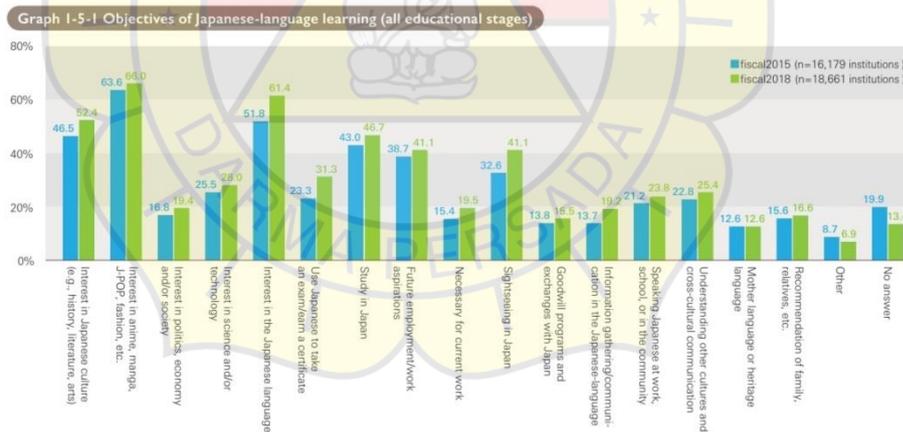


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Laporan Survei *Japanese Language Education 2018*, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbesar di Asia Tenggara dan terbesar kedua di dunia pada tahun fiskal 2015. Pada tahun 2018 jumlah institusi yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang mencapai 2,879 Institusi, 5,793 jumlah pengajar, dan 709,479 jumlah pemelajar. Selain memiliki jumlah penduduk Indonesia terbesar di Asia Tenggara dan jumlah penduduk terbesar ke-4 di dunia, salah satu dampak dari besarnya minat belajar bahasa Jepang di Indonesia adalah adanya fenomena masuknya budaya Jepang ke Indonesia, baik dalam bentuk komik atau *Manga, Anime, Dorama, Musik (J-Pop), Idol*, dan lain-lain.

Gambar 1. Diagram tujuan belajar bahasa Jepang di Asia Tenggara 2018 menurut Survey Report of Japanese Language Education 2018 dari The Japan Foundation.



(<https://www.jpf.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>)

Berdasarkan data di atas, pada tahun 2018 peminat belajar Bahasa Jepang sebanyak 66% dikarenakan tertarik dengan *anime, manga, musik J-Pop, fashion* dan lain lain, dan 52% dikarenakan tertarik dengan budaya, sejarah.

Hal ini membuktikan bahwa budaya Jepang adalah faktor utama dalam pembelajar Bahasa Jepang.

Hal ini di dukung dengan banyaknya penelitian tentang budaya populer, salah satunya *Anime*, beberapa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sayyidatul (2021), Khasanah (2019) dan Wahidati, Kharismawati, dan Mahendra (2018). Ketiga penelitian tersebut membahas topik yang sama, yaitu *anime* yang merupakan salah satu bagian dari budaya populer Jepang. Selain *anime*, ada juga beberapa penelitian yang membahas tentang budaya populer lainnya, yaitu Idol, baik Jepang maupun lokal. Beberapa diantaranya adalah penelitian oleh Putri (2018), Permana (2014), dan Reza (2022). Ketiga penelitian tersebut pun memiliki persamaan, yaitu membahas tentang pengaruh Idol. Dengan adanya penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Budaya Pop Jepang memiliki pengaruh tertentu sehingga banyak dibahas dan dijadikan sebagai penelitian.

Saat ini *アイドル (aidoru)* atau idol sangat populer di masyarakat. Menurut Galbraith, (2021: 6-7) dalam jurnal yang diterbitkan oleh Adinda Syafa Putri Indrawan dan Paramita Winny Hapsari (2023) menyatakan bahwa *aidoru* dipandang sebagai panutan bagi masyarakat, dan kehidupan serta citra pribadi mereka sering kali dikontrol dengan ketat oleh agensi mereka. Konsep utama industri *aidoru* adalah *Golden Rules* yang berisi peraturan yang harus diikuti para *aidoru*.

Kata “idol” mulai digunakan di Jepang pada tahun 1970-an. Dalam program tv ‘*NHK Kouhaku Uta Gassen ke-22*’ pada tahun 1971, di situlah pertama kali kata ‘idol’ digunakan untuk seorang penyanyi remaja bernama Saori Minami. Lalu pada paruh kedua tahun 1970-an, ketika Momoe Yamaguchi, mantan bintang program TV ‘*Star Tanjou*’ memulai debutnya, istilah “idol” menjadi kata umum untuk selebriti dan tokoh. Industri idol mencapai puncak kemakmurannya di tahun 80-an dan sempat mengalami gejolak di tahun 90-an. Antara lain, definisi kata “idol” terus berkembang dan kini menjadi kata dengan banyak arti, yaitu penyanyi idol yang merupakan penyanyi yang menyanyikan sambil menari musik pop, dan juga idol actor yang merupakan aktris muda

dengan imej lugu dan aktor muda yang terlihat tampan. Karena aspek itulah yang membuat kata 'idol' menjadi standar umum saat ini. Dalam dunia idol wanita pada 1980-an, penyanyi pop seperti Seiko Matsuda, Kyoko Koizumi, dan Akina Nakamori mulai berperan aktif dan terlihat berdirinya "idol". Tahun 90-an merupakan era grup yang sebagian besar diproduksi oleh Johnny & Associates. Hingga paruh pertama, Hikaru GENJI menunjukkan popularitasnya yang luar biasa. Bahkan penerusnya seperti KinKi Kids, TOKIO, dan V6 juga mendapatkan popularitas dan mulai memiliki *variety show* sendiri. Selain itu, Takuya Kimura adalah pemimpinnya, dan para anggotanya sukses baik sebagai individu maupun sebagai aktor. Tentu saja, di tengah masa kejayaan Johnny`s ini, terdapat grup lain seperti DA PUMP dan w-inds. Memasuki tahun 2000, dapat dikatakan sebagai puncak idol wanita, dengan grup seperti Morning Musume, BerryZ Kobo dan Perfume, penyanyi solo seperti Aya Matsuura dan Ayumi Hamasaki, lalu ada aktris muda seperti Aya Ueto, Yui Aragaki dan Toda. Lalu paruh kedua tahun 2000-an, telah terjadi ledakan pada AKB48, yang sekarang masih disebut sebagai 'keajaiban', dan sejak tahun 2010-an, ada juga sister group seperti NMB48 dan SKE48, serta rival resmi seperti Nogizaka46. Selain itu ada generasi baru seperti Momoiro Clover Z yang saat ini juga sedang naik daun. Grup idol wanita telah menjadi sebuah hal yang kontroversial dan populer di kalangan pria dan wanita muda. (Takeshi, Yini 2014).

Terdapat penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan Idol, contohnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Adani (2021) yang membahas mengenai penggemar secara tidak langsung mengikuti gaya hidup khususnya terhadap fashion yang dilakukan idolnya demi mendapatkan kepuasan tersendiri. Selain itu terdapat penelitian lain oleh Ueda (2018) yang membahas mengenai pentingnya interaksi yang dilakukan antara seorang idol dan juga penggemar melalui SNS (interaksi searah) ataupun bertatap muka langsung (interaksi dua arah). Kalimat-kalimat yang diucapkan seorang idol sangat berpengaruh terhadap semangat para penggemar. Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa idol dapat dijadikan budaya dan juga motivasi bagi para penikmatnya dan akan terus berkembang.

Dalam buku karangan Galbraith, P. W., & Karlin, J. G. (2012), dijelaskan bahwa AKB48 adalah grup idola yang didirikan oleh penulis lirik Akimoto Yasushi dan memulai debutnya pada bulan Desember 2005. Sampai saat itu, idol lain hanya dapat dilihat secara langsung di konser dan acara yang diadakan sesekali. Pada saat itu bisa dibilang bahwa AKB48 adalah idol yang sangat berpengaruh. Dengan konsep 'idola yang dapat dijumpai' yang diterapkan AKB48 menghasilkan antusiasme yang tinggi untuk pergi ke teater dan terus mendukung AKB48. Hal lain yang menjadi terobosan AKB48 adalah mereka menjadi *live idol* (idola yang aktivitas utamanya adalah tampil di teater) untuk menghasilkan uang dengan menjual barang. Misalnya, para anggota tampil langsung di teater beberapa kali seminggu dan menjual item seperti CD dengan keuntungan seperti "*handshake*" dan "*two-shoot*" di tempat tersebut. Gaya dasar mereka adalah mendapatkan keuntungan "sempit dan luas" dari sejumlah kecil penggemar setia, mengumpulkan dana, dan melanjutkan aktivitas mereka. Dengan metode ini, AKB48 berhasil terus menghasilkan sejumlah pendapatan bahkan di masa-masa awal ketika hanya ada sedikit penggemar. Saat ini telah terbentuk tim A, tim K, tim B, tim 4, dan trainee. Meski tetap tampil di teater sebagai basis, mereka terus melebarkan sayap. Dengan suksesnya AKB48 di Jepang dan negara lain, hubungan antara Indonesia dan Jepang semakin erat, dan setelah melihat banyaknya penggemar AKB48 yang berasal dari Indonesia, produser Yasushi Akimoto akhirnya memutuskan untuk membuat sister idol bernama JKT48, ada juga SKE48, NMB48, HKT48. NGT48, STU48 dan BNK48 yang berasal dari Kota dan Negara lain.

AKB48 merupakan salah satu grup idola paling populer di Jepang, hal ini di buktikan dengan banyaknya pengikut di akun resmi sosial media mereka, diantaranya adalah 140.000 pengikut di twitter (@AKB48_staff), 227.000 pengikut di Instagram (@akb48), dan juga sekitar 780.000 pengikut di facebook. Selain akun resmi, fanbase (komunitas penggemar) pun juga memiliki pengikut yang bisa di bilang besar, beberapa di antaranya adalah 'AKB48 Daily' di facebook yang memiliki lebih dari 18.000 pengikut dan juga '@48RequestHour' di twitter yang memiliki hampir 14.000 pengikut. Selain itu, berdasarkan data

yang tercatat di *Oricon* (sebuah perusahaan Jepang yang mengkhususkan diri dalam layanan informasi musik, termasuk tangga lagu musik dan tangga album) dalam segi penjualan album pun AKB48 memiliki jumlah yang fantastis. Beberapa di antaranya adalah album '*Sayonara Crawl*' yang di rilis pada tahun 2013 terjual sebanyak 1.955.800 copy, '*Manatsu no Sounds good!*' yang di rilis pada tahun 2012 terjual sebanyak 1.822.220 copy, bahkan *single* '*Shitsuren Arigatou*' yang di rilis pada saat era pandemi *covid-19* sekitar tahun 2020, berhasil menembus 1.150.839 kopi penjualan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa AKB48 masih memiliki fandom yang stabil hingga saat ini dan penulis merasa AKB48 masih menjadi pengaruh yang cukup besar dalam peningkatan motivasi belajar.

Terdapat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan AKB48 contohnya seperti penelitian yang di lakukan oleh Reza (2022). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa banyak sekali pengaruh yang ditimbulkan oleh AKB48 kepada idol-idol grup juga para penggemar idol grup itu sendiri yang ada di indonesia dari berbagai aspek, baik dari segi ekonomi, segi sosial, serta dari segi entertainment. Selain itu, penelitian yang di lakukan oleh Yoga Widya, P. (2018) berkaitan dengan gaya hidup (perilaku konsumtif) penggemar AKB48, seperti mencoba meniru idola dengan membeli segala sesuatu yang berhubungan dengan idola mereka atau mengumpulkan segala atribut yang berhubungan dengan idola mereka.

Budaya populer Jepang tidak hanya berkembang di negaranya saja, melainkan juga telah menarik simpati dari luar negeri yang memberikan pujian terhadap dampak budaya Jepang baru di dunia. Budaya populer Jepang memberikan kontribusi bukan hanya untuk kehidupan materi saja tetapi untuk kehidupan kebudayaan juga. Di Jepang, budaya populer sengaja disebarkan ke luar negeri sebagai salah satu strategi kemajuan Jepang, terbukti dalam pernyataan Nobuyuki (2007:107) dalam skripsi yang ditulis oleh Chadijah Isfrani (2016) yang mengatakan bahwa:

「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、世界に輸出できる文化がたくさんあります。」

Nihon ni wa nō ya kabuki yōna dentō –tekina bunka kara, Akihabara no otaku bunka ni shōchō sareru ge gēmu ya anime to itta atarashī kontentsu sangyō made, sekai ni yushutsu dekiru bunka ga takusan arimasu.

Jepang memiliki banyak budaya yang dapat diekspor ke dunia, mulai dari budaya tradisional seperti Noh dan Kabuki hingga industri konten baru seperti game dan anime, yang disimbolkan dengan budaya otaku Akihabara.

Berdasarkan kutipan diatas, banyak budaya populer Jepang yang masuk ke luar negeri, salah satunya adalah Indonesia, dan budaya yang masuk adalah *anime, manga, musik, fashion, dan idol*. Hal itu berkaitan juga dengan uraian di atas dimana 66% peminat pembelajar bahasa Jepang disebabkan karena ketertarikan para pembelajar bahasa Jepang terhadap budaya populer Jepang. Beberapa penelitian tentang pengaruh budaya populer dan idol terhadap motivasi belajarpun sudah ada, namun sampai saat ini masih belum ada kajian mengenai pengaruh lebih lanjut mengenai Idol AKB48 terhadap proses pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengkaji lebih detail pengaruh AKB48 terhadap motivasi penggemarnya dalam belajar bahasa Jepang.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dengan budaya idol telah banyak dilakukan di Indonesia, diantaranya adalah :

1. Nabilla. Skripsi, tahun 2018 dari Universitas Darma Persada dengan judul penelitian “Pengaruh Idol Group Jepang Terhadap Lusca Sebagai Idol Group Indonesia” menyatakan bahwa munculnya budaya asing, khususnya Jepang bisa sampai keluar Jepang terutama Indonesia, tak lepas dari pengaruh perkembangan teknologi dan media massa. Kecanggihan teknologi pada masa kini dapat menyebabkan informasi tentang idol grup Jepang sangat mudah didapat. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang

penulis kerjakan terletak pada topik yang sama yaitu pembahasan mengenai grup Idol. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah membahas tentang grup Lusca, sedangkan penelitian ini tentang AKB48.

2. Wijayanto. Skripsi, tahun 2019 dari Universitas Hasanuddin dengan judul penelitian “Komodifikasi Dan Segmentasi Aidoru Dalam AKB48” menyatakan bahwa musik merupakan simfoni kehidupan yang mewarnai kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh pengaruh industri budaya dewasa ini adalah AKB48. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti sekarang adalah terletak pada pembahasan yang sama, yaitu AKB48. Namun terdapat juga perbedaannya, yaitu penelitian sebelumnya membahas tentang bagaimana keuntungan yang diberikan oleh AKB48 dalam segi finansial, sedangkan penelitian ini tentang bagaimana AKB48 dapat menjadi motivasi belajar para penggemarnya.
3. Yoga. Skripsi, tahun 2018 dari Universitas Darma Persada dengan judul penelitian “Pengaruh Idol Grup AKB48 Terhadap Perilaku Konsumtif Komunitas AKB48 Fans Club Indonesia” terungkap bahwa AKB48 memiliki pengaruh terhadap perilaku konsumtif para penggemarnya yang tergabung dalam AKB48 Fans Club Indonesia, hanya saja perilaku bergantung pada keadaan dan situasi keuangan mereka. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang penulis teliti sekarang adalah terletak pada target penelitian, yaitu penggemar AKB48. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sebelumnya membahas tentang bagaimana sifat konsumtif para penggemar, sedangkan penelitian ini membahas tentang nilai positif terhadap penggemar.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Adanya pengaruh dari budaya pop ke pembelajaran namun belum diukur dengan penelitian.

2. Belum ada penelitian yang membahas mengenai pengaruh antara AKB48 dengan pembelajaran bahasa Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penelitian sebelumnya, sudah banyak penelitian yang membahas mengenai pengaruh budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, dan lain-lain, hanya saja belum ada yang membahas lebih lanjut mengenai Idol Group AKB48. Untuk itu, pada penelitian ini penulis akan fokus membahas tentang AKB48 dan pengaruh motivasi belajar bahasa Jepang para penggemarnya.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa pengaruh AKB48 terhadap pemelajar bahasa Jepang ?
2. Bagaimana AKB48 dapat mempengaruhi motivasi belajar bahasa Jepang para penggemarnya ?

1.6 Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui pengaruh AKB48 terhadap pemelajar bahasa Jepang.
2. Mengetahui bagaimana cara AKB48 dapat memengaruhi motivasi belajar bahasa Jepang para penggemarnya.

1.7 Landasan Teori

1. Budaya Populer

Budaya berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti budi atau akal. Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang, menjadi milik sekelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terdiri dari unsur-unsur kompleks seperti agama, politik, adat istiadat, bahasa,

peralatan, pakaian, rumah, dan karya seni. Menurut Koentjaraningrat (1990:181) dalam jurnal yang diterbitkan oleh Wahyu Murniati (2014) budaya juga dapat dipahami sebagai hasil kreativitas, minat, dan prakarsa manusia.

Budaya populer adalah budaya yang diakui, dihargai, dinikmati, dan membentuk cara hidup sebagian besar masyarakat Jepang pada umumnya. Budaya populer di Jepang seperti *fashion* dan *drama* kini telah merambah jauh ke kawasan Asia, dari animasi hingga idola. Budaya anak muda Jepang telah menciptakan sekelompok orang yang biasa dikenal sebagai penggemar di kawasan Asia.

Budaya populer Jepang dapat dianggap sebagai elemen budaya yang mengacu pada Jepang modern. Beberapa elemen budaya populer Jepang dikenal luas di seluruh dunia, antara lain anime, cosplay, fashion, manga, kesenian Jepang, dan masih banyak lagi. Di seluruh dunia, anak-anak, remaja, dan orang dewasa terpesona oleh budaya populer Jepang.

Menurut Williams (1983:237) dalam Imanto (2012), kata populer mempunyai beberapa istilah, yaitu disukai banyak orang, jenis karya rendah, dan karya dibuat untuk menyenangkan orang dan dirinya sendiri. Oleh karena itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, populer adalah dikenal luas, dihargai, cocok untuk kebutuhan masyarakat luas, dikagumi banyak orang. Menurut Farozi (2020) budaya populer adalah sebuah jenis budaya yang dibuat oleh para individu untuk menyenangkan dirinya sendiri dan orang lain menurut pandangan hidup dari dalam masyarakat dalam periode tertentu.

2. AKB48

AKB48 adalah grup idola Jepang yang didirikan oleh Yasushi Akimoto. Nama AKB48 berasal dari nama sebuah tempat di Tokyo, Akihabara. Bahkan Akihabara merupakan tempat dimana AKB48

melakukan pertunjukan setiap harinya, yang kini lebih dikenal dengan konsep “*idol you can meet*” yang mempunyai arti idola yang dapat kamu temui. Tujuan didirikannya grup idola berbasis teater adalah agar para penggemar dapat bertemu dengan idolanya setiap hari. AKB48 telah memperoleh cukup banyak popularitas di Jepang, beberapa single mereka bahkan menduduki puncak tangga lagu mingguan Oricon.

AKB48 adalah pemegang Rekor Dunia Guinness untuk grup pop terbesar di dunia. AKB48 terdiri dari 4 tim yaitu Tim A, Tim K, Tim B, Tim 4 dan Trainee. Tak lama setelah AKB48 dibentuk, Yasushi Akimoto membentuk beberapa grup di kota lainnya; SKE48 (berbasis di Sakae, Nagoya); NMB48 (berbasis di Namba, Osaka); HKT48 (berbasis di Hakata, Fukuoka); NGT48 (berbasis di Niigata); serta STU48 yang teaternya ada di sebuah kapal dalam wilayah Setouchi. Selain Jepang, Yasushi Akimoto juga mendirikan beberapa sister group lainnya di luar Jepang, yaitu JKT48 (berbasis di Jakarta, Indonesia), BNK48 (berbasis di Bangkok, Thailand), SNH48 (berbasis di Shanghai, China), TPE48 (berbasis di Taipei, Taiwan), MNL48 (berbasis di Manila, Filipina), MUM48 (berbasis di Mumbai, India), dan SGO48 (berbasis di Saigon, Vietnam).

Konsep lain yang dikembangkan oleh AKB48 adalah AKB48 diibaratkan sebagai “sekolah” seni. Oleh karena itu, banyak member yang sebelumnya tidak bisa menyanyi, menari, akting atau tampil di depan umum akan terbiasa seiring berjalannya waktu karena konsep “sekolah” adalah sesuatu yang melatih para member secara bertahap dengan cara rutin tampil di panggung, televisi, majalah ataupun drama. Karena itulah para penggemar bisa menilai dan menganggap bahwa AKB48 bukanlah seseorang yang disebut sebagai super idol sempurna melainkan hanya seorang manusia biasa yang berusaha sekuat tenaga untuk menjadi seorang idola. Hal itu juga membuat penggemar menjadi termotivasi akan kerja keras mereka dan ingin menjadi seperti para member AKB48.

3. Motivasi

Motivasi adalah dorongan internal untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan menurut Sardiman, (2006:73) dalam kutipan Michael (2019). Pengertian lainnya adalah motivasi atau ketertarikan yang mendorong perilaku menuju tujuan tertentu (Mulyasa, 2003: 112). Menurut Mc. Donald (Sadirman 2007:73) menegaskan bahwa motivasi adalah energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya suatu “perasaan” dan didahului oleh tanggapan terhadap suatu tujuan. Motivasi penting karena motivasi menopang perilaku manusia yang ingin bekerja keras dan bersemangat untuk mencapai sesuatu yang optimal.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Dalam melakukan Penelitian, sangat diperlukan metode-metode untuk menunjang tulisan yang akan di sampaikan penulis kepada pembaca. Untuk itu, penulis akan menggunakan metode kepustakaan dengan sifat deskriptif analisis dalam proses penulisan ini. Penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Sehingga metode penelitian satu ini fokus utamanya adalah menjelaskan objek penelitiannya. Sehingga menjawab apa peristiwa atau apa fenomena yang terjadi. Oleh karena itu data yang diperoleh akan dikumpulkan, disusun, diklasifikasi, diteliti dan diinterpretasikan berdasarkan sumber data dan informasi yang ada.

Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini, penulis menggunakan teknik studi kepustakaan dengan mengambil dari berbagai skripsi dan jurnal yang berkaitan dengan budaya Jepang. Sebagai penguat penelitian, penulis menggunakan wawancara tidak langsung atau kuisisioner. Sumber data yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan google form, melalui media sosial seperti *whatsapp* dan *twitter*. Sasaran dari angket atau kuisisioner ini adalah para penggemar AKB48 yang sedang mempelajari bahasa Jepang dan berhasil mendapatkan 53 responden.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban dari permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Penulis berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pendidikan bahasa Jepang dan AKB48 serta menjadi bahan untuk kajian lebih lanjut.
2. Bagi penulis agar dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang melalui salah satu budaya populer Jepang yaitu idol khususnya AKB48 dan penulis berharap dengan adanya penelitian ini mata pelajaran ataupun pemelajar bahasa Jepang dapat terus bertambah.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

- Bab I merupakan bagian pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis dan metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.
- Bab II merupakan bagian kajian pustaka yang memuat pemaparan yang relevan terkait penjelasan mengenai beberapa teori mengenai Budaya Populer, AKB48, dan juga Motivasi.
- Bab III memuat hasil analisis data berdasarkan wawancara yang berkaitan dengan tema secara tidak langsung yang didapatkan dari hasil kuisisioner yang disebarkan kepada pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar.
- Bab IV merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dari semua penjelasan bab-bab sebelumnya