

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ZEVA DINI IMTIYAZ**

**NPM 2256071018**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

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

**Oleh**

**ZEVA DINI IMTIYAZ  
2256071018**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA HUBUNGAN INTERNASIONAL**

**Pada**

**Jurusan Hubungan Internasional  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN HUBUNGAN INTERNASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2026**

## 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

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

Nama Mahasiswa : **Zeva Dini Intiyaz**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2256071018**

Jurusan : **Hubungan Internasional**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Ketua Jurusan Hubungan Internasional**

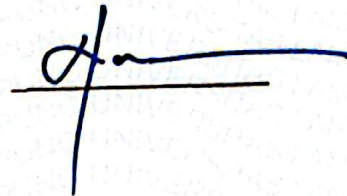
*Simon Sumajoyo*

**Dr. Simon Sumajoyo H. S.A.N., M.PA.**  
**NIP. 1981062820050111003**

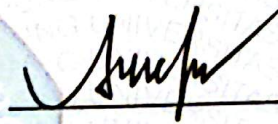
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Hasbi Sidik, S.IP., M.A.**



**Penguji Utama : Arie Fitria, M.T., D.E.A.**



**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.**  
**NIP. 197608212000032001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 09 Juni 2026**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan komisi pembimbing dan penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan sebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 25 Mei 2026  
Yang membuat pernyataan,



Zeva Dini Imtiyaz  
2256071018

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Zeva Dini Imtiyaz, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 20 Agustus 2002, lahir sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Teguh Kariadi dan Ibu Sri Wahyuni. Penulis memulai Pendidikan di Sekolah Dasar Islam Tepadu Permata Bunda, kemudian melanjutkan ke Madrasah Tsnanawiyah Negeri 2 Bandar Lampung. Terakhir sebelum memasuki Universitas Lampung Penulis menempuh Pendidikan di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri Kampus 3 dan menagabdi sebagai guru di Gontor Putri 8 selama setahun. Pada tahun 2022, Penulis melanjutkan pendidikan tinggi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, lebih tepatnya mengambil Jurusan Hubungan Internasional. Penulis masuk melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Barat (SMMPTN). Selama menjadi mahasiswi Uniersitas Lampung, Penulis aktif mengikuti kegiatan yang diadakan Jurusan Hubungan Internasional. Pada tanggal 2 sampai 6 November tahun 2024, Penulis menjadi panitia Pertemuan Nasional Mahasiswa Hubungan Internasional Indonesia ke-36 sebagai *Liaison Officer*.

## MOTTO

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 6)

العَالِمُ كَبِيرٌ وَإِنْ كَانَ حَدَثًا # وَالْجَاهِلُ صَغِيرٌ وَإِنْ كَانَ شَيْخًا

Orang yang berilmu itu besar walaupun umurnya masih muda,  
sedangkan orang yang bodoh itu kecil walaupun umurnya tua

تَعَلَّمَ فَلَيْسَ الْمَرْءُ يُوَلَدُ عَالِمًا # وَلَيْسَ أَخُو عِلْمٍ كَمَنْ هُوَ جَاهِلٌ

Belajarlah (karena) tidak ada orang yang dilahirkan dalam keadaan berilmu,  
dan tidaklah sama orang yang berilmu dengan orang bodoh.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, serta kesabaran sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerja keras dan kerendahan hati, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua orang tuaku:

### **Ayah Teguh Kariadi dan Bunda Sri Wahyuni**

Terima kasih atas segala bentuk dukungan serta kasih sayang yang diberikan selama 23 tahun terakhir ini. Tidak lupa juga, terima kasih untuk do'a yang selalu terpanjat disetiap saat yang senantiasa mengiringi setiap langkah perjalanan penulisan skripsi penulis. Terima kasih sudah menjadi tempat yang nyaman bagi penulis mengeluarkan keluh kesah yang dirasakan selama perjalanan menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini menjadi hadiah kecil sekaligus ucapan terima kasih yang penulis persembahkan sebagai bukti bahwa ayah dan bunda telah berhasil memberikan yang terbaik untuk pendidikan hingga penulis bisa meraih gelar sarjana S-1.

Adikku

### **Naufal Mumtaz Ahmadi**

Tulisan ini sebagai tanda terima kasih karena telah membawa kebahagiaan dalam hidup penulis. Terima kasih telah memberikan warna di hari-hari penulis melalui keberadaanmu. Semoga tulisan ini juga bisa menjadi motivasi untuk terus semangat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucap atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa berkat anugerah, rahmat, dan hidayah-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul *Perbandingan Kebijakan Top Player Base Country Terhadap Otome Game: Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan* ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Hubungan Internasional di Universitas Lampung.

Penulis tidak lupa bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini juga tidak terlepas dari berbagai bantuan, doa, serta semangat yang diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis. Maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Z., S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Simon Sumanjoyo Hutagalung, S.A.N., M.P.A., selaku Ketua Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung;
3. Bang Hasbi Sidik, S. IP., M.A., selaku Dosen Pembimbing Utama dan satu satunya Skripsi saya, yang senantiasa memberikan nasihat, masukan, serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan dan penulisan skripsi;
4. Mba Dr. Arie Fitria, M.T., D.E.A. selaku Dosen Penguji Skripsi, yang telah memberikan banyak bantuan, masukan, motivasi, dan juga saran yang membangun agar skripsi penulis dapat lebih baik lagi;
5. Mas Iwan Sulisty, S.Sos., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa memberikan arahan dan masukan kepada penulis selama masa perkuliahan;
6. Seluruh dosen dan staf Jurusan Hubungan Internasional Universitas Lampung, yang telah banyak memberikan ilmu, waktu, dan bantuannya kepada penulis selama masa perkuliahan berlangsung hingga dengan penulisan skripsi dan senantiasa mendorong agar menjadi pribadi yang lebih baik dan berguna di kehidupan bermasyarakat;

7. Keluarga penulis: Ayah Teguh Kariadi, Bunda Sri Wahyuni, dan Adik Naufal Mumtaz Ahmadi, yang tidak bosannya memberikan dukungan, semangat, serta doa di setiap perjalanan penulis, motivasi serta nasihat untuk menjalani kehidupan yang baik dan juga segala materi yang diberikan kepada penulis untuk menggapai cita-cita dan meraih gelar sarjana Hubungan Internasional di Universitas Lampung. Terima kasih sudah menjadi tempat ternyaman penulis dalam menjadi tempat sandaran dan berpulang saat lelah;
8. Sahabat sahabat terbaik penulis, Lele, Litong, Mami Arill, Pilo, Nuna, Anisa, Mimin, Pida dan Pijong terima kasih selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis sejak 2017, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah 24/7 dan 4 tahun bersama yang dihabiskan di Pondok Gontor;
9. Nabila Qumairanita, yang senantiasa mendengarkan cerita penulis, memberikan motivasi dan kekuatan agar tidak menyerah;
10. Dhea Cantika Ningrum dan Tiwa Nadha Azzahra yang tergabung dalam grup “bentar lagi lulus” terima kasih atas dukungannya dan lihatlah perjuangan kita sudah sampai ke titik ini.
11. Putri Isma Agustin, Vera Rahmawati, Fatimah Zahra dan Hanisa Dika Aprillia yang selalu mendukung, membantu, dan menemani penulis selama berkuliah di HI Unila;
12. Cyntia dan Afni, yang bersedia penulis reportkan dengan berbagai macam pertanyaan seputar pemberkasan seminar dan wisuda, terima kasih telah membantu dan menemani penulis dalam prosesnya;
13. Teman-teman KKN Desa Poncowati Lampung Tengah 2025 Lintang, Rahmah, Fina, Nandha, Kai dan Pak Ketua Razzan terima kasih sudah memberikan banyak cerita, tawa, dan pengalaman baru bagi penulis. Terima kasih telah tetap menjalin pertemanan meskipun program KKN telah usai;
14. Teruntuk diri sendiri, terima kasih untuk terus berjuang dengan baik hingga dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih karena tidak menyerah dan bisa sampai sejauh ini. Perjalanan kita tidak berhenti disini, masih banyak hal-hal yang bisa kita capai di masa depan, terus semangat untuk mengejar mimpi-mimpi tersebut dan selalu berusaha menjadi manusia yang lebih baik di masa depan nanti;

15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas semua bantuan, dukungan, dan motivasi yang diberikan untuk penulis selama proses penyelesaian skripsi;
16. Serta teman-teman HI angkatan 2022, terima kasih atas segala waktu yang dihabiskan bersama selama masa perkuliahan dan menjadi bagian dari salah satu cerita dalam perjalanan panjang penulis, terima kasih untuk segala cerita dan tawa yang mengisi 4 (empat) tahun masa perkuliahan. *It's been fun guys*  
Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, segala bentuk kritik, saran, dan masukan yang membangun dari seluruh pihak sangat diharapkan untuk pengembangan dan kesempurnaan skripsi ini.

Bandar Lampung, 9 Juni 2026

Penulis

**Zeva Dini Imtiyaz**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	11
2.2 Landasan Teori dan Konsep.....	14
2.2.1 Konsep Comparative Policy Analysis .....	14
2.3 Kerangka Pemikiran.....	16
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	17
3.2 Fokus Penelitian.....	18
3.3 Jenis dan Sumber Data .....	18
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.5 Teknik Analisis Data .....	21
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>23</b>
4.1 Hasil.....	23
4.1.3 Kebijakan Negara Jepang terhadap Otome Game .....	40
4.2 Pembahasan .....	52
4.2.1 Analisis Komparatif pada ketiga Negara.....	52
4.2.2 Analisis berdasarkan Variabel James N. Rosenau.....	55

<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 4.1 Perbandingan Kebijakan Otome Game .....	53
Tabel 4.2 Analisis Berdasarkan Variabel Rosenau .....	55

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Pertumbuhan pasar otome game Tahun 2025.....	3
Gambar 2 Otome Game Love And Deepspace menjadi salah satu gim dengan perkembangan pendapatan yang pesat menyusul Tiongkok.....	6
Gambar 3 Kerangka Pemikiran.....	16
Gambar 4 Penggambaran analisis data yang dilakukan dengan metode kualitatif oleh Matthew B. Miles dan Michael Huberman.....	21
Gambar 5 Poster gim Angelique, gim ini merupakan gim pertama yang melahirkan genre otome.....	26
Gambar 6 Karakteristik dari otome game adalah pemain bisa mengatur karakter menjadi diri mereka sendiri dalam gim dan pilihan jawaban di cerita alur bercabang.....	27
Gambar 7 Gacha Pull dalam Event Multibanner gim love and deepspace dan pembelian diamond.....	29
Gambar 8 Voice based story telling, salah satu fitur yang tersedia dalam gim Love and Deepspace.....	30
Gambar 9 Infografik/Laporan tentang jumlah gim yang disetujui di Tiongkok pada Periode 2017–2022.....	33
Gambar 10 Data tentang remaja yang bermain gim di Tiongkok (dengan retang usia mulai dari 6 sampai 17 tahun) dan dampak dari aturan/ regulasi baru terkait jam bermain.....	37
Gambar 11 Presiden Xi Jinping memberikan pernyataan terkait fokusnya terhadap gim mulai dari kebijakan dan sebagainya.....	38
Gambar 12 Sistem rating yang ditetapkan oleh Computer Entertainment Rating Organization (CERO) di Jepang.....	42

Gambar 13 Grafik laporan dari program Cool Japan Office yang dijalankan oleh Ministry Of Economy, Trade And Industry.....	44
Gambar 14 Sistem Rating yang ditetapkan oleh GRAC .....	48
Gambar 15 Lee Myung-Bak, saat berada di White House, Washington, D.C., pada tahun 2009.....	50
Gambar 16 Berita yang di terbitkan oleh BBC membahas sebuah iklan yang mengangkat tema “Shen nu” di Tiongkok .....	59
Gambar 17 Penggemar yang berswafoto dengan cosplayer dari karakter gim Love and Deepspace.....	63

**DAFTAR SINGKATAN**

<b>PDB</b>	: Produk Domestik Bruto
<b>4B</b>	: <i>Bihon, Bichulsan, Bisekseu dan Biyeonae</i>
<b>GRAC</b>	: <i>Game Rating and Administration Committee</i>
<b>NPPA</b>	: <i>National Press and Publication Administration</i>
<b>CG</b>	: <i>Computer Graphic</i>
<b>OST</b>	: <i>Original Sound Track</i>
<b>SAPPRFT</b>	: <i>State Administration of Press, Publication, Radio, Film and Television</i>
<b>EOCS</b>	: <i>Ethics Organization Computer Software</i>
<b>METI</b>	: <i>Ministry of Economy, Trade and Industry</i>
<b>PKT</b>	: Partai Komunis Tiongkok
<b>CAC</b>	: <i>Cyberspace Administration of China</i>
<b>CECC</b>	: <i>Congressional-Executive Commission on China</i>
<b>NPC</b>	: <i>National People's Congress</i>
<b>CESA</b>	: <i>Computer Entertainment Supplier's Association</i>
<b>MCST</b>	: <i>Ministry of Culture, Sports and Tourism</i>
<b>KOCCA</b>	: <i>Korea Creative Content Agency</i>

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan berbagai industri yang ada saat ini, industri gim sendiri mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan transformatif. Industri ini merupakan salah satu sektor hiburan terbesar di dunia bersama industri film dan musik. Sejak kemunculannya pada tahun 1970-an dan 1980-an, industri gim telah berevolusi secara drastis karena teknologi yang terus berkembang (Goh dkk., 2023). Perkembangan ini didorong oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan teknologi, peningkatan aksesibilitas internet, dan perangkat seluler yang terus mengalami pertumbuhan seiring perkembangan zaman ("*The Digital Gaming Revolution*" 2023). Tidak hanya itu industri gim telah mengalami pertumbuhan yang kuat terutama di Asia diikuti oleh Amerika Utara dan Eropa.

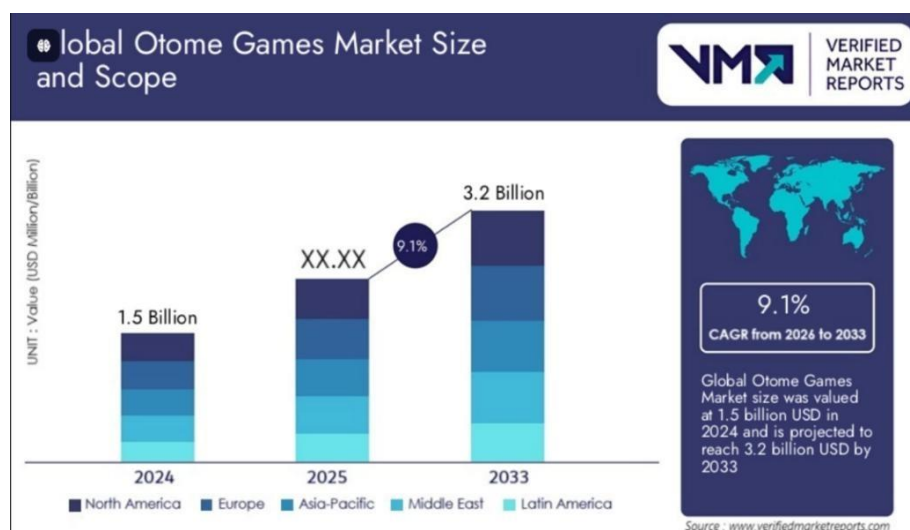
Secara menonjol, Tiongkok dan Amerika Serikat merupakan pasar individu terbesar pada tahun 2015. Terdapat korelasi positif yang kuat antara Produk Domestik Bruto atau PDB per kapita dengan pendapatan gim di Eropa Barat dan Amerika Utara, sementara di Asia, hubungan tersebut lebih kompleks dengan pendapatan tinggi bahkan di negara-negara dengan Produk Domestik Bruto per kapita yang lebih rendah pada tahun 2012. Di Tiongkok sendiri penelitian empiris menunjukkan bahwa peningkatan 1 persen dalam pendapatan *e-sports* menyebabkan kenaikan 0,52 persen dalam pendapatan industri gim dan peningkatan 0,08 persen dalam Produk Domestik Bruto, data ini menyoroti kontribusi langsung sektor ini terhadap pertumbuhan ekonomi (Palma-Ruiz dkk., 2022). Berdasarkan pertumbuhan tersebut, industri gim menunjukkan perkembangan yang luar biasa. Menurut data, jumlah pemain diperkirakan

mencapai 3534 juta orang pada tahun 2024, meningkat 5,6 persen dibandingkan tahun 2015 (Zhang, 2023.)

Dalam dunia gim terdapat kategori yang bersifat dinamis dan terus berkembang, berfungsi untuk mendeskripsikan, mengelompokkan, serta menganalisis permainan berdasarkan mekanisme permainan, bentuk interaksi pemain, dan terkadang juga tema naratif atau estetika yang diusung yang biasa disebut genre. Genre dalam gim berfungsi sebagai cara penting untuk mengorganisir dan mengakses *video game* (“*Facet Analysis of Video Game Genres*,” 2024.) Namun, pengelompokan sesuai kategori genre seringkali tidak memenuhi standar dan dapat menjadi kompleks karena gim modern cenderung menggabungkan berbagai elemen, sehingga sulit untuk mengklasifikasikannya ke dalam satu genre tunggal (Yow dkk., 2025.) Bahkan, konsep genre dalam studi gim sering dianggap tidak beraturan dengan kriteria yang tumpang tindih. Meskipun demikian, beberapa studi telah mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai genre utama. Sebuah studi terhadap game paling sukses dari tahun 1986 hingga 2019 mengidentifikasi beberapa genre utama yaitu; *role-playing, adventure, shooter, platform, puzzle, strategy, hack and slash* dan genre lainnya (Qaffas, 2020.)

Salah satu genre gim yang populer dan banyak dimainkan khususnya dikalangan wanita adalah gim ber-genre *otome*. *Otome game* (乙女ゲーム), yang secara harfiah berarti "*maiden's game*" atau permainan gadis, adalah kategori permainan video yang dikembangkan dan dipasarkan khusus untuk pemain wanita (Diniz dkk., 2023.) Seiring kemajuan teknologi, banyak perusahaan gim mulai merilis *otome game* sebagai *game online* yang dapat dimainkan secara gratis atau berbayar di platform seluler seperti Android dan iOS, mengingat semakin banyak orang yang beralih ke platform seluler untuk bermain gim. Genre ini berpusat pada simulasi romansa antara karakter dan pemain, yang biasanya seorang *heroine* atau biasa disebut karakter utama wanita, dengan sejumlah karakter pria (Nouvanty dkk., 2023) Tujuan utama dari *otome game* adalah mengembangkan hubungan romantis dengan salah satu karakter pria yang tersedia, seringkali mengarah pada berbagai akhiran cerita yang bergantung pada pilihan pemain (Saito, 2021).

Selain memiliki dimensi sosial dan budaya, otome game juga merupakan bagian dari perkembangan ekonomi kreatif digital yang semakin berkembang di tingkat global. Industri otome game saat ini tidak hanya memperoleh pendapatan dari penjualan permainan, tetapi juga melalui berbagai model bisnis digital seperti sistem gacha, pembelian item dalam aplikasi, langganan premium, penjualan merchandise, kolaborasi dengan merek tertentu, serta penyelenggaraan acara komunitas penggemar. Diverifikasi sumber pendapatan tersebut menjadikan otome game sebagai salah satu sektor yang memiliki nilai ekonomi tinggi dalam industri hiburan digital. Genre ini telah berkembang pesat, dengan pendapatan yang signifikan di pasar gim, berdasarkan data yang didapat oleh penulis keuntungan yang didapat dari *otome game* mencapai estimasi 80 miliar yen pada tahun 2021;



Gambar 1 Pertumbuhan pasar otome game Tahun 2025

Sumber : *Verified Market Reports*, 2025.

Gambar di atas menunjukkan proyeksi pertumbuhan pasar *otome game* secara global berdasarkan data dari *Verified Market Reports*. Pada tahun 2024, nilai pasar otome games tercatat sebesar USD 1,5 miliar dollar dan diproyeksikan akan meningkat hampir dua kali lipat menjadi USD 3,2 miliar dollar pada tahun 2033. Pertumbuhan ini mencerminkan tingkat pertumbuhan tahunan gabungan

(*Compound Annual Growth Rate / CAGR*) sebesar 9,1 persen selama periode 2026 sampai 2033. Grafik tersebut juga menggambarkan kontribusi wilayah utama seperti Amerika Utara, Eropa, Asia-Pasifik, Timur Tengah, dan Amerika Latin terhadap total nilai pasar. Kenaikan ini menunjukkan bahwa *otome game* bukan hanya menjadi fenomena budaya populer di Asia, tetapi juga berkembang pesat di pasar global sebagai bagian dari industri ekonomi kreatif digital.

Keberhasilan beberapa judul *otome game* menunjukkan bahwa pemain perempuan merupakan segmen pasar yang memiliki daya beli yang signifikan. Selama bertahun-tahun, industri video gim sering kali berfokus pada pemain laki-laki sebagai target utama pemasaran. Namun, pertumbuhan pasar *otome game* menunjukkan bahwa perempuan juga merupakan konsumen aktif yang bersedia mengeluarkan biaya untuk memperoleh pengalaman bermain yang sesuai dengan preferensi mereka. Kondisi ini mendorong perusahaan pengembang untuk terus berinvestasi dalam pengembangan konten yang ditujukan bagi audiens perempuan.

Setiap negara memiliki norma sosial yang berbeda dalam memandang perempuan, baik terkait perilaku, peran gender, maupun standar relasi emosional. Di banyak negara Asia, nilai patriarki masih sangat kuat dan menjadi acuan dalam membentuk norma sosial utama. Namun, perkembangan budaya digital, khususnya melalui *otome game*, memperkenalkan norma baru yang memungkinkan perempuan mengekspresikan keinginan, mengambil keputusan dalam relasi, serta membangun identitas yang lebih mandiri. Perubahan nilai tersebut menantang norma tradisional yang berlaku dan memunculkan dinamika sosial baru. Di Asia sendiri khususnya Asia Timur dimana nilai Konfusianisme telah diidentifikasi sebagai salah satu akar patriarki yang signifikan terhadap kedudukan Wanita.

Ajaran Konfusianisme, yang awalnya merupakan sistem etika dan filosofis, kemudian berkembang menjadi ideologi negara di banyak wilayah Asia Timur, termasuk Tiongkok, Korea, dan Jepang ajaran Konfusianisme memengaruhi struktur sosial serta peran gender (Dharma dkk., 2023; Zhou, 2023) Konfusianisme dipandang sebagai penegasan budaya terhadap patriarki, yang memengaruhi stereotip gender dalam masyarakat. Konsep ‘berbakti’ dengan nama

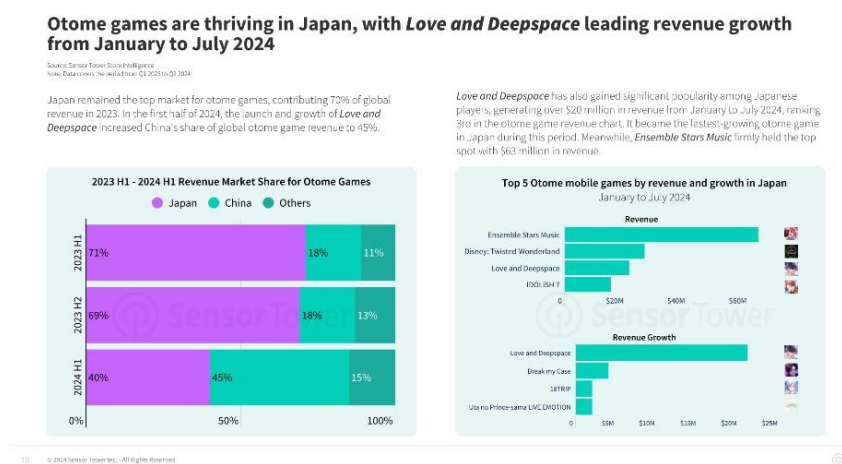
lain *xiaojing* adalah inti dari ajaran Konfusianisme. Bagi wanita, ini sering diartikan sebagai mengambil peran domestik dan berkorban untuk keluarga, yang berkontribusi pada ketidaksetaraan gender (Fang, 2021.)

Meskipun beberapa interpretasi menyatakan bahwa konfusianisme tidak secara mutlak memberikan kekuasaan absolut kepada pria, filosofi yang mendasarinya tetap mendukung dominasi pria. Subjektivitas, keinginan, dan persetujuan wanita sering diabaikan, dan ruang bagi mereka untuk bersuara terbatas pada dukungan terhadap suami (Chiu, 2004.) Konfusianisme sangat terkait dengan paradigma keluarga patriarki, terutama dalam sistem birokrasi dan hukum di Tiongkok yang kemudian menyebar ke Jepang. Ini membentuk identitas perempuan dan perannya dalam ranah domestik, serta memengaruhi konstruksi peran berbasis gender dalam kehidupan politik dan bernegara (Dharma dkk., 2023.) *San Cong Si De* merupakan doktrin yang secara jelas mengatur posisi subordinat wanita terhadap pria. Wanita harus patuh kepada ayahnya saat belum menikah, dan kepada suaminya setelah menikah serta kepada putranya saat menjanda (Zhou, 2023.)

Uniknya ketiga Negara tersebut, Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan adalah negara dengan pemain *otome game* terbanyak berdasarkan data yang diperoleh dari *Cognitive Market Research*, lebih tepatnya dalam report yang ditulis oleh Aarti Begakari dengan judul *Otome Game Market Analys* pada tahun 2026. Di Jepang, budaya *ryosai kenbo* membatasi peran perempuan hanya pada ranah domestik, dengan menekankan bahwa tugas utama perempuan adalah menjadi istri yang baik dan ibu yang bijaksana. Meskipun ideologi ini membuka akses pendidikan bagi perempuan, tujuan utamanya bukan untuk mendorong kemandirian intelektual atau ekonomi, melainkan untuk memperkuat kemampuan mereka dalam mendukung keluarga dan negara melalui peran rumah tangga. Pendidikan diposisikan sebagai instrumen pembentukan karakter domestik yang patuh dan pengabdian kepada keluarga, bukan sebagai sarana pembangunan diri atau partisipasi publik (Ying, 2020).

Namun, kontradiksi yang terjadi dalam ideologi ini dimana mereka diberi pendidikan tetapi membatasi ruang aktualisasi yang membuat hal ini justru menjadi pemicu munculnya kesadaran kritis di kalangan perempuan muda. Pada

akhir era Meiji, banyak perempuan mulai mempertanyakan batas-batas sosial tersebut dan menolak peran gender yang dipaksakan. Karena hal tersebut banyak perempuan memilih untuk melampiaskan atau “melarikan diri” mereka lewat *otome game*. Hal tersebut terbukti lewat salah satu gim dengan judul *Love and Deepspace* yang mulai naik daun sejak tahun 2024 berikut adalah data yang didapatkan oleh penulis yang menunjukkan pendapatan gim yang melonjak bersama dengan negara Tiongkok.



Gambar 2 Otome Game Love And Deepspace menjadi salah satu gim dengan perkembangan pendapatan yang pesat menyusul Tiongkok

Sumber : *Japan Mobile Gaming Reports, 2024*

Di Tiongkok Fenomena *sheng nü* atau perempuan sisa merujuk pada wanita lajang, berpendidikan tinggi, dan mapan secara ekonomi yang belum menikah di usia akhir 20-an ke atas. Istilah ini sarat stigma sosial, tetapi juga memunculkan perdebatan tentang peran gender, modernitas, dan hak perempuan dalam masyarakat Tiongkok kontemporer. Istilah *sheng nü* mulai dipopulerkan media dan lembaga negara sejak 2007, menandai perempuan lajang berusia di atas 27 tahun sebagai “sisa” di pasar pernikahan. Stigma ini diperkuat oleh media, kebijakan negara, dan tekanan keluarga, yang menilai perempuan sukses namun belum menikah sebagai “terlalu pemilih” atau “egois” (Xu, t.t.)

Tekanan ini berakar pada nilai-nilai patriarki dan tradisi Konfusianisme yang menempatkan pernikahan dan peran domestik sebagai tolok ukur utama keberhasilan perempuan (Ji, 2015.) Meski menghadapi tekanan sosial yang intens,

banyak perempuan *sheng nǚ* justru menegosiasikan identitas baru yang menekankan kemandirian, pencapaian karier, dan kebebasan menentukan arah hidup mereka sendiri termasuk hak untuk memilih pasangan atau bahkan memilih untuk tidak menikah sama sekali. Mereka secara aktif menolak narasi negatif yang menggambarkan perempuan lajang sebagai “gagal”, “egois”, atau “tidak diinginkan”, dan sebaliknya membangun wacana alternatif yang menempatkan kesuksesan individu, kesejahteraan emosional, dan kontrol atas kehidupan pribadi sebagai indikator utama nilai perempuan modern (Li & Mortensen Steagall, 2025.)

Strategi “*altruistic individualism*” juga muncul, di mana perempuan berusaha menyeimbangkan kebebasan pribadi dengan kewajiban filial kepada orang tua (“*My Mother Wants Me to Jiaru-Haomen (Marry Into a Rich and Powerful Family)!*,” t.t.) Otome game di Tiongkok menjadi medium bagi wanita, termasuk *sheng nǚ*, untuk membangun identitas emosional, menegaskan *self-worth*, dan menantang norma gender tradisional. Melalui interaksi dengan karakter virtual, wanita dapat merasakan agensi, mengelola kebutuhan emosional, dan membangun solidaritas komunitas yang menentang stigma “perempuan sisa” (Chen, 2025.)

Di Korea Selatan norma kesosialan khususnya dalam ranah perempuan juga sudah mengakar sejak jaman *Joseon* dimana wanita di era ini dididik hanya untuk menjadi istri yang baik dan ibu yang bijaksana (*hyonmo yangcho*). Prinsip ini mencakup kesucian, kepatuhan, kesederhanaan, disiplin mental, kasih sayang yang dalam, interaksi yang damai, dan keanggunan. Wanita di Korea Selatan secara historis dibentuk oleh ekspektasi sosial yang ketat untuk menjaga kesucian, tampil feminin sesuai standar ideal yang sempit, serta memikul beban pekerjaan domestik tanpa mendapatkan pengakuan yang setara. Kultur patriarki yang kuat menempatkan perempuan sebagai penanggung jawab utama rumah tangga, bahkan ketika mereka juga bekerja penuh waktu di luar rumah serta sering disebut sebagai *double burden*.

Norma kecantikan yang sering tidak masuk akal, mulai dari tuntutan tubuh kurus, kulit putih, hingga standar wajah tertentu serta dorongan industri media dan operasi plastik, menciptakan tekanan psikologis dan membatasi kebebasan perempuan untuk menentukan identitas dan prioritas hidup mereka. Selain itu,

stereotip gender yang melekat turut menyempitkan akses perempuan terhadap pilihan karier, kepemimpinan, dan ruang publik, sehingga peluang pengembangan diri seringkali terhambat oleh struktur sosial dan bias institusional (Wang, 2024.) Sebagai respons terhadap tekanan tersebut, muncul gerakan perlawanan seperti *Escape the Corset*, yang menolak standar kecantikan dominan serta menantang wacana kepatuhan dan kontrol tubuh perempuan. Melalui tindakan simbolik seperti memotong rambut pendek, berhenti memakai makeup, menghindari pakaian feminin yang dianggap membatasi, dan menyuarakan kritik melalui media digital, para aktivis perempuan berupaya merebut kembali kedaulatan atas tubuh dan identitas mereka (Robinson, t.t.).

Kehadiran *otome game* sebagai bentuk budaya populer digital menghadirkan seperangkat norma relasional dan identitas perempuan yang relatif berbeda dari norma sosial dominan yang berada di Jepang, Korea Selatan, dan Tiongkok, yang secara historis masih berakar kuat pada nilai patriarkal. Negara sebagai aktor sosial merespons perubahan norma yang terjadi melalui regulasi, pembatasan, ataupun dukungan terhadap platform digital. Tindakan ini dapat berupa kebijakan klasifikasi usia, sensor konten, lisensi distribusi, serta pembingkai nilai moral dalam kebijakan publik, sebagaimana terjadi di Indonesia, Vietnam, Malaysia, Singapura, dan negara lain. *Otome game* dipandang sebagai bagian dari budaya populer global yang bergerak lintas negara melalui jaringan internet dan ekonomi kreatif digital, memungkinkan terbentuknya struktur makna baru melalui glokalisasi nilai (Roudometof, 2023)

## 1.2 Rumusan Masalah

Pesatnya perkembangan industri gim global menghasilkan beragam genre atau kategori yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan makna sosial baru. Salah satu genre yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah *otome game*, yang ditujukan khusus bagi audiens perempuan dan berfokus pada narasi romantis interaktif. Melalui representasi karakter pria ideal atau disebut *love interest* serta mekanisme pilihan cerita yang memungkinkan pemain untuk menentukan arah hubungan, *otome game* menjadi

ruang digital di mana perempuan menegosiasikan identitas, afeksi, dan peran sosial mereka.

Fenomena ini mencerminkan bagaimana budaya digital berperan dalam membentuk kembali pemahaman tentang relasi emosional, kemandirian perempuan, serta standar romantik yang dianggap ideal. Perubahan persepsi dan nilai yang ditimbulkan oleh *otome game* menunjukkan terjadinya pergeseran norma sosial, terutama terkait bagaimana perempuan memandang diri dan hubungan interpersonal dalam masyarakat modern. Dalam konteks hubungan internasional, fenomena ini dapat dipahami sebagai bagian dari proses difusi norma sosial global yang terjadi melalui media dan budaya digital, di mana nilai-nilai baru lintas negara membentuk dinamika sosial yang tidak selalu sejalan dengan norma tradisional.

Negara sebagai aktor sosial tidak dapat dipisahkan dari proses ini, karena ia memiliki peran penting dalam mengatur, mengawasi, atau bahkan merespons penyebaran nilai-nilai baru yang berpotensi memengaruhi struktur sosial dan moral masyarakatnya. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan utama sebagai berikut: “Bagaimana kebijakan Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan terhadap *Otome Game* ?”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini berfokus untuk menjawab pertanyaan penelitian dan bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan *Otome Game*.
2. Mendeskripsikan respon negara-negara *Top Player Base Country Otome Game* terhadap masuknya *otome game* melalui kebijakan negara.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian hubungan internasional, khususnya dalam pembahasan mengenai kebijakan negara. Selama ini, kajian hubungan internasional cenderung berfokus pada isu-isu tradisional seperti keamanan, diplomasi, dan ekonomi

politik internasional. Namun, perkembangan teknologi digital telah menghadirkan aktor dan fenomena baru yang turut memengaruhi dinamika sosial lintas negara, termasuk melalui industri gim. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur akademik mengenai bagaimana *otome game* sebagai bagian dari budaya populer digital berperan dalam proses difusi norma sosial dan bagaimana negara merespons perubahan tersebut melalui kebijakan yang ditetapkan.

Bagi pemerintah dan pembuat kebijakan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan regulasi terkait industri gim yang mampu menyeimbangkan antara perlindungan masyarakat, khususnya anak-anak dibawah usia, dengan tetap memberi dukungan terhadap pertumbuhan ekonomi kreatif digital. Melalui perbandingan kebijakan yang diterapkan di Tiongkok, Jepang, dan Korea Selatan, penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai berbagai pendekatan regulasi yang dapat dijadikan referensi dalam penyusunan kebijakan industri gim di Indonesia. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pemerintah memahami bahwa gim tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media penyebaran nilai dan norma sosial baru.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan berbagai literatur yang relevan untuk membentuk kerangka konseptual dan mengarahkan fokus analisis terhadap dinamika perubahan norma sosial yang muncul melalui budaya digital, khususnya dalam konteks *otome game* sebagai fenomena transnasional. Literatur yang digunakan memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana *otome game* berkembang, memengaruhi konstruksi feminin dan relasi romantis, serta berkontribusi pada proses difusi norma sosial di negara *top player basis*-nya yaitu Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan. Selain itu, kajian terdahulu juga menunjukkan bagaimana negara merespons masuknya nilai-nilai baru tersebut melalui regulasi, kebijakan, maupun *framing* sosial terhadap industri gim. Untuk memperkuat analisis, literatur-literatur tersebut dikelompokkan berdasarkan kesamaan isu, objek kajian, serta pendekatan teoretis yang mendukung topik penelitian ini.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa negara-negara dengan basis pemain *otome game* terbesar telah merumuskan beragam kebijakan dan regulasi untuk mengontrol konten game dan media digital, terutama yang berkaitan dengan representasi perempuan, seksualitas, dan pengaruh terhadap remaja. Penelitian pertama membahas terkait negara Jepang, sebagai negara asal *otome game*, memiliki sejarah panjang dalam regulasi konten visual, yang tidak hanya diarahkan pada industri anime dan manga, tetapi juga *bishōjo games* dan game berorientasi romansa. Dalam jurnal yang ditulis oleh Galbraith ditemukan bahwa pemerintah Jepang dan otoritas lokal, seperti *Tokyo Metropolitan*

*Government*, berupaya mengatur distribusi dan akses terhadap konten yang dianggap berpotensi “berbahaya bagi perkembangan moral pemuda”. Misalnya, *Tokyo Metropolitan Ordinance Regarding the Healthy Development of Youth (Bill/Ordinance No. 156)* memperluas definisi materi yang dikategorikan sebagai publikasi berbahaya dan memberikan kewenangan untuk membatasi karya visual, termasuk game, yang menampilkan konten seksual yang dianggap tidak pantas (Galbraith, 2017.) Langkah regulatif ini menunjukkan bahwa Jepang menggunakan pendekatan kontrol moral dan proteksi terhadap anak muda disana sebagai legitimasi untuk mengatur representasi gender dan seksual dalam media.

Penelitian kedua yang penulis temukan memuat regulasi atau kebijakan *otome game* di Tiongkok, dimana *game Otome* sangat populer dan menjadi genre yang berkembang pesat (Lai & Liu, 2024.) Namun, industri game di Tiongkok diatur secara ketat oleh pemerintah, dengan adanya pembatasan dan penyensoran materi erotis dalam game (Lai & Liu, 2024.) Pengembang game dan pemain wanita secara aktif menavigasi batasan-batasan ini dimana pengembang seringkali mendesain ulang elemen visual dan tekstual, serta menggunakan pengisi suara yang sugestif untuk mematuhi sensor sambil tetap menjaga daya tarik game.

Mekanisme penyensoran ini juga berlaku untuk genre romansa lain seperti “*danmei*” (nama lain dari *otome game*) (Hu dkk., 2024a) yang menunjukkan lingkungan kebijakan yang secara langsung memengaruhi konten game Otome di Tiongkok. Selain itu pemerintah Tiongkok menerapkan kebijakan ketat melalui *National Press and Publication Administration (NPPA)* sejak 2019 kemudian diperkuat pada tahun 2021. Pemerintah melarang pengguna di bawah umur atau kurang dari 18 tahun untuk bermain game online di rentang waktu malam hingga pagi, sekitar pukul 22.00 malam hingga 08.00 pagi, dan membatasi durasi bermain hanya “1,5 jam per hari hari biasa / 3 jam di akhir pekan atau hari libur” seperti regulasi anti-kecanduan. Di tahun 2023, peraturan diperketat lebih jauh dimana perusahaan game dilarang memberi “bonus harian atau insentif *gacha* atau biasa disebut undian” yang bisa mendorong pemain terus bermain, serta membatasi *top-up* (pembelian dalam game) untuk menghindari kecanduan & eksploitasi finansial.

Penelitian ketiga membahas soal negara Korea Selatan dimana kebijakan terkait *otome game* diatur sesuai sistem peringkat gim yang bertujuan untuk melindungi pengguna muda dan mempromosikan etika game (Kang & Kim, 2022; Kim dkk., 2019.) Selain itu, terdapat kebijakan seperti "*Shutdown Law*" yang pernah melarang perusahaan *game online* menyediakan layanan kepada pemain di bawah usia 16 tahun antara tengah malam hingga pukul 6 pagi (Mielewczyk, 2022.) Meskipun kebijakan ini merupakan regulasi umum untuk industri gim, *otome game* yang menargetkan kelompok usia tersebut akan terpengaruh.

Pemerintah Korea Selatan menunjukkan keterlibatan aktif dalam industri *game online* secara umum (Song, 2021a), yang menciptakan lingkungan regulasi yang berlaku untuk semua jenis game, termasuk *otome game*. Selain itu, konten gim juga diatur oleh *Game Rating and Administration Committee* (GRAC), badan resmi rating & regulasi konten di Korea. Semua game yang dijual harus mendapatkan rating dari GRAC sebelum dipasarkan; game dengan konten "dewasa", kekerasan, seksual, atau materi sensitif harus melalui verifikasi umur dan persetujuan khusus.

Penelitian keempat dengan judul *A Global Comparative Study on the Game Rating System* yang ditulis oleh Kim Seong-woon dkk yang berargumen bahwa sistem rating gim di seluruh dunia berkembang berbeda-beda sesuai konteks politik, budaya, dan hukum tiap negara, tetapi keseluruhannya memiliki tujuan yang sama yaitu melindungi anak dan remaja dari konten gim yang dianggap tidak sesuai, sambil memberi informasi kepada masyarakat untuk memilih game secara tepat. Melalui analisis perbandingan terhadap sistem rating di Korea, Eropa, Amerika, dan berbagai negara Asia, penulis menunjukkan bahwa negara dengan tradisi kuat regulasi pemerintah seperti Korea, China, Brasil, Arab Saudi yang cenderung menerapkan sistem rating yang bersifat wajib, sedangkan negara dengan industri game matang seperti Amerika, Jepang, dan sebagian besar Eropa mengadopsi sistem rating berbasis regulasi mandiri oleh industri seperti ESRB, PEGI, atau CERO.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah penulis temukan terdapat kesamaan pada penelitian keempat yang ditulis oleh Kim dkk. Dengan menggunakan konsep hubungan internasional yang sesuai penulis akan meneliti

bagaimana negara merespon masuknya gim bergenre *otome* lewat kebijakan yang ditetapkan. Hal ini meliputi sistem *rating*, sensor dan ketentuan lainnya berdasarkan data yang bersumber dari setiap negara kemudian menarik kesimpulan.

## **2.2 Landasan Teori dan Konsep**

### **2.2.1 Konsep Comparative Policy Analysis**

Teori kebijakan luar negeri komparatif adalah sub-bidang dalam studi hubungan internasional yang menganalisis dan membandingkan kebijakan luar negeri berbagai negara untuk mengungkap pola dan pengaruh yang membentuk perilaku internasional (Feng & He, 2022). Adapun analisis kebijakan luar negeri adalah sebuah pendekatan yang menekankan bahwa kebijakan luar negeri dipengaruhi oleh faktor internal atau bisa disebut domestik dan eksternal. Holsti berpendapat bahwa perilaku negara dalam kebijakan luar negeri sebenarnya mengacu pada tindakan para pembuat kebijakan yang mendefinisikan tujuan, memilih tindakan, dan memanfaatkan kapabilitas nasional atas nama negara (Sande, 2020.) *Foreign policy analysis* melihat kebijakan luar negeri sebagai titik pertemuan antara politik domestik dan internasional. Coplin juga menyoroti bahwa untuk memahami kebijakan luar negeri, penting untuk memahami mengapa para pemimpin membuat keputusan, yang dipengaruhi oleh politik dalam negeri (Coplin & Rochester, 1971).

*Comparative Foreign Policy* menghubungkan studi hubungan internasional, bagaimana negara-negara saling berhubungan dalam politik internasional dengan studi politik domestik yang merupakan fungsi pemerintahan dan hubungan antara individu, kelompok, dan institusi (Lantis & Beasley, 2017). Tujuan utama dari konsep ini adalah; memajukan pemahaman teoritis tentang pembuatan kebijakan luar negeri dari perspektif komparatif, mengidentifikasi pola dan perbedaan dengan membandingkan kebijakan luar negeri dari negara-negara, konsep ini berupaya mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dalam perilaku kebijakan luar negeri ("*Mocambique*," t.t.) Studi ini membahas pertanyaan-pertanyaan kunci mengenai variasi dalam kebijakan luar negeri, dampak faktor

domestik dan sistemik, serta kerangka kerja teoretis yang memandu analisis. Tokoh sentral dalam pengembangan bidang ini adalah James N. Rosenau. Referensi utamanya yang sering dijadikan acuan adalah esainya yang berjudul "*Pre-theories and Theories of Foreign Policy*" yang kemudian dikembangkan lebih lanjut dalam bukunya, *The Scientific Study of Foreign Policy* (1971/1980). Rosenau merasa bahwa studi kebijakan luar negeri pada masanya terlalu deskriptif dan tidak teoretis, sehingga ia mengusulkan sebuah kerangka kerja untuk membandingkan kebijakan antarnegara secara ilmiah.

Rosenau menjelaskan bahwa kebijakan luar negeri dipengaruhi oleh empat kelompok variabel utama atau kluster variabel. Analisis kebijakan komparatif dilakukan dengan mengevaluasi pengaruh relatif dari variabel-variabel berikut terhadap perilaku suatu negara:

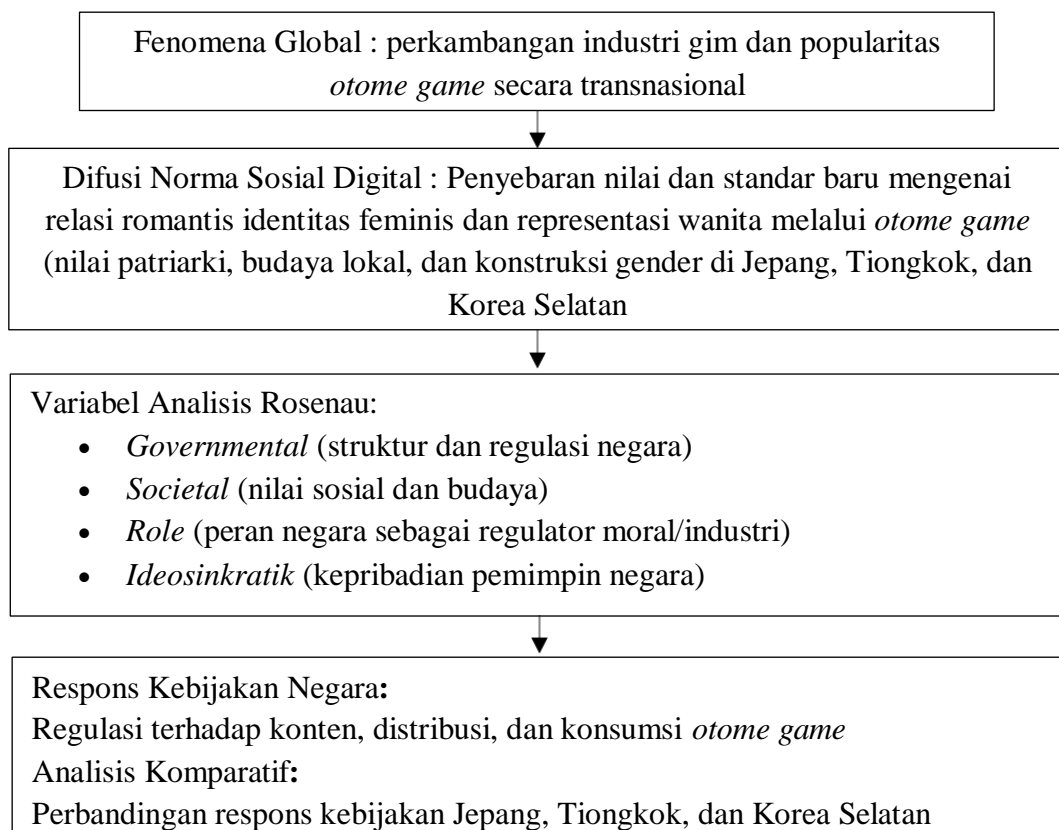
1. Variabel Idiosinkratik yang berfokus pada karakteristik pribadi, nilai-nilai, persepsi dan psikologi pemimpin atau pembuat keputusan (*decision maker*)
2. Variabel peran atau *role* yang merujuk pada perilaku yang diharapkan dari seseorang karena jabatan yang ia pegang. Contohnya, seorang presiden akan bertindak sesuai batasan jabatannya terlepas dari siapa individu yang menjabatnya
3. Variabel Pemerintah atau *Governmental* yang melibatkan struktur pemerintahan, birokrasi, dan hubungan antarcabang kekuasaan yang memengaruhi proses pengambilan keputusan
4. Variabel Masyarakat, variabel ini meliputi faktor non-pemerintah seperti budaya nasional, opini publik, integrasi sosial, dan tingkat industrialisasi

Kekuatan atau pengaruh dari keempat variabel di atas tidaklah sama untuk setiap negara. Rosenau memperkenalkan konsep *relative potencies*, di mana ia berargumen bahwa dominasi salah satu variabel bergantung pada karakteristik negara tersebut, seperti ukuran suatu negara, Tingkat Pembangunan, dan system politik. Sebagai contoh, dalam analisis komparatif, Rosenau mungkin berpendapat bahwa variabel individu lebih berpengaruh di negara kecil yang otoriter, sementara variabel sistemik mungkin lebih dominan bagi negara kecil yang sangat bergantung pada bantuan internasional.

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa *otome game* sebagai bagian dari budaya digital global membawa nilai dan norma baru terkait relasi romantis dan posisi perempuan. Melalui proses difusi norma, nilai-nilai tersebut menyebar lintas negara dan berinteraksi dengan norma sosial domestik yang telah ada, seperti nilai patriarki di Jepang, Tiongkok, dan Korea Selatan. Interaksi antara norma global dan norma domestik tersebut kemudian memengaruhi bagaimana negara merespons fenomena ini. Dalam penelitian ini, respons negara dianalisis menggunakan kerangka *Comparative Foreign Policy* dari Rosenau, yang menekankan bahwa kebijakan dipengaruhi oleh variabel *governmental*, *societal*, dan *role*.

Berdasarkan interaksi variabel tersebut, negara menghasilkan kebijakan yang berbeda-beda dalam mengatur *otome game*, yang kemudian dapat dikategorikan ke dalam pola respons yang berbeda pada tiap negara.



Gambar 3 Kerangka Pemikiran

Sumber: Diolah oleh penulis 2025

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami bagaimana negara-negara dengan basis pemain *otome game* terbesar Jepang, Korea Selatan, dan Tiongkok merespons munculnya nilai, norma sosial baru. Hal ini terlihat lewat kebijakan yang ditetapkan oleh ketiga negara tersebut, baik dari pemerintahnya secara langsung maupun organisasi/instansi yang terlibat. Pendekatan ini bertujuan menggambarkan secara mendalam makna, interpretasi, dan dinamika sosial yang berkembang di antara aktor-aktor terkait, termasuk pembuat kebijakan, industri game, serta organisasi atau instansi yang terlibat dalam pembuatan kebijakan (Creswell & Creswell, 2018). Selain itu, pendekatan kualitatif deskriptif mencakup proses pengumpulan data dari berbagai sumber relevan seperti dokumen kebijakan, regulasi gim, laporan industri, dan artikel akademik. Analisis data dilakukan secara induktif atau pengamatan terhadap fakta, data, atau fenomena khusus di lapangan. Kemudian data tersebut ditarik menjadi sebuah kesimpulan atau teori yang bersifat umum untuk mengidentifikasi pola, dari kebijakan yang ditetapkan oleh ketiga negara (Creswell & Creswell, 2018).

Strategi penelitian ini menggunakan studi kasus komparatif, yang menempatkan Jepang, Korea Selatan, dan Tiongkok sebagai tiga kasus utama untuk dianalisis berdasarkan karakteristik sosial-budaya dan kebijakan yang berbeda. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menelaah secara mendalam bagaimana ketiga negara tersebut menegosiasikan ketegangan antara norma gender tradisional dan representasi perempuan yang lebih otonom serta progresif

alam *otome game* (Miles dkk., 2014.) Dengan demikian, kombinasi pendekatan ini dipilih agar penelitian dapat mendeskripsikan fenomena sosial yang muncul dari transformasi budaya digital, sekaligus menjelaskan secara kontekstual bagaimana negara merespons perubahan nilai dan posisi perempuan dalam ruang hiburan interaktif modern serta merespon hal tersebut dengan menetapkan kebijakan terkait *otome game*.

### **3.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada bagaimana *otome game* berperan dalam membentuk dan mendorong perubahan norma sosial terkait identitas perempuan, relasi emosional, dan konstruksi peran gender di era budaya digital. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis bagaimana nilai dan representasi yang disebarkan melalui *otome game* memengaruhi cara perempuan memaknai hubungan interpersonal dan kemandirian emosional, serta bagaimana norma baru tersebut berkembang di masyarakat. Selain itu, penelitian ini juga menelaah bagaimana negara merespons fenomena perubahan norma sosial yang muncul melalui budaya digital tersebut, baik melalui regulasi game, klasifikasi usia, kontrol konten, maupun framing moral dalam kebijakan publik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kebijakan (*policy analysis*). Analisis kebijakan digunakan untuk mengkaji respons negara melalui aturan, regulasi, klasifikasi usia, sensor konten, dan kebijakan pengawasan media digital. Terakhir, penelitian ini akan mengevaluasi sejauh mana dinamika interaksi antara budaya digital dan kebijakan negara berkontribusi pada proses konstruksi norma sosial baru dalam konteks global. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara *otome game*, perubahan norma sosial, dan peran negara sebagai aktor dalam mengelola dan menegosiasikan nilai baru dalam masyarakat.

### **3.3 Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data utama, yaitu data primer dan data sekunder, yang diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan

informasi. Data primer dalam penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung sebagai pemain *otome game* untuk menganalisis pengalaman bermain secara nyata. Observasi partisipatif ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi narasi, representasi karakter, bentuk interaksi emosional, serta proses pengambilan keputusan dalam alur cerita yang mencerminkan nilai dan norma sosial yang dibangun dalam permainan. Selain itu, peneliti juga mengikuti diskusi dalam forum dan komunitas pemain untuk memahami bagaimana pemain merespons, menegosiasikan, dan memaknai norma-norma tersebut dalam ruang digital.

Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber tertulis yang mendukung analisis penelitian ini. Sumber data sekunder meliputi jurnal akademik, artikel ilmiah, dan buku yang membahas budaya digital, perubahan norma sosial, gender dan media, serta studi mengenai *otome game* dan audiens perempuan. Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada dokumen kebijakan dan regulasi pemerintah terkait industri game, sensor konten, dan klasifikasi usia di negara-negara yang menjadi focus objek penelitian. Dengan kombinasi data primer dan sekunder ini, penelitian diharapkan dapat memberikan analisis yang komprehensif mengenai dinamika perubahan norma sosial yang dibawa oleh *otome game* dan bagaimana *top player base country* merespons fenomena tersebut melalui kebijakan yang diberikan baik melalui pemerintahnya secara langsung maupun lewat instansi.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan oleh penulis. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan tiga teknik pengumpulan data. Pertama, dengan Observasi Partisipatif Aktif, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara peneliti terlibat langsung sebagai pemain *otome game*. Melalui pengalaman bermain secara langsung, peneliti menganalisis alur naratif, representasi karakter, mekanisme relasi romantis, serta nilai dan norma sosial yang dibangun dalam permainan. Selain itu, peneliti juga mengamati respons dan diskusi pemain melalui forum komunitas digital seperti platform media sosial, grup diskusi, dan komunitas gaming.

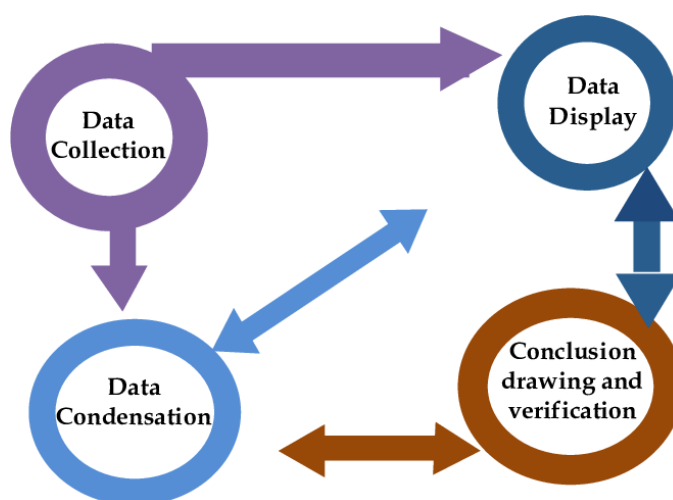
Kedua, Studi literatur, yaitu proses pengumpulan data dengan menelaah berbagai literatur yang tersedia, termasuk penelitian sebelumnya, buku buku, dan jurnal ilmiah yang relevan. Contohnya adalah Jurnal Komunikasi yang diterbitkan oleh Universitas Garut dengan judul Konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di *game dating simulator love and deepspace* yang ditulis oleh Talya Nanda Faiza Adisty dan Roziana Febrianita. Jurnal relevan lainnya yang penulis gunakan adalah *A Global comparative Study on The Game Rating System* yang ditulis oleh Sung-Won Kim, Hwan-Soo Lee dan Hae-Sang Jung. Jurnal ini membahas seluruh kebijakan yang ada di seluruh negara mengenai gim dan membandingkannya dengan kebijakan yang ada di Asia.

Ketiga, Studi Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data melalui penelusuran dokumen, laporan, artikel resmi, dan sumber tertulis lain yang diterbitkan oleh pemerintah, lembaga riset internasional, dan institusi yang relevan dengan kebijakan budaya digital dan industri game. Data diperoleh dari dokumen regulasi mengenai pengawasan media dan klasifikasi usia, laporan resmi lembaga pemerintah terkait industri kreatif dan teknologi digital, serta publikasi organisasi internasional yang membahas tren budaya digital dan konsumsi game global. Selain itu, studi dokumentasi juga dilakukan melalui artikel media terpercaya dan laporan industri yang memuat informasi mengenai perkembangan *otome game* dan diskursus publik terkait pengaruh sosialnya. Seluruh dokumen tersebut diakses melalui situs web resmi lembaga pemerintah, platform publikasi akademik, serta database penelitian digital.

Data yang peneliti gunakan berasal dari website resmi pemerintah yang mengatur kebijakan terkait gim di setiap negara yang menjadi objek penelitian. Untuk negara Tiongkok penulis mencari data dari website NPPA atau *National Press and Public Publication Administration*. Untuk negara Jepang penulis mengumpulkan data dengan mengakses website CERO yang merupakan sigkatan dari *Computer Entertainment Rating Organization* dan EOCS yaitu *Ethics Organization of Computer Software*. Terakhir untuk negara Korea Selatan penulis mengakses website GRAC (*Game Rating and Administration*) untuk pengumpulan data kebijakan.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif oleh Matthew B. Miles dan Michael Huberman, dilakukan oleh tiga tahapan utama yaitu reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah. Tujuannya adalah untuk membuat data lebih mudah dikelola dan menonjolkan informasi yang relevan. Selanjutnya adalah Penyajian data, tahap mengorganisir dan mengompres informasi untuk memudahkan penarikan kesimpulan. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai format seperti matriks, grafik, jaringan, dan diagram, membantu mengidentifikasi pola dan hubungan dalam data. Tahap terakhir merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi, pada langkah akhir ini, kesimpulan ditarik dari data yang ditampilkan dan kemudian diverifikasi melalui proses iteratif untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan (Miles dkk., 2014).



Gambar 4 Penggambaran analisis data yang dilakukan dengan metode kualitatif oleh Matthew B. Miles dan Michael Huberman

Sumber : *Researchgate*, 2019.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah reduksi data. Setelah proses pemilihan, penyederhanaan dan pengorganisian data yang diperoleh dari dokumen kebijakan serta regulasi terkait industri gim ketiga negara tersebut. Data yang difokuskan meliputi kebijakan lembaga yang menetapkan regulasi seperti *National Press and Public Publication Administration (NPPA)*, *Computer Entertainment Rating Organization (CERO)* dan *Ethics Organization of Computer Software (EOCS)*, serta *Game Rating and Administration (GRAC)*. Selain itu, peneliti juga menelusuri waktu pembentukan kebijakan, konteks politik, serta pada masa siapa negara tersebut dipimpin pada periode kebijakan tersebut ditetapkan. Hal ini dilakukan untuk melihat keterkaitannya dengan karakteristik pemimpin yang menjabat saat pengambilan keputusan terjadi di masing-masing ketiga negara tersebut.

Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu proses menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan komparatif. Proses ini dilakukan agar hubungan antara kebijakan negara, lembaga regulator dan faktor idiosinkratik seperti yang dijelaskan dalam variable Rosenau dapat terlihat secara sistematis. Penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan kebijakan berdasarkan negara, periode kepemimpinan serta bentuk regulasi yang diterapkan terhadap industri gim ber-genre *otome*. Melalui penyajian ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola persamaan maupun perbedaan pendekatan regulasi antara Tiongkok, Jepang, dan Korea Selatan terhadap perkembangan *otome game* dan konsumsi digital masyarakatnya.

Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu proses interpretasi terhadap keseluruhan data yang telah dianalisis untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai pola kebijakan dan pengaruh faktor idiosinkratik dalam regulasi industri gim di ketiga negara tersebut. Penarikan kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian agar hasil yang diperoleh tetap konsisten dengan data dan konteks kebijakan yang ditemukan. Dengan tahapan ini, peneliti dapat melihat bagaimana karakter kepemimpinan, orientasi politik negara, dan institusi regulator memengaruhi arah kebijakan industri gim di Tiongkok, Jepang, dan Korea Selatan.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Pada bab ini penulis akan menyajikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian mengenai respon negara negara khususnya Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan yang menjadi *Top Player base country* bagi pemain otome terhadap perkembangan *otome game* sebagai bagian dari digital global. Penelitian ini berangkat dari fenomena meningkat nya popularitas gim dengan genre *otome* yang tidak Cuma berkembang menjadi produk hiburan digital tetapi juga membawa nilai-nilai baru tentang relasi romantis, representasi dan kebebasan individu dalam mengekspresikan preferensi emosional lewat ruang digital yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan bahwa *otome game* berfungsi sebagai medium atau perantara difusi norma sosial digital karena menghadirkan bentuk relasi yang lebih interaktif, personal serta memberikan ruang yang lebih besar bagi dibandingkan dengan norma tradisional yang terdapat pada ketiga negara tersebut, dimana budaya patriarki masi sangat kental. Melalui fitur yang ditawarkan oleh gim ini, seperti *branching narrative*, kostumisasi karakter dan system interaksi emosional, pemain mendapatkan ruang alternatif untuk membangun identitas dan preferensi relasi yang berbeda dari norma sosial. Meskipun begitu, masuknya nilai-nilai baru tersebut tidak diterima secara mentah mentah oleh negara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Negara Tiongkok, Jepang dan Korea Selatan memiliki pola respon kebijakan yang berbeda-beda terhadap masuk dan berkembangnya *otome game* ini. Negara Tiongkok menunjukkan pola respon yang sangat ketat lewat pemerintahnya, dimana mereka

melakukan melalui sensor konten, pembatasan izin distribusi gim serta kebijakan anti kecanduan yang diawasi oleh NPPA. Kebijakan tersebut menunjukkan dominasi variable *governmental* dalam proses penetapan kebijakan. Negara Jepang sendiri yang menjadi lahirnya gim dengan genre *otome* menunjukkan pola yang lebih longgar, dimana negara cenderung memberikan ruang yang lebih besar kepada atasan untuk membuat kebijakan mandiri melalui lembaga seperti CERO. Dalam konteks ini, variable *societal* dan kekuatan industri kreatif punya pengaruh yang lebih dominan dibanding intervensi pemerintah secara langsung seperti Negara Tiongkok sebelumnya.

Sementara itu, Negara Korea Selatan menunjukkan pola respon yang lebih terstruktur atau aman dimana negara tetap melakukan intervensi melalui lembaga GRAC, tapi sekali lagi penulis berani mengatakan bahwa regulasi atau kebijakan ini tidak seketat Tiongkok dalam membatasi narasi dan konten game. Lewat penggunaan konsep *Comparative Policy Analysis* dan kerangka Rosenau, penulis menemukan bahwa perbedaan respon negara dipengaruhi oleh struktur pemerintahan, nilai dan bagaimana negara merespon dengan memosisikan dirinya dalam mengalami perubahan norma global. Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun bentuk kebijakan atau regulasi berbeda, ketiga negara pada dasarnya tetap melakukan terhadap difusi norma sosial digital. Perbedaan hanya terletak pada Tingkat intervensi, aktor yang terlibat dan mekanisme yang diterapkan dimasing masing negara. Dengan begitu, *otome game* dapat dipahami sebagai arena kontes antara negara, kreatif dan agensi dalam era globalisasi budaya digital.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran berupa; penelitian mengenai hubungan antara budaya populer digital dan studi Hubungan Internasional masih realtif terbatas khususnya dalam konteks gim, gender dan regulasi negara. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas dan memperdalam kajian terkait diplomasi budaya digital, ekonomu kreatif global serta pengaruh industri gim terhadap hubungan antarnegara. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas objek penelitian

dengan membandingkan respon negara lainnya. Pemerintah diberbagai negara juga diharapkan mampu merumuskan kebijakan yang lebih adaptif terhadap perkembangan industri budaya digital tanpa mengabaikan perlindungan terhadap anak dibawah umur. Regulasi yang terlalu ketat terkadang bisa berpotensi memberi batasan inovasi industri kreatif digital serta ruang untuk berekspresi, tetapi jika terlalu longgar juga bisa menimbulkan resiko sosial baru. Karena itu peneliti menyarankan adanya keseimbangan antara perlindungan sosial, kebebasan berekspresi dan pertumbuhan ekonomi digital. Untuk Perusahaan pengembang *otome game* sendiri diharapkan dapat lebih memperhatikan aspek etika monetisasi digital, khususnya terkait system gacha dan pola konsumsi agar pemain tidak kecanduan.

Penulis juga ingin memberikan saran kepada pemerintah Indonesia, pemerintah perlu mulai memberikan perhatian yang lebih serius terhadap perkembangan industri gim digital, khususnya genre yang berkembang pesat di kalangan perempuan seperti *otome game*. Hingga saat ini, regulasi gim di Indonesia masih cenderung berfokus pada aspek klasifikasi usia dan pemblokiran konten tertentu melalui Kementerian Komunikasi dan Digital serta lembaga terkait, namun belum menunjukkan adanya kerangka kebijakan yang komprehensif dalam mengatur dampak sosial, ekonomi, maupun budaya yang ditimbulkan oleh perkembangan industri gim digital.

Kebijakan yang diterapkan di Tiongkok, Jepang, dan Korea Selatan menunjukkan bahwa negara memiliki peran penting dalam mengelola industri gim tanpa harus menghambat inovasi dan pertumbuhan ekonomi kreatif. Pemerintah Indonesia dapat mengambil pelajaran dari Tiongkok dalam hal pengawasan terhadap praktik monetisasi digital yang berpotensi merugikan pemain, khususnya kelompok usia muda, seperti sistem *gacha* dan transaksi mikro yang semakin masif digunakan dalam berbagai gim. Dari Jepang, Indonesia dapat mencontoh penerapan sistem regulasi mandiri industri melalui lembaga klasifikasi yang memberikan ruang bagi pelaku industri untuk berpartisipasi dalam proses pengawasan konten tanpa intervensi negara yang berlebihan. Sementara itu, Korea Selatan dapat dijadikan contoh dalam membangun sistem klasifikasi dan pengawasan yang terintegrasi sehingga perlindungan terhadap pengguna,

khususnya anak dan remaja, dapat berjalan seimbang dengan perkembangan industri gim nasional.

Di sisi lain, penelitian ini juga melihat bahwa perhatian pemerintah Indonesia terhadap perkembangan budaya digital dan industri gim masih relatif terbatas apabila dibandingkan dengan ketiga negara tersebut. Meskipun industri gim nasional terus mengalami pertumbuhan dan jumlah pemain Indonesia termasuk yang terbesar di Asia Tenggara, respons kebijakan yang diberikan masih cenderung bersifat reaktif dibandingkan preventif dan adaptif. Berbagai instansi yang memiliki kewenangan dalam pengelolaan ruang digital, ekonomi kreatif, dan perlindungan konsumen belum menunjukkan koordinasi yang optimal dalam merumuskan kebijakan khusus terkait industri gim.

Akibatnya, berbagai isu seperti perlindungan data pemain, transparansi sistem gacha, pengeluaran digital berlebihan, perlindungan anak di ruang gim daring, hingga dampak sosial dari konsumsi media digital masih belum memperoleh perhatian yang memadai. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan kapasitas kelembagaan serta komitmen yang lebih kuat dari pemerintah untuk memahami industri gim bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari ekonomi kreatif, budaya digital, dan ruang sosial baru yang memiliki pengaruh signifikan terhadap masyarakat. Dengan demikian, Indonesia diharapkan mampu membangun model regulasi yang lebih adaptif, seimbang, dan responsif terhadap perkembangan teknologi digital, sehingga dapat melindungi masyarakat sekaligus mendorong pertumbuhan industri gim nasional secara berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Study of China's Censorship and Its Evasion Through the Lens of Online Gaming | USENIX.* (t.t.). Diambil 5 Maret 2026, dari <https://www.usenix.org/conference/usenixsecurity23/presentation/feng>
- Agencies Responsible for Censorship in China | CECC.* (2012, Agustus 6). <http://www.cecc.gov/agencies-responsible-for-censorship-in-china>
- An Early Assessment of the Lee Myung-bak Presidency: Leadership Style and Qualities.* (t.t.). Diambil 4 Mei 2026, dari [https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART001396219&utm\\_source=chatgpt.com](https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART001396219&utm_source=chatgpt.com)
- Blishen, A. O. (2017). Kerry Brown. CEO, China: The Rise of Xi Jinping. *Asian Affairs*, 48(1), 182–183. <https://doi.org/10.1080/03068374.2017.1268844>
- Brigita, R., Atmaja, P., & Mandyartha, E. (2025). PENERAPAN POLA NARASI BERCABANG SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN SEJARAH DALAM GAME EDUKASI DON BOSCO. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9, 6919–6925. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i4.14335>
- Chen, T. (2025). How Women Construct Emotional Identity and Empower Themselves Through Romantic Mobile Games in China. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, 4(5), 14–20. <https://doi.org/10.56397/JRSSH.2025.05.03>
- China cuts children's online gaming to one hour.* (t.t.-a). Diambil 3 Mei 2026, dari <https://www.bbc.com/news/technology-58384457>
- China cuts children's online gaming to one hour.* (t.t.-b). Diambil 25 Mei 2026, dari <https://www.bbc.com/news/technology-58384457>
- China: New Rule Further Restricts Minors from Playing Online Videogames.* (t.t.). [Web page]. Library of Congress, Washington, D.C. 20540 USA. Diambil 3 Mei 2026, dari <https://www.loc.gov/item/global-legal-monitor/2021-09-13/china-new-rule-further-restricts-minors-from-playing-online-videogames/>
- Chiu, M. (2004). Contextualising the Rhetoric of Sexual Violence in Hong Kong. *China: An International Journal*, 2(1), 83–107. <https://doi.org/10.1353/chn.2004.0003>

- Choe, C. S. (2013). Prior Success, Asset or Poison?: Leadership Failure of Korea's CEO President, Lee Myung-bak. *Journal of Policy Studies*, 28(1), 93–110. <https://doi.org/10.52372/kjps28105>
- Chung, C.-S., Choi, H., & Cho, Y. (2022). Analysis of Digital Governance Transition in South Korea: Focusing on the Leadership of the President for Government Innovation. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 8(1), 2. <https://doi.org/10.3390/joitmc8010002>
- Coplin, W. D., & Rochester, J. M. (1971). *Foreign Policy Decision-making*. Markham Publishing Company.
- Cormio, L., Giacconi, C., Mengoni, M., & Santilli, T. (2024). Exploring game design approaches through conversations with designers. *Design Studies*, 91–92, 101253. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2024.101253>
- Dharma, N. Y., Simanjuntak, T. R., & Hergianasari, P. (2023). Womenomics and Japan's Domestic Politics: The Transformation of Women Roles in the Shinzo Abe Administration. *JISPO Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 12(2), 219–243. <https://doi.org/10.15575/jispo.v12i2.21177>
- Diniz, G. R., Regis, R. D. D., & Ferreira, J. C. V. (2023). Otome Games: Globalization and glocalization processes, conceptualization and data analysis of Brazilian players. *Journal on Interactive Systems*, 14(1), 429–447. <https://doi.org/10.5753/jis.2023.3193>
- Donald, I., Webber, N., & Wright, E. (2023). Video games, historical representation and soft power. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 15(2), 105–127. [https://doi.org/10.1386/jgvw\\_00075\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw_00075_1)
- East Asian Media Culture in the Age of Digital Platforms: Narratives, Industries, and Audiences*. (t.t.). Routledge & CRC Press. Diambil 3 Juni 2026, dari <https://www.routledge.com/East-Asian-Media-Culture-in-the-Age-of-Digital-Platforms-Narratives-Industries-and-Audiences/Jin-Yoon/p/book/9781041101062>
- Facet Analysis of Video Game Genres. (2014, Maret 1). *iConference 2014 Proceedings*. iConference 2014 Proceedings: Breaking Down Walls. Culture - Context - Computing. <https://doi.org/10.9776/14057>
- Fang, X. (2021). *Influence of Confucianism on Gender Inequality in Chinese Education and Employment: 2021 2nd International Conference on Mental Health and Humanities Education (ICMHHE 2021)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210617.066>
- Feng, H., & He, K. (2022). Comparative Foreign Policy. Dalam *Routledge Handbook of Foreign Policy Analysis Methods*. Routledge.
- Feng, Y., Zhai, R., Sion, R., & Carburar, B. (2023a). *A Study of China's Censorship and Its Evasion Through the Lens of Online Gaming*. 2599–2616. <https://www.usenix.org/conference/usenixsecurity23/presentation/feng>

- Feng, Y., Zhai, R., Sion, R., & Carbutar, B. (2023b). *A Study of China's Censorship and Its Evasion Through the Lens of Online Gaming*. 2599–2616.  
<https://www.usenix.org/conference/usenixsecurity23/presentation/feng>
- Full article: *Digital literacies of intimacy: Women's engagement and learning in otome video games*. (t.t.). Diambil 5 April 2026, dari <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1369118X.2025.2587132>
- Game on, as ministries call for end to the "game shutdown law."* (t.t.). Diambil 4 Mei 2026, dari <https://koreajoongangdaily.joins.com/2021/08/25/business/tech/game-shutdown-youth/20210825152800459.html>
- Goh, E., Al-Tabbaa, O., & Khan, Z. (2023). Unravelling the complexity of the Video Game Industry: An integrative framework and future research directions. *Telematics and Informatics Reports*, 12, 100100. <https://doi.org/10.1016/j.teler.2023.100100>
- Hahm, S. D., & Choi, Y. (2009). *An Early Assessment of the Lee Myung Bak Presidency: Leadership Style and Qualities* (SSRN Scholarly Paper No. 1451891). Social Science Research Network. <https://papers.ssrn.com/abstract=1451891>
- Hu, T., Ge, L., & Wang, C. Y. (2024a). A state against boys' love? Reviewing the trajectory of censorship over *danmei*. *Continuum*, 38(2), 229–238. <https://doi.org/10.1080/10304312.2024.2357335>
- Hu, T., Ge, L., & Wang, C. Y. (2024b). A state against boys' love? Reviewing the trajectory of censorship over *danmei*. *Continuum*, 38(2), 229–238. <https://doi.org/10.1080/10304312.2024.2357335>
- Institute, L. (t.t.). *The World According to Xi Jinping*. Lowy Institute. Diambil 3 Mei 2026, dari <https://interactives.lowyinstitute.org/features/world-according-to-xi-jinping/>
- Ji, Y. (2015). Between Tradition and Modernity: "Leftover" Women in Shanghai. *Journal of Marriage and Family*, 77(5), 1057–1073. <https://doi.org/10.1111/jomf.12220>
- Kang, H., & Kim, J. (2022). Redesigning and Implementing the Public Game Information and Rating System in South Korea. *Discrete Dynamics in Nature and Society*, 2022(1), 8245983. <https://doi.org/10.1155/2022/8245983>
- Kim, H. (2009). Women's Games in Japan: Gendered Identity and Narrative Construction. *Theory Culture & Society - THEOR CULT SOC*, 26, 165–188. <https://doi.org/10.1177/0263276409103132>
- Kim, S.-W., Lee, H.-S., & Jung, H.-S. (2019). A Global Comparative Study on the Game Rating System. *Journal of Digital Convergence*, 17(12), 91–108. <https://doi.org/10.14400/JDC.2019.17.12.091>

- Kisah para penulis perempuan China yang ditangkap pemerintah karena karya erotis sesama jenis.* (2025, Juli 1). BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c75rrn36wp7o>
- L, S. (2021, Februari 3). Choose Wisely, Sweet Maiden! A Brief History on Otome Games in the West. *Yatta-Tachi*. <https://yattatachi.com/choose-wisely-sweet-maiden-a-brief-history-on-otome-games-in-the-west>
- Lai, Z., & Liu, T. (2024). “Protecting our female gaze rights”: Chinese Female Gamers’ and Game Producers’ Negotiations with Government Restrictions on Erotic Material. *Games and Culture*, 19(1), 3–23. <https://doi.org/10.1177/15554120231151300>
- Lantis, J., & Beasley, R. (2017). *Comparative foreign policy analysis*. Oxford University Press. <https://research-repository.st-andrews.ac.uk/handle/10023/17405>
- Li, Q., & Mortensen Steagall, M. (2025). Dreams of a Solo Traveller: Silk, Poetry, and Social Change in Chinese Visual Design. *LINK PRAXIS*, 3(1), 343–379. <https://doi.org/10.24135/link-praxis.v3i1.43>
- Li, X. (2026). From strategy to resonance: Emotional narration in otome games. *Advances in Humanities Research*, 13(1), 81–84. <https://doi.org/10.54254/2753-7080/2026.31340>
- Mielewczyk, D. D. (2022a). Korean regulation of the Shutdown Law (셧다운제), and the issue of minors using electronic games and social media. *Gdansk Journal of East Asian Studies*, 2022(Issue 22), 149–168.
- Mielewczyk, D. D. (2022b). Korean regulation of the Shutdown Law (셧다운제), and the issue of minors using electronic games and social media. *Gdansk Journal of East Asian Studies*, 2022(Issue 22), 149–168.
- Mielewczyk, D. D. (2022c). Korean regulation of the Shutdown Law (셧다운제), and the issue of minors using electronic games and social media. *Gdańskie Studia Azji Wschodniej*, (22), 149–168. <https://doi.org/10.4467/23538724GS.22.046.17018>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Edition 3). Sage.
- MOÇAMBIQUE: ESTUDO COMPARADO DA POLÍTICA EXTERNA DOS GOVERNOS SAMORA MACHEL E JOAQUIM CHISSANO. (t.t.). *AUSTRAL: Brazilian Journal of Strategy & International Relations*, 11(21). <https://doi.org/10.22456/2238-6912.123326>
- “My Mother Wants Me to Jiaru-haomen (Marry Into a Rich and Powerful Family)!” (t.t.).
- Nie, Y. (2024). Digital Romance: Investigating The Drivers of Otome Games’ Increased Popularity in China Based On “Undoing Gender.” *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 35, 312–316. <https://doi.org/10.54097/yqjx1t38>

- Norma, C., & Morita, S. (2020). Feminist Action Against Pornography in Japan: Unexpected Success in an Unlikely Place. *Dignity: A Journal of Analysis of Exploitation and Violence*, 4(4). <https://doi.org/10.23860/dignity.2019.04.04.04>
- Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faroqi, A. (2023). Evaluation of Uses and Gratifications on Online Otome Games. *Teknika*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.613>
- Palma-Ruiz, J. M., Torres-Toukoumidis, A., González-Moreno, S. E., & Valles-Baca, H. G. (2022). An overview of the gaming industry across nations: Using analytics with power BI to forecast and identify key influencers. *Heliyon*, 8(2), e08959. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08959>
- Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. (t.t.). Routledge & CRC Press. Diambil 3 Juni 2026, dari <https://www.routledge.com/Productive-Fandom-Intermediality-and-Affective-Reception-in-Fan-Cultures/Lamerichs/p/book/9781041184744>
- Qaffas, A. A. (2020). An Operational Study of Video Games' Genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(15), 175. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691>
- Redesigning and Implementing the Public Game Information and Rating System in South Korea—Kang—2022—Discrete Dynamics in Nature and Society—Wiley Online Library*. (t.t.). Diambil 5 April 2026, dari <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1155/2022/8245983>
- Robinson, S. (t.t.). *Escape the Corset: Korean Women Step Up and Step Out*.
- Roudometof, V. (2023). Digital glocalization: Theorizing the twenty-first-century ICT revolution. *Frontiers in Communication*, 8, 1244614. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2023.1244614>
- Saito, K. (2021). From Novels to Video Games: Romantic Love and Narrative Form in Japanese Visual Novels and Romance Adventure Games. *Arts*, 10(3), 42. <https://doi.org/10.3390/arts10030042>
- Sande, J. P. (2020). Selective Policy Imigrasi Indonesia terhadap Orang Asing dari Negara Calling Visa. *Indonesian Perspective*, 5(1), 92–111. <https://doi.org/10.14710/ip.v5i1.30196>
- Selvy Marlina Anggun, P. (2023). *ANALISIS DAMPAK WOMENOMICS TERHADAP KESETARAAN GENDER PEREMPUAN JEPANG SESUDAH MASA PEMERINTAHAN PERDANA MENTERI SHINZO ABE (2020-2022)* [Other, UNSADA]. <http://repository.unsada.ac.id/cgi/oai2>
- Song, J.-W. (2021a). New wine in old bottles? Korean state actors' policy engagement with the online gaming industry. *Competition & Change*, 25(1), 97–123. <https://doi.org/10.1177/1024529420918758>
- Song, J.-W. (2021b). New wine in old bottles? Korean state actors' policy engagement with the online gaming industry. *Competition & Change*, 25(1), 97–123. <https://doi.org/10.1177/1024529420918758>

- THE DIGITAL GAMING REVOLUTION: AN ANALYSIS OF CURRENT TRENDS, ISSUES, AND FUTURE PROSPECTS. (2023). *Russian Law Journal*. <https://doi.org/10.52783/rlj.v11i1.288>
- Wang, Y. (2024). Women's Dilemma and Social Reflection in Film Narrative: A Case Study of Kim Ji-young, Born 1982. *Journal of Politics and Law*, 17(4), 38. <https://doi.org/10.5539/jpl.v17n4p38>
- Xiao, L. (2021). People's Republic of China Legal Update: The Notice on Further Strictly Regulating and Effectively Preventing Online Video Gaming Addiction in Minors (Published August 30, 2021, Effective September 1, 2021). *Gaming Law Review*, 25. <https://doi.org/10.1089/blr2.2021.0026>
- Xu, Y. (t.t.). *Understanding the Phenomenon of Leftover Women in China*. 615.
- Ying, J. (2020). Schoolgirls' Resistance of Ryōsai Kenbo in Late Meiji Period. *Proceedings of the 5th International Symposium on Social Science (ISSS 2019)*. 5th International Symposium on Social Science (ISSS 2019). <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200312.027>
- Yow, Y. J., Ramsay, J. E., Lin, P. K. F., & Marsh, N. V. (2025). From thrill seekers to social creatures: Dimensions of curiosity differentially predict video game preferences and behaviours. *Behaviour & Information Technology*, 44(9), 1815–1827. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2376869>
- Zhang, Z. (2023). Game Publication and Influence on Stock Price. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*, 19(1), 14–18. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/19/20230109>
- Zhou, L. N. (2023). The East-West dialogue: Methodical diversity and frailties of feminist accounts. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 475. <https://doi.org/10.1057/s41599-023-01957-8>
- Право. Людина. Довкілля | Том 14, № 2, 2023. (t.t.). Law. Human. Environment. Diambil 5 April 2026, dari <https://environmentalscience.com.ua/uk/journals/tom-14-2-2023>
- 刑法—英語—日本法令外国語訳DBシステム. (t.t.). Diambil 3 Mei 2026, dari <https://www.japaneselawtranslation.go.jp/ja/laws/view/3581/en?utm>