



***PACHINKO* SEBAGAI KEBUDAYAAN MASSA
MASYARAKAT JEPANG**

SKRIPSI

OLEH :

**LUSI NOVITA SARI
NPM : 1110014321005**

**JURUSAN SASTRA ASIA TIMUR
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2016**



***PACHINKO* SEBAGAI KEBUDAYAAN MASSA
MASYARAKAT JEPANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora pada Jurusan Sastra Asia Timur
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta**

OLEH :

**LUSI NOVITA SARI
NPM : 1110014321005**

**JURUSAN SASTRA ASIA TIMUR
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2016**



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : *Pachinko* Sebagai Kebudayaan Massa Masyarakat Jepang
Nama Mahasiswa : Lusi Novita Sari
NPM : 1110014321005
Program Studi : Sastra Jepang
Jurusan : Sastra Asia Timur
Fakultas : Fakultas Ilmu Budaya

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum

Dra. Irma, M.Hum

Diketahui oleh:

Dekan,

Ketua Jurusan,

Dr. Elfiondri, S.S., M. Hum.

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum



LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji
Jurusan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Bung Hatta

Judul : ***Pachinko* Sebagai Kebudayaan Massa
Masyarakat Jepang**
Nama Mahasiswa : **Lusi Novita sari**
NPM : **1110014321005**
Program Studi : **Sastra Jepang**
Jurusan : **Sastra Asia Timur**
Fakultas : **Fakultas Ilmu Budaya**

Padang, 8 Juni 2016

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum.

1.

2. Dra. Irma, M.Hum.

2.....

3. Oslan Amril, S.S., M.Hum.

3.

Diketahui oleh:

Dekan,

Ketua Jurusan,

Dr. Elfiondri, S.S., M. Hum.

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M. Hum

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Lusi Novita Sari**
NPM : **1110014321005**
Program Studi : **Sastra Jepang**
Jurusan : **Sastra Asia Timur**
Fakultas : **Ilmu Budaya**
Judul : ***Pachinko* Sebagai Kebudayaan Massa
Masyarakat Jepang**

dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu Perguruan Tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan penjiplakan, saya bersedia diberi **sanksi** berupa **pembatalan tugas akhir** dan **gelar kesarjanaan** saya **dicabut** oleh pihak **Universitas Bung Hatta**.

Padang, 10 Juni 2016

Lusi Novita Sari

ABSTRAK

Jepang merupakan Negara maju yang memiliki keanekaragaman budaya. Kebudayaan yang dimiliki dalam suatu masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis yang semakin lama semakin terbuka untuk penyesuaian dengan segala perkembangan yang terjadi di berbagai kehidupan. Seiring dengan kemajuan media informasi, informasi dengan mudah mengalir masuk dan hal – hal baru pun dengan cepat tersebar luas di Jepang. Hal inilah yang menjadikan munculnya budaya pop. Menurut Yoshio Sugimoto dalam bukunya *An Introduction to Japanese Society*, budaya populer Jepang dapat dibagi menjadi tiga kategori. Kategori pertama adalah sebagai budaya massa (mass culture), contoh dari budaya massa yaitu televisi, komik, *Pachinko* (パチンコ) dan lain-lain. Kategori yang kedua adalah sebagai budaya rakyat (folk culture), contoh dari budaya rakyat yaitu festival Tanabata. Kategori ketiga adalah sebagai budaya alternatif (alternative culture), contoh dari budaya alternatif adalah munculnya berbagai sekte agama seperti gaya berpakaian Gangguro (perempuan yang memakai dandanan berlebihan). Dalam penelitian ini, yang akan dibahas lebih jauh adalah kategori budaya populer sebagai budaya massa. Budaya massa merupakan kebudayaan yang telah meluas seiring banyaknya permintaan konsumen dan perkembangan komunikasi massa yang diproduksi secara besar-besaran. Budaya massa diproduksi bukan oleh para seniman secara individual, melainkan oleh perusahaan dan dalam jumlah yang besar. Didukung dengan perkembangan media massa sehingga budaya yang diciptakan ini semakin dikenal dan dinikmati oleh masyarakat luas, bukan hanya kalangan tertentu saja. Pachinko merupakan kegiatan yang muncul pada zaman kontemporer. Pada awal kemunculannya pachinko pada waktu itu digunakan sebagai permainan untuk anak-anak. Seiring perkembangan teknologi dan media massa, pachinko menjadi permainan favorit masyarakat Jepang. Dalam penelitian ini penulis akan meneliti mengenai, *pachinko* sebagai kebudayaan massa masyarakat Jepang. Maka muncullah pertanyaan “bagaimana sejarah dan perkembangan pachinko di Jepang” dan “mengapa *pachinko* menjadi kebudayaan massa dan digemari masyarakat Jepang”. Metodologi penelitian yang akan penulis gunakan adalah deskriptif.

Kata Kunci : Kebudayaan, kebudayaan massa, *pachinko*

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul **“Pachinko Sebagai Kebudayaan Massa Masyarakat Jepang”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna menyelesaikan perkuliahan pada Program Studi Sastra Jepang Jurusan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bimbingan, pengarahan dan sumbangan moril maupun materil dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Elfiondri, S.S., M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta;
2. Ibu Dra. Dewi Kania Izmiyanti M.Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta dan selaku sebagai pembimbing I yang dengan sabar telah membantu dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini,
3. Ibu Dra. Irma, M.Hum., selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si., sebagai penguji I yang telah banyak memberikan masukan berupa kritikan dan saran sehingga dapat memperbaiki kekurangan dari skripsi ini;
5. Bapak Eduardus Agusli, S.S. Sebagai pembimbing akademik yang selalu memberikan masukan dari awal sampai akhir kuliah.

6. Yagi Sensei selaku pembimbing Ronbun yang telah membantu penulis dalam pembuatan *ronbun* dan menyumbangkan pikiran baik berupa saran maupun kritikan. semoga *ronbun* yang penulis buat sesuai dengan informasi yang diharapkan dari tulisan penulis;
7. Seluruh Staf pengajar Sastra Asia Timur Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta, beserta seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta;
8. Ucapan terima kasih penulis yang teramat dalam kepada keluarga tercinta, Mama, Papa dan adek-adek (Fazli Agusti, Sabrina Fajrisa dan Nabila Ramadhani) , terima kasih atas doa dan dukungannya yang luar biasa dalam yang selalu memberikan semangat, inspirasi dikala penulis merasa lelah.
9. Para sahabat Tercinta Inel, Lucyana, Cecen dan pepi yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini terimakasih atas masukan dan kebersamaannya.
10. Untuk rekan-rekan senasib dan seperjuangan SAJE 2011 kak yeyen, olga, Hikmah, Kak wiwid, susan, ipat cew, ipat cow, Lega, Dila, Puji, Sysca, Bang Irwandi, Bang Rifa, Bang Rahmad, amy, Ade, Yaumil, Satria, Bang Anton, Ocha, Tiara, Vivit, Andi, dan Kak Resty yang telah memberikan semangat serta doa;

Kemudian tidak lupa kepada semua pihak yang telah memberikan semangat dan sumbangan pikiran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan mudah-mudahan tulisan yang penulis tuangkan ini bermanfaat bagi diri penulis dan bagi rekan-rekan yang membaca. Amin.

Padang, 8 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR GRAFI DAN TABEL	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan dan Batasan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Kegunaan Penelitian	8
1.5. Kerangka Pemikiran.....	8
1.6. Metodologi Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	15
2.2. Kajian Teori	17
2.2.1 Teori Budaya	18
2.2.2 Teori Budaya POP.....	20
2.2.3 Kebudayaan Massa Masyarakat Jepang.....	23
BAB III SEJARAH LAHIR DAN PERKEMBANGAN PACHINKO DIJEPANG	
3.1. Pengertian <i>Pachinko</i>	29
3.2. Sejarah dan perkembangan <i>pachinko</i> di Jepang	32
3.2.1 Sejarah <i>Pachinko</i> di Jepang.....	32
3.2.2 Perkembangan <i>pachinko</i> di Jepang	35
3.2.2.1 mesin <i>pachinko</i>	35
3.2.2.2 Bola <i>pachinko</i>	48

3.2.2.3	Tempat <i>pachinko</i>	49
3.2.2.4	Hadiah.....	51
3.3	Jenis mesin <i>pachinko</i>	51

BAB IV PACHINKO SEBAGAI HIBURAN MASSA MASYARAKAT JEPANG

4.1	Peminat Pachinko menurut kategori umur dan jenis.....	
	kelamin.....	59
4.1.1	Peminat <i>Pachinko</i> menurut kategori umur.....	59
4.1.2	Peminat Pachinko berdasarkan jenis	
	kelamin.....	62
4.2	Alasan orang bermain Pachinko.....	66
4.3	Penyebaran arena Pachinko diseluruh Jepang.....	69
4.4	Pachinko sebagai produk massa.....	75
4.5	Penyebaran informasi <i>pachinko</i>	77
4.5.1	promosi.....	77
4.5.2	layanan.....	83

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA RIWAYAT PENULIS RONBUN

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

1	「コリントゲーム」 <i>Korinto Gemu</i>	33
2	Corinthian Bagatelle	35
3	Corinth Game untuk anak-anak	36
4	the Circle of Pleasure	37
5	Masamura All-15	38
6	Nishijin All-20	39
7	Successive Sho.....	40
8	<i>pachinko</i> tahun 1957	41
9	Tulip Ball Catcher.....	42
10	<i>pachinko</i> tahun 1960.....	42
11	<i>pachinko</i> buatan perusahaan Sankyo (三共フィーバー).....	43
12	Nishijin Powerflash.....	44
13	Pachinko pada tahun 1990an	46
14	pachinko awal tahun 2000an.....	46
15	Pachinko pertengahan tahun 2000	47
16	Pachinko diakhir tahun 2000	47
17	desain bola pachinko.....	48
18	salah satu contoh desain bola pada saat ini.....	49
19	Awal kemunculan Panti pachinko	49
20	tempat pachinko saat ini.....	50
21	Hanemono.....	52
22	deji- pachi.....	54
23	kenrimono.....	55
24	penyebaran arena <i>pachinko</i>	70
25	<i>Pachinko</i> didaerah Shinjuku, Tokyo.....	73
26	salah satu arena <i>Pachinko</i> didekat stasiun	74
27	akb sebagai artis yang ikut mempromosikan pachinko	78
28	grup d dream girls.....	80
29	salah satu bentuk promosi <i>Pachinko</i> diTV	81

30	promosi iklan pada majalah dan Koran	82
31	fasilitas yang disediakan ditempat pachinko	83
32	salah satu sekolah / akademi Pachinko (パチンコ)	85

DAFTAR GRAFIK DAN TABEL

GRAFIK

1. industry hiburan Jepang 58
2. persentasi jumlah orang yang bermain *Pachinko* (パチンコ)
dilihat dari kategori umur..... 59
3. jumlah pengunjung berdasarkan jenis kelamin..... 62
4. alasan orang bermain *Pachinko* (パチンコ).....65
5. jumlah produksi *Pachinko* (パチンコ).....75

TABEL

1. jumlah jumlah arena pachinko71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara maju dan juga memiliki banyak kebudayaan yang dilestarikan oleh pemerintah maupun masyarakatnya. Kebudayaan merupakan suatu hal dalam adat istiadat yang menjadi kebiasaan turun temurun yang erat hubungannya dengan masyarakat di setiap negara. Dengan adanya keanekaragaman kebudayaan di setiap negara, inilah yang menjadikan manusia tertarik untuk memahami dan bahkan mengagumi kebudayaan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan adalah suatu hal yang harus dipelajari untuk bisa berhubungan sosial dengan negara yang berbeda kebudayaan dengan menyesuaikan perbedaan-perbedaan yang ada. Hal ini yang bisa memberikan nilai positif ketertarikan negara lain untuk mengetahui lebih jauh akan negara yang dimaksud.

Perjalanan sejarah Jepang dari waktu ke waktu tetap membekas dan meninggalkan beragam kebudayaan yang sampai saat ini masih tetap dilakukan seperti *bushido*, *chanoyu*, *ikebana*, *hanami*, *matsuri*, dan sebagainya. Hal ini menjadikan Jepang dikenal oleh dunia tidak hanya karena teknologinya yang sudah modern namun kebudayaan tradisionalnya pun banyak membuat sebagian orang tertarik untuk mengenal Jepang lebih dalam lagi. Selain kebudayaan tradisional yang telah mengurat akar pada diri masyarakat Jepang, juga terdapat kebudayaan modern. Kebudayaan modern ini meliputi seni musik, film, dan sastra. Kebudayaan modern Jepang berkembang pesat hingga dapat terkenal ke seluruh dunia.

Kebudayaan yang dianut dalam suatu masyarakat selalu tumbuh dan berkembang secara dinamis yang semakin lama semakin terbuka untuk penyesuaian dengan segala perkembangan yang terjadi di berbagai kehidupan. Seiring dengan

kemajuan media informasi, informasi dengan mudah mengalir masuk dan hal – hal baru pun dengan cepat tersebar luas di Jepang. Hal inilah yang menjadikan munculnya budaya pop. Kata “pop” diambil dari kata “populer” yang dapat diartikan sebagai banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan budaya yang dibuat untuk menyenangkan dirinya sendiri.

Menurut Yoshio Sugimoto dalam bukunya *An Introduction to Japanese Society*, budaya populer Jepang dapat dibagi menjadi tiga kategori. Kategori pertama adalah sebagai budaya massa (*mass culture*). Contoh dari budaya massa yaitu televisi, komik, *Pachinko* (パチンコ) dan lain-lain. Kategori yang kedua adalah sebagai budaya rakyat (*folk culture*). Contoh dari budaya rakyat yaitu festival Tanabata. Kategori ketiga adalah sebagai budaya alternatif (*alternative culture*). Contoh dari budaya alternatif adalah munculnya berbagai sekte agama seperti *Soka Gakkai* (salah satu sekte agama Budha), gaya berpakaian *Ganguro* (perempuan yang memakai dandanan berlebihan) dan keberadaan *yakuza* (mafia Jepang).

Dalam penelitian ini, yang akan dibahas lebih jauh adalah kategori budaya populer sebagai budaya massa. Seperti telah diuraikan sebelumnya, budaya massa merupakan kebudayaan yang telah meluas seiring banyaknya permintaan konsumen dan perkembangan komunikasi massa yang diproduksi secara besar-besaran. Budaya massa diproduksi bukan oleh para seniman secara individual, melainkan oleh perusahaan dan dalam jumlah yang besar. Didukung dengan perkembangan media massa sehingga budaya yang diciptakan ini semakin dikenal dan dinikmati oleh masyarakat luas, bukan hanya kalangan tertentu saja.

Budaya populer sebagai budaya massa adalah budaya populer yang berorientasi pasar dan sangat tergantung pasar (permintaan atau *demand* dari konsumen) sebab ukuran pasar menentukan kelangsungan hidupnya. Budaya massa

diproduksi terus-menerus sebagai sebuah proses dari masyarakat modern yang populasinya terpusat dan mudah dipengaruhi untuk mengkonsumsi produk budaya massa. Budaya massa meliputi berbagai macam bidang, mulai dari seni, olah raga, musik, sampai teknologi (Sugimoto,2014:260-274). Contoh seluruh dunia adalah televisi, radio dan lain-lain. Contoh dari produk budaya massa Jepang telah dikenal luas bahkan di seluruh dunia antara lain Manga, Anime (animasi Jepang), J-Pop (musik populer Jepang), Dorama (serial dorama Jepang), Keitai (telepon seluler atau ponsel), Karaoke , *Pachinko* (パチンコ) dan lain-lain.

Pachinko (パチンコ) merupakan sebuah permainan ketangkasan asal Jepang yang digunakan sebagai bentuk rekreasi permainan arkade atau sebagai mesin perjudian. Mesin *pachinko* menyerupai mesin *pinball* yang diletakkan vertikal, tapi tidak memiliki *flipper* seperti halnya mesin *pinball*, sedangkan bola yang dipakai adalah bola-bola logam berukuran kecil dalam jumlah besar. Arena *pachinko* disebut *pachinko parlor*, di dalamnya juga terdapat berderet-deret mesin slot yang disebut *pachislo* (*pachislot*). Arena ini menurut hukum di Jepang, hanya boleh dimasuki orang yang sudah dewasa menurut hukum Jepang. Rata-rata orang yang banyak pergi ke arena *Pachinko* (パチンコ) ini adalah orang yang berumur 20 tahun keatas yaitu dimana menurut hukum yang ada di Jepang pada umur ini orang Jepang telah dianggap dewasa.

Pachinko (パチンコ) sangat banyak ditemui di sudut-sudut kota di Jepang dan banyak digemari oleh masyarakat Jepang. Menurut survei yang dilakukan oleh *The Leisure White Paper (Japan Productivity Centre for Socio-Economic Development 2005)* menyatakan bahwa 20% jumlah populasi orang dewasa di Jepang melakukan permainan *Pachinko* (パチンコ) ini. ([www:hhttp// PopularityContinuing Japanese Social Problem The Asia Pacific Journal.com](http://www.hhttp://PopularityContinuingJapaneseSocialProblemTheAsiaPacificJournal.com)). Jumlah

pachinko yang tersebar diseluruh jepang Menurut survei yang dilakukan oleh Divisi Keselamatan Badan Kepolisian Nasional pada tahun 2012 adalah 12.149 tempat dan dengan 4.592.036 unit mesin *Pachinko* (パチンコ).

Mesin *Pachinko* (パチンコ) pertama kali dibuat pada tahun 1920-an sebagai permainan anak-anak yang dalam bahasa inggris disebut “*Corinth Game*” (コリントゲーム *korinto gēmu*) yang berasal dari Chicago, Amerika Serikat “*Corinthian bagatelle*”. *Korinto Geemu* pertama kali di impor ke Jepang pada tahun 1924 dan tidak lama setelah itu pemilik toko permen mulai memasang permainan tersebut di toko mereka. Anak-anak pada masa itu menyebutnya “*Pachi-Pachi*” yang berarti suara gemertak dari benda kecil yang jatuh pada permainan tersebut. Permainan ini kemudian menjadi permainan bagi orang dewasa di Nagoya pada tahun 1930-an dan kemudian permainan ini menyebar ke seluruh Jepang.

Sebelum perang dunia II , kebanyakan kegiatan hiburan atau kesenangan yang ada di Jepang dilakukan dalam bentuk kegiatan komunitas seperti matsuri (祭り), mandi di onsen (温泉), pergi bermain dan sebagainya. Namun dengan meluasnya pengaruh Amerika dalam kehidupan Jepang, migrasi dari desa ke kota, penemuan televisi, perkembangan teknologi serta perubahan lainnya menjadi kurang sesuai dengan tradisi diatas. Kegiatan untuk bersenang-senang juga mengalami perubahan menjadi hal yang mudah untuk dilakukan seperti menonton televisi, minum-minum bersama teman, *karaoke* dan main *Pachinko* (パチンコ).

Pachinko (パチンコ) adalah salah satu kebudayaan populer di Jepang yang termasuk kedalam kategori kebudayaan massa. Menurut John Storey mengutip Raymond Williams (seorang pemikir masalah kebudayaan asal Inggris) dalam skripsi juwita mengartikan budaya populer salah satunya yaitu budaya yang disukai banyak orang.

Namun seiring bertambah kepopuleran *Pachinko* (パチンコ), semakin banyak masyarakat Jepang yang menggemari kegiatan ini. Pada saat sekarang ini tidak hanya para pekerja di Jepang atau *sarariman* yang menyukai permainan ini, namun semua lapisan masyarakat yang ada di Jepang menggemari permainan *Pachinko* (パチンコ), termasuk perempuan dan para lansia yang ada di Jepang juga menggemari permainan ini. Menurut Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja dan Kesejahteraan yang melakukan penelitian tentang jumlah warga yang kecanduan pachinko yaitu didapatkan data bahwa 80% dari 5,36 juta orang kecanduan judi (4,3 juta orang laki-laki dan sekitar 1 juta orang perempuan) , selebihnya kecanduan perahu dan pacuan kuda, dan mahjong. (: [http:// en.rocketnews24. Com /2014/11/23/ nearly-five-percent-of-japanese-are-addicted-to-gambling-even-though-its-still-illegal/](http://en.rocketnews24.com/2014/11/23/nearly-five-percent-of-japanese-are-addicted-to-gambling-even-though-its-still-illegal/)).

Di Jepang, bermain pachinko sudah dianggap sebagai hiburan sekaligus kegiatan untuk mengisi waktu luang. Hampir sebagian penduduk di Jepang, pernah mencoba memainkannya. Alasan utama banyak orang yang menggunakan *Pachinko* (パチンコ) sebagai sarana hiburan atau sarana menghilangkan stres adalah karena jika menang dalam permainan ini, maka akan bisa mendapatkan banyak uang.

Selain karena itu, fasilitas-fasilitas penunjang kenyamanan pelanggan saat bermain *Pachinko* (パチンコ) terus ditingkatkan. Dan banyak tempat *Pachinko* (パチンコ) yang menyediakan fasilitas untuk wanita yaitu berupa hadiah yang bermerk dan kenyamanan ekstra, sehingga akan menarik minat ibu-ibu untuk bermain setelah mereka selesai berbelanja dan bisa menghabiskan waktu untuk bermain *Pachinko* (パチンコ). Bahkan juga ada iklan mengenai *Pachinko* (パチンコ) ini disiarkan diTV, mereka mengiklankan mesin-mesin terbaru serta permainan baru yang ada di *Pachinko* (パチンコ).

Pachinko (パチンコ) merupakan kegiatan yang muncul di Jepang pada zaman kontemporer. Walaupun pada masa kemunculan *Pachinko* (パチンコ) diperuntukkan untuk permainan anak-anak di Jepang, namun seiring bertambahnya kepopuleran *Pachinko* (パチンコ), semakin banyak masyarakat Jepang yang menggemari *Pachinko* (パチンコ). Hal ini juga tidak terlepas dari peranan media massa. Dari penjelasan diatas bahwa *Pachinko* (パチンコ) merupakan kebudayaan populer Jepang dalam kategori kebudayaan massa.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan masalah penelitian diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah lahir dan perkembangan *Pachinko* (パチンコ) di Jepang ?
2. Mengapa *Pachinko* (パチンコ) bisa menjadi kebudayaan massa dan digemari masyarakat Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan masalah penelitian yang diajukan, maka tujuan penulisan ini adalah :

1. Mendeskripsikan sejarah lahir dan perkembangan *Pachinko* (パチンコ) di Jepang ?
2. Mendeskripsikan *Pachinko* (パチンコ) sebagai kebudayaan massa dan digemari masyarakat Jepang

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

1. Pembaca dapat memperoleh pengetahuan mengenai *Pachinko* (パチンコ) sebagai kebudayaan massa
2. Sebagai acuan untuk penelitian berikutnya.

1.5 Kerangka Pemikiran

Kebudayaan massa merupakan kebudayaan yang termasuk kedalam kebudayaan populer. Barker mengungkapkan bahwa budaya pop adalah budaya yang bersifat umum dan tersebar luas. Makna dan praktik budaya tersebut dibuat oleh masyarakat (Barker,2005;46). Sejalan dengan itu dalam buku *Introduction to Cultural Theory and Popular Culture*, John Storey mengutip Raymond Williams (seorang pemikir masalah kebudayaan asal Inggris) dalam mengartikan istilah populer

“kebudayaan populer adalah ‘disukai banyak orang’;’jenis kerja rendah’;’kerja yang dilakukan (dibuat) untuk menyenangkan orang’;’kebudayaan yang dibuat oleh masyarakat untuk mereka sendiri’ “ (storey :1993;5).

Banyak penjelasan yang bisa digunakan untuk menggambarkan kebudayaan populer, namun dalam penulisan ini hanya akan menggunakan beberapa penjelasan yaitu yang berkaitan dengan kebudayaan massa. Penjelasan pertama bahwa kebudayaan populer adalah sebuah kebudayaan sederhana yang banyak diminati dan disukai masyarakat luas. Kebudayaan populer juga merupakan kebudayaan massa (*mass culture*), yang berarti diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa (orang banyak) dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersil (*commercial culture*).

Menurut Yoshio Sugimoto dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Japanese Society*, budaya populer dibagi kedalam 3 kategori yaitu, budaya massa, budaya alternatif dan budaya rakyat (Yoshio:2014:260).

Dalam hal ini penulis akan mencoba untuk menganalisa tentang *Pachinko* (パチンコ) sebagai salah satu perwujudan kebudayaan massa. Yang dimaksud dengan kebudayaan massa adalah kebudayaan yang dikonsumsi secara besar-besaran untuk konsumsi massa. Budaya massa adalah kebudayaan yang meluas seiring banyaknya permintaan konsumen dan perkembangan komunikasi massa yang diproduksi secara besar-besaran. Budaya massa tidak hanya diproduksi secara luas tetapi juga dikonsumsi secara luas. Budaya ini tidak hanya digemari oleh kalangan tertentu saja, tetapi oleh semua kalangan.

Pachinko (パチンコ) adalah salah satu kebudayaan populer di Jepang yang termasuk kedalam kategori kebudayaan massa. Yang banyak digemari masyarakat Jepang pada umumnya. *Pachinko* (パチンコ) merupakan kegiatan yang muncul di Jepang pada zaman kontemporer. Walaupun pada masa kemunculan *Pachinko* (パチンコ) diperuntukkan untuk permainan anak-anak di Jepang, namun seiring bertambahnya kepopuleran *Pachinko* (パチンコ), semakin banyak masyarakat yang menggemari *Pachinko* (パチンコ). Hal ini juga tidak terlepas dari peranan media massa dan perkembangan teknologi. Dari penjelasan diatas bahwa *Pachinko* (パチンコ) merupakan kebudayaan populer Jepang dalam kategori kebudayaan massa.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang dipergunakan dalam penelitian ini menyangkut tentang sumber data, metode penelitian, metode dan teknik pengumpulan data, metode dan

teknik analisis data serta lokasi dan waktu penelitian seperti yang diuraikan di bawah ini :

1.6.1 Sumber Data

Sumber data adalah segala data yang digunakan dalam sebuah penelitian dengan menggunakan penelitian yang dapat diklasifikasikan secara bermacam-macam antara lain; remain, dokumen, sumber primer, sumber sekunder, materi fisik, materi tulisan dan sebagainya (Nazir;1985;51).

Berdasarkan masalah yang akan diteliti yaitu tentang *Pachinko* (パチンコ) sebagai kebudayaan massa masyarakat Jepang maka sumber data yang dipergunakan adalah sumber data tulis. Sumber data yang berasal dari buku-buku teks, jurnal dan publikasi elektronik. Buku yang digunakan adalah buku *Pachinko* karangan Lambert M. Surhone dkk. Data primer diambil dari buku-buku yang merupakan sumber data sedangkan data yang lainnya diambil dari artikel, internet sebagai data sekunder. Oleh karena itu penelitian ini bersifat kepustakaan.

1.6.2 Metode Penelitian

Berdasarkan sumber data yang dipakai pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Nawawi (2003:63) mengatakan bahwa metode deskriptif dapat digantikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada berdasarkan sebagai mana adanya.

1.6.3 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini berdasarkan teknik kepustakaan dengan menggunakan bahan-bahan tulis seperti buku-buku ilmiah, artikel-artikel dan tulisan-tulisan lainnya yang relevan dengan pengumpulan data. Menurut Mestika Zed (2004:3) studi kepustakaan adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat serta mengolah bahan penelitian.

1.6.4 Metode dan Teknik Analisis Data

Metode dan teknik analisis data yang dipakai adalah metode analisis data yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan fakta yang ada (sudaryanto;1992;62).

Sedangkan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Klasifikasi data yaitu pengelompokan data-data sesuai dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang *Pachinko* (パチンコ) sebagai kebudayaan massa masyarakat Jepang
2. Menganalisis data yaitu menganalisis data yang sudah dikelompokkan secara deskriptif.
3. Menyimpulkan data yang telah dianalisis.

1.6.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Lokasi pengumpulan data dan proses penelitian dilakukan di kota Padang, Sumatera Barat. Penelitian ini banyak dilakukan di pustaka Universitas Bung Hatta dan pustaka daerah Padang dan selebihnya dilakukan di meja belajar penulis.

b. Waktu penelitian

No.	Kegiatan	Waktu Penelitian (2015/2016)																															
		Juni				Juli				September				Oktober				November				Desember				Februari				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																																
2	Bimbingan Proposal																																
3	Seminar Proposal																																
4	Bimbingan Bab I-II																																
5	Bimbingan Bab III																																
6	Bimbingan Bab IV																																
7	Bimbingan Bab V																																
8	Bimbingan Ronbun																																
9	Sidang Skripsi																																

Kerangka Konseptual

