

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia kini telah menjadi salah satu komponen penting dalam pendidikan nasional seiring dengan perkembangan teknologi dan globalisasi dan di situlah semakin kuatnya pertukaran budaya antara berbagai negara. Tidak terkecuali dengan masyarakat Indonesia yang sangat terbuka terhadap budaya Jepang, serta peningkatan hubungan bilateral yang erat antara Indonesia dan Jepang, telah menguatkan minat yang lebih besar dalam mempelajari bahasa dan budaya Jepang. Dalam beberapa tahun terakhir, minat masyarakat Indonesia untuk belajar Bahasa Jepang dan mendalami budaya Jepang telah mengalami lonjakan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya yang mendaftar di berbagai lembaga pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, untuk mempelajari Bahasa Jepang

Fenomena ini tidak terlepas dari meningkatnya antusiasme generasi muda Indonesia terhadap budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, musik J-POP, dan *fashion*. Budaya modern Jepang telah mendapatkan tempat khusus di hati masyarakat muda Indonesia, yang kemudian mendorong mereka untuk mempelajari Bahasa Jepang guna lebih memahami dan mengapresiasi budaya tersebut. Keinginan untuk memahami Bahasa Jepang ini juga dipicu oleh konsumsi media Jepang yang semakin mudah diakses melalui berbagai platform digital.

Sebuah lembaga nirlaba yang didirikan oleh Pemerintah Jepang dan didedikasikan untuk mempromosikan pertukaran budaya internasional yaitu The Japan Foundation, telah melakukan survei untuk mengukur fenomena ini. Hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun 2021 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam jumlah masyarakat Indonesia yang tertarik mempelajari Bahasa Jepang.

Berikut adalah tabel hasil survei yang menunjukkan data peningkatan minat belajar Bahasa Jepang di Indonesia yang dilakukan oleh The Japan Foundation pada tahun tersebut:

Gambar 1.1 Tabel Survei Pembelajar Bahasa Jepang oleh The Japan Foundation tahun 2021

Rank	2018 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)	2021	2018	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,057,318	1,004,625	5.2	2,965	2,435	21.8	21,361	20,220	5.6
2	2	Indonesia	711,732	709,479	0.3	2,958	2,879	2.7	6,617	5,793	14.2
3	3	Republic of Korea	470,334	531,511	▲11.5	2,868	2,998	▲4.3	13,229	15,345	▲13.8
4	4	Australia	415,348	405,175	2.5	1,648	1,764	▲6.6	3,052	3,135	▲2.6
5	5	Thailand	183,957	184,962	▲0.5	676	659	2.6	2,015	2,047	▲1.6
6	6	Vietnam	169,582	174,521	▲2.8	629	818	▲23.1	5,644	7,030	▲19.7
7	8	United States	161,402	166,905	▲3.3	1,241	1,446	▲14.2	4,109	4,021	2.2
8	7	Taiwan	143,632	170,159	▲15.6	907	846	7.2	3,375	4,106	▲17.8
9	9	Philippines	44,457	51,530	▲13.7	242	315	▲23.2	1,111	1,289	▲13.8
10	10	Malaysia	38,129	39,247	▲2.8	215	212	1.4	484	485	▲0.2
11	11	India	36,015	38,100	▲5.5	323	304	6.3	1,132	1,006	12.5
12	16	France	29,569	24,150	22.4	302	229	31.9	930	763	21.9
13	13	New Zealand	28,072	32,764	▲14.3	224	275	▲18.5	432	421	2.6
14	15	Hong Kong	27,665	24,558	12.7	73	70	4.3	625	575	8.7
15	14	Brazil	20,732	26,157	▲20.7	261	380	▲31.3	942	1,182	▲20.3
16	12	Myanmar	19,124	35,600	▲46.3	189	411	▲54.0	896	1,593	▲43.8
17	18	Canada	18,293	19,489	▲6.1	131	161	▲18.6	566	662	▲14.5
18	17	United Kingdom	14,631	20,040	▲27.0	172	288	▲40.3	473	646	▲26.8
19	20	Mexico	14,552	13,673	6.4	139	120	15.8	612	483	26.7
20	23	Mongolia	13,334	11,755	13.4	117	128	▲8.6	363	363	0.0
21	22	Russia	12,426	11,764	5.6	151	169	▲10.7	666	633	5.2
22	19	Germany	11,687	15,465	▲24.4	128	157	▲18.5	353	473	▲25.4
23	21	Singapore	10,837	12,300	▲11.9	19	19	0.0	182	221	▲17.6
24	25	Sri Lanka	9,746	8,454	15.3	89	77	15.6	164	125	31.2
25	28	Nepal	9,646	5,326	81.1	241	126	91.3	812	443	83.3
26	24	Spain	9,383	8,495	10.5	158	141	12.1	404	325	24.3
27	34	Turkmenistan	8,865	3,259	172.0	12	9	33.3	56	35	60.0
28	26	Italy	8,387	7,831	7.1	45	62	▲27.4	186	235	▲20.9
29	30	Bangladesh	7,418	4,801	54.5	116	85	36.5	346	220	57.3
30	31	Poland	5,008	4,483	11.7	47	48	▲2.1	234	200	17.0

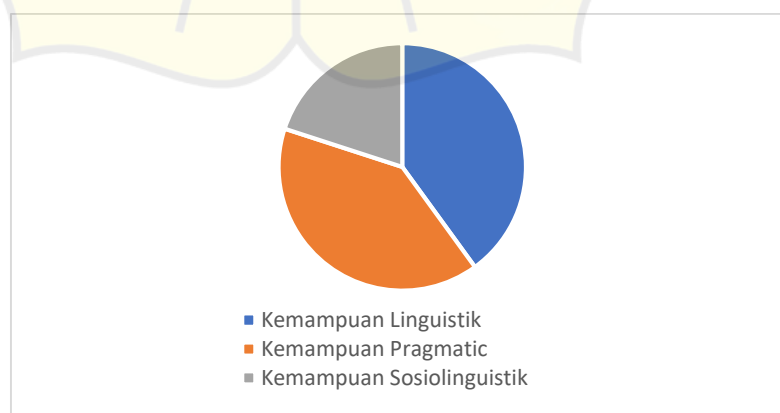
Sumber: <https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>

Menurut *Survei Report on Japanese Language Education Abroad*, Indonesia adalah negara kedua yang memiliki angka banyak dalam peminat Bahasa Jepang setelah Cina dengan jumlah 711.732 orang dan Institusi Bahasa Jepang berjumlah 2.958 institusi. Mengapa ini dapat terjadi? Kita dapat lihat dari survei ini juga bahwa perkembangan peminat ini sebagian besar dipengaruhi oleh ketertarikan dengan Bahasa Jepang itu sendiri dan juga ketertarikan yang dipengaruhi oleh *anime*, *manga*, *J-POP*, *Vtuber*, *fashion* dan lain-lain. Jika kita berfokus untuk melihat jumlah pengajar Indonesia hanya memiliki 6.617 orang yang nyatanya tidak sebanding dengan jumlah peminat, sedangkan apabila kita melihat angka dari pengajar yang ada di Korea, meski Korea adalah negara ke-3 yang memiliki peminat Bahasa Jepang sejumlah 470.334 peminat di mana lebih sedikit dibandingkan Indonesia dan Cina, Korea memiliki 13.229 pengajar yang jauh lebih banyak dibandingkan dengan Indonesia. (<https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey21.html>)

Meski demikian, peminat Bahasa Jepang sangat berkembang di Indonesia. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil survei bahwa peminat Bahasa Jepang di Indonesia yang berjumlah 709.479 orang pada tahun 2018 berkembang hingga 711.732 orang pada tahun 2021. Di samping itu juga dapat terlihat perkembangan institusi Bahasa Jepang yang berjumlah 2.879 institusi pada tahun 2018 berkembang hingga 2.958 institusi pada tahun 2021. Demikian pula dengan jumlah pengajar Bahasa Jepang yang berjumlah 5.793 orang pada tahun 2018 berkembang hingga 6.617 orang pada tahun 2021. Lalu mengapa perkembangan jumlah pengajar di Indonesia tidak signifikan? Bahkan jumlah pengajar tersebut hampir sama dengan jumlah pengajar di Vietnam yang menempati posisi 6 dalam urutan jumlah peminat Bahasa Jepang yaitu 5.644 pengajar. Pengajar Bahasa Jepang di Indonesia pun belum memiliki *native speaker* dalam jumlah yang banyak dikarenakan sedikitnya input sosial atau kemampuan Sociolinguistik dari kurikulum pembelajaran Bahasa Jepang di Indonesia.

Menurut Buku Panduan Standar JF untuk Pendidikan Bahasa Jepang sebelum adanya Aktivitas Bahasa Komunikatif kita harus memiliki Pemahaman Bahasa Komunikatif. Pemahaman Bahasa Komunikatif ini berdasarkan 3 unsur yaitu Kemampuan Linguistik (*Linguistic Competences*), Kemampuan Sociolinguistik (*Sociolinguistic Competences*) dan Kemampuan Pragmatik (*Pragmatic Competences*). (<https://www.jfstandard.jp/summaryen/ja/render.do>)

Diagram 1.2 Jumlah Kurikulum pelajaran Bahasa Jepang



Berdasarkan Diagram 1.2 di atas dapat dilihat porsi jumlah kurikulum yang diwajibkan dan jumlah kurikulum pilihan. Dapat disimpulkan bahwa jumlah kurikulum yang berkaitan dengan Kemampuan Sociolinguistik (*Sociolinguistic Competences*) dapat dikatakan sedikit, dan mengharuskan pelajar untuk mencari serta belajar sendiri sehingga banyak peminat Bahasa Jepang yang mempelajari Kemampuan Sociolinguistik (*Sociolinguistic Competences*) dari internet seperti Youtube dan media sosial yang lainnya. (Buku Informasi Kurikulum Kkni 2017 dan Portofolio Mahasiswa (Log Book) Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang (Sastra Jepang) S1, 2017)

Kondisi pembelajaran dari internet ini berkembang seiring dengan maraknya pandemi yang disebabkan oleh Virus "SARS-CoV-2" (*Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2*), yang dikenal dengan sebutan Virus Corona atau COVID-19 di seluruh dunia. Masyarakat terpaksa menerima keadaan "*Stay at Home*". Selain itu pula banyak toko yang ditutup dan banyak terjadi pemutusan hubungan kerja secara besar-besaran. Para pelajar harus menjalani proses belajar mengajar secara *online meeting*, demikian pula halnya dengan para pekerja kantor yang harus bekerja dan berkomunikasi secara *online*. Dikarenakan masyarakat lebih sering berinteraksi lewat *online* maka mereka pun semakin sering menggunakan media sosial.

Penelitian dengan tema pembelajaran lewat media sosial telah banyak dilakukan contohnya seperti "*Exploring The Educational Potential of Social Media: Effects of Facebook on Collaboration, Engagement and Academic Performance*" yang ditulis oleh Kirschner, P.A., Karpinski, A.C. meneliti tentang bagaimana penggunaan Facebook berdampak pada hasil pendidikan seperti kolaborasi, keterlibatan, dan kinerja akademik di kalangan mahasiswa. Laporan ini mengkaji potensi manfaat dan tantangan dalam mengintegrasikan media sosial ke dalam lingkungan pendidikan. Contoh lainnya adalah "*Social Media in Higher Education: A Literature Review and Research Directions*" yang ditulis oleh Manca, S., Ranieri, M.

mensintesis penelitian yang ada mengenai penggunaan media sosial di pendidikan tinggi, yang mencakup topik-topik seperti keterlibatan siswa, hasil pembelajaran, dan strategi kelembagaan. Laporan ini memberikan wawasan tentang berbagai peran dan dampak platform media sosial dalam konteks pendidikan. Para guru dan dosen pun sering mengadakan pelajaran dengan memperlihatkan video dari Youtube sebagai bagian dari materi pembelajaran. Pada kalangan muda yang selalu penasaran dan haus hiburan, pencarian melalui media sosial menjadi pilihan favorit. Hal ini tidak terkecuali dengan penulis sendiri. Saat penulis sedang mengumpulkan Kemampuan Sociolinguistik melalui media sosial, penulis menemukan media sosial yang hanya digunakan dan diketahui oleh warga Jepang saja yaitu “2ちゃんねる” (dibaca Ni Channel dan dapat ditulis 2channel).

2channel merupakan *website* papan buletin berskala besar yang berasal dari Jepang. *Website* tersebut dibuat pada tahun 1999 dan dikenal luas sebagai tempat bagi pengguna untuk bertukar pendapat secara bebas. 2channel memiliki papan yang mencakup beragam topik dan mengumpulkan informasi tentang berbagai genre mulai dari politik, hiburan, hobi, dan kehidupan sehari-hari. Mengapa banyak orang Jepang yang menggunakan *website* ini? Berikut adalah ciri khas dari 2channel:

a. Anonimitas

Pengguna dapat memposting menggunakan nama samaran dan tidak perlu mengungkapkan nama asli atau informasi pribadi mereka, yang sering kali mendorong pertukaran ide dan diskusi secara bebas.

b. Beragam Papan Buletin

Pada 2channel terdapat beragam papan pesan, masing-masing mengkhususkan tema atau topik berbeda, mencakup berbagai genre, termasuk berita, hobi, *anime/manga*, olahraga, dan politik.

c. Diskusi dan Budaya yang Bebas

Karena tingkat kebebasannya yang tinggi, 2channel terkadang menimbulkan komentar dan kontroversi radikal. Pada sisi lain, sebagai

pionir budaya internet, 2channel juga merupakan tempat lahirnya topik dan gaya komunikasi yang unik.(Nakamura Yoshiko,2010)

Dikarenakan pengaruh besarnya 2channel di Jepang, Amerika pun memiliki *website* yang serupa dengan 2channel bernama 4chan. 4chan adalah sebuah situs web berbahasa Inggris yang merupakan *imageboard* anonim. Situs ini didirikan oleh Christopher Poole pada tahun 2003 dan terinspirasi dari situs *imageboard* Jepang yang terkenal, 2channel (atau 2ちゃんねる). 4chan memungkinkan pengguna untuk mengirimkan gambar dan komentar secara anonim pada berbagai papan diskusi yang disebut "*boards*". *Website* ini tidak punya banyak perbedaan dengan 2channel sendiri dan berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk bertukar pendapat secara bebas serta memiliki papan yang mencakup beragam topik dan mengumpulkan informasi tentang berbagai genre mulai dari politik, hiburan, hobi dan kehidupan sehari-hari. Meskipun memiliki pengaruh besar baik di Jepang maupun di luar negeri, masalah seperti cyber bullying dan pelanggaran privasi sering kali muncul. Oleh karena itu, pihak manajemen 2channel maupun pengguna sendiri masih terus mendiskusikan masalah tersebut sampai sekarang. Kebebasan dan fleksibilitas dalam penggunaan 2channel menggugah penulis untuk melakukan penelitian terhadap kebebasan mengutarakan pendapat terhadap para selebriti di Jepang.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Permasalahan mengenai 2channel seperti "2channel Dan 4chan: Perbandingan Dampak Sosial Yang Ditimbulkan" telah diteliti dan ditulis oleh Evi Novia Nainty Ayuningtyas. Hasil analisis kasus menunjukkan teori tentang dampak sosial internet terhadap penggunanya. Dampak yang terbukti adalah: 1) Dampak positif, terlihat dalam hubungan antara pengguna dengan komunitas, orang lain, dan diri sendiri, 2) Dampak negatif, terlihat dalam hubungan antara individu dengan komunitas. Dampak yang tidak terbukti adalah dampak terhadap hubungan pengguna dengan keluarga

dan teman di kehidupan pribadi. Ada pula penelitian mengenai "*Japanese Pirates in an "Information Society": From 2channeru to Nikoniko Dōga*" yang meneliti permasalahan konten *copyright* secara ilegal seperti video dan musik yang sering disebarluaskan secara ilegal melalui 2channel dan Niconico Douga. (Evinovia Nainty Ayuningtyas, 2015)

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Masih sedikitnya masalah dan tema yang belum pernah diteliti yaitu mengenai dunia Entertainment di Jepang melalui 2channel.
- b. *Thread* pada papan bulletin 2channel didominasi oleh pendapat/komentar negatif.
- c. Terdapat budaya "*Honne*" dan "*Tatemaie*" di masyarakat Jepang di mana *Tatemaie* merupakan perilaku orang yang ditunjukkan di depan umum atau kepada orang lain, dan juga biasanya dilakukan untuk menutupi *Honne*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Penelitian sebelumnya yang membahas perbandingan dampak social yang ditimbulkan 2channel dan 4chan berfokus pada dampak sosial internet terhadap penggunanya, sedangkan dalam penelitian ini berfokus untuk menganalisa kebebasan berpendapat terhadap selebriti Jepang yang diutarakan melalui 2channel.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Kasus-kasus apakah yang memiliki komentar terbanyak pada *thread* dalam 2channel?
- b. Apakah nuansa dalam komentar-komentar pada *thread* tersebut positif?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui kasus-kasus yang menarik minat para pengguna 2channel untuk berkomentar atau berpendapat.
- b. Mengetahui dan menganalisis komentar pada 2channel yang didominasi nuansa positif atau negatif.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi penulis, dan pembaca hasil penelitian ini. Berikut manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoretis

Berdasarkan teori yang dijelaskan dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif, penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penggunaan media sosial dalam kebebasan berpendapat.

### b. Manfaat Praktis

Manfaat bagi pembaca, berharap hasil penelitian ini dapat berguna untuk pembaca dan peneliti selanjutnya sebagai acuan pembelajaran Bahasa Jepang dalam memahami sosiologi linguistik di Jepang.

## 1.8 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, selanjutnya guna mendukung Penulisan pembahasan judul skripsi, penulis akan membuat landasan teori yang mengacu pada kata-kata kunci berikut : prespektif sosiologi untuk dunia hiburan, Tindakan Sosial menurut Max Weber, *Honne* dan *Tatemaie*.

Max Weber, seorang sosiolog terkemuka, memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita mengenai berbagai aspek masyarakat, termasuk dunia hiburan, melalui perspektif sosiologisnya. Dalam kerangka



teorinya, Weber menganggap bahwa dunia hiburan dapat dilihat sebagai arena di mana tindakan sosial dan rasionalitas berperan penting. Weber menekankan bahwa tindakan individu dalam konteks hiburan sering kali dipengaruhi oleh rasionalitas instrumental, yaitu upaya untuk mencapai tujuan tertentu seperti keuntungan ekonomi atau popularitas. Misalnya, produser film atau penyelenggara acara beroperasi dengan tujuan rasional untuk menarik audiens dan memaksimalkan keuntungan. (<https://www.gamedia.com/literasi/teori-sosiologi/>)

Selain itu, Max Weber juga meneliti mengenai Teori Tindakan Sosial. Max memberikan uraian tentang tindakan sosial individu. Menurut teori tersebut, tindakan sosial merupakan tindakan individu yang memiliki makna bagi dirinya sendiri serta ditujukan kepada orang lain. Selain menjelaskan maksud dari tindakan sosial, teori yang dikemukakan oleh Max Weber juga menguraikan tipe-tipe tindakan sosial. Tipe-tipe tersebut adalah rasionalitas instrumental, rasionalitas nilai, tindakan afektif, serta tindakan tradisional. (<https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/mengulik-teori-tindakan-sosial-max-weber-dan-tipe-tipenya-20vV3nnNoUp/2>)

Teori *Honne* dan *Tatemaie*, yang dikembangkan oleh antropolog Jepang Nakane Chie, menggambarkan dua aspek berbeda dari komunikasi dan perilaku sosial di Jepang. "*Honne*" dan "*Tatemaie*" adalah istilah yang merujuk pada dua tingkat realitas sosial yang seringkali saling bertentangan. "*Honne*" berarti perasaan, pikiran, atau pendapat pribadi yang sesungguhnya dimiliki oleh seseorang, yang sering kali mencerminkan keinginan dan pandangan internal yang sebenarnya. Sementara itu, "*Tatemaie*" mengacu pada sikap, pendapat, atau perilaku yang ditampilkan di depan umum, yang sering kali disesuaikan dengan norma sosial dan ekspektasi masyarakat. Dalam konteks sosial Jepang, *Tatemaie* berfungsi sebagai cara untuk menjaga keharmonisan dan menghindari konflik dengan menyesuaikan diri dengan harapan sosial dan norma-norma kelompok. ([https://books.google.co.id/books/about/Japanese\\_Society.html?id=NwP-DdexWOEC&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Japanese_Society.html?id=NwP-DdexWOEC&redir_esc=y))

Max Weber menjelaskan bahwa dunia hiburan merupakan arena di mana tindakan sosial dan rasionalitas sangat penting. Menurutnya, tindakan dalam hiburan sering kali didorong oleh tujuan rasional seperti keuntungan ekonomi dan popularitas. Selain itu, Weber menguraikan tipe-tipe tindakan sosial, seperti rasionalitas instrumental dan tindakan afektif, yang mencerminkan motivasi rasional dan emosional. Sementara itu, Teori *Honne* dan *Tatemaie* milik Nakane Chie menyoroti perbedaan antara perasaan pribadi yang sebenarnya (*honne*) dan sikap yang ditampilkan di depan umum (*tatemaie*). Kedua teori ini bersama-sama membantu kita memahami bagaimana individu menyeimbangkan antara tujuan rasional dan harapan sosial dalam interaksi antara manusia.

### **1.9 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Pada tahap pengumpulan data, akses internet menjadi kunci utama untuk menyaring kasus-kasus pada 2channel yang memiliki komentar terbanyak. Penyajian hasil analisis dibuat dalam bentuk tabel dengan mengambil 10 *thread* yang memiliki komentar terbanyak dan menentukan nuansa 10 (sepuluh) komentar dari masing-masing *thread* tersebut.

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memberikan gambaran umum mengenai penelitian ini. Bab ini berisikan tentang latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika Penulisan.

Bab II merupakan bab yang menjelaskan menjelaskan tentang kajian-kajian yang menjadi riset dalam penelitian ini, di antaranya adalah

menjelaskan prespektif sosiologi untuk dunia hiburan, tindakan sosial menurut Max Weber, *Honne* dan *Tatemaie* serta penjelasan mengenai 2channel.

Bab III merupakan bab yang berisikan tentang analisis dan penjelasan mengenai *thread* yang memuat komentar terbanyak dan nuansa komentar-komentar tersebut.

Bab IV merupakan bab terakhir yang merupakan hasil simpulan dari penelitian yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis.

