

**DAMPAK PERMAINAN KARTU VANGUARD SEBAGAI BUDAYA
POPULER JEPANG TERHADAP PENGGEMAR DI UNIVERSITAS
BRAWIJAYA MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***



**Disusun oleh
FIRDHA NUR PRADIVTA
NIM 115110200111025**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Firdha Nur Pradivta

NIM : 115110200111025

Program Studi : S1 Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 20 Agustus 2015

Firdha Nur Pradivta
NIM. 115110200111025

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Firdha Nur Pradivta telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 20 Agustus 2015

Pembimbing I

Aji Setyanto, S.S., M.Litt.

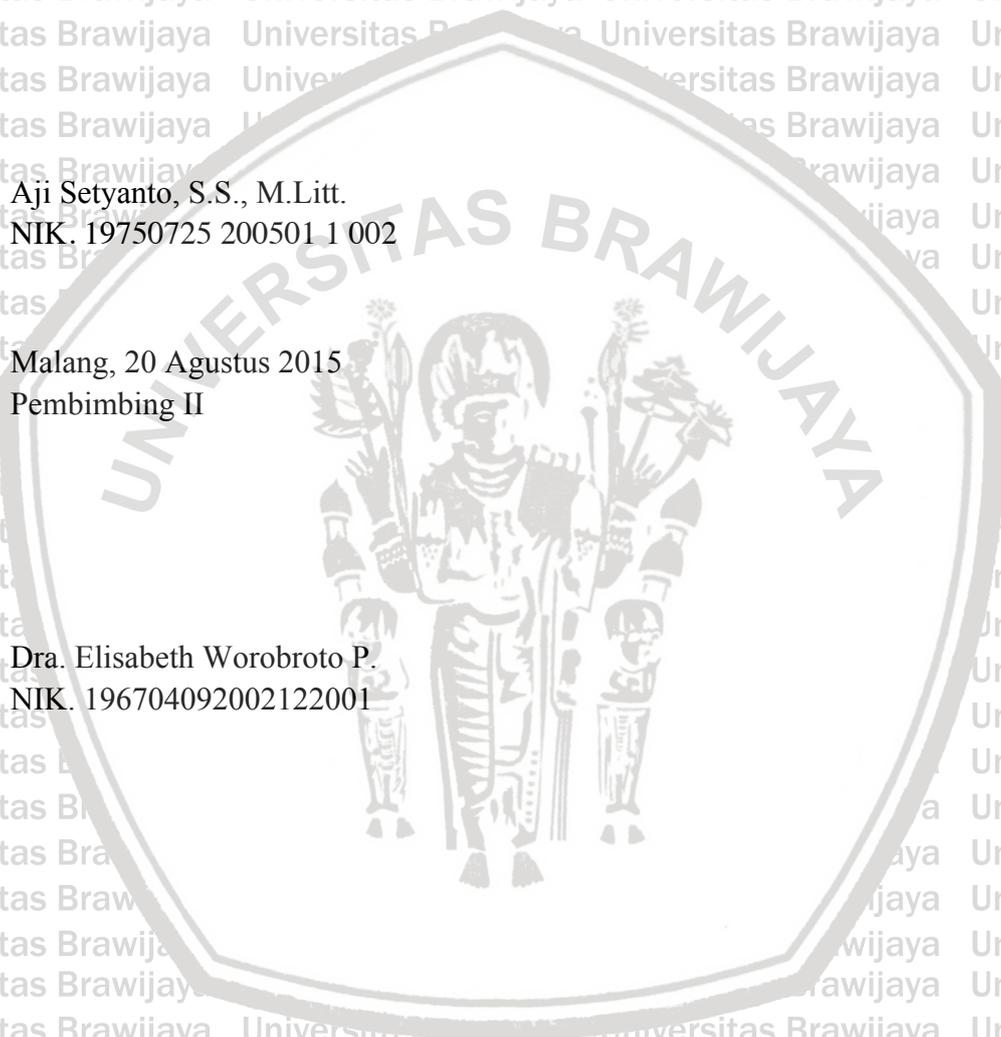
NIK. 19750725 200501 1 002

Malang, 20 Agustus 2015

Pembimbing II

Dra. Elisabeth Worobroto P.

NIK. 196704092002122001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Firdha Nur Pradivta telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana.

Efrizal, M.A., Penguji
NIK. 19700825 200012 1 001

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

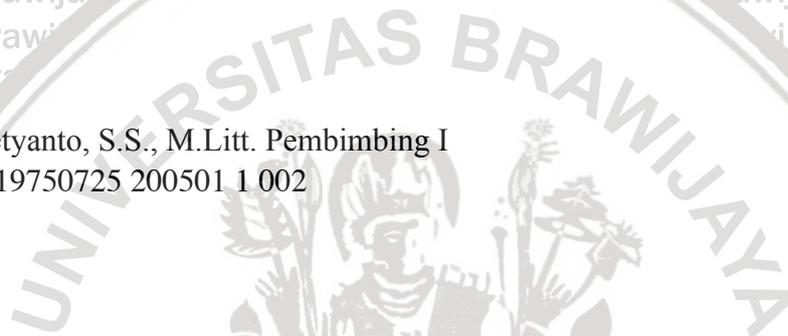
Dra. Elisabeth Worobroto .P., Pembimbing II
NIK. 196704092002122001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

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

Ismatul Khasanah, M.Pd., M.Ed., PhD.
NIK. 19750518 200501 2 001



要旨

ホラディブタ・フィルダ・ヌル。2016。マラン市のブラウイジャヤ大学におけるファンに対する大衆文化としてヴァンガード・トレーディングカードゲームの影響。ブラウイジャヤ大学、日本文学学科。

指導教官： 1. アジ・セツティヤント
2. エリザベス・ヲロプロト

キーワード：日本大衆文化、ファン、トレーディングカードゲーム、ヴァンガード。

日本では様々な大衆文化があり、その間ではヴァンガード・トレーディングカードゲームであり、略称はTCGである。日本での人気だけでなく、インドネシアでも人気のトレーディングカードゲームである。大衆文化として、ヴァンガードは顧客のための積極的な影響及び消極的な影響を提供する。ヴァンガードの人気さはマラン市のブラウイジャヤ大学におけるファンに対する大衆文化としてヴァンガード・トレーディングカードゲームの影響のタイトルを研究することが興味深いである。

本研究ではデータを分析する上で、大衆文化論を使用するだけでなく、ファンの文化理論も使用する。抽出の合目的のテクニカルによる記述的・質的の研究方法を分析することである。

男女に関わらず、ヴァンガード・TCGを遊ぶファンにとっての結果は積極的な影響及び消極的な影響の含みが証明する。社交すること・お小遣いを稼ぐこと・言葉を学ぶこと・レジャーこと・フリータイムを潰すこと・ストレス解消ことといった積極的な影響である。そうして無駄な時間を過ごすこと・お金を浪費すること・TCGに限って、悪く相互通信といった消極的な影響である。

ABSTRAK

Pradivta, Firdha Nur, 2016. **Dampak Permainan Kartu Vanguard Sebagai Budaya Populer Terhadap Penggemar di Universitas Brawijaya Malang.**
Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya

Pembimbing : (I) Aji Setyanto (II) Elisabeth Worobroto .P

Kata Kunci : Budaya Populer Jepang, Penggemar, *Trading Cards Game, Vanguard.*

Jepang memiliki berbagai macam budaya populer, salah satunya adalah Vanguard. Vanguard merupakan *Trading Cards Game* atau permainan kartu yang populer tidak hanya di Jepang saja, termasuk di Indonesia. Kepopuleran *Vanguard* memberikan dampak baik positif maupun negatif bagi para penggemarnya. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif pada penggemar Vanguard, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul dampak permainan kartu Vanguard sebagai budaya populer terhadap penggemar di Universitas Brawijaya Malang.

Dalam menganalisis data yang ada, penulis tidak hanya akan menggunakan teori budaya populer namun juga teori budaya penggemar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif-deskriptif, dengan teknik *purposive sampling*.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa permainan kartu Vanguard memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi penggemarnya. Adapun dampak positifnya yaitu permainan ini menjadi sarana bersosialisasi, sarana untuk menambah uang saku, sarana belajar bahasa, sarana liburan, sarana pengisi waktu luang dan penghilang stress. Sedangkan dampak negatifnya adalah pemakaian waktu yang berlebihan untuk bermain kartu, dampak pengeluaran baik untuk penggemar perempuan maupun penggemar laki-laki, dan dampak pergaulan yang hanya terbatas pada komunitas penggemar permainan kartu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lancar.. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dra. Elisabeth Worobroto P. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan penelitian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Papa dan Mama tercinta yang selalu mendukung dan memotivasi saya untuk menyelesaikan penelitian ini. Sahabat dan teman-teman yang selalu ada ketika saya benar-benar jenuh ketika menyelesaikan penelitian. Anna, Mergie, Alvina, Michika, Wika, Fajar, Niken, Denty, Catherina, Minul, Icha, Alvian, Tegar, dan Tama yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.



Malang, 4 Januari 2016

Penulis