

Studi tentang Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di Kalangan Anggota *Wibu* Riau *Community* Pekanbaru

Sriwerinda Tantry¹ Zuli Laili Isnaini² Dini Budiani³

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: sriwerinda.tantry1008@student.unri.ac.id¹ zuli.laili@lecturer.unri.ac.id²
dini.budiani@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jepang pada anggota komunitas *Wibu* Riau *Community* di Pekanbaru. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui tes kosakata tertulis dari lima responden yang dipilih secara *accidental sampling*. Instrumen tes yang diberikan mengacu pada teori penguasaan kosakata menurut Laufer (1998) dan jenis-jenis kosakata menurut Dahidi dan Sudjianto (2004). Responden diminta menuliskan kosakata bahasa Jepang yang mereka ketahui beserta makna, jenis kata, dan kalimat dalam waktu 15 menit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden mampu menuliskan 14–15 kosakata dasar, meskipun terdapat beberapa kesalahan penulisan dan identifikasi jenis kata. Hanya satu responden yang mampu menyusun kalimat dengan menggunakan semua kosakata yang dituliskan. Mayoritas responden memperoleh kosakata secara otodidak melalui paparan budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, dan lagu, tanpa melalui pembelajaran formal. Temuan ini menunjukkan bahwa media populer memiliki peran signifikan dalam memperkaya perbendaharaan kosakata bahasa Jepang secara informal. Namun, untuk meningkatkan kemampuan aplikatif, pembelajaran lebih lanjut diperlukan agar penguasaan kosakata dapat berkembang ke tahap konstruksi kalimat yang tepat.

Kata Kunci: Budaya Populer Jepang, Penguasaan Kosakata, Komunitas *Wibu*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Jepang merupakan salah satu negara yang berhasil mempertahankan budaya tradisional sekaligus mengembangkan budaya populer yang menyebar luas di era globalisasi. Budaya populer Jepang mencakup *anime*, *manga*, film, J-Pop, *cosplay*, musik, dan *fashion* yang kini dikenal hingga ke berbagai penjuru dunia (Nugraha, 2017). Kehadiran budaya populer Jepang dapat dilihat melalui berbagai acara bertema Jepang seperti festival, *anime*, konser J-Pop, dan lomba *cosplay* yang diadakan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Tidak hanya sekadar hiburan, budaya populer ini juga menyampaikan wawasan tentang tradisi, kebiasaan, nilai, dan sejarah masyarakat Jepang (Gama, 2024). Daya tarik budaya populer Jepang terbukti mampu mencuri perhatian masyarakat global, termasuk Indonesia yang menunjukkan antusiasme besar terhadap berbagai produk budaya Jepang. Fenomena ini menjadi bukti bahwa budaya populer memiliki kekuatan untuk membangun hubungan kultural lintas negara dan menciptakan komunitas penggemar di berbagai belahan dunia.

Budaya populer Jepang mulai populer di Indonesia sejak tahun 1990-an dan terus berkembang seiring waktu. Menurut Sulatri dan Dewi (2019), pada era 1990-an budaya populer Jepang sudah mulai dikenal dan disukai oleh masyarakat Indonesia, terlihat dari banyaknya produk hiburan Jepang yang masuk ke pasar Indonesia. Kehadiran budaya Jepang kini dapat ditemui dalam berbagai aspek seperti kuliner, tempat wisata, *fashion*, bahkan kursus bahasa Jepang. Menurut Wikayanto (2018), Indonesia pernah menjadi negara dengan jumlah penggemar budaya populer Jepang terbesar di Asia pada tahun 1990-an, menunjukkan betapa kuatnya pengaruh budaya Jepang di kalangan masyarakat Indonesia. Hingga kini, penggemar

budaya Jepang bahkan muncul dalam bentuk kelompok atau individu yang sangat fanatik, yang dikenal dengan istilah *wibu*. Istilah *wibu* digunakan untuk menyebut orang-orang yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap budaya Jepang dan sering kali meniru gaya hidup Jepang dalam keseharian mereka.

Wibu menunjukkan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang melalui gaya hidup yang mencakup cara berpakaian, penggunaan aksesoris, model rambut, makanan, hingga penggunaan bahasa Jepang dalam percakapan sehari-hari. Menurut Ahmad dkk. (2024), istilah *wibu* berasal dari bahasa Inggris "*weeaboo*", yang berarti individu yang terobsesi dengan budaya Jepang. Dalam kesehariannya, *wibu* sering membaca manga, menonton *anime*, mendengarkan lagu Jepang, serta bermain gim Jepang, yang secara tidak langsung membuat mereka semakin terpapar budaya dan bahasa Jepang (Huda dkk., 2022). Salah satu ciri mencolok dari seorang *wibu* adalah keikutsertaannya dalam komunitas *wibu*, tempat berkumpulnya orang-orang dengan minat serupa. Ahmad dkk. (2024, hlm. 6) menyatakan bahwa komunitas *wibu* berperan penting sebagai wadah interaksi sosial, yang pada awalnya terbentuk dari minat yang sama, kemudian berkembang menjadi ruang untuk saling berbagi informasi dan mengembangkan hobi bersama. Perkembangan teknologi dan seringnya penyelenggaraan *event* Jepang juga memperluas peluang *wibu* untuk berinteraksi, sehingga komunitas *wibu* kini dapat ditemukan di berbagai kota di Indonesia, termasuk di Pekanbaru.

Di Pekanbaru, komunitas *wibu* berkembang seiring semakin banyaknya acara budaya Jepang yang digelar, mulai dari festival budaya hingga kursus bahasa Jepang. Salah satu komunitas *wibu* yang aktif di Pekanbaru adalah *Wibu Riau Community*, yang menjadi wadah bagi penggemar budaya Jepang untuk berinteraksi, berbagi informasi, serta menyalurkan minat mereka. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian besar anggota komunitas *wibu* di Pekanbaru tidak memiliki latar belakang belajar bahasa Jepang secara formal, tetapi mereka sering menggunakan ungkapan-ungkapan bahasa Jepang dalam komunikasi sehari-hari, baik secara langsung maupun di media sosial (Saputra dkk., 2023). Pristanti (2024) juga menyatakan bahwa para *wibu* memiliki minat yang tinggi terhadap bahasa Jepang, sehingga mereka cenderung sering menggunakan istilah-istilah bahasa Jepang meskipun tidak mempelajarinya secara formal. Kegiatan seperti menonton *anime*, mendengarkan lagu Jepang, dan membaca *manga* memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperkaya kosakata bahasa Jepang secara informal (Wahidati dkk., 2018).

Selanjutnya, penguasaan kosakata memegang peranan penting dalam pembelajaran bahasa kedua karena berpengaruh langsung pada kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Laufer, 1990). Tidak hanya sebatas mengetahui daftar kata, penguasaan kosakata mencakup pemahaman mendalam mengenai bentuk, makna, serta penggunaannya dalam berbagai konteks (Laufer, 1991). Laufer (1991) membedakan pengetahuan kosakata menjadi dua aspek utama, yakni pengetahuan reseptif yang berfokus pada kemampuan memahami kata, dan pengetahuan produktif yang menitikberatkan pada kemampuan menggunakan kata secara tepat dalam komunikasi. Lebih jauh, penguasaan kosakata juga dapat dianalisis melalui lima kategori, yaitu bentuk kata, struktur kata, penggunaan dalam kalimat, pemahaman makna, serta relasi leksikal antar kata. Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk memfokuskan kajian pada tiga kategori utama, yaitu bentuk kata, perilaku sintaksis, dan makna kata, karena dinilai relevan dengan kondisi responden yang tidak memiliki latar belakang pembelajaran bahasa Jepang formal. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih praktis mengenai seberapa jauh penguasaan kosakata para responden dalam memahami dan menggunakan bahasa Jepang sehari-hari.

Selain memahami aspek penguasaan kosakata, penting juga untuk meninjau jenis-jenis kosakata dalam bahasa Jepang yang mencakup berbagai kelas kata, seperti kata kerja (*doushi*),

kata sifat (*i-keiyoushi* dan *na-keiyoushi*), kata benda (*meishi*), kata keterangan (*fukushi*), konjungsi (*setsuzokushi*), interjeksi (*kandoushi*), serta unsur gramatikal seperti *jodoshi* dan *joshi* (Sudjianto & Dahidi, 2004). Pemahaman terhadap kategori-kategori ini memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai sistem kosakata bahasa Jepang yang kompleks dan nuansa makna yang terkandung di dalamnya. Setiap jenis kosakata memiliki fungsi tersendiri dalam struktur kalimat, mulai dari menyatakan tindakan, menggambarkan sifat, hingga menunjukkan hubungan antar klausa. Dengan demikian, analisis terhadap penguasaan kosakata responden tidak hanya berhenti pada seberapa banyak kata yang diketahui, tetapi juga mencakup pemahaman akan fungsi gramatikal dan penggunaan kata secara kontekstual. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengeksplorasi kemampuan kosakata para *wibu* dalam memahami bahasa Jepang melalui kategori yang paling relevan bagi mereka. Oleh karena itu, kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami penguasaan kosakata bahasa Jepang di kalangan pembelajar non-formal, khususnya komunitas penggemar budaya Jepang pada anggota komunitas *wibu* di Pekanbaru, yang selama ini belum banyak diteliti dalam konteks penggunaan bahasa Jepang secara informal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan sumber data primer yang diperoleh langsung dari responden, yaitu 5 anggota komunitas *Wibu* Riau *Community* di Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kosakata tertulis yang dirancang oleh peneliti untuk mengukur sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Jepang para anggota. Responden diminta menuliskan kosakata Jepang yang mereka ketahui beserta arti, jenis kata, dan kalimat dalam waktu 15 menit. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *accidental sampling*, yaitu memilih responden yang hadir pada pertemuan komunitas pada tanggal yang telah ditentukan. Informasi responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- R1: merupakan seorang perempuan berumur 18 tahun yang sedang menempuh pendidikan S1 yang telah belajar bahasa Jepang secara otodidak selama kurang lebih 6 bulan.
- R2: merupakan seorang perempuan berumur 25 tahun yang sedang menempuh pendidikan S1 yang telah belajar bahasa Jepang secara otodidak selama kurang lebih 6 bulan.
- R3: merupakan seorang laki-laki berumur 20 tahun yang sedang menempuh pendidikan S1 yang telah belajar bahasa Jepang secara otodidak selama kurang lebih 6 bulan.
- R4: merupakan seorang laki-laki berumur 21 tahun yang telah bekerja dan tidak pernah belajar bahasa Jepang sebelumnya.
- R5: merupakan seorang laki-laki berumur 29 tahun yang sedang menempuh pendidikan S1 yang telah belajar bahasa Jepang secara otodidak selama kurang lebih 6 bulan.

Berdasarkan informasi tersebut diketahui bahwa kelima responden merupakan laki-laki dan perempuan dalam rentang umur 18-29 tahun yang mayoritas sedang menempuh pendidikan S1 dan telah belajar bahasa Jepang secara otodidak selama kurang lebih 6 bulan. Untuk R4 tidak pernah belajar bahasa Jepang dan telah bekerja. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis melalui beberapa tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap analisis, setiap kosakata yang ditulis responden diidentifikasi arti dan jenis katanya menggunakan kamus serta aplikasi pendukung, lalu disajikan dalam bentuk tabel dan narasi. Hasil analisis digunakan untuk menggambarkan

penguasaan kosakata bahasa Jepang para anggota komunitas, baik yang belajar secara formal maupun informal, sehingga diperoleh pemahaman mengenai seberapa besar minat dan kemampuan bahasa Jepang dalam komunitas tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data dari 5 responden (selanjutnya diberi kode R1-R5), dalam waktu 15 menit 5 responden ini dapat menuliskan 14-15 kosakata lengkap dengan arti dan jenis katanya. Dari 5 responden, hanya ada 1 responden yang mampu menuliskan kalimat untuk setiap kata-kata tersebut. Berikut penjabaran hasil dari kelima responden.

Tabel 1. Data Kosakata Yang Dituliskan oleh Kelima Responden

No	Responden	Total kosakata	Kosakata yang dituliskan responden
1	R1	15 kosakata	<i>wakatta, moshi-moshi, konnichiwa, sumimasen, minasan, ohayou, arigatou gozaimasu, matte, irrasshaimase, sayonara, ganbatte, iya, daijoubu, douzo, doumo.</i>
2	R2	14 kosakata	<i>ohayou, moshi-moshi, ganbatte kudasai, nekko, konbanwa, sayonara, baka, watashi, sughoi, arigatou, oyasumi, daisuki, oniichan, kawaii.</i>
3	R3	15 kosakata	<i>Ohayou gozaimasu, gomen, kirei, watashi, otanjoubi, itai, oyasumi, tadaima, yowai, kawaii, neko, omoshiroi, matte, sekai, chisai.</i>
4	R4	15 kosakata	<i>Arigatou gozaimasu, moshi-moshi, minna, watashi, kimi, kami, tomodachi, ganbatte, suki, kyiojin, uso, shigatsu, shingeki, isekai, yuusha.</i>
5	R5	15 kosakata	<i>Tomodachi, moshi-moshi, konicwa, konbanwa, jikoshokai, aishiteru, kuruma, kami, sensei, senpai, isha, kyojin, kaiju, same, tora.</i>

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari lima responden (R1-R5), terlihat bahwa mayoritas responden memiliki kemampuan mengenali kosakata bahasa Jepang dasar, meskipun dengan tingkat akurasi yang bervariasi. Interjeksi dalam bentuk sapaan menjadi salah satu yang paling banyak ditemukan dalam data. Seluruh responden mampu menuliskan sekitar 14-15 kosakata lengkap beserta arti dan jenis katanya dalam waktu 15 menit, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman dasar terhadap kosakata umum yang sering muncul dalam budaya populer Jepang. Namun, ketika diminta menuliskan kalimat, hanya satu responden (R3) yang mampu menyusun kalimat menggunakan semua kosakata yang dituliskan, sedangkan responden lain belum mampu mencapai tahap tersebut. Berikut adalah contoh kalimat yang ditulis oleh R3 adalah *ohayou gozaimasu minna, gomen ne otosan, kirei desu ne, watashi wa shoujo desu, otanjoubi omedetto, ahh itai ne, oyasumi nasai, onee chan, tadaima anata, omae wa yappari yowai na, kawaii ne, neko chan wa chotto matte, geemu omoshiroi desu ne, ne matte!, mada kono sekai wa, kore wa chisai desu ne*. Dari kelima belas bentuk kalimat yang dituliskan oleh R3 terlihat bahwa struktur kalimat terdiri dari interjeksi berupa salam dan sapaan ditambah kata benda orang seperti *otosan, omae, anata, dan oneechan*. Walaupun sebagian struktur kalimat ini terkesan belum benar secara gramatikal, kalimat-kalimat tersebut sering terdengar di dalam *anime*, lagu, atau film Jepang.

Berdasarkan pada tabel 1, 15 kosakata oleh R1, 15 kosakata tersebut diartikan dengan benar, namun untuk jenis kata terdapat 5 kata yang salah diidentifikasi oleh R1. Selanjutnya R1 tidak mampu membuat kalimat menggunakan kosakata tersebut. Pada data kosakata oleh R2 diketahui ada kesalahan penulisan pada kata "*nekko*" yang seharusnya ditulis "*neko*" dan kata "*sughoi*" yang seharusnya ditulis "*sugoi*". Pada kata kedua ini dari 15 kata, hanya 3 kata yang salah diidentifikasi oleh R2. R2 juga belum mampu menuliskan kalimat menggunakan kosakata

tersebut. Lalu untuk R3 kosakata "*chisai*" seharusnya ditulis "*chiisai*". Kesalahan penulisan pada kata tersebut dan kesalahan identifikasi jenis kata terlihat pada 3 kosakata lain yang dituliskan oleh R3. Dari seluruh responden, hanya R3 yang mampu menuliskan kalimat. Namun R3 mampu menuliskan 15 kalimat yang menggunakan kosakata tersebut. Namun, kalimat yang diberikan sebagian besar merupakan frasa bukan kalimat secara gramatikal. Pada R4, ke-15 kosakata dapat diidentifikasi dengan baik sesuai dengan jenis kata, namun terdapat satu kesalahan penulisan kosakata yaitu kata "*kyiojin*" yang seharusnya ditulis "*kyojin*". R4 di sini belum mampu menuliskan kalimat sesuai dengan kosakata yang telah dituliskan. Pada responden terakhir, R5 belum mampu mengidentifikasi jenis kata dari kosakata yang ditulis begitu pun dengan kalimatnya. R5 juga salah dalam menuliskan satu kosakata yaitu "*konicwa*" yang seharusnya ditulis "*konnichiwa*". Dari kelima responden walau terdapat beberapa kesalahan pada penulisan kosakata dan identifikasi jenis kata, secara keseluruhan kelima responden mampu menuliskan berbagai kosakata baik berupa kata kerja, kata sifat, atau interjeksi (*kandoushi*).

Pembahasan

Berdasarkan hasil tes terhadap 5 responden anggota *Wibu* Riau Community di Pekanbaru tersebut ditemukan bahwa sebagian besar kosakata yang muncul merupakan kosakata umum dalam budaya populer Jepang, seperti *ohayou*, *konnichiwa*, dan *arigatou*. Kosakata ini mendominasi karena sering muncul dalam *anime*, *manga*, dan konten Jepang lainnya yang dikonsumsi oleh para responden, sehingga mereka mudah mengenali dan mengingatnya. Hal ini sejalan dengan temuan Nasution (2023) yang menyatakan bahwa kosakata slang memiliki frekuensi kemunculan yang sangat tinggi dalam *anime* dan sering digunakan dalam komunikasi penggemar budaya Jepang. Mayoritas responden belajar secara otodidak dari *anime* atau media populer lainnya, sehingga kosakata yang sifatnya formal atau spesifik tidak banyak dikenal. Perbedaan minat genre juga memengaruhi perbendaharaan kosakata, karena setiap responden memiliki preferensi *anime* yang berbeda, sehingga hanya kosakata yang relevan dengan genre favorit mereka yang sering diingat atau dituliskan.

Mengenai pemahaman makna kosakata, pada sebagian besar responden menunjukkan bahwa mereka mampu menuliskan makna kosakata sesuai dengan yang tertera di kamus; namun demikian, responden umumnya hanya mengetahui salah satu makna dari beberapa makna yang dimiliki sebuah kata. Dalam bahasa Jepang, banyak kosakata yang memiliki makna lebih dari satu, misalnya *sumimasen* yang dapat berarti "maaf," "terima kasih," atau "permisi." Meski demikian, sebagian besar responden hanya mampu menyebutkan salah satu makna. Kondisi ini terjadi karena pemahaman responden terhadap kosakata umumnya diperoleh melalui konteks yang mereka tonton, khususnya dari konten budaya populer Jepang. Data penelitian juga memperlihatkan bahwa mayoritas responden menikmati budaya populer Jepang menggunakan takarir yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Pada dasarnya, proses penerjemahan takarir cenderung menggunakan satu padanan kata atau kalimat dalam bahasa target, sehingga makna yang ditangkap penonton hanya melekat pada satu makna tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Arbain (2023) yang menyatakan bahwa teknik utama yang digunakan dalam penerjemahan takarir adalah kesepadanan lazim atau disesuaikan dengan bahasa sehari-hari. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila responden hanya mengenali satu makna kosakata yang mereka pelajari melalui media audiovisual. Pola pemahaman seperti ini menyebabkan responden kurang memperhatikan makna-makna lain yang seharusnya juga dipahami sebagaimana tercantum dalam kamus, sehingga pemahaman kosakata mereka cenderung terbatas.

Dalam hal jenis kata, kosakata yang dituliskan oleh responden mencakup kata benda, kata interjeksi, kata sifat, kata kerja, dan kata keterangan. Namun, berdasarkan data yang diperoleh, penguasaan jenis kata responden masih terbatas, terutama pada kata benda dan kata interjeksi. Sebagian besar kosakata yang mereka tuliskan merujuk pada benda, orang, hewan, serta ungkapan salam atau sapaan. Dalam identifikasi jenis kata, hasil analisis data menunjukkan bahwa banyak responden tidak tepat dalam menentukan jenis kata dari kosakata bahasa Jepang yang mereka tuliskan. Hal ini terjadi karena pemahaman responden umumnya didasarkan pada makna kata dalam konteks penggunaan, bukan pada fungsi gramatikalnya. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden mempelajari bahasa Jepang secara otodidak tanpa dukungan kurikulum formal. Akibatnya, mereka mengenal kosakata tanpa memahami kategori atau jenis katanya. Kondisi ini sejalan dengan pernyataan Ritonga (2011) yang menyebutkan bahwa belajar secara otodidak berarti belajar tanpa bimbingan guru, sehingga penguasaan materi dilakukan secara mandiri dan cenderung tidak sistematis, karena sangat bergantung pada eksplorasi pribadi tanpa adanya struktur formal sebagaimana terdapat dalam pendidikan formal. Dalam kurikulum pembelajaran bahasa yang bersifat formal, materi biasanya menekankan aspek tata bahasa sejak awal, termasuk pengenalan jenis kata, sehingga pembelajar dapat memahami fungsi serta posisi kata dalam kalimat secara tepat. Sebagai contoh, terdapat kesalahan dalam penetapan jenis kata oleh responden, seperti pada kata *suki* yang secara linguistik merupakan kata sifat. Namun, beberapa responden keliru mengategorikannya sebagai kata kerja karena mengira bahwa *suki* merujuk pada suatu tindakan.

Selain diminta menuliskan kosakata, memberikan arti, dan mengidentifikasi jenis kata, responden juga diminta untuk menyusun kalimat menggunakan kosakata yang telah mereka tuliskan. Dari 5 responden, hanya 1 responden yang berhasil menuliskan kalimat. Namun, dari beberapa kosakata tersebut, hanya sebagian kecil yang berhasil disusun menjadi kalimat sederhana yang benar secara gramatikal. Selebihnya, responden cenderung hanya menuliskan frasa atau meniru potongan dialog dari *anime* berupa ungkapan ekspresif, bukan kalimat lengkap yang memiliki unsur subjek dan predikat. Mayoritas responden bahkan mengosongkan bagian penulisan kalimat. Meskipun mereka mengetahui makna kosakata, mereka tidak mampu menyusunnya menjadi kalimat. Hal ini disebabkan karena sebagian besar responden mempelajari bahasa Jepang secara otodidak, bukan melalui pembelajaran formal. Dalam pembelajaran otodidak, responden tidak dituntut untuk membuat kalimat sesuai struktur tata bahasa yang benar. Motivasi mereka cenderung berfokus pada menghafal kosakata atau frasa favorit, bukan pada pemahaman konsep dasar penyusunan kalimat dalam bahasa Jepang. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rohmah (2025) yang menyatakan bahwa pembelajar bahasa Jepang secara otodidak umumnya terdorong oleh ketertarikan mereka yang tinggi terhadap budaya Jepang, sehingga mereka lebih suka belajar mandiri dengan cara menghafal kosakata atau frasa, tetapi mengalami kesulitan ketika mempelajari tata bahasa. Selain itu, ditemukan juga beberapa responden yang sudah mampu menuliskan huruf *hiragana*, *katakana*, maupun *kanji*, namun belum mampu menyusun kalimat. Hal ini terjadi karena fokus mereka masih tertuju pada penguasaan huruf, sementara pembelajaran gramatikal belum mereka tempuh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa anggota komunitas *Wibu Riau Community* di Pekanbaru umumnya memiliki penguasaan kosakata bahasa Jepang yang diperoleh secara otodidak melalui paparan budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan lagu Jepang. Dalam waktu singkat (15 menit), seluruh responden mampu menuliskan sekitar 14–15 kosakata beserta arti dan jenis katanya, meskipun ditemukan beberapa kesalahan penulisan

maupun identifikasi jenis kata. Namun, kemampuan menyusun kalimat menggunakan kosakata tersebut masih sangat terbatas, di mana hanya satu dari lima responden yang berhasil menuliskan kalimat sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun budaya populer Jepang berperan besar dalam memperkenalkan kosakata kepada penggemarnya, diperlukan pembelajaran lanjutan agar pemahaman mereka tidak hanya berhenti di tingkat pengenalan kata, tetapi juga berkembang pada kemampuan penggunaan bahasa Jepang secara tepat dalam konteks kalimat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T., Jamil, A., Zidan, A., & Huda, Y. (2024). Komunitas Wibu Situbondo Sekai: Sebuah Identitas Kebudayaan Yang Terbentuk Dalam Masyarakat Modern. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 227-238. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i2.741>
- Arbain, A., & Santoso, D. (2023). Pengenalan subtitle dan terjemahan film berbahasa Inggris. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 4(1), 65-70. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v4i1.129>
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21-27.
- Huda, Naiful. (2017). Model Pemerolehan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Asing Pada Peserta Didik Non-Native Speaker (Kajian Teori Psikolinguistik). *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 95-105. <https://doi.org/10.31538/Nidhomulhaq.V2i2.32>
- Nasution, L., & Siregar, M. Y. (2023). Analisis Kosakata Slang Bahasa Jepang (Wakamono kotoba) Dalam Anime Pada Komunitas Medan Anime. *J-Litera: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang*, 5(1), 35-47.
- Nugraha, P. A. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).
- Pristianti, K. (2024). Pengaruh Menonton Animasi Jepang Di Internet Terhadap Gaya Hidup Wibu di Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(1), 93-121. <https://doi.org/10.37631/Commsphere.V2ii.1353>
- Ritonga, D. I. (2011). Otodidak (Belajar Sendiri) Sebagai Metode (Cara) Dari Eksplorasi Kebanyakan Musisi Populer (Hiburan) Dalam Bermain Musik. *Jurnal Bahas Unimed*, 26(3), 78780.
- Rohmah, D. U., & Fanani, U. Z. Motivasi Belajar Pemelajar Bahasa Jepang Otodidak pada Anggota Grup Facebook Komunitas" Ayo Belajar Bahasa Jepang Sehari-Hari.
- Saputra D, Ramadhan N F, Amelia Y O, Fajrianti W N, Supriyono S. (2023). Wibunisme: Apakah Bukti Fanatisme Menurunkan Nasionalisme di Kalangan Mahasiswa (Online). (Diakses Pada Tanggal 12 November 2024). <http://dx.doi.org/10.26623/idsb.v25i3.6872>
- Sulatri, N. L. P. A., & Dewi, N. M. A. A. (2019). Penggunaan Bahasa Jepang dalam Novel Teenlit Indonesia. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang* 7(1). <https://doi.org/10.14710/Izumi.7.1.1-10>
- Wikayanto, A. (2018). Representasi Budaya dan Identitas Nasional pada Animasi Indonesia. In *International Conference Artesh* (Vol. 2018, No. 3).