

A. Pendahuluan

1. Latar belakang

Cosplay atau *kosupure* (コスプレ) merupakan 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 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 pada salah 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

Bagas Akbar Rastarie, 2020

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mencoba mengambil judul makalah “Pengaruh Cosplay Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Pada Komunitas Cosplay Bandung)” untuk dijadikan sebuah makalah.

2. Masalah Penelitian

2.1 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. apakah dengan mengikuti cosplay akan lebih tertarik dengan kebudayaan Jepang yang lain?
3. Apakah dengan mengikuti cosplay membuat siswa/i mempunyai motivasi lebih tinggi untuk belajar bahasa Jepang?

2.2. Batasan Masalah Penelitian

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

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang ada atau tidaknya pengaruh mengikuti cosplay terhadap minat belajar bahasa Jepang.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti ketertarikan cosplay di komunitas cosplay Bandung.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang apakah dengan mengikuti cosplay akan ada motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang.

2.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

2.3.1. Tujuan Penelitian

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

Bagas Akbar Rastarie, 2020

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh mengikuti cosplay terhadap minat belajar bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui apakah dengan mengikuti cosplay akan lebih tertarik dengan kebudayaan Jepang yang lain?
3. Untuk mengetahui ada tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang apabila mengikuti cosplay.

2.3.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai hal yang paling mempengaruhi minat belajar bahasa Jepang siswa/i yang mengikuti cosplay, dan ada atau tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang dari siswa/i yang mengikuti cosplay.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa/i

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan baru mengenai hal yang paling berpengaruh terhadap siswa/i yang mengikuti cosplay, dan ada atau tidaknya motivasi lebih untuk belajar bahasa Jepang dari siswa/i 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.

Bagas Akbar Rastarie, 2020

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu