

BAB II

MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG MELALUI *ANIME* DAN *GAME*

Dalam bab II ini untuk membahas tentang minat belajar bahasa Jepang di SMA Negeri 04 Tambun Selatan, penulis merasa perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu tentang minat belajar, *anime*, dan *game* yang meliputi definisi, sejarah *anime* dan *game* baik di Jepang ataupun di Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari jurnal, buku, *e-book*, artikel dan sebagainya.

2.1 Minat Belajar

Sebelum mengetahui apa yang dimaksud dengan minat belajar ada baiknya jika mengetahui apa yang dimaksud dengan minat dan belajar. Kata minat sendiri secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* yang mempunyai arti kesukaan, perhatian, dan keinginan. Oleh karena itu ketika proses pembelajaran bahasa Jepang berlangsung siswa harus mempunyai sebuah minat ataupun kesukaan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Karena minat mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap suatu pembelajaran, dan dengan adanya minat siswa akan melakukan sesuatu yang diminatinya dan jika sebaliknya, tanpa adanya sebuah minat maka siswa tersebut tidak mungkin melakukan pembelajaran tersebut. Karena itu dengan melalui sebuah *anime* dan *game* dapat menimbulkan minat belajar terhadap bahasa Jepang.

Minat menurut Darmadi (2017:307) minat merupakan sebuah keadaan yang dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dengan disertai suatu keinginan untuk mengetahui dan juga mempelajarinya. Pada dasarnya minat dapat timbul karena adanya sebuah ketertarikan yang mendalam terhadap sesuatu, yang dimana ketertarikan tersebut menimbulkan sebuah rasa keinginan untuk mengetahui, mempelajari, serta membuktikannya. Dengan adanya suatu rasa ketertarikan yang sifatnya tetap, yang berada dalam diri manusia yang sedang mengalaminya, atas suatu hal tertentu dan dengan adanya rasa senang terhadap suatu hal tersebut sehingga mendalaminya. Hal ini sejalan dengan pendapat

Mikarsa, dkk dalam W. Sunarsih (2021:7) minat merupakan dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan rasa ketertarikan ataupun perhatian secara selektif yang menyebabkan dipilihnya suatu obyek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-kelamaan akan mendatangkan sebuah rasa kepuasan. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa dan minat akan menjadi sebuah motif yang kuat untuk berhubungan secara lebih aktif dengan sesuatu yang menarik minatnya (Widiastuti: 7).

Sedangkan belajar adalah sebuah proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan sebuah perubahan, baik itu dalam bentuk ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai ilmu yang telah dipelajari. Menurut Hamalik dalam U.H. Roberto, dkk (2021:2) belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan perilaku. Menurut Sardiman dalam Zainur Fitri, dkk (2015: 5) belajar merupakan usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Selain itu, Slameto dalam Yolanda (2020:14) berpendapat belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.1 Macam-Macam Minat Belajar

Menurut Hapsari (2005:49) minat artinya dorongan perhatian terhadap sesuatu yang disertai dengan perasaan dan pikiran oleh karena itu macam-macam minat dibagi menjadi dua yaitu :

1. Minat bawaan, minat ini minat yang timbul berdasarkan hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah.
2. Minat hasil belajar atau minat yang muncul karena pengaruh dari luar diri individu. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan ataupun

dorongan baik itu berasal dorongan yang berasal dari orang tua ataupun teman.

Minat belajar di dalam diri seorang siswa harus tetap ada dalam setiap proses belajar mengajar. Jika minat belajar tidak ada di dalam diri seorang siswa maka proses belajar mengajarpun akan lebih sulit. Oleh sebab itu pengajar harus berusaha untuk meningkatkan minat belajar para siswa agar proses belajar mengajar yang lebih efektif dapat terbentuk agar siswa dapat mencapai hasil dari belajarnya.

2.1.2 Jenis-Jenis Minat Belajar

Jenis-jenis minat belajar yang ada menurut Guilford dalam Rahmat (2021:162) jenis-jenis minat dibagi menjadi dua yaitu minat vokasional dan minat avokasional. Berdasarkan hal tersebut dapat dijabarkan :

1. Minat vokasional dibagi menjadi 3 yaitu :
 1. Minat professional biasanya berupa minat keilmuan, seni, dan sosial
 2. Minat komersial biasanya berupa minat pada dunia bisnis
 3. Minat kegiatan fisik biasanya berupa minat terhadap kegiatan luar.
2. Minat avokasional adalah minat yang merujuk untuk memperoleh sebuah kepuasan ataupun hobi dan minat avokasional dapat berupa :
 1. Petualangan
 2. Hiburan
 3. Apresiasi
 4. Ketelitian

Sedangkan belajar berdasarkan cara ataupun proses yang ditempuh, menurut Nasution dalam Zainur Fitri, dkk (2015: 5) jenis belajar di bagi menjadi 5 jenis yaitu :

1. Belajar yang berdasarkan pengamatan
2. Belajar yang berdasarkan gerak
3. Belajar yang berdasarkan menghafal
4. Belajar yang berdasarkan pemecahan masalah
5. Belajar yang berdasarkan emosi

2.1.3 Ciri-Ciri Minat Belajar

Seseorang yang mempunyai minat belajar biasanya mempunyai ciri-ciri. Menurut Susanto dalam Fauziyah (2021:24) menyebutkan ada beberapa ciri-ciri yaitu :

1. Minat yang tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
2. Minat yang bergantung pada saat kegiatan belajar
3. Minat yang mempunyai perkembangan minat yang terbatas
4. Minat yang bergantung dengan kesempatan belajar
5. Minat yang dipengaruhi oleh faktor budaya
6. Minat yang berupa emosional
7. Minat yang mempunyai sifat egosentris, sifat egosentris sendiri artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan muncul suatu perasaan untuk memilikinya.

2.1.4 Faktor Minat Belajar

Dalam meningkatkan minat belajar ada beberapa faktor yang mendukung. Menurut Rahmat (2021:165) ada beberapa faktor yang menjadi pendukung untuk meningkatkan minat belajar, yaitu :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada di dalam diri dan mempunyai dua faktor yaitu :

1. Faktor Genetik

Faktor genetic atau faktor bawaan adalah faktor yang mendukung perkembangan dalam minat yang diwariskan melalui orang tua.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis atau faktor kepribadian adalah keadaan psikologis ketika perkembangan minat siswa tersebut bergantung pada diri dan emosi dari siswa tersebut.

2. Faktor Eksternal

Faktor ini biasanya sangat di pengaruhi oleh lingkungan dari luar diri siswa tersebut dalam faktor ini mempunyai 3 faktor, yaitu :

1. Keluarga
2. Sekolah
3. Sosial

2.2 Sejarah Singkat SMA Negeri 04 Tambun Selatan

Sebelum mengetahui tentang *anime* dan *game* ada baiknya mengetahui sejarah singkat SMAN 04 Tambun Selatan. SMA Negeri 4 Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi yang letaknya berdekatan dengan Kota Bekasi. Kabupaten Bekasi sebagai daerah penyangga ibu Kota dituntut untuk menyediakan sarana pendidikan. Hal ini disebabkan karena berkembang pesatnya penduduk usia sekolah sebagai konsekuensi dari bertambahnya jumlah penduduk jumlah sekolah tidak seimbang dengan pertumbuhan penduduk. SMA Negeri 4 Tambun Selatan mendapat rekomendasi untuk menerima siswa baru dari Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi pada tahun pelajaran 2006/2007. Pada saat itu SMA Negeri 4 Tambun Selatan merupakan kelas jauh dari SMA Negeri 2 Tambun Selatan yang pada saat itu dipimpin oleh Drs. H. Endang S Makmur, dan baru pada tanggal 7 bulan Maret tahun 2007 SMA Negeri 4 Tambun Selatan berdiri sendiri sebagai sekolah negeri setelah mendapatkan penetapan melalui SK Bupati Kabupaten Bekasi Nomor : 421/KEP.15-DISDIK/2007. Pelaksanaan harian pada saat itu dipegang oleh Drs. Asep Sadjati, M. Pd dan pada saat itu beliau menjadi kepala sekolah SMAN 04 Tambun Selatan periode 2007 s.d 2011. Untuk mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 04 Tambun Selatan sendiri sudah ada sekitar 10 tahun hal ini diperkuat oleh pengajar bahasa Jepang SMAN 04 Tambun Selatan yang sudah mengajar selama 8 tahun.

2.2.1 Visi dan Misi SMAN 04 Tambun Selatan

1. Visi

SMAN 04 Tambun Selatan mempunyai visi yaitu mewujudkan warga sekolah yang berbudi pekerti luhur, berilmu, peduli terhadap lingkungan dan berguna bagi masyarakat.

2. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut SMAN 04 Tambun Selatan mempunyai misi yaitu :

1. Mewujudkan nilai akhlak, budi pekerti luhur, keimanan dan ketaqwaan terhadap tuhan yang maha esa.
2. Mewujudkan pembinaan disiplin peserta didik dan pendidik secara berkeseimbangan
3. Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif untuk mencapai kualitas lulusan yang mampu bersaing di perguruan tinggi.
4. Mewujudkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan
5. Mewujudkan budaya literasi/ Mewujudkan pembelajaran abad 21
6. Mewujudkan warga sekolah yang memiliki kemampuan bahasa asing
7. Mewujudkan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berbasis Sistem Administrasi Sekolah (SAS) dan system Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)
8. Mewujudkan peserta didik yang berwawasan lingkungan
9. Mewujudkan peseta didik yang mencitai alam lingkungan
10. Mewujudkan hubungan yang humoris antara pendidik, peserta didik dan masyarakat

2.3 *Anime*

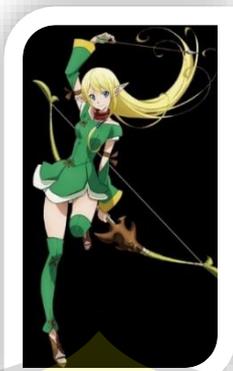
Anime adalah kata resapan yang digunakan orang Jepang untuk menyebut kata “アニメーション” yang berasal dari bahasa inggris. Dalam bahasa Indonesia sendiri kata *animation* mempunyai arti yaitu animasi. Menurut Badaruddin, dkk

(2021:1) animasi adalah serangkaian gambar yang disusun secara berurutan yang menampilkan sebuah *frame* yang dimana satu *frame* terdiri dari 1 buah gambar dan ketika disusun secara berurutan dan ditampilkan secara bergantian dengan waktu tertentu maka gambar tersebut akan terlihat bergerak. Kemudian menurut Yudhanto (2017:178) animasi adalah suatu teknik dalam sebuah pembuatan karya audio visual yang didasarkan dengan waktu dalam sebuah gambar yang dimana gambar yang telah disusun dari berbagai macam gambar yang akan terlihat bergerak secara nyata. Lain halnya dengan Zeembry dalam Ni Wayan Eka Putri Suantari (2016: 21) pengertian tentang animasi lebih merujuk kepada pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda, pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Animasi atau *anime* sendiri mempunyai beberapa pengertian, seperti secara umum animasi, adalah sebuah film yang merupakan gambar yang bergerak. Namun pada awalnya, animasi atau *anime* hanyalah sebuah karya yang dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar dan kemudian diputar sehingga memunculkan efek seperti gambar yang bergerak. Pembuatan *anime* sendiri sangat identik dengan yang namanya teknologi dan seiring dengan perkembangan teknologi, teknik dalam membuat sebuah *anime* atau animasi pun juga semakin berkembang. Hingga dapat memunculkan sesuatu hal yang dianggap tidak ada di dunia nyata atau hanya fiksi belaka, dan dengan memanfaatkan teknologi hal yang dianggap tidak ada pun dapat diwujudkan melalui animasi atau *anime*. Contohnya saja di dalam sebuah *anime* yang biasa kita tonton terdapat suatu karakter atau sebuah ras fiksi yaitu seperti ras *elf*, sebagai makhluk fiksi yang tidak pernah diketahui keberadaannya seharusnya tidak mungkin bisa didokumentasikan dalam keadaan hidup, terlebih lagi ras *elf* sendiri memang belum pernah ditemukan. Namun dengan adanya sebuah *anime* atau animasi kehidupan bangsa *elf* dapat divisualisasikan dalam bentuk sebuah hiburan yaitu *anime*. Seolah-olah *anime* tersebut sedang mendokumentasikan kehidupan bangsa *elf* yang sesungguhnya. Penggambaran sesosok *elf* sendiri disetiap *anime* berbeda-beda dan di dalam animasi Jepang penggambaran sesosok *elf* biasanya dicirikan dengan sesosok yang memiliki umur yang panjang, mempunyai kekuatan magis yang hebat, dan mempunyai telinga yang panjang.

Sebagai contoh berikut adalah gambar sebuah bangsa *elf* di dalam sebuah animasi Jepang.

Gambar 2.1 karakter Tuka Luna Marceau



(Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri)

Kata *anime* sendiri sebenarnya tidak mempunyai arti yang khusus, hanya saja inilah bagaimana cara orang Jepang agar lebih mudah dalam mengucapkan kata *animation* baik itu animasi buatan yang berasal dari Jepang ataupun buatan luar Jepang. Akan tetapi bagi orang-orang yang berada di luar Jepang kata *anime* digunakan untuk membedakan animasi buatan Jepang dengan animasi buatan luar Jepang. Contohnya saja di Indonesia untuk pengucapan animasi buatan Jepang tetap menggunakan kata *anime* sedangkan untuk animasi buatan luar Jepang seperti *Spongebob*, *Upin-Ipin* dan sebagainya disebut dengan kata kartun. Hal tersebut timbul karena desain penggambaran *anime* yang terlihat khas karena setiap *animator* Jepang mempunyai ciri khas gambar animasinya masing-masing yang menjadi pembeda dengan *animator* di dunia.

2.3.1 Sejarah *anime* di Jepang

Anime pertama kali dibuat pada tahun 1907 dengan gambar bergerak yang berdurasi selama 3 detik, pada saat itu animasi yang ditampilkan pada saat itu adalah animasi yang menampilkan sesosok anak laki-laki yang memegang dan mengangkat sebuah topi sebagai tanda hormat. Orang-orang dibalik penggagas ide tersebut adalah Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro. Lalu

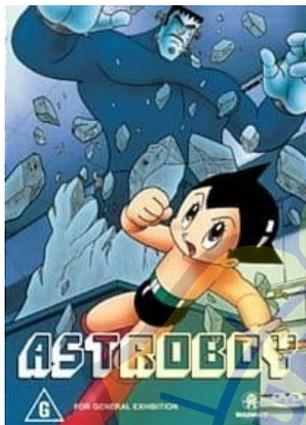
pada sekitar tahun 1913 ketiga pengagas tersebut melakukan eksperimen pertama dalam dunia animasi kemudian pada tahun 1917 muncul sebuah karya animasi bisu yang berdurasi selama 5 menit karya Oten Shimokawa yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki. Walaupun hanya berdurasi sekitar 5 menit Oten membutuhkan waktu selama 6 bulan untuk mengerjakan animasi bisu ini. Lalu pada tahun 1918 karya Oten disusul dengan *anime* berjudul Saru Kani Kassen dan Momotaro hasil karya Seitaro Kitayama, yang dibuat untuk pihak movie company Nihon Katsudo Shashin (Nikatsu).

Lalu pada tahun 1927, Amerika Serikat membuat sebuah film animasi bersuara yang dimana pada saat itu hanya menggunakan latar belakang musik saja. Pada tahun yang sama Jepang melakukan hal yang serupa dan *anime* pertama yang menggunakan suara musik adalah Kujira (1927) karya Noburo Fuji. Sedangkan *anime* pertama yang berbicara adalah *anime* karya Ofuji yang berjudul Kuro Nyago pada tahun 1930 dengan durasi selama 90 detik. Sejak saat itu Jepang, mulai serius dalam mengembangkan *anime* dan terus berkembang hingga pada zaman Perang Dunia II. Berbagai karya seperti Momotaro no Umiwashi pada tahun 1943 dan juga sekuelnya, Momotaro: Umi no Shinpei pada tahun 1945. *Anime* ini juga merupakan sebuah *anime* pertama dengan durasi panjang, yaitu sekitar 72 menit. Kedua karya tersebut hadir sebagai film animasi propaganda yang mengadaptasi dari cerita legenda di Jepang, yang sangat terkenal yaitu Momotaro, dan merupakan salah satu *anime* yang populer pada masa tersebut.

Kemudian, setelah Perang Dunia II industri *anime* Jepang mencapai kepopulerannya berkat salah satu karya Osamu Tezuka pada tahun 1963, yaitu Tetsuwan Atom atau yang biasa kita kenal dengan Astro Boy. Astro Boy menjadi *anime* Jepang pertama yang mendapatkan terjemahan ke bahasa Inggris untuk ditayangkan di Amerika Serikat pada saat itu dan juga Astro Boy merupakan *anime* pertama yang ditayangkan secara regular. Serial inilah yang menjadi pembuka ketenaran industri animasi di Jepang, walaupun pada era tersebut *anime* di televisi masih ditunjukkan untuk anak-anak. Cerita yang dibawakan juga masih berkisaran dalam kebaikan melawan kejahatan dan sesuatu yang lucu. Meskipun demikian perubahan mulai terjadi pada era 1970-an, *anime* mulai berubah dengan

mengadaptasi sebuah karya mangaka yang berjudul Lupin the Third atau yang biasa kita sebut dengan Lupin III karya Monkey Punch. Pada tahun tersebut animasi ini ditunjukkan bagi penonton dewasa dengan menyajikan beberapa humor-humor dewasa, bahkan acara inipun sangat digemari sehingga muncul dalam bentuk sebuah film dan bahkan serial televisinya pun dibuat menjadi beberapa sekuel. Berikut adalah gambar serial Astro boy dan Lupin III.

Gambar 2.2 Tetsuwan Atom (1980)



(Sumber: <https://myanimelist.net>)

Gambar 2.3 Lupin III (1971)



(Sumber: <https://myanimelist.net>)

2.3.2 Perkembangan *anime* di Indonesia

Dengan berkembangnya budaya populer Jepang pada saat itu menjadikan beberapa negara mulai mengikuti *style* dari budaya populer Jepang tersebut dan salah satunya adalah Indonesia. Berkembangnya budaya Jepang di Indonesia sendiri tidak lepas dari berbagai peranan budaya yang populer pada saat itu dan salah satunya adalah *anime*. Kehadiran *anime* di Indonesia semakin memperkenalkan Jepang kepada masyarakat Indonesia. *Anime* yang merupakan sub-kultur semakin dikenal luas dan diminati oleh masyarakat Indonesia khususnya kaum remaja. Perkembangan *anime* di Indonesia sendiri dimulai pada tahun 1970 melalui media televisi TVRI sebagai stasiun televisi Indonesia pertama yang menayangkan *anime Wanpaku Omukashi Kumu-Kumu*, pada saat itu *anime* ini ditayangkan pada sore hari sekitar pukul 17.30 WIB.

Tetapi pada saat itu, *anime* sempat tidak ditayangkan lagi karena adanya keterbatasan media di Indonesia pada saat. Lalu pada sekitar awal tahun 1980-an di Indonesia mulai mengenal *VCR Player*, kemudian pada masa itu *anime* beredar dalam bentuk *video cassette* yang muncul seiring dengan populernya video Beta yang mengawali peredaran *anime* secara luas. Lalu pada saat itu serial *anime* mulai banyak yang masuk pada awalnya yang masuk adalah *Cyborg 009* dalam bentuk OVA (*Original Video Animation*). Kemudian disusul dengan serial *anime* pertama yaitu *Chojendi Mashin Voltes V* yang dimana pada saat itu serial ini mendapatkan respon yang sangat baik. Setelah kesuksesan Voltus, mulai banyak muncul serial-serial *anime* dengan berbagai genre, contohnya seperti *Machine Hayabusa*, *Getta Robo*, *Sengoku Majin Goshogun*, *Uchuu Taitei God Zigma*, dan sebagainya.

Namun sekitar pertengahan tahun 80-an serial-serial ini mulai berhenti secara mendadak, bahkan ada serial yang baru muncul beberapa volume sudah berhenti di tengah jalan. Menurut informasi yang beredar, distributor *anime* Indonesia pada saat itu mengalami kebangkrutan karena terjadinya pembajakan besar-besaran terhadap serial *anime* pada masa tersebut dan semenjak itu terjadi *vakum anime* di Indonesia selama beberapa tahun. Pada tahun 1990-an, berdiri stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yaitu RCTI. Setelah beberapa waktu RCTI berdiri, mulai muncul serial *anime* lagi yaitu serial *Doraemon*. Serial *Doraemon* berhasil mendongkrak kembali popularitas *anime* di Indonesia. Contohnya saja pada era 2000-an banyak sekali stasiun televisi di Indonesia yang menayangkan serial *anime* Jepang. Seperti Spacetoon yang menayangkan serial *anime* *Ranma 1/2*, *Ninja Hattori*, *Chibi Maruko-chan*, dan sebagainya. Hingga sekarang serial *anime* masih tayang di pertelevisian Indonesia contohnya saja seperti *Detective Conan* yang dulu pada era 2000-an tayang di Indosiar dan sekarang tayang di Net TV. Berikut adalah beberapa gambar serial *anime* yang tayang di pertelevisian Indonesia.

Gambar 2.4 Doraemon



(Sumber: <https://twitter.com/officialrcti>)

Gambar 2.5 Detective Conan



(Sumber: <https://twitter.com/netmediatama>)

2.3.3 Jenis-jenis genre *anime*

Animasi Jepang saat ini sangat diminati hampir di seluruh dunia termasuk Indonesia. Selain keahlian para animator yang menggambarkan bentuk tokoh yang menawan, *anime* juga dibalut dengan cerita yang sangat menarik. Lalu semakin luasnya para penggemarpun membuat para animator mengembangkan berbagai macam *anime*. Berikut adalah beberapa genre *anime*:

1. *Romance*

Genre ini adalah sebuah genre dimana di dalam *anime* dengan genre ini akan focus menceritakan tentang kisah percintaan baik itu di sekolah, kantor, ataupun kisah percintaan yang di balut dengan drama dan juga terkait dengan *action*. Terlebih lagi drama percintaan yang ada di dalam *anime* ini biasanya akan sangat menguras emosi para penontonya. Contoh *anime* ini adalah *Shigatsu wa Kimi no Uso*, *Clannad*, *Wotaku ni Koi wa Muzukashii*.

Gambar 2.6 Wotaku ni Koi wa Muzukashii



(Sumber: <https://myanimelist.net>)

2. Action

Genre *action* adalah genre yang paling populer dan paling banyak di sukai oleh para penonton *anime*, lalu yang menjadi ciri khas di dalam genre ini adalah aksi pertarungan baik itu menggunakan senjata ataupun tidak. Contoh dari genre ini adalah *Sword Art Online*, *Shingeki No Kyoujin*, *Fate Series*, *One Piece*.

Gambar 2.7 karakter Arthur Pendragon



(Fate Series)

3. Slice of Life

Genre *anime* adalah genre yang menceritakan tentang keseharian yang umum terjadi dari seorang karakter, dan hanya akan terus berfokus pada karakter tersebut, di dalam genre ini biasanya juga terdapat banyak nilai tentang kehidupan. Contoh *anime* dari genre ini adalah *Non Non Biyori*, *Barakamon*, *Gin no Saji*.

Gambar 2.8 Gin no Saji



(Sumber: <https://myanimelist.net>)

4. Fantasy

Genre *fantasy* adalah genre yang menceritakan sebuah kehidupan karakternya yang dikelilingi oleh sihir, *elf*, naga, dan sebagainya, yang dimana semua hal-hal tersebut tidak bisa kita temukan di dunia nyata.

Contoh *anime* dari genre ini adalah *Nanatsu no Taizai*, *Kimetsu no Yaiba*, *Jujutsu Kaisen*.

Gambar 2.9 *Jujutsu Kaisen*



(Sumber: <https://myanimelist.net>)

2.4 *Game*

Game merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu permainan. Permainan juga melibatkan banyak hal salah satunya adalah kecerdasan intelektual pemainnya dengan berbagai macam rintangan dan dengan berbagai macam kesulitan pasti ada sebuah target yang harus dicapai oleh pemainnya. Dalam setiap *game* ada beberapa peraturan yang berbeda-beda sehingga hal ini lah yang membuat *game* semakin banyak jenisnya. Fungsi dari *game* sendiri adalah sebagai sebagai penghilang stress ataupun rasa jenuh dan hal ini lah yang membuat *game* dimainkan oleh berbagai macam kalangan.

Menurut Ibnu Sa'ad (2020:20) *game* merupakan permainan yang menggunakan elektronik sebagai mediana, yang dibuat semenarik mungkin agar pemainnya dapat merasakan kepuasan batin. Namun di dalam sebuah *game* harus ada suatu kompetisi agar pemain tersebut tertarik untuk terus memainkan *gamenya*. Kompetisi permainan atau *game* tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk apapun contohnya seperti menang dan kalah ataupun bisa juga dengan wujud system ranking. Pemain tersebut harus dapat menemukan berbagai macam strategi sehingga dapat memenangkan *game* tersebut.

Video game yang juga merupakan bagian dari dalam sebuah *game*. Secara umum, adalah sarana hiburan interaktif yang menyenangkan dan juga bisa

merangsang kemampuan daya pikir maupun syaraf-syaraf motorik pemainnya. *Video game* juga merupakan sebuah bentuk permainan elektronik yang berupa teks ataupun gambar. Dalam sebuah *video game* berbagai jenis teknik atau alat untuk bermain *game* yang berdasarkan jenisnya ada cukup banyak diantaranya, adalah dengan menggunakan *joystick*, *keyboard*, *mouse*, dan yang paling banyak digunakan pada saat ini adalah dengan *touchscreen* yang ada pada *smartphone*. Lalu pemain memberikan sebuah *input* yang berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media yang digunakan. Berikut adalah gambar salah satu permainan *video game*,

Gambar 2.10 *Video game* Harvestmoon



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

Bermain *game* juga merupakan salah satu sarana pembelajaran, contohnya adalah *game* yang bersifat edukasi. *Game* pada umumnya lebih sering dimainkan oleh anak-anak ataupun kaum remaja, tetapi pada saat ini orang dewasa juga suka bermain *video game* dan mengikuti perkembangan *game-game* yang ada pada saat ini. Jenis *game* yang ada pada saat ini juga menjadi lebih beragam karena semakin berkembangnya teknologi, dan jika dilihat dari segi grafis dari *video game*, maka *video game* dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu *video game* dengan grafis 2D dan juga 3D.

2.4.1 Sejarah *game*

Sejarah *video game* sendiri pertama kali berawal dari komputer digital elektronik pertama yaitu, *Colossus* dan ENIAC yang dibuat selama perang dunia kedua untuk membantu sekutu. Lalu, setelah perang dunia berakhir, penyebaran arsitektur program yang disimpan pertama kali pada University of Manchester,

Cambridge University, University Pennsylvania, dan Princeton University yang memungkinkan komputer untuk diprogram dengan mudah pada saat itu untuk menjalankan berbagai macam pekerjaan, yang memfasilitasi komersialisasi komputer pada awal tahun 1950-an di beberapa perusahaan seperti Ferranti, IBM, dan Remington Rand. Kemudian, kelahiran *video game* pertama berawal dari mempromosikan pengadopsian komputer yang dilakukan oleh universitas, organisasi pemerintahan, dan juga beberapa perusahaan besar. Pada saat itu, *game* komputer terdiri dari tiga kategori yaitu program pelatihan dan instruksional, program penelitian di lapangan semacam kecerdasan buatan, dan program demonstrasi yang dimaksudkan untuk menghibur masyarakat, dan juga sebenarnya tidak ada yang mengetahui siapa yang mengembangkan dan merancang *video game* pertama kali.

Gambar 2.11 Colossus Computer

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

Gambar 2.12 ENIAC

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

Namun ada sebuah kemungkinan *video game* pertama yang dibuat untuk menghibur masyarakat pada saat itu adalah *Tennis for Two*. *Game* ini dimainkan oleh analog computer, *game* ini mensimulasikan pertandingan tenis dan ping pong yang ditampilkan pada sebuah siloskop. *Game* ini dibuat oleh seorang ilmuwan Amerika Serikat yaitu William Higinbotham pada tahun 1958 dan juga *game* ini merupakan permainan *video* pertama yang dibuat secara grafik. Tapi pada saat itu, *game* ini tidak dibuat sebagai permainan yang ditunjukkan untuk komersial karena dimasa itu alat-alat yang dibutuhkan untuk memainkan *game* ini sangatlah mahal. *Game* ini pada awalnya dirancang hanya untuk memberikan hiburan pada masyarakat yang datang mengunjungi laboratorium nasional Brookhaven agar

pengunjung tidak bosan. Berawal dari *game* ini industri *game* pada saat itu terus berkembang hingga memunculkan banyak *game* dengan berbagai generasi.

Gambar 2.13 Tennis for Two (1977)



(Sumber: <https://gamedesignerben.tumblr.com>)

2.4.2 Perkembangan *game* di Jepang

Video game merupakan sebuah salah satu budaya populer Jepang, hal ini bukanlah tanpa sebab karena industri *video game*, mulai mendominasi Jepang pada tahun 1973 dan dengan seiringnya waktu mulai mendominasi pasar dunia. Kesuksesan Jepang dalam dunia *game* juga berawal dari *arcade game*. *Game arcade* pertama pada saat itu adalah *Periscope* yang dibuat dan diluncurkan pada tahun 1966. Namun, di Jepang *game arcade* baru mulai populer di tahun 1970-an, ketika perusahaan Atari yang berasal dari Amerika meluncurkan *game arcade* pertama yaitu *Computer Space* yang dirilis pada tahun 1971. Kemudian sejak saat itu mesin *arcade* mulai banyak muncul di Jepang di berbagai pusat perbelanjaan dan juga bar. Sebenarnya, pada saat itu para *gamer* pada zaman itu sudah bisa membeli konsol *game* seperti *Game Watch* pada tahun 1980, *Family Computer* atau yang biasa disebut dengan NES pada tahun 1983, dan lain-lain.

Gambar 2.14 Family Computer (NES)



(Sumber: <https://hybrid.co.id>)

Gambar 2.15 *Game Watch*



(Sumber: <https://gamereactor.asia>)

Salah satu perusahaan Jepang yang cukup sukses dalam bisnis *game arcade* adalah Sega, dan salah satu *game arcade* yang dianggap sangat sukses adalah *Sega*

Rally Champion. *Game* ini juga dianggap sebagai *game* dengan genre *race game* yang revolusioner karena di dalam *game* ini menawarkan fitur gaya gesek yang cukup berbeda untuk setiap permukaan yang berbeda. Lalu, pada tahun 1990 Sega berhasil mendapatkan miliaran dollar dengan membuat dan juga menjual mesin *arcade*. Namun, pada tahun 2000-an bisnis *game arcade* mulai menurun hal ini disebabkan karena berkembangnya konsol *game* yang menurunkan minat dari para pemain *game arcade*. Walaupun *arcade game* sudah menurun drastis namun hal ini lah yang menjadikan Jepang sebagai salah satu negara dengan industri *game* terbesar di dunia, walaupun tanpa *arcade game* Jepang masih bisa bersaing di era konsol *game* dengan berbagai generasi seperti yang sekarang ini.

2.4.3 Jenis-jenis *platform game*

di dunia *game* ada beberapa jenis *platform* yang digunakan oleh pemain *game*, yaitu:

1. *Arcade game*, atau yang biasa disebut dengan ding-dong di Indonesia, biasanya berada di area khusus contohnya saja seperti di dalam mall dan memiliki box ataupun mesin khusus yang di desain untuk beberapa jenis *video game* tertentu dan bahkan tidak jarang juga mempunyai fitur yang dapat membuat para pemainnya lebih menikmati *game* tersebut, contohnya saja seperti kursi khusus yang ada di dalam *game arcade racing*
2. *PC game*, adalah *video game* yang dimainkan menggunakan komputer dan biasanya jenis *platform game* ini sangat diminati oleh pemainnya khususnya anak remaja.
3. *Konsol game*, adalah *video game* yang dimainkan menggunakan konsol tertentu, seperti Playstation, Xbox, Nintendo Switch/Wii dan *platform* ini juga sangat diminati oleh pemainnya.
4. *Mobile game*, adalah *game* yang dapat dimainkan di dalam *smartphone* dan juga *platform* ini juga sangat banyak penggunaannya.

Gambar 2.16 Playstation



(Sumber: <https://gamezero.id>)

2.4.4 Jenis-jenis game

Semakin berkembangnya *video game* dari generasi ke generasi sehingga *video game* sekarang mempunyai banyak jenisnya, dan masing-masing dari jenis *game* tersebut memiliki penikmatnya tersendiri dan dapat di mainkan dengan berbagai *platform* seperti *smartphone*, PC, Laptop, Konsol, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa jenis *game* tersebut :

1. *First Person Shooter (FPS)*

First Person Shooter atau yang biasa disebut dengan FPS ini adalah jenis *game* yang bisa dibilang sangat populer dari tahun ketahun. Jenis *game* ini mempunyai konsep permainan saling tembak dan berperang dengan sudut pandang yaitu orang pertama. Contoh dari *game* jenis ini adalah *Point Blank*, *Valorant*, *Counter Strike: Global Offensive*.

Gambar 2.17 Valorant



(<https://playvalorant.com>)

2. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Game jenis ini mempunyai konsep *game* pertarungan *online* antar dua kelompok atau lebih di dalam 1 map atau arena. Kedua tim ini harus bertarung dan sekaligus harus menghancurkan benteng atau yang biasa disebut dengan tower agar tidak dihancurkan oleh musuh. *Game MOBA* ini biasanya hanya ada di berbagai *platform*. Contoh dari *game* jenis ini adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, *League of Legends*, *Arena of Valor*, *Dota 2*.

Gambar 2.18 *Mobile Legends: Bang Bang*



(<https://play.google.com>)

3. Fighting Games

Fighting Games adalah *game* yang cukup populer dan menjadikannya salah satu jenis *game* favorit. Jenis permainan ini memungkinkan pemainnya, untuk memilih sebuah karakter terbaik dan bertarung dengan pemain lain baik itu komputer maupun pemain sungguhan. Pemain diharuskan untuk melayangkan sebuah combo pukulan untuk mengalahkan pemain lainnya. Contoh dari *game* jenis ini adalah *Tekken 7*, *Street fighter*, *Mortal kombat*.

Gambar 2.19 *Street fighter*



(<https://hybrid.co.id>)

Berdasarkan uraian di atas kita mengetahui bahwa *anime* dan *game* sudah banyak mengalami perkembangan dimulai dari *anime* yang hanya memunculkan gambar bergerak selama 3 detik. Hingga seperti sekarang yang dimana dengan cerita yang lebih menari dan dapat dinikmati *anime* dimanapun dengan berbagai kalangan dan dengan durasi yang lebih lama yaitu 24 menit. Kemudian juga ada *game* yang mengalami perkembangan, dimulai dari *game* yang berawal dari komputer yang pada awal mula pembuatanya dibuat hanya untuk kebutuhan perang. Kemudian semakin berkembang yang awalnya tidak dibuat secara komersial hingga berkembang yang dimana sekarang *game* dibuat untuk kebutuhan komersial baik itu *game* yang hanya untuk hiburan hingga kebutuhan edukasi. Hal ini lah yang berperan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dimana, jika semakin menarik baik itu *anime* dan *game* maka akan semakin banyak siswa yang tertarik untuk menonton ataupun memainkan *game* nya.

