

**PENGARUH *GAME* DAN *ANIME* TERHADAP MINAT
BELAJAR BAHASA JEPANG DI KALANGAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH ATAS DI TAMBUN SELATAN
(STUDI KASUS SMA NEGERI 04 TAMBUN SELATAN)**

**Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Linguistik**



ANDI KURNIAWAN GIYANTO

2018110061

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2022**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang Berjudul :

PENGARUH ANIME DAN GAME TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG DI KALANGAN SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI TAMBUN SELATAN (STUDI KASUS SMA NEGERI 04 TAMBUN SELATAN)

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Herlina Sunarti, M.Si. sebagai pembimbing I dan Dr. Hermansyah Djaya, M.A. sebagai pembimbing II dan semua sumber baik yang dikutip ataupun yang dirujuk seluruh isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Nama : Andi Kurniawan Giyanto
NIM : 2018110061
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Bilamana di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, penulis bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik penulis oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 21 Juli 2022



Andi Kurniawan G.

2018110061

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Andi Kurniawan Giyanto
NIM : 2018110061
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Pengaruh *Anime dan game* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang di Kalangan Siswa Menengah Atas di Tambun Selatan (Studi Kasus SMA Negeri 04 Tambun Selatan)

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Herlina Sunarti, M.Si.

(.....)

Pembimbing II : Dr. Hermansyah Djaya, M.A.

(.....)

Ketua Jurusan : Ari Artadi, M.Si, M.A., Ph.D

(.....)

untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada hari Rabu, 3 Agustus 2022 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

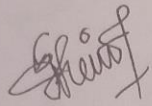
Skripsi Sarjana yang Berjudul :

Pengaruh *Anime* dan *game* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang di Kalangan Siswa Menengah Atas di Tambun Selatan
(Studi Kasus SMA Negeri 04 Tambun Selatan)

Telah diujikan pada tanggal 8 Agustus 2022

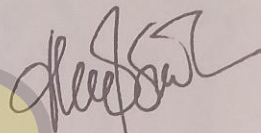
Di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Fakultas Bahasa dan Budaya Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Pembimbing I



(Herlina Sunarti, M.Si)

Pembimbing II



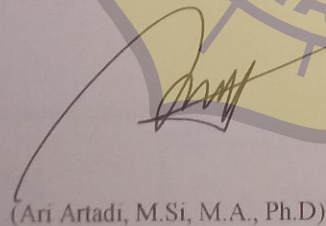
(Dr. Hermansyah Djaya, M.A.)

Ketua Penguji



(Hari Setiawan, M.A.)

**Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang**



(Ari Artadi, M.Si, M.A., Ph.D)

**Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya**



(Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si)

ABSTRAK

Nama : Andi Kurniawan Giyanto
NIM : 2018110061
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Pengaruh *Anime* dan *game* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang di Kalangan Siswa Menengah Atas di Tambun Selatan (Studi Kasus SMA Negeri 04 Tambun Selatan)

Penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh dampak ataupun pengaruh dari *anime* dan *game* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa SMA khususnya di Tambun Selatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari *anime* dan *game* terhadap minat belajar bahasa Jepang di kalangan siswa SMAN 04 Tambun Selatan. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan, metode survey dan wawancara. Hasil dari data kuesioner yang dibagikan kepada siswa SMAN 04 Tambun Selatan sebanyak 100 responden pada bulan Juni 2022. Hasil menunjukkan bahwa *anime* dapat mempengaruhi minat siswa SMAN 04 Tambun Selatan dalam mempelajari bahasa Jepang dan untuk *game* sendiri masih banyak siswa yang meragukan bahwa *game* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang dan kita juga dapat mengetahui bahwa *anime* dan *game* tidak hanya memberikan dampak yang negatif namun juga memberikan dampak positif.

Kata Kunci : Pengaruh, *anime* dan *game*, minat belajar, bahasa Jepang

概要

名前 : アンディクルニアワンギヤント
学生番号 : 2018110061
学科 : 日本語・文化学科
題名 : タンブンセラタンの高校生の日本語学習への関心に対するアニメとゲームの効果（事例研究南タンブン第4国立高校）

この調査は、アニメやゲームが高校生の日本語学習への関心にどの程度影響を与えているか、特に南タンブンで調査したものだ。この研究の目的は、南タンブン第4国立高校の学生の日本語学習への関心に対するアニメとゲームの効果を明らかにすることだ。この調査は、図書館手法、調査手法、インタビューを用いた定性的調査である。2022年6月に100人もの回答者に配布された南タンブン第4国立高校の学生に配布されたアンケートデータの結果である。結果は、アニメが南タンブン第4国立高校の学生の日本語とゲームの学習への関心に影響を与える可能性があることを示している。ゲームは日本語学習への関心を高めることができ、アニメやゲームはマイナスの影響を与えるだけでなく、プラスの影響も与えることもわかる。

キーワード : 影響力、アニメとゲーム、学習への関心、日本語

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengaruh *Anime* dan *game* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas di Tambun Selatan (Studi Kasus SMA Negeri 04 Tambun Selatan)**”. Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menempuh gelar Sarjana Linguistik Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih mempunyai banyak kekurangan yang dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat menerima kritik dan juga saran yang diberikan oleh pembaca.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan ataupun bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini, penulis sangat ingin sekali berterima kasih kepada :

1. Ibu Herlina Sunarti, M.Si selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah memberikan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengarahkan serta memberikan masukan dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengarahkan serta memberikan masukan dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Hari Setiawan, M.A. selaku ketua sidang yang telah meluangkan waktunya dan memberikan masukan dan juga nasihat selama proses sidang.
4. Bapak Ari Artadi, M. Si., M.A, Ph.D selaku Ketua Program Studi dan Kebudayaan Jepang
5. Ibu Bertha Nursari, M. Hum selaku Pembimbing Akademik kelas 02 angkatan 2018

6. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Sastra
7. Para dosen dan staf Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada
8. Keluarga yang selalu memberikan dukungan di saat penulis merasakan tekanan ketika mengejar berbagai *deadline*.
9. Para siswa SMA Negeri 04 Tambun Selatan yang sudah membantu untuk mengerjakan kuesioner yang dibagikan oleh penulis
10. Kepada Ibu Suliska Pristi, S.Pd. selaku pengajar bahasa Jepang di SMA Negeri 04 Tambun Selatan yang bersedia meluangkan waktunya untuk penulis wawancara.
11. Kepada Saudari Syarifah yang telah mendukung saya dalam pembuatan skripsi ini.
12. Teman-teman sekelas saya dari 02 angkatan 2018 yang selalu memberikan *support* meskipun mereka sudah lulus lebih dulu.
13. Teman-teman seperjuangan saya dalam menyelesaikan skripsi ini, Natassya, Dzulfikar, Stefanie, Fajrul, dan lainnya tidak bisa penulis sebutkan semua.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa dapat membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya

Jakarta, 2 September 2022

Andi Kurniawan G.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined. ii
ABSTRAK	iii
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viError! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian Yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	8
1.4 Pembatasan Masalah	8
1.5 Rumusan Masalah	8
1.6 Tujuan Penelitian.....	8
1.7 Landasan Teori	9
1. Media Belajar	9
2. Pengaruh.....	9
3. Minat Belajar.....	10
4. Budaya Populer	11
5. Animasi atau <i>anime</i>	11

6. <i>Game</i> atau permainan.....	12
1.8 Metode Penelitian.....	13
1.9 Manfaat Penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	14
BAB II MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG MELALUI <i>ANIME</i> DAN <i>GAME</i>	15
2.1 Minat Belajar.....	15
2.1.1 Macam-Macam Minat Belajar	16
2.1.2 Jenis-Jenis Minat Belajar	17
2.1.3 Ciri-Ciri Minat Belajar	18
2.2 Sejarah Singkat SMA Negeri 04 Tambun Selatan.....	19
2.2.1 Visi dan Misi SMA Negeri 04 Tambun Selatan	20
2.3 <i>Anime</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Sejarah <i>anime</i> di Jepang	22
2.3.2 Perkembangan <i>anime</i> di Indonesia.....	24
2.3.3 Jenis-jenis genre <i>anime</i>	26
2.4 <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Sejarah <i>game</i>	29
2.4.2 Perkembangan <i>game</i> di Jepang	31
2.4.3 Jenis-jenis <i>platform game</i>	32
2.4.4 Jenis-jenis <i>game</i>	33
BAB III PENGARUH <i>GAME</i> DAN <i>ANIME</i> TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG DI KALANGAN SISWA/IDI SMA NEGERI 04 TAMBUN SELATAN	36
3.1 Data Penelitian	36

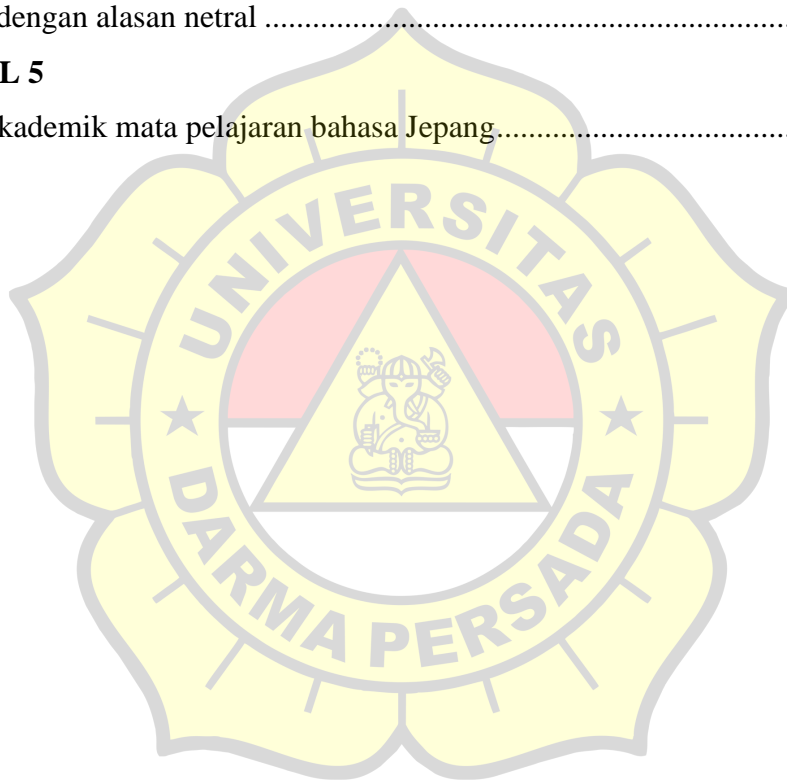
3.2	Hasil Kuesioner	36
3.2.1	Pengetahuan tentang <i>Anime</i>	36
3.2.2	Sumber asal mengetahui <i>anime</i>	37
3.2.3	Pernah atau tidaknya menonton sebuah <i>anime</i>	38
3.2.4	Judul <i>anime</i> yang pernah ditonton	39
3.2.5	Alasan menonton sebuah <i>anime</i>	40
3.2.6	Media yang digunakan ketika menonton.....	41
3.2.7	Subtitle yang digunakan ketika menonton <i>anime</i>	42
3.2.8	Pendapat terhadap <i>anime</i> dapat meningkatkan nilai mata pelajaran bahasa Jepang	42
3.2.9	Pendapat terhadap <i>anime</i> dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang	43
3.2.10	Mengetahui siswa bermain <i>game</i> atau tidak	44
3.2.11	Mengetahui waktu yang digunakan ketika bermain <i>game</i>	45
3.2.12	Perangkat yang digunakan ketika bermain <i>game</i>	45
3.2.13	<i>Game</i> yang dimainkan.....	46
3.2.14	Bahasa yang digunakan ketika bermain	47
3.2.15	Alasan menggunakan bahasa Jepang	48
3.2.16	Pendapat terhadap <i>game</i> dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang	48
3.2.17	Pendapat siswa terhadap dampak dari <i>anime</i> dan <i>game</i>	49
3.2.18	Hasil Wawancara.....	51
	BAB IV KESIMPULAN	54
	DAFTAR PUSTAKA	56

KUESIONER PENGARUH *ANIME* DAN VIDEO *GAME* TERHADAP MINAT
BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA/I SMA NEGRI 04 TAMBUN
SELATAN61



DAFTAR TABEL

TABEL 1	
Hasil Survey Pendapatan <i>Game</i> Pada Tahun 2020 Oleh Newzoo.....	3
TABEL 2	
Siswa dengan alasan tidak (positif).....	49
TABEL 3	
Siswa dengan alasan ya (Negatif)	50
TABEL 4	
Siswa dengan alasan netral	50
TABEL 5	
Nilai akademik mata pelajaran bahasa Jepang.....	53



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1	
Karakter Tuka Luna Marceau	22
GAMBAR 2	
Tetsuwan Atomu (1980)	24
GAMBAR 3	
Lupin III (1971)	24
GAMBAR 4	
Doraemon.....	26
GAMBAR 5	
Detective Conan.....	26
GAMBAR 6	
Wotaku ni Koi wa Muzukashii	26
GAMBAR 7	
Arthur Pendragon.....	27
GAMBAR 8	
Gin no Saji	27
GAMBAR 9	
Jujutsu Kaisen.....	28
GAMBAR 10	
<i>Video Game Harvestmoon</i>	29
GAMBAR 11	
Colossus Computer.....	30
GAMBAR 12	
ENIAC	30
GAMBAR 13	
Tennis for Two.....	31
GAMBAR 14	
Family Computer (NES)	31
GAMBAR 15	
<i>Game Watch</i>	31

GAMBAR 16	
Playstation.....	33
GAMBAR 17	
Valorant.....	33
GAMBAR 18	
Mobile Legends	34
GAMBAR 19	
Street Fighter.....	34



DAFTAR DIAGRAM

DIAGRAM 1

Data pendapatan *anime* dari tahun 2002 s/d 2022 4

DIAGRAM 2

Hasil survei mengenai tujuan mempelajari Bahasa Jepang oleh The Japan Foundation (2018)..... 5

DIAGRAM 3

Apakah kamu mengetahui *anime* ? 37

DIAGRAM 4

Darimana kamu mengetahui *anime* ? 37

DIAGRAM 5

Apakah kamu pernah menonton *anime* ? 38

DIAGRAM 6

Dari dibawah ini, *anime* apa yang pernah kamu tonton ? 39

DIAGRAM 7

Apa alasan kamu menonton *anime* ? 40

DIAGRAM 8

Ketika menonton sebuah *anime*, media apa yang kamu gunakan untuk menonton *anime* ? 41

DIAGRAM 9

Ketika menonton *anime*, subtitle apa yang kamu gunakan ? 42

DIAGRAM 10

Menurut kamu, apakah dengan menonton *anime* dapat meningkatkan nilai bahasa Jepang ? 43

DIAGRAM 11

Menurut kamu, apakah *anime* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang ? 43

DIAGRAM 12

Apakah kamu bermain *game* ? 44

DIAGRAM 13

Ketika bermain *game*, berapa lama kamu menghabiskan waktu untuk bermain ?

.....	45
DIAGRAM 14	
Device apa yang sering kamu gunakan ketika bermain <i>game</i> ?.....	46
DIAGRAM 15	
Dari di bawah ini, <i>game</i> apa yang kamu mainkan ?.....	46
DIAGRAM 16	
Ketika bermain <i>game</i> , kamu menggunakan bahasa apa untuk bermain <i>game</i> ?	
.....	47
DIAGRAM 17	
Untuk yang menjawab "bahasa Jepang" alasan kamu menggunakan bahasa Jepang ?	48
DIAGRAM 18	
Menurut kamu, apakah <i>game</i> dapat meningkatkan minat belajar bahasa Jepang ?	
.....	49
DIAGRAM 19	
Menurut kamu apakah <i>game</i> dan <i>anime</i> hanya mempunyai dampak negatif saja ? dan menurut kamu alasannya apa (secara singkat saja).....	50

