

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan bahasa Jepang di Indonesia cukup pesat dari tahun ke tahun, hal ini bisa dilihat dari survei yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* yang berpusat di Tokyo. Berdasarkan survei pada tahun 2012 tercatat sebanyak 872,406 orang, meningkat 21.8 % dibandingkan dengan hasil survei pada tahun 2009 lalu, yaitu 716,353 orang. Jika melihat jangka yang lebih panjang, terjadi peningkatan sebanyak 16 kali lipat dibandingkan survei pada tahun 1998 yaitu 54,016 orang, dan 10 kali lipat dibandingkan survei pada tahun 2003 yaitu 85,221 orang. Menurut survei pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara dalam jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak di dunia (sebelumnya peringkat ketiga).

Apabila dibandingkan dengan survei sebelumnya (tahun 2009), di Indonesia menunjukkan peningkatan yang tinggi sebesar 21% terhadap peningkatan jumlah pemelajar bahasa Jepang di dunia sebesar 9,1%. Negara-negara Asia Tenggara seperti Filipina (45%), Malaysia (44%), Thailand (64%), dan Kamboja (37,5%) menunjukkan peningkatan yang tinggi juga, sehingga Negara-negara Asia Tenggara yang berpusat di Indonesia berpotensi untuk menjadi pendorong peningkatan jumlah pemelajar bahasa Jepang di dunia. Disamping minat yang tinggi untuk belajar bahasa Jepang dilingkungan anak muda Indonesia juga tidak lepas dari dukungan penuh pemerintah Jepang melalui *The Japan Foundation* yang memberikan berbagai bantuan untuk peningkatan Pendidikan Bahasa Jepang. (<http://mayantara.sch.id/artikel/survei-lembaga-pendidikan-bahasa-jepang-di-indonesia-tahun-2012.htm>, Februari 2015)

Mata kuliah *choukai* salah satu mata kuliah wajib yang diberikan dari semester 1 sampai semester 7 di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI. Mata kuliah *choukai* adalah mata kuliah yang mengutamakan keterampilan mendengarkan. Isi dari perkuliahan tersebut diawali dengan pelatihan pengucapan dengan lafal yang benar, pelatihan menyimak setiap kata, frasa, maupun kalimat-

kalimat bahasa Jepang, serta pelatihan menyimak suatu percakapan sampai dengan menyimak suatu wacana lisan. Pelatihan ini dimaksudkan agar mahasiswa mampu mengidentifikasi bunyi suara dan komponen-komponen kebahasaan, mampu memahami makna baik secara gramatikal maupun makna sesuai konteksnya, mampu menangkap intisari wacana serta mampu membuat catatan-catatan sambil mendengar. Semua kegiatan perkuliahan ini dilaksanakan di laboratorium bahasa dengan bantuan berbagai perangkat *multimedia*.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menyimak diartikan sebagai mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang (Depdikbud, 1995, hlm. 941). Istilah ini sedikit berbeda dengan mendengar yang berarti (1) dapat menangkap suara (bunyi) dengan telinga (2) mendapat kabar (3) telah mendengarkan (4) menurut; mengindahkan; mendengarkan (Depdikbud, 1995, hlm. 222). Dari dua pengertian ini saja kita dapat melihat adanya perbedaan antara mendengar dan menyimak. Dalam bahasa Inggris, padanan kata mendengar adalah *to hear*, sedangkan padanan kata menyimak adalah *to listen*, atau dalam bentuk *gerund*-nya masing-masing *hearing* dan *listening* (Tarigan, 1994, hlm. 27).

Sedangkan menurut Moeliono (2008, hlm. 312) kata mendengar berarti dapat menangkap suara atau bunyi dengan telinga yang tidak tuli. Sedangkan kata mendengar berarti mendengar sesuatu dengan sungguh-sungguh, atau memasang telinga dengan baik-baik untuk mendengar. adapun kata menyimak menurut Moeliono (2008, hlm. 1307) mempunyai arti mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang lain. Dengan kata lain, menyimak dapat dikatakan sebagai proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008, hlm. 31).

Menyimak merupakan aktifitas kebahasaan yang sering dianggap sulit, dimana penyimak diharuskan memahami serangkaian bunyi suara yang mengalir secara sepihak. Di dalam kegiatan menyimak terdapat unsur kesengajaan untuk melakukan kegiatan mendengarkan yang sebelumnya telah direncanakan dan kemudian dilaksanakan secara seksama, sehingga penyimak dapat memahami,

menilai, dan merespon pesan yang disampaikan oleh pembicara. Pentingnya menyimak dalam interaksi komunikatif memang sangat nyata. Untuk dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang baru saja dikatakan. Konsekuensinya, pemelajar perlu melatih keterampilan menyimak, selain terlibat dalam aktifitas interaksional.

Ada berbagai macam cara yang bisa kita manfaatkan untuk mempelajari bahasa Jepang menjadi lebih menarik. Bisa melalui *anime*, *manga*, hingga *game* yang tentu saja dengan teks berbahasa Jepang. Selain itu bisa mendapatkannya secara mudah di *internet*.

Budaya populer Jepang merupakan sebuah budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, diminati, disebarluaskan dan merupakan jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum. Budaya populer Jepang seperti *fashion* dan *drama TV* kini telah memasuki kawasan Asia secara mendalam. Dimulai dari animasi hingga idola, budaya muda Jepang telah menciptakan sekelompok orang yang lebih sering disebut sebagai penggemar di dalam kawasan Asia. *Manga* yang juga merupakan bagian dari budaya populer Jepang seperti *animasi*, karakter, permainan komputer, *fashion*, musik pop dan *drama TV* merupakan berbagai variasi dari budaya populer Jepang yang telah diterima dengan baik di bagian timur dan tenggara Asia.

Bagaimanapun juga akhir-akhir ini, penyebarluasan budaya populer Jepang di bagian timur dan tenggara Asia telah maju ke tahap yang lebih lanjut. Industri media Jepang dan industri media Asia lainnya secara sistematis dan kolaboratif mempromosikan budaya populer Jepang sebagai sebuah konsumsi yang rutin bagi kalangan muda secara luas di berbagai macam pasar bagian timur dan tenggara Asia. Banyak kalangan muda yang merasakan simpati yang lebih intensif terhadap roman yang diceritakan dalam *drama TV* Jepang, atau dengan *fashion* terbaru, gaya musik populer yang sedang trendi, atau dengan gosip mengenai bintang idola Jepang daripada yang mereka rasakan terhadap bagian dari budaya populer Amerika yang telah lama mendominasi dunia budaya kalangan muda.

Selain *anime* maupun *manga*, *drama* juga sangat populer di Jepang. *Drama* sering direkam dalam gramofon dan kaset audio. Umumnya *drama audio modern* hanya terdiri dari cerita sampingan atau cerita parodi, walaupun ada juga yang

menyertakan keduanya. Cerita sampingan biasanya merupakan lanjutan dari alur cerita utama yang ada dalam *manga* namun belum tampil di dalam *anime*. Cerita parodi biasanya menampilkan karakter dalam pemanfaatan humor atau adegan yang mungkin terlalu beresiko untuk televisi.

Tren terbaru dalam *merchandise* acara *anime* adalah memproduksi *drama audio* sebagai pengembangan dari seri *anime*. Terkadang *drama audio* dirilis sebelum seri *anime*-nya untuk memperkenalkan tokoh-tokoh dan *seiyuu* (*voice actor*) dari *anime* tersebut. Contohnya adalah seri *manga Angel Sanctuary* yang mengeluarkan *Drama CD* jauh sebelum rilis OVA nya.

*Drama CD* merupakan CD yang mengacu pada *drama audio* yang disusun oleh *BGM*, *SE* dan suara. *Drama CD* juga merupakan kumpulan dialog yang dilakukan oleh *seiyuu* (*voice actor*) serta kumpulan suara yang diadaptasi dari *manga*. Bisa dikatakan bahwa *Drama CD* serupa dengan *anime* namun *Drama CD* hanya berupa suara tanpa adanya suatu gambar maupun teks.

*Drama CD* tidak hanya selalu diadaptasi dari *anime*, bahkan ada yang diadaptasi dari *manga* untuk memuaskan para *fans*-nya dan mendukung pengarangnya agar bisa lebih bekerja keras dalam karya-karya selanjutnya yang didukung oleh *seiyuu* – *seiyuu* terkenal. Peran *seiyuu* dalam mengisi *drama cd* sangat penting karena sebagai seorang *seiyuu* harus bisa mengajak pendengarnya untuk masuk ke dalam ceritanya dan menghayati peran karakternya sendiri.

Untuk pembelajaran meningkatkan kemampuan dalam rangka menyimak khususnya dalam *choukai*, bisa kita manfaatkan dari mendengarkan lagu-lagu berbahasa Jepang, *anime* maupun *dorama*. Sampai saat ini masih ada sebagian orang yang tidak sadar ada media lain untuk belajar bahasa Jepang dalam meningkatkan kemampuan menyimak (*choukai*), yaitu *Drama CD*. Orang-orang hanya mengenal *anime*, *dorama* dan *game* saja untuk belajar bahasa Jepang. Penulis pun bahkan sempat tak terpikirkan bahwa media ini sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang. Dengan mendengarkan *Drama CD*, seakan-akan pendengar seperti sedang menonton *anime* sesungguhnya, akan tetapi *Drama CD* ini berupa *media audio* saja (tanpa adanya gambar).

Namun, bagi pembelajar yang baru saja mengenal dasar bahasa Jepang pasti akan merasa kesulitan saat mendengarkan *Drama CD*. Karena *Drama CD* pada

umumnya serupa mendengarkan percakapan sehari – hari orang Jepang. Berbeda dengan pembelajar yang sudah mengenal bahasa Jepang tingkat dasar maupun tingkat menengah, media *Drama CD* akan sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang khususnya dalam meningkatkan kemampuan menyimak (*choukai*).

Bagi pembelajar yang sering menonton *anime*, pada umumnya mereka akan tertarik pada karakter dalam *anime*. Bukan hanya karakternya saja yang disukai, bahkan *seiyuu* nya pun (*voice actor*) akan disukai karena peran *seiyuu* dalam memerankan sebuah karakter dalam *anime* sangatlah penting, sehingga karakter dalam *anime* tersebut seolah-olah hidup. *Seiyuu* juga harus mampu menciptakan karakternya sendiri. Sudah banyak *seiyuu – seiyuu* yang populer hingga saat ini seperti, Miyano Mamoru, Ishida Akira, Kazuhiko Inoue, Hanazawa Kana dan masih banyak lainnya.

Karena di Jepang saat ini peran *seiyuu* sudah sangat terkenal, sudah cukup banyak karya pengarang baik *anime* maupun *film* yang telah di *dubbing*. Dan saat ini sudah cukup banyak akademi khusus untuk belajar menjadi *seiyuu* lebih dalam lagi. Setelah lulus dari akademi tersebut, diharapkan tidak hanya selalu menjadi pengisi suara dalam *anime* maupun *film* yang telah di *dubbing*, tetapi bisa juga menjadi sebuah *host* dari *bangumi* (acara Jepang), radio, maupun jadi MC dalam sebuah acara. Setiap masing – masing *seiyuu* memiliki ciri khas suaranya sendiri. Karena memiliki ciri khas inilah banyak penggemar yang sangat mengidam – idamkan *seiyuu*-nya untuk mengisi di salah satu favorit *anime*-nya. Khususnya bagi para penggemar wanita yang sangat mendambakan *seiyuu* favoritnya menyumbangkan suaranya dalam *Drama CD*.

*Drama CD* dapat mempengaruhi psikologis bagi perempuan. Karena pada saat mendengarkan *Drama CD* dapat menenangkan hati bagi pendengarnya. Pada saat ini, produser *Drama CD* di Jepang sudah cukup banyak yang menggunakan dengan *Dummy Head Mic*. *Dummy Head Mic* (berbentuk kepala orang) adalah *mic* yang dapat merekam suara dengan 3D yang membuat kita saat mendengarkan suara yang direkam dengan *Dummy Head Mic* menggunakan *headphone/headset* akan merasakan seakan-akan suara tersebut benar-benar nyata. Untuk mengenal lebih jauh tentang *Dummy Head Mic* akan dibahas pada Bab II.

Menyimak pada suatu teks tidaklah mudah, khususnya bagi pembelajar yang baru saja belajar bahasa Jepang. Butuh *step by step* agar pembelajar bisa mencapai target belajar yang diinginkan. Ketika penulis duduk di Tingkat III, penulis mencari cara untuk meningkatkan kemampuan diri pada bahasa Jepang terutama pada mata kuliah *choukai* (menyimak). Kemudian penulis secara tidak sengaja menemukan *Drama CD* dalam meningkatkan kemampuan menyimak. Pada awalnya penulis tidak begitu paham apa yang disampaikan pembicara pada *Drama CD* tersebut. Namun, setiap hari diputar berkali-kali hingga pada akhirnya menjadi paham apa yang disampaikan oleh pembicara. Butuh waktu yang cukup lama untuk memahami khususnya menyimak sebuah teks ataupun percakapan dalam sebuah rekaman suara.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis beranggapan bahwa dalam meningkatkan kemampuan menyimak (*choukai*) dengan tepat yaitu dengan menggunakan *Drama CD*. Peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang bertujuan untuk menguji coba pengajaran alternatif dengan judul penelitian “Efektivitas *Drama CD* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

1. Bagaimana kemampuan menyimak mahasiswa tingkat III sebelum dan setelah menggunakan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai*?
2. Apakah penggunaan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa tingkat III?
3. Bagaimana kesan mahasiswa setelah menggunakan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai*?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan menyimak mahasiswa tingkat III sebelum dan setelah menggunakan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai*.

2. Untuk mengetahui apakah penggunaan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai* efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa tingkat III.
3. Untuk mengetahui bagaimana kesan mahasiswa setelah menggunakan *Drama CD* dalam pembelajaran *choukai*.

#### **D. Manfaat / Signifikansi Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai sarana alternatif pembelajaran untuk menambahkan wawasan kosakata, pola kalimat, juga meningkatkan kemampuan menyimak (*choukai*) sehingga berdampak positif bagi mahasiswa.

##### 2. Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa ini bisa dijadikan sebagai sarana alternatif yang bisa dijadikan sebagai motivator untuk meningkatkan kemampuan menyimak selain pembelajaran di kelas yang hanya mengandalkan dari buku mata kuliah yang disediakan oleh Departemen Pendidikan Bahasa Jepang.

Bagi pengajar ini bisa dijadikan sebagai pedoman lain untuk diajarkan di dalam kelas maupun di luar kelas.

#### **E. Struktur Organisasi**

Adapun dalam penyusunan proposal skripsi ini : Bab I Pendahuluan. Merupakan bab yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, serta struktur organisasi. Bab II Landasan Teoretis. Pada bab ini peneliti membahas tentang media pembelajaran bahasa Jepang, menyimak dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan *drama cd* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti membahas mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian yang berupa tes, angket, teknik pengumpulan data dan pengolahan data, serta prosedur penelitian, serta analisis data. Bab IV Temuan

dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti membahas tentang teknik pengolahan data statistik dan teknik pengolahan data angket. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Pada bab ini peneliti mengemukakan simpulan dari hasil penelitian dan implikasi serta rekomendasi yang dianggap perlu untuk dikemukakan.