

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, budaya Jepang sudah berkembang secara pesat. Budaya Jepang dikenal ke segala penjuru dunia, dan menyebar luas dengan adanya globalisasi terutama di Indonesia. Jepang tidak hanya dikenal sebagai negara yang masih kental akan tradisi dan budaya tradisionalnya, tetapi Jepang juga terkenal sebagai negara yang memiliki budaya modern. Walaupun Jepang masih menjunjung tinggi budaya tradisional, namun Jepang tetap adaptif dalam mengikuti arus zaman yang semakin modern. Banyak dari budaya Jepang saat ini diminati oleh kalangan remaja, kebanyakan diantaranya adalah budaya modern Jepang seperti, manga atau komik Jepang, Cosplay, Jpop atau musik Jepang dan *anime* atau animasi Jepang.

Menurut Tsutsui (2010) Perkembangan budaya modern Jepang diawali ketika Jepang mulai membuka diri dari dunia luar pada tahun 1858, para cendekiawan dan bangsawan Jepang mulai memperkenalkan budaya luar yang menyebabkan adanya asimilasi budaya. Jepang pun mulai mengimpor film, komik, kartun, dan produk asing lainnya. Pada tahun 1970, saat perekonomian Jepang berada di puncak, Jepang mulai memproduksi peralatan elektronik, film, musik, komik sendiri. Hingga kini budaya modern Jepang masih berkembang pesat.

Misalnya, *anime* yang semakin mendunia dan dengan begitu, pemerintah Jepang dapat memanfaatkannya sebagai ajang promosi Jepang itu sendiri. Baik dari segi budaya, masyarakat, dan bahasa. Di Indonesia, budaya modern yang paling diminati untuk saat ini adalah *anime* atau animasi Jepang. *Anime* pertama beredar secara luas di Indonesia sekitar tahun 1970. Kala itu, anime hanya dinikmati dalam bahasa Indonesia, karena seluruh anime yang ditayangkan dialihbahasakan ke dalam bahasa Indonesia. Bahkan lagu tema pembuka dan penutup *anime* pun dialihbahasakan.

Pada saat ini, seiring perkembangan teknologi yang semakin maju dan telah hadirnya internet yang menjadikan semakin mudahnya dalam mengakses anime-anime dalam versi asli bahasa Jepang yang ditambahkan *subtitle* bahasa Indonesia.

Hal ini yang menjadikan semakin banyaknya minat dalam mempelajari bahasa Jepang. Setiap tiga tahun sekali, Japan Foundation (2018) melakukan survey tentang jumlah pembelajar bahasa Jepang di berbagai negara di luar Jepang. Berdasarkan survei yang dilakukan pada tahun 2018, diketahui bahwa secara keseluruhan, jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia meningkat 5,2%. Di Indonesia, total pembelajar bahasa Jepang mencapai 706.603 orang dan menduduki urutan ke-2. Sementara itu, peringkat pertama diduduki oleh China, banyak diantara mereka termotivasi oleh kesukaan mereka terhadap budaya populer Jepang. Sehingga bisa dikatakan bahwa budaya populer Jepang terutama Anime memiliki keterkaitan erat terhadap pembelajaran bahasa Jepang. Selain menumbuhkan motivasi untuk belajar, kemampuan bahasa Jepang para pembelajar terpengaruh oleh konsumsi budaya populer Jepang terutama Anime.

SMA PAMOR Cikampek merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di Jl. Jend Achmad Yani No.26 Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang. Yayasan pamor didirikan pada tanggal 23 Januari 1985 oleh Mayjen TNI (Purn) R.H.Sugandhi Karto Subroto (alm) dan DR. Hj. Mien Sugandhi, mantan menteri sosial di era pemerintahan Presiden Soeharto. Yayasan Pamor bergerak di bidang kesehatan dan pendidikan, kecerdasan kehidupan bangsa dan kesejahteraan umum dalam rangka ikut serta mewujudkan masyarakat Indonesia yang adil dan makmur, baik material maupun spiritual berdasarkan pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, merupakan tujuan utama didirikan Yayasan Pamor. Untuk mencapai tujuan tersebut, SMA PAMOR Cikampek mempunyai 2 jurusan. Program studi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

SMA PAMOR Cikampek juga memiliki berbagai macam mata pelajaran termasuk juga mata pelajaran Bahasa Jepang sebagai muatan lokal di SMA PAMOR Cikampek. Banyak siswa SMA PAMOR Cikampek yang memiliki minat terhadap bahasa Jepang dan budaya Jepang. Media pembelajaran bahasa Jepang merupakan strategi pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai penunjang pembelajaran agar lebih maksimal. *Anime* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran bahasa Jepang. Banyak siswa

SMA PAMOR Cikampek yang tertarik terhadap budaya populer Jepang seperti manga, *anime*, dan musik Jepang. Adapun beberapa siswa SMA PAMOR Cikampek yang menggunakan media *anime* sebagai salah satu penunjang kemampuan bahasa Jepang mereka sendiri.

Dengan adanya minat siswa SMA PAMOR Cikampek terhadap *anime*, beberapa pertemuan dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah menggunakan *anime* sebagai media pembelajaran agar lebih menarik dan inovatif.

Toyoshima (2013) menjelaskan adanya “virtuous cycle” dalam menggambarkan keterkaitan antara pembelajaran bahasa Jepang dengan konsumsi budaya populer Jepang di Thailand. Toyoshima mengatakan bahwa:

“...when a student becomes interested in manga, the interest will be a motivation to learn the Japanese language. After the student starts to learn Japanese, he or she may become interested in J-pop, which may motivate the student to learn the language with even greater enthusiasm. Later, as the student’s language ability improves, the student may in turn become interested in Japanese dramas and movies. The encounters with new Japanese cultural products become motivators for the student to continue learning the language, and they also enhance the student’s interest in Japan and its culture”.

Menurut teori ini, pembelajar bahasa Jepang yang mungkin tertarik pada budaya populer Jepang akan termotivasi untuk belajar bahasa Jepang. Setelah mereka mulai belajar bahasa Jepang, mereka akan tertarik terhadap budaya populer Jepang. Dengan begitu, budaya populer terutama *anime* akan menjadi motivator bagi pembelajar bahasa Jepang untuk terus belajar bahasa Jepang, dan meningkatkan minat dalam bahasa dan budaya Jepang itu sendiri.

Dalam penelitian ini, pengaruh *anime* terhadap kemampuan bahasa Jepang bisa kita lihat menggunakan strategi *Causal Comparative Research* yang merupakan pendekatan dasar kausal komparatif melibatkan kegiatan peneliti yang diawali dengan mengidentifikasi pengaruh variabel satu terhadap variabel lainnya, kemudian berusaha mencari kemungkinan variabel penyebabnya. Atau dengan kata lain dalam *Causal Comparative Research* berusaha mencermati pertanyaan penelitian *what is the effect of X?*.

Penelitian ini berusaha melihat pengaruh konsumsi *anime* Jepang terhadap kemampuan bahasa Jepang terhadap pembelajaran bahasa Jepang khususnya bagi

para siswa SMA PAMOR Cikampek dengan membandingkan kemampuan bahasa Jepang, antara subjek yang berbeda atau waktu yang berbeda dan menemukan hubungan sebab-akibatnya.

1.2. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lufi Wahidati, Mery Kharismawati, dan Alvin Octo Mahendra (2018) yang berjudul “Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang” pada jurnal Izumi, Volume 7 No 1, 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk budaya populer Jepang memiliki pengaruh besar pada pembelajar bahasa Jepang di Program studi Bahasa Jepang Sekolah Vokasi di Universitas Gadjah Mada. Rata-rata mahasiswa mengenal bahasa Jepang sejak kecil melalui anime yang disiarkan di televisi. Ketertarikan pada budaya Jepang dan budaya populer Jepang juga mempengaruhi keputusan mereka untuk belajar bahasa Jepang di perguruan tinggi.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti adalah terletak pada pengaruh *anime* terhadap pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Perbedaan di antara kedua penelitian ini adalah terletak pada subjek yang diteliti. Pada penelitian terdahulu subjek difokuskan adalah Mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Vokasi UGM yang aktif pada tahun 2017, sedangkan penelitian ini memiliki subjek fokus terhadap siswa SMA PAMOR CIKAMPEK.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nalti Novianti (2007) yang berjudul “Dampak Drama, Anime, dan Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang” pada jurnal LINGUA CULTURA Vol 1 No 2 November 2007: 151-156. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bukanlah sesuatu yang mutlak bahwa penyuka *anime* atau drama Jepang pasti akan masuk ke sastra Jepang. Hal itu terlihat dari jumlah yang hanya menunjukkan angka 58% saja peminat *anime* dan drama Jepang yang masuk ke sastra Jepang di

keempat universitas tersebut. Akan tetapi, tentunya tidak menutup kemungkinan para pelajar bahasa Jepang yang kini sedang mempelajari bahasa tersebut adalah para penggemar komik, animasi, dan drama TV Jepang. Hal itu terjadi karena dengan adanya produk kontemporer Jepang di tanah air, para pelajar bahasa Jepang merasa terbantu, seperti tampak pada gambar dalam pembahasan. Dengan adanya drama dan *anime* Jepang yang kini penjualannya begitu mem-booming, para pelajar dapat berlatih mendengarkan bahasa Jepang sehari-hari dari para tokoh yang ada di dalam media tersebut. Dengan banyaknya berlatih mendengar proses out put, yang diperlukan oleh pelajar bahasa asing dapat terlaksana, sesuai yang dikatakan R.L Oxford.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis teliti adalah terletak pada dampak budaya populer seperti drama, *anime* dan musik Jepang. Perbedaan diantara kedua penelitian ini adalah terletak pada hubungan interaksi penelitian. Pada penelitian terdahulu hubungan interaksi difokuskan terhadap minat belajar bahasa Jepang, sedangkan pada penelitian ini adalah kemampuan bahasa Jepang.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Roshiyami (2019) yang berjudul “Pengaruh Anime dan Manga Terhadap Bertambahnya Minat Pelajar Bahasa Jepang (Mahasiswa Reguler Malam Angkatan 2014-2016 Sastra Jepang Universitas Darma Persada)”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *anime* dan manga terhadap minat dan motivasi yang dimiliki Mahasiswa kelas malam Program Studi Sastra Jepang berpengaruh cukup baik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, dan produk budaya populer atau pop culture Jepang khususnya anime dan manga memiliki pengaruh besar pada pelajar bahasa Jepang di Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya teliti adalah terletak pada pengaruh *anime* terhadap pembelajar bahasa Jepang. Perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah terletak pada hubungan interaksi dan objek penelitian. Pada penelitian terdahulu hubungan interaksi difokuskan terhadap minat pemelajar bahasa Jepang dan objek penelitian difokuskan terhadap Mahasiswa Reguler Malam Angkatan 2014-2016 Sastra Jepang Universitas Darma Persada, sedangkan pada penelitian ini hubungan interaksi difokuskan terhadap kemampuan bahasa Jepang dan objek penelitian difokuskan terhadap siswa SMA PAMOR Cikampek.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh anime terhadap kemampuan bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek.
2. Adanya ketertarikan pada siswa SMA PAMOR Cikampek lebih dalam terhadap anime.
3. Adanya media visual yang menayangkan anime yang menjadi tontonan remaja khususnya siswa SMA PAMOR Cikampek.

1.4. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis membatasi masalah penulisan agar pembahasan yang akan penulis teliti jelas dan terarah, maka penelitian ini dibatasi pada objek data yaitu siswa SMA PAMOR Cikampek kelas X. Selain itu, fokus permasalahan dibatasi dengan menggunakan media *anime* terhadap kemampuan Bahasa Jepang dengan menggunakan strategi *causal comparative research*.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, penulis tertarik untuk merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh anime terhadap kemampuan bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek?
2. Bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan anime dalam menunjang kemampuan bahasa Jepang?
3. Apa fungsi anime dalam pembelajaran bahasa Jepang?

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisa pengaruh anime terhadap kemampuan bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek.
2. Menganalisa tanggapan siswa terhadap penggunaan anime dalam menunjang kemampuan bahasa Jepang.
3. Menganalisa fungsi anime terhadap pembelajaran bahasa Jepang.

1.7. Landasan Teori

1.7.1. Pengertian Anime

Menurut Aghinia (2012), *anime* merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari Jepang. Asal katanya berasal dari *animation*, dalam Bahasa Jepang yaitu *animeshon* yang disingkat jadi anime. Walaupun anime berasal dari kata animasi, tetapi tetap sampai saat ini anime selalu dikatakan berasal dari Jepang karena dibedakan dari kultur budaya.

1.7.2. Causal Comparative Research

Penelitian kausal komparatif (*Causal Comparative Research*) yang termasuk kedalam penelitian *ex post facto* adalah penyelidikan empiris yang sistematis di mana peneliti tidak mengendalikan variabel bebas secara langsung

karena keberadaan dari variabel tersebut telah terjadi atau karena variabel tersebut pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi (Kerlinger dalam Emzir, 2010:119). Menurut Nasir (1999:68) penelitian komparatif merupakan sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya ataupun munculnya suatu fenomena tertentu. Tujuannya adalah melihat akibat dari suatu fenomena dan menguji hubungan sebab akibat dari data-data setelah semua kejadian yang dikumpulkan telah selesai berlangsung.

1.8. Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 12) mengemukakan tentang penelitian kuantitatif yakni pendekatan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari mengumpulkan data, penafsiran terhadap data yang diperoleh, serta pemaparan hasilnya. Creswell (2012: 13), menjelaskan penelitian kuantitatif mewajibkan seorang peneliti untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lainnya. Sugiyono (2009: 14) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, yang umumnya pengambilan sampelnya dilakukan secara random, dan data dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, lalu dianalisis secara kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode kuantitatif sering juga disebut metode tradisional, positivistik, ilmiah/scientific dan metode discovery. Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini disebut sebagai metode ilmiah (scientific) karena metode ini telah memenuhi kaidahkaidah ilmiah yaitu konkrit, empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian

kuantitatif merupakan studi yang diposisikan sebagai bebas nilai (value free). Dengan kata lain, penelitian kuantitatif sangat ketat menerapkan prinsip-prinsip objektivitas. Objektivitas itu diperoleh antara lain melalui penggunaan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Peneliti yang melakukan studi kuantitatif mereduksi sedemikian rupa hal-hal yang dapat membuat bias, misalnya akibat masuknya persepsi dan nilai-nilai pribadi. Jika dalam penelaahan muncul adanya bias itu maka penelitian kuantitatif akan jauh dari kaidah-kaidah teknik ilmiah yang sesungguhnya.

Emzir (2009:28), menjelaskan pengertian pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang secara pokok menggunakan postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti misalnya berkaitan sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis serta pertanyaan spesifik dengan pengukuran, pengamatan, serta uji teori), menggunakan strategi penelitian seperti survei dan eksperimen yang memerlukan data statistik.

Menurut Nazir metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.⁶⁵ Menurut Sugiyono menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2015).

Menurut Sugiyono (2015) ada beberapa ciri pokok pada metode deskriptif, antara lain adalah:

- a. Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual
- b. Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang.

- c. Pekerjaan peneliti bukan saja memberika gambaran terhadap fenomenafenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.

Maka dari itu, bisa disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli bahwa kuantitatif adalah suatu pendekatan yang secara pokok menggunakan angka-angka untuk menjelaskan bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam penelitiannya. Adapun alasan kenapa dipilih metode kuantitatif adalah, karena metode ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana kemampuan Bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh anime terhadap kemampuan Bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek. Oleh sebab itu, penelitian ini memprediksi pengaruh satu variabel yang membuktikan ada tidaknya hubungan fungsional antara variabel bebas X yakni Anime terhadap variabel Y yaitu kemampuan Bahasa Jepang siswa SMA PAMOR Cikampek.

1.9. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoretis
 - Bagi pembaca, mengetahui manfaat penggunaan media anime bagi pembelajaran Bahasa Jepang dengan melihat pengaruh anime terhadap kemampuan Bahasa Jepang.
 - Bagi Universitas Darma Persada, dapat menambah sumber data yang berisikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa Universitas Darma persada.
2. Manfaat praktis
 - Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan mengenai penggunaan media anime terhadap pembelajaran Bahasa Jepang

terhadap pemelajar Bahasa Jepang, dan diharapkan bisa menjadikan *anime* sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu diharapkan penelitian ini bisa dimanfaatkan para penulis yang lain.

1.10. Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I sebagai bagian dari pendahuluan. Pada bab ini penulis akan memaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, landasan teori, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan. Tujuan dari bab ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai kemana arah penelitian ini akan dilangsungkan. Bab ini juga memuat dasar-dasar pemikiran dari penulis yang kemudian dibentuk menjadi sebuah hipotesis untuk dikembangkan ke dalam bentuk penelitian.

Bab II, pada bab ini penulis akan memuat data dari penelitian terkait meliputi *anime*, definisi kemampuan Bahasa Jepang, indikator Bahasa Jepang yang menjadi dasar untuk penelitian ini. Selain itu, akan memuat mengenai anime yang digunakan untuk penelitian berikut dengan synopsis singkat dan maksud diambilnya anime tersebut. Dan menjelaskan mengenai penelitian kuantitatif, penjelasan mengenai penelitian *ex post facto* yang menjaelaskan mengenai macam-macam penelitian *ex post facto* serta membandingkan diantaranya. Serta menjelaskan mengenai strategi penelitian *causal comparative research* serta kelebihan dan kekurangan strategi tersebut dan penjelasan mengenai kerangka penelitian yang akan dilakukan. Pada bab ini juga segala bentuk teori yang digunakan akan muncul untuk memperkuat segala bentuk argument dan hipotesis dari penulis. Pendapat para ahli juga akan menunjang segala kajian teoretis yang penulis lampirkan pada bab ini.

Bab III, pada bab ini penulis akan memuat hasil analisis data meliputi Pretest, hasil pretest, analisis faktor penyebab hasil pretest. Kemudian Posttest, hasil posttest, dan analisis faktor penyebab hasil posttest. Segala bentuk perencanaan penelitian juga akan dibahas secara tuntas dan konkret dalam bab ini. Untuk

menjelaskan mengenai proses dan hasil dari penelitian yang akan dilakukan, akan dilampirkan dengan lengkap pada bab selanjutnya.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bab IV akan membahas mengenai bagaimana proses dan persiapan penelitian berlangsung hingga penulis mendapatkan hasil. Dalam bab ini, segala sesuatu yang terkait dengan berjalannya penelitian dibahas secara tuntas. Pada bab ini pula penulis akan membuktikan hipotesis yang telah dibentuk sebelumnya untuk diterapkan ke dalam bentuk tindakan. Pada akhir bab, penulis juga memberikan simpulan dan hasil konkret dari keseluruhan penelitian. Semua bukti berlangsungnya penelitian juga akan ditampilkan pada lampiran di penghujung bab ini.

