

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang diketahui, Jepang adalah salah satu negara maju yang sangat kental dengan melestarikan dan memelihara budayanya. Antusiasme dan minat masyarakat Jepang terhadap pemelihara dan pelestarian budaya Jepang tersebut membuat masyarakat di luar Jepang menjadi tertarik dan mengakibatkan bertambahnya jumlah peminat terhadap budaya Jepang. Jepang tidak hanya mempertahankan budaya tradisionalnya, tetapi juga mengembangkan budaya populernya sendiri. Jepang memiliki banyak jenis-jenis kebudayaan yang populer hingga saat ini. Budaya populer Jepang meliputi *anime*, *manga*, *J-pop*, *cosplay* dan sebagainya. Bahasa Jepang semakin berkembang pesat karena sebagian besar kalangan pecinta *pop culture anime* adalah pelajar, ditandai dengan adanya mata pelajaran bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas dan jurusan bahasa Jepang di beberapa perguruan tinggi negeri maupun swasta di Indonesia dan tuntutan bahasa Jepang yang terkait dengan dunia kerja. Selain itu, masyarakat umum semakin tertarik mempelajari bahasa Jepang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi dan perkembangan usaha lainnya. Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan berbicara dengan lancar dalam bahasa ini sangat penting untuk mendapatkan pekerjaan. Dengan adanya budaya Jepang tersebut sebagai Mahasiswa, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempelajari budaya Jepang. Salah satu budaya Jepang yang terkenal dan digunakan sebagai alat bantu pemahaman pembelajaran adalah *anime*.

Anime adalah animasi buatan Jepang yang sekarang menjadi bentuk budaya populer dengan memiliki banyak penggemar. Dalam bahasa Inggris, "*anime*" adalah singkatan atau serapan dari kata "*animation*", yang berarti animasi kartun. Namun, istilah *anime* kemudian digunakan untuk animasi yang dibuat di Jepang yang diambil dari kata serapan diluar negara Jepang. Menggunakan teknologi komputer

dengan gambar penuh warna dan menampilkan berbagai macam karakter, lokasi dan alur cerita yang ditujukan untuk penonton diberbagai kalangan usia. Jika dibandingkan dengan *anime* zaman dahulu, *anime* di zaman sekarang sangat berkembang dengan grafik yang lebih memukau dan alur cerita yang makin menarik dan seru.

Anime berakar pada budaya tradisional Jepang mengikuti perkembangan media dan seni kontemporer, yaitu karya seni kontemporer Jepang yang kaya dan menarik dengan khas estetika naratif dan visual. *Anime* merupakan representasi yang bermanfaat dari masyarakat Jepang modern karena variasi subjek dan materinya. Kebanyakan *anime* dibuat berdasarkan dari manga, akan tetapi beberapa ada yang tidak. Terhitung sudah ada 16 studio *anime* di Jepang. Beberapa Studio seperti Ghibli, Toei Animation, Madhouse Inc., Kodokawa, dan Sunrise adalah studio *anime* terbaik yang menampilkan *anime* dengan grafik yang memukau. *Anime* dibuat dalam bahasa Jepang, tetapi ada beberapa yang telah diterjemahkan ke bahasa lain seperti bahasa Indonesia dan bahasa sesuai negara yang ditampilkan. Tentunya sudah ada ratusan bahkan ribuan judul *Anime* yang sudah tayang, beberapa *anime* yang populer adalah *Naruto*, *One Piece*, *Kimetsu No Yaiba*, *Haikyuu!!*, *SpyxFamily* dan sebagainya. Mahasiswa menggunakan *anime* sebagai alat bantu untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang.

Anime pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1906, tepatnya pada akhir abad ke-19. Katsudo Shashin adalah *anime* Jepang pertama dan tertua. Namun, siapa pembuat *anime* berdurasi tiga detik itu tidak diketahui. Sementara Jepang baru memulai produksi *anime* secara aktif pada tahun 1917 (<https://japanjunky.com>). *Anime* masih menggunakan animasi bisu dan tidak berwarna (hitam putih) pada saat itu. Para animator Jepang masih berusaha untuk membuat *anime* dengan berbagai teknik, terinspirasi dari animasi pendek yang dibuat di Perancis dan Amerika Serikat. Namun, kemajuan *anime* di Jepang tidak begitu pesat. Selain itu, Perang Dunia II dan gempa besar Kanto pada 1923 membuat produksi *anime* tertunda. Dalam sejarahnya, Tetsuwan Atomu atau Astro Boy adalah serial *anime* pertama yang ditayangkan di stasiun televisi Jepang pada 1 Januari 1963. Sebelum menjadi *anime*, Osamu Tezuka membuat versi *manga Astro Boy*, yang sukses membuatnya disebut sebagai "God of

Manga" atau "Dewa *Manga*". *Anime* telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak saat itu. Hingga saat ini, *anime* menjadi sangat populer di banyak negara, terutama karena *Pokémon* dan film *anime Spirited Away*.

Kemunculan *anime* di Indonesia terjadi pada sekitar tahun 1970, TVRI adalah satu-satunya stasiun televisi Indonesia saat itu, menayangkan *anime* berjudul *Wanpaku Omukashi Kum Kum*. *Wanpaku Omukashi Kum Kum* menjadi serial *anime* pertama yang ditayangkan di Indonesia (<https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id>). Kemudian pada tahun 1991, stasiun televisi swasta pertama di Indonesia, RCTI, menayangkan serial *anime* *Doraemon*. Sejak itu, stasiun televisi swasta seperti *Space Toon*, *SCTV*, *Indosiar* dan *Global TV* juga mulai menayangkan berbagai serial *anime*. Serial ini sangat disukai baik oleh anak-anak maupun orang dewasa, dan mendulang kesuksesan besar. popularitas *anime* semakin meningkat di Indonesia dengan munculnya tayangan-tayangan seperti *Shinchan*, *Sailor Moon*, *Inu Yasha*, dan *Naruto*. *Anime* tersebut ditayangkan di berbagai stasiun televisi nasional dan menjadi sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia. *Anime* ditayangkan dengan sistem *dubbing*, yang berarti suara asli berbahasa Jepang diganti dengan suara dalam bahasa Indonesia. Sistem *dubbing* digunakan untuk menggabungkan dialog para tokoh dengan lirik lagu. Namun, tayangan *anime* telah dibatasi sejak tahun 2008. Ini dilakukan karena dianggap mengandung konten kekerasan dan pornografi.

Pada tahun 2000, lebih dari seratus judul *anime* baru ditayangkan setiap tahunnya dan memiliki nilai pasar industri sebesar 2 triliun yen (238 triliun rupiah). Teknik menggambar *anime* menjadi semakin canggih, dan tenaga kerja bidang animasi dari berbagai negara seperti Prancis, Korea Selatan, dan Indonesia ikut berperan dalam proses produksi *anime*. Jika dulu *anime* hanya dibuat berdasarkan *manga*, sekarang juga ada *anime* yang dibuat berdasarkan *light novel*, *visual novel*, *game*, dan naskah asli.

Salah satu *anime* yang terkenal dan memiliki peminat di Indonesia khususnya dalam kalangan mahasiswa adalah *anime SPYxFAMILY*. *Anime SPYxFAMILY* adalah serial animasi Jepang bergenre *action-comedy* karya Tatsuya Endo yang diserialisasikan di *Shōnen Jump Shueisha*, dirilis pada 9 April 2022 diproduksi oleh TOHO Animation yang dibantu oleh studio Clover Works

dan Wit studio yang menceritakan seorang mata-mata pria bernama *Twilight* yang mendedikasikan hidupnya pada misi penyamaran dalam Divisi *Westalia Intelligence Services' Eastern (W.I.S.E.)*. *Twilight* menjalankan misi yaitu Operasi Strix misi tingkat S untuk memata-matai wilayah Ostania yang dipimpin *Donovan Desmond*. Untuk keberhasilan misi tersebut, *Twilight* menyamar sebagai seorang dokter psikologi bernama Loid Forger. Tidak hanya itu, Loid Forger juga membentuk sebuah keluarga palsu untuk mengelabui musuh. Dia mengadopsi anak panti asuhan yang bernama Anya dan membuat perjanjian pura-pura menikah dengan seorang wanita pembunuh bayaran bernama Yor Brian sebagai ibu. Agar misinya berjalan dengan baik, Loid Forger mendaftarkan Anya ke sekolah paling bergengsi dan ternama di dalam kota tersebut dengan tujuan membuat Anya berteman dekat dengan anak dari musuh yang Loid Forger incar yaitu *Donovan Desmond*. Berbagai carapun dilakukan agar tercapainya misi tersebut.

Setiap mahasiswa memiliki tata cara tersendiri dalam memahami ataupun mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut dapat dilakukan melalui komunikasi antar sesama, drama, buku ataupun media visual. Dengan adanya cara tersebut dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan mendapat hasil dari apa yang telah mereka pelajari. Salah satunya adalah dengan menonton *anime*. *Anime* menampilkan alur cerita dengan percakapan berbasis bahasa Jepang. Dengan menonton *anime*, mahasiswa dapat berlatih mendengar isi dari percakapan didalam *anime*, dapat menambah beberapa kosakata baru dan dapat membantu memahami materi yang terdapat diperkuliahan. Apabila cara tersebut dilakukan secara konsisten, maka hasil yang didapat pun bisa memuaskan.

Khususnya dalam hal ini ialah mahasiswa/i Program Studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Universitas Darma Persada adalah salah satu Universitas yang memiliki program studi bahasa Jepang. Universitas Darma Persada berada di Jakarta dan didirikan oleh Yayasan Melati Sakura, yang bernaung di bawah Perhimpunan Persahabatan Indonesia-Jepang (PPIJ). Universitas Darma Persada didirikan oleh anak-anak bangsa yang bersatu dan berkarya dalam wadah Perhimpunan Alumni dari Jepang (PERSADA).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan khusus pada mahasiswa mengenai penggunaan *anime* sebagai alat bantu pemahaman pembelajaran, serta memberi gambaran kepada mahasiswa apabila terkendala dalam belajar bahasa Jepang diperkuliahan, peran *anime* dapat menjadi salah satu cara membantu mahasiswa paham dalam berbahasa Jepang yang digunakan untuk berlatih komunikasi dan memahami budaya Jepang yang terdapat di dalam *anime*. Tentu akan ada hasil yang didapat apabila mahasiswa menggunakan *anime* sebagai media alternatif dalam pemahaman proses belajarnya. Tetapi faktanya dengan menggunakan *anime* saja tanpa mempelajari secara keseluruhan metode konsep belajar bahasa Jepang hasil yang didapat belum mencukupi. Diperlukan metode akademik yang baik untuk dapat memahami konsep-konsep belajar bahasa Jepang. Dengan begitu, hasil yang didapat ketika berkomunikasi pun akan sempurna.

Dalam skripsi ini, penulis tertarik untuk mengetahui dan meneliti seberapa besar efisiensi *anime* sebagai alat bantu terhadap proses belajar mahasiswa, hal ini dikarenakan mahasiswa sastra Jepang sering kali mengambil contoh langsung cara berkomunikasi dengan bahasa Jepang melalui beberapa tayangan video berbahasa Jepang, salah satunya adalah *anime*. Data tersebut akan dimuat dan dikumpulkan untuk menjadi kesimpulan akhir hasil seberapa efektif dan efisien penggunaan *anime SPYxFAMILY* digunakan sebagai media alternatif dalam pemahaman dalam proses belajar Bahasa Jepang di Universitas Darma Persada angkatan 2020.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah melakukan riset melalui beberapa karya ilmiah yang relevan. Hal ini berguna untuk menambah pengetahuan, wawasan, perkembangan topik yang berkaitan dengan penulis serta pembaca lainnya.

1. Penelitian yang berjudul pengaruh *anime* dan *manga* terhadap bertambahnya minat pemelajar bahasa Jepang yang dilakukan oleh Roshiyami Fitriana (Universitas Darma Persada, 2019). Pendekatan

metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif analisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *manga* dan *anime* terhadap minat mahasiswa Bahasa Jepang di UNSADA. Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode teknik pengumpulan data melalui metode survey dan pengumpulan data dari kutipan refrensensi seperti jurnal ilmiah dan e-book. Namun, yang membedakan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tidak menggunakan metode teknik pengumpulan data melalui metode angket/kuisisioner dan penelitian ini mengkaji konsep keminatan dengan menggunakan *manga* dalam penelitian tersebut untuk mengetahui minat pemelajar bahasa Jepang.

2. Penelitian yang berjudul pengaruh *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang para pembelajar bahasa Jepang: studi kasus film *Kimetsu no Yaiba* pada masa pandemi covid-19 di Indonesia oleh Muhammad Egi Wardana (Universitas Darma Persada, 2023). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada masa pandemi covid-19 di Indonesia pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap minat belajar memiliki tingkat ketertarikan yang kurang signifikan. Namun, penggunaan *anime* ini memiliki pengaruh dalam belajar bahasa dan budaya Jepang. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan *anime* sebagai bahan untuk membantu minat belajar bahasa Jepang.
3. Penelitian yang berjudul perkembangan dan pengaruh *anime* di Indonesia serta penggunaan *anime* sebagai media pembelajaran oleh Nur Cholis Khabib (Universitas Diponegoro Semarang, 2022). Penelitian ini menerangkan sejarah perkembangan *anime* dan pengaruhnya di Indonesia serta menyimpulkan penggunaan *anime* sebagai media belajar yang signifikan pada mata kuliah percakaan (*Kaiwa*). Penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan pengumpulan data melalui buku, referensi dan artikel. Persamaan

penelitian ini dengan penelitian penulis dalam pengumpulan data sama-sama menggunakan angket atau kuisioner.

Berdasarkan uraian diatas, perbedaan penelitian penulis dengan beberapa penelitian sebelumnya terletak pada objek yang diteliti dan target yang dituju. Penelitian penulis berfokus pada mengukur efektifitas penggunaan *anime* sebagai alat bantu pemahaman proses belajar bahasa Jepang dan menargetkan mahasiswa Universitas Darma Persada angkatan 2020. Sedangkan beberapa penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya pemahaman materi dalam pembelajaran Bahasa Jepang pada perkuliahan akademik.
2. Belum ada penelitian yang membahas mengenai penggunaan *anime* sebagai alat bantu alternatif dalam proses belajar bahasa Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah dalam penelitian ini penulis akan membahas mengenai Penggunaan *anime SPYxFAMILY(Season 1)* sebagai media alternatif membantu pemahaman proses belajar bahasa Jepang di Universitas Darma Persada pada mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2020.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apa saja kendala dalam mempelajari bahasa Jepang, dengan menggunakan *anime* sebagai sumber media belajar?

2. Bagaimana cara mengatasi kendala yang terjadi, ketika mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan *anime* sebagai bahan pembelajaran?
3. Apakah terdapat perbedaan dalam hasil belajar antara mahasiswa yang menggunakan *anime* dan metode pembelajaran konvensional?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dalam penelitian ini tujuan penulis adalah:

1. Menganalisa dan mengetahui tingkat respon penggunaan *anime* sebagai media alternatif dalam mempelajari Bahasa Jepang dan menjadi bahan referensi bacaan bagi mahasiswa atau pengajar di Universitas Darma Persada pada jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2020.
2. Memberi wawasan dan gambaran terhadap mahasiswa dengan menggunakan *anime* dapat membantu mahasiswa dapat mempelajari kendala pada bahasa dan tatanan pola kalimat atau kata dalam perkuliahan akademik.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini terdapat landasan teori yang berisikan konsep yang relevan dan mendukung penelitian penulis. Tujuan dari landasan teori ini adalah agar penelitian dilakukan tetap pada ruang lingkupnya. Adapun beberapa konsep dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1.7.1 Budaya Populer

Menurut Ashley Crossman (*thoughtco.com*, 2019) budaya populer mengacu pada tradisi dan budaya material dari masyarakat tertentu. Di dunia Barat modern, budaya populer mencakup produk-produk budaya seperti seni, musik, sastra, film, tari, fashion, budaya internet, televisi, dan radio yang dikonsumsi oleh sebagian besar masyarakat. Budaya populer adalah jenis media yang memiliki aksesibilitas dan daya tarik massal.

Menurut Malthy dalam Tressia, 2012:37, Budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahankemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya.

Menurut (Mukerji 1991, dalam Adi 2011:10), istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas di masyarakat seperti dikatakannya bahwa:

“Popular culture refers to the beliefs and practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers”.

budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik-praktik dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktik-praktik dan objek yang diproduksi dari pusat-pusat komersial dan politik.

Selain itu, kata populer yang sering disingkat “pop”, mengandung arti dikenal dan disukai orang banyak (umum), sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, mudah dipahami orang banyak, disukai dan dikagumi orang banyak (KBBI: 2005). Menurut Raymond William dalam Storey (2004), istilah populer ini memiliki 4 makna yaitu banyak diminati orang, jenis kerja rendahan, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan budaya yang memang dibuat oleh orang dan untuk dirinya sendiri. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli diatas, budaya populer adalah suatu kebudayaan yang digemari dan diminati oleh berbagai kalangan masyarakat terlepas dari jenis dan asal budaya populer tersebut.

1.7.2 Anime

Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016) bahwa *anime* adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna

yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan alur cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton.

Menurut Ibiz Fernandez, 2002 definisi dari animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan teori para ahli tentang *anime* di atas, *anime* adalah sebuah animasi dengan menampilkan hiburan yang menjadi daya tarik kalangan masyarakat.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Analisis Kualitatif untuk menganalisis data dengan cara memberikan deskripsi, menyederhanakan, dan menyajikan data yang telah dikumpulkan. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dengan sumber data yang berasal dari hasil kuisisioner, jurnal, E-Book, angket, dan *anime*. Dalam angket, penulis menggunakan pengumpulan data berupa kuisisioner. Penyebaran kuisisioner ini dikirimkan dalam kurun waktu 3 hari pada tanggal 1 Juli sampai 3 Juli 2024 melalui *google form* dan menerima responden sejumlah 30 responden yaitu mahasiswa jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada angkatan 2020.

Data hasil angket kemudian dianalisis melalui diagram lingkaran dan diagram batang.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang ingin dicapai penulis adalah agar pemelajar seperti mahasiswa dapat menggunakan berbagai akses belajar yang ada pada masa kini salah satunya seperti menggunakan *anime* sebagai alat pemahaman proses belajar bahasa Jepang. penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi perpustakaan tentang penggunaan *anime* sebagai alat pemahaman proses belajar bahasa Jepang

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini mengikuti pedoman penyusunan skripsi fakultas Sastra Universitas Darma Persada, yang terdiri dari beberapa bab, sebagai berikut:

Bab I adalah Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II adalah Kajian Pustaka yang berisikan mengenai teori terkait gambaran umum tentang *anime* sebagai budaya populer Jepang, teori penggunaan *anime* dan penjelasan singkat mengenai karakter dan *anime SPYxFAMILY*.

Bab III adalah Hasil Penelitian yang berisikan mengenai data yang telah diperoleh peneliti untuk kelangsungan penelitian terkait penggunaan *anime SPYxFAMILY*(season 1) sebagai alat bantu pemahaman proses belajar mahasiswa angkatan 2020 Universitas Darma Persada.

Bab IV merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan pada beberapa bab sebelumnya.