

***PENGARUH PERMAINAN CARDFIGHT VANGUARD TERHADAP
MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG PADA KOMUNITAS OGRE***

DI WILAYAH BEKASI

SKRIPSI



RONALDO VALENTINO KARUNDENG

2016110160

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

***PENGARUH PERMAINAN CARDFIGHT VANGUARD TERHADAP
MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG PADA KOMUNITAS OGRE***

DI WILAYAH BEKASI

SKRIPSI



RONALDO VALENTINO KARUNDENG

2016110160

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ibu Zainur Fitri, M.Pd selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan skripsi atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Ronaldo Valentino Karundeng
NIM : 2016110160
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.



Jakarta, Juli 2022

Penulis

Ronaldo Valentino Karundeng

2016110160

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :
**Pengaruh Permainan Cardfight Vanguard Terhadap Minat Belajar Bahasa
Jepang pada Komunitas OGRE di Wilayah Bekasi**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 9 Agustus 2022 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya

Pembimbing I



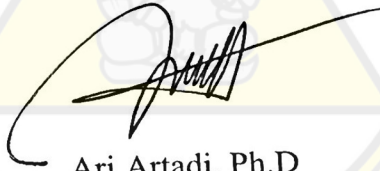
Yessy Harun, M.Pd.

Pembimbing II



Zainur Fitri, M.Pd.

Ketua Penguji




Ari Artadi, Ph.D

**Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang**



Ari Artadi, Ph.D

**Dekan
Fakultas Bahasa dan Budaya**



Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si

ABSTRAK

Nama : Ronaldo Valentino Karundeng
NIM : 2016110160
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Pengaruh Permainan *Cardfight Vanguard* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang pada Komunitas OGRE di Wilayah Bekasi

Penelitian ini dibuat untuk mengetahui apakah permainan *Cardfight Vanguard* dapat mempengaruhi minat belajar Bahasa Jepang seseorang dalam Komunitas Ogre di wilayah Bekasi. Pemilihan permainan *Cardfight Vanguard* ini karena dalam permainan *Cardfight Vanguard* terdapat penggunaan Bahasa Jepang sewaktu bermain. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah permainan ini berpengaruh positif atau negatif terhadap minat belajar Bahasa Jepang seseorang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan, artikel *online*, jurnal *online*, dan penyebaran angket kepada anggota komunitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *Cardfight Vanguard* dapat mempengaruhi minat belajar Bahasa Jepang anggota Komunitas Ogre.

Kata kunci : Pengaruh, Permainan, Minat, Belajar, Komunitas

概要

名前 : ロナルドヴァレンティノカルンデン
学生番号 : 2016110160
学部 : 日本語・日本文化学科
題名 : ブカシ地域のオーガコミュニティにおけるカードファイトヴァンガードゲームが日本語学習への興味に与える影響

本研究は、ブカシ地区のオーガ・コミュニティにおいて、「カードファイトヴァンガード」ゲームが日本語学習への興味に影響を与えるかどうかを明らかにするために行われたものである。この「カードファイト ヴァンガード」を選んだ理由は、「カードファイト ヴァンガード」では、プレイ中に日本語が使用されているからだそうである。また、このゲームが日本語学習への興味にプラスに働くかマイナスに働くかを調べることも目的としている。本研究では、文献調査、オンライン論文、オンラインジャーナル、およびコミュニティメンバーへのアンケート配布による記述的質的方法を用いている。アンケートデータを処理した結果、「カードファイト ヴァンガード」のゲームは、日本語学習への興味に影響を与えることがわかった。

キーワード : 影響、ゲーム、興味、学習、コミュニティ

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, pengayom segenap alam semesta Atas nikmat, karunia, kehendak, dan dukungan-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada. Dalam perjuangan menyelesaikan tugas ini, penulis dengan segala kekurangannya telah melalui berbagai halangan dan proses yang tidak mudah. Dari perjuangan tersebut, diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis sendiri maupun bagi khalayak umum.

Proses yang tidak mudah tersebut, dapat terlewati berkat bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati, di kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur serta terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Yessy Harun, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
- 2., Ibu Zainur Fitri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan saran serta masukan dalam membimbing penulis hingga skripsi ini selesai.
3. Bapak Ari Artadi, Ph.D , selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah membantu memberikan masukan dan saran selama jalannya persidangan.
4. Ibu Erni Puspitasari, M.Pd., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan doa, dukungan, arahan, dan pembinaan selama menempuh perkuliahan.
5. Bapak Ari Artadi, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

7. Segenap dosen pengajar, staf kesekretariatan fakultas, staf perpustakaan, karyawan, dan seluruh civitas academica Universitas Darma Persada.
8. Papa dan Mama yang selalu memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis sampai penulis dapat menyelesaikan masa studi dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan di Universitas Darma Persada yang selalu meluangkan waktu, mendukung, dan mendoakan penulis.
10. Pemilik Toko Ogre Patriot, Albert Setiadi dan Edwin Rivaldy, yang mengizinkan penulis menyebarkan kuesioner di grup Whatsapp dan selalu mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.
11. Teman-teman Komunitas Ogre di Bekasi yang sudah meluangkan waktu dan pikiran dalam mengisi kuesioner yang penulis sebar.
12. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu baik secara moril maupun materil kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca untuk membantu menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca. Terima kasih.

Jakarta, Juli 2022

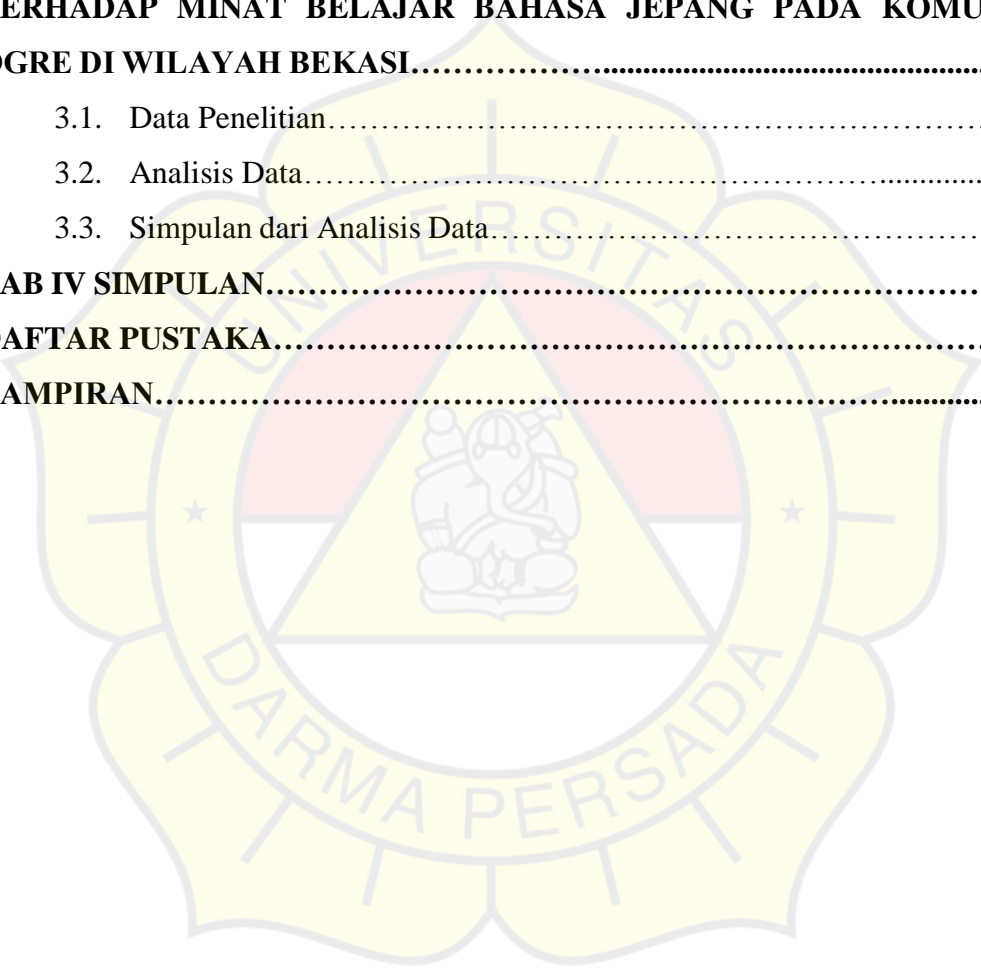
Penulis

Ronaldo Valentino Karundeng

DAFTAR ISI

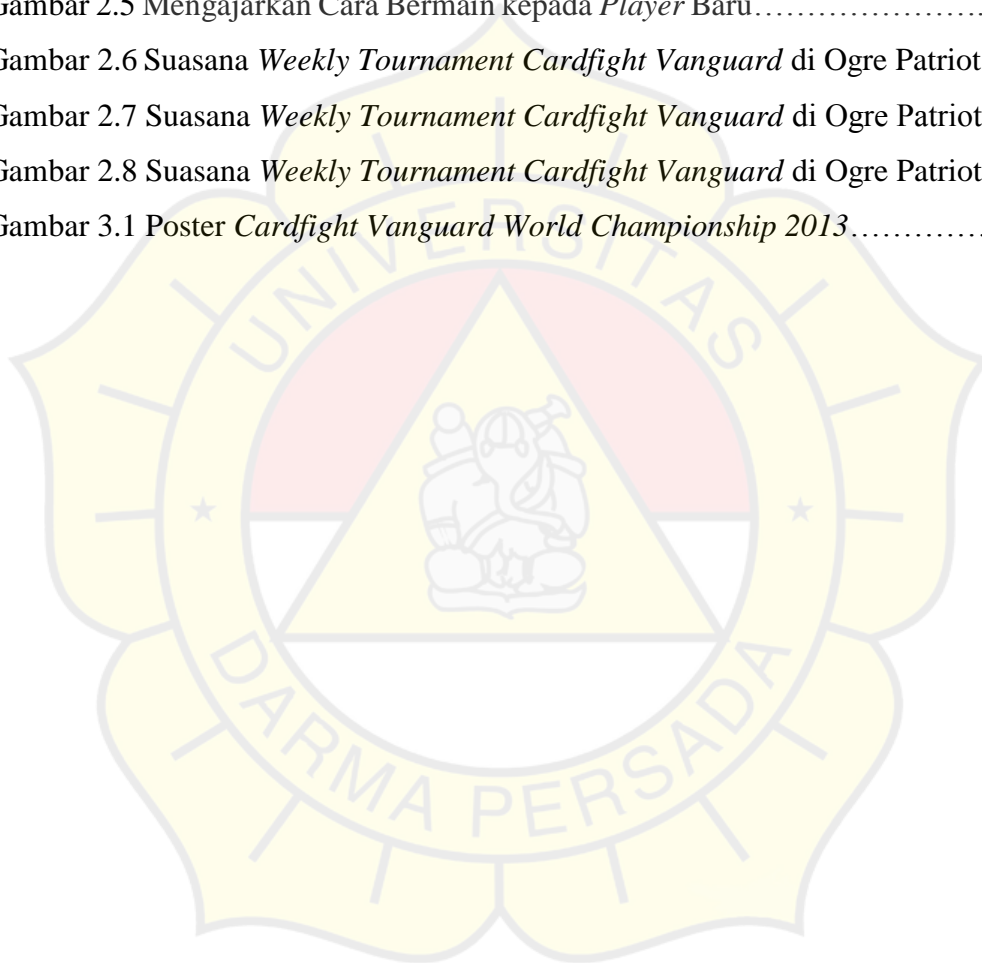
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	3
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	6
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Landasan Teori	7
1.7.1 Pengaruh.....	7
1.7.2 Permainan.....	7
1.7.3 Minat.....	8
1.7.4 Belajar.....	8
1.7.5 Minat Belajar.....	9
1.8 Metode Penelitian.....	10
1.9 Manfaat Penelitian.....	10
1.1.10 Sistematika Penulisan	11
BAB II PERMAINAN <i>CARDFIGHT VANGUARD</i>.....	12

2.1. Permainan <i>Cardfight Vanguard</i>	12
2.2. Sejarah Permainan <i>Cardfight Vanguard</i>	14
2.3. Sejarah Komunitas <i>Cardfight Vanguard</i> di Bekasi.....	14
2.4. Awal Mula Seseorang Bermain <i>Cardfight Vanguard</i>	17
2.5. Lingkungan di mana Seseorang Bermain <i>Cardfight Vanguard</i>	18
BAB III ANALISIS PENGARUH PERMAINAN <i>CARDFIGHT VANGUARD</i> TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG PADA KOMUNITAS OGRE DI WILAYAH BEKASI.....	21
3.1. Data Penelitian.....	21
3.2. Analisis Data.....	22
3.3. Simpulan dari Analisis Data.....	33
BAB IV SIMPULAN.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	xii



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kartu <i>Cardfight Vanguard</i>	11
Gambar 2.2 <i>Playmat</i> Permainan <i>Cardfight Vanguard</i>	12
Gambar 2.3 Komunitas OGRE Patriot dalam <i>Bushiroad Springfest</i> 11 Juni 2022.....	16
Gambar 2.4 Komunitas OGRE di OGRE Patriot <i>Weekly Tournament</i>	17
Gambar 2.5 Mengajarkan Cara Bermain kepada <i>Player</i> Baru.....	18
Gambar 2.6 Suasana <i>Weekly Tournament Cardfight Vanguard</i> di OGRE Patriot 1.....	19
Gambar 2.7 Suasana <i>Weekly Tournament Cardfight Vanguard</i> di OGRE Patriot 2.....	19
Gambar 2.8 Suasana <i>Weekly Tournament Cardfight Vanguard</i> di OGRE Patriot 3.....	20
Gambar 3.1 Poster <i>Cardfight Vanguard World Championship 2013</i>	33



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Usia Responden.....	22
Diagram 3.2 Mengetahui Permainan <i>Cardfight Vanguard</i>	22
Diagram 3.3 Pertama Kali Mengetahui <i>Cardfight Vanguard</i>	23
Diagram 3.4 Media Pertama Kali Mengenal <i>Cardfight Vanguard</i>	24
Diagram 3.5 Minat Bermain Permainan <i>Cardfight Vanguard</i>	24
Diagram 3.6 Dengan Siapa Bermain <i>Cardfight Vanguard</i>	25
Diagram 3.7 Ekspansi Bahasa yang Dimainkan.....	25
Diagram 3.8 Media Pertama Kali Mengenal Ogre.....	26
Diagram 3.9 Toko Kartu Anda Biasa Bermain.....	26
Diagram 3.10 Frekwensi Bermain Ke Toko Kartu.....	27
Diagram 3.11 Frekwensi Menggunakan Bahasa Jepang dalam Bermain <i>Cardfight Vanguard</i>	27
Diagram 3.12 Minat Belajar Bahasa Jepang.....	28
Diagram 3.13 Menambah Pengetahuan dalam Mempelajari Bahasa Jepang.....	28
Diagram 3.14 Menggunakan Waktu Luang untuk Mempelajari Bahasa Jepang.....	29
Diagram 3.15 Membantu dalam Kehidupan Sehari-hari.....	30
Diagram 3.16 Menambah Kepercayaan Diri dalam Belajar Bahasa Jepang.....	30
Diagram 3.17 Menambah Kepercayaan Diri dalam Menggunakan Bahasa Jepang.....	31
Diagram 3.18 Menambah Ketertarikan untuk Mempelajari Budaya Jepang (Selain Mempelajari Bahasa Jepang).....	32
Diagram 3.19 Meningkatnya Minat Seseorang Mempelajari Bahasa Jepang dengan Bermain <i>Cardfight Vanguard</i>	32