

**PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI SOSIALISASI DAN INTERAKSI
SOSIAL DALAM PELAKSANAAN *UNDOUKAI***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Sastra**



Oleh

RIAN FADLI ABDILLAH

Jurusan Sastra Jepang

NIM 08110167

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

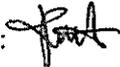
2012

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Susy Ong Ph,D .bukan merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Rian Fadli Abdillah

NIM : 08110167

Tanda tangan : 

Tanggal : 27 Juli 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi sarjana yang berjudul :

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI SOSIALISASI DAN INTERAKSI
SOSIAL DALAM PELAKSANAAN *UNDOUKAI*

Telah diuji dan diterima (lulus) pada hari Jumat, tanggal 27 Juli 2012

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari :

Pembimbing : Susy Ong Ph.D

()

Pembaca : Hani Wahyuningtias, S.S, M.A

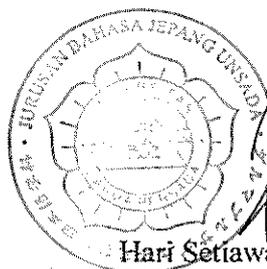
()

Ketua Penguj : Syamsul Bachri, M.Si

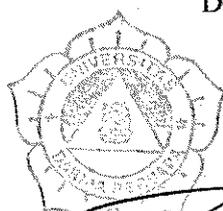
()

Disahkan pada hari Jumat, tanggal 27 Juli 2012

Ketua Program Studi,


Hari Setiawan, M.A

Dekan Fakultas Sastra,


Syamsul Bachri, M.Si

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang selalu mecurahkan rahmat serta hidayah-Nya dan menjadi sumber kekuatan terbesar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Pembentukan Karakter melalui Sosialisasi dan Interaksi Sosial dalam Pementasan *Undoukai*”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai penutup para Nabi dan Rasul, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan pengikutnya yang tetap setia hingga akhir zaman. Semoga kita mendapat syafa’at dihari kiamat nanti. Amin

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Sastra pada jurusan Sastra Jepang, Universitas Darma Persada.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tak luput dari berbagai hambatan dan di balik hambatan-hambatan tersebut penulis mendapatkan pengalaman yang berharga. Selain itu, penulis juga mendapat berbagai bantuan dari banyak pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan kepada:

1. Ibu Susy Ong Ph.D. selaku dosen Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktu serta dengan sabar membimbing dan memberikan banyak saran dan pengarahan yang sangat bermanfaat selama proses penulisan skripsi sampai terwujudnya skripsi ini.
2. Ibu Hani Wahyuningtias, S.S, M.A selaku dosen pembaca skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membaca, memeriksa, dan memberikan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Emi Puspitasari, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik.
4. Bapak Hari Setiawan, MA selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang S1, Universitas Darma Persada.
5. Bapak Syamsul Bachri, M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada

6. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat, serta semua Staf TU Jurusan Sastra Jepang, Universitas Darma Persada yang sangat membantu penulis semasa perkuliahan.
7. Yang tercinta Ayah, Ibu, kakak, dan adik serta semua keluarga besar yang selalu mendoakan tiada henti serta memberikan perhatian dan bantuan baik moril maupun materil.
8. Kepada sahabat-sahabat penulis, Dwi Bakti, Azeti Giovana, Ari Rahmawati, Merlina Chandra, Mira Adriana beserta sahabat penulis lainnya yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu. Sahabat-sahabat yang senantiasa sabar dan selalu memberi penulis semangat dan dorongan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas segala doa dan bantuan yang diberikan.
9. Kepada keluarga UKM Basket Universitas Darma Persada, Coach Andrew Willer yang telah memberikan pengarahan, dan semua member tim yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam proses penulisan skripsi.
10. Kepada rekan-rekan di Xerox, Mas Yitno, Junet, dan semua yang sering berkumpul di kolong tangga yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
11. Teman-teman seperjuangan angkatan 2008 yang selalu memberikan perhatian dan motivasi, semoga persahabatan kita tidak putus sampai di sini.
12. Kepada seluruh rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, atas bantuan, kritik dan saran yang telah diberikan kepada penulis.

Skripsi yang telah tersusun ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Namun, semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat bermanfaat dan memudahkan para pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya dalam mempelajari budaya Jepang. Dan semoga suatu saat kelak, ada yang berminat untuk menyempurnakan skripsi ini agar jadi lebih baik lagi.

Jakarta, 27 Juli 2012

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rian', with a stylized flourish underneath.

Rian Fadli Abdillah

ABSTRAKSI

Nama : Rian Fadli Abdillah
Program Studi : SastraJepang (S1)
Judul Skripsi : Pembentukan Karakter melalui Sosialisasi dan Interaksi Sosial dalam Pelaksanaan *Undoukai*.

Dalam skripsi ini penulis membahas pengaruh yang diberikan terhadap anak melalui kegiatan *undoukai*, dan memaparkan tentang unsur dalam pementasan *undoukai* yaitu terdapat sosialisasi dan interaksi sosial yang terjadi yang membantu proses pendewasaan anak, dan hubungan antara pembentukan karakter dengan proses sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mencari penyebab pembentukan karakter melalui sosialisasi dan interaksi sosial.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang Indonesia yaitu dalam hal pembelajar budaya Jepang khususnya *undoukai* dan nilai yang terkandung di dalam pementasan *undoukai*.

概要

名前 : リアン ファドリ アブディラー
学課 : 文学学部 日本語 学科
タイトル : 運動会における生徒の協同性の育成と人格形成

本論文では、運動会の実施が生徒に対し及ぼした影響について検討する。運動会には、参加者に協同性と協調性が要求され、参加者同士の触れ合いも必然となるが、それらは生徒の成長と人格形成を促す。本研究で日本文化となる運動会とその価値観をインドネシアの読者に理解してもらえれば、と期待している。

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang Penulisan	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Perumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Manfaat Penelitian.....	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sosialisasi.....	8
2.1.1 Agen-agen Sosialisasi.....	10
2.2 Interaksi Sosial	13

2.2.1 Aspek-aspek Interaksi Sosial	15
2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	17
BAB III SEJARAH PERKEMBANGAN UNDOUKAI DAN PELAKSANAANNYA	
3.1 <i>Undoukai</i>	19
3.1.1 Sejarah <i>Undoukai</i>	20
3.1.2 Pementasan <i>Undoukai</i>	23
3.1.2.1 Arena <i>Undoukai</i>	24
3.2 Struktur Organisasi dalam <i>Undoukai</i>	27
3.2.1 Pelaksana <i>Undoukai</i>	28
3.2.2 Peserta <i>Undoukai</i>	29
3.2.3 Wasit dan Tim Penilai	31
3.2.4 Penonton	32
3.3 Pelaksanaan <i>Undoukai</i>	32
3.3.1 Upacara Pembukaan.....	33
3.3.2 Permainan dalam <i>Undoukai</i>	34
3.3.2.1 Atletik.....	35
3.3.2.2 Lomba Kelompok	36
3.3.2.3 Demonstrasi Kelompok.....	40
3.3.3 Upacara Penutupan.....	42

3.3.3.1 Penyampaian Penghargaan.....	42
3.3.3.2 Penilaian dalam <i>Undoukai</i>	43
BAB IV PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI SOSIALISASI DAN INTERAKSI SOSIAL DALAM PELAKSANAAN UNDOUKAI	
4.1 Pembentukan Karakter Anak melalui Pementasan <i>Undoukai</i>	44
4.1.1 Sosialisasi dalam Pementasan <i>Undoukai</i>	44
4.1.1.1 Sosialisasi di Dalam Kelompok Permainan <i>Undoukai</i>	47
4.1.2 Interaksi Sosial dalam Pementasan <i>Undoukai</i>	48
BAB V KESIMPULAN	51
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah segala bentuk aktifitas yang bertujuan untuk menggunakan, memelihara, atau meningkatkan kebugaran fisik dan memberikan kepada orang yang melakukannya. Olahraga juga merupakan kegiatan yang kompetitif, dimana pemenangnya dapat ditentukan dengan objektif yaitu terlihat dari kemampuan tiap pesertanya. Terdapat dua bentuk olahraga yaitu fisik dan non-fisik. Olahraga fisik antara lain sepak bola, bola basket, bulu tangkis dan lain-lain, dan Olahraga nonfisik antara lain catur dan permainan kartu. Meskipun begitu secara umum olahraga diakui sebagai kegiatan fisik.

Selain sebagai kegiatan yang menyenangkan, olahraga juga menawarkan beberapa manfaat kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Olahraga juga dapat meningkatkan kemampuan matematika pada anak, mengembangkan kualitas kepemimpinan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan semangat kebersamaan dalam tim. Dengan kata lain, olahraga mampu membangun sebuah karakter individu seseorang. Melibatkan kompetisi di dalamnya, menang dan kalah sehingga mengajarkan dua aspek dalam kehidupan yaitu keberhasilan dan kegagalan.

Undoukai atau biasa disebut dengan *taiikusai* merupakan penerapan kegiatan olahraga dalam bidang pendidikan di sekolah-sekolah di Jepang. *Undoukai* atau *taiikusai* adalah suatu festival olahraga yang diadakan setiap tahun pada bulan Oktober. *Undoukai* pertama kali diadakan pada tahun 1874. Namun dewasa ini waktu pementasan *undoukai* di setiap sekolah di Jepang berbeda-beda, tergantung dari ketentuan dari sekolah yang bersangkutan. Pada awal perkembangannya, *undoukai* diadakan untuk meningkatkan kebugaran fisik seorang siswa sekolah kemiliteran saja. Namun seiring dengan penyebarannya, *undoukai* bukan hanya diadakan di sekolah militer, tetapi mulai menyebar ke sekolah-sekolah. Dalam festival tersebut, setiap sekolah di Jepang mengadakan perlombaan yang diikuti oleh setiap murid dan orang tua murid dari sekolah tersebut yang kemudian di bagi menjadi 2 regu yaitu regu merah dan regu putih. Setiap regu memiliki jumlah anggota yang sama, dan peran orang tua dalam regu sebagai penghibur dan penyemangat peserta lomba. Lomba yang diadakan antara lain lari estafet 4x100m, lari 100m, lomba menggiring bola, lomba tarik tambang, memasukan bola ke dalam keranjang.

Undoukai diselenggarakan di halaman sekolah di luar gedung dan diselenggarakan dalam satu hari dari pagi hari hingga petang hari. Urutan kegiatan yang berlangsung dalam pementasan, dari upacara pembukaan, pementasan permainan, dan diakhiri dengan upacara penutupan. Kegiatan paling awal dari pementasan *undoukai* adalah upacara pembukaan. Upacara merupakan perjumpaan aktual yang dilakukan secara periodik sebagai

proses mempertahankan suatu peristiwa dan penghormatan kepada leluhur atau dewanya, sehingga dinilai sebagai kegiatan yang bersifat sakral (Geertz, 1992: 189-195). Festival ini biasanya dimulai pukul 8.30. diawali dengan parade *marching band* lalu pengibaran bendera, lalu dimulai lah perlombaan-perlombaan. Pemenang dari setiap lomba mendapatkan hadiah yang bermacam-macam. Sekitar pukul 12.00 merupakan waktu istirahat makan siang. Setiap murid dan orang tua, masing masing membawa *bento* atau makanan, yang kemudian dimakan bersama-sama dengan seluruh peserta *undoukai*, sehingga *undoukai* dapat disebut sebagai sarana sosialisasi masyarakat Jepang dalam ruang lingkup lingkungan sekolah. Dalam pementasannya, tiap perlombaan dalam *undoukai* memiliki peraturanya masing-masing, sehingga melatih ketertiban dan kedisiplinan tiap murid.

Undoukai merupakan suatu festival olahraga yang hanya dimiliki sekolah-sekolah Jepang. Selain itu *undoukai* merupakan sebuah ciri khas keunikan sekolah Jepang. Di berbagai sekolah di dunia tidak ada satupun kegiatan yang menyerupai *undoukai*, dan tidak sepopuler *undoukai*

Dunia pendidikan sangat erat hubungannya dengan kepopuleran *undoukai* di kalangan murid dan orang tua murid dari sekolah di Jepang, penyebabnya adalah masuknya *undoukai* atau *taiikusai* dalam kurikulum pendidikan sekolah di Jepang sehingga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang wajib diikuti tiap murid. Dengan demikian diharapkan setiap

murid memiliki kesehatan jasmani, serta keahlian dalam bidang selain pelajaran yang diterima di dalam kelas.

Undoukai mengalami beberapa perubahan dalam hal isinya, mengikuti perkembangan zaman pada saat itu. Semula *undoukai* yang merupakan ajang mencari siapa yang terbaik dalam hal olahraga, berkembang menjadi sebuah kegiatan kompetitif yang ditujukan agar terjalin interaksi sosial antara murid, guru dan orang tua murid. *Undoukai* juga memiliki rasa kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah mengenai pengaruh yang ditimbulkan dari pelaksanaan *undoukai* yang setiap tahunnya dilaksanakan di sekolah-sekolah di Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian tentang sejarah perkembangan *undoukai* dan pengaruhnya terhadap pembentukan karakter murid sekolah di Jepang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, apakah benar asumsi bahwa betapa besarnya pengaruh *undoukai* sebagai kegiatan olahraga yang

kompetitif dalam membantu pembentukan karakter anak di sekolah-sekolah di Jepang. Untuk menjawab asumsi tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana sejarah dan latar belakang lahirnya *undoukai*?
- Apa pengaruh yang ditimbulkan dari pelaksanaan *undoukai* bagi kehidupan murid di sekolah Jepang.
- Apakah hubungan pelaksanaan *undoukai* dengan pembentukan karakter ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan sebagaimana yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejarah dari *undoukai* sebagai sebagai salah satu festival yang diselenggarakan di sekolah Jepang.
2. Untuk mengetahui pengaruh sosialisasi dan interaksi sosial dalam pelaksanaan *undoukai* terhadap pembentukan karakter seorang individu.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analitis, yaitu memaparkan dengan menganalisa data. Sumber-sumber untuk penulisan

BAB III	Pengaruh yang ditimbulkan dari perayaan Undoukai terhadap masyarakat Jepang khususnya bagi murid dan orangtua murid
BAB IV	Kesimpulan