

**PENGARUH COSPLAY TERHADAP MINAT
BELAJAR BAHASA JEPANG PADA KOMUNITAS
COSPLAY BANDUNG**

MAKALAH

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Program Sarjana
Pendidikan Bahasa Jepang



Bagas Akbar Rastarie

(1500412)

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2020

LEMBAR HAK CIPTA

Pengaruh Cosplay Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Pada Komunitas
Cosplay Bandung

Oleh

Bagas Akbar Rastarie

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana
Pendidikan di Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

©Bagas Akbar Rastarie

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

PENGARUH COSPLAY TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG PADA KOMUNITAS COSPLAY BANDUNG

BAGAS AKBAR RASTARIE

1500412

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya minat belajar jika mengikuti kegiatan cosplay di komunitas cosplay Bandung. Jepang memiliki 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-manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter dari anime-manga. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian pengaruh cosplay terhadap minat belajar bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh mengikuti cosplay terhadap minat belajar bahasa Jepang, mengetahui ada tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang apabila mengikuti cosplay. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh cosplay terhadap minat belajar, mengetahui adanya ketertarikan terhadap kebudayaan Jepang dan mengetahui adakah motivasi belajar jika mengikuti cosplay. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota cosplay Bandung. Sampelnya adalah 20 siswa/i yang mengikuti cosplay Bandung. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Berdasarkan hasil observasi, penulis mendapatkan rata-rata responden yang mengikuti cosplay meminati bahasa Jepang. Hasil analisis dari angket, peneliti dapat menyimpulkan bahwa responden yang mengikuti cosplay ternyata memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk mempelajari bahasa Jepang dan ingin mengetahui lebih lanjut kebudayaan Jepang selain cosplay.

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

Daftar Pustaka

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Baharudin, dan Esa Nur W. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik, Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaer, Abdul. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Haviland, William A. 2006. *Antropologi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hidetoshi Kato, *Handbook of Japanese Popular Culture* (Westport: Greenwood Press, 1989)
- Jiwon, Ahn. 2008. *Animated Subject: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a perfect cosplay: conversations with a few Japanese cosplayers*. Tokyo: Koubunsha.
- Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture* (New York: M.E. Sharpe, 2008)
- Ranjabar, Jacobus. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia : Suatu Pengantar*.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bogor: PT. Ghalia Indonesia
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle* (New York: Palgrave Macmillan, 2005)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wibowo, Daniel Pratomo. 2009. *Perbedaan Agresi pada Remaja Pemain Video Game Bertema kekerasan, bertema bukan kekerasan, dan remaja yang Tidak Bermain Video Game*. Jakarta: Grasindo.
- Widjono, Hs. 2007. *Bahasa Indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian*

di Perguruan Tinggi (Rev). Jakarta: Grasindo

Winge, Theresa. 2006. *Mechademia vol 1: Emerging Worlds of Anime and Manga. Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay*. United States: University of Minnesota Press.

<http://id.wikipedia.org/wiki/cosplay>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Anime>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Manga>

<http://suara Pembaca.detik.com/read/2009/10/29/175539/1231296/47>

http://www.academia.edu/5783317/_Pengertian_Bahasa_Menurut_Para_Ahli