

Pendahuluan

Anime adalah animasi dari Jepang berupa hasil karya yang digambar dengan tangan maupun teknologi komputer. Kata *anime* merupakan singkatan dari *animation* dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi.

Dari waktu ke waktu, bertumbuh pesatlah *anime* di Jepang, terutama di kalangan anak-anak muda. Tren *anime* ini juga merambat ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Adapun tempat penampilan anime adalah televisi dan festival-festival seperti yang telah diselenggarakan di Jakarta dan kota-kota besar lainnya. Minat anak-anak muda Indonesia atas *anime* itu terlihat dari banyaknya pengunjung muda di Festival Jepang maupun Festival Pop Culture Jepang seperti Gelar Jepang Universitas Indonesia (GJUI), dan Jak Japan Matsuri. *Anime* yang terkenal di Indonesia adalah: *One Piece*, *Bleach*, *Naruto*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Samurai X*, *Detectif Canon*, *Ronma 1/2*, *Pokemon*, *Doraemon*, *Digimon Adventure*, *Crayon Sinchan* dan lain-lain.

Kondisi ini sesuai yang dikatakan oleh John Storey dalam bukunya berjudul *Cultural Theory and Popular Culture* dimana *Anime* sebagai bagian *popular culture* bertumbuhnya di luar negeri, karena adanya urbanisasi kebudayaan (perpindahan kebudayaan dari satu daerah ke daerah lain).¹

¹ Storey, John. 2010. *Cultural Theory and Popular Culture*. London: Prentice Hall. (5th edition). (p.13)

Menurut Tesaurus Bahasa Indonesia, sinonim kata anak muda adalah pemuda. Demi kepentingan statistik kependudukan, Perserikatan Bangsa Bangsa mendefinisikan anak muda sebagai seseorang yang berusia antara 15-24 tahun. Adapun pemerintah Indonesia, dalam Undang Undang No 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan, mendefinisikan pemuda sebagai Warga Negara Indonesia yang memasuki pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis di usia 16-30 tahun. Mengingat tidak ditanyakan secara pasti usia anak-anak muda dalam penelitian ini dan tidak adanya acuan usia yang berlaku seragam secara internasional, maka dalam penelitian ini, kedua standard usia dipakai penulis sebagai bahan acuan.

Anak-anak muda sebagai penggemar *anime* banyak menghabiskan waktunya untuk menonton *anime* karena tokohnya mempunyai karakter yang unik dan alur ceritanya menarik. Melalui *anime* mereka dapat belajar tentang kosa kata bahasa Jepang dan mempelajari huruf Jepang hiragana dan katakana. Banyak film *anime* yang menarik dan digemari, dan mendorong penyebaran bahasa Jepang.

Bagi anak-anak muda Indonesia saat ini, ternyata minat ini seiring munculnya acara-acara yang berhubungan dengan Jepang, seperti Serial TV *anime* yang didownload dari Internet, Festival-Festival *Pop Culture anime* yang menampilkan banyak tulisan-tulisan berbahasa Jepang. Sehingga banyaknya anak-anak muda yang mempunyai minat untuk menyaksikan film *anime* di televisi, juga mengunjungi festival-festival tentang anime dan tak terhindar adanya minat belajar bahasa Jepang saat ini adalah suatu fakta.

Menurut Japan Foundation pada hasil survei 2009 dan 2012 terlihat ada fenomena menarik di mana orang Indonesia yang belajar bahasa Jepang adalah 716.353 dan 872.406 orang² . Dari hasil survey itu membuktikan bahwa jumlah anak-anak muda yang mempunyai minat belajar bahasa Jepang sangat tinggi.

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm. 744) memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang. Tanpa ada minat tidak mungkin seseorang melakukan sesuatu.

Sementara menurut Morgan yang dikutip oleh Walgito, belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang relatif menetap pada perilaku yang terjadi sebagai akibat dari latihan atau pengalaman.³ Atau definisi lain tentang belajar oleh Syah, adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁴

Adapun menguasai bahasa Jepang bagi orang Indonesia, sangatlah penting mengingat Jepang adalah negara dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat di tahun 1986 hingga 1990. Produk-produknya membanjiri pasar Indonesia seperti barang-barang elektronik, hingga kendaraan bermotor, juga produk-produk lainnya. Adanya kondisi

² Gilang Auliya Prasetyo Widodo, "*Anime Sebagai Budaya Populer dan Dampaknya*", makalah, (Academia.edu 2018), hal 2.

³ Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi,2003),hal 166

⁴ Syah,Muhibbin,Psikologi Belajar, (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2003),hal 92

ekonomi seperti itu, maka tentunya sangatlah bermanfaat bagi kita jika belajar bahasa Jepang ditingkatkan.

Seiring dengan bertambahnya anak-anak muda yang belajar bahasa Jepang, ternyata *anime* di Indonesia juga meningkatkan ekonomi melalui bertumbuhnya bisnis yang terkait dengan *anime*, mengingat banyak pihak yang mengembangkan bisnis seperti *Action Figure*. Salah satu hobi yang bisa dikembangkan menjadi bisnis yang menjanjikan adalah kolektor *action figure*. Pada awalnya mengoleksi beragam mainan *action figure* merupakan hobi sebagian masyarakat. *Action Figure* ini memiliki banyak jenis mulai dari tokoh-tokoh sampai karakter yang ada dalam sebuah game. Kini bagi para pecinta *anime* di Indonesia, wajib rasanya untuk berburu segala hal seputar *anime* favoritnya untuk dijadikan koleksi pribadi, tak terkecuali *Action Figure*. Loyalitas merekapun dimanfaatkan oleh para penggiat bisnis untuk menjadikannya suatu lahan bisnis. Kondisi ini tentunya akan menjadikan *anime* tetap menjadi lahan bisnis yang tentunya menunjang keberlangsungan *anime* di Indonesia.

Mempunyai kemampuan berbahasa Jepang ternyata juga memudahkan pembelajarnya bergaul dengan orang-orang, memiliki peluang mendapatkan beasiswa, peluang besar mendapatkan pekerjaan, membantu komunikasi saat mengadakan perjalanan ke Jepang termasuk perjalanan bisnis, dan memudahkan proses berbisnis maupun mendapat peluang bisnis. Melihat begitu pentingnya kemampuan berbahasa Jepang, maka haruslah digali terus hal-hal yang dapat menimbulkan minat bagi anak-anak muda Indonesia untuk belajar bahasa Jepang.

Keberadaan *anime* ini haruslah digali segi positifnya bagi peningkatan minat belajar bahasa Jepang dan juga bisnis yang akan menunjang ekonomi Indonesia. Untuk itu tujuan penulis melakukan penelitian adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan korelasi antara menyaksikan *anime* terhadap minat belajar bahasa Jepang bagi anak-anak muda. Sehingga penulis membuat karya ilmiah berjudul “Pengaruh *Anime* Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang bagi Anak-Anak Muda Di Jabodetabek”, sebagai tugas akhir penulis untuk menyelesaikan pendidikan di STBA LIA.

Adapun masalah-masalah yang perlu diketahui jawabannya, adalah sebagai berikut: 1. Apakah *anime* dapat menimbulkan minat anak-anak muda untuk belajar bahasa Jepang? 2. Apakah *anime* dapat memberikan motivasi bagi anak-anak muda untuk mencari tempat belajar bahasa Jepang? 3. Apakah *anime* dapat dipakai sebagai sarana untuk membuat anak-anak muda Indonesia mengerti bahasa Jepang?

Sesuai rumusan masalah yang di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah *anime* bisa menimbulkan minat bagi anak-anak muda untuk belajar bahasa Jepang dan meningkatkan motivasi anak-anak muda untuk mencari tempat belajar bahasa Jepang?

Untuk menghindari area pembahasan yang terlalu luas dan lebih terarah, penulis membatasi area dan masalah penelitian ini, untuk hal-hal sebagai berikut: 1. Pada minat anak-anak muda di area Jabodetabek, 2. Pada komunitas anak-anak muda pencinta *anime*

di area Jabodetabek, 3. Pemahaman bahasa Jepang bagi anak-anak muda di Jabodetabek, 4. Motivasi belajar bahasa Jepang bagi anak-anak muda di Jabodetabek.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan survey. Tujuan penelitian survey adalah untuk mengetahui gambaran umum dari populasi yang disurvei. Penelitian survey ini digunakan untuk mengumpulkan informasi berbentuk opini dari sejumlah orang terhadap topik tertentu. Target dalam penelitian ini adalah anak-anak muda dengan menggabungkan acuan usia remaja yang menurut Perserikatan Bangsa Bangsa dan Undang Undang No 40 tahun 2009 tentang Kepemudaan adalah antara 15 sampai 30 tahun. Survey yang dilakukan adalah pada komunitas anak-anak muda di Jabodetabek yang merupakan pecinta *anime*.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan tehnik pengumpulan data kuesioner. Kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab, sesuai dengan yang tertulis dalam buku karangan Sugiyono tentang Metode Penelitian Kombinasi.⁵ Penelitian ini menggunakan metode kuesioner tertutup karena isi kuesioner berupa pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan pilihan-pilihan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih salah satu jawabannya. Pihak yang

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 193