

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak menjadikan jarak sebagai hambatan untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Oleh karena itu pembelajaran bahasa asing selain bahasa Inggris menjadi sangat penting dan salah satunya adalah bahasa Jepang. Lalu dalam melakukan pembelajaran tersebut membutuhkan berbagai macam hal sebagai media, untuk mendukung pembelajaran bahasa tersebut dan salah satu media tersebut adalah internet. Dengan adanya internet, kaum remaja khususnya para pelajar dapat dengan mudah mengakses berbagai macam informasi, dan salah satu informasi tersebut adalah tentang budaya populer Jepang yang dapat mempengaruhi mereka dalam mempelajari bahasa Jepang baik itu secara positif ataupun negatif, namun hal tersebut juga dapat membantu mereka dalam mempelajari bahasa Jepang. Selain itu, pengaruh dari *anime* dan *game* pada saat ini cukup berpengaruh terhadap hampir setiap orang khususnya pelajar yang mempunyai ketertarikan tentang budaya populer Jepang, karena saat ini berbagai macam budaya populer di Jepang seperti *film*, musik, drama, *anime*, *manga*, ataupun *game* dapat dinikmati dengan mudah melalui internet. Dengan ada banyaknya layanan internet atau aplikasi seperti *Netflix*, *Spotify*, *Manga PLUS*, *Viki*, *QooApp* dan sebagainya kemudahan ini pun dapat dirasakan oleh para penggemar budaya populer Jepang di Indonesia. Terlebih lagi pada saat ini perkembangan bahasa Jepang di Indonesia meningkat sangat pesat, ditandai dengan bertambahnya mata pelajaran bahasa Jepang dan ekstrakurikuler tentang Jepang baik itu budaya ataupun bahasa di berbagai SMA dan salah satu SMA yang mempunyai mata pelajaran bahasa Jepang dan ekstrakurikuler tentang Jepang adalah SMA Negeri 04 Tambun Selatan. Terlebih lagi mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 04 sudah ada sejak 10 tahun yang lalu.

Namun walaupun di sekolah sudah ada ekstrakurikuler tentang budaya populer Jepang hal tersebut tidak memungkiri bahwa *anime* dan *game* mempunyai beberapa dampak, baik itu berupa dampak yang positif ataupun dampak negatif. Menurut Bastin (2022:206) *anime* mempunyai beberapa dampak positif dan negatif dampak positifnya seperti meningkatkan kreativitas, membuat peluang untuk bersosialisasi, memberi tau tentang kehidupan masyarakat Jepang, dan sebagainya. Mengutip dari idntimes bahwa dampak negatif dari *anime* adalah kurangnya waktu tidur, lupa akan waktu, kurang bersosialisasi, tidak bisa membedakan realita, dan sebagainya. Sama halnya dengan *anime*, *game* pun mempunyai beberapa dampak positif dan negatif menurut Subakti dalam Zakiah, dkk (2021:22) dampak positif dari *game* sendiri yaitu dapat meningkatkan kecerdasan, konsentrasi, kemampuan berbahasa, mengurangi stress, dan sebagainya. Sedangkan dampak negatif dari *game* yaitu menyebabkan ketergantungan, dapat melakukan hal negatif, berkata kasar, lupa waktu, boros, dan sebagainya.

Walaupun *game* dan *anime* mempunyai dampak negatif dan positif akan tetapi masyarakat di Indonesia sendiri sudah lama mengenal budaya pop Jepang atau *Japan Pop Culture*, di Indonesia banyak produk Jepang yang sangat familiar bagi masyarakat Indonesia. Seperti musik, *anime*, *manga*/ komik, drama dan juga *game* yang merupakan salah satu dari budaya pop Jepang. Meskipun pada awal perkembangannya *game* bukan merupakan hasil budaya murni Jepang. Akan tetapi masyarakat di Indonesia bahkan di dunia telah mengenal lama beberapa nama perusahaan yang memproduksi *game* seperti *Nintendo*, *SEGA*, *Sony*, *Bandai Namco*, dan sebagainya. Bahkan di Jepang, budaya populer memang sengaja disebar luaskan ke luar negeri hal ini dapat dibuktikan dengan pernyataan Nobuyuki dalam Chadijah (2016:2) sebagai berikut :

「にほん ;日本には能や歌舞伎のような伝統的な文化から、秋葉原のオタク文化に象徴されるゲームやアニメといった新しいコンテンツ産業まで、世界にゆしゆつ ;輸出できる文化がたくさんあります。そそれを積極的に支援していくのです。」

Arti dari kalimat di atas adalah di Jepang terdapat banyak budaya yang dapat di ekspor ke seluruh dunia, mulai dari budaya tradisional seperti *Noh* dan *Kabuki*,

sampai materi budaya baru seperti *game* dan *anime* yang disimbolkan sebagai budaya *otaku* dari Akihabara.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, *game* kini hadir dalam wujud audio visual yang tersebar dengan mudah melalui *smartphone*. Lalu berdasarkan genrenya, *game* dibagi menjadi beberapa genre yaitu *action game*, *arcade*, *racing game*, *role playing game*, *shooting game*, *simulation game*, *sports game*, *strategy*, *adventure*, *rhythm game* dan *sebagainya*. *Game* adalah sebuah media hiburan yang dapat dimainkan secara *offline* maupun *online*. Pada dasarnya pengertian *game* ini bersifat global, dengan kata lain *game* tidak hanya merupakan sebuah media hiburan yang dapat dimainkan oleh perangkat saja, tetapi juga dapat dimainkan dengan cara tradisional dan salah satu permainan tradisional di Jepang yaitu adalah *karuta*. *Game* di Jepang, merupakan sebuah industri yang sangat besar atau salah satu cara Jepang dalam mempromosikan budaya Jepang ke seluruh dunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan data pendapatan *video game* terbesar di dunia pada tahun 2020 yang dilakukan oleh badan survey *video game* Newzoo. Tercatat dari 10 negara, Jepang menduduki peringkat 3 dengan pendapatan \$20,6 milyar USD. Dengan ini dapat dibuktikan bahwa *game* Jepang sangatlah sukses di industri *game* dunia. Berikut adalah tabel hasil survey yang dilakukan oleh Newzoo.

Tabel 1 hasil survey pendapatan *game* pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Newzoo

	Country	Region	Population	Internet Pop.	Revenues (USD)
1.	China	Asia-Pacific	1,444.2M	976.7M	\$45,642M
2.	United States	North America	332.9M	287.8M	\$39,065M
3.	Japan	Asia-Pacific	126.1M	115.4M	\$20,763M
4.	South Korea	Asia-Pacific	51.3M	48.9M	\$7,530M
5.	Germany	Europe	83.9M	76.6M	\$5,702M
6.	United Kingdom	Europe	68.2M	63.1M	\$5,117M
7.	France	Europe	65.4M	59.7M	\$4,024M
8.	Canada	North America	38.1M	34.5M	\$3,551M
9.	Italy	Europe	60.4M	53.9M	\$3,205M
10.	Brazil	Latin America	214.0M	160.1M	\$2,288M

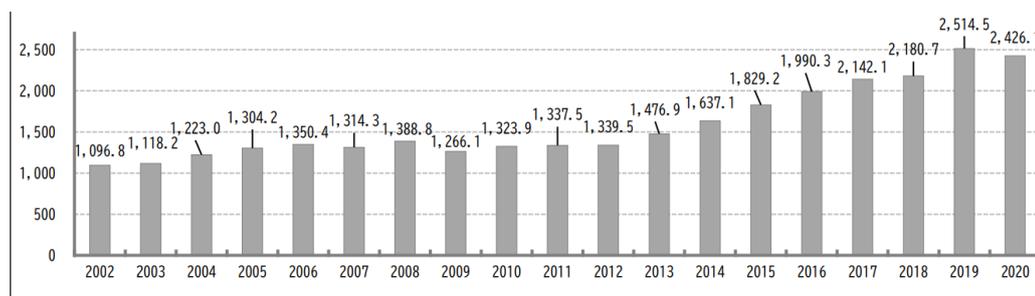
(Sumber: <https://newzoo.com>)

Contoh budaya populer lainnya selain *game* adalah *anime*. *Anime* adalah sebuah penyebutan yang berasal dari Jepang. Sama seperti animasi pada umumnya *anime* ditampilkan dengan banyak warna dengan teknologi yang menampilkan

berbagai karakter, lokasi, dan sebuah cerita untuk ditampilkan kepada penonton diberbagai kalangan. *Anime* sendiri merupakan sebuah kata resapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu “*animation*” yang merujuk kepada pengucapan bahasa Jepang yaitu “アニメーション”.

Pada saat ini *anime* sudah berkembang sangat pesat jika dibandingkan dengan zaman dahulu. Dengan alur cerita yang lebih menarik, lalu dengan grafik yang berkembang hingga dapat memanjakan mata penontonya. Perkembangan *pop culture* inilah yang membuat masyarakat Indonesia sangat antusias baik dalam menonton *anime* maupun memainkan *gamenya*. Di Indonesia sendiri animasi Jepang mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1970-an. Pada saat itu *anime* Jepang yang dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia, pertama kali adalah *anime* yang berjudul *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* yang disiarkan melalui TVRI dengan total jumlah episode yaitu 26 episode. Lalu dengan seiringnya waktu dan dengan munculnya TV swasta di Indonesia seperti RCTI, SCTV, dan sebagainya. *Anime* perlahan mulai mengudara bahkan banyak *anime* yang terkenal di dunia mulai mengudara di pertelevisian Indonesia seperti serial *Doraemon*, *Inuyasha*, *Detective Conan*, *Naruto*, dan sebagainya. Pada tahun 2020, *anime* adalah sebuah industri yang bernilai 2,4 miliar yen dengan total lebih dari puluhan judul setiap tahunnya dan dengan teknik menggambar *anime* yang semakin canggih. Lalu dengan seiring berkembangnya zaman *anime* kini juga mengadaptasikan berbagai karya seperti manga, light novel, dan juga *game*. Berikut adalah diagram pendapatan *anime* pada tahun 2020.

Diagram 1.1 Pendapatan *anime* dari tahun 2002 s/d 2020



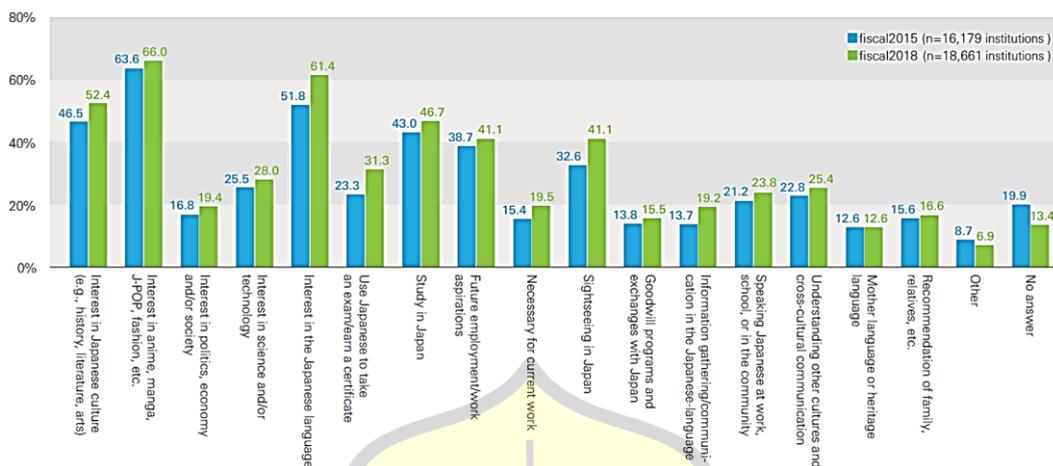
(Sumber: <https://aja.gr.jp>)

Sebagian besar yang menonton *anime* ataupun memainkan *game* adalah kaum muda khususnya para pelajar. Banyak para pelajar yang kagum akan *anime* maupun *game* baik dari segi visual maupun ceritanya, tidak jarang juga para pelajar yang menjadi tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang lebih dalam lagi untuk menguasai dan juga agar mereka dapat menikmati *anime* dan *game* kesukaan mereka. Bahkan Indonesia juga merupakan salah satu negara dengan *fandom* budaya populer Jepang terbesar di Asia. Penggemar *anime* saat ini semakin bertambah dan terlebih lagi pada saat ini dengan meningkatnya akses terhadap internet, dalam beberapa tahun terakhir membuat bertambahnya *fandom* atau komunitas pecinta budaya populer Jepang. Salah satu contoh *fandom* yang cukup populer di Indonesia adalah Komunitas Pecinta *Anime* Jakarta atau biasa disebut dengan KOPAJA. Komunitas Pecinta *Anime* Jakarta atau KOPAJA adalah suatu komunitas bagi para pecinta budaya populer Jepang yang berada di sekitar daerah JABODETABEK. Komunitas ini bertujuan untuk menyatukan para pecinta budaya pop Jepang khususnya para pecinta *anime* agar bisa mendapatkan tempat untuk *sharing* maupun berdiskusi seputar kebudayaan Jepang. (<https://www.japanesestation.com>)

Prista dan Grendi dalam jurnal Pendidikan Sosiologi (2016) menjelaskan bahwa *anime* bisa menjadi produk budaya yang sesuai dengan selera banyak orang. Bahkan dapat meningkatkan jumlah orang yang ingin belajar bahasa Jepang. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil survei yang dilakukan oleh Japan Foundation mengenai perkembangan pendidikan bahasa Jepang pada tahun 2018 tercatat ada 142 negara di dunia yang mempelajari bahasa Jepang dan Indonesia menjadi negara nomor 2 yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di seluruh dunia. Dalam survei yang dilakukan oleh Japan Foundation diketahui bahwa budaya pop Jepang seperti *anime*, *manga*, *fashion*, *j-pop*, dan sebagainya dipilih oleh 66% responden sebagai salah satu alasan mereka mempelajari bahasa Jepang. Dari hasil survei ini kita dapat mengetahui bahwa peran budaya pop memiliki peran yang paling besar dalam mempengaruhi minat para pelajar ataupun orang-orang untuk mempelajari bahasa Jepang di Indonesia. Berikut adalah grafik hasil survei yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* pada tahun 2018.

Diagram 1 Hasil survei mengenai tujuan mempelajari Bahasa Jepang oleh The Japan Foundation (2018)

Graph I-5-1 Objectives of Japanese-language learning (all educational stages)



(Sumber: <https://www.jpff.go.jp>)

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti dan mengetahui lebih dalam lagi seberapa besar pengaruh *game* dan *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa SMA di Tambun Selatan. Hal menarik yang ingin penulis teliti adalah hal yang sifatnya menghibur seperti budaya populer Jepang, yaitu seperti *game* dan *anime* yang bisa menambah minat belajar bahasa Jepang di kalangan Siswa Menengah Atas Negeri 04 Tambun Selatan.

1.2 Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian yang relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Roshiyami Fitriana (2019) tentang pengaruh *Anime* dan *Manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh manga dan *anime* dalam mempengaruhi minat pemelajar Bahasa Jepang di UNSADA. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode survey dan pengumpulan data dengan mengutip referensi dari berbagai jurnal ilmiah, e-book dan berbagai artikel lainnya sebagai pendukung untuk mendapatkan

hasil data yang valid. Perbedaannya dalam penelitian ini dengan skripsi yang akan penulis lakukan terletak pada pengaruh objek yang akan diteliti dan target sampling yang ingin penulis ambil adalah siswa SMA Negeri 04 Tambun Selatan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Celika Takagi (2021) tentang pengaruh permainan *karuta* terhadap pembelajaran bahasa Jepang bagi mahasiswa prodi bahasa dan kebudayaan Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian metode kepustakaan dan kuesioner, penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode wawancara sebagai pendukung data. Lalu dalam penelitian ini sama-sama mengutip berbagai referensi dari beberapa sumber pustaka seperti jurnal ilmiah, *e-book*, dan berbagai artikel lainnya. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah penelitian ini menggunakan permainan tradisional yaitu *karuta*, sedangkan penulis menggunakan *anime* dan *game* sebagai pengaruh terhadap minat belajar siswa SMA.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Risanti Baiduri (2017) tentang pengaruh Pendidikan bahasa dan budaya Jepang terhadap siswa di SMA Negeri 12 Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian deskriptif analisis dengan mengutip berbagai referensi dari beberapa sumber seperti jurnal ilmiah, *e-book* dan berbagai artikel lainnya. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data yang sama yaitu teknik wawancara dan kuesioner yang menjadi pembeda penelitian ini dengan skripsi penulis adalah penulis ingin meneliti tentang pengaruh *anime* dan *game* terhadap siswa SMA sedangkan untuk penelitian ini adalah pengaruh pendidikan bahasa dan budaya Jepang terhadap siswa sma.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan penulis teliti sebagai berikut:

1. *Game* dan *anime* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas di Tambun Selatan
2. *anime* dan *game* mempunyai pengaruh baik itu positif ataupun negatif dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas di Tambun Selatan
3. Ada banyaknya genre di dalam sebuah *game* dan *anime*
4. Penggunaan media internet sebagai salah satu sarana untuk menonton *anime* ataupun memainkan *game*
5. Semakin berkembangnya komunitas *anime* dan *game* Jepang di Indonesia

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, agar pembahasan penelitian yang penulis teliti dapat lebih jelas penulis membatasi penelitian terhadap pengaruh *game* dan *anime* terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 04 Tambun Selatan dalam mempelajari bahasa Jepang.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan *game* dan *anime* di Indonesia ?
2. Bagaimana pengaruh *game* dan *anime* Jepang terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas ?
3. Apa saja dampak positif dan negatif dari *anime* dan *video game* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah di atas, tujuan yang ingin penulis capai tentang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana perkembangan *game* dan *anime* di Indonesia

2. Mengetahui seberapa besar pengaruh atau dampak *anime* dan *game* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas
3. Mengetahui *game* dan *anime* tidak selalu memiliki pengaruh negatif tetapi juga memiliki pengaruh positif

1.7 Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut H. Malik dalam Sumiharsono (2017:10) media belajar adalah segala hal yang bisa digunakan untuk menyalurkan sebuah bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan juga perasaan pembelajar di dalam sebuah kegiatan belajar untuk mencapai sebuah tujuan dalam belajar. Wibawanto dalam Nurfadhillah (2021:12) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah sumber belajar yang dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan. Sedangkan menurut Hamid (2020:3) media pembelajaran adalah sebuah perantara ataupun pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga kemauan sehingga dapat ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara agar siswa dapat memperoleh sebuah pengetahuan yang dimana perantara tersebut dapat berupa benda ataupun seseorang.

2. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Menurut Yosin dalam Saraswati (2019:7) pengaruh merupakan sebuah suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu orang ataupun benda sehingga dapat mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. W.J.S Poewadarmita dalam A. Jayanti (2020:12) pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberikan sebuah perubahan kepada yang lain.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu hal yang dapat merubah sesuatu ataupun perubahan terhadap seseorang karena adanya suatu efek yang ditimbulkan oleh orang ataupun benda.

3. Minat Belajar

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*interest*" yang mempunyai arti kesukaan, keinginan. Jadi dalam proses pembelajaran bahasa Jepang siswa harus mempunyai minat atau kesukaan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Sedangkan secara umum minat adalah suatu perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang terhadap objek tertentu.

Menurut Djaali dalam WD Refita (2018:6) minat adalah sebuah rasa lebih suka dan juga rasa ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Ahmadi dalam Rohmani (2019:71) Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan secara umum pengertian belajar didefinisikan sebagai sebuah proses perubahan di dalam keperibadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Menurut Walgito dalam Afaf (2016:15) belajar merupakan suatu perubahan yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku. Sedangkan menurut Khodijah dalam Rohmani (2019:71) belajar adalah suatu proses yang memungkinkan seseorang memperoleh kompetensi, keterampilan, dan juga sikap yang baru dengan melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu rasa ketertarikan, keinginan yang dapat timbul karena berbagai hal dan juga minat dapat berubah-ubah tergantung apa yang di inginkan oleh orang tersebut tanpa adanya dorongan. Sedangkan belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri kita sebagai pelajar baik berupa ilmu dan keterampilan.

4. Budaya Populer

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Budaya populer adalah budaya yang dikenal dan digemari kebanyakan masyarakat pada umumnya, relevan dengan kebutuhan masyarakat pada masa sekarang, serta mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga memunculkan perspektif budaya pop sebagai suatu budaya yang sudah berkembang kemudian menjadi kebiasaan yang digemari oleh banyak masyarakat.

Menurut Burton dalam Chaniago (2011:93), budaya populer sangat didominasi oleh produksi dari material barang-barang konsumsi dan hal tersebut bukanlah sebuah seni sejati, yang dimana pembuatnya didorong oleh motif laba. Ibrahim dalam Chaniago (2011:93) juga mempertegas pernyataan tersebut, yang dimana menyatakan bahwa budaya populer yang didukung industri budaya, telah mengkonstruksi masyarakat yang tidak sekedar berlandaskan konsumsi, tetapi juga menjadikan budaya sebagai produk industri. Ada beberapa pandangan lain mengenai budaya populer seperti Lull dalam Chaniago (2011: 93) berpendapat bahwa budaya populer lahir dari masyarakat dan tidak dikonstruksikan oleh pihak luar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa budaya populer adalah suatu budaya yang lahir dari masyarakat tanpa ada campur tangan dari pihak lain dan diproduksi secara massa agar dapat dinikmati oleh siapapun.

5. Animasi atau *anime*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik

elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Menurut Hidayatullah dalam Raditya Satmatanu (2020:4) Ketika sebuah rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni dengan menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan juga cerita, yang ditujukan kepada berbagai jenis penonton, *anime* sendiri sangat dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang (Ranang A.S dalam Ida Aisyah 2019:18). *Anime* sendiri adalah singkatan yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk seluruh bentuk animasi yang ada di dunia. Namun dengan seiring berkembangnya zaman *anime* sudah menjadi istilah umum yang diberikan oleh warga dunia untuk animasi buatan Jepang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi atau *anime* adalah sekumpulan gambar yang akan terlihat bergerak ketika disusun secara berurutan. Lalu *anime* merupakan singkatan yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk semua bentuk animasi dan *anime* sudah menjadi ciri khas Jepang dengan berbagai macam gambar yang menampilkan tokoh, lokasi, dan cerita. *Anime* juga dipengaruhi oleh gaya gambar dari *manga* yaitu komik khas Jepang.

6. Game atau permainan

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain barang atau sesuatu yang dapat dipertandingkan. Sedangkan secara umum *game* (permainan) adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Menurut Wahono, R.S. dalam A Novantoro (2016:7) Karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat *game*

menjadi aktifitas yang digemari oleh banyak orang. Sedangkan menurut Agustina (2015:2) *Game* atau permainan adalah suatu cara belajar dengan menganalisa dengan sekelompok pemain maupun individual dengan menggunakan strategi-strategi yang rasional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah kegiatan yang mempunyai tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, ataupun olahraga ringan dan juga sebagai salah satu cara belajar menganalisa sesuatu baik dengan sekelompok pemain maupun secara individual.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Dezin dan Lincoln dalam Anggito (2018:7) penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai macam metode yang ada. Metode yang penulis gunakan adalah metode analisis deskriptif, metode survey dan metode kepustakaan. Metode wawancara menurut Moleong dalam Mamik (2015:108) wawancara adalah kegiatan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu pewawancara dan yang diwawancarai. Metode survey adalah metode pengumpulan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden. Data yang digunakan adalah data yang berasal dari survey yang akan dibagikan kepada responden dalam bentuk google form dan jumlah untuk pengisian angket adalah sebanyak 100 responden siswa/i SMA Negeri 04 Tambun Selatan.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Pengaruh *Game* Dan *Anime* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Di Kalangan Siswa SMA Di Tambun Selatan adalah sebagai berikut :

1. Penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pendidikan bahasa Jepang baik itu melalui *anime* dan *game* ataupun sebagainya serta menjadi bahan untuk kajian lebih lanjut.
2. Bagi penulis agar dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan minat belajar bahasa Jepang melalui budaya populer jepang yaitu *anime* dan *game* dan penulis berharap dengan adanya penelitian ini mata pelajaran ataupun pemelajar bahasa Jepang dapat terus bertambah.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berdasarkan penulisan di penelitian ini, sistematika penyajian ini disusun

mengacu pada pedoman penyusunan skripsi Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada disusun sebagai berikut :

- Bab I. Pendahuluan
Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II. Kajian Pustaka
Bab ini berisi penjelasan tentang perkembangan *game* dan *anime* di Indonesia, serta pengaruh *game* dan *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa SMA.
- Bab III. Pengaruh *game* dan *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa/i di SMA Negeri 04 Tambun Selatan
Bab ini berisi tentang analisis data hasil survey baik dalam bentuk pertanyaan dan sample data.
- Bab IV. Kesimpulan
Bab ini merupakan bab penutup yang berisi hasil kesimpulan dari tema penelitian yang penulis ambil.