

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Suwasono:2016).

Animasi tidak lagi sebagai sebuah karya film hiburan atau tontonan untuk anak-anak, atau yang sering dikenal dengan film kartun di televisi. Animasi saat ini telah menjelma menjadi semacam teknologi, sehingga dia tidak lagi sebagai sebuah produk melainkan juga sebagai teknologi. Dalam pengertian tradisional, istilah animasi ini memang lekat dengan hasil karya seorang animator yang berarti sebuah produk film yang berisi gambar-gambar diam dan diproyeksikan ke layar seakan-akan tampak hidup, yang diciptakan oleh seorang animator. Kita masih dapat melihat karya-karya animasi kanonik dari animator-animator terkenal seperti Winsor McCay yang menciptakan film animasi pendek berjudul Gertie Dinosaur pada tahun 1914; dan animator Otto Messmer yang memproduksi film animasi pendek dengan tokoh karakter fenomenalnya yakni Felix the Cat, pada tahun 1919; dan film-film animasi lain yang mengalami jaman keemasan (golden Age) pada satu dekade awal tahun 1940an. Kejayaan animasi dan popularitas animator menandai pada masa ini, di mana animasi telah menjadi hiburan dan tontonan yang dihasilkan. Adapun teori tentang Animasi sebagai pendukung (Suwasono:2016).

1. Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi definisikan sebagai berikut :

“Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion” (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002)

Yang artinya kurang lebih adalah : “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

2. Definisi animasi menurut Cambridge Dictionary (dictionary.Cambridge.org) :

(1)enthusiasm and energy2)moving images created from drawings, models, etc. that are photographed or created by a computer:

Yang berarti kurang lebih ; 1) antusiasme dan energy 20) gambar-gambar bergerak yang dibuat dari gambar, model , dan lain-lain yang difoto atau dibuat dengan computer.

3. Definisi Animasi pada program presentasi elektronik menurut Feri Sulianta

Jika mengacu pada program presentasi elektronik seperti *Power Point* atau *Open Office Impress* , definisi animasi adalah efek visual yang diimplementasikan pada item/subjek tertentu pada slide, seperti judu dan subjudul, grafik, dan poin-poin yang didaftarkan pada slide atau yang kita kenal *Bullet Point* (Sulianta, 2009) .

4. Animasi menurut KBBI(kbbi.kemdikbud.gov.id)

Film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjai bergerak.

2.2 Anime

Anime merupakan singkatan yang digunakan masyarakat Jepang untuk seluruh bentuk animasi di dunia. Namun, seiring berkembangnya zaman Anime menjadi istilah umum yang diberikan warga dunia untuk animasi buatan Jepang. Sejalan dengan penjelasan John Allen (2015:5) yakni, Anime merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (computer generated).

Jauh lebih dalam, Anime dan manga telah menjadi salah satu bagian penting dari kultur Jepang. Meski sama-sama mendapat pengaruh dari animasi Walt Disney, dapat dikatakan pada dasarnya Anime memiliki perbedaan artistik dengan animasi pada umumnya, terutama animasi buatan Amerika. Salah satunya yakni, Anime merepresentasikan sebagian besar genre sinematik di dunia seperti science fiction, fantasy maupun historical fiction (Dobson: 2009:11). Dengan kata lain, cakupan target segmentasi Anime sangat besar oleh karena variasi genre yang ditawarkan. Jiro Nishiro (2016) melanjutkan, Anime memiliki satu hal yang pasti yakni, dasardasar teknik animasi yang tidak berubah serta beberapa Anime masih digambar secara tradisional dengan tangan, meski beberapa proses telah dibantu oleh komputer. Lebih lanjut Stuart A. Kallen (2015:58) menjelaskan, scene dalam Anime terlihat seperti diambil oleh kamera. Karakter yang tidak bergerak dapat ditampilkan dari berbagai sudut dan di saat bersamaan background berubah menyesuaikan dengan pergerakan kamera. Berbeda dari animasi Amerika, di mana background cenderung tidak bergerak, sementara kamera mengikuti tokoh yang bergerak dari ujung ke ujung layar tanpa henti. Hal tersebut menciptakan pengulangan visualisasi background yang sama secara terus menerus dalam satu scene. Dalam hal ini, pengulangan tersebut menciptakan animasi tanpa sense of place sama sekali, serta dapat memancing sugesti audiens untuk menganggap scene tersebut tidak digarap dengan sempurna.. Sebagai mana yang dijelaskan oleh Scott McCloud (2014:81) mengenai pandangan orang Jepang yang menganggap visual dan storytelling manga merupakan sebuah seni. Dalam hal ini, visualisasi yang ekspresif dan menekankan pada sugesti pembaca serta gaya *story*

telling manga yang menekankan audiens untuk “berada di dalam cerita”. Melihat beberapa Anime merupakan adaptasi dari manga. dapat dikatakan spirit seni tersebut melebur ke dalam proses pembuatan Anime. Dalam kaitan ini, meski teknologi animasi dan multimedia terus berkembang, spirit seniman di dalam diri orang Jepang terbukti selalu dapat menghasilkan animasi dengan kualitas terbaik baik dari segi visual maupun storytelling. Oleh karena hal tersebut, tulisan ini bertujuan untuk melihat spirit seni tersebut bergerak beriringan dengan perkembangan teknologi animasi yang semakin canggih setiap harinya.

Anime yang saat ini telah menjadi komoditas internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara. MacWilliams (2011: 5) menyebut dua urgensi penelitian mengenai Anime. Pertama, Anime merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. Di tengah besarnya peran media massa (masu-komi) dalam masyarakat Jepang, Anime dan juga manga (komik Jepang) menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Jepang yang sangat visual. Kedua, Anime berperan penting dalam pembentukan mediascape global, baik cetak maupun elektronik. Sontag (2003) sebagaimana dikutip dalam McWilliams (2011, 3) menyebut Jepang sebagai “image world” dimana media massa Jepang yang sangat visual dikonsumsi oleh tidak hanya masyarakat Jepang sendiri, namun juga kini oleh masyarakat global. Namun demikian, seperti yang diungkapkan dalam buku ini, masih terdapat beberapa kendala yang kerap ditemui dalam penelitian Anime, seperti misalnya keterbatasan akses terhadap sumber data dan masalah perbedaan sudut pandang.

Sebagian besar publikasi dan sumber-sumber primer tentang Anime pada awalnya, hanya tersedia dalam bahasa Jepang, termasuk yang dipublikasikan di jurnal Anime terbitan Asosiasi Studi Anime di Jepang, Japanese Journal of Animation Studies. Hal ini menyebabkan para peneliti Anime non-penutur Bahasa Jepang merasa kesulitan. Di samping bahasa sumber, masalah perbedaannya sudut pandang juga merupakan tantangan yang dihadapi oleh para peneliti Anime yang sebagian besar berasal dari latar belakang pendidikan yang spesifik, misalnya kajian film dan media, kajian budaya,

ilmu komunikasi, dan sebagainya, yang notabene kurang memiliki pengetahuan tentang konteks sosial budaya Jepang (Hu, 2013, 4-6). Berangkat dari permasalahan tersebut, buku ini diterbitkan sebagai media publikasi hasil-hasil penelitian mengenai Anime yang berangkat dari sudut pandang akademisi maupun praktisi yang langsung diterjemahkan dari bahasa sumber ke dalam bahasa Inggris, supaya dapat menjangkau pembaca yang lebih luas. Perkembangan studi Anime di Jepang ini tidak terlepas dari kehadiran Japan Society for Animation Studies (JSAS, Nihon Animeshon Gakkai). Awalnya, Anime di Jepang tidak pernah dikaitkan dengan sesuatu yang ilmiah. Seringkali ia hanya dipandang sebagai sebuah karya seni yang tidak bisa diberi label 'ilmiah', meskipun pada masa itu, tidak sedikit Anime yang dimanfaatkan sebagai rujukan primer maupun sekunder dalam penelitian-penelitian ilmiah (Koide, 2013, 58). Namun demikian, seiring dengan meningkatnya jumlah penelitian mengenai Anime, sejumlah peneliti dan praktisi media seperti Koide Masashi dan Ikeda Hiroshi mulai tergerak untuk mendirikan apa yang kini dikenal sebagai JSAS pada bulan Juli tahun 1998. Kehadiran JSAS ini juga diikuti oleh penerbitan Japanese Journal of Animation Studies pada bulan Oktober di tahun yang sama. Memasuki tahun 2000-an, mulai dibuka departemen dan program studi khusus animasi di lingkungan pendidikan tinggi di Jepang, antara lain di Tokyo Polytechnic University, Tokyo Zokei University, Kyoto Seika University, dan Tokyo University of the Arts. Menariknya, Ketua JSAS saat itu bahkan diminta rekomendasinya sebagai syarat perizinan pembukaan program studi animasi ke MEXT (Kementerian Dikbud, Olahraga, dan IPTEK Jepang) (Budianto, 2015).

Selanjutnya, karena buku ini menggunakan perpektif Asia Timur, maka sudut pandang di dalamnya berangkat dari pengalaman ketiga belas kontributor/penulisnya sendiri yang notabene berasal dari tiga negara berbeda: Jepang, Korea Selatan, dan China. Beberapa nama akademisi dan praktisi di bidang Anime Jepang dengan sangat baik menganalisis Anime sesuai bidangnya, seperti sejarawan Anime Tsugata Nobuyuki yang menjelaskan sejarah perkembangan Anime di Jepang, serta Koide Masashi, salah satu tokoh pendiri Asosiasi Studi Anime di Jepang sepuluh tahun lalu,

hingga Ikeda Hiroshi, mantan Direktur Toei Animation Studio yang telah menghasilkan lebih dari 50 karya animasi di studionya (Budianto,2015).

Perkembangan Anime dalam konteks historis transnasional dengan negaranegara tetangga Jepang, pengaruh apa yang Anime berikan kepada mereka, serta konteks politik di balik produksi dan konsumsi Anime di kawasan tersebut (Hu, 2013, 14). Buku ini dibuka dengan deskripsi sejarah perkembangan Anime di Jepang, yang berakar dari perkembangan manga (Tsugata, 2013, 25-30). Di tengah masyarakat Jepang yang sangat menjunjung tinggi konformitas di hadapan orang lain (建前 tatemae), dan juga di tengah masa krisis akibat gejolak perang dunia II, manga saat itu menjadi media ekspresi terbaik bagi banyak seniman Jepang saat itu untuk mencurahkan pemikirannya dalam bentuk story manga yang kemudian banyak diadaptasi ke dalam bentuk Anime.

Anime diproduksi pertama kali pada tahun 1917, namun masih sebatas film animasi pendek berdurasi dua hingga lima menit yang sebagian besar bercerita tentang folk tales masa itu. Anime terus berkembang dengan dipengaruhi oleh konteks sosial politik pada masanya. Berbagai Anime diproduksi, mulai dari Anime bertema propaganda perang seperti Momotaro no Umiwashi (Momotaro's Sea Eagle) yang menggelorakan semangat perang yang mengambil latar waktu saat Jepang menyerang Pearl Harbour pada tanggal 8 Desember 1941 (Watanabe, 2013, 104), hingga Anime yang merefleksikan harapan akan kebangkitan sains dan teknologi pascaperang, Tetsuwan Atomu (鉄腕アトム、 atau yang lebih dikenal di dunia internasional dengan sebutan "Astro Boy"). Anime Astro Boy ini menjadi serial TV Anime pertama di Jepang yang disiarkan pada tahun 1963-1966, serta merupakan salah satu Anime paling penting dalam studi perkembangan Anime di Jepang dan sekitarnya. Oleh karena itu, beberapa artikel dalam buku ini menjadikan Anime ini sebagai objek kajian.

Koh Dong Yeon (2013, 155-175) menjelaskan dengan rinci dalam artikelnya proses-proses adaptasi Astro Boy dikaitkan dengan kondisi sosial politik di Korea Selatan, seiring dengan pengalamannya merasakan sendiri masuknya Anime ke

negaranya saat itu. Astro Boy merupakan sebuah manga berseri karya Tezuka Osamu yang terbit pada tahun 1952. Banyak yang menyebut bahwa Tezuka sangat dipengaruhi oleh Disney dan animasi Barat, yang tercermin pada ciri fisik pada karakter-karakter dalam Astro Boy. Sejalan dengan peningkatan popularitasnya, Astro Boy mulai diadaptasi ke dalam bentuk serial TV Anime di Jepang pada tahun 1963, dan mulai masuk ke Korea Selatan pada awal 1970-an. Astro Boy saat itu seringkali dikaitkan dengan memori kelam Jepang terhadap bom atom, namun di sisi lain, ia juga dilihat sebagai simbol optimisme akan kebangkitan sains dan teknologi di Jepang pascaperang. Sedangkan dalam konteks Korea Selatan pascaperang tahun 1970-1980, Anime ini dipandang sebagai simbol pengharapan masyarakatnya akan Korea yang ideal dan modern, mengikuti jejak Jepang yang telah lebih dulu sukses menyelenggarakan modernisasi. Saat itu, pemerintah Korea Selatan yang berada di bawah kepemimpinan Presiden Park JungHee, tengah gencar-gencarnya melakukan pembangunan.

Pemerintah Korea pada tahun 1968 mencanangkan program lima tahun untuk pembangunan industri elektronik, yang sekaligus menandai dimulainya transisi pembangunan ekonomi di Korea. Proses modernisasi di Korea ini terjadi bersamaan dengan munculnya kekhawatiran pemerintah terhadap potensi masuknya pengaruh Jepang yang berlebihan, salah satunya melalui Anime. Koh menyebut beberapa faktor yang berperan dalam budaya TV di Korea Selatan. Sekitar tahun 1970-an, program TV untuk penonton dewasa di Korea Selatan didominasi oleh program dari Amerika, sedangkan untuk penonton anak-anak, sebagian besar justru diimpor dari Jepang. Rendahnya biaya royalti Anime Jepang dibandingkan animasi dari Amerika menjadi salah satu faktor penyebab dominasi Anime di Korea. Astro Boy pun mulai disiarkan di TV Korea Selatan dan ditonton oleh masyarakat luas. Saat itu, faktor bertambahnya jam pelajaran bagi siswa dan derasnya arus urbanisasi seiring dengan industrialisasi turut mendorong peningkatan kebutuhan masyarakat akan hiburan. Masyarakat Korea Selatan yang saat itu tidak memiliki banyak pilihan hiburan, mau tidak mau menjadikan TV sebagai media hiburan mereka. Namun demikian, Pemerintah Korea Selatan saat itu tidak serta merta mengimpor Anime tanpa melakukan adaptasi dan pembatasan.

Ada beberapa adaptasi yang dilakukan, misalnya dengan mengganti semua nama karakter yang ada di Astro Boy menjadi nama Korea, termasuk mengganti judul Anime itu sendiri menjadi Astro Boy Atom. Di samping itu, fakta bahwa Astro Boy sendiri juga tidak mencerminkan ciri fisik orang Jepang, seperti hidung pesek dan mata bulat besar, juga menjadi penyebab mengapa sebagian besar warga Korea yang menonton Astro Boy Atom tidak menyadari darimana Anime tersebut sebenarnya berasal.

Astro Boy bisa dilihat dari sudut pandang yang berbeda dari segi makna, Di Jepang sendiri, Anime Astro Boy seringkali dikaitkan dengan memori kelam terhadap Bom Atom. Namun demikian, Schodt (2007) sebagaimana dikutip dalam Hu (2013), berargumen atom telah menjadi sumber energi yang paling banyak digunakan di Jepang pada era pascaperang, dan telah diakui sebagai bentuk energi baru yang humanis. Di sisi lain, Astro Boy dilihat sebagai simbol optimisme akan kebangkitan sains dan teknologi di Jepang pascaperang. Namun demikian, hal yang berbeda berlaku bagi masyarakat di Korea Selatan. Atom yang sangat berkaitan dengan peristiwa pengeboman Hiroshima-Nagasaki dilihat sebagai titik tolak kebebasan mereka dari pendudukan Jepang yang (Koh, 2013, 163). Di samping itu, sebagian besar penonton Astro Boy Atom di Korea adalah anak-anak, yang notabene tidak mengerti konteks historis politik di balik Anime tersebut. Ia lebih dilihat oleh masyarakat Korea, terutama anak-anak, sebagai gambaran euforia atas teknologi Barat yang telah maju. Kedua contoh di atas menunjukkan dua sudut pandang yang berbeda dalam melihat globalisasi Anime dalam konteks historis transnasional.

Adapun teori-teori yang mendukung Anime sebagai berikut :

1. Frenchy Lunning dalam buku *Mechademia 9 : Origin*

"in spite of growing body of literature on Anime ,very few people have examined what term denotes Most simply equate" Anime " with " japanese animation"; this is relative ly easy "out" in order to get past tricky questions of definition, and one to which i must admit engaging in on occasion. for example, in Stray Dog of Anime : The Films of Mamoro Oshii I wrote that " Anime" does not denote any particular style or content ; it simply means animation from Japan."

Yang berarti kurang lebih “terlepas dari perkembangan literatur didalam Anime, sangat sedikit sekali orang yang telah meneliti apa arti dari istilah tersebut, kebanyakan orang menyamakan “Anime” dengan “animasi Jepang”; secara keseluruhan persamaan tersebut sangatlah mudah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sulit mengenai definisi, dan saya harus akui saya juga tertarik untuk terlibat didalam hal tersebut. Sebagai contoh , didalam buku *Stray Dog Of Anime : The Films of Mamoro Oshii* saya menulis “Anime” tidak menunjukkan gaya atau konten tertentu , Anime secara sederhanar berarti animasi dari Jepang”.

Frenchy Lunning berpendapat bahwa belum banyak penelitian mengenai istilah dari kata “Anime” sehingga orang-orang mengartikan Anime dengan animasi yang berasal dari Jepang.

2. Menurut Ranang dalam buku *Animasi kartun : Dari analog sampai digital*

Anime atau yang kemudian dikenal dengan nama Animasi adalah sebuah istilah yang digunakan untuk film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *Animeshon*.

Pada dasarnya Anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. Anime dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton

3. Menurut KBBI(kbbi.kemdikbud.gov.id/Anime)

Anime adalah animasi khas Jepang.

4. Menurut Mac William didalam buku *Japanese Visual Culture : Explorations in the World of Manga and Anime*

“Two Major definitons Of Anime : 1) Anime is simply the word used by Japanese for all animation,without regards its nation of origin and 2) outside of Japan, the common use of the word Anime is to refer specifically to Japnese Animation”

Yang memiliki arti kurang lebih “ 2 definisi utama Anime . 1) secara sederhana Anime adalah kata yang digunakan oleh orang jepang untuk semua animasi tanpa melihat berasal dari negara mana 2) diluar Jepang, penggunaan umum kata Anime menunjuk kepada animasi Jepang”.

2.2.1 Genre Anime

Salah satu hal yang membuat Anime sangat digemari atau menarik adalah keragaman dari genre sebuah Anime. Banyak Anime yang mempunyai banyak genre. Mayoritas dalam sebuah Anime biasanya terdapat 1-5 genre tergantung dari kebutuhan produksi itu sendiri dan cerita yang diinginkan oleh penulis.

1. *Action* (Aksi)

Berhubungan dengan aksi dan perkelahian, bisa menggunakan senjata atau tanpa senjata. Biasanya ditunjukkan dengan gerakan-gerakan setiap tokoh Anime pada alur cerita.

2. *Adventure* (Petualangan)

Menampilkan kisah perjalanan, petualangan dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi.

3. *Mecha* (Mesin)

Berhubungan dengan dunia robot atau yang berhubungan dengan mesin.

4. Drama

Menampilkan kisah kehidupan yang situasi atau kondisinya secara kompleks, penuh emosional dan konflik batin.

5. Fantasi

Menceritakan kisah penuh imajinatif atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata.

6. School

Menceritakan kehidupan seputar sekolah dan alur cerita lebih sering terjadi di sekolah.

7. Slice Of Life

★ Kehidupan sehari-hari yang umumnya kita alami dan bisa di sebut dengan nilai kehidupan keseharian manusia.

8. *Science Fiction* (Fiksi Ilmiah)

Menceritakan dunia di mana teknologi ilmu pengetahuan yang merajarela di dunia dan khususnya tentang teknologi masa depan.

9. *Sport* (Olahraga)

Berhubungan dengan olahraga seperti Bola Voli, Renang, Bola Basket, dan lain-lain.

10. Musik

Memakai musik sebagai tema biasanya dimainkan oleh tokoh dalam bentuk solo, band, grup dance atau pertunjukan musikal.

11. *Romance* (Romansa)

Menceritakan kisah percintaan perempuan dan laki-laki yang sifatnya menjaga hubungan tersebut.

12. *Shoujo* 少女

Biasanya berhubungan dengan masalah percintaan atau pengembangan karakter dan ditunjukkan untuk perempuan berusia 10-18 tahun.

13. *Shounen* 少年

Biasanya memiliki ciri khas dengan cerita zero to hero atau dalam artian pada tokoh utama dari lemah menjadi kuat dan ditunjukkan untuk laki-laki berusia 10-18 tahun.

14. *Kids* (Anak-Anak)

Anime dikhususkan untuk anak-anak saja tetapi tidak menuntut kemungkinan remajapun bisa.

15. *Comedy* (Komedi)

Anime dengan genre ini memiliki jalan cerita yang dapat membuat orang tertawa baik itu dari kelucuan tingkah karakter atau kelucuan dari cerita atau alur Anime tersebut.

16. Supranatural

Melibatkan kekuatan yang tidak dapat dijelaskan atau peristiwa yang menentang hukum ilmu pengetahuan manusia.

2.2.2 Psikologi Anime

Anime merupakan sebuah karya sastra yang dapat dijadikan sebagai

media informasi, mempunyai beragam cerita menarik dengan menggunakan alur, penokohan yang berbeda dari film lain menambah daya tarik tersendiri bagi kebanyakan penggemar *Anime*. Cerita didalamnya juga mengandung berbagai informasi pengetahuan, seperti halnya mengetahui berbagai budaya Jepang yang telah mendunia. Namun, apabila *Anime* dikonsumsi dengan intensitas tinggi (berlebihan), maka banyak pula pengetahuan yang akan didapat. Selain itu, secara tidak langsung informasi tersebut akan lambat laun merubah menjadi beberapa pola pikir, afektif, dan perilaku sebelumnya.

Menurut Bandura (5:2011), sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seseorang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Melalui jalan pengulangan ini akan memberikan kesempatan kepada orang tersebut untuk Mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya (Trianto, 2007: 31).

Oleh karena itu Bandura seorang behaviorit moderat penemu teori *social learning/ observational learning*, menjelaskan setiap proses belajar terjadi dalam urutan tahap peristiwa yang meliputi :

1. Tahap perhatian (*attentional phase*)

Pada tahap ini umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah diketahui.

2. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*)

Pada tahap berikutnya, informasi berupa materi dan contoh perilaku akan ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.

3. Tahap reproduksi (*reproduction phase*)

Pada tahap reproduksi, segala bayangan atau citra mental (*imagery*) atau kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan yang telah tersimpan akan diproduksi kembali.

4. Tahap motivasi (*motivation phase*)

Tahap terakhir adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement (penguat) bersemayannya segala informasi dalam memori. (Chusnawati, 2014: 16)

2.3 Definisi Pengaruh

Pengertian Pengaruh Berikut ini akan dijelaskan mengenai pengertian kata pengaruh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kedua (1997:747), kata pengaruh yakni “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang”.

Pengaruh adalah “daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan dan perbuatan seseorang” (Depdikbud, 2001:845). WJS.Poerwardaminta berpendapat bahwa pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu, baik orang maupun benda dan sebagainya yang berkuasa atau yang berkekuatan dan berpengaruh terhadap orang lain (Poerwardaminta,1997:731).

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil dan dampak yang ada.

2.4 SMA Plus PGRI Cibinong

Sejarah SMU PGRI Cibinong berdiri atau mulai menerima siswa baru pada tahun pelajaran 1978/1979 atas instruksi Kepala Kantor Depdikbud Kabupaten Bogor (Drs. E. Djarkasih), untuk menampung lulusan SMP yang tidak tertampung oleh SMA Negeri Cibinong. Kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan ruang kelas milik SMA Negeri Cibinong termasuk guru-gurunya. Jumlah siswa angkatan pertama adalah 35 orang, sebagai pejabat kepala sekolah di tunjuk Drs. E. Sanusi Pr (Alm) yang ketika

itu sebagai wakil kepala sekolah SMA Negeri Cibinong, dan berakhir tanggal 31 Desember 1980. Pada tanggal 20 Desember 1980 Mendapat pengesahan pengurus Yayasan Persekolahan PGRI Daerah V Jawa Barat, dengan Surat Keputusan No. 052/YP-PGRI/V/Kpt/1980. Sedangkan izin pendidikan dari Kanwil Depdikbud Propinsi Jawa Barat pada tanggal 22 Februari 1982 dengan Surat Keputusan No. 4/I02/Kep/E.82.

Sebagai kepala sekolah kedua diangkat Sri Yosep Suwitanhantoro, BA pada tanggal 1 Januari 1981, kemudian bersangkutan mengundurkan diri pada tanggal 15 Oktober 1982 dan pada tanggal 01 Februari 1983 Basyarudin Thayib, BA selaku Wakil Kepala Sekolah bidang Keuangan di angkat sebagai Kepala Sekolah yang ketiga, sampai sekarang. Langkah pertama adalah mencanangkan Program Jangka Panjang 25 tahun dengan *Visi* SMU PGRI Cibinong sebagai salah satu SMU Swasta terkemuka di Jawa Barat. Pada tahun 2002/2003 tanggal 11 Desember 2003 diresmikan sebagai SMA Plus PGRI Cibinong oleh Bapak Prof. Dr. H. Iim Wasliman, M.Pd, M.Si Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.

SMA Plus PGRI Cibinong memiliki 2 jurusan dalam program studinya dan 1 program unggulan yaitu : MIPA (matematika dan ilmu pengetahuan alam), IPS (ilmu pengetahuan sosial), dan MIPA Unggulan.

Pengembangan bahasa Jepang merupakan salah satu program unggulan SMA Plus PGRI Cibinong. Siswa kelas X sampai XII jurusan IPS serta kelas X Sampai XII MIPA Unggulan diwajibkan untuk mempelajari bahasa Jepang. Buku yang digunakan adalah *Kira Kira Nihonggo* terbitan Erlangga. Dalam pengembangan bahasa Jepang , SMA Plus PGRI Cibinong juga mendapatkan bantuan dari *Japan Foundation* yaitu dengan didatangkannya seorang *Native Speaker* dari Jepang setiap tahunnya untuk mengajar dan membantu pengembangan bahasa dan budaya Jepang di SMA Plus PGRI Cibinong.

2.4.1 Pesat Japanese Club

Pesat Japanese Club atau yang biasa dikenal dengan sebutan “JC” adalah salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMA Plus PGRI Cibinong. Pesat Japanese Club berdiri sejak tahun 2009 dengan jumlah siswanya saat ini berjumlah 32 orang dan dibina oleh seorang guru bernama Dra. Rini Komalasari atau biasa dipanggil dengan sebutan “Rini Sensei”. Kegiatan Pesat Japanese Club berfokus pada 2 hal yaitu budaya dan bahasa Jepang. Setiap minggunya siswa mempelajari bahasa atau budaya Jepang dan adakalanya dibantu oleh *Native Speaker* yang berasal dari Jepang.

Setiap tahunnya Pesat Japanese Club selalu menampilkan pertunjukan seni budaya Jepang baik itu modern ataupun non modern dalam acara tahunan yaitu *Ekstrakurikuler EXPO* yang diselenggarakan oleh SMA Plus PGRI Cibinong .