

Pengaruh *Cosplay* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang
-Penelitian Terhadap Mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang
FPBS UPI Tahun Ajaran 2014/2015-

Gusakbar Nata Padmanagara

1100859

ABSTRAK

Jepang memiliki 2 kebudayaan, yaitu kebudayaan tradisional dan kebudayaan modern. Kebudayaan tradisional, diantaranya adalah *ikebana*, *shado/chado*, *shichigosan*, dan lain-lain. Kebudayaan modern, diantaranya adalah *harajuku*, *dansu*, *cosplay*, dan lain-lain. Salah satu kebudayaan yang diminati di Indonesia adalah *cosplay*. *Cosplay* merupakan kegiatan para penggemar *anime-mangayang* dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter dari *anime-manga*. Setelah dilakukan observasi, ternyata terdapat perbedaan nilai/IP antara responden yang mengikuti *cosplay* dengan responden yang tidak mengikuti *cosplay*. Responden yang mengikuti *cosplay* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3.57, sedangkan responden yang tidak mengikuti *cosplay* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,15. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian pengaruh *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui ada atau tidaknya pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang. 2) Mengetahui bagaimana hasil nilai/IP mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan yang tidak mengikuti *cosplay*. 3) Mengetahui apakah dengan mengikuti *cosplay* membuat mahasiswa mempunyai motivasi lebih tinggi untuk belajar bahasa Jepang atau tidak. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang. Sampelnya adalah 10 mahasiswa yang mengikuti *cosplay* dengan 10 mahasiswa yang tidak mengikuti *cosplay*. Instrumen yang digunakan yaitu observasi, tes minat belajar, angket dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapatkan nilai/IP rata-rata responden yang mengikuti *cosplay* sebesar 3.57, sedangkan responden yang tidak mengikuti *cosplay* sebesar 3,15. Hasil dari tes minat belajar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa responden sebagian besar memiliki minat belajar bahasa Jepang, namun tidak begitu besar. Hasil dari analisis data angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh mengikuti *cosplay* terhadap minat belajar bahasa Jepang. Hasil dari wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa responden yang mengikuti *cosplay* ternyata memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mempelajari bahasa Jepang dibandingkan dengan responden yang tidak mengikuti *cosplay*.

Kata Kunci :Kebudayaan Jepang, *Cosplay*, Minat Belajar Bahasa Jepang

***Cosplay* Influence in Interest of Learning Japanese Language**
-Research to College Students at Japanese Language Department of
Education FPBS UPI 2014/2015-

Gusakbar Nata Padmanagara

1100859

ABSTRACT

Japan has 2 cultures, they are traditional culture and modern culture. Traditional culture, contains *ikebana*, *shado/chado*, *shichigosan*, etc. Modern culture, contains *harajuku*, *dansu*, *cosplay*, etc. One of the most wanted culture in Indonesia is *cosplay*. *Cosplay* is *anime-manga*'s fans activities, that individual or team is wearing a costume and make up like a character in the *anime-manga*. After observation, there is a gap of score/GPA between respondents who join with *cosplay* team and respondents who don't join with *cosplay* team. Respondents who join with *cosplay* team got 3,57 (A-) for average score, but respondents who don't join with *cosplay* team got 3,15 (B-). Therefore, researcher decided to research *cosplay* influence to interest in learning Japanese language. This research has purposes: 1) To know about is there any influences or not when joining *cosplay* team in interest of learning Japanese language. 2) To know about the score/GPA of college students that join *cosplay* team and those who don't join with *cosplay* team. 3) To know if join with *cosplay* team will make college students have high motivation to learn Japanese language or not. The population from this research is college students at Japanese language Department of education. The sample is 10 college students that join with *cosplay* team and 10 college students that not join with *cosplay* team. The instruments are observation, interest in learning test, questionnaire and interview. Based on observation result, researcher got average score/GPA from respondents who join with *cosplay* team is 3.57 (A-), but from respondents who don't join with *cosplay* team is 3,15 (B-). The result from interest in learning test, researcher can conclude that most of respondents have interest in learning Japanese language, but not really significant. The result from questionnaire data analysis, researcher can conclude that there is influence join with *cosplay* team to interest in learning Japanese language. From interview result, researcher can conclude that respondents who join with *cosplay* team have higher motivation to learn Japanese language than respondents who don't join with *cosplay* team.

Keywords: Japan Culture, *Cosplay*, Interest in Learning Japanese Language.