

THE INTEREST OF LEARNING JAPANESE LANGUAGE FROM COSPAYER IN PEKANBARU

Rike Amelia¹, Merri Silvia Basri², Dini Budiani³

Email: rike.amelia1872@student.unri.ac.id , Merri.silvia@lecturer.unri.ac.id, dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Contact: 089513677191

*Japanese Language Education Study Program
Language Education and Arts Department
Teacher Training and Education Faculty
Riau University*

Abstract: *This study aims to determine the interest in learning Japanese language among cosplayers in Pekanbaru. The research is a type of descriptive qualitative research with the instrument used was interviews with 4 informants. The results of this study indicate that on average, people who cosplay are also interested in learning Japanese language from listening to and watching anime.*

Key words: *Cosplay, Japanese Language, Cosplayer*

MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG PADA COSPLAYER DI PEKANBARU

Rike Amelia¹, Merri Silvia Basri², Dini Budiani³

Email: rike.amelia1872@student.unri.ac.id Merri.silvia@lecturer.unri.ac.id dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Contact: 089513677191

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar bahasa Jepang pada cosplayer yang ada di pekanbaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan instrument yang digunakan adalah wawancara pada 4 orang narasumber. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rata – rata orang-orang yang bercosplay juga berminat mempelajari bahasa Jepang dari hasil mendengar dan menonton anime.**words:** *Cosplay, Japanese Language*

Kata Kunci : Cosplay, Bahasa Jepang, Cosplayer

PENDAHULUAN

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005,744) berarti kecenderungan tinggi terhadap sesuatu. Minat membawa pengaruh yang sangat besar terhadap kegiatan seseorang, dikarenakan minat yang tinggi orang-orang akan melakukan kegiatan yang disukainya, begitupun sebaliknya. Rahman (2018) menjelaskan bila dilihat dari prespektif psikologi sosial, motivasi merupakan salah satu faktor utama dalam pembelajaran bahasa. Minat dapat mengarahkan seseorang untuk melakukan sesuatu demi memenuhi keinginan atau kebutuhan terhadap suatu objek. Minat juga menjadi salah satu munculnya motivasi yang melandasi proses pembelajaran.

Cosplay berasal dari kata *Costume Play* yang berarti bermain peran menggunakan kostum. Orang yang bermain kostum disebut dengan *cosplayer*. Minat belajar bahasa Jepang oleh para *cosplayer* salah satunya dilandasi oleh keinginan mengetahui arti bahasa Jepang yang ditangkap melalui ucapan dari karakter yang diperankan, bisa berasal dari *anime, manga*, ataupun film. Hal ini termasuk didalam materi baru yang didapatkan untuk menyempurnakan *cosplay* itu sendiri.

Bahasa Jepang merupakan peringkat ketiga belas sebagai bahasa yang paling banyak digunakan di dunia (Eberhard,dkk.,2019) dan juga berada pada peringkat empat dalam *Foreign Service Institute Language Difficulty Ranking*, yang membutuhkan waktu sekitar 90 minggu untuk menguasainya (Atleas&Boots,2021). Oleh karena itu, *cosplay* sebagai media penyalur hobi yang berasal dari Jepang tentu membawa unsur bahasa Jepang dalam peragaannya. Namun apakah para *cosplayer* mempunyai minat lebih untuk belajar bahasa Jepang atau hanya sebatas sebagai pelengkap saat ber-*cosplay*. Namun dari hasil pengamatan peneliti selama mengikuti kegiatan *cosplay* dan masuk ke dalam event jejepangan terdapat orang-orang yang berniat untuk belajar bahasa Jepang dan ada juga yang tidak tertarik untuk belajar bahasa Jepang. Dari hasil pengamatan ini, peneliti memilih judul Minat Belajar Bahasa Jepang Pada *Cosplayer* di Pekanbaru untuk lebih mengetahui seperti apa minat yang terdapat pada *cosplayer* yang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan metode wawancara dan observasi. Penelitian ini dilakukan selama bulan Maret – Juni 2023. Sampel dalam penelitian ini adalah kalangan *cosplayer* yang terdapat di Pekanbaru. Proses pengambilan data mengambil instrument sebanyak 4 orang dengan cara diwawancarai dengan 21 pertanyaan yang berkembang seiring jalannya wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang minat belajar bahasa Jepang pada *cosplayer* di Pekanbaru. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat belajar yang terdapat pada diri *cosplayer* yang mempunyai hobi diatas, peneliti rangkumkan pada dua indikator yaitu minat belajar bahasa Jepang dan juga pengaruh *cosplay* terhadap belajar bahasa.

1. Minat Belajar Bahasa Jepang Pada *Cosplayer* di Pekanbaru

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang sekarang sudah mendunia pada saat ini. Dikarenakan bahasa ini sudah ada dimana mana, seperti bisa dilihat pada *anime* yang sering ditayangkan di media sosial ataupun televisi maka pembelajaran tentang bahasa Jepang ini bisa didapatkan melalui bimbingan orang lain maupun secara otodidak. Bahasa Jepang ini juga membawa budaya Jepang yang saat ini menjadi populer dimanapun, salah satunya adalah *cosplay*.

Beberapa dari peminat *cosplay* yang menjadi *cosplayer* menyebabkan banyaknya event jejepang-an yang berkembang pesat sampai saat ini. Dari event tersebut muncul lah sarana pembelajaran bahasa Jepang salah satunya secara lisan, yaitu berbicara bahasa Jepang dengan orang lain.

a. Antusiasme belajar

Antusiasme belajar bahasa Jepang oleh para narasumber yang telah diwawancarai termasuk baik, hal itu ditunjukkan dengan jawaban para responden yang mengatakan bahwa mereka tertarik belajar bahasa Jepang karena menonton anime. Pembelajaran yang dimaksud oleh para responden yaitu pembelajaran dalam tahanan bahasa Jepang awal yaitu melalui percakapan yang tidak formal dengan sesama teman. Antusiasme ini sendiri juga bisa dilihat bahwa para responden sering berbicara dengan dirinya sendiri menggunakan bahasa Jepang.

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar yang terdapat oleh para responden berbeda-beda namun dapat dirangkum menjadi satu yaitu mereka belajar bahasa Jepang untuk mendapatkan teman yang juga memiliki hobi yang sama. Motivasi yang terdapat pada hal ini juga menunjukkan bahwa saat ingin mendapatkan teman, ketertarikan untuk mempelajari hal baru tumbuh tanpa disadari sehingga menimbulkan minat. Didalam event jejepangan ini sendiri banyak sekali hal-hal baru yang didapatkan sehingga dapat menimbulkan sebuah motivasi, mulai dari motivasi ingin membuat kostum, motivasi belajar makeup sampai ke motivasi ingin

berbicara bahasa Jepang karena kebanyakan dari pecinta jejepangan bisa berbicara bahasa Jepang walau hanya pada ujaran singkat.

c. Cara Belajar

Dari hasil wawancara di atas, cara belajar yang paling banyak dilakukan oleh para responden adalah melalui mendengar. Hal itu bisa dilihat dari jawaban para responden saat menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan, materi yang paling dipelajari oleh para responden adalah bagian kosakata yang bisa ditemukan dimana pun, untuk *cosplay* kosakata bahasa Jepang juga banyak dipakai sehingga termasuk dalam hal baru yang bisa dipelajari.

Dari seringnya mendengar bahasa Jepang melalui anime dan lagu, membuat sedikitnya frasa bahasa Jepang yang bisa diingat dan terulang ulang kembali sehingga tanpa sadar seseorang bisa mengucapkannya kembali. Itu juga termasuk di dalam pembelajaran.

d. Hambatan

Hambatan yang paling sering ditemukan saat ingin belajar adalah perasaan malas. Tidak hanya dalam belajar bahasa Jepang, namun juga untuk melakukan hal lainnya. Perasaan malas ini bisa menghambat proses pembelajaran seseorang sehingga proses pembelajaran tidak berlangsung sempurna. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, narasumber mengatakan bahwa hambatan terbesar mereka untuk belajar adalah rasa malas. Hambatan ini bisa teratasi dengan adanya motivasi dan tujuan kuat yang ingin dicapai sehingga rasa malas bisa berkurang.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar yang didapat dari hasil wawancara menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Ada yang sudah bisa berbicara dengan lancar melafalkan kosakata bahasa Jepang yang terbilang sulit dengan mengikuti perlombaan seperti bernyanyi lagu bahasa Jepang, juga melakukan lomba *seiyuu* (pengisi suara) dengan bahasa Jepang. Ini membuktikan sedikitnya para *cosplayer* bisa mengucapkan bahasa Jepang secara otodidak tanpa melewati pembelajaran secara formal.

2. Pengaruh *cosplay* terhadap belajar bahasa

Cosplay ini sebagai sarana untuk menyalurkan hobi dan juga hal lainnya, dalam hal ini para narasumber selaku *cosplayer* mengatakan bahwa saat berada di event jejepang yang dimana di dalamnya terdapat lomba *cosplay* mereka lebih bisa berekspresi sesuai dengan keinginan mereka. Mendapat teman baru yang juga mengerti bahasa Jepang menjadi poin

bahwa pembelajaran bahasa Jepang secara tidak langsung terjadi di lingkungan event.

Saat mendalami peran sebagai karakter yang diperankan, seperti mengikuti tingkah laku dan juga gaya bicara, hal ini berarti juga sebagai sarana pembelajaran bahasa Jepang secara tidak langsung dimana para *cosplayer* mempelajari frasa bahasa Jepang, cara membaca suatu kata, dan juga intonasi panjang pendeknya suatu kata tersebut juga dipelajari dengan maksud ingin menampilkan karakter yang sempurna.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Cosplay bisa menjadi salah satu wadah penyalur hobi dan juga pembelajaran bahasa Jepang yang aktif, salah satunya adalah kecakapan berbicara bahasa Jepang. Hal ini didukung alasan bahwa di dalam lingkungan *cosplay* ini sendiri bahasa Jepang lebih sering dipergunakan sehingga pembelajaran bahasa Jepang lebih cepat tersalurkan. Namun, dalam hal ini, para *cosplayer* hanya bisa mengetahui kosakata dan juga bahasa Jepang tahap awal, tidak sampai ke percakapan secara mandiri kecuali jika *cosplayer* tersebut juga mempelajari bahasa Jepang secara mendalam lagi melalui les ataupun belajar disekolahnya.

Rekomendasi

Dengan adanya penelitian ini, pembelajar diharapkan mengetahui tentang minat belajar bahasa Jepang yang juga bisa tercipta melalui hobi yang senang dilakukan. Para pengajar juga bisa mengetahui hobi *cosplay* juga membuat seseorang tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

Ebenhard dkk.2019. Ethnologue : Languages of Asia, Twenty-Second Edition. Texas: Sil International.

www.fsi-language-courses.org/blog/fsi-language-difficulty/

Abdul Rahman Saleh. 2019. Menggolongkan Motivasi menjadu Teori dan aplikasi Palkem. Yogyakarta : Pusat Belajar.