

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia modern saat ini memungkinkan manusia sudah tidak mengenal waktu, jarak dan batas. Seluruh penduduk di dunia bisa menyaksikan kejadian di suatu negara pada waktu bersamaan dengan bantuan teknologi, misalnya televisi, internet serta media lainnya. Menipisnya batas ruang antar negara, maka diperlukan keterampilan berbahasa yang dapat menimbulkan interaksi kedua belah pihak. Tanpa adanya keterampilan berbahasa yang baik maka mustahil manusia bisa berkomunikasi dan menyampaikan apa yang menjadi maksud serta keinginannya dengan baik. Fungsi bahasa memiliki peranan yang sangat penting dan tidak tergantikan dalam perkembangan dunia pada saat ini, masa lampau maupun di masa yang akan datang. (Dewanti, 2005, hlm. 16)

Bahasa identik dengan lisan, oleh karena itu ketika mempelajari suatu bahasa adalah mengucapkan bahasa tersebut. Kearifan melayu mengatakan bahasa adalah cerminan budaya bangsa, hilang budaya maka hilang bangsa, jadi bahasa adalah *sine que non*, suatu yang mesti ada bagi kebudayaan dan masyarakat manusia. (Hidayat, 2009, hlm. 30). Bahasa yang setiap kali kita gunakan bisa membantu kita untuk menjalin hubungan baik dengan orang lain, bahkan pada saat kita mempelajari satu bahasa baru yang tidak kita pelajari sebelumnya, hal itu bisa menambah wawasan kebahasaan kita sendiri dan menjalin hubungan dengan banyak orang di lingkungan asing yang sedang kita pelajari bahasanya.

Indonesia yang memiliki jumlah penduduk pada tahun 2014 sebanyak 252.124.458 jiwa (sumber: www.bps.go.id) memiliki banyak bahasa daerah disamping bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia. Akan tetapi, itu dirasa

belum cukup karena interaksi manusia yang sudah sangat tinggi memungkinkan interaksi antar negara. Oleh karena itu, pembelajar di Indonesia harus mempelajari bahasa internasional (bahasa Inggris) maupun bahasa asing, misalnya bahasa Perancis, Arab, Jepang serta berbagai bahasa negara lain di dunia agar kita mampu mensejajarkan diri dengan penduduk dunia lainnya. Pembelajar di Indonesia sekarang banyak mempelajari bahasa, misalnya di sekolah sekarang sudah mengajarkan bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional yang banyak digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia. Selain bahasa Inggris, dipelajari juga bahasa lainnya, salah satunya adalah bahasa Jepang.

Beberapa alasan yang menjadi latar belakang seseorang belajar bahasa Jepang, yaitu: akan melakukan penelitian tentang Jepang, ingin mendapatkan informasi dan pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya, akan melakukan transfer teknologi Jepang, akan melakukan rencana dan minat mengunjungi Jepang, berkunjung ke keluarga dan familinya orang Jepang atau keturunan Jepang, sebagai salah satu pelajaran di SMP dan SMA, ingin mempelajari kebudayaan Jepang, bahasa Jepang sebagai bahasa leluhur (bagi keturunan Jepang), berkaitan dengan penelitian dan pengajaran bahasa Jepang, ingin bekerja di Jepang, menambah relasi atau teman, memperluas wawasan dunia, ingin menjadi guru bahasa Jepang, ingin mendapatkan beasiswa, ingin sekolah atau kuliah di Jepang, berharap mendapatkan jodoh orang Jepang, mencari kerja di perusahaan Jepang.

(sumber:http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2009/07/16/32718/Minat.WNI_Pelajari_Budaya_Jepang_Makin_Besar)

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengambil dari sumber: http://suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2009/07/16/32718/Alasan_Pembelajar_Budaya_Jepang_di_Indonesia beberapa contoh alasan mengapa pembelajar bahasa Jepang di Indonesia tertarik dengan bahasa Jepang, di Indonesia untuk mempelajari bahasa Jepang selain karena bahasa Jepang menjadi satu mata pelajaran dari beberapa bahasa asing yang dipelajari saat ini adalah karena tertarik untuk menikmati kebudayaan Jepang. Kebudayaan

Jepang dibagi menjadi 2, yaitu kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Kebudayaan tradisional Jepang diantaranya: *Kabuki*, *SiChiGoSan* dan lain sebagainya. Sedangkan kebudayaan modern Jepang diantaranya : *Cosplay*, *Harajuku* dan lain sebagainya. Salah satu kebudayaan yang diminati para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah *Cosplay*.

Cosplay atau *kosupure* merupakan semacam kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tertentu dari *anime* atau *manga* (permainan komputer, literatur, *idol grup*, film populer) dengan tujuan untuk tampil di depan publik dan melakukan pemotretan (Ahn, 2008, hlm. 55). Winge (2006, hlm. 65) menyatakan bahwa *cosplayer* merubah diri mereka dari identitas “dunia yang sebenarnya” menjadi karakter (fiksi) yang mereka pilih. Ini merupakan bentuk performatif unik dari konsumsi budaya populer, dimana tidak hanya menggunakan kostum, orang – orang ini juga mengadopsi identitas baru. *Cosplay* biasa di acara khusus *cosplay* atau pameran – pameran *anime – manga* dan *doujinshi*. Salah satu acara tempat *cosplay* biasa dilakukan adalah *Comic Market* atau sering disebut *comiket* (www.wikipedia.org/wiki/cosplay). Peminat *cosplay* di Jepang berasal dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa, namundi Indonesia berdasarkan pengamatan penulis padasalah satu komunitas *cosplay* di Bandung, sebagian anggotanya sangat menyukai bahasa Jepang dan mempunyai minat untuk kuliah di jurusan bahasa Jepang.

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 744) berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Menurut Morgan yang di kutip oleh Walgito (2003, hlm. 166) belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang relatif menetap pada perilaku yang terjadi sebagai akibat dari latihan atau pengalaman. Definisi lain tentang

belajar dikemukakan oleh Syah (2005, hlm. 92) bahwa belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian minat dan belajar, peneliti mengambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut pengamatan peneliti, setelah melakukan observasi awal pada tanggal 22 Oktober 2014 kepada pembelajar bahasa Jepang di FPBS UPI yang mengikuti *cosplay* sebanyak 10 orang dengan yang tidak mengikuti *cosplay* sebanyak 10 orang mendapatkan hasil seperti berikut ini:

Tabel 1.1

Data pembelajar bahasa Jepang yang mengikuti *cosplay*

No.	Sample	Nilai/IP
1.	Sample I	3,6
2.	Sample II	3,7
3.	Sample III	3,2
4.	Sample IV	3,4
5.	Sample V	3,52
6.	Sample VI	3,67
7.	Sample VII	3,71
8.	Sample VIII	3,8
9.	Sample IX	3,6
10.	Sample X	3,52
Jumlah		35,72
Rata-rata		3,57

Sumber: Kartu Hasil Studi (KHS)

Tabel 1.2
Data pembelajar bahasa Jepang yang tidak mengikuti *cosplay*

No.	Sample	Nilai/IP
1.	Sample I	3,2
2.	Sample II	3,2
3.	Sample III	2,9
4.	Sample IV	3,0
5.	Sample V	3,2
6.	Sample VI	3,4
7.	Sample VII	2,9
8.	Sample VIII	3,38
9.	Sample XI	3,1
10.	Sample X	3,19
Jumlah		31,47
Rata-rata		3,15

Sumber: Kartu Hasil Studi (KHS)

Berdasarkan tabel data diatas ternyata terdapat perbedaan nilai/IP antara pembelajar bahasa Jepang yang mengikuti *cosplay* dengan pembelajar bahasa Jepang yang tidak mengikuti *cosplay* selain itu peneliti akan meneliti juga apakah dengan mengikuti *cosplay* akan ada motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang atau tidak.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mencoba mengambil judul penelitian “Pengaruh *Cosplay* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang (Penelitian Terhadap Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI Tahun Ajaran 2014/2015)” untuk dijadikan sebuah skripsi.

B. Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, masalah-masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang?
2. Bagaimakah hasil nilai/IP mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan yang tidak mengikuti *cosplay*?
3. Apakah dengan mengikuti *cosplay* membuat mahasiswa mempunyai motivasi lebih tinggi untuk belajar bahasa Jepang?

2. Batasan Masalah Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan agar penelitian lebih terarah, penulis membatasi masalah penelitian sebagaiberikut:

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang ada atau tidaknya pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti hasil nilai/IP mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan mahasiswa yang tidak mengikuti *cosplay* di jurusan pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang apakah dengan mengikuti *cosplay* akan ada motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagaiberikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil nilai/IP mahasiswa yang menyukai bahasa Jepang dan mengikuti *cosplay* dengan mahasiswa yang menyukai bahasa Jepang namun tidak mengikuti *cosplay*.

3. Untuk mengetahui ada tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang apabila mengikuti *cosplay*.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai hal yang paling mempengaruhi perbedaan nilai/IPantara mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan mahasiswa yang tidak mengikuti *cosplay*, dan ada atau tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang dari mahasiswa yang mengikuti *cosplay*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan baru mengenai hal yang paling berpengaruh terhadap perbedaan nilai/IPantara mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan mahasiswa yang tidak mengikuti *cosplay*, dan ada atau tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang dari mahasiswa yang mengikuti *cosplay*.

- b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya jika masih ada kekurangan atau kesalahan.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Pada Bab I Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Pada Bab II Landasan Teoritis membahas tentang pengertian *cosplay*, macam-macam *cosplay*, budaya *cosplay* di Indonesia, pengertian kebudayaan, pengertian bahasa, hubungan kebudayaan dengan bahasa, pengertian minat belajar dan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Pada Bab III Metode Penelitian membahas tentang desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian dan jadwal kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Pada Bab IV Temuan dan Pembahasan membahas tentang laporan eksperimen, analisis data dan pembahasan hasil penelitian. Pada Bab V Kesimpulan dan Saran membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.