant cepat saji lainnya.

5. Profabilitas, dari sisi ekonomi. Budaya Populer berpotensi sebagai penghasil keuntungan yang besar bagi industri yang memproduksi dan mendukungnya.

Budaya populer dapat berkaitan dengan sesuatu yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang dinikmati oleh banyak orang. Budaya populer dipengaruhi oleh budaya massa atau *mass culture*. Budaya massa dalam budaya populer berperan untuk menuntun perkembangan produk budaya populer seperti musik, komik, film, buku, game, dan televisi pada perubahan nilai budayanya.

2.3 Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang mendapat perhatian besar dari dunia Internasional sejak tahun 1990-an. Budaya Populer Jepang yang mendunia beragam, antara lain adalah anime, manga, fashion, game, bahkan hingga kebiasaan masyarakatnya.

Budaya Populer Jepang pertama kali berkembang pada Zaman Edo (1603-1868 M). Pada masa isolasi ini, Jepang berada dalam kondisi yang aman sehingga masyarakat bebas untuk mengembangkan berbagai aspek sosial, ekonomi, dan

budaya mereka tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Berbagai kesenian yang menjadi awal mula budaya populer Jepang pun bermunculan (Andam, 2009)

Seiring dengan berkembangnya zaman, budaya populer Jepang semakin berkebang. Pada pertengahan tahun 1990-an, budaya populer Jepang mendapat perhatian besar dari dunia Internasional. Timothy J Craig (2000: 7) berpendapat bahwa budaya pop Jepang yang berkembang saat ini mempunyai hubungan erat dengan perkembangan budaya pop Jepang pada masa Feodal, khususnya pada zaman Tokugawa. Hal ini dibuktikan dengan adanya kaitan antara sejarah dengan budaya populer yang terlihat pada manga. Manga dan ukiyo-e sama-sama media yang berwujud gambar (Dewi, 2009).

Populernya budaya populer saat ini tidak luput dari ilustrasi tokoh-tokoh yang ada dalam manga, anime, dan game yang dibuat semenarik dan sedetail mungkin.

Hasil karya ilustrasi karya para ilustrator Jepang mempunyai ciri khas tersendiri yang menyebabkan hasil karyanya terlihat menonjol di antara ilustrasi lainnya.

Selain itu, karya yang dihasilkan juga berkualitas tinggi sehingga membuat orang-orang tertarik.

Salah satu contoh produk budaya populer Jepang adalah *Game* atau permainan. *Game* memiliki berbagai macam sub-kategori game lainnya, salah satunya adalah *Trading Card Game* atau yang biasa disingkat dengan *TCG*.

Trading Cards Game merupakan permainan kartu dimana setiap pemainnya beradu kartu dengan gambar karakter yang mempunyai *attack point* yang berbeda-beda. Menurut Jane Frank dalam *Role-Playing Game and Collectible Card Game*

Artist : A Biographical Dictionary (2012) *TCG* adalah jenis permainan kartu

yang pertama kali muncul pada tahun 1993 yang terdiri dari set permainan kartu yang khusus di didesain untuk bermain. Adapun nama lain dari TCG yaitu *Collectible Card Game* (CCG) atau *Trading Card Game* (TCG). Istilah “*Collectible*” dan “*Trading*” sering digunakan dalam dunia permainan TCG karena hak cipta dan strategi marketing perusahaan. Vanguard layak disebut sebagai budaya populer karena Vanguard menjadi tren di kalangan para penggemar pemain kartu. Para penggemar kartu Vanguard pada awalnya hanya berasal dari Jepang saja, namun setelah Bushiroad, perusahaan yang memproduksi Vanguard mengeluarkan seri Vanguard dalam bahasa Inggris banyak pemain diluar Jepang yang tertarik untuk memainkannya.

2.4 Budaya Penggemar

Dalam *Textual Poachers: Television Fans & Partisipatory Culture*, Jenkins menjelaskan penggemar sebagai pemburu teks budaya. “*Fan*” merupakan kependekan dari kata “*Fanatic*” yang berasal bahasa Latin “*fanaticus*” yang berarti “yang tinggal di kuil, seorang pelayan kuil, seorang pemuja” namun terlalu cepat untuk disimpulkan menjadi konotasi yang negatif, “orang yang terinspirasi dari ritual pesta pora dan antusiasme yang berlebihan. Bentuk kependekan kata “*fan*” pertama kali muncul pada akhir abad ke 19 dalam laporan jurnalistik yang menggambarkan bahwa pendukung dari tim olahraga profesional (khususnya *baseball*) suatu waktu ketika olahraga kemudian mengalami perubahan dari aktivitas yang belum dominan menjadi penonton pertandingan, namun segera diperluas setelah setiap “pemuja” yang setia bergabung dari olahraga atau hiburan

komersial. Pada awalnya, salah satunya digunakan sebagai referensi untuk penonton teater perempuan “Matinee Girls” namun para lelaki memberikan kritik untuk mengklaim bahwa kedatangannya lebih memuja aktor daripada bentuk permainannya.

Penggemar muncul sebagai bagian dari proses pengkonsumsi teks budaya populer. Penggemar tidak hanya sekedar mengkonsumsi teks budaya, tetapi juga menikmati dan menyukainya. Kelompok penggemar atau *fandom* muncul sebagai reaksi atas kegiatan konsumsi budaya yang telah dijadikan sebagai objek konsumsi. Ketika seseorang menyukai produk budaya populer, dia akan menemukan kesamaan dengan orang lain. Dari kesenangan yang sama itulah terbentuk komunitas penggemar, yang biasa disebut dengan *fandom*.

Budaya penggemar sering dianggap negatif oleh masyarakat awam karena penggemar melakukan tindakan yang terlalu berlebihan dan berbeda dengan masyarakat pada umumnya. Dari kacamata umum, penggemar dilihat sebagai korban dari produk budaya yang mereka konsumsi secara berlebihan. Tidak hanya menjadi korban, penggemar juga menikmati produk budaya secara berlebihan. Penggemar sering direpresentasikan sebagai seseorang yang antisosial, berpikiran pendek, dan selalu terobsesi dengan apa yang disukainya.

Penggemar juga sering melakukan tindakan-tindakan yang dianggap berbahaya. John Storey mengelompokkan dua tipe penggemar, yaitu “individu yang terobsesi” (biasanya laki-laki) dan “kerumunan yang histeris” (biasanya perempuan). Penggemar yang selera dan praktik budayanya berlawanan dengan logika estetis kaum dominan direpresentasikan sebagai ‘other’ atau yang lain.

Dari sudut pandang kaum yang berkuasa, penggemar dianggap mengganggu dan membahayakan standarisasi selera yang telah mereka kuasai.

Penggemar mendapatkan kekuatan dan semangat dari kemampuan mereka untuk mengidentifikasi diri mereka sebagai bagian dari kelompok penggemar lain yang memiliki berbagai kesenangan yang sama dan menghadapi permasalahan yang sama. Seorang penggemar menunjukkan kepiawaiannya dalam memproduksi kembali teks budaya yang telah dimaknainya. Penggemar tidak hanya berperan sebagai *audien* dari teks budaya saja, namun penggemar juga berperan sebagai partisipan aktif dalam mengkonstruksi dan memaknai teks budaya. Penggemar juga memiliki kreativitas, menciptakan alternatif-alternatif baru dengan nilai estetika yang dimilikinya sendiri sebagai bentuk pembacaan baru terhadap teks budaya yang telah dibacanya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya penggemar dapat diartikan sebagai hasil penciptaan budaya yang dibawa oleh suatu produk budaya populer. Budaya penggemar dalam penelitian ini mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan ide atau gagasan, tingkah laku, perilaku konsumtif, serta kebiasaan-kebiasaan yang ada pada penggemar. Seperti halnya pola konsumtif yang ada pada penggemar permainan kartu Vanguard, ketika kartu yang mereka sukai akan dirilis di pasaran, maka mereka akan membeli kartu tersebut tanpa berpikir panjang.

2.5 Permainan Kartu Vanguard

Vanguard merupakan salah satu cabang permainan kartu yang diproduksi oleh Bushiroad. Vanguard merupakan kolaborasi antara Akira Ito (*Yu Gi Oh! R*), Satoshi Nakamura (*Duel Master*), dan Presiden Bushiroad Takaki Kidani. Vanguard dewasa ini sangat populer di Singapura, Jepang, dan mulai populer di kalangan para pemain kartu di seluruh dunia. Kepopuleran Vanguard ini dikarenakan beberapa hal, seperti jenis kartu yang beragam, ekonomis, ilustrasi yang menarik, dan serial animasi yang terus berlanjut sehingga cerita dapat terus berkembang. Vanguard sendiri dicetak dalam beberapa bahasa, namun yang masih diakui untuk mengikuti turnamen Internasional adalah edisi bahasa Inggris dan bahasa Jepang.



Gambar 2.6.1 Logo Cardfight! Vanguard

(Sumber :

http://vignette2.wikia.nocookie.net/cardfight/images/f/f8/E_VG_G_logo_141020_fix_RGB.png/revision/latest?cb=20151001063049)

Dalam permainan Vanguard para pemain direpresentasikan sebagai roh yang sedang memimpin pasukan kecil untuk berduel dengan negara lain yang ada di dalam Planet Cray. Kartu-kartu dalam Vanguard disebut juga dengan *Unit* yang merepresentasikan bermacam-macam karakter dari Planet Cray yang bisa dipanggil untuk memimpin. Setiap unit mempunyai nama, klan, tingkat kekuatan, tingkat pertahanan, kemampuan yang berbeda-beda, dan grade yang berkisar antara 0 sampai 4.

Di dalam Vanguard, kartu dikelompokkan berdasarkan *Nation* dan *Clan*.

Nations adalah enam negara yang ada di dalam Planet Cray. Setiap negara dibagi menjadi beberapa sub-klan, yang terdiri dari beberapa unit yang tergabung untuk membentuk aliansi. Setiap klan mempunyai ciri khas tertentu, dan mempunyai cara bermain yang berbeda-beda tergantung dari kekuatan masing-masing unit.

Secara keseluruhan, dalam Vanguard terdapat 6 negara yang di dalamnya terdapat 24 klan utama dengan 3 klan yang tidak termasuk dalam nation manapun yang berbeda-beda. Berikut adalah klasifikasi negara dan klan utama yang terdapat dalam Vanguard :

- a. *United Sanctuary* adalah negara yang berisikan ksatria kerajaan, ksatria kekuatan, malaikat, niko atau pendeta Shinto, dan pendeta wanita. Dalam negara ini terdapat klan Royal Paladin, Oracle Think Tank, Shadow Paladin, Gold Paladin, Angel Feather, dan Genesis.
- b. *Dark Zone* adalah negara yang penuh dengan kegelapan. Dalam negara ini terdapat klan Dark Irregulars, Spike Brothers, Pale Moon, Gear Chronicle.
- c. *Dragon Empire*. Sesuai dengan namanya, negara ini dikuasai oleh naga-naga dan mempunyai pertahanan militer terbaik di planet Cray. Dalam negara ini terdapat klan Kagero, Tachikaze, Nubatama, Murakamo, dan Narukami.
- d. *Magallanica* merupakan negara maritim yang terbentuk dari kesatuan pulau-pulau. Negara ini dipenuhi oleh para bajak laut yang berasal dari

pelaut legendaris, mayat-mayat hidup, dan mermaid songstress. Dalam negara ini terdapat klan Granblue, Bermuda Triangle, dan Aqua Force.

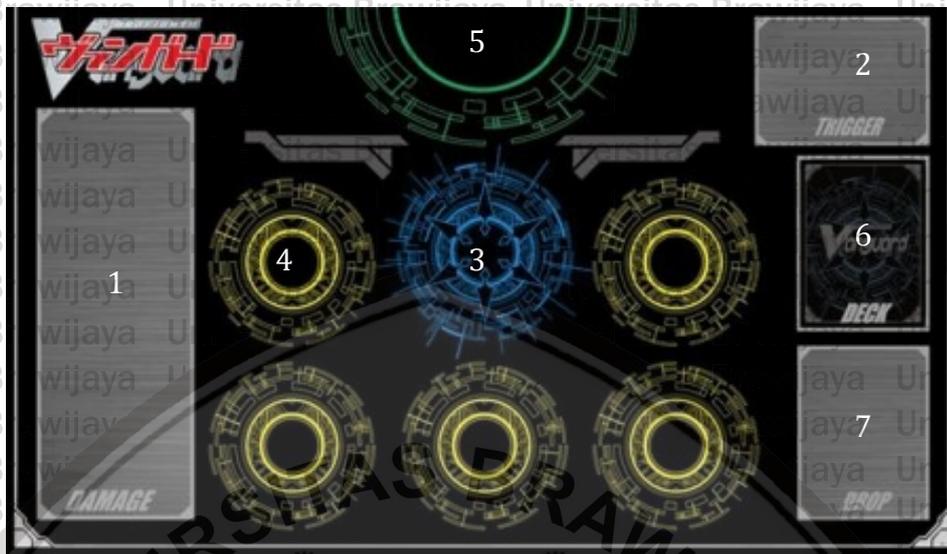
e. *Zoo* merupakan negara yang terdiri dari bermacam-macam flora dan fauna. Dalam negara ini terdapat klan Megacolony, Great Nature, dan Neo Nectar.

f. *Star Gate*. Negara ini dibangun oleh pendatang dari luar planet Cray. Dalam negara ini terdapat alien dan robot-robot.

Sedangkan tiga klan Vanguard yang tidak termasuk dalam nation manapun adalah :

- a. *Cray Elemental* merupakan klan yang berisi roh-roh penguasa elemen-elemen bumi, cahaya, dan kegelapan.
- b. *Toukenranbu* merupakan klan yang berisi samurai-samurai dan merupakan hasil kerjasama dengan situs DMM salah satu situs game online.
- c. *Etranger* merupakan salah satu klan yang tidak tergolong dalam klan manapun, namun hanya digunakan untuk koneksi antar pemain.

Selain kartu, pemain mempunyai satu peralatan lain yang wajib digunakan dalam setiap permainan kartu Vanguard. Peralatan tersebut disebut dengan *Play Mat*. *Play Mat* merupakan alas yang digunakan untuk bermain kartu. Di dalam alas tersebut terdapat bagian-bagian dimana pemain harus meletakkan *unit* selama permainan berlangsung. Berikut ilustrasi *Play Mat Vanguard*.



Gambar 2.6.2 Play Mat Vanguard
 (Sumber : <http://940ee6dce6677fa01d25-0f55c9129972ac85d6b1f4e703468e6b.r99.cf2.rackcdn.com/products/pictures/1026997.jpg>)

Keterangan :

1. *Damage Zone* : Tempat untuk meletakkan *unit* yang sudah tidak bisa digunakan dalam permainan. Ketika sudah ada enam *unit* dalam zona ini, maka pemain akan kalah.
2. *Trigger Zone* : Tempat meletakkan *unit* yang ditampilkan ketika *drive* atau *damage check*.
3. *Vanguard Circle* : Tempat meletakkan *unit* yang digunakan untuk menyerang lawan.
4. *Rear-guard Circle* : Tempat meletakkan *unit* yang berperang bersama dengan *unit* berada di dalam *Vanguard Circle*.
5. *Guardian Circle* : Tempat dimana pemain bisa memanggil pelindung atau *guardian* untuk melindunginya ketika diserang oleh lawan. Jumlah

perlindungan ditambahkan kedalam unit ketika diserang oleh lawan.

6. *Deck* : Tempat untuk meletakkan *unit* yang belum digunakan selama permainan. *Deck* juga merupakan susunan kartu yang digunakan selama permainan berlangsung. Ketika awal permainan, balikkan satu unit dari *deck* untuk memulai permainan.

7. *Drop Zone* : Tempat meletakkan *unit Rear-guards* dan *guardian* (pelindung) yang tidak digunakan selama pertarungan.

Tahap dalam bermain kartu Vanguard terdiri dari beberapa fase. Dalam permainan kartu Vanguard, fase-fase ini harus dilakukan secara berurutan. Untuk memenangkan permainan ini, pemain tidak boleh mempunyai enam kartu di dalam *Damage Zone*. Ketika pemain memiliki enam kartu di dalam *Damage Zone*, maka pemain akan dinyatakan kalah dalam permainan. Urutan dari fase-fase tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Stand Up* : *Stand Up* adalah fase awal memulai permainan. Pemain masing-masing membuka kartu Vanguard mereka menjadi posisi terbuka dimana posisi ini menandakan mereka siap untuk bermain.
2. *Stand and Draw* : Tahap lanjutan setelah *Stand Up*. Dalam tahap ini masing-masing pemain secara bergiliran di giliran masing-masing mengambil satu kartu dari *deck* dan meletakkannya di tangan mereka.
3. *Ride* : Letakkan satu Unit yang mempunyai *grade* lebih tinggi di atas kartu Vanguard.
4. *Stride* : Letakkan satu kartu unit G dari *G Zone* di atas kartu Vanguard

untuk menaikkan kekuatannya.

5. *Call* : Meletakkan kartu dari tang untuk membantu melakukan serangan.
6. *Attack* : pilih salah satu unit di bagian depan, letakkan *unit* ke dalam posisi horizontal dan kemudian serang kartu Vanguard milik musuh.
7. *Guard* : Lawan mengeluarkan kartu dari tangannya untuk melindungi dirinya.
8. *Drive Check* : Membalik kartu dari *deck* untuk menambahkan kekuatan, jika mendapatkan *Trigger Unit* pemain akan mendapatkan kekuatan tambahan untuk unitnya
9. *Damage Check* : Jika unit yang menyerang memiliki nilai serangan yang sama atau lebih tinggi maka serangan akan dihitung masuk. Kemudian orang yang terkena serangan harus membalikkan kartu dari *deck* dan memasukkan kartunya ke *Damage Zone*. Apabila serangan bukan diarahkan ke arah Vanguard melainkan diarahkan ke *Rear-guard* lawan, maka *unit* yang diseranglah yang harus dibuang ke *drop zone*.
10. *Turn End* : *Turn End* adalah akhir dari giliran permainan pemain. Pemain bergantian dengan pemain selanjutnya untuk bermain kartu.

2.6 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pembanding dan penambah wawasan dalam penelitian ini adalah penelitian milik Bagus Rizhandy

Adhi Martha dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul

Aktualisasi Diri Cosplayer dalam Komunitas Cosplay Cosplay Surabaya

(*Cosura*). Berdasarkan penelitian ini, bentuk aktualisasi diri yang ditemukan bermacam-macam, seperti (1) meningkatnya kepercayaan diri, (2) peningkatan kreativitas, (3) Kepuasan diri, (4) kemampuan mendaur ulang. Dari bentuk-bentuk aktualisasi diri tersebut, dapat disimpulkan bahwa *cosplay* sebagai salah satu budaya populer Jepang bukan hanya sekedar seni bermain kostum dan menirukan karakter, namun juga dapat berfungsi untuk mengembangkan diri. Penulis menggunakan penelitian ini sebagai penelitian terdahulu karena membahas objek budaya populer Jepang.



BAB III

PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil penelitian yaitu dampak permainan kartu Vanguard terhadap penggemar di Universitas Brawijaya Malang. Dalam bab ini akan dibagi menjadi dua sub-bab, yaitu sub-bab pertama membahas tentang data informan dan rincian wawancara, dan sub-bab kedua membahas tentang dampak permainan kartu dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti.

3.1 Data Informan dan Rincian Wawancara

Permainan kartu Vanguard termasuk sebagai salah satu produk budaya populer Jepang karena permainan kartu Vanguard disukai oleh banyak orang. Hal ini sesuai dengan definisi budaya populer menurut Hideoshi Kato yaitu budaya populer adalah sesuatu yang disukai oleh tidak hanya orang Jepang saja, namun orang-orang di luar Jepang. Diproduksinya permainan kartu Vanguard di pasaran menimbulkan berbagai respon dari penggemar, baik respon positif maupun negatif.

Penulis juga menggunakan teori budaya penggemar sebagai teori pendukung. Budaya penggemar dapat diartikan sebagai hasil penciptaan budaya yang dibawa oleh suatu produk budaya populer. Budaya penggemar dalam penelitian ini mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan ide atau gagasan, tingkah laku, perilaku konsumtif, serta kebiasaan-kebiasaan yang ada pada penggemar permainan kartu Vanguard.

Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai sembilan orang informan yang terdiri dari delapan orang laki-laki dan satu orang perempuan. Sebagian besar informan sedang menempuh pendidikan di jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya yang berasal dari daerah yang berbeda-beda. Mereka juga berasal dari angkatan yang berbeda-beda, mulai dari angkatan 2011 sampai dengan angkatan 2015. Penulis tidak menggunakan identitas asli informan melainkan menggunakan inisial untuk menjaga kerahasiaan para informan.

Analisis penelitian ini akan menggunakan data utama yang terdiri dari wawancara dan observasi terhadap para informan yang telah dilakukan oleh penulis pada bulan Desember 2015 dengan mengajukan 11 pertanyaan utama. Penelitian dilakukan di Universitas Brawijaya Malang. Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan terhadap kegiatan sehari-hari mereka, baik di lingkungan Universitas maupun di komunitas pecinta kartu Vanguard. Berikut rincian wawancaranya.

1. Berapa lama kira-kira dalam seminggu anda memainkan kartu?

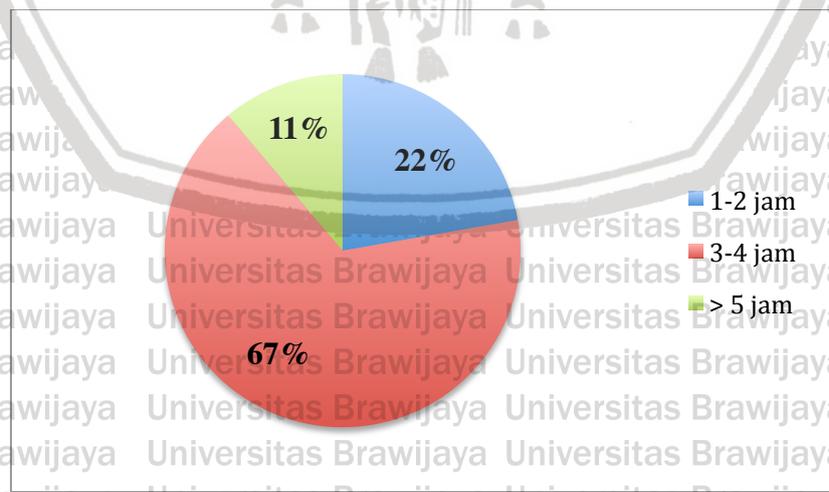


Diagram 3.1.1 Diagram Durasi Permainan Kartu

Dari diagram 3.1.1, dapat dilihat bahwa para informan rata-rata menghabiskan waktu 3-4 jam untuk memainkan kartu.

2. Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard?

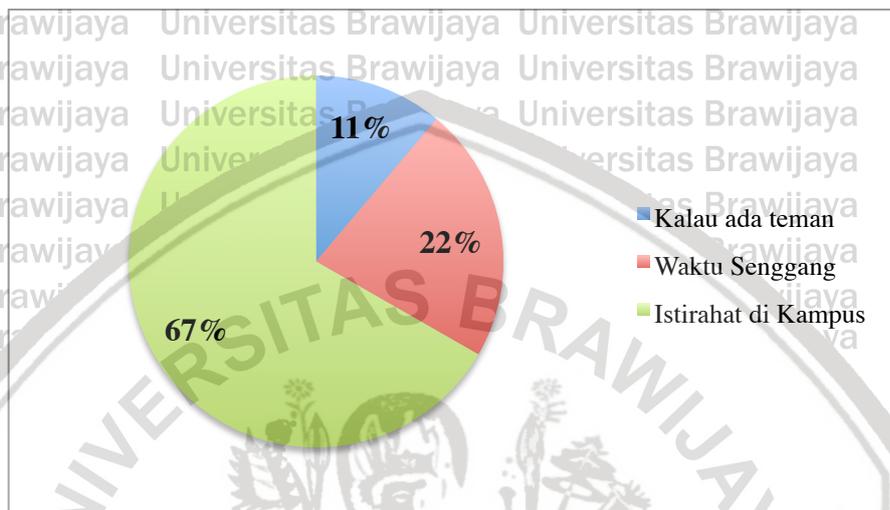


Diagram 3.1.2 Diagram Waktu Bermain Kartu

Dari diagram 3.1.2 dapat diketahui bahwa hampir semua informan memainkan kartu Vanguard ketika mereka sedang berada di kampus karena kampus menjadi salah satu tempat berkumpul para penggemar permainan kartu Vanguard ketika hari kerja. Di kampus juga mereka bertemu dengan penggemar-penggemar dari fakultas yang berbeda-beda. Dari sini terlihat bahwa permainan kartu Vanguard bisa dijadikan sarana untuk bersosialisasi bagi para penggemar khususnya di kalangan mahasiswa karena dengan bermain kartu mereka bisa bertemu dengan mahasiswa-mahasiswa lain yang sama-sama menggemari permainan kartu Vanguard dari fakultas yang berbeda-beda, bahkan terkadang dari Universitas yang berbeda.

3. Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard?

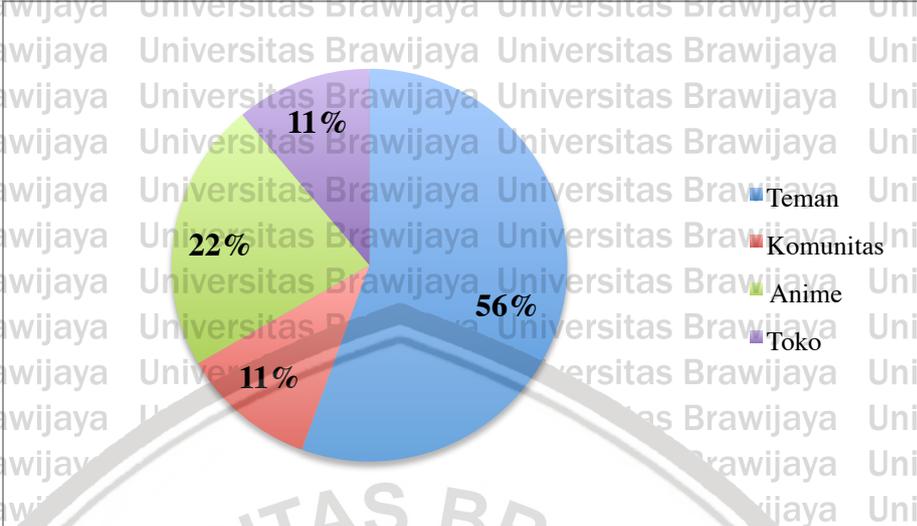


Diagram 3.1.3 Diagram Asal Permainan Kartu

Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa sebagian informan mengetahui permainan kartu Vanguard dari teman mereka sedangkan yang lainnya menjawab dengan jawaban yang berbeda. Satu orang informan mengenal permainan kartu Vanguard dari komunitas yaitu komunitas Vanguard yang dibentuk oleh sesama penggemar kartu Vanguard di Universitas Brawijaya Malang. Satu orang informan mengetahui permainan kartu Vanguard dari toko. Sedangkan dua orang informan lainnya mengetahui permainan kartu Vanguard dari animenya.

4. Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut?

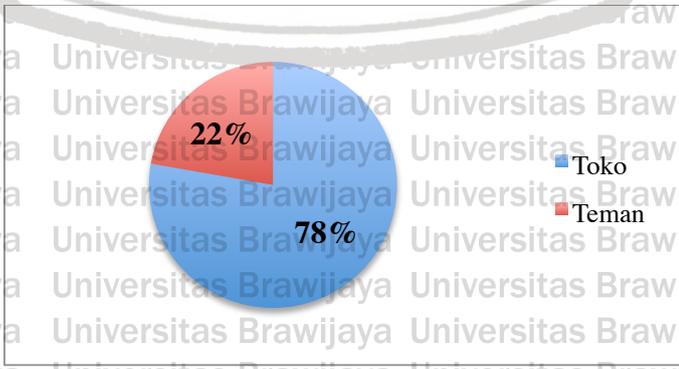


Diagram 3.1.4 Diagram Perolehan Permainan Kartu

Berdasarkan diagram tersebut, dapat dilihat bahwa hampir semua informan mendapatkan permainan kartu Vanguard dari toko resmi yang menjual kartu Vanguard, baik itu toko *offline* maupun toko *online*. Ada juga informan yang mendapatkan permainan kartu dari temannya yang menjual kartu Vanguard.

5. Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard?

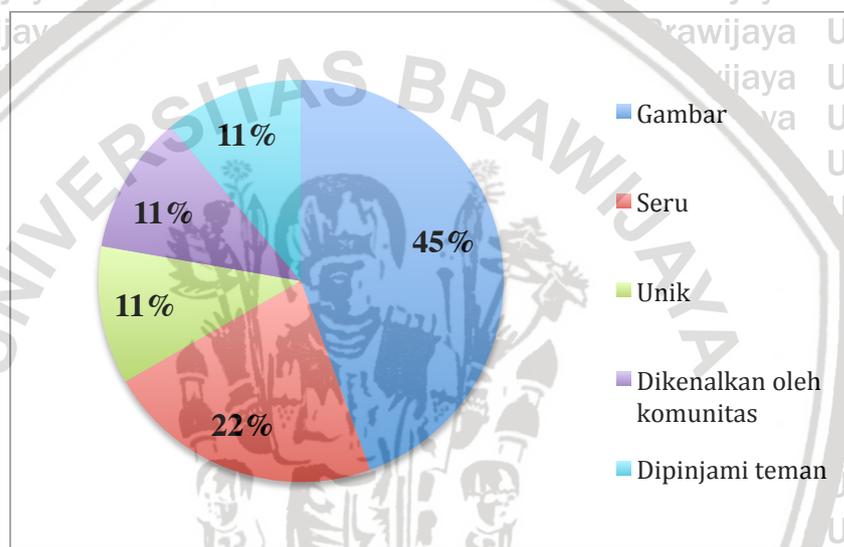


Diagram 3.1.5 Diagram Awal Ketertarikan Terhadap Permainan Kartu

Dari diagram 3.1.5 terlihat bahwa 45% informan awalnya tertarik dengan permainan kartu Vanguard karena gambarnya yang menarik. Gambar yang menarik ini menurut mereka menjadi salah satu daya tarik yang kuat karena gambarnya sangat detail, menarik, dan gambarnya merupakan hasil karya ilustrator terkenal jadi kualitasnya sangat bagus.

Selain itu, 22% informan tertarik karena cara permainannya yang unik dan berbeda dari permainan kartu lain karena dalam permainan kartu Vanguard tidak hanya menggunakan logika saja, tetapi juga membutuhkan keberuntungan untuk memenangkan permainan.

6. Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard?

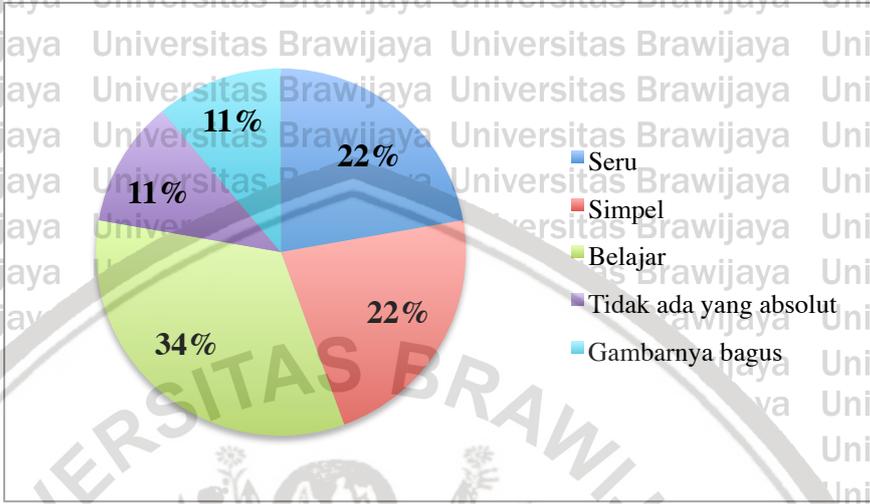


Diagram 3.1.6 Diagram Alasan Penggemar Menyukai Permainan Kartu

Berdasarkan diagram 3.1.6, dapat disimpulkan bahwa para informan menyukai permainan kartu Vanguard karena alasan yang berbeda-beda. 34% informan menyukai permainan kartu Vanguard karena dengan memainkan permainan kartu Vanguard mereka bisa belajar, baik belajar bahasa maupun belajar berfikir mengatur strategi. Dua orang informan menyukai permainan kartu Vanguard karena seru. Hal ini dikarenakan dalam permainan kartu Vanguard pemain dituntut untuk berfikir tidak terpaku pada satu hal saja. Dua orang informan menyukai permainan kartu Vanguard karena simpel. Pemain hanya membutuhkan satu *device* saja, yaitu kartu Vanguard. Selain itu, dalam setiap permainan pemain hanya diperbolehkan untuk menggunakan kartu dari klan yang sama. Satu orang informan menyukai permainan kartu Vanguard karena tidak ada yang absolut. Permainan di permainan kartu Vanguard tidak tergantung kepada mahalnnya sebuah deck kartu, tetapi tergantung pada tujuan permainan, bagaimana

pemain membangun deck kartunya, dan tergantung kepada keberuntungan setiap pemain.

7. Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard?

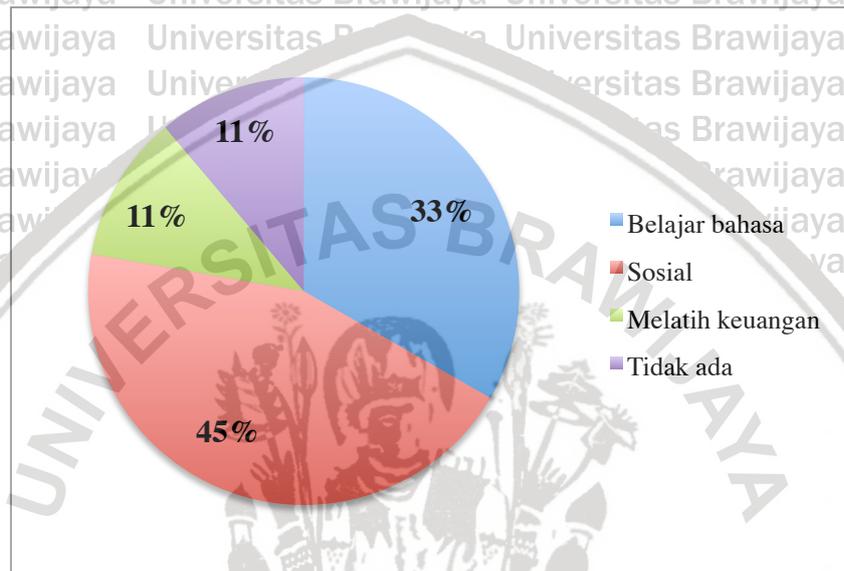


Diagram 3.1.7 Diagram Manfaat Permainan Kartu

Berdasarkan diagram 3.1.7, dari sembilan orang informan yang diwawancarai, hanya satu orang informan yang berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard tidak mempunyai manfaat sedangkan delapan orang informan berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard mempunyai manfaat yang berbeda-beda. Menurut TM, manfaat permainan kartu Vanguard adalah untuk melatih komunikasi antar individu dan mengelola keuangan. 45% informan berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard bermanfaat untuk kehidupan sosial mereka karena permainan kartu Vanguard membutuhkan lebih dari satu orang untuk bermain dan membutuhkan komunikasi antar pemain. Selain itu, permainan kartu Vanguard

mempunyai komunitas. Dari situlah mereka banyak mendapatkan banyak teman baru.

33% informan juga berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard memudahkan mereka untuk belajar bahasa, khususnya bahasa Jepang dan bahasa Inggris.

8. Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda?

Tabel 3.1.8 Tabel Dampak Permainan Kartu

No	Dampak	Informan								
		TG	TM	DV	SD	AL	JD	FQ	RF	DN
1.	Sosialisasi	√	√	√	√	√	√		√	√
2.	Mengikuti turnamen		√			√				
3.	Belajar bahasa		√							
4.	Belajar mengelola keuangan		√							
5.	Menambah uang saku				√					
6.	Mengisi waktu luang							√		
7.	Boros						√		√	
8.	Lupa waktu			√						
9.	Penghilang Stress								√	√

Berdasarkan tabel 3.1.8, dapat dilihat bahwa permainan kartu Vanguard menimbulkan dampak yang berbeda-beda bagi penggemarnya. Dampak tersebut berupa dampak positif dan negatif. Mayoritas berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan sosial mereka. Ada juga yang berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard hanya sebagai pengisi waktu luang saja. Sedangkan dampak negatifnya adalah boros.

8. Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa?

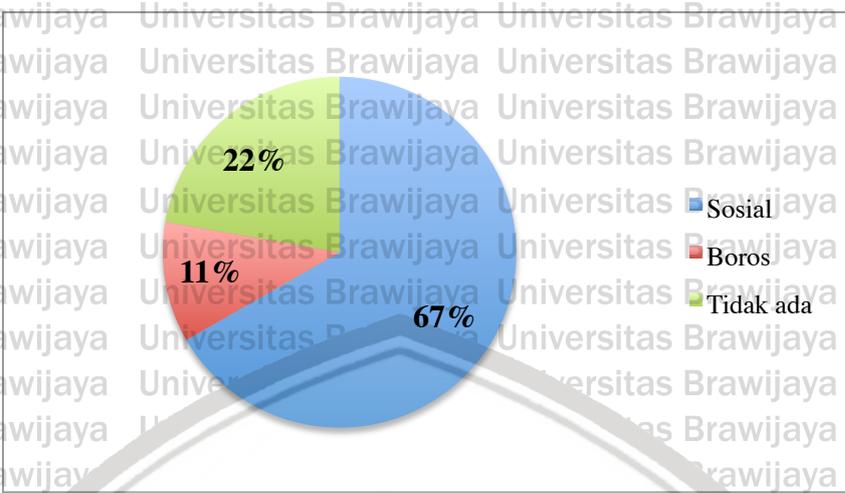


Diagram 3.1.9 Diagram Dampak 2

Berdasarkan diagram 3.1.9 dapat dilihat bahwa 67% informan berpendapat bahwa dampak yang paling terasa untuk mereka adalah dampak sosial. Sedangkan sisanya, yaitu 22% informan berpendapat bahwa permainan kartu Vanguard tidak ada dampak yang paling terasa dan 11% informan merasa bahwa pengeluarannya lebih banyak.

10. Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda?

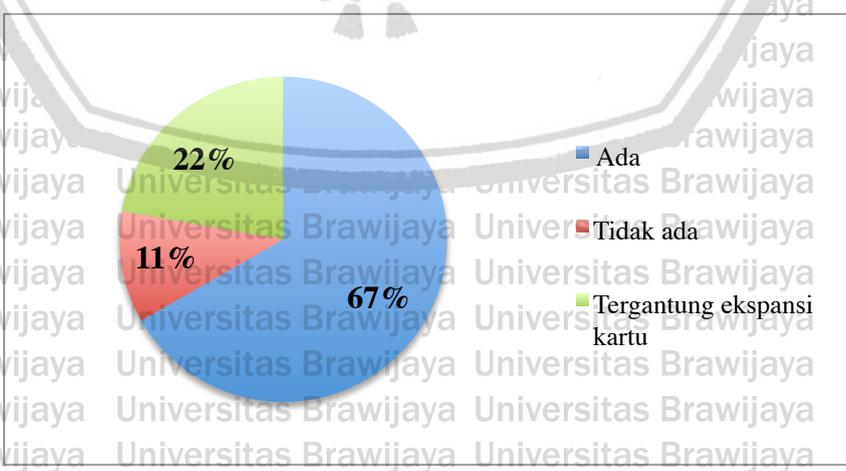


Diagram 3.1.10 Diagram Budget

Berdasarkan diagram 3.1.10 dapat diketahui bahwa sebanyak 67% informan mempunyai budget yang digunakan untuk membeli kartu Vanguard sedangkan dua dari delapan orang tidak mempunyai budget khusus, hanya membeli kartu ketika mereka ingin saja dan ketika mempunyai uang saku lebih. Budget khusus yang mereka gunakan bermacam-macam, mulai dari 80 ribu hingga 2,5 juta rupiah. Perbedaannya adalah pada jenis kartu. Kartu yang mahal mempunyai kekuatan tertentu, grade yang tinggi, atau special skill yang tidak ada pada semua kartu sehingga wajar jika harganya mahal. Selain itu, secara fisik juga berbeda. Kartu edisi tertentu berhologram dan berbeda dengan kartu biasa.



Gambar 3.1.10.1 Kartu Vanguard Biasa (Sumber :

<http://vignette2.wikia.nocookie.net/cardfight/images/7/77/G-CB01-010EN-RR.png/revision/latest?cb=20150812203042>) dan Gambar 3.1.10.2 Kartu

Vanguard Berhologram (Sumber :

<http://vignette3.wikia.nocookie.net/cardfight/images/d/d3/G-CB01-S10EN-SP.png/revision/latest?cb=20151026034317>)

Perbandingan kartu limited edition dan kartu normal edition

Sedangkan dua orang informan tidak mempunyai budget khusus karena mereka membeli kartu tergantung dengan keinginan mereka.

11. Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas?

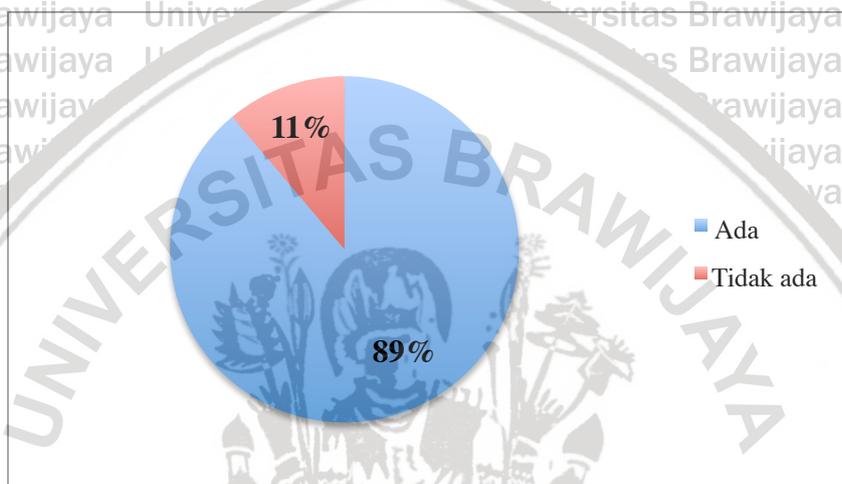


Diagram 3.1.11 Diagram Inisiatif Penyebaran Permainan Kartu Vanguard

Berdasarkan diagram 3.1.11, dapat disimpulkan bahwa 89% informan mempunyai keinginan untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas.

Mereka menyebarkan Vanguard dengan bermacam-cara seperti memperkenalkan permainan kartu ke teman-teman mereka, aktif mengikuti event-event Jepang yang ada dan membuka stan disana. Di stan tersebut mereka memperkenalkan dan mengajarkan cara bermain kartu Vanguard kepada orang-orang awam.

3.2 Dampak Permainan Kartu Vanguard

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap para informan, dapat disimpulkan bahwa Vanguard menimbulkan berbagai dampak bagi penggemarnya. Dampak tersebut bisa berupa dampak positif dan dampak negatif.

3.2.1 Dampak Positif

Vanguard sebagai salah satu bentuk budaya populer Jepang modern saat ini mempunyai dampak positif, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut :

3.2.1.1 Vanguard sebagai sarana untuk menambah uang saku

Vanguard bagi penggemar tidak hanya dijadikan sebagai kegemaran saja. Sebagian penggemar melihat adanya peluang bisnis dari permintaan pasar yang tinggi terhadap Vanguard. Oleh karena itu, tidak sedikit penggemar yang menjadikan hobinya sebagai sarana untuk menambah uang saku. Hal ini dibuktikan oleh wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Berikut rinciannya :

Q : Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda?

“Kalau saya melihat ekspansi yang akan keluar dulu. Kalau ekspansi tersebut bagus dan disukai banyak orang saya akan menyediakan budget untuk membeli kartu lebih banyak yang akan dijual lagi.” (SD, 20 tahun)

“Ada, per bulan maksimal 400 ribu, tergantung kebutuhan karena saya juga memutar kartu untuk dijual lagi tergantung kartu yang dirilis.” (AL, 20 tahun)

Dari kutipan wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa dua dari delapan orang informan menggunakan permainan kartu Vanguard sebagai sarana untuk di atas. Sebagian penggemar Vanguard merupakan kalangan pelajar dan mahasiswa, dimana tidak semua dari mereka mempunyai finansial yang berlebih. Maka dari

itu, supaya hobi mereka tetap terlaksana walaupun mempunyai kemampuan finansial yang pas-pasan, mereka biasanya menyisihkan uang untuk membeli barang yang kemudian akan dijual ke teman-teman mereka atau ke orang yang membutuhkannya. Ada beberapa penggemar yang memilih untuk membeli melalui perantara untuk menghemat ongkos kirim karena ongkos kirim yang dikeluarkan untuk mengirim barang ke tempat mereka tidaklah murah karena menggunakan shipping internasional. Barang yang dijual biasanya barang-barang yang bertemakan Vanguard, seperti *Play Mat* (alas untuk bermain kartu), *official magazine*, *card case*, album kartu, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, kebanyakan mereka hanya menjual kartu saja karena kartu merupakan barang yang paling sering dicari oleh konsumen.



Gambar 3.2.1.1.1 *Descent of The King Knights Booster Set*

(Sumber :

http://cardfight.wikia.com/wiki/Booster_Set_1:_Descent_of_the_King_of_Knight)

Descent of The King Knights merupakan salah satu contoh *booster pack* *cardfight! Vanguard*. Dalam setiap *booster set* berisi 3 sampai 5 kartu random.



Gambar 3.2.1.1.2 Vanguard Card Sleeves

(Sumber:

<http://bushiroad.fm/cgm/ecommerce/bushiroad/images/large/edaf54f62b20876031ac2e8308a85a22.jpg?1341056994>)



3.2.1.1.3 Vanguard Play Mat

(Sumber : [http://client-](http://client-cdn.crystalcommerce.com/photo/ideal808/file/436a4b08bcfdccd12baa0a2282b91f02/large/blaster_blade.jpg)

[cdn.crystalcommerce.com/photo/ideal808/file/436a4b08bcfdccd12baa0a2282b91f02/large/blaster_blade.jpg](http://client-cdn.crystalcommerce.com/photo/ideal808/file/436a4b08bcfdccd12baa0a2282b91f02/large/blaster_blade.jpg))

Vanguard card sleeves merupakan pelindung kartu yang dijual terpisah yang digunakan untuk melindungi kartu ketika bermain. Sedangkan Vanguard Play Mat merupakan alas yang digunakan untuk bermain kartu.

Dari beberapa barang Vanguard yang telah di contohkan di atas, tidak heran apabila penggemar Vanguard menggunakan Vanguard sebagai sarana untuk

menambah uang saku. Penggemar melihat adanya peluang bisnis dari permintaan pasar yang tinggi terhadap Vanguard, baik permintaan terhadap kartu maupun aksesorisnya, sehingga tidak sedikit penggemar yang menjadikan hobinya sebagai sarana untuk menambah uang saku.

3.2.1.2 Vanguard Sebagai Sarana Untuk Bersosialisasi

Permainan kartu Vanguard membutuhkan dua orang untuk bermain.

Interaksi yang lebih dari satu orang menyebabkan terjadinya sosialisasi antar pemain. Oleh karena itu, secara otomatis akan berdampak bagi kehidupan sosial para pemain kartu. Teman dan toko sebagai perantara untuk mendapatkan kartu menunjukkan adanya interaksi pada para pemain Vanguard. Selain itu, para pemain Vanguard juga sering mendapatkan rekomendasi untuk membeli kartu dari orang lain

Para informan juga menggunakan permainan kartu Vanguard sebagai sarana untuk bersosialisasi karena mereka mendapatkan banyak teman baru dari bermain kartu, baik teman dari dalam komunitas maupun di luar komunitas. Selain itu, para informan juga mendapatkan teman baru ketika mengikuti turnamen internasional. Hal ini dibuktikan oleh kutipan wawancara berikut.

- Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda?

3.2.1.2 Tabel Vanguard Sebagai Sarana Untuk Bersosialisasi

No	Dampak	Informan								
		TG	TM	DV	SD	AL	JD	FQ	RF	DN
1.	Sosialisasi	√	√	√	√	√	√		√	√
2.	Mengikuti turnamen		√			√				
3.	Belajar bahasa		√							
4.	Belajar mengelola keuangan		√							
5.	Menambah uang saku				√					

6.	Mengisi waktu luang							√	
7.	Boros						√	√	
8.	Lupa waktu			√					
9.	Penghilang Stress							√	√

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa delapan dari sembilan orang informan merasa bahwa permainan kartu Vanguard membuka kehidupan sosial mereka. Mereka lebih banyak berinteraksi dan banyak mendapat teman baru berkat permainan kartu tersebut.

Disamping itu, permainan kartu Vanguard di Malang mempunyai komunitas. Komunitas tersebut rutin mengikuti event-event baik event lokal ataupun event yang diadakan di wilayah lain. Dalam event tersebut mereka membuka sebuah stan yang didirikan khusus untuk memperkenalkan permainan kartu Vanguard bagi masyarakat umum yang tertarik untuk bermain kartu. Komunitas ini juga rutin untuk menggelar pertemuan wajib yang biasanya dilaksanakan pada akhir pekan. Hal ini tentu bisa menjadi sarana untuk memperluas lingkup pergaulan para penggemar permainan kartu Vanguard.

3.2.1.3 Vanguard Sebagai Sarana Untuk Belajar Bahasa Asing

Permainan kartu Vanguard dirilis dalam berbagai bahasa, namun versi yang digunakan dalam turnamen resmi adalah versi bahasa Jepang dan versi bahasa Inggris. Dalam setiap kartu Vanguard, dilengkapi keterangan fungsi kartu dan rincian karakter dalam bahasa Jepang dan bahasa Inggris. Berikut contoh kartunya :



Gambar 3.2.1.3.1 Kartu Vanguard dalam bahasa Inggris

(Sumber :

<http://bushiroad.fm/cgm/eccommerce/bushiroad/images/large/b84d7f35f239621b8c5734cad3f1e0a8.jpg?1327563333>)



Gambar 3.2.1.3.1 Kartu Vanguard dalam bahasa Jepang

(Sumber : <http://livedoor.blogimg.jp/freedomduo/imgs/7/d/7dc84a13.jpg>)

Di dalam kartu Vanguard terdapat keterangan dan nama karakter yang ditulis dalam bahasa Inggris dan bahasa Jepang, tergantung versi yang digunakan.

Dari kartu yang berbeda versi ini, secara tidak langsung membantu penggemarnya untuk mengingat *kanji* secara lebih mudah dan menambah perbendaharaan kata (*goi*), karena ketika mereka bermain, penggemar akan melihat dan membaca keterangan yang ada di dalam kartu dalam bahasa Jepang ataupun bahasa Inggris.

Untuk memahami keterangan yang ada di dalam kartu, mau tidak mau penggemar harus menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia terlebih dahulu. Dari situlah mereka bisa mempelajari bahasa asing saat bermain kartu Vanguard. Visualisasi karakter yang menarik juga menjadi salah satu faktor besar yang membuat penggemar kerap untuk kembali melihat kartunya karena gambarnya yang bagus.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, dua dari delapan orang informan berpendapat bahwa Vanguard bisa menjadi sarana untuk belajar bahasa asing. Berikut kutipannya :

Q : “Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? “

“Bisa belajar bahasa juga. ” (AL, 20 tahun)

“Bisa belajar sambil bermain, banyak teman baru dari komunitas, bisa ikut turnamen Internasional” (FQ, 20 tahun)

Dari kutipan tersebut, dapat dilihat bahwa AL dan FQ menggunakan Vanguard sebagai sarana untuk belajar bahasa karena AL dan FQ merupakan mahasiswa Sastra Jepang dimana hal ini sesuai dengan jurusan mereka. Mereka menggunakan permainan kartu Vanguard untuk membantu mempermudah mengingat *kanji* dan *goi* (kosakata) baru, dengan demikian mereka tidak hanya sekedar bermain juga, tetapi juga belajar.

3.2.1.4 Vanguard Sebagai Sarana Liburan



Gambar 3.2.1.4.1 Logo Bushiroad World Championship 2015

(Sumber : http://bushiroad.com/en/wp/wp-content/uploads/BWC_logo_web.png)

Banyaknya turnamen yang diselenggarakan baik turnamen resmi maupun tidak resmi membuat para penggemar permainan kartu Vanguard menjadikan Vanguard sebagai salah sarana untuk liburan. Turnamen yang diselenggarakan tidak hanya turnamen yang diselenggarakan di dalam negeri saja, namun diluar negeri juga. Salah satu sarana liburan para penggemar pemain kartu Vanguard adalah turnamen World Championship yang diselenggarakan setahun sekali oleh pendiri Vanguard, yaitu *Bushiroad*. Turnamen ini bersifat *open tournament*, yaitu siapapun bisa mengikutinya, asalkan dia memiliki kartu Vanguard. Para peserta yang mengikuti turnamen ini harus mengikuti seleksi yang dilakukan di negara masing-masing terlebih dahulu. Setelah lolos seleksi negara, mereka mengikuti seleksi kedua, yaitu seleksi antar beberapa negara. Kemudian apabila mereka lolos, mereka akan lanjut ke tahap akhir yaitu tahap final yang diselenggarakan di Jepang untuk mewakili benua mereka masing-masing. Hal ini dibuktikan oleh kutipan wawancara berikut.

Q : “Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda?”

“Secara pribadi iya, dari Vanguard saya banyak mengenal orang, bisa pergi ke negara-negara lain untuk mengikuti turnamen kartu, belajar bahasa dari kartu, dan saya juga belajar untuk mengelola keuangan.” (TM, 20 tahun)

“Iya, saya jadi lebih banyak interaksi dengan orang lain. Saya juga ikut turnamen yang diselenggarakan di negara lain sekalian liburan” (AL, 20 tahun)

Bisa dilihat dari tabel di atas, TM dan AL merupakan contoh dari penggemar yang menggunakan kartu Vanguard sebagai sarana untuk liburan.

Kedua informan tersebut pernah mengikuti turnamen resmi yang diselenggarakan di Singapura. Mereka lolos untuk mewakili Indonesia bersama dengan temannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, selama mereka mengikuti turnamen yang ada di Singapura, mereka mengeluarkan uang hanya untuk transportasi saja, sedangkan untuk akomodasi selama di Singapura seperti hotel dan biaya makan, semua ditanggung oleh pihak Bushiroad. Selain itu, peserta yang mengikuti turnamen mendapatkan souvenir-souvenir unik yang terbatas dan tidak beredar di pasaran. Hal ini membuat banyak penggemar yang tertarik untuk mengikuti turnamennya. Selain world championship, ada juga *Bushiroad Spring Fest*.



Gambar 3.2.1.4.2 Bushiroad Spring Fest 2016 Logo
(Sumber : <http://bushiroad.com/en/events/bsf2016/>)

Bushiroad Spring Fest 2016 adalah salah satu turnamen Internasional yang akan diselenggarakan oleh Bushiroad pada tahun 2016 mendatang. Turnamen ini melibatkan tiga permainan kartu Bushiroad, yaitu *Cardfight! Vanguard Team League*, *Weiss Schwarz Neo-Showdown* dan *Future Card Buddyfight Buddy Challenge*.

Selain itu, ada juga turnamen lokal yang diselenggarakan oleh toko-toko mainan yang menjual permainan kartu Vanguard. Terkadang peserta yang mengikuti turnamen ini tidak hanya peserta yang berasal dari wilayah itu saja, ada juga yang dari wilayah lain rela untuk datang ke kota tertentu untuk mengikuti turnamen tersebut.

Banyaknya turnamen lokal maupun internasional membuat para penggemar menjadikan Vanguard sebagai sarana liburan karena mereka bisa bermain kartu di tempat yang berbeda-beda, dengan orang yang berbeda-beda pula.

3.2.1.5 Vanguard Sebagai Sarana Pengisi Waktu Luang dan Penghilang Stress

Sebagai sebuah hobi, Vanguard merupakan sarana untuk mengisi waktu luang dan penghilang stress.

Q : Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard?

“Permainannya seru, bisa untuk dikoleksi, bisa bertemu dengan orang-orang dari seluruh Indonesia dan dunia waktu turnamen Internasional. Selain itu, Vanguard seperti penghilang stress ketika jenuh dengan tugas kuliah.” (RF, 20 tahun)

Dapat disimpulkan bahwa dari kutipan wawancara tersebut, terlihat jelas bahwa informan RF menggunakan Vanguard sebagai sarana pengisi waktu luang dan penghilang stress ketika mereka merasa jenuh dengan kehidupan mereka karena ketika manusia sedang merasa jenuh, mereka pasti mencari pelarian ke sesuatu yang menurut mereka menyenangkan, dan salah satunya adalah permainan kartu Vanguard.

3.2.2 Dampak Negatif

Selain dampak positif, permainan kartu Vanguard juga menimbulkan dampak negatif bagi penggemarnya. Dampak negatifnya pun beragam, diantaranya adalah sebagai berikut.

3.2.2.1 Dampak Pemakaian Waktu Yang Berlebihan

Permainan kartu Vanguard menimbulkan dampak negatif tergantung dari intensitas bermain penggemar dan tingkat kecintaan penggemar tersebut terhadap permainan kartu Vanguard. Semakin tinggi intensitas bermain penggemar membuat kecintaannya terhadap kegemaran tersebut semakin besar dan terkadang membuat penggemar tersebut lupa akan kewajiban utamanya. Hal ini dibuktikan oleh wawancara yang dilakukan oleh penulis.

- Berapa lama kira-kira dalam seminggu anda memainkan kartu?

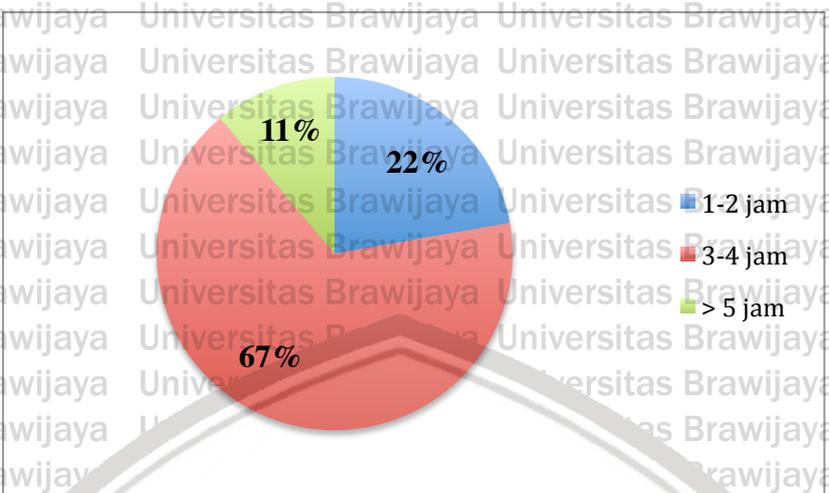


Diagram 3.2.2.1 Diagram Waktu

Dari diagram tersebut, terlihat bahwa sebanyak 67% informan rata-rata menghabiskan paling banyak 5 jam untuk memainkan kartu saja. Salah satu informan, menggunakan waktu kira-kira sekitar 2 jam untuk membersihkan dan menata koleksinya karena tidak semua kartu Vanguard harganya sama. Ada beberapa jenis kartu tertentu yang membutuhkan perawatan ekstra karena kartu tersebut tidak dijual sembarangan dan harganya mahal. Dia rutin membersihkan kartu-kartu tersebut supaya ketika sudah bosan kartu tersebut bisa dijual lagi kepada pihak yang membutuhkan. Tidak hanya itu, terkadang TM juga membutuhkan waktu tambahan membersihkan pelindung kartunya karena pelindung kartunya juga mempunyai jenis yang berbeda-beda dan nilai tertentu ketika dipasangkan di kartunya ketika bermain.

Lamanya waktu yang digunakan para informan untuk bermain dan merawat kartu mereka tentunya menyita waktu mereka yang seharusnya bisa digunakan untuk hal lainnya, seperti mengerjakan tugas karena mayoritas dari mereka masih berstatus mahasiswa dimana prioritas utamanya adalah kuliah.

3.2.2.2 Dampak Pengeluaran

Kecintaan seseorang terhadap suatu produk budaya populer tentunya berdampak terhadap keuangannya. Dampak keuangan yang dimaksud tidak hanya secara positif saja, tetapi juga secara negatif. Dalam permainan kartu Vanguard, para penggemar menghabiskan uang yang jumlahnya tidak sedikit. Hal ini dibuktikan oleh wawancara yang dilakukan oleh penulis. Berikut kutipan wawancaranya :

Q : “Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda?”

“Iya, Vanguard membuka kehidupan sosial saya. Saya juga banyak menghabiskan waktu di kampus untuk bermain. Dampak negatifnya, saya lebih boros.” (JD, 21 tahun)

“Menambah teman dan lebih boros.” (RF, 20 tahun)

Dari kedua jawaban tersebut, dapat dilihat bahwa sebagai suatu kegemaran Vanguard menimbulkan dampak negatif bagi penggemarnya, yaitu boros. Para informan mengeluarkan budget lebih demi memenuhi kebutuhan kegemaran mereka. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis, enam dari sembilan orang informan mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan kegemaran mereka. Sedangkan tiga dari delapan orang informan tidak mempunyai budget tertentu. Mereka hanya membeli kartu ketika mempunyai uang lebih dan ketika mereka ingin membeli kartu tertentu saja. Budget yang dikeluarkan tidak sedikit, minimal sekitar 80 ribu rupiah. Berikut rincian wawancaranya :

Q : “Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda?”

3.2.2.2.2 Tabel Rincian Wawancara Dampak Pengeluaran

No.	Nama	Jawaban
1.	TG	Tidak ada, saya beli ketika ada uang saku lebih saja.
2.	TM	Ada, paling sedikit 80 ribu, paling banyak 2 juta. Tergantung tiap orang karena tiap orang mempunyai pengeluaran yang berbeda-beda. Kalau saya biasanya update koleksi setahun dua kali, jadi bisa nabung dulu untuk beli koleksi selanjutnya.
3.	DV	Untuk saat ini tidak ada, tetapi apabila ada uang lebih yang bisa digunakan ya saya beli.
4.	SD	Kalau saya melihat ekspansi yang akan keluar dulu. Kalau ekspansi tersebut bagus dan disukai banyak orang saya akan menyediakan budget untuk membeli kartu lebih banyak yang akan dijual lagi.
5.	AL	Ada, per bulan maksimal 400 ribu, tergantung kebutuhan karena saya juga memutar kartu untuk dijual lagi tergantung kartu yang dirilis.
6.	JD	500 ribu sampai 1 juta. Tergantung kartu yang keluar
7.	FQ	Ada, sekitar 1 juta. Tergantung keluarnya kartu
8.	RF	Ada. Kebanyakan dari uang saku yang disisihkan khusus untuk membeli kartu. Minimal 500 ribu.
9.	DN	Ya, saya memisahkan budget khusus untuk membeli kartu dan membeli aksesoris.

Dari hasil wawancara yang ada pada tabel tersebut, dapat dilihat bahwa para informan mengeluarkan uang yang tidak sedikit. Mereka rela mengeluarkan uang banyak demi memenuhi kebutuhan kegemaran mereka. Mereka mendapatkan uang dari menabung dan menyisihkan uang jajan mereka yang disimpan khusus untuk membeli kartu, ada juga yang membeli kartu lebih untuk dijual kembali supaya bisa di atas lagi.

Informan laki-laki juga lebih boros dibandingkan informan perempuan.

Hal ini dibuktikan oleh kutipan wawancara berikut :

Q : “Sebagai seorang penggemar perempuan, apakah anda merasa ada perbedaan antar penggemar perempuan dan penggemar laki-laki dalam memainkan kartu?”

“Kalau perbedaan yang saya rasa ketika bermain kartu biasanya di deck. Kalau saya lebih suka kartu yang bertemakan dewa dewi yang ada pada klan *Oracle Think Thank*. Kartu tersebut memang biasanya lebih disukai penggemar laki-laki. Banyak teman-teman laki-laki saya yang lebih suka kartu-kartu yang lucu, imut, yang cewek banget lah intinya. Biasanya sih klan *Bermuda Triangle*. Selain itu, saya merasa bahwa saya lebih mampu untuk mengontrol keuangan dibandingkan teman-teman laki-laki saya

karena kebutuhan perempuan lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan laki-laki. Ya, walaupun pada ujung-ujungnya tetap sama-sama boros.” (DN, 21 tahun.)

Dari kutipan wawancara di atas dapat dilihat bahwa penggemar perempuan lebih mampu untuk mengontrol keinginan untuk membeli barang-barang Vanguard, tetapi tetap saja penggemar perempuan tersebut mengeluarkan biaya yang besar untuk permainan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik penggemar laki-laki maupun penggemar perempuan sama-sama boros.

3.2.2.3 Dampak Pergaulan Yang Hanya Terbatas Pada Komunitas

Penggemar Permainan Kartu

Permainan kartu Vanguard juga membawa dampak negatif bagi penggemarnya, khususnya di bidang sosial. Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa penggemar banyak bersosialisasi dengan teman-teman sesama penggemar kartu.

Hal ini dibuktikan oleh banyaknya waktu yang mereka gunakan untuk bermain yang bisa dilihat pada diagram 3.2.2.3.

- Berapa lama kira-kira dalam seminggu anda memainkan kartu?

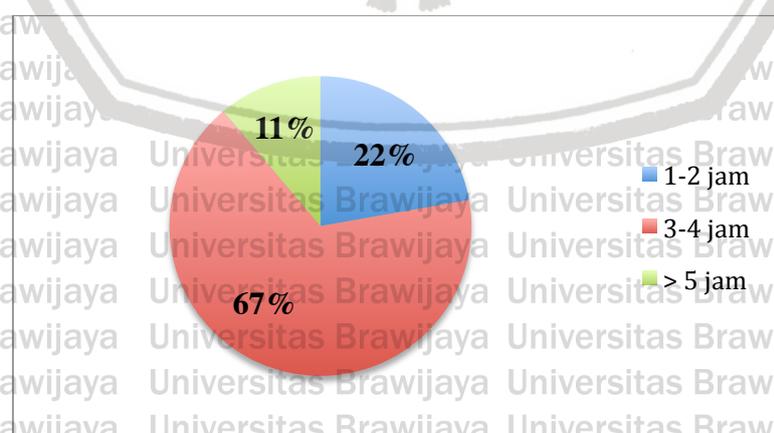


Diagram 3.2.2.3 Diagram Waktu

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa penggemar rata-rata menghabiskan waktu 3-4 jam untuk bermain kartu per hari sehingga membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi dengan teman-teman sesama penggemar permainan kartu Vanguard dibandingkan teman-teman non penggemar permainan kartu Vanguard. Banyaknya waktu mereka gunakan untuk bermain kartu bersama teman-teman komunitasnya tentu berdampak bagi pergaulan mereka. Akibatnya, pergaulan mereka hanya terbatas pada sesama penggemar permainan kartu Vanguard.



BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Vanguard sebagai salah satu produk budaya populer Jepang menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap penggemarnya. Adapun dampak positif permainan kartu Vanguard ada lima. Pertama, Vanguard sebagai sarana untuk menambah uang saku, karena sebagian penggemar melihat adanya peluang bisnis dari animo pasar yang tinggi terhadap Vanguard. Kedua, permainan kartu Vanguard membutuhkan dua orang untuk bermain, sehingga ada interaksi yang menyebabkan terjadinya sosialisasi antar pemain dan akan membawa dampak bagi kehidupan sosial para pemainnya. Ketiga, Vanguard sebagai sarana belajar bahasa karena permainan kartu Vanguard dirilis dalam bahasa Jepang dan bahasa Inggris, dari situlah para penggemar bisa belajar bahasa melalui kartu ketika mereka bermain. Keempat, Vanguard sebagai sarana liburan, karena banyak turnamen lokal maupun internasional yang rutin diselenggarakan, sehingga para penggemar bisa sekaligus berlibur ke tempat lain. Kelima, Vanguard sebagai sarana pengisi waktu luang dan penghilang stress ketika mereka jenuh dengan aktivitasnya. Vanguard merupakan permainan yang menyenangkan sehingga dapat membuat mereka lebih rileks dan segar.

Permainan kartu Vanguard menimbulkan dampak negatif tergantung dari intensitas bermain penggemar dan tingkat kecintaan penggemar tersebut terhadap permainan kartu Vanguard. Semakin tinggi intensitas bermain penggemar

membuat kecintaannya terhadap kegemaran tersebut semakin besar sehingga membuat penggemar lupa akan kewajiban utamanya yang secara otomatis berdampak bagi waktu mereka.

Permainan kartu Vanguard juga dirilis dalam berbagai macam versi sehingga membuat para penggemar tertarik untuk membeli ataupun mengoleksi kartu seri lainnya dimana secara otomatis mereka pasti akan mengeluarkan pengeluaran yang lebih banyak khusus untuk membeli kartu. Hal ini jelas berdampak terhadap keuangan mereka.

Adapun dampak lain yaitu dampak sosial. Kehidupan sosial para penggemar permainan kartu juga terpengaruh karena mereka banyak menghabiskan waktu untuk bermain kartu dengan teman-teman sesama penggemar permainan kartu. Akibatnya, pergaulan mereka hanya terbatas pada anak-anak dari komunitas pecinta kartu Vanguard saja.

4.2 Saran

Dalam penelitian ini, penulis hanya meneliti sebagian kecil tentang dampak permainan kartu Vanguard terhadap penggemar. Oleh karena itu, diharapkan ada penelitian lebih lanjut tentang permainan kartu Vanguard dilihat dari sudut pandang yang berbeda seperti pola konsumtif penggemar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Barker, Chris. 2012. *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage Ltd.

Bellah, Robert N. 1992. *Religi Tokugawa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Creswell, John. W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Frank, Jane. 2012. *Role-Playing Game and Collectible Card Game Artists : A Biographical Dictionary*. Jefferson, North Carolina, and London: McFarland & Company, Inc., Publishers.

Hartley, John. 2002. *Communications, Cultural, and Media Studies: The Key Concepts*. London: Routledge

Herdiansyah, H. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Seni dalam Memahami Fenomena Sosial*. Yogyakarta: Greentea Publishing.

Iwabuchi, Koichi. 2002. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. London: Duke University Press.

Jenkins, H. 1992. *Textual Poachers – Television Fans & Participatory Culture*. London: Routledge.

Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Cetakan ke duapuluh dua, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Storey, John. 2009. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Pearson Education Limited: England.

Supelli, Karlina. 2011. *Dari Kosmologi Ke Dialog : Mengenal Batas Pengetahuan, Menentang Fanatisme*. Jakarta: Mizan Media Utama.

Kamus :

KBBI <http://kbbi.web.id/dampak>

Internet :

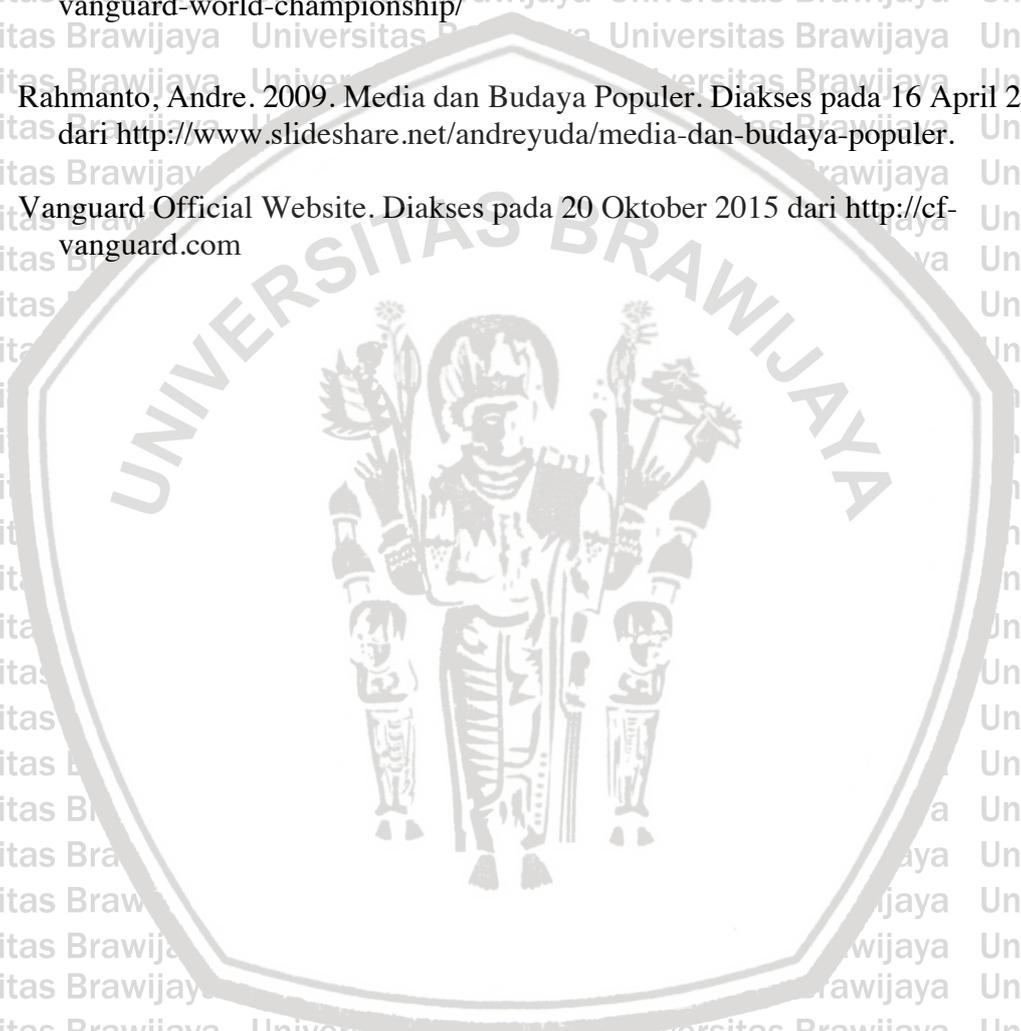
Bushiroad Official Website <http://bushiroad.com>

Bushiroad Spring Fest 2016. Diakses pada 22 Desember 2015 dari <http://bushiroad.com/en/events/bsf2016/>

Hiccun. Jan 12, 2015. *Indonesia Juara Lho di Cardfight! Vanguard World Championship* Diakses pada 20 Oktober 2015 dari <http://www.duniaku.net/2015/01/12/indonesia-juara-lho-di-caardfight-vanguard-world-championship/>

Rahmanto, Andre. 2009. *Media dan Budaya Populer*. Diakses pada 16 April 2015 dari <http://www.slideshare.net/andreyuda/media-dan-budaya-populer>.

Vanguard Official Website. Diakses pada 20 Oktober 2015 dari <http://cf-vanguard.com>



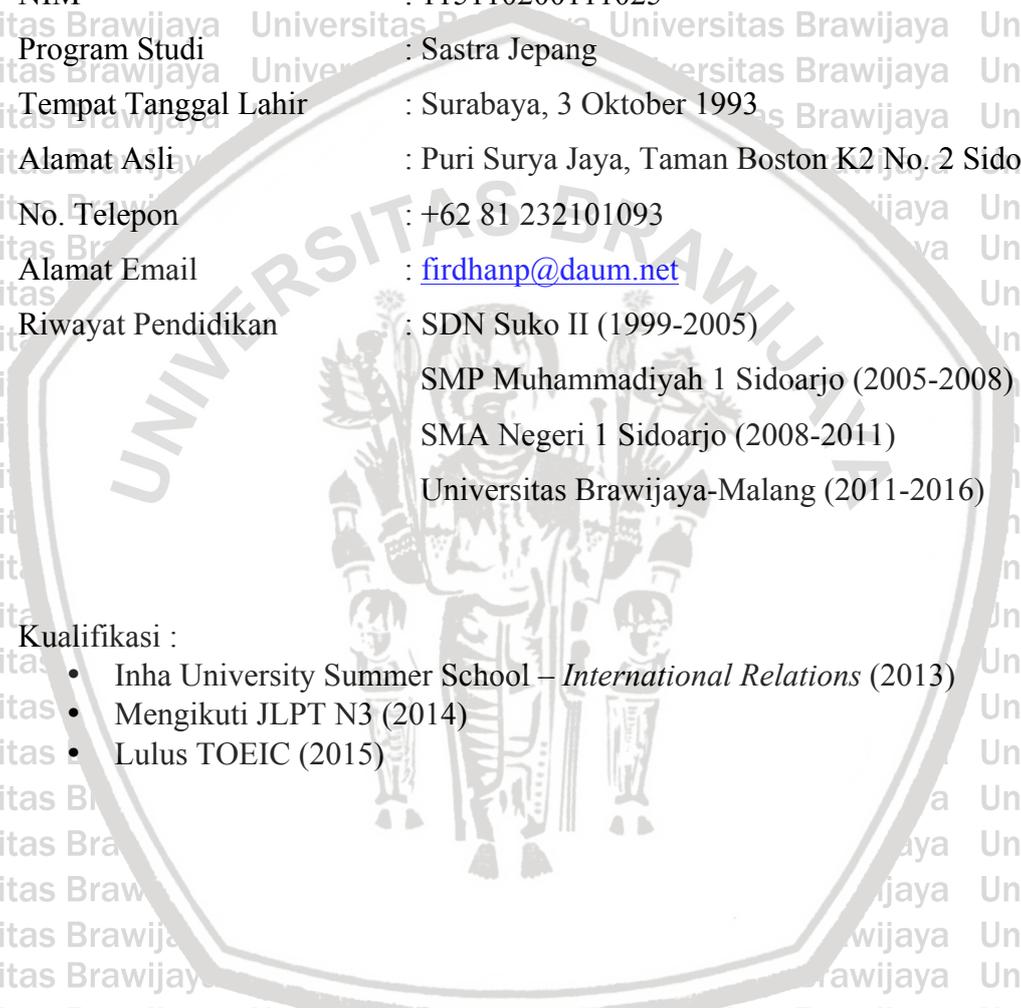
Lampiran 1

CURRICULUM VITAE

Nama : Firdha Nur Pradivta
 NIM : 115110200111025
 Program Studi : Sastra Jepang
 Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 3 Oktober 1993
 Alamat Asli : Puri Surya Jaya, Taman Boston K2 No. 2 Sidoarjo
 No. Telepon : +62 81 232101093
 Alamat Email : firdhanp@daum.net
 Riwayat Pendidikan : SDN Suko II (1999-2005)
 SMP Muhammadiyah 1 Sidoarjo (2005-2008)
 SMA Negeri 1 Sidoarjo (2008-2011)
 Universitas Brawijaya-Malang (2011-2016)

Kualifikasi :

- Inha University Summer School – *International Relations* (2013)
- Mengikuti JLPT N3 (2014)
- Lulus TOEIC (2015)



Lampiran 2

Nama : TG
 Umur : 22 Tahun
 Asal : Jakarta
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2011
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? 4 Hari dalam seminggu selama kuliah, 2-3 jam.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Kalau ada teman. Dimanapun kapanpun kalau ada teman.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dikenalin sama anggota komunitas Vanguard waktu lagi kumpul bareng, cuma waktu itu belum terbentuk komunitasnya.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Beli di supplier resmi
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Dikenalin sama anggota komunitas Vanguard di Malang.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Karena permainannya simpel, harga relative murah dibandingkan dengan permainan kartu lain
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Tidak ada.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Ada teman ngobrol.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Tidak ada.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Nggak ada. Beli kalau ada uang aja.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Mungkin kalau ngenalin permainan kartu ke mereka ada, tapi nggak berambisi banget.

Lampiran 3

Nama : TM
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Kalimantan
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2013
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? 3-4 jam per hari, yang terdiri dari 2 jam untuk membersihkan dan merapikan kartu dan 2 jam untuk memainkan kartu. Dalam seminggu bisa sekitar 20-25 jam.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Setelah kuliah dan malam hari ketika ada waktu senggang.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari teman ketika datang ke toko. Dia memperkenalkan ada kartu baru.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di toko dan online
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Awalnya suka karena gambarnya bagus, ilustratornya juga ilustrator-ilustrator terkenal, dan harganya relatif murah untuk kantong mahasiswa.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Karena permainannya cukup simpel, gambar dan animenya bagus, populer, dan teman-teman juga banyak yang memainkannya.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Berbeda dengan game online karena ketika bermain kartu Vanguard membutuhkan komunikasi antar individu dan juga bisa melatih untuk mengelola keuangan.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Secara pribadi iya, dari Vanguard saya banyak mengenal orang, bisa pergi ke negara-negara lain untuk mengikuti turnamen kartu, belajar bahasa dari kartu, dan saya juga belajar untuk mengelola keuangan.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Diantara dampak-dampak tersebut menurut saya dampak yang paling terasa adalah mengenal orang, karena jika saya tidak bermain Vanguard, saya tidak akan bisa keluar negeri, tidak akan bisa mengenal banyak orang, dari mereka saya menemukan banyak link seperti link pekerjaan, link toko, dan

	sebagainya.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Ada, paling sedikit 80 ribu, paling banyak 2 juta. Tergantung tiap orang karena tiap orang mempunyai pengeluaran yang berbeda-beda. Kalau saya biasanya update koleksi setahun dua kali, jadi bisa nabung dulu untuk beli koleksi selanjutnya.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Ada, kalau ada event festival Jepang kita buka stan untuk mengajarkan orang-orang bagaimana cara bermain kartu Vanguard.



Lampiran 4

Nama : DV
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Malang
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2015
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Jika ada kegiatan sekitar 30 menit, jika tidak ada kegiatan sekitar 1 jam.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Kalau ada waktu senggang.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari teman, dikenalin ada permainan kartu baru.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Dari teman, ada yang suka jualan kartu.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Gambarnya bagus.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Belajar berpikir jauh ke depan. Jadi dengan bermain Vanguard saya belajar untuk mengatur strategi untuk melawan musuh dan memikirkan strategi selanjutnya, selain itu saya juga mendapat banyak teman.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Lumayan, sejauh ini saya mendapat banyak kenalan senior-senior dari bermain Vanguard.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Lumayan, sejauh ini saya banyak mendapat kenalan senior-senior dari bermain Vanguard. Untuk dampak negatifnya terkadang saya suka lupa waktu kalau keasikan bermain.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Dampak sosial.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Untuk saat ini tidak ada, tetapi apabila ada uang lebih yang bisa digunakan ya saya beli.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas?

Ada keinginan, tapi saya lihat orangnya dulu karena terkadang susah untuk menebak orang akan suka kartu-kartu yang mana dan yang seperti apa, selain itu aku juga kurang pandai berbicara.



Lampiran 5

Nama : SD
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Mojokerto
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2013
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Tidak terhitung, dalam sehari minimal 3 jam untuk memainkan kartu.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Senin-Jum'at ketika menunggu jam kosong kuliah. Kalau weekend biasanya bermain di tokonya.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari teman satu angkatan. Dulu sering melihat komunitasnya bermain kartu. Awalnya hanya ingin tahu tapi kemudian tertarik untuk bermain.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Dari teman dan di toko.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Awalnya dulu dipinjami teman untuk bermain, terus tertarik untuk membeli.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Seru, kita berpikir untuk tidak terpaku pada satu hal saja. Terus simpel, kita hanya butuh satu device dan kartunya mudah didapat.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Bisa belajar kanji dan bahasa, membantu pelajaran saya dan mengisi waktu luang.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Menambah teman dan terkadang bisa di atas dari berjualan kartu kepada teman-teman.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Dampak sosial.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Kalau saya melihat ekspansi yang akan keluar dulu. Kalau ekspansi tersebut bagus dan disukai banyak orang saya akan menyediakan budget untuk membeli kartu lebih banyak yang akan dijual lagi.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke

kalangan yang lebih luas?
Ada, kita punya komunitas dan ingin menyebarkannya di Malang. Kita juga rajin ikut event-event baik di wilayah Malang maupun diluar Malang.



Lampiran 6

Nama : AL
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Malang
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2013
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Per hari bisa 3-4 jam, jika dijumlah dalam seminggu bisa 21 jam.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Sehabis kelas menunggu kelas selanjutnya.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari toko sewaktu jalan-jalan di mall.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di toko.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Tertarik dari cara permainannya yang unik.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Bisa belajar bahasa juga.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Selama ini karena saya bermain kartu dengan bahasa Jepang, jadi saya juga belajar kanji dan banyak kosakata dari sana.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Iya, saya jadi lebih banyak interaksi dengan orang lain. Saya juga ikut turnamen yang diselenggarakan di negara lain sekalian liburan.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Dari dampak dampak yang ada, menurut saya yang paling terasa adalah dampak sosial.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Ada, per bulan maksimal 400 ribu, tergantung kebutuhan karena saya juga memutar kartu untuk dijual lagi tergantung kartu yang dirilis.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Ada, saya ikut menyebarkan kartu dengan cara workshop bersama dengan anak-anak komunitas kartu Vanguard malang.

Lampiran 7

Nama : JD
 Umur : 21 Tahun
 Asal : Kalimantan
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2012
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Per hari bisa sekitar 2 jam, dan tergantung kesibukan juga.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Waktu istirahat di kampus.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari animenya.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di teman, ada yang jualan kartu.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Unik dan berbeda dari yang lain.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Tidak ada yang absolut. Pada umumnya banyak game kartu yang menggunakan sistem <i>pay to win</i> , yaitu semakin mahal sebuah <i>deck</i> semakin besar kesempatan untuk menang, tetapi di Vanguard tidak begitu. Permainan di Vanguard tergantung pada tujuan permainan, bagaimana pemain membangun <i>deck</i> nya, dan tergantung keberuntungan juga.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Komunitas, saya bisa berkumpul dengan teman-teman.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Iya, Vanguard membuka kehidupan sosial saya. Saya juga banyak menghabiskan waktu di kampus untuk bermain. Dampak negatifnya, saya lebih boros.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Membuka kehidupan sosial saya.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? 500 ribu sampai 1 juta. Tergantung kartu yang keluar.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas?

Dulu ada, tetapi sekarang tidak ada.



Lampiran 8

Nama : FQ
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Mojokerto
 Jurusan : Sastra Jepang
 Angkatan : 2013
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? 3-4 hari dalam seminggu.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Apabila ada kuliah di kampus dan waktu senggang.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari teman.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di toko.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Awalnya tertarik dari gambarnya yang menarik.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Bisa belajar sambil bermain, banyak teman baru dari komunitas, bisa turnamen internasional.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Banyak sih, kalau saya karena saya anak sastra Jepang jadi saya bisa belajar dari kartu. Kalau dari komunitas, saya mendapat banyak teman. Saya juga mendapat pengalaman dari mengikuti turnamen.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Tidak terlalu, karena saya hanya bermain kartu untuk sekedar mengisi waktu luang saja dan sebagai pergantian hobi saja.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Tidak ada.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Ada, sekitar 1 juta. Tergantung keluarnya kartu.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Ada, supaya komunitasnya lebih besar.

Lampiran 9

Nama : RF
 Umur : 20 Tahun
 Asal : Malang
 Jurusan : Teknik Informatika
 Angkatan : 2013
 Jenis Kelamin : Laki-laki

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Per hari bisa 4-5 jam, dalam seminggu bisa 4-5 hari.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Kalau pas lagi di kampus aja.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dikenalin sama anggota komunitas Cardfight Vanguard waktu lagi kumpul bareng, cuma waktu itu belum terbentuk komunitasnya.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di toko dan online.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Sewaktu zaman main kartu, teman-teman banyak yang membawa kartu baru. Permainannya seru dan unik, selain itu gambarnya juga bagus.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Permainannya seru, bisa untuk dikoleksi, bisa bertemu dengan orang-orang dari seluruh Indonesia dan dunia waktu turnamen Internasional. Selain itu, Vanguard seperti penghilang stress ketika jenuh dengan tugas kuliah.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Banyak teman. Dari Vanguard saya mendapat banyak teman dari mana saja.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Menambah teman dan lebih boros.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Lebih boros.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Ada. Kebanyakan dari uang saku yang disisihkan khusus untuk membeli kartu. Minimal 500 ribu.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Ada, supaya komunitas kita lebih besar dan kita tidak bosan bermain dengan

anak itu-itu saja. Komunitas kita juga ikut event yang ada diluar kota.



Lampiran 10

Nama : DN
 Umur : 21 Tahun
 Asal : Malang
 Jurusan : Psikologi
 Angkatan : 2012
 Jenis Kelamin : Perempuan

TRANSKRIP WAWANCARA

1.	Berapa lama kira-kira anda menghabiskan waktu untuk bermain kartu Vanguard dalam seminggu? Per hari bisa 3-4 jam, kalau diakumulasikan bisa 3-4 hari dalam seminggu.
2.	Kapan biasanya anda bermain kartu Vanguard? Di kampus dan di toko.
3.	Darimana anda mengetahui permainan kartu Vanguard? Dari teman.
4.	Darimanakah anda mendapatkan barang-barang tersebut? Di toko dan online.
5.	Dapatkah anda menceritakan bagaimana awal ketertarikan anda terhadap permainan kartu Vanguard? Saya awal tertarik karena gambarnya bagus.
6.	Dapatkah anda memberikan alasan mengapa anda suka dengan permainan Vanguard? Gambarnya bagus, bisa dijadikan referensi untuk menggambar.
7.	Menurut anda, apa manfaat yang anda dapatkan dari bermain kartu Vanguard? Menambah teman.
8.	Apakah permainan kartu Vanguard membawa dampak bagi kehidupan anda? Iya, yang jelas saya mendapat banyak teman. Selain itu Vanguard menjadi pelarian saya ketika saya jenuh dan stress dengan tugas kuliah.
9.	Diantara dampak-dampak tersebut, menurut anda dampak manakah yang paling terasa? Menurut saya dampak sosial adalah dampak yang paling terasa.
10.	Apakah anda mempunyai budget khusus untuk memenuhi kebutuhan hobi anda? Ada. Saya memisahkan budget khusus untuk membeli kartu dan aksesoris Vanguard.
11.	Sebagai penggemar, apakah ada inisiatif untuk menyebarkan Vanguard ke kalangan yang lebih luas? Ada, supaya komunitas kita lebih besar dan kita tidak bosan bermain dengan anak itu-itu saja. Komunitas kita juga ikut event yang ada diluar kota.

12* Sebagai seorang penggemar perempuan, apakah anda merasa ada perbedaan antar penggemar perempuan dan penggemar laki-laki dalam memainkan kartu?

Kalau perbedaan yang saya rasa ketika bermain kartu biasanya di deck. Kalau saya lebih suka kartu yang bertemakan dewa dewi yang ada pada klan *Oracle Think Thank*. Kartu tersebut memang biasanya lebih disukai penggemar laki-laki. Banyak teman-teman laki-laki saya yang lebih suka kartu-kartu yang lucu, imut, yang cewek banget lah intinya. Biasanya sih klan *Bermuda Triangle*. Selain itu, saya merasa bahwa saya lebih bisa mengontrol keuangan dibandingkan teman-teman laki-laki saya karena kebutuhan perempuan lebih banyak dibandingkan dengan kebutuhan laki-laki. Ya, walaupun pada ujung-ujungnya tetap sama-sama boros.”

Note :

- : Pertanyaan tambahan



Lampiran 11 : Berita Acara Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Firdha Nur Pradivta
2. NIM : 115110200111025
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Budaya Populer
5. Judul Skripsi : Dampak Permainan Kartu *Vanguard* Terhadap Penggemar Sebagai Budaya Populer Jepang di Universitas Brawijaya Malang
6. Tanggal Mengajukan : 06 Maret 2015
7. Tanggal Selesai Revisi : 21 Januari 2016
8. Nama Pembimbing : Aji Setyanto, S.S., M. Litt. (Pembimbing I)
Dra. Elisabeth Worobroto P (Pembimbing II)
9. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	06 Maret 2015	Pengajuan Judul	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
2.	16 April 2015	Pengajuan Bab I dan Bab II	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
3.	18 Mei 2015	Revisi Bab I dan Bab II	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
4.	9 Oktober 2015	Revisi Bab I dan II	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
5.	9 Oktober 2015	Revisi Bab I dan II	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
6.	24 Oktober 2015	ACC Seminar Proposal	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
8.	3 Desember 2015	Seminar Proposal	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
9.	15 Desember 2015	Revisi Seminar Proposal Pengajuan Bab III	Dra. Elisabeth Worobroto.P	
10.	22 Desember 2015	Revisi Bab III Pengajuan Bab IV	Dra. Elisabeth Worobroto.P	

11.	23 Desember 2015	Revisi Bab III & IV	Dra. Elisabeth Worobroto.P
12.	8 Januari 2016	ACC Seminar Hasil	Dra. Elisabeth Worobroto.P
13.	12 Januari 2016	Seminar Hasil	Dra. Elisabeth Worobroto.P Efrizal, M.A
14.	13 Januari 2016	Revisi SEMHAS	Dra. Elisabeth Worobroto.P
15.	15 Januari 2016	Revisi SEMHAS ACC Ujian Skripsi	Dra. Elisabeth Worobroto.P
16.	19 Januari 2016	Ujian Skripsi	Dra. Elisabeth Worobroto.P Efrizal, M.A

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :



Malang, 19 Januari 2016

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Aji Setyanto, S.S., M.Litt
NIK. 19750725 200501 1 002

Dra. Elisabeth Worobroto.P
NIP. 19670409 200212 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001