

ANALISIS PEMAHAMAN BUDAYA POPULER JEPANG PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI NON BAHASA JEPANG

Febriana Angelita Tangkere¹, Jusuf D. Ondang², Marly C.A Masoko³

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia

Email: tangkerefebriana@gmail.com

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang bagaimana pemahaman mahasiswa program studi non bahasa Jepang dalam memahami budaya populer Jepang. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, analisis data, serta triangulasi data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis tematik. Untuk sampel penelitian, peneliti mengambil mahasiswa non bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado dengan jumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa program studi non bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado mengetahui tentang budaya populer Jepang lewat internet ataupun sosial media yang sedang ramai diperbincangkan. Namun, meskipun begitu ada juga mahasiswa yang tertarik untuk mencari tahu lebih banyak lagi tentang budaya populer Jepang karena keunikan yang dimiliki budaya populer tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa program studi non bahasa Jepang angkatan 2019-2022 belum memahami dengan baik tentang budaya populer Jepang.

Kata kunci : *Pemahaman, Mahasiswa, Budaya Populer Jepang, Universitas Negeri Manado*

Abstract : The purpose of this research is to find out about how non-Japanese language study program students understand Japanese popular culture. The research method used was descriptive qualitative research with data collection techniques used, namely interviews, observation, data analysis, and data triangulation. The data analysis technique used was thematic analysis. For the research sample, researchers took non-Japanese students of the Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Manado with a total of 20 people. The results showed that non-Japanese language study program students in 2019-2022 at the Faculty of Language and Arts, Universitas Negeri Manado knew about Japanese popular culture through the internet or social media that was being discussed. However, even so there are also students who are interested in finding out more about Japanese popular culture because of the uniqueness of the popular culture. Based on the results of the study, it can be concluded that non-Japanese popular culture.

Keywords : *Understanding, Student, Japanese Popular Culture, Universitas Negeri Manado*

PENDAHULUAN

Pengertian budaya menurut E.B Taylor (1871), budaya adalah suatu keseluruhan yang meliputi kepercayaan, kesenian, moral, pengetahuan, keilmuan, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Ralph Linton (1945) berpendapat bahwa budaya adalah konfigurasi tingkah laku dan hasil tingkah laku yang unsur-unsurnya digunakan dan diteruskan oleh anggota masyarakat secara turun-temurun. Jadi dapat dikatakan bahwa kebudayaan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kepercayaan, kesenian, moral, pengetahuan, keilmuan, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lainnya yang didapat sekelompok masyarakat dalam suatu daerah tertentu dan diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya.

Pada umumnya, pop *culture* (budaya populer) terbagi menjadi dua kata, yaitu pop dan *culture*, dengan pop yang berarti populer dan *culture* yang berarti budaya (KBBI, 2005). Budaya populer (pop culture) merupakan akal atau budi yang dimiliki manusia untuk mengolah atau mengerjakan sesuatu hal yang disukainya. Di Jepang sendiri budaya populer yang banyak digemari diantaranya anime, manga, cosplay, j-pop, idol, dan budaya populer lainnya yang menjadi ciri khas negara Jepang, sudah sangat terkenal dan mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia termasuk Indonesia.

Di Indonesia, budaya populer Jepang sudah dikenal dimana-mana. Bahkan di era globalisasi saat ini di mana informasi sangat mudah dijangkau oleh media masa melalui gadget, apa pun bisa langsung diketahui dengan sekali ketik membuat budaya populer semakin tersebar dan meluas hingga di Indonesia. Hal ini pun dibuktikan berdasarkan pendapat dari Arief (2017), yaitu peran media massa memiliki dampak besar dalam pengembangan pop culture ini, sehingga dengan media massa, masyarakat dari

berbagai negara bisa menikmati dan mengetahui pop *culture* seperti film, fashion, hingga ragam makanan dari mancanegara.

Budaya populer Jepang memiliki keunikannya sendiri yang membuatnya menarik. Keunikan itu pun didukung dengan adanya berbagai majalah yang membahas seputar dunia hiburan Jepang. seperti Animonster yang populer di era tahun 2000-an. Pada tahun tersebut, kehadiran majalah dan tabloid menjadi angin segar bagi para penggemar budaya populer Jepang, dengan konten-konten eksklusif yang merupakan terjemahan langsung dari majalah yang berasal dari Jepang. Saat pergeseran era ke arah modern, memperoleh informasi bisa menjadi lebih mudah dan tak ada batasan. Lewat internet, banyak orang penikmat budaya populer Jepang sekarang ini dapat mengenal cosplay, J-pop, J-Rock, dan masih banyak lagi (Arnidhya, 2019).

Media massa sangat berperan penting dalam kepopuleran budaya Jepang di kalangan masyarakat termasuk mahasiswa. Mahasiswa Program Studi Non-Bahasa Jepang bisa mengenal budaya populer Jepang lewat berbagai media seperti televisi, internet, majalah, dan lain sebagainya yang berisi data, fakta, maupun informasi yang berupa film, foto, serta gambar yang unik dan menarik. Bahkan hampir di setiap tahunnya Indonesia sering mengadakan event bertemakan budaya Jepang di beberapa daerah. Sebagai contoh, diadakannya Indonesia-Japan Festa 2019 beberapa tahun yang lalu.

Selain acara tersebut, acara-acara lainnya pun sering dilakukan di beberapa kampus Indonesia salah satunya di Universitas Negeri Manado Fakultas Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang selalu mengadakan festival budaya Jepang (bunkasai) disetiap tahunnya. Melalui diadakannya berbagai event termasuk bunkasai ini, terlihat jelas antusiasme anak

muda yang sangat tertarik dengan budaya Jepang.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini disusun untuk mengetahui bagaimana pemahaman mahasiswa program studi non-bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado terhadap budaya populer Jepang. Adapun penelitian ini dibatasi pada objek penelitiannya yaitu budaya populer Jepang sebagai berikut; manga, anime, cosplay, idol, video game, dan J-Pop. Adanya batasan masalah dalam penelitian ini dikarenakan budaya populer Jepang yang memiliki berbagai macam budaya, namun yang paling banyak diperbincangkan yaitu budaya populer Jepang yang sudah disebutkan tadi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan-masukan kepada para pembaca yang ingin mengetahui serta mencari tahu lebih banyak lagi mengenai budaya populer Jepang juga dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi bagi para pembaca maupun peneliti yang tertarik dengan budaya populer Jepang yang ada di Indonesia.

Budaya Populer Jepang

Menurut Koentjaraningrat (1990), budaya ialah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat dan dijadikan milik manusia dengan cara belajar. Menurut William kata populer memiliki arti; banyak disukai orang, juga merupakan karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang (Storey, 2003). Menurut Iwabuchi (2002), di tahun 1980 hingga 1990-an, budaya populer Jepang terus mengalami perkembangan. Fenomena ini dapat terjadi karena adanya dominasi budaya populer Jepang di Asia yang meluas secara global hingga ke Eropa serta Amerika Serikat (Craig, 2000).

1. Manga

Kata manga dalam bahasa Jepang terdiri dari dua huruf kanji yaitu ^{まん}漫 yang memiliki arti “dadakan”, dan ^が画 yang berarti “gambar”. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa manga merupakan suatu gambar yang dibuat secara mendadak. Manga atau komik umumnya memiliki dua unsur penting, yaitu gambar dan narasi yang berbentuk teks. Seperti yang dikatakan oleh Eisner (1996), yang menyebutkan bahwa komik adalah suatu susunan yang berurutan dari seni dan gelembung dialog yang dicetak secara umum dalam buku komik. Sedangkan menurut McCloud (1993), komik merupakan sebuah gambar yang saling berdekatan dengan gambar lain dalam urutan yang disengaja, untuk menyampaikan suatu informasi atau untuk menghasilkan respon estetik pada pembaca.

2. Anime

Anime (アニメ) merupakan singkatan dari *animeshon* (アニメーション) yang berupa kata serapan dari bahasa Inggris animation atau dalam bahasa Indonesianya yaitu animasi. Sedangkan orang yang membuat *anime* atau animasi disebut animator. Di Jepang, *anime* yaitu semua jenis animasi tanpa terkecuali, sedangkan di luar Jepang, *anime* lebih sering dikelompokkan secara spesifik sebagai animasi buatan Jepang (Budianto, 2015). Menurut Craig (2000) *anime* merupakan bentuk seni yang beragam dengan metode dan teknik produksi yang sudah diadaptasi terus-menerus yang merupakan reaksi terhadap berbagai teknologi yang muncul. *Anime* dibuat dengan cara menggabungkan seni grafis, karakterisasi, sinematografi, dan bentuk lainnya dari teknik yang imajinatif serta individualistis.

3. Cosplay

Cosplay berasal dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play* yang dalam bahasa Jepangnya dibaca

kosupure (コスプレ). Cosplay memiliki arti yaitu suatu hobi mengenakan pakaian beserta aksesoris dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, serta film kartun. *Cosplayer* adalah penyebutan untuk pelaku permainan *costume* atau *cosplay*. Istilah *cosplay* pertama kali ditemukan oleh Nobuyuki Takahashi, saat sedang menghadiri *Worldcon ke-42* di Los Angeles, Amerika Serikat di tahun 1984. Awalnya Nobuyuki tertarik dengan topeng masquerade serta melapor kepada *My Anime* hingga terciptalah istilah *kosupure*. Lapornya pun membuat para penggemar dari Jepang agar lebih banyak memasukan kostum dengan konvensi mereka.

4. Idol

Idol atau *aidoru* (アイドル) dalam bahasa Jepang merupakan artis terkenal yang dapat berkecimpung di berbagai bidang, antara lain sebagai penyanyi, pemeran, *tarento* (*Talent*), atau *seiyuu* (pengisi suara). Agensi adalah pihak yang mengatur perkembangan serta pemasaran *Idol* maupun *grup idol*. Salah satu agensi yang paling sukses sejak munculnya idol pertama kali di Jepang yaitu agensi The Johnny's yang berfokus untuk memproduksi pemuda laki-laki yang berbakat. Pada era 2000-an, kejayaan grup idol kembali bangkit karena kehadiran beberapa grup idol seperti Arashi, AKB48, Momoiro Clover Z, Sister-group dari Morning Musume yaitu Berryz Kobo, Cute, dan S/mileage. Saat mulai banyak idol grup yang bermunculan, idol grup seperti AKB48, Shoko Nakagawa, dan Leah Dizon menyelenggarakan sebuah medley pada *Kohaku Uta Gassen ke 58* di tahun 2007 yang memperkenalkan "idol gaya Akiba" dengan masing-masing menggambarkan sub-genre idol yang berbeda dengan tujuan untuk merayakan keberagaman idol.

5. Video Game

Game dalam Bahasa Indonesia yaitu permainan. Game merupakan sebuah permainan yang diprogram dan dijalankan pada suatu perangkat. Video game merupakan salah satu bagian dari game yang dalam terjemahannya berarti permainan video. Video game adalah sebuah permainan elektronik yang berupa teks maupun gambar yang ada dalam suatu perangkat yang menghubungkan antara perangkat lunak, perangkat keras (pengolah permainan) dengan orang yang memainkan. Menurut Sulistyono (2010), game dibagi menjadi 5 jenis platform, yaitu *arcade games*, *PC games*, *console games*, *Handheld games*, dan *mobile games*.

6. J-Pop

J-pop (Jepang: ^{にほん}日本のポップ; bahasa Inggris: Japanese pop) adalah istilah yang digunakan untuk musik pop Jepang yang memasuki arus utama musik Jepang pada tahun 1990-an. Istilah "pop Jepang", pertama kali dipakai oleh J-Wave, yakni sebuah radio FM di Tokyo. J-pop berasal dari musik tahun 1960-an seperti yang dimainkan The Beatles, dan menggantikan *kayoukyoku* (musik pop Jepang hingga 1980-an) dalam dunia musik Jepang. Istilah "pop Jepang" diciptakan oleh media massa Jepang untuk membedakannya dari musik asing, dan sekarang merujuk kepada hampir semua musik populer di Jepang. Menurut data tahun 2006 dari International Federation of the Phonographic Industry, industri musik Jepang memiliki industri musik terbesar nomor dua di dunia, dan hanya berada di bawah Amerika Serikat. Selain J-pop, masih adalah istilah lainnya seperti "J-rap", "J-rock", yang merujuk kepada sejenis aliran musik Jepang secara spesifik. Meskipun begitu, aliran-aliran tersebut juga dianggap sebagai bagian dari J-pop.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan penggunaan jenis

penelitian kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita (Raco, 2010). Dengan menggunakan metodologi penelitian ini, peneliti ingin mencari tahu lebih dalam lagi mengenai pemahaman budaya populer Jepang pada mahasiswa program studi non bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya yaitu wawancara, observasi, studi pustaka / dokumentasi, analisis data, serta triangulasi data. Saat wawancara berlangsung, peneliti akan meminta kesiapan partisipan untuk diwawancarai. Waktu dan tempat berlangsungnya wawancara akan disesuaikan dengan waktu ketersediaan dari partisipan. Karena mengingat pelaku partisipan merupakan mahasiswa, peneliti akan mengambil waktu yang sesuai dan tidak mengganggu perkuliahan seperti waktu istirahat, waktu pulang kuliah, ataupun di hari libur dan akan tetap menyesuaikan waktu mahasiswa/partisipan agar tidak mengganggu jika ada tugas yang harus mereka selesaikan. Untuk tempat wawancara akan dilaksanakan di Universitas Negeri Manado ataupun tempat lain sesuai kenyamanan partisipan. Untuk banyaknya jumlah mahasiswa yang akan diwawancarai sekurangnya 20 atau lebih mahasiswa non-bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di Universitas Negeri Manado yang bersedia memberikan informasi yang benar dan sejujurnya tanpa adanya pemaksaan terhadap pihak mana pun.

Dalam melakukan observasi langsung, peneliti akan turun lapangan langsung untuk melakukan observasi terhadap pemahaman mahasiswa program studi non bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di FBS UNIMA mengenai budaya populer Jepang. Studi pustaka akan dilakukan dengan mencari sumber-sumber yang relevan lainnya seperti buku, artikel, jurnal serta

media massa yang membahas tentang budaya populer Jepang. Sumber-sumber yang ditemukan akan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang fenomena tersebut.

Data yang ditemukan lewat hasil dari wawancara, observasi, serta studi pustaka akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Dalam proses analisis tematik ini, peneliti akan fokus terhadap data-data yang sudah dikumpulkan, dan siap untuk menyusun hasil dari penelitian yang terkait. Peneliti memerlukan waktu secara bertahap untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Dalam hal ini, peneliti akan mencari tahu lebih dalam lagi mengenai penelitian yang terdapat dalam data yang berupa wawancara, observasi, maupun studi pustaka dengan cara memahami serta mencatat poin-poin penting dari data-data tersebut.

Dalam proses memahami data, peneliti akan mengeksplorasi kembali data yang didapat lewat wawancara, observasi, serta studi pustaka. Peneliti akan membaca serta mendengar kembali hasil studi pustaka, observasi, serta wawancara minimal sekali untuk mencatat poin penting yang dicatat di buku tulis khusus untuk kepentingan penelitian. Selain itu, penelitian catatan ini memiliki fungsi untuk membantu peneliti memahami serta menemukan makna yang terdapat di dalam data yang sudah dikumpulkan. Maka dari itu, peneliti sangat perlu untuk memahami benar data yang ditemukan serta dikumpulkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan permasalahan yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini, peneliti sudah melakukan penelitian berdasarkan teknik pengumpulan data yang sudah diterapkan

di bab sebelumnya yaitu wawancara, observasi, studi kasus, analisis, serta triangulasi data yang telah dilakukan beberapa waktu sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian ini dengan tujuan untuk menjawab semua pertanyaan yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu peneliti ingin mencari tahu pemahaman mahasiswa program studi non-bahasa Jepang angkatan 2019-2022 terhadap budaya populer Jepang. Berikut merupakan hasil dari penelitian ini.

Apa yang Anda ketahui tentang budaya populer Jepang?

Partisipan yang pertama dengan inisial IM berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya yang saat ini sedang populer di Jepang maupun diluar Jepang. Berdasarkan jawaban dari IM, dapat diketahui bahwa IM hanya menjawab spontan pengertian dari budaya populer Jepang bahwa kenyataannya memang budaya populer Jepang adalah budaya yang sedang populer saat ini. Pernyataan ini memanglah benar, namun pernyataan ini bisa menjadi jawaban umum yang akan dikatakan oleh orang awam seperti IM. IM tidak menjelaskan lebih detail lagi tentang budaya populer Jepang ini seperti apa.

Partisipan yang kedua dengan inisial VM berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya populer asal Jepang yang masuk hingga berkembang di Indonesia. Berdasarkan jawaban dari VM, dapat diketahui bahwa jawaban dari VM masih belum cukup jelas gambaran dari budaya populer Jepang yang dimaksud. Jawaban seperti ini juga bisa sering dijumpai saat penanya menanyakan pertanyaan ini kepada orang awam.

Partisipan yang ketiga dengan inisial KK berpendapat bahwa budaya yang berasal dari Jepang yang kemudian masuk ke Indonesia dengan keberagamannya. Berdasarkan jawaban dari KK, dapat diketahui bahwa jawaban atau pernyataan ini mulai merujuk pada keberagaman dari

budaya populer Jepang yang dimaksud. Setelah ditanya lebih jauh lagi tentang keberagaman yang dimaksud, jawaban dari KK yaitu seperti makanan serta pakaian adat khas Jepang yang membuatnya masuk ke Indonesia. Dari pernyataan sejauh ini, pernyataan inilah yang paling jelas karena sudah menyatakan tentang beberapa budaya Jepang, meskipun tidak termasuk dalam pembahasan di bab sebelumnya.

Partisipan yang keempat dengan inisial DS berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya yang sangat menarik juga merupakan suatu hal yang baru baginya. Berdasarkan jawaban dari DS, sudah sangat jelas bahwa DS tidak begitu tahu tentang budaya populer Jepang karena menurutnya masih terkesan baru.

Partisipan yang kelima dengan inisial JR, budaya populer Jepang itu seperti budaya yang sedang terkenal saat ini di Jepang dan akhirnya meluas ke berbagai belahan dunia sehingga diketahui bahkan disukai oleh banyak orang didunia. Jawaban kali ini lebih merujuk pada pertanyaan “mengapa hingga budaya populer Jepang banyak digemari oleh mahasiswa?”.

Partisipan yang keenam dengan inisial AA, budaya populer Jepang merupakan budaya yang sedang berkembang saat ini. Seperti yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya pada partisipan yang kedua bahwa pernyataan seperti ini akan sering muncul tanpa disengaja dikarenakan belum detail pernyataannya.

Partisipan yang ketujuh berinisial JK, budaya populer Jepang merupakan budaya yang terkenal dan populer di Jepang yang menarik dan unik yang kemudian menyebar hingga berkembang di Indonesia. Pernyataan ini seperti yang sudah dijelaskan tadi dan masih terkesan umum. Namun, untuk orang awam, jawaban seperti ini sudah cukup bagus.

Partisipan yang kedelapan berinisial TR berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan sebuah budaya yang

berasal dari Jepang dan sudah menyebar luas ke berbagai negara termasuk Indonesia. Masih terdengar umum, namun, pernyataan ini masih terdengar umum.

Partisipan yang kesembilan berinisial NY dan kesepuluh berinisial PGR memiliki pendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya yang pastinya berasal dari Jepang yang kemudian menyebar hingga berkembang di Indonesia. Juga, budaya populer Jepang merupakan budaya yang dinikmati semua orang yang tertarik akan nilai kebudayaannya. Dari kedua jawaban ini, pendapat dari NY, masih terkesan umum juga seperti yang sudah dibahas di partisipan sebelumnya.

Namun ada yang berbeda pendapat dengan NY yaitu berinisial PGR. Menurut PGR budaya populer Jepang yaitu budaya yang dinikmati karena nilai dari budaya itu sendiri. Nilai budaya yang dimaksud yaitu kebiasaan, perilaku maupun tanggapan mengenai sesuatu. Dari pernyataan ini, dapat diketahui bahwa PGR bukan hanya tahu budaya populer Jepang, tapi juga nilai budayanya.

Partisipan kesebelas dengan inisial AKT berpendapat bahwa budaya populer Jepang adalah kearifan lokal Jepang yang mendunia seperti film-film anime, komik-komik, dan cosplay-cosplay yang dipertunjukkan dalam acara-acara maupun kegiatan khas Jepang. Dari pernyataan ini dapat diketahui bahwa AKT bisa menjelaskan serta memberikan contoh dari budaya populer Jepang tersebut.

Partisipan yang duabelas dengan inisial NM berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya-budaya yang terkenal di dalam maupun diluar Jepang, seperti cosplay, anime/manga, idol dan lainnya. NM juga sebagai orang awam sudah mengetahui budaya populer Jepang berdasarkan jenis-jenis budaya populer Jepang yang sudah disebutkan.

Partisipan ketiga belas berinisial NS berpendapat bahwa budaya populer Jepang

itu seperti anime, J-pop, cosplay dan lainnya. Dalam pernyataan ini, NS hanya tahu ketiga jenis budaya populer Jepang tersebut, serta tidak terlalu memahami budaya populer Jepang yang lainnya.

Partisipan keempat belas inisial MM memiliki pendapat yang paling berbeda dibanding kesembilanbelas partisipan lainnya yaitu budaya populer Jepang merupakan suatu keunikan dan adat yang turun-temurun yang juga telah mendunia serta banyak digemari orang lokal maupun asing. Dari pernyataan dari MM, dapat diketahui bahwa budaya populer Jepang berasal dari uniknya adat yang diwariskan secara turun-temurun yang akhirnya dikenal oleh dunia hingga menjadi salah satu budaya kegemaran bagi orang lokal maupun asing.

Dalam fenomena kali ini, kemungkinan bahwa MM masih belum memahami konsep budaya populer Jepang. Hal ini dikarenakan budaya populer Jepang Menurut Bestor dalam Powers dan Kato (1989) yaitu merupakan sesuatu yang berubah, setelah disukai dan banyak dikonsumsi, ia akan segera berubah menjadi budaya tinggi. Jadi, meskipun budaya memang diwariskan secara turun-temurun namun tidak dengan budaya populer Jepang yang malah terus mengalami perubahan meskipun yang menjadi ciri khas Jepang itu sendiri tidak akan pernah berubah.

Partisipan yang kelima belas dengan inisial STW berpendapat bahwa budaya populer Jepang yaitu budaya yang banyak diminati oleh berbagai kalangan. Pernyataan ini masih terdengar sangat umum, jadi dapat diketahui bahwa STW juga hanya mendefinisikan budaya populer Jepang lewat kata kunci yang ada yaitu “budaya”, “populer”, juga “Jepang”, maka jadilah pengertian budaya populer Jepang menurut STW sendiri. Dengan kata lain, STW juga masih kurang memahami tentang budaya populer Jepang.

Partisipan keenam belas dengan inisial IK juga memiliki pendapat yang berbeda dari semua partisipan yang ada yaitu budaya populer Jepang adalah jalan hidup mayoritas masyarakat Jepang secara umum dan merupakan identitas negara itu sendiri yaitu Jepang. Pernyataan dari IK merupakan pernyataan yang merujuk pada identitas negara serta kehidupan mayoritas masyarakat Jepang saat ini. Hal ini membuktikan bahwa pendapat IK lebih merujuk kepada orang-orang yang terlibat dalam pengembangan budaya populer Jepang tersebut seperti masyarakat serta pemerintahan Jepang tanpa memberikan penjelasan sepenuhnya terhadap budaya populer Jepang itu sendiri.

Partisipan yang ketujuh belas dengan inisial AAA berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya yang banyak diminati oleh kalangan anak muda dikarenakan budaya ini sangat menarik. Peneliti pikir dari pernyataan menurut AAA ini masih terkesan umum seperti kebanyakan partisipan sebelumnya. Namun yang membuat peneliti merasa AAA ini sudah tahu banyak mengenai budaya populer Jepang karena pernyataan tadi terdapat kata “sangat” dan “menarik” berbeda dengan partisipan lainnya yang tidak menggunakan kata “sangat” dan terkesan biasa saja. Kata “sangat” dalam pernyataan AAA dapat diketahui bahwa AAA sudah banyak menjumpai budaya populer Jepang sehingga berpikir bahwa budaya populer Jepang itu “sangat menarik”.

Partisipan yang kedelapan belas dengan inisial FMM, merupakan partisipan yang benar-benar tidak mengenal bahkan tertarik dengan budaya populer Jepang. Hal ini dikarenakan jawaban atau pernyataan yang dituturkan FMM tidak diketahui oleh FMM. Dipertanyaan pertama ini, FMM berpendapat bahwa budaya populer Jepang adalah budaya yang paling banyak diminati oleh kalangan anak muda. Pernyataan ini dituturkan secara spontan oleh FMM berdasarkan kata kunci juga

yaitu “budaya” serta yang menjadi objek penelitian ini yaitu mahasiswa yang merupakan anak-anak muda.

Partisipan yang kesembilan belas, dengan inisial MAN berpendapat bahwa budaya populer Jepang merupakan budaya yang begitu unik dikarenakan banyak hal-hal yang sangat menarik. Dari pernyataan ini dapat diketahui bahwa MAN sudah tahu banyak tentang budaya populer Jepang namun tidak benar-benar memahami lebih jauh lagi tentang budaya populer Jepang tersebut. Dengan adanya kata “banyak hal-hal” juga “sangat menarik” berarti sudah banyak budaya populer Jepang yang menarik perhatian MAN terutama soal cosplay.

Partisipan yang kedua puluh dengan inisial YG berpendapat bahwa budaya populer Jepang adalah sebuah budaya yang sangat menarik dan unik. Seperti kebanyakan partisipan sebelumnya, pernyataan ini sudah sering muncul. Berarti dapat diketahui bahwa YG pun sama seperti kebanyakan partisipan yang hanya sekedar tahu budaya populer Jepang hanya karena kata kuncinya yang ada dalam pertanyaan yang dilontarkan yaitu “budaya”, “populer”, dan “Jepang”.

Budaya populer Jepang diantaranya yaitu anime, manga, cosplay, J-pop, idol, serta video game. Diantara yang sudah disebutkan, apa saja budaya populer yang Anda ketahui?

Pertanyaan ini akan dijelaskan berdasarkan tabel berikut :

Tabel 1. Pengelompokkan Pemahaman Mahasiswa Terhadap Budaya Populer Jepang

Partisipan	Budaya Populer Jepang yang diketahui
Semua Partisipan	Anime
IM, VM, DS, AA, JK, TR, NY, PGR, NM, NS, IK	Manga
IM, VM, DS, AA, JK, TR, PGR, NS, MM, STW, IK,	Coplay

AAA, FMM, MAN, YG	
IM, VM, KK, PGR, AKT, NM, NS, MM, IK, FMM	J-Pop
NM, MM, STW, IK, AAA, FMM, MAN, YG	Idol
KK, JR, AA, NY, PGR, AKT, NM, NS, MM, IK, AAA, YG	Video Game

Apakah Anda pernah terlibat dalam event atau kegiatan yang bertemakan budaya populer Jepang? Jika pernah, bisakah Anda menjelaskan sedikit pengalaman Anda serta kesan Anda mengikuti event tersebut?

Tabel 2. Pengalaman Serta Kesan Mahasiswa Saat Mengikuti Event Atau Kegiatan Dengan Tema Budaya Populer Jepang

Partisipan	Event/kegiatan yang bertemakan budaya Jepang	Pengalaman	Kesan
IM	Bunkasai UNIMA	Mengikuti kegiatan ini karena sedang menjadi supporter untuk teman yang sedang mengikuti lomba, namun pada akhirnya menikmati kegiatan tersebut.	Menarik serta unik.
TR	Bunkasai UNIMA	Pernah berfoto dengan cosplayer yang menggunakan pakaian unik.	Menarik serta unik.
PGR	Bunkasai UNIMA	Bertemu dengan orang Jepang asli hingga mengajaknya untuk berfoto.	Menarik serta unik.
VM	Bunkasai UNIMA	Menonton berbagai aktivitas yang diadakan, salah satunya seperti lomba cover dance.	Keren, unik, serta menarik.
AKT	Bunkasai UNIMA	Mencicipi berbagai jenis makanankhas Jepang yang disediakan di stand khusus makanan Jepang seperti	Hal baru yang menarik dan bisa buat orang Indonesia ingin selalu

		ramen.	menikmatinya.
YG	Bunkasai UNIMA	Pernah ikut berpartisipasi dalam mempertunjukkan tarian seni dan budaya lokal mewakili salah satu sanggar yang ada di FBS UNIMA.	Seru dan menarik.
MAN	Bunkasai UNIMA	Pernah mengikuti lomba cosplay.	Menyenangkan dan unik.

Menurut Anda, apa yang membuat budaya populer Jepang menjadi sangat digemari oleh kalangan anak muda termasuk mahasiswa?

Jawaban dari pertanyaan ini akan disajikan lewat tabel berikut:

Tabel 3. Alasan Mengapa Budaya Populer Jepang Sangat Digemari Oleh Kalangan Anak Muda Termasuk Mahasiswa

Partisipan	Alasan
IM	Keunikannya yang membuatnya punya keterkaitan tersendiri untuk semua kalangan terutama mahasiswa.
VM	Keunikan yang dimiliki budaya Jepang berbeda dari budaya lain yang sering dijumpai sekarang ini.
KK	Keunikan dari budaya populer Jepang ini juga yang membuatnya sampai disukai dan diminati oleh berbagai kalangan termasuk mahasiswa.
DS	Untuk anime dan manga, dari segi cerita maupun karakter yang unik dan menarik hingga membuat orang-orang menjadi tertarik.
JR	Untuk manga dan anime karakter-karakter yang berbeda dari animasi lainnya seperti silumnsn, elf, demon, serta berbagai monster atau makhluk aneh lainnya yang membuat banyakorang selalu penasaran saat menontonnya.
AA	Pada anime, mungkin dari segi alur cerita, maupun manga yang punya daya tarik yang unik, sehingga membuatnya banyak disukai bahkan diminati oleh anak muda khususnya mahasiswa.
JK	Keunikan yang ada dalam budaya populer Jepang seperti pada anime, manga, cosplay, serta budaya populer yang lain yang membuatnya punya ciri khas yang berbeda dari budaya yang terkenal di bagian Barat.
TR	Budayanya yang unik dan menarik

	bahkan punya daya tariknya sendiri sehingga walaupun orang awam, bisa langsung tahu bahwa itu merupakan budaya Jepang.
NY	Dari segi karakter dalam anime yang unik dan keren yang membuat budaya Jepang menjadi sorotan banyak orang khususnya mahasiswa.
PGR	Budaya populer Jepang sangat unik dan menarik terutama manga dan anime yang memberi nilai tambahan kepada anak muda di generasi sekarang termasuk mahasiswa.
AKT	Jepang memiliki budaya yang unik dan berorientasi pada kehidupan lokal serta nilai-nilai yang kuat dari negara Jepang, seperti nilai persahabatan dan nilai dalam kedisiplinan yang tinggi.
NM	Tergantung (subjektif). Ada yang menyukai anime karena tertarik dengan plotnya/ jalan cerita, ada yang tertarik karena artnya, ada juga yang tertarik dengan karakter-karakternya.
NS	Art style Japanese yang menarik untuk dipandang dan berbeda dengan art style dari negara lain.
MM	Budaya populer Jepang yang menarik sangat cocok dengan kemauan anak-anak muda zaman sekarang, maka dari itu budaya populer Jepang banyak disukai maupun diminati anak muda terutama mahasiswa.
STW	Budaya populer Jepang yang unik dan menarik sehingga diminati oleh kalangan anak muda khususnya mahasiswa.
IK	Tatakrama dan kebersihan.
AAA	Menarik dan unik juga, maka dari itu disukai dan diminati anak muda khususnya mahasiswa.
FMM	Budayanya yang menarik.
MAN	Budaya ini sangat menarik untuk orang asing seperti kita ini.
YG	Menarik juga unik.

Apakah Anda merasa tertarik dengan budaya populer Jepang? Jika iya, apakah Anda ingin mencari tahu lebih banyak lagi tentang budaya populer Jepang?

Pembahasan dari pertanyaan ini akan dipaparkan lewat tabel berikut:

Tabel 4. Ketertarikan Mahasiswa Terhadap Budaya Populer Jepang

Partisipan	Tertarik /Alasan
VM	Ingin mencari tahu lagi budaya populer Jepang seperti anime, manga, cosplay, serta J-Pop karena menurut VM anime, cosplay, serta J-Pop saat ini sudah lebih bervariasi daripada saat pertama kali tahu tentang ketiga budaya populer tersebut.
JR	Keunikan dari anime membuat JR ingin mencari tahu lebih banyak lagi tentang anime yang merupakan salah satu dari berbagai jenis budaya populer Jepang yang paling diminati.
PGR	Sangat tertarik dengan budaya Jepang bahkan ingin mencari tahu lebih banyak lagi mengenai kuliner, tempat wisata, serta fakta dan keunikan yang dimiliki Jepang lainnya.
MM	Sangat tertarik dengan budaya populer Jepang lebih khusus pada anime dan video game yang saat ini sudah mengalami banyak perkembangan.
MAN	Sangat ingin mencari tahu budaya populer Jepang terlebih khusus pada cosplay yang sangat diminati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dipaparkan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Pemahaman Budaya Populer Jepang pada Mahasiswa Program Studi Non Bahasa Jepang angkatan 2019-2022 di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado saat ini hanya sebatas tahu apa itu budaya populer Jepang, jenis-jenis budaya populer Jepang hingga apa yang membuat anak muda terutama mahasiswa menyukai budaya populer Jepang. Dengan kata lain, mahasiswa hanya mengetahui budaya populer Jepang hanya karena budaya tersebut menjadi ramai diperbincangkan entah itu di kehidupan secara nyata maupun dalam sosial media. Diketahui mahasiswa mengetahui budaya populer Jepang pertama kali lewat siaran televisi yang dahulunya sering menayangkan berbagai macam anime yang menarik seperti Naruto, Dragon ball, One piece, Doraemon, dan anime lainnya. Apalagi di zaman itu, masih sedikit orang yang mengenal sosial media, dan masih

mengandalkan televisi sebagai salah satu media untuk mencari berita-berita terkini juga sebagai hiburan untuk anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini, Budaya Populer Jepang menjadi sangat disukai maupun diminati semua kalangan termasuk mahasiswa karena budaya populer Jepang memiliki keunikan serta daya tarik yang membuat mahasiswa menyukainya. Selain itu, ada beberapa mahasiswa malahan ingin mencari tahu lebih banyak lagi mengenai budaya populer Jepang yang ada di Indonesia seperti anime, manga, cosplay, J-pop, idol, video game, dan lainnya. Namun meskipun begitu, tidak sedikit juga yang tidak begitu menyukai bahkan tidak tertarik dengan budaya populer Jepang.

REFERENSI

- Arief, A. (2017). *Apa Itu Budaya Pop?*. Diakses dari <https://pophariini.com/budaya-pop/> pada 27 Februari 2023, pukul 14.09 WITA.
- Arnidhya, N. Z. (2019). *Budaya Pop Jepang, Digemari dan Lekat di Hati*. Diakses dari <https://www.antaranews.com/berita/945289/budaya-pop-Jepang-digemari-dan-lekat-di-hati> pada 27 Februari 2023, pukul 13.00 WITA.
- Bestor, T. C. 1989. *Lifestyle and Popular Culture in Urban Japan*. Greenwood Press.
- Budianto, F. (2015). Anime, cool Japan, dan globalisasi budaya populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6(2), 179-185.
- Craig, T. J. (2000). *Japan Pop: Inside The World of Japanese Popular Culture*. New York: Routledge.
- Iwabuchi, K. (2002). *Memusatkan Globalisasi: Budaya Populer dan Transnasionalisme Jepang*. Duke University Press.
- Kato, H. (1989). "Handbook of Japanese Popular Culture". Westport: Greenwood Press.
- Koentjaraningrat, (1990). *Penganntar Ilmu Antropologi I*. Jakarta : Djambata.
- Linton, R. (1945). *The Culture Background of Personality*. London : Routledge and Kegan Paul.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Storey, J. (2003). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (5th Edition). Pearson Longman.
- Taylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. Washington D.C.: The LC Office.