

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan bahasa Jepang di Indonesia saat ini semakin pesat, ditandai dengan banyaknya jurusan bahasa Jepang di beberapa perguruan tinggi dan bahasa Jepang dituntut berkaitan dengan dunia kerja. Selain itu, minat masyarakat luas untuk mempelajari bahasa Jepang semakin berkembang untuk memenuhi keperluan komunikasi bisnis dan perkembangan usaha lainnya. Seiring dengan perkembangan tersebut kebutuhan spesialisasi kemampuan berbahasa Jepang juga sangat menentukan kesempatan lapangan pekerjaan. Data tentang minat pelajar bahasa Jepang ini, penulis temui dari jumlah mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Tahun 2014-2017 di Universitas Darma Persada yang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini menambah keingintahuan penulis untuk melakukan penelitian mengenai minat pelajar Indonesia mempelajari bahasa Jepang di lingkungan mahasiswa perguruan tinggi yang berkaitan dengan kegemaran pelajar menonton *anime* dan membaca *manga* (BAAK Universitas Darma Persada, 2017).

Budaya populer Jepang atau *pop culture* merupakan sebuah budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan dan jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum. Budaya populer Jepang seperti fashion dan drama TV kini telah memasuki kawasan Asia secara mendalam. Dimulai dari animasi hingga idola, budaya muda Jepang telah menciptakan sekelompok orang yang lebih sering disebut sebagai penggemar di dalam kawasan Asia. *Manga* yang juga merupakan bagian dari budaya populer Jepang seperti animasi, karakter, permainan komputer, fashion, musik pop, dan drama TV merupakan berbagai variasi dari budaya populer Jepang telah diterima dengan baik di bagian timur dan tenggara Asia. Namun semuanya itu tidak seperti yang telah diulas dalam media (wikipedia.org).

Manga atau yang lebih dikenal dengan komik dalam bahasa Indonesia merupakan sebuah media yang di dalamnya terdapat sekumpulan gambar yang mengandung cerita yang bermacam-macam variasi. Secara umum manga dicetak

dalam warna hitam-putih dan terkadang ada beberapa bagian yang dicetak berwarna. Di Jepang, *manga* pada umumnya dicetak dalam majalah yang berukuran sebesar buku telepon dan sering terdiri dari berbagai cerita yang bersambung pada episode berikutnya. Salah satu penerbit *manga* terbesar di Indonesia adalah Elex Media Komputindo dan m&c Comics yang merupakan bagian dari kelompok Gramedia. Sekitar tahun 2005, kelompok Gramedia juga telah menghadirkan Level Comics yang lebih fokus pada penerbitan *manga-manga* bergenre *Seinen* (dewasa).

Anime merupakan sebuah penyebutan animasi dari Jepang yang ditampilkan melalui gambar berwarna-warni dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam karakter, lokasi dan sebuah cerita yang ditujukan untuk penonton berbagai kalangan dan usia. *Anime* merupakan serapan dari "animation" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi dan diucap ke dalam bahasa Jepang menjadi (アニメーション) *animeshon*. Sekarang *anime* sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan *anime* zaman dulu. Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Perkembangan pop culture menjadikan masyarakat Indonesia sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga*. Dari anak-anak sampai orang dewasa. Mereka menganggap, *anime* itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Salah satu *anime* yang dikenal di Indonesia adalah *Doraemon*, *Crayon Shinchan*, *Sailor Moon*, *Pokemon* dan lain-lain.

Anime merupakan sebuah karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik, dengan kekhasan estetika naratif dan visual, yang berakar pada budaya tradisional Jepang dan menjangkau perkembangan seni dan media terkini. Dengan variasi subjek dan materinya, *anime* adalah sebuah cermin yang berguna pada masyarakat kontemporer Jepang. Sejarah karya animasi di Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiments in Animation* oleh *Shimokawa Bokoten*, *Koichi Junichi*, dan *Kitayama Seitaro* pada tahun 1913. Kemudian diikuti film animasi berdurasi pendek yang mengawali sejarah dan "evolusi" animasi Jepang.

Di Indonesia, penyebaran *anime* dan *manga* dapat dilihat terutama pada tahun 1990-an dengan terbit dan tayangnya salah satu ikon budaya populer *anime*

dan *manga* Jepang, Doraemon. Hal ini semakin terlihat dengan terbit dan tayangnya juga *anime* dan *manga* seperti *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Digimon*, dan sebagainya yang memiliki penggemar setia tidak hanya di Indonesia saja, tetapi juga di Asia bahkan di Amerika (<http://aoindonesia.net>).

Tahun 2000, *anime* merupakan sebuah industri bernilai pasar 2 triliun yen (238 triliun rupiah), lebih dari seratus judul *anime* baru yang ditayangkan setiap tahunnya. Teknik menggambar *anime* menjadi semakin canggih dan tenaga kerja bidang animasi dari berbagai negara ikut berperan dalam proses produksi *anime* seperti Prancis, Korea Selatan, dan juga Indonesia. Bila dulu *anime* hanya diadaptasi dari *manga*, kini *anime* juga ada yang diadaptasi dari *light novel*, *visual novel*, *game*, dan naskah asli (kaskus.co.id).

Sebagian besar yang menjadi anggota dari komunitas pecinta *pop culture* adalah pelajar, baik itu tingkat Sekolah Menengah sampai tingkat mahasiswa. Banyak pelajar yang kagum terhadap *manga* dan *anime* menjadi tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai *manga* dan *anime* tersebut. Tidak sedikit yang menjadi tertarik untuk belajar dan memperdalam bahasa Jepang agar lebih menguasai dan menikmati *manga* maupun *anime* yang disukai mereka.

Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa minat pemelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang banyak, selain Perguruan Tinggi yang membuka jurusan bahasa Jepang baik negeri maupun swasta, tidak sedikit pelajar di Indonesia yang telah mempelajari bahasa Jepang di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) karena sekolah tersebut menjadikan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Khususnya pelajar remaja Indonesia, umumnya belajar bahasa Jepang karena bahasanya yang unik dan berbeda penggunaan huruf dan aksaranya. Dimana pada bahasa Jepang terdapat tiga bentuk aksara yang digunakan yaitu hiragana, katakana dan kanji. Walaupun bentuk huruf Jepang terkesan kaku (*kanji*), namun bahasa Jepang tersusun atas silabel yang tetap dan sebenarnya mudah untuk dilafalkan.

Dengan demikian tujuan remaja Indonesia khususnya para pemelajar mempelajari bahasa Jepang selain karena keunikan bahasa Jepang dan peluang beasiswa, mereka juga tertarik karena kesukaan mereka terhadap *manga* dan *anime* yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang didalamnya. Kebudayaan

menurut R. Soekmono, bahwa kebudayaan adalah segala sesuatu dari hasil manusia itu sendiri, baik berbentuk benda atau hanya berbentuk buah pikiran dan dalam kehidupan (<https://jurnaltech.wordpress.com/>).

Setiap mahasiswa yang ingin memilih program studi di Perguruan Tinggi tidak lepas dari minat yang melatarbelakanginya. Begitu juga dengan mahasiswa/i Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Salah satu Universitas yang terdapat program studi bahasa Jepang adalah Universitas Darma Persada. Universitas Darma Persada merupakan Perguruan Tinggi yang berlokasi di Jakarta yang diselenggarakan oleh Yayasan Melati Sakura yang bernaung di bawah Perhimpunan Persahabatan Indonesia-Jepang (PPIJ). Akademi Bahasa dan Kebudayaan Jepang itulah, dijadikan perkembangan dari keberadaan Universitas Darma Persada yang didirikan oleh himpunan anak-anak bangsa yang bersatu dan berkarya dalam wadah Perhimpunan Alumni dari Jepang (PERSADA) (wikipedia.org).

Seperti halnya di Universitas Darma Persada terkait dengan pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang di Universitas Darma Persada dalam mempelajari bahasa Jepang menimbulkan pertanyaan yang memicu mahasiswa/i mempelajari bahasa Jepang lewat media visual. Hal tentang minat pemelajar bahasa Jepang ini penulis temui dari perbandingan jumlah mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Darma Persada yang mempelajari bahasa Jepang lebih banyak dari pada mahasiswa yang mempelajari Sastra Inggris dan Sastra Cina yang ditawarkan di Fakultas Sastra Universitas Darma Persada. Semakin meningkatkannya jumlah mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Darma Persada tidak terlepas dari adanya faktor minat yang mempengaruhi. Dengan adanya minat itulah, mahasiswa didukung dan diharapkan dapat meningkatkan kegiatan belajar dalam proses belajar mengajar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Hal tersebut juga berkaitan juga dengan besar kecilnya minat yang dimiliki oleh pemelajar. Jika pemelajar memiliki minat yang besar, maka pemelajar tersebut akan terus berusaha sampai tujuan yang ditetapkannya itu tercapai, tetapi jika minat yang dimiliki pemelajar tersebut kecil, maka pemelajar tersebut mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif yang terjadi dalam proses belajar dan bisa menghambat tercapainya tujuan tersebut. Hal ini tentu

menjadi masalah besar dalam proses pengembangan diri untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti mengenai seberapa besar pengaruh *manga* dan *anime* terhadap minat pemelajar untuk belajar bahasa Jepang. Pemelajar yang dimaksud dalam penulisan skripsi ini adalah mahasiswa Universitas Darma Persada yang menjadi tempat untuk penulisan skripsi ini. Hal yang menarik bagi penulis untuk teliti, dari hal yang bersifat menghibur seperti budaya populer khususnya *anime* dan *manga* bisa menambah minat dan motivasi para pemelajar bahasa Jepang. Bahasa Jepang di Universitas Darma Persada memiliki keunggulan dalam aspek budaya, ini menjadi daya tarik peminat belajar bahasa Jepang dan nilai tambah bagi Universitas Darma Persada.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut judul tentang “Pengaruh *Anime* dan *Manga* Terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang (Mahasiswa Kelas Malam Angkatan 2014-2016 Program Studi Sastra Jepang di Universitas Darma Persada)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan di teliti sebagai berikut:

1. *Anime* dan *manga* meningkatkan minat belajar bahasa Jepang pada Mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang di Universitas Darma Persada.
2. Adanya pengaruh *anime* dan *manga* terhadap minat belajar bahasa Jepang pada mahasiswa kelas malam Universitas Darma Persada.
3. Adanya media visual yang menayangkan *anime* dan *manga* yang menjadi tontonan favorit kaum muda khususnya pada mahasiswa kelas malam jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada.
4. Terjadinya ketertarikan yang cukup meningkat pada siswa kelas malam Universitas Darma Persada lebih dalam terhadap *manga* dan *anime*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah diatas, agar pembahasan yang akan penulis teliti ini jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang (mahasiswa kelas malam angkatan 2014-2016 Sastra Jepang Universitas Darma Persada).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, penulis tertarik untuk merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada?
2. Bagaimana pengaruh *manga* terhadap minat belajar bahasa Jepang mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengetahuan pemelajar menonton *anime* dan membaca *manga* terhadap minat belajar bahasa Jepang
2. Mengetahui pentingnya pengaruh terhadap bertambahnya minat dan motivasi pemelajar bahasa Jepang melalui *anime* dan *manga*

1.6 Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Deskriptif itu sendiri dapat diartikan menggambarkan terhadap suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2009: 29). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan menyebarkan 42 kuesioner kepada 42 responden mahasiswa/i Program

Studi Sastra Jepang di Universitas Darma Persada.

Penelitian ini digunakan oleh penulis karena ingin mengetahui dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang terjadi terhadap bertambahnya minat dan pengetahuan pemelajar bahasa Jepang.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis agar pemelajar dan pengajar bahasa Jepang serta peminatnya dapat meningkatkan pengetahuan, minat dan motivasi mereka mengenai budaya yang ada di Jepang saat ini, khususnya mengenai pengaruh budaya modern atau budaya populer (*anime* dan *manga*) yang sampai saat ini meningkat jumlah peminatnya. Dengan melalui penelitian ini, penulis juga mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai respon bertambahnya minat pemelajar terhadap pengaruh *anime* dan *manga*.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman penyusunan skripsi Fakultas Sastra Universitas Darma Persada dengan sistematika sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan
bab ini merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.
- Bab II Landasan Teori
berisi penjelasan mengenai beberapa teori mengenai pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang.
- Bab III Pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang (mahasiswa kelas malam angkatan 2014-2016 Universitas Darma Persada)
berisi pembahasan mengenai kecenderungan daya tarik *anime* dan *manga*, minat dan motivasi pemelajar bahasa Jepang di Indonesia, dan analisis hasil kuesioner pengaruh *anime* dan *manga* terhadap

bertambahnya minat belajar bahasa Jepang (mahasiswa kelas malam angkatan 2014-2016 Program Studi Sastra Jepang di Universitas Darma Persada).

Bab IV

Simpulan

berisi kesimpulan mengenai keseluruhan tema yang telah diambil oleh penulis.

