

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang adalah salah satu dari banyak negara yang memiliki keanekaragaman kebudayaan. Sejak zaman dahulu kala, Jepang memiliki budaya tradisional seperti *kimono*, tarian, pertunjukan komedi dan lain sebagainya. Dalam perkembangan teknologi, Jepang juga sangat berkembang pesat salah satunya di bagian infrastruktur negara dalam industri khususnya.

Jepang juga memiliki perkembangan pesat dalam bidang permainan atau *game*. Dimulai dari permainan tradisional seperti *koma* (gasing), *kamizumo* (*sumo* kertas), *karuta* hingga permainan menjadi modern menggunakan konsol seperti Gameboy Advance, Playstation dan konsol lainnya, hingga sekarang banyak permainan yang dapat dimainkan dan diakses dengan mudah lewat *Handphone* Android.

Dari permainan di atas, ada permainan yang juga populer di Indonesia yaitu permainan *TCG* atau *Trading Card Game*. Permainan *TCG* awalnya terbentuk oleh *Magic The Gathering* pada tahun 1994. Permainan ini mengadakan pemain melawan pemain lainnya menggunakan sihir dan pasukan seperti naga, monster, ksatria, malaikat dan sebagainya. Lalu seiring dengan perkembangan budaya, semakin banyak permainan *TCG* ini seperti *Yu-Gi-Oh!*, *Pokemon TCG*. Yang penulis akan bahas adalah *Cardfight Vanguard*. *Cardfight Vanguard* awalnya rilis pada tahun 2011 adalah sebuah cerita *manga* mengenai seorang anak muda bernama Sendou Aichi yang memiliki kartu bernama *Blaster Blade* pemberian dari kenalannya, Kai Toshiki. Setelah populer, *manga* ini diangkat menjadi *anime* dan membuatnya terkenal di seluruh dunia, khususnya di Indonesia pada saat itu.

Saat animenya rilis, tidak lama setelah itu munculah produk pertama permainan *Cardfight Vanguard* ini. Permainan ini dirilis oleh perusahaan bernama Bushiroad. *Cardfight Vanguard* adalah permainan kartu berinteraksi antara 2 orang. Permainan ini

mengilustrasikan banyak sekali karakter di dalam kartu yang dapat dipilih oleh pemain untuk dimainkan, contohnya ada yang bergambarkan naga, ksatria, robot, atau dewi. Diawali dengan perilsan kartu dalam Bahasa Jepang, lalu diikuti perilsan kartu dalam Bahasa Inggris dengan selang waktu sekitar kurang lebih 3 bulan di setiap ekspansinya.

Sebagian besar yang menjadi anggota dari komunitas pecinta permainan ini adalah pelajar, baik sekolah tingkat menengah sampai tingkat mahasiswa. Penulis juga menemukan suatu komunitas yang bergerak dalam hobi permainan kartu ini dengan serius sampai mengikuti ajang pertandingan tingkat internasional, komunitas ini bernama OGRE. Komunitas ini juga sudah tumbuh di beberapa kota seperti Jakarta, Depok, Surabaya, Palembang, Makassar, Bekasi dan lain-lain. Di dalam OGRE, banyak sekali kalangan dari remaja hingga dewasa yang memainkan permainan ini.

Dari sini, penulis merasa bahwa permainan ini membuat seseorang menjadi tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai permainan tersebut, apalagi dalam permainan ini, ada juga yang menggunakan Bahasa Jepang sewaktu bermain. Penulis merasa tidak sedikit juga yang menjadi tertarik untuk belajar dan memperdalam Bahasa Jepang agar lebih menguasai dan menikmati permainan yang disukai mereka.

Penulis sudah bermain permainan ini dari tahun 2014 hingga saat ini dan merasa bahwa dengan permainan ini akan tumbuh minat dalam diri seseorang untuk mempelajari Bahasa Jepang. Bekasi adalah pilihan pertama penulis karena sudah ada Komunitas OGRE di Bekasi, tempatnya memudahkan penulis melakukan penelitian. Untuk membatasi wilayah penelitian, penulis akan membahas untuk anggota OGRE di wilayah Bekasi saja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut judul tentang “Pengaruh Permainan *Cardfight Vanguard* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang pada Komunitas OGRE di Wilayah Bekasi”.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil studi pustaka yang penulis lakukan dengan mencari sumber tulisan yang berhubungan dengan tema tulisan ini, penulis mendapatkan dua jurnal pendukung yang berhubungan dengan tema dari tulisan skripsi ini. Hasil penelitian yang relevan yang berhubungan dengan tema skripsi ini adalah :

a. ***Studi Deskriptif Perilaku Konsumen Cardfight Vanguard di Surabaya.* (Felix Theddy, Universitas Kristen Petra, 2015)**

Permainan dewasa ini semakin berkembang dengan adanya jenis-jenis permainan yang semakin beragam, salah satunya yaitu permainan kartu yang disebut *Trading Card Game*. Salah satu yang paling populer adalah *Cardfight Vanguard*. Permainan ini dimainkan oleh berbagai kalangan baik dari segi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan anggaran yang disediakan. Hal ini memungkinkan timbulnya keberagaman perilaku konsumen *Cardfight Vanguard* di Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku konsumen *Cardfight Vanguard* di Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis studi deskriptif dan menggunakan metode Tabulasi Silang yang dibagi berdasarkan jenis produk *Cardfight Vanguard* dan identitas responden. Objek penelitian adalah konsumen *Cardfight Vanguard* di Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya keberagaman perilaku konsumen *Cardfight Vanguard* di Surabaya. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh pihak *developer* untuk dapat lebih memuaskan konsumen.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah obyek yang dibahas adalah tentang permainan *Cardfight Vanguard*. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah, penulis akan membahas pengaruh permainan *Cardfight Vanguard* terhadap minat belajar Bahasa Jepang, sedangkan penelitian di atas menggambarkan secara deskriptif bagaimana perilaku konsumen permainan *Cardfight Vanguard*.

b. ***Pengaruh Anime dan Manga Terhadap Bertambahnya Minat Pemelajar Bahasa Jepang (Roshiyami Fitriana, Universitas Darma Persada, 2019)***

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar Bahasa Jepang di kalangan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Universitas Darma Persada. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh budaya populer khususnya *anime* dan *manga* terhadap minat para pemelajar Bahasa Jepang. Data dikumpulkan melalui angket kuesioner dan didistribusikan kepada Mahasiswa/i Kelas Malam Angkatan 2014-2016 Program Studi Sastra Jepang sebanyak 42 responden pada bulan Juli 2019. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut mencakup minat dan motivasi belajar bahasa Jepang, tingkat ketertarikan pada produk budaya populer (*anime* dan *manga*) Jepang, frekuensi mengonsumsi *anime* dan *manga*, pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar Bahasa Jepang. Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) sebagian besar mahasiswa cukup suka terhadap *anime* dan *manga*, 2) pengaruh *anime* dan *manga* memicu pemelajar menjadi tertarik dan termotivasi untuk mempelajari budaya dan berbahasa Jepang, dan 3) melalui *anime* dan *manga* sebagian besar pemelajar Bahasa Jepang semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pengaruh suatu obyek terhadap minat belajar Bahasa Jepang. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah, penelitian ini menggunakan *anime* dan *manga* sebagai obyeknya sedangkan penulis menggunakan permainan.

c. ***Pengaruh Cosplay Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang pada Komunitas Cosplay Bandung (Bagas Akbar Rastarie, Universitas Indonesia, 2020)***

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya minat belajar jika mengikuti kegiatan *cosplay* di Komunitas Cosplay Bandung. Jepang memiliki kebudayaan modern, di antaranya adalah *harajuku*, *dansu*, *cosplay*, dan lain-lain. Salah satu

kebudayaan yang diminati di Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay* merupakan kegiatan para penggemar *anime-manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter dari *anime-manga*. Oleh karena itu, Bagas melakukan penelitian tentang pengaruh *cosplay* terhadap minat belajar Bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar Bahasa Jepang, mengetahui ada tidaknya motivasi lebih untuk belajar Bahasa Jepang apabila mengikuti *cosplay*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota *cosplay* Bandung. Sampelnya adalah 20 siswa/i yang mengikuti *cosplay* Bandung. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapatkan rata-rata responden yang mengikuti *cosplay* meminati Bahasa Jepang. Hasil analisis dari angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa responden yang mengikuti *cosplay* ternyata memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mempelajari Bahasa Jepang dan ingin mengetahui lebih lanjut kebudayaan Jepang selain *cosplay*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pengaruh suatu obyek terhadap minat belajar Bahasa Jepang. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah, penelitian ini menggunakan *cosplay* sebagai obyeknya sedangkan penulis menggunakan permainan.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menguraikan masalah yang muncul sebagai berikut :

1. Permainan *Cardfight Vanguard* muncul di Indonesia.
2. Awal mulanya *Cardfight Vanguard* masuk ke Indonesia adalah sejak produk pertamanya rilis secara internasional pada 12 Mei 2011
3. Di Bekasi, terdapat komunitas yang menggeluti permainan *Cardfight Vanguard*.

4. Dalam permainan *Cardfight Vanguard* terdapat penggunaan Bahasa Jepang.
5. Permainan *Cardfight Vanguard* berpengaruh terhadap minat belajar Bahasa Jepang pada Komunitas *Cardfight Vanguard* di Bekasi.

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi dengan pembahasan hanya pengaruh permainan *Cardfight Vanguard* terhadap minat belajar Bahasa Jepang dalam lingkungan Komunitas OGRE yang ada di wilayah Bekasi.

#### **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

- a. Apakah yang dimaksud dengan permainan *Cardfight Vanguard*?
- b. Bagaimana pengaruh permainan *Cardfight Vanguard* terhadap minat belajar Bahasa Jepang dalam mengikuti permainan ini?
- c. Bagaimana minat belajar Bahasa Jepang Komunitas OGRE di Bekasi dengan memainkan permainan ini?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengetahui gambaran umum tentang permainan *Cardfight Vanguard*.
- b. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar Bahasa Jepang setelah mengikuti permainan ini.
- c. Untuk mengetahui minat belajar Bahasa Jepang di Komunitas OGRE di Bekasi setelah memainkan permainan ini.

## **1.7 Landasan Teori**

### **1.7.1 Pengaruh**

Menurut Yosin (2012:1), pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada disekitarnya. Menurut Norman Barry, pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu, terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya. Menurut Wiryanto, pengaruh adalah tokoh formal dan informal di masyarakat yang memiliki ciri-ciri kosmopolitan, inovatif, kompeten, dan aksesibel dibandingkan dengan pihak yang dipengaruhi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa pengaruh adalah tokoh formal dan informal yang memiliki kekuasaan dengan daya yang timbul dari sesuatu untuk terdorong bertindak demikian, lebih dibandingkan dengan pihak yang dipengaruhi.

### **1.7.2 Permainan**

Menurut Santrock (2007: 216-217) permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987:320) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Andang Ismail (2009: 26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa permainan adalah sesuatu barang, aktivitas atau kegiatan yang murni bertujuan

untuk mencari kesenangan dan kepuasan, ditandai dengan pencarian menang-kalah atau tanpa melihat menang-kalah.

### **1.7.3 Minat**

Menurut Sutikno (2009: 17), minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh, minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan. Slameto (2010: 180), mengatakan “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sardiman (Susanto, 2013: 57) mengatakan bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang berhubungan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa minat adalah ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya suruhan atau paksaan dari orang lain, yang akhirnya menuju kepada perolehan kepuasan.

### **1.7.4 Belajar**

Belajar menurut Sagala (2005: 37) adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu. Moh. Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang dapat diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang. Gagne (2007: 19) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana perilaku suatu organisme berubah akibat adanya suatu pengalaman.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau interaksi dengan individu lain atau lingkungannya.

### 1.7.5. Minat Belajar

Hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang siswa dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu, (Rotgans & Schmidt, 2014:1). Menurut Slameto (2010: 180) minat belajar adalah minat yang dimiliki siswa yang dapat diekspresikan sebagai suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai sesuatu hal daripada hal lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tertentu.

Mashudi (2015: 85-86) menjabarkan minat seseorang dipengaruhi oleh beberapa hal berikut ini :

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan di mana seseorang berada.
- 3) Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu pelajaran, maka lebih terpacu untuk mengupas dan mempelajari pelajaran tersebut dengan giat.

Slameto (2010: 57) menjabarkan beberapa indikator minat belajar yaitu :

- 1) Perhatian siswa, seseorang yang berminat pada suatu obyek pasti perhatiannya akan terpusat pada suatu obyek tersebut.
- 2) Perasaan senang, perasaan senang yang dimaksud merupakan perasaan senang dalam mengikuti dan tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Konsentrasi, siswa yang memiliki konsentrasi dalam belajar akan mengikuti pelajaran dengan baik.

- 4) Kesadaran siswa dalam mengikuti pelajaran, waktu dan tanggung jawab pada tugas yang diberikan.
- 5) Kemauan siswa dalam mempelajari suatu bahan pelajaran tanpa adanya suatu paksaan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa minat belajar saling berhubungan, semakin menarik topik yang ingin diikuti maka semakin dia ingin belajar tentang topik tersebut dapat dilihat dari partisipasi dalam suatu aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap subjek tersebut cenderung memberikan perhatian yang lebih besar untuk subjek tersebut.

### **1.8 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian riset yang bersifat deskripsi dan menggunakan analisis. Sumber informasi dan data didapat dari studi kepustakaan, artikel *online*, jurnal *online*, dan penyebaran angket kepada 50 responden anggota OGRE melalui Google Form. Data yang didapat dari studi kepustakaan adalah data primer, sedangkan data yang didapat dari angket adalah data sekunder.

Populasi yang dituju adalah Anggota OGRE. Sampelnya adalah Anggota OGRE di Wilayah Bekasi. Link Google Form disebar kepada anggota melalui Whatsapp Grup OGRE pada tanggal 16 Juli 2022. Angket ditutup karena sudah mencapai target 50 responden dan terkumpul 55 responden pada tanggal 19 Juli 2022.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bermanfaat bagi:

#### **Manfaat Teoretis:**

- a. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai permainan *Cardfight Vanguard*, juga mengetahui apakah permainan dapat mempengaruhi minat belajar Bahasa Jepang seseorang.

#### **Manfaat Praktis:**

b. Mampu memberikan tambahan informasi yang dapat bermanfaat bagi pembelajar studi kejepangan yang ingin mengetahui bagaimana dengan permainan dapat mempengaruhi minat belajar Bahasa Jepang, dalam hal ini dengan permainan *Cardfight Vanguard*.

c. Dengan adanya penelitian ini juga, diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan dan tambahan informasi mengenai minat belajar Bahasa Jepang melalui permainan bagi mahasiswa jurusan Sastra Jepang lainnya yang ingin mengkaji dan meneliti informasi yang sama.

### 1.1.1 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

- Bab I Bab ini membahas latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.
- Bab II Bab ini merupakan penjelasan mengenai apa yang dimaksud dengan permainan *Cardfight Vanguard*, sejarah permainan *Cardfight Vanguard*, sejarah terbentuknya Komunitas *Cardfight Vanguard* di Bekasi, gambaran umum awalnya seseorang bermain *Cardfight Vanguard* dan lingkungan di mana seseorang bermain *Cardfight Vanguard*.
- Bab III Bab ini berisi merupakan bagian isi dari penelitian ini, yaitu mengenai pengaruh permainan *Cardfight Vanguard* terhadap minat belajar Bahasa Jepang pada Komunitas Ogre di wilayah Bekasi. Data akan diambil dari kuesioner yang disebarakan kepada 55 orang responden.
- Bab IV Bab ini merupakan bab simpulan yang pada bab ini merupakan bab penutup yang berupa kesimpulan dari analisis mengenai respon anggota yang sudah ada pada bab sebelumnya.