

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Menonton film adalah salah satu kegiatan yang disukai oleh banyak orang. Dari anak kecil hingga dewasa semua suka menonton film. Biasanya menonton film dilakukan untuk mengisi waktu luang, mencari hiburan atau menjadikannya sebuah hobi. Tidak sedikit pula keluarga yang menjadikan menonton film sebagai kegiatan untuk *quality time* atau waktu berkualitas yang biasanya dilakukan ketika hari libur. Salah satu film yang menjadi pilihan untuk ditonton ketika sedang *quality time* adalah film animasi.

Animasi adalah seni memanipulasi gambar untuk menciptakan ilusi gerakan (Williams : 2001). Salah satu film animasi yang terkenal dan banyak diminati dari berbagai usia adalah *Doraemon*. Berasal dari negara Jepang, karakter *Doraemon* dibuat oleh Fujiko F. Fujio. Sebelum dibuat menjadi film animasi pada awalnya *Doraemon* dibuat sebagai karakter komik. Film animasi *Doraemon* atau *anime Doraemon* masuk di Indonesia pada tahun 1990-an.

*Doraemon* adalah karakter seekor kucing yang disandingkan dengan Nobita, seorang anak yang duduk di kelas lima sekolah dasar. Hal yang membuat menarik adalah kantong yang dimiliki oleh *Doraemon* memiliki banyak barang ajaib yang berguna. Seperti pintu kemana saja yang ketika dibuka langsung menuju tempat yang diinginkan, senter pengecil dan pembesar untuk benda, baling-baling bambu yang membuat pemakainya terbang dan melakukan perjalanan udara juga alat-alat ajaib lainnya. Selain dua karakter utama *Doraemon* dan Nobita, terdapat karakter lain seperti Shizuka, Giant, Suneo, Dorami sebagai adik *Doraemon* juga Ayah, Ibu Nobita dan karakter lainnya. *Anime Doraemon* memiliki alur cerita yang berbeda dalam setiap episodenya.

Tidak hanya membuat para penontonnya terhibur dengan alur dan tingkah laku para karakternya, *anime Doraemon* juga mengenalkan bahasa dan budaya dari negara asalnya, yaitu Jepang. Contohnya adalah pemakaian *aisatsu* atau

sapaan dalam kehidupan sehari-hari seperti *konnichiwa* yang artinya halo, *ittekimasu* yang artinya aku berangkat, dan *tadaima* yang berarti aku pulang. Kata-kata ini sering diucapkan oleh *Doraemon* dan Nobita dalam setiap harinya ketika akan pergi dan pulang ke rumah. Selain itu, budaya Jepang yang tercermin dalam *anime Doraemon* adalah kebiasaan orang Jepang menggunakan sumpit untuk makan dan kebiasaan berjalan kaki ketika berpergian. Terdapat pula makanan khas negara Jepang yang menjadi makanan favorit karakter *Doraemon*, yaitu *dorayaki*. Huruf hiraga dan katakana sebagai huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang juga ada di dalam *anime Doraemon* seperti pada penulisan kata *dora* (ドラ) yang menggunakan huruf katakana dan *emon* (えもん) yang menggunakan huruf hiragana.

Kepopuleran *Doraemon* dianggap sukses sehingga menjadikannya sebagai ikon budaya Jepang. Kesuksesan *Doraemon* menyebar tidak hanya di negara-negara Asia saja, namun juga ke negara-negara Barat. Ching (2000) menganalisis jika kepopuleran *Doraemon* di negara Asia karena sejalan dengan budaya yang ada, sedangkan di negara Barat dianggap terlalu spesifik untuk anak-anak. Di Indonesia *anime Doraemon* banyak diminati oleh berbagai usia, dari mulai anak kecil, remaja bahkan orang dewasa menyukai *anime* dengan karakter berbentuk kucing ini. Hal ini terbukti dengan kesuksesan *anime Doraemon* yang ditayangkan dilayar lebar pada tahun 2014 yang berjudul *Stand by Me Doraemon* mencapai sekitar satu juta penonton ketika penayangan pertama kali (CNN Indonesia, 2014).

Berawal dari menonton *anime*, tidak sedikit menimbulkan rasa tertarik dalam diri penikmatnya untuk mempelajari bahasa Jepang. Hal ini Di Indonesia *anime Doraemon* banyak diminati oleh berbagai usia termasuk oleh para siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia Salah satu lembaga pendidikan yang terdapat pembelajaran bahasa Jepang adalah Yayasan Zamzam Kurnia yang berada di Bekasi. Yayasan Zamzam Kurnia memiliki tiga tingkatan sekolah yaitu, SDIT atau Sekolah Dasar Islam Terpadu, SMPIT atau Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu dan SMK Kesehatan atau Sekolah Menengah Kejurusan Kesehatan. Semua jenjang sekolah yang berada di bawah

naungan Yayasan Zamzam Kurnia terdapat pelajaran bahasa Jepang dan menjadi salah satu bahasa yang diunggulkan selain bahasa Inggris dan bahasa Arab.

Pembelajaran bahasa Jepang di Yayasan Zamzam Kurnia mengajarkan kosakata bahasa Jepang, huruf Jepang meliputi huruf hiragana, katakana, dan kanji juga *bunpou* atau tata bahasa Jepang. Selain pembelajaran teori, terdapat juga praktik yang dilakukan setiap sebelum dilaksanakan ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Praktik yang dilakukan adalah membuat kuliner khas Jepang seperti *sushi*, *ramen* dan *beef teriyaki*. Pembelajaran bahasa Jepang di Yayasan Zamzam kurnia juga menggunakan film sebagai salah satu medianya selain buku. Salah satu Film yang dipilih untuk ditonton adalah *anime*. Beberapa *anime* yang ditonton adalah *Kimetsu no Yaiba*, *Silver Spoon* dan *Doraemon*.

Han & Ling (2017) menyatakan jika orang yang lebih berminat untuk mempelajari bahasa Jepang adalah orang yang tertarik dengan animasi Jepang atau *anime*. Maka dari itu, menonton *anime* menjadi pilihan untuk media pembelajaran karena selain agar siswa tidak merasa jenuh juga karena ketika menonton anime dapat melatih pendengaran dan pelafalan kalimat dalam bahasa Jepang. Terkait dengan hal tersebut, penulis melakukan survei awal dengan melakukan wawancara terhadap guru bahasa Jepang di Yayasan Zamzam Kurnia yang mengajar di semua tingkatan sekolah yang berada dibawah naungan Yayasan Zamzam Kurnia pada tanggal 24 April 2024 mengenai minat siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia dalam belajar bahasa Jepang, diketahui bahwa siswi lebih antusias saat melakukan kegiatan praktik seperti memasak atau menonton anime dibandingkan dengan kegiatan teori yang bersifat pasif. Aktivitas menonton *anime* dianggap menyenangkan karena tidak membosankan, sehingga mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di Yayasan Zamzam Kurnia tersebut, penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti persepsi siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia Bekasi terhadap *anime Doraemon* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang dengan judul "Presepsi Siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT)

Zamzam Kurnia Bekasi Terhadap *Anime Doraemon* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jepang ”.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Dheo Jaya Dipa, Merri Silvia Basri, Adisthi Martha Yohani pada Jurnal Studi Kejepeangan : Kiryoku, Volume 7 berjudul “Efektivitas *Manga Doraemon* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan *Hiragana* Pada Siswa SMAN 4 Pekanbaru”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa komik *Doraemon* sebagai media pembelajaran terbukti efektif terhadap kemampuan memahami huruf hiragana siswa kelas XI SMAN 4 Pekanbaru. Persamaan peneliti dengan skripsi penulis adalah pembahasan mengenai huruf hiragana yang ada dalam animasi *Doraemon*. Perbedaan skripsi penulis dengan peneliti adalah media yang digunakan dalam memahami huruf hiragana pada animasi *Doraemon*.

Hasil penelitian Tia Martia dan Metty Suwandany (2022) pada prosiding seminar hasil penelitian, volume II berjudul “Film animasi *Doraemon* Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa film animasi *Doraemon* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran budaya Jepang. Persamaan peneliti dengan skripsi penulis adalah ada pembahasan dan penjelesan mengenai sejarah *Doraemon* dan pembelajaran budaya Jepang melalui animasi *Doraemon*. Perbedaan skripsi penulis dengan peneliti adalah tidak ada penjelesan tentang minat untuk belajar bahasa Jepang setelah menonton film animasi *Doraemon*.

Hasil penelitian Roshiyami Fitriana (2019) yang berjudul “Pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang (Mahasiswa/i Reguler Malam Angkatan 2014-2016 Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada)”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa Sebagian besar mahasiswa/I Reguler Malam Angkatan 2014-2016 Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada cukup suka dengan *anime* dan *manga* dan berpengaruh untuk memicu mahasiswa/i menjadi tertarik dan termotivasi untuk

mempelajari budaya dan berbahasa Jepang juga membuat sebagian besar mahasiswa/i semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan. Persamaan peneliti dengan skripsi penulis adalah ada pembahasan terhadap minat belajar bahasa Jepang. Perbedaan skripsi penulis dengan peneliti adalah objek dan subjek yang digunakan sebagai penelitian.

Hasil penelitian Tessa Sasiana (2005) Yang berjudul “Komik dan Animasi Doraemon”. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari komik dan animasi *Doraemon* diantaranya adalah ilmu pengetahuan. Persamaan peneliti dengan skripsi penulis adalah manfaat menonton animasi *Doraemon*. Perbedaan skripsi penulis dengan peneliti adalah subjek yang menjadi penelitian.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ketersediaan fasilitas pendukung pembelajaran bahasa Jepang masih terbatas.
2. Inovasi dalam metode pembelajaran belum maksimal.
3. Beragamnya minat para siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia.
4. Presepsi dari menonton anime Doraemon terhadap minat pembelajaran bahasa Jepang siswi SMPIT Zamzam Kurnia .
5. Media animasi sebagai alat pembelajaran bahasa Jepang.

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini hanya berfokus pada persepsi siswi Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia Bekasi terhadap *anime Doraemon* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang.

## 1.5 Perumusan Masalah

Bedasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apa persepsi dari menonton *anime Doraemon* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang siswi Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia?
2. Apakah media animasi dapat menjadi alat pembelajaran bahasa Jepang siswi Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis persepsi dari menonton *anime Doraemon* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang siswi Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia.
2. Untuk menganalisis media animasi dapat menjadi alat pembelajaran bahasa Jepang siswi Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia.

## 1.7 Landasan Teori

### 1. Animasi

Menurut Akmaludin (2013:2) Animasi adalah grafik gambar yang berkembang seiring dengan berjalannya waktu sehingga menimbulkan sebuah ilusi gambar bergerak yang dapat terjadi dengan cepat karena sekumpulan gambar tersebut mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa animasi bukan hanya kumpulan gambar saja, melainkan suatu teknik visual yang dirancang agar gambar diam seolah hidup dan bergerak. Animasi memberikan pengalaman menonton yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, audio, serta alur cerita.

## 2. Teori Efek Media

Menurut McQuail (2010: 454) media massa dapat mempengaruhi para penggunanya baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam teorinya, ia membagi efek media massa menjadi beberapa kategori, yaitu :

a. Terencana dan Jangka Panjang (*planned and long-term effects*)

*“Planned and long-term effects are those that are intentionally designed to achieve specific goals or outcomes over an extended period of time.”*

(McQuail, 2010:25)

Berdasarkan pernyataan di atas, efek media massa yang terencana dan jangka panjang adalah efek yang secara sengaja dirancang untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu dalam jangka waktu yang lama.

b. Terencana dan Jangka Pendek (*Planned and short-term effects*)

*“Planned and short-term effects are those that are intentionally designed to achieve specific goals or outcomes within a relatively short period of time.”*

(McQuail, 2010:27)

Berdasarkan pernyataan di atas, efek media massa terencana dan jangka panjang adalah efek yang secara sengaja dirancang untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu dalam waktu yang singkat.

c. Tidak Terencana dan Jangka Panjang (*Unplanned and long-term effects*)

*“Unplanned and long-term effects are those that occur without prior intention or planning, and have a relatively long duration.”* (McQuail, 2010:31)

Berdasarkan pernyataan di atas, efek media massa tidak terencana dan jangka panjang adalah efek yang terjadi tanpa direncanakan dalam jangka waktu yang lama.

d. Tidak Terencana dan Jangka Pendek (*Unplanned and short-term effects*)

*“Unplanned and short-term effects are those that occur without prior intention or planning, and have a relatively short duration.”* (McQuail, 2010:29)

Berdasarkan beberapa pernyataan menurut McQuail di atas dapat disimpulkan bahwa efek media berbeda-beda tergantung dengan faktor kondisi yang terjadi dan durasi waktu.

### 3. Teori Minat

Menurut Hidi & Renninger minat adalah proses psikologis yang berkembang secara bertahap dan berkelanjutan. Minat bukan hanya rasa tertarik yang bersifat tetap, namun minat dapat berkembang melalui interaksi antara individu dengan lingkungan mereka. Hidi & Renninger mengatakan bahwa,

*“interest is a psychological state of engagement, motivation, and enjoyment that is triggered by specific stimuli, such as a topic, activity, or object.”* (Hidi & Renninger, 2006)

Berdasarkan pernyataan di atas, Hidi & Renninger mengatakan jika minat adalah suatu keadaan psikologis yaitu rasa tertarik yang melibatkan keterlibatan individu, adanya motivasi, rasa senang yang dipicu oleh suatu hal seperti topik, aktivitas atau objek.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat tidak muncul begitu saja, namun ada suatu hal yang memicu untuk dapat menimbulkan minat yang kemudian dapat berkembang.

#### 1.8 Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif analisis. Suatu metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek yang diteliti dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan, yang kemudian dilakukan analisis untuk menjelaskan data tersebut (Sugiono : 2015). Sumber data yang diperoleh melalui internet, buku, karya ilmiah, tesis, jurnal dan sumber lainnya. kemudian penulis akan melakukan pengumpulan data melalui survei dengan menggunakan kuesioner yang melibatkan siswi SMPIT Zamzam kurnia.

### 1.9 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis :

Sebagai referensi untuk penelitian mengenai minat belajar bahasa Jepang melalui *anime Doraemon*.

2. Manfaat Praktis

Dapat memberikan informasi mengenai minat belajar bahasa Jepang melalui *anime Doraemon* berdasarkan minat Intrinsik.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut :

Bab I, Bab ini memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II, Bab ini berisi tentang sejarah *Doraemon*, sejarah *Doraemon* di Indonesia dan perkembangannya saat ini, teori efek media dan teori minat dan profil SMPIT Zamzam Kurnia.

Bab III, Bab ini berisi tentang Presepsi Siswi Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Zamzam Kurnia Bekasi Terhadap *Anime Doraemon* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang berdasarkan hasil kuesioner dari siswi SMPIT Zamzam kurnia.

Bab IV, Bab ini akan berisi tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan rumusan masalah dan pamaran hasil berdasarkan bab sebelumnya.