

ABSTRAK

PERBANDINGAN KEBIJAKAN TIONGKOK, JEPANG DAN KOREA SELATAN TERHADAP *OTOME GAME*

Oleh

ZEVA DINI IMTIYAZ

Perkembangan industri gim global telah mendorong munculnya berbagai bentuk budaya digital transnasional, salah satunya adalah *otome game*, yaitu genre permainan yang dirancang khusus untuk pemain perempuan. Penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan mengenai bagaimana Tiongkok, Jepang, dan Korea Selatan sebagai negara dengan basis pemain *otome game* terbesar merespons fenomena tersebut melalui kebijakan yang diterapkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan respons kebijakan ketiga negara terhadap perkembangan *otome game* yang masuk ke negara tersebut. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus komparatif. Penelitian ini menggunakan konsep *Comparative Policy Analysis* dari James N. Rosenau dengan menitikberatkan pada variabel idiosinkratik, *governmental*, *societal*, dan *role* untuk menjelaskan perbedaan respons kebijakan yang diambil oleh masing-masing negara.

Hasil penelitian menunjukkan respons negara terhadap fenomena tersebut berbeda-beda. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa respons negara terhadap *otome game* tidak bersifat seragam, melainkan ditentukan oleh interaksi antara faktor domestik dan institusional yang membentuk proses pembuatan kebijakan.

Kata kunci : *Otome game*, Kebijakan Negara, *Comparative Policy Analysis*,

ABSTRACT

A COMPARISON OF POLICIES IN CHINA, JAPAN, AND SOUTH KOREA REGARDING OTOME GAMES

By

ZEVA DINI IMTIYAZ

The growth of the global gaming industry has spurred the emergence of various forms of transnational digital culture, one of which is the otome game a genre of games designed specifically for female players. This study seeks to answer the question of how China, Japan, and South Korea, as the countries with the largest otome game player bases, have responded to this phenomenon through the policies they have implemented. This study aims to analyze and compare the policy responses of these three countries to the development of otome games entering their respective markets. It employs a descriptive qualitative method using a comparative case study approach. The study utilizes James N. Rosenau's concept of Comparative Policy Analysis, focusing on idiosyncratic, governmental, societal, and role variables to explain the differences in policy responses adopted by each country. The results of the study indicate that the countries' responses to this phenomenon are various. Thus, this study concludes that state responses to otome games are not uniform but are determined by the interaction between domestic and institutional factors that shape the policy-making process.

Keywords : Otome games, State Policy, Comparative Policy Analysis, NPPA, CERO, GRAC