

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital, video game merupakan salah satu sarana hiburan yang digemari banyak orang, terutama anak muda. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa video game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, misalnya melalui paparan kosakata bahasa asing dalam konteks permainan atau melalui interaksi bermakna dengan konten yang ada dalam permainan itu sendiri (Islam et al., 2025; Prastiwi, F. D. & Lestari, T. D. (2025). Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pemain dapat memperoleh pengetahuan baru sebagai efek samping dari kegiatan bermain, meskipun tujuan utama mereka adalah hiburan. Fenomena memperoleh pengetahuan tanpa adanya niat eksplisit untuk belajar dikenal dengan istilah *incidental learning*. Secara teori, *incidental learning* didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran yang terjadi secara tidak langsung sebagai akibat dari aktivitas lain yang sedang dijalani oleh individu, seperti menyelesaikan tugas, berinteraksi dengan orang lain, atau menyesuaikan diri dengan lingkungan (Marsick & Watkins, 2001). Dengan kata lain, pembelajaran berlangsung tanpa kesengajaan atau niat eksplisit, sehingga sering kali baru dapat dikenali setelah individu melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut.

Dalam konteks pendidikan bahasa, *incidental learning* memiliki relevansi yang kuat karena pemerolehan bahasa sangat bergantung pada paparan dan pemrosesan input linguistik dalam situasi bermakna. Salah satu ranah di mana *incidental learning* dapat terjadi adalah dalam mempelajari bahasa asing. Dalam hal ini, pembelajar perlu

menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan membaca sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi pembelajar, termasuk bagi pembelajar bahasa Jepang. Penelitian terbaru oleh Dirgandini dkk. (2025) menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang di beberapa universitas di Jawa Barat mengalami kendala dalam memahami teks *dokkai* (pemahaman membaca), terutama terkait kosakata, tata bahasa, dan pengenalan huruf kanji. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa keterampilan membaca masih menjadi hambatan signifikan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, berbagai strategi telah diterapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca, seperti membaca intensif, membaca ekstensif, serta strategi membaca cepat (Grabe & Yamashita, 2009; Tarigan, 2021). Namun, strategi-strategi ini umumnya diterapkan dalam pembelajaran formal berbasis buku teks, yang sering dianggap monoton dan kurang menarik bagi pembelajar (Udjaja dkk., 2022). Kondisi ini mendorong perlunya metode lain dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan video game berbasis bahasa Jepang. Video game diketahui mampu menyamarkan proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan pembelajar (Gee, 2003). Hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa video game dapat efektif dalam meningkatkan penguasaan bahasa secara insidental. Misalnya, Putra (2024) menemukan bahwa bermain game *Harvest Moon* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris secara tidak langsung atau tidak disadari.

Sebagai data awal untuk mengetahui seberapa besar pengaruh video game terhadap kemampuan membaca mahasiswa, maka telah dilakukan studi pendahuluan melalui angket yang diisi oleh 45 orang responden yang merupakan mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dari angkatan 2019 hingga 2024 dengan kriteria pembelajar bahasa Jepang. Angket terdiri dari 7 pertanyaan seputar kesulitan membaca, bahan bacaan yang berhubungan dengan mahasiswa, dan kontribusi game terhadap kemampuan membaca bahasa Jepang secara umum dengan hasil sebagai berikut.

a. Kesulitan Berdasarkan Komponen Membaca

Pada butir pertanyaan pertama digunakan kisi pilihan ganda mengenai urutan komponen membaca bahasa Jepang yang dianggap paling sulit hingga yang dianggap paling mudah.

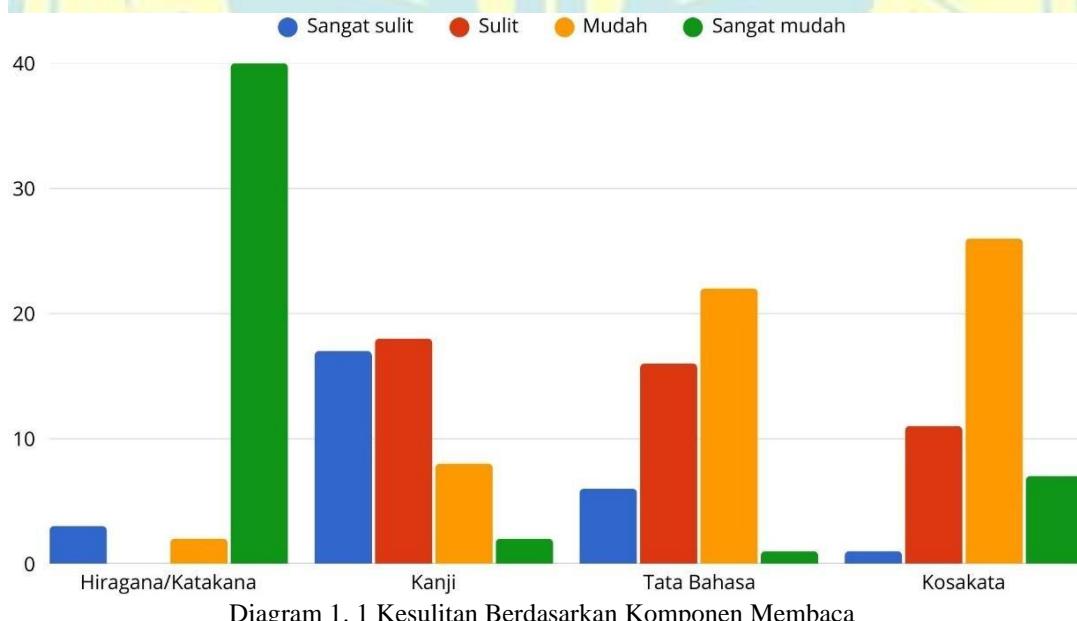


Diagram 1. 1 Kesulitan Berdasarkan Komponen Membaca

Dalam diagram 1.1 dapat terlihat bahwa kanji menempati posisi pertama sebagai

komponen membaca bahasa Jepang yang dianggap sulit, kedua tata bahasa, ketiga kosakata, dan yang keempat hiragana/katakana.

b. Sumber Bacaan Selain Buku Ajar

Butir pertanyaan ini menggunakan kotak centang agar dapat menunjukkan sumber bacaan yang mahasiswa baca di luar buku ajar maupun sumber bacaan formal.

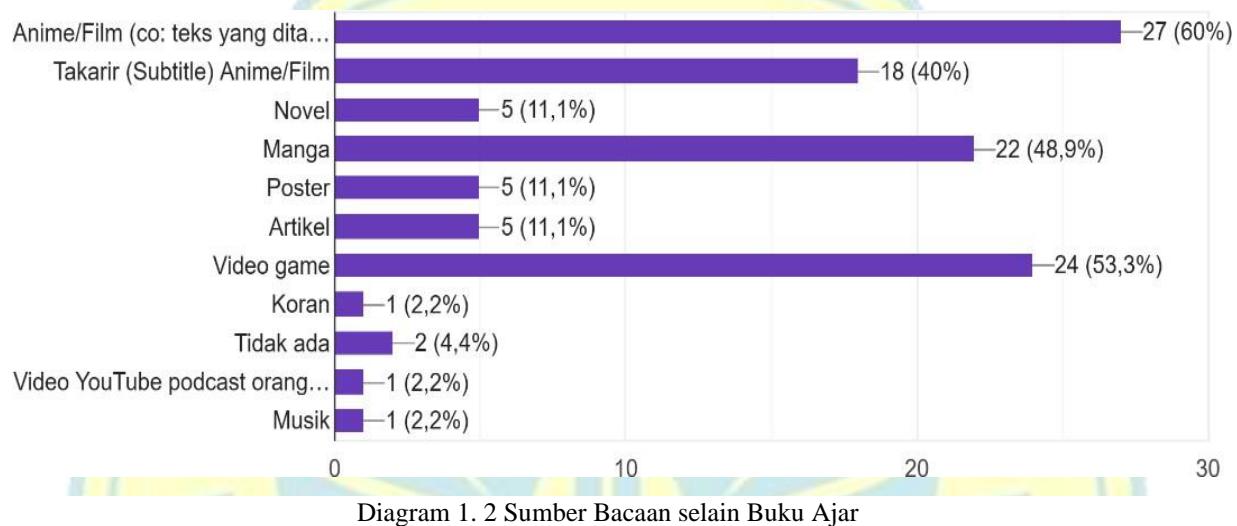


Diagram 1.2 Sumber Bacaan selain Buku Ajar

Dalam diagram 1.2 dapat dilihat sumber bacaan di luar buku ajar formal yang memberikan pengalaman membaca bahasa Jepang kepada mahasiswa adalah teks dalam anime/film di posisi pertama, lalu video game di posisi kedua, dan takrir di posisi ketiga.

c. Preferensi Sumber Bacaan Selain Buku Ajar

Dalam butir pertanyaan ini dirancang dalam bentuk kotak centang untuk menunjukkan preferensi sumber bacaan mahasiswa selain buku ajar dan bacaan formal.

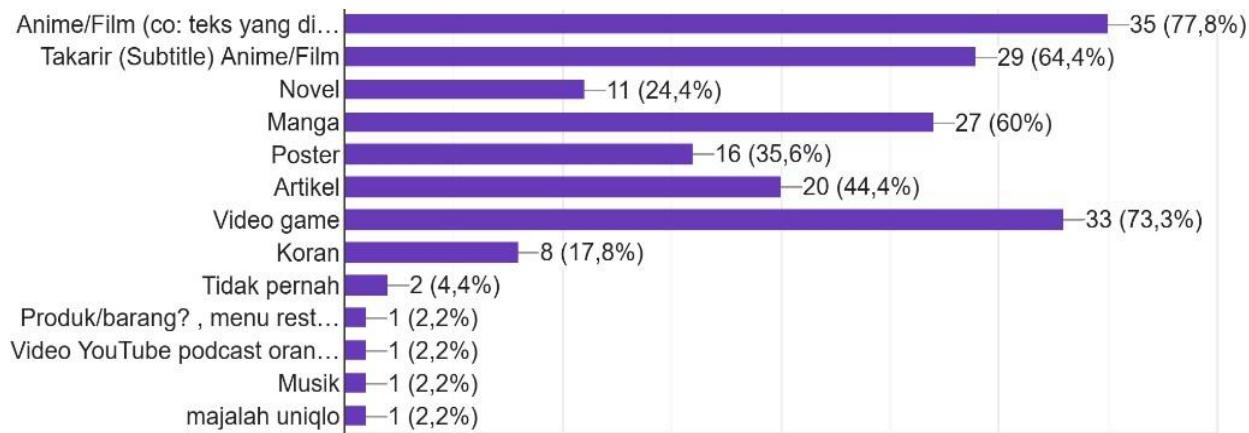


Diagram 1. 3 Preferensi Sumber Bacaan Mahasiswa di Kalangan Mahasiswa

Dapat dilihat pada diagram 1.3 diketahui bahwa bacaan yang disukai oleh mahasiswa tidak ada perubahan pada posisi pertama dan kedua. Sementara itu, posisi ketiga adalah manga/komik.

d. Presentase Minat Mahasiswa Bermain Game Berbahasa Jepang

Pertanyaan ini dirancang dengan pilihan ganda, mahasiswa menjawab “suka” atau “tidak suka” untuk mengetahui minat mahasiswa terhadap video game.

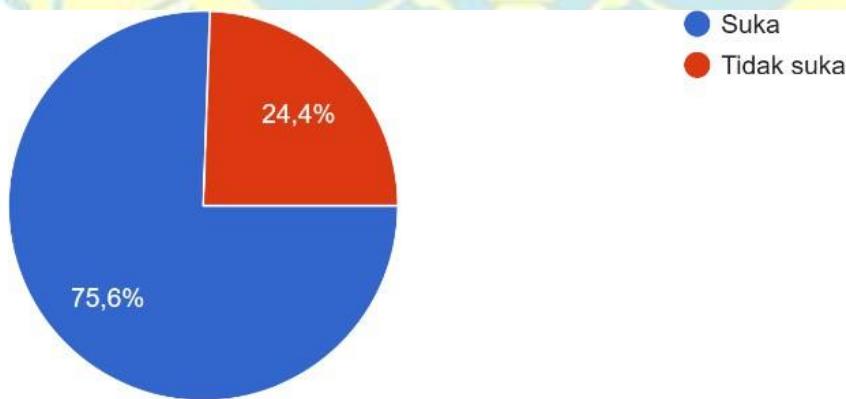


Diagram 1. 4 Presentase Mahasiswa yang Suka Bermain Video Game Berbahasa Jepang

Diagram 1.4 menunjukkan hasil bahwa 34 mahasiswa (75,6%) suka bermain video game berbahasa Jepang. Sedangkan 11 mahasiswa (24,4%) tidak suka.

e. Presentase Mahasiswa yang Belajar Membaca Bahasa Jepang Melalui Video Game

Pada butir pertanyaan ini pilihan ganda digunakan untuk mengetahui mahasiswa yang pernah memperdalam kemampuan membaca bahasa Jepang melalui video game.

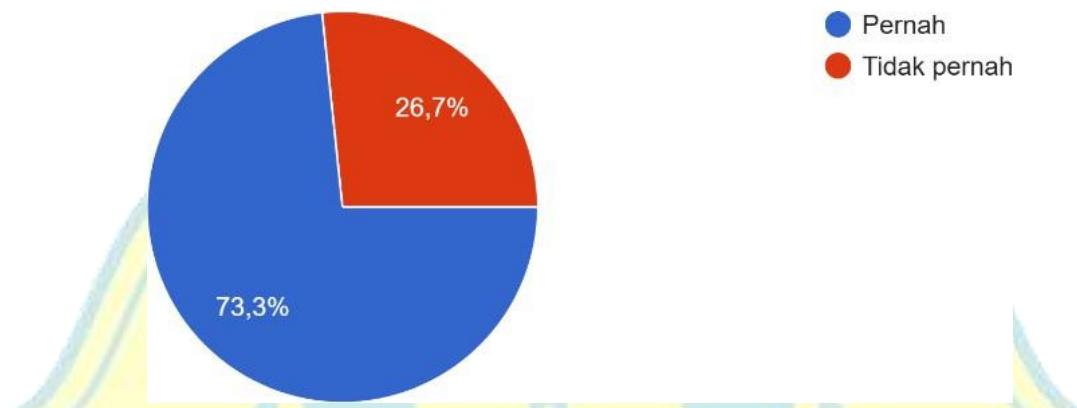


Diagram 1. 5 Presentase Mahasiswa yang Belajar Membaca Bahasa Jepang Melalui Video Game

Adapun, pada diagram 1.5 diketahui sebanyak 33 mahasiswa (73,3%) pernah memperdalam kemampuan membaca bahasa Jepang mereka melalui video game.

f. Manfaat Game terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Jepang

Butir ini menyajikan pertanyaan dalam bentuk kotak centang, sehingga dapat mengetahui komponen membaca bahasa Jepang apa yang pernah diperoleh saat memainkan game berbahasa Jepang.

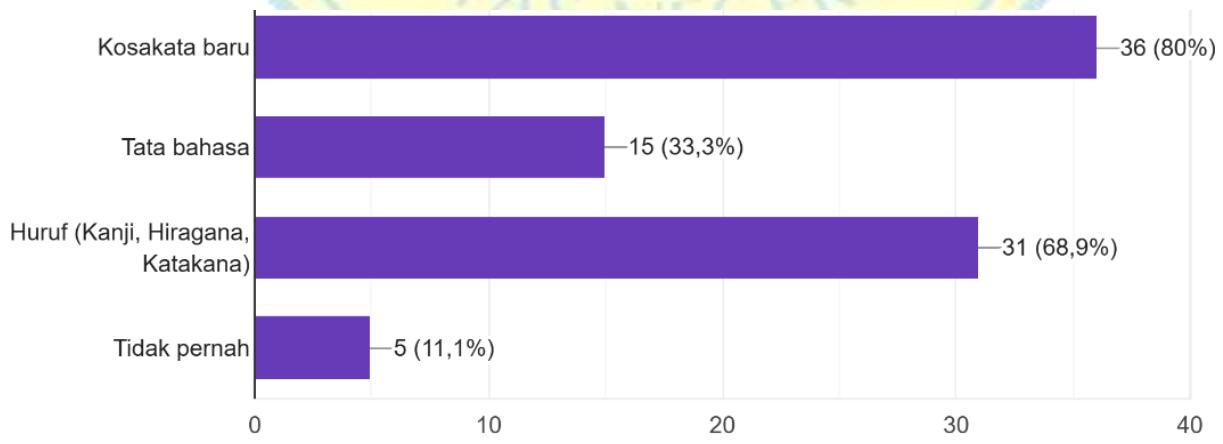


Diagram 1. 6 Manfaat Video Game terhadap Kemampuan Membaca Bahasa Jepang

Hasilnya dapat dilihat pada diagram 1.6 yang menyatakan bahwa sebanyak 36 (80%) dari mahasiswa mempelajari kosakata baru melalui video game sehingga menjadi komponen membaca bahasa Jepang yang paling banyak diperoleh mahasiswa.

g. Ketertarikan Membaca Teks dalam Video Game

Pada butir pertanyaan ini sebelum pertanyaan diberikan, peneliti terlebih dahulu menampilkan beberapa gambar yang menampilkan teks berbahasa Jepang dalam video game. Setelah itu pertanyaan diberikan dalam bentuk skala linier dari 1 yang merujuk pada besar kemungkinan mahasiswa membaca teks dalam game sampai 5 yang merujuk pada tidak adanya niat untuk membaca teks dalam game.

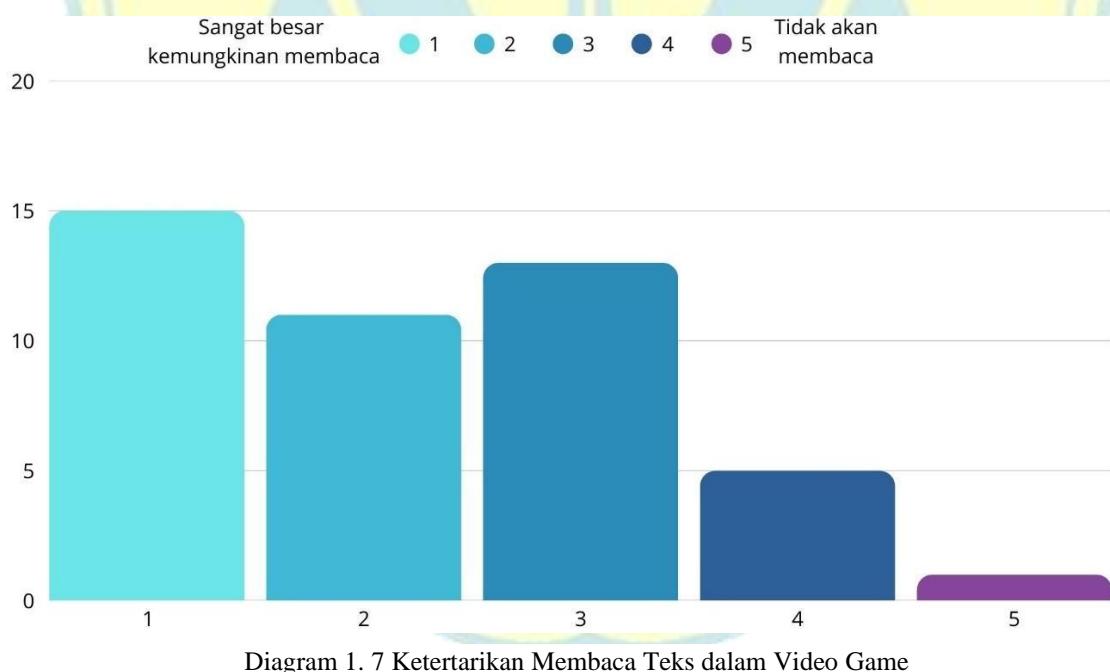


Diagram 1. 7 Ketertarikan Membaca Teks dalam Video Game

Melalui diagram 1.7 dapat terlihat bahwa ketertarikan mahasiswa untuk membaca teks berbahasa Jepang dalam video game tergolong sangat besar.

Hasil angket studi pendahuluan yang disertai diagram ini memperkuat teori Gee

(2003) mengenai video game sebagai media belajar yang menarik, dan bisa menjadi media membaca bahasa Jepang menggantikan buku teks yang dianggap monoton menurut penelitian Udjaja dkk. (2022).

Selaras dengan itu, seri game yang berjudul *Bokujou Monogatari* atau lebih dikenal secara internasional sebagai *Harvest Moon* pernah menjadi objek penelitian dalam penelitian Putra (2024) karena dianggap menjadi salah satu video game yang memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan bahasa asing, khususnya bahasa Inggris dan Jepang tergantung versi yang dimainkan.

Game *Harvest Moon* merupakan video game simulasi kehidupan bertani yang populer sejak akhir tahun 1990-an. Meskipun nama *Harvest Moon* lebih dikenal secara internasional, sebenarnya nama asli video game ini adalah *Bokujou Monogatari* yang dikembangkan oleh Marvelous Inc. dari Jepang. *Bokujou Monogatari* dirilis secara internasional sebagai *Harvest Moon* dari tahun 1997 hingga 2012 dan dilanjut dengan nama baru akibat perubahan penerbit bahasa Inggris sebagai *Story of Seasons* dari tahun 2015 hingga sekarang.

Secara garis besar, dalam video game ini pemain diajak masuk dalam ruang simulasi untuk menjadi seorang petani yang harus berladang dan berternak. Namun, dipadu dengan sistem bersosialisasi dan kegiatan lainnya seperti memancing, menambang, menebang kayu dan lainnya untuk keberlangsungan hidup sebagai seorang petani. Sehingga game ini menjadi video game pertama atau pelopor game dengan genre simulasi dan permainan peran yang memadukan tema berkebun dengan hubungan sosial seperti berteman dengan warga dan bahkan menikah sampai mempunyai anak. Game *Bokujou Monogatari* menyajikan teks dan konteks yang cukup

relevan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satunya dapat dilihat saat berinteraksi dengan NPC (*Non-Playable Character*), yaitu karakter yang ada di dalam dunia video game dan dikendalikan oleh sistem komputer. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1.



Gambar 1. 2 Contoh Pernyataan NPC



Gambar 1. 1 Contoh Teks Percakapan NPC

1. ちなみに俺は、サーフィンだったらこの街で一番。
2. よう、今日は何してるんだ？

Berdasarkan gambar 1.1 dan 1.2 dapat dilihat kalimat pertanyaan, pernyataan, kosakata, huruf (kanji, hiragana, katakana) serta petunjuk tombol. Hal ini membuktikan bahwa game ini kaya akan huruf, kosakata, dan tata bahasa dalam bahasa Jepang yang berpotensi mempengaruhi kemampuan membaca bahasa Jepang. Dengan didukung visual yang memperjelas makna kata serta imersi yang menyenangkan tanpa adanya niat secara langsung untuk belajar. Sehingga, game *Bokujou Monogatari* dapat mendorong proses belajar tanpa menimbulkan rasa terbebani.

Peneliti secara pribadi merasakan adanya peningkatan kemampuan bahasa Jepang maupun Inggris setelah memainkan game *Bokujou Monogatari* atau *Harvest Moon*. Peningkatan ini terjadi tanpa adanya niat awal untuk belajar, melainkan sebagai hasil dari kegiatan bermain video game untuk hiburan, yang merupakan ciri utama dari *incidental learning*. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada *incidental learning* yang terjadi melalui interaksi dengan game *Bokujou Monogatari*. Namun, berbeda dari penelitian Putra (2024) yang menitikberatkan pada kosakata dalam bahasa Inggris, penelitian ini mencakup komponen membaca bahasa Jepang secara lebih luas, meliputi pengenalan huruf, pemahaman kosakata, penguasaan tata bahasa, dan pemahaman makna teks. Oleh karena itu, ruang lingkup penelitian dibatasi pada komponen membaca bahasa Jepang dalam buku *JF Standard for Japanese-Language Education* yang diterbitkan oleh The Japan Foundation (2010) yang relevan dengan interaksi teks di dalam game *Bokujou Monogatari*.

Dengan demikian game *Bokujou Monogatari* memiliki potensi sebagai media *incidental learning* membaca bahasa Jepang, terutama bagi pembelajar yang menginginkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Salah satu

seri dari game *Bokujou Monogatari* yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis pengalaman *incidental learning* membaca bahasa Jepang yang terjadi saat responden memainkan game *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*, serta mengeksplorasi persepsi responden terhadap pengalaman *incidental learning* membaca bahasa Jepang melalui game tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang ini, peneliti memandang perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul “*Incidental learning* Membaca Bahasa Jepang Melalui Game *Bokujou Monogatari*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat ditarik rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengalaman dan persepsi responden terhadap proses *incidental learning* membaca bahasa Jepang saat bermain game *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*?
2. Strategi membaca apa yang digunakan pembelajar bahasa Jepang dalam memahami teks berbahasa Jepang di dalam game *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pengalaman dan persepsi responden terhadap proses *incidental learning* membaca bahasa Jepang yang terjadi saat bermain game *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*.
2. Mengidentifikasi strategi membaca yang digunakan responden dalam memahami teks berbahasa Jepang di dalam game *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*.

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak terlalu luas tinjauannya dan tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang ditinjau.

Batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada salah satu seri game *Bokujou Monogatari*, yaitu *Bokujou Monogatari: Olive Town to Kibou no Daichi*.
2. Aspek yang diteliti terbatas pada teks berbahasa Jepang dalam game, seperti dialog dengan NPC, deskripsi item, petunjuk misi, dan elemen antarmuka/*User Interface* (UI).
3. Fokus penelitian diarahkan pada keterampilan membaca bahasa Jepang. Namun, wawancara tidak sepenuhnya dibatasi hanya pada membaca, sehingga jika muncul pengalaman *incidental learning* lain, tetap dicatat.
4. Unsur lain, seperti visual atau aspek permainan, tidak dijadikan fokus analisis, namun tetap terbuka kemungkinan untuk dicatat apabila responden

menyebutkannya dalam kaitannya dengan pengalaman *incidental learning* membaca bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman konseptual mengenai fenomena *incidental learning* dalam pemerolehan bahasa asing, khususnya pada keterampilan membaca bahasa Jepang yang terjadi di luar konteks pembelajaran formal.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi empiris dalam kajian *incidental learning* dengan menyoroti peran media digital, seperti video game, sebagai lingkungan non-formal yang memungkinkan terjadinya paparan bahasa secara alami dan tidak disengaja. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya diskusi teoretis mengenai *incidental learning* dalam konteks pemerolehan membaca bahasa asing.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan gambaran awal mengenai kemungkinan terjadinya pengalaman membaca bahasa Jepang secara tidak disengaja (*incidental*) melalui aktivitas bermain video game yang bersifat hiburan dan non-formal. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik dan pemerhati pembelajaran bahasa Jepang mengenai bentuk paparan bahasa yang dapat muncul di luar konteks pembelajaran formal, tanpa menempatkan video game sebagai media ajar yang dirancang secara instruksional.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan konseptual dalam memahami aktivitas non-tradisional, seperti bermain video game, sebagai lingkungan yang berpotensi mendukung pembiasaan membaca bahasa Jepang secara alami. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka peluang bagi penelitian lanjutan yang mengkaji *incidental learning* melalui media lain, keterampilan bahasa yang berbeda, atau konteks belajar non-formal tanpa tujuan belajar eksplisit.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian-penelitian sejenis yang menjadi rujukan di penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Anotasi Hasil Penelitian Relevan

| Judul | Fokus Penelitian | Hasil | Perbedaan dan kebaruan |
|--|--|---|--|
| <i>Harvest Moon: A Study Of Highschool Students' Incidental learning Process Through Video game - Putra (2024)</i> | Proses <i>incidental learning</i> kosakata | Hasil penelitian pembelajaran insidental terbukti meningkatkan pengetahuan siswa tentang kosakata bahasa Inggris. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan <i>Harvest Moon</i> efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris 3 siswa SMK Karangdadap, Pekalongan | Berfokus eksklusif pada kosakata bahasa Inggris. Sedangkan penelitian ini berfokus pada komponen keterampilan membaca yang lebih (huruf, kosakata, tata bahasa). |
| <i>A Survey Study Of</i> | Strategi | Hasil dari penelitian ini | Menitikberatkan |

| | | | |
|---|-------------------------|--|--|
| <i>Gamers' Vocabulary Learning Strategies In Simulation Video game - Laksana (2017)</i> | belajar kosakata (VLS). | menunjukkan bahwa <i>cognitive strategy</i> memiliki nilai rata-rata (mean) tertinggi yaitu 2.86 dan <i>social strategy (discovery)</i> memiliki nilai rata-rata terendah, yaitu 1.07 sebagai strategi belajar kosakata yang paling banyak dipakai oleh anggota grup Forum <i>Harvest Moon</i> Indonesia (ID Harvest) ketika bermain <i>Harvest Moon</i> . | pada strategi pembelajaran kosakata yang diniatkan secara sadar. Sementara itu, penelitian ini mengkaji strategi membaca yang muncul secara spontan melalui <i>incidental learning</i> . |
| Analisis Penggunaan Kalimat Tanya Dalam Permainan Komputer <i>Harvest Moon – Friends Of Mineral Town</i> (Germany) - Dirgahayu (2011) | Analisis kalimat tanya. | Hasil penelitian menunjukkan bahwa kalimat tanya dalam permainan komputer <i>Harvest Moon – Friends of Mineral Town</i> (Germany) terdiri atas berbagai jenis. Dari total 339 kalimat tanya, terdapat 129 <i>Entscheidungsfragen</i> , 97 <i>Ergänzungsfragen</i> , 84 | Fokus pada analisis linguistik spesifik yaitu kalimat tanya dalam bahasa Jerman. Berbeda dengan penelitian mengeksplorasi suatu fenomena <i>incidental learning</i> yang berkaitan dengan keterampilan membaca membaca |

| | | | |
|--|--|---|----------------|
| | | <p><i>Bestätigungsfragen/Ver gewisserungsfragen</i>, serta sejumlah kecil jenis lainnya seperti <i>Doppelfragen/Alternativfragen</i>, <i>Hybridfragen</i>, <i>Refrainfragen</i>, <i>mehrzielige Fragen</i>, <i>rhetorische Fragen</i>, <i>Echofragen</i>, dan <i>Suggestivfragen</i>. Lebih dari 97% kalimat tanya berbentuk <i>direkte Fragesätze</i>, sementara sisanya berupa <i>indirekte Fragesätze</i>. Secara fungsional, kalimat tanya tersebut terutama digunakan untuk menanyakan keputusan, kepastian, dan pilihan pemain.</p> | bahasa Jepang. |
|--|--|---|----------------|

Berdasarkan perbandingan penelitian-penelitian terdahulu yang disajikan dalam tabel di atas, dapat ditegaskan bahwa keaslian penelitian ini terletak pada fokus kajiannya terhadap fenomena *incidental learning* membaca bahasa Jepang yang terjadi tanpa kesadaran dan tanpa tujuan belajar eksplisit dari responden. Serta untuk mengetahui strategi membaca apa yang dilakukan responden saat bertemu teks bahasa Jepang dalam game.

Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya menempatkan pembelajaran bahasa sebagai tujuan utama atau memusatkan perhatian pada aspek tertentu seperti kosakata, strategi belajar, atau analisis unsur kebahasaan spesifik, yang dalam konteks penelitian ini justru diposisikan sebagai hasil sampingan dari aktivitas bermain game. Sebaliknya, penelitian ini secara khusus menelaah bagaimana pengalaman membaca bahasa Jepang meliputi huruf, kosakata, tata bahasa, dan strategi membaca yang muncul secara alami dan fungsional selama proses bermain game *Bokujou Monogatari*.

Dengan demikian, perbedaan penelitian ini tidak hanya terletak pada objek dan keterampilan yang dikaji, tetapi juga pada sudut pandang penelitian yang menempatkan proses pembelajaran sebagai fenomena implisit yang baru disadari melalui refleksi pengalaman bermain, sehingga memberikan kontribusi kebaruan yang signifikan dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.