

**TERBENTUKNYA SIKAP *TSUNDERE* DALAM  
MASYARAKAT JEPANG TERUTAMA DALAM  
KALANGAN ANAK MUDA JEPANG SAAT INI**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Sastra**



**ANGGRAELITA SEPTIKA PUTRI**

**2009110096**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS SASTRA**

**UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2013**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber haik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Anggraelita Septika Putri

NIM : 2009110096

Program Studi : Sastra Jepang/S1

Fakultas : Sastra

Jakarta, 4 Juli 2013

Yang Menyatakan,

Anggraelita Septika Putri

NIM : 2009110096

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 4 Juli 2013,

Oleh

DEWAN PENGUJI

yang terdiri dari:

Pembimbing : Yasuko Morita, M.A

(*Yasuko Morita*)

Pembaca : Irwan Djamaluddin, S.S., M.A., Ph.D

(*Irwan Djamaluddin*)

Ketua Penguji: Syamsul Bahri, S.S., M.Si.

(*Syamsul Bahri*)

Disahkan pada hari Kamis tanggal 4 Juli 2013.

Ketua Program Studi,

(*Ilari Setiawan*)  
(Ilari Setiawan, S.S., M.A.)

Dekan

(*Syamsul Bachri*)  
FAKULTAS SASTRA  
(Syamsul Bachri, S.S., M.Si.)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas sastra, Universitas Darma Persada. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Ibu Yasuko Morita, M.A selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan dan memberikan koreksi selama penulisan skripsi ini, serta memberikan semangat dan kepercayaan diri dalam penyusunan skripsi ini;
- (2) Bapak Irwan Djamaluddin, S.S., M.A., Ph.D selaku dosen pembaca yang sudah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk memeriksa dan memberikan sarana dalam penyusunan skripsi ini;
- (3) Dekan Fakultas Sastra dan juga selaku Pembimbing Akademik bapak Syamsul Bachri, S.S., M.Si yang telah banyak memberikan pengetahuan, bimbingan dan bantuan moril selama mengenyam pendidikan Program Studi Sastra Jepang S1 di Universitas Darma Persada;
- (4) Ketua Jurusan dan para dosen yang sudah banyak membagi ilmunya kepada saya dalam proses pembelajaran selama empat tahun di Universitas Darma Persada;
- (5) Kepada PT. Pasona HR Indonesia dan para Koresponden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan mengisi kuisisioner sebagai sumber utama dalam menyelesaikan dan melengkapi skripsi ini;

- (6) Orang tua dan keluarga saya yang tidak kenal lelah dan senantiasa memberikan semangat, motivasi, doa dan dukungan material selama penyusunan skripsi ini hingga selesai;
- (7) Sahabat dan semua pihak turut membantu dan mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membawa manfaat dan berguna bagi para pembaca dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Jakarta, 27 Juni 2013

Anggraelita Septika Putri

## ABSTRAK

Nama : Anggraelita Septika Putri

Program Studi : Sastra Jepang S1

Judul : Terbentuknya Sikap *Tsundere* dalam Masyarakat Jepang Terutama dalam Kalangan Anak Muda Jepang Saat Ini

Skripsi ini berisikan tentang analisis terbentuknya sikap *tsundere* dalam masyarakat Jepang, terutama dalam kalangan anak muda Jepang saat ini. Dengan menggunakan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura terutama mengenai *observational learning* dan *modeling*, penulis menjelaskan asumsinya mengenai proses pembentukan sikap *tsundere* sebagai sikap yang diadaptasi dari *manga*, *anime* dan *visual novel game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa *tsundere* merupakan sikap adaptasi dan bukan sikap asli dari masyarakat Jepang.

Kata kunci :

*tsundere*, sikap masyarakat Jepang, Teori Belajar Sosial, *observational learning* dan *modeling*.

## 概要

名前 : アングラエリタ・セプティカ・プトリ

学科 : 日本語文学科

題名 : 現代の日本社会において「ツンデレ」という態度を持っている若者の構成

この論文の内容は現代の日本社会において「ツンデレ」という態度を持っている若者の構成を分析することだ。アルバート・メデュエラが提起した社会学習理論で、特に観察学習とモデリングで筆者の仮定を漫画・アニメ・ビジュアルノベルゲームから適応した態度としての「ツンデレ」の構成を説明する。その目標は「ツンデレ」は適した態度として、日本人の本来の態度ではないということを探りたいと思う。

キーワード :

ツンデレ、日本社会、社会学習理論、観察学習、モデリング

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Perumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Metode Penelitian.....	7
1.7. Landasan Teori.....	7
1.8. Manfaat Penelitian.....	8
1.9. Sistematika Penyusunan.....	9
<b>BAB II : DEFINISI SIKAP DAN TEORI BELAJAR SOSIAL.....</b>	<b>10</b>
2.1. Definisi Sikap ( <i>Attitude</i> ).....	10
2.1.1. Proses Pembentukan dan Perubahan Sikap.....	12
2.1.2. Ciri-ciri Sikap.....	13
2.1.3. Perbedaan Sikap dan Sifat.....	14
2.2. Teori Belajar Sosial.....	15
2.2.1. Interaksi Timbal Balik.....	16
2.2.2. Belajar Observasional ( <i>Observational Learning</i> ).....	18
2.2.2.1. Proses Atensial ( <i>Attentional Process</i> ).....	19

2.2.2.2. Proses Retensional ( <i>Retentional Process</i> ).....	21
2.2.2.3. Proses Pembentukan Perilaku ( <i>Behavior Production Process</i> ).....	23
2.2.2.4. Proses Motivasional ( <i>Motivational Process</i> ).....	24
2.2.3. Proses-proses Pemodelan ( <i>Modeling</i> ).....	26
2.2.3.1. Teori-teori Peniruan.....	26
2.2.3.2. Fungsi-fungsi Pemodelan.....	28
2.2.3.3. Efek dari Pemodelan.....	30
2.2.4. Pengaruh Media.....	32
2.2.4.1. Fungsi dan Kegunaan Media.....	33
<b>BAB III : APLIKASI TEORI BELAJAR SOSIAL DALAM PENGADAPTASIAN SIKAP <i>Tsundere</i></b> .....	36
3.1. Perkembangan <i>Tsundere</i> dalam Masyarakat Jepang.....	36
3.2. Proses Pengadaptasian dan Terbentuknya <i>Tsundere</i> dalam Masyarakat Jepang.....	39
3.2.1. Melalui Belajar Mengamati ( <i>Observational Learning</i> ).....	40
3.2.2. Melalui Pemodelan ( <i>Modeling</i> ).....	43
3.3. <i>Tsundere</i> dalam Pandangan Masyarakat Jepang.....	48
<b>BAB IV : PENUTUP</b> .....	54
4.1. Kesimpulan.....	54
4.2. Saran.....	55

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## BABI

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan salah satu negara di Asia Timur yang masih mempertahankan dan melestarikan budaya aslinya ditengah derasnya arus globalisasi dan westernisasi yang masuk dan banyak mempengaruhi budaya di Asia. Selain mempertahankan budayanya, Jepang juga memperkenalkan budayanya ke seluruh dunia. Salah satu dari sekian banyak budaya Jepang seperti *manga* (漫画) dan *anime* (アニメ) merupakan budaya populer Jepang yang bersifat universal. Dapat dikonsumsi dari berbagai usia, kalangan dan berkembang hingga mancanegara.

Jepang sebagai negara pelopor *manga* dan *anime* telah menjadi kiblat dunia dalam proses produksi pembuatan *manga* dan *anime*. Sejak memproduksi *anime* pertama di Asia pada tahun 1918, produksi *anime* Jepang mulai mendapatkan popularitas di antara penonton dunia sejak tahun 1980an. Banyak orang dari berbagai negara yang datang ke Jepang untuk mempelajari pembuatan *manga* dan *anime*. Dan kini *manga* dan *anime* Jepang menjadi salah satu *pop-culture* yang berkembang dengan sangat pesat dibanding dengan *pop-culture* lainnya. *Pop-culture* merupakan kepanjangan dari *popular culture* atau budaya populer yang merujuk pada suatu budaya yang sedang berkembang dan populer saat ini mengikuti arus waktu.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, *manga* dan *anime* pun juga ikut mengalami perkembangan, ditambah dengan munculnya *visual game* atau *visual novel game* (ビジュアルノベルゲーム) yang merupakan jenis game berbasis *interaction fiction* yang menampilkan cerita novel dalam

bentuk gambar-gambar statis dengan gaya penggambaran *anime* dan dilengkapi dengan kotak dialog yang berisi narasi dan percakapan setiap karakter, serta memiliki efek suara (*sound effect*) sehingga setiap karakter dalam visual novel seolah-olah dapat berbicara dan hidup.

Tidak hanya media yang mengalami perkembangan, elemen penting dalam *manga* dan *anime* pun mengalami perkembangan, yaitu penggambaran karakter dan sifat para tokohnya. Salah satunya adalah *moe* (萌え), yaitu penggambaran karakter dua dimensi yang ditujukan untuk menggambarkan karakter *shoujo* (少女) atau anak perempuan yang imut, lucu atau *kawaii*. *Moe* merupakan salah satu fenomena *sub-culture* yang sedang ramai diperbincangkan oleh *otaku* (オタク), yaitu orang yang tergila-gila atau menyukai pada sesuatu hal secara berlebihan. Selain dikalangan *otaku*, *moe* pun kini menjadi salah satu bahan penelitian para pengamat *manga* dan *anime*, baik di Jepang maupun diluar Jepang dalam dua dekade ini. Dekade pertama, sekitar pada tahun 1990an dimana perkembangan pesat *manga* dan *anime* mulai diperkenalkan ke luar Jepang, dan dekade kedua sekitar tahun 2000an, ketika mulai berkembangannya media permainan seperti *visual novel game* yang merupakan salah satu bentuk dari perkembangan dan perpaduan *manga* dan *anime*. Dalam penggambarannya terdapat salah satu elemen pendukung yang memiliki peranan penting dalam karakter *moe*, yaitu *tsundere* (ツンデレ).

Sama dengan halnya *moe*, *tsundere* juga merupakan bahasa slang yang digunakan oleh para *otaku* di Jepang untuk menggambarkan suatu karakter yang memiliki dua sikap dengan pembawaan sikap yang dingin, kasar dan sering melawan atau bertengkar dengan tokoh lain, tetapi pada situasi tertentu akan menunjukkan sisi yang berbeda dengan biasanya, yaitu dengan bersikap lembut atau penuh perhatian dan terkadang bersikap manja. Dengan kata lain, karakter yang memiliki sifat *tsundere* dapat dikatakan “素直になれない人” “*sunao ni narenai hito*” yaitu orang yang tidak bisa jujur atau tulus

terhadap perasaannya sendiri maupun terhadap orang lain. *Tsundere* sendiri merupakan salah satu tipe dari *Dereologi* yang terdiri dari gabungan dua kata yang memiliki arti saling berlawanan, yaitu “*tsun*” dari ツンツン dan “*dere*” dari デレデレ. *Tsun tsun* yang berarti bersikap dingin, kasar atau memberontak dan *dere dere* yang berarti tersipu malu atau segan. Banyak dari para *otaku* yang merasa bahwa celah perubahan ketika *tsun tsun* menuju *dere dere* tersebut menjadi salah satu kategori terbesar dari komponen penggambaran karakter *moe* dalam *manga* atau *anime* yang biasanya menjadi karakter *shoujo* (少女) atau *bishoujo* (美少女) yaitu anak perempuan yang cantik. Tetapi sekarang, karakter *tsundere* tidak hanya digunakan untuk penggambaran tokoh perempuan, ada juga tokoh laki-laki yang memiliki sifat *tsundere*.

Apabila dilihat dari segi psikologis, *tsundere* juga dapat dikategorikan dalam salah satu bentuk *ren'ai hyougen* (恋愛表現) yaitu bentuk pengekspresian dalam mengungkapkan perasaan sayang atau cinta kepada seseorang. Hal tersebut merupakan suatu reaksi formasi dari mekanisme pertahanan ego, dimana pada posisi atau situasi tertentu suatu individu menampilkan tingkah laku yang berlawanan guna menyangkal perasaan-perasaan yang dapat menimbulkan ancaman dengan secara sadar (<http://hendygoblog.blogspot.com/2009/07/teori-psikoanalisis-signifrecud.html>).

Berdasarkan pada sejarah perkembangannya masih belum dapat dijelaskan dengan pasti kapan kata *tsundere* mulai muncul. Tetapi ada beberapa pendapat yang memperkirakan bahwa kata *tsundere* sudah pada tahun 1970an di Jepang, dalam sebuah acara *Love Comedy* yang disingkat menjadi “*rabukome*” (ラブコメ) yang pada waktu itu sangat terkenal dan banyak terdapat karakter *heroin* (tokoh utama) yang memiliki karakter seperti *tsundere*. Dan pada awal tahun 2000, kata *tsundere* mulai menjadi fenomena yang diawali dari sebuah situs bernama *ayashii waarudo* (あやしい

わーるど) yang berarti “*The Strange World*” dan di situs *2channel* telah diposting tentang *tsundere* yang merupakan salah satu kategori pengekspresian dan komponen pembentuk karakter *moe* pada tahun 2002 ([http://www.paradisearmy.com/doujin/page\\_isok\\_tsundere.htm](http://www.paradisearmy.com/doujin/page_isok_tsundere.htm)).

Pada tahun yang sama dapat dikatakan juga sebagai debut awal perkembangan *tsundere* dalam *manga*, *anime* dan *visual novel game* di Jepang, bersamaan dengan perkembangan *moe*. *Tsundere* dan *moe* dapat dikatakan saling berhubungandikarenakan *tsundere* merupakan salah satu unsur pembentuk karakter *moe*. Namun bukan berarti karakter yang memiliki sikap *tsundere* adalah sosok karakter *moe*, karena tanpa *tsundere* pun karakter *moe* dapat terbentuk.

Kemudian dimulai dari salah satu karakter dalam game *simulation datebishoujo* yang berjudul “*Kimi ga nozomu eien*” (君が望む永遠) dan “*Akizakura no sora ni*” (秋桜の空に) pada tahun 2001, karakter yang memiliki sifat *tsundere* pun mulai menjadi topik pembahasan dikalangan *otaku* dan *moe fans*. Dan memasuki tahun 2005, karakter *tsundere* telah merambah dalam drama (*dorama*) Jepang dan berbagai media lain (*Ibid*).

Dalam perkembangan *tsundere* dan masuknya kedalam masyarakat Jepang, tidak lepas dari peranan *otaku* didalamnya. Biasanya seorang *otaku* tidak memandang *genre* atau status sosial, karena siapapun dapat menjadi seorang *otaku*. Dan dalam masalah ini, bukan hanya media yang menjadi perantara berkembangnya *tsundere* dalam masyarakat, tetapi *otaku* juga berperan besar dalam masuknya sikap *tsundere* dalam masyarakat Jepang. Baik *manga*, *anime*, *visual novel game*, *otaku* maupun para *cosplayer*, yaitu orang-orang yang memiliki hobi mengenakan kostum dan aksesoris seperti yang dikenakan oleh tokoh-tokoh dalam *manga*, *anime*, *visual novel game* dan lainnya.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Perkembangan karakter *tsundere* kini tengah menjadi fenomena *sub-culture* dan budaya baru dalam masyarakat Jepang dewasa ini dan perkembangan karakter *tsundere* tidak hanya dalam *manga*, *anime*, dan *visual novel game* di Jepang, tetapi mulai meluas ke media lain seperti drama (*dorama*) Jepang dan mulai merambah masuk dalam masyarakat Jepang, terutama dalam diri anak muda Jepang saat ini. Masuknya *tsundere* dalam masyarakat Jepang tidak terlepas dari peranan media dan *otaku*.

Dapat dikatakan bahwa *tsundere* pada awalnya hanyalah sebagai penggambaran karakter atau tokoh dalam *manga* dan *anime* bersifat fiksi atau buatan manusia, dan bukan merupakan karakter atau sikap asli dari masyarakat Jepang. Namun kini sikap *tsundere* dapat ditemukan dalam kehidupan bermasyarakat di Jepang. Tidak sedikit diantara anak muda di Jepang saat ini yang memiliki karakter atau sikap *tsundere* tersebut, walaupun tidak mudah untuk menemukannya jika tidak memiliki hubungan yang dekat seperti teman atau anggota keluarga dengan orang yang memiliki sifat *tsundere* tersebut. Hal tersebut terjadi karena meluasnya *pop-culture* Jepang saat ini dan hal tersebut menyebabkan banyaknya terjadi pengadaptasian atau modeling dalam kehidupan sehari-hari.

Jika dilihat dari sisi psikologi, fenomena *tsundere* yang tidak mudah menunjukkan perasaan atau ekspresinya kepada orang lain secara langsung merupakan salah satu hal yang wajar dalam pengekspresian perasaan dan sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun jika dilihat dari segi sosiologi masyarakat, hal tersebut masih merupakan fenomena baru. Dimana munculnya suatu karakter atau perilaku baru melalui suatu media dapat memicu pengadaptasian karakter atau perilaku tersebut. Dengan identifikasi masalah tersebut, penulis mencoba mencari tahu dan menjelaskan proses pengadaptasian karakter *tsundere* dari *manga*, *anime*, atau *visual novel game* menuju masyarakat, yang kini terdapat dalam sebagian karakter anak muda

Jepang, serta untuk memastikan bahwa *tsundere* bukanlah sikap asli dari masyarakat Jepang.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, penulis membatasi masalah pada fenomena pengadaptasi karakter *tsundere* yang menggejala dalam masyarakat Jepang, terutama dalam kalangan anak muda Jepang saat ini melalui beberapa media seperti *manga*, *anime* dan *visual novel game* melalui peranan *otaku* dan *cosplayer*.

Untuk membatasi pembahasan dalam masalah ini, penulis membatasi pembahasan masalah ini dalam segi psikologi sosial dengan menggunakan teori belajar sosial yang kemudian dikembangkan menjadi teori belajar kognitif dari Albert Bandura.

### 1.4. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah : apakah benar asumsi penulis bahwa fenomena *tsundere* dalam masyarakat di Jepang merupakan sikap adaptasi dan bukan merupakan sikap asli dalam masyarakat Jepang? Untuk menjawab pertanyaan ini, penulis merumuskan masalah selanjutnya

- a. Apakah konsep teori belajar sosial dapat menjelaskan pengadaptasian sikap *tsundere* dalam masyarakat Jepang?
- b. Apakah *tsundere* merupakan sikap adaptasi dan bukan merupakan sikap asli dari masyarakat Jepang?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu apakah *tsundere* merupakan sikap yang diadaptasi dari media *manga*, *anime* dan *visual novel game* Jepang yang dewasa ini banyak terlihat dalam kalangan anak muda Jepang yang bukan merupakan karakter ataupun sikap asli masyarakat Jepang dan untuk mengetahui proses pengadaptasian sikap *tsundere* dalam masyarakat Jepang.

### 1.6. Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian dengan ragam kualitatif, jenis penelitian analisis dengan metode pengumpulan data berupa opini masyarakat Jepang tentang *tsundere* dan media internet sebagai sumber primer dan didukung oleh beberapa literature yang terkait dengan teori/konsep/definisi yang sesuai sebagai sumber sekunder.

### 1.7. Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan penulis untuk menjelaskan proses pengadaptasian sikap *tsundere* dalam diri anak muda Jepang adalah Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura atau yang dikenal juga sebagai Teori Kognitif Sosial. Dalam kedua bukunya *Social Learning Theory* (1977) dan *Social Cognitive Theory* (1986), Bandura menyatakan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam lingkungan sosial. Dengan mengamati orang lain, manusia memperoleh pengetahuan, aturan-aturan, keterampilan-keterampilan, strategi, keyakinan dan sikap-sikap. Setiap individu juga melihat model-model atau contoh-contoh untuk mempelajari kegunaan dan kesesuaian perilaku-perilaku dan akibat dari perilaku yang dimodelkan, kemudian mereka bertindak sesuai dengan keyakinan tentang kemampuan

mereka dan hasil yang diharapkan dari tindakan mereka (Bandura dalam Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories* (Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan) (6<sup>th</sup> ed.). Jakarta : Pustaka Pelajar).

Teori belajar sosial Albert Bandura merupakan salah satu konsep dalam aliran behaviorisme (tingkah laku) yang berusaha menjelaskan tingkah laku manusia dari segi interaksi timbal-balik yang berkesinambungan antara faktor kognitif, tingkah laku, dan faktor lingkungan. Dalam proses pembelajaran, ketiga faktor tersebut memiliki peranan penting, dalam pembentuknya perilaku suatu individu. Dan salah proses pembelajaran yang diperkenalkan oleh Bandura adalah *Observation Learning* (belajar observasi) dengan melakukan pengamatan dan peniruan terhadap model yang diamati, suatu individu dapat mempelajari suatu perilaku tertentu (Bandura dalam Hergenhahn, B.R., & Olson, H. Matthew. 2010. *Theories of Learning* (Teori Belajar) 7<sup>th</sup> ed. Jakarta : Kencana).

#### 1.8. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan fenomena perkembangan dan pengadaptasian sikap *tsundere* dalam masyarakat Jepang, terutama dalam kalangan anak muda Jepang pada saat ini. Dan diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan informasi kepada pembaca, khususnya kepada pelajar/mahasiswa yang memiliki minat dalam masyarakat Jepang modern.

## 1.9. Sistematika Penyusunan

Adapun sistematika penyusunan penelitian ini disusun sebagai berikut:

**BAB I –PENDAHULUAN**, berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitan, landasan teori dan sistematika penyusunan.

**BAB II –DEFINISI SIKAP DAN TEORI BELAJAR SOSIAL**. Dalam bab ini penulis membahas tentang definisi sikap (*attitude*) dan mendeskripsikan teori belajar sosial sebagai landasan teori dalam menjelaskan proses pengadaptasian sikap *tsundere* dalam masyarakat muda di Jepang.

**BAB III –APLIKASI TEORI BELAJAR SOSIAL DALAM PENGADAPTASIAN SIKAP *TSUNDERE***. Dalam bab ini penulis akan memaparkan pembahasan mengenai aplikasi teori belajar sosial dalam pengadaptasian sikap *tsundere* dalam masyarakat, beserta opini masyarakat mengenai *tsundere* yang telah penulis kumpulkan berdasarkan pada quistioner pengisian angket yang telah disebarakan kepada beberapa narasumber dan koresponden yang berhubungan dengan tema ini.

**BAB IV –PENUTUP**. Berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.