

**LABELLING TERHADAP SISWA MAN 2 KOTA  
MALANG SEBAGAI PENIKMAT BUDAYA POPULER  
JEPANG**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
LINTANG RADYA MAHENDRA  
NIM 165110200111025**



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SAstra  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2021**

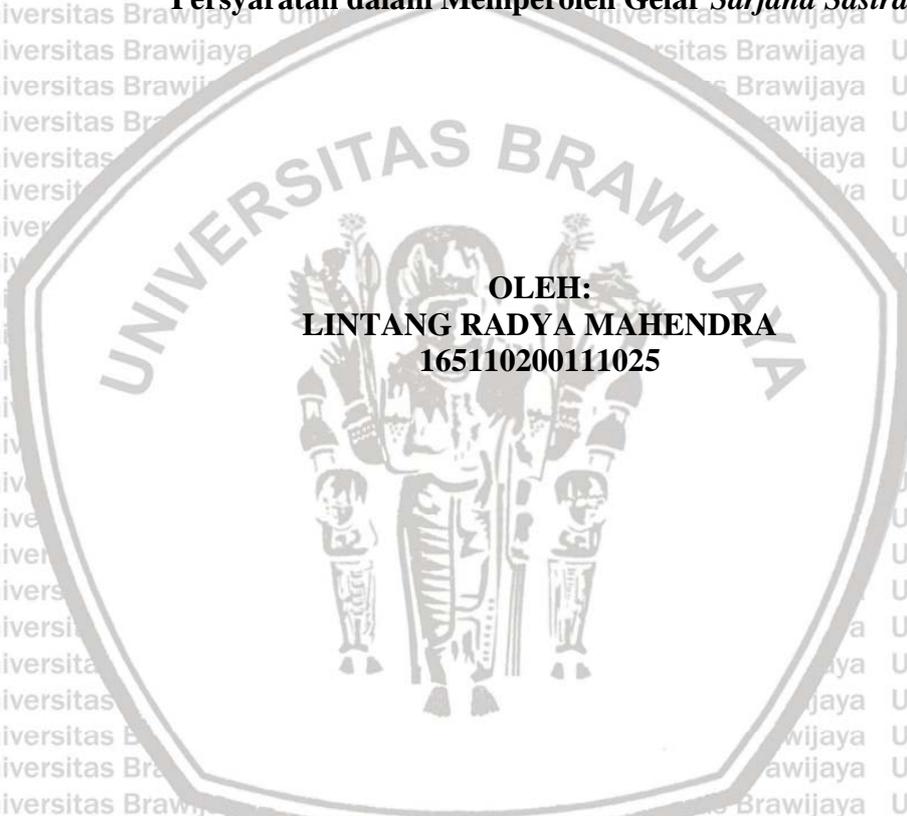




**LABELLING TERHADAP  
SISWA MAN 2 KOTA MALANG  
SEBAGAI PENIKMAT BUDAYA POPULER JEPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***



**OLEH:  
LINTANG RADYA MAHENDRA  
165110200111025**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**2021**



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Lintang Radya Mahendra

NIM : 165110200111025

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan

Malang, 23 Juli 2021



Lintang Radya Mahendra

NIM. 165110200111025

APPROVAL SHEET

This is to certify that the undergraduate thesis titled Labelling terhadap siswa MAN 2 Kota Malang sebagai penikmat budaya populer Jepang by LINTANG RADYA MAHENDRA has been approved by the Board of Examiners as one of the requirements for the degree of Sarjana Sastra.

Examination Date (dd/mm/yyyy): 16/07/2021

[Signature]

YOHANES PADMO ADI NUGROHO, S.S., M.HUM., Chair/ Examiner  
Employee ID Number. 198808192019031008

[Signature]

LAILY AMALIA SAVITRI, S.S., M.SI., Member/ Supervisor  
Employee ID Number. 199207292019032019

Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,



[Signature]

Hamamah, MPd., Ph.D.  
Employee ID Number. 19730103 200501 2 001



## ABSTRAK

Mahendra, Lintang Radya. 2021. *Labelling terhadap Siswa MAN 2 Kota Malang sebagai Penikmat Budaya Populer Jepang*, Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Laily Amalia Savitri, S.S., M.Si.

Kata Kunci: budaya populer Jepang, *otaku*, *anime*, *weeaboo*, teori *labelling*

Penikmat budaya populer Jepang atau *wibu* pada usia remaja selalu memiliki kegiatan dan penampilan unik seperti mengoleksi *action figure*, memakai pin *anime*, dan lain-lain. Kebiasaan mereka yang tidak familiar membuat masyarakat awam memberi label buruk pada penikmat budaya populer Jepang. Label buruk tersebut bisa berakibat negatif pada siswa yang terlabel seperti depresi atau penyakit mental lainnya, maupun melakukan penyimpangan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pandangan dari orang terdekat dari para siswa MAN 2 Kota Malang terhadap para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang pada tahap awal dan juga menggambarkan perilaku para siswa setelah mendapatkan label *wibu*.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan sumber data berupa wawancara dengan siswa MAN 2 Kota Malang anggota Minobu dan orang tua, guru bahasa Jepang, dan teman-teman sebaya siswa anggota Minobu sebagai sumber data utama. Penelitian ini dianalisis dengan teori *labelling* Edwin Lemert.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dari sudut pandang orang tua dan guru, siswa yang menikmati budaya populer Jepang tidak terlihat menunjukkan tanda-tanda melakukan penyimpangan primer maupun sekunder. Siswa pada kelompok ini tidak terpengaruh oleh label yang disematkan pada mereka. Siswa penikmat budaya populer Jepang cukup bisa membaur dan bersosialisasi dengan teman-temannya yang tidak menikmati budaya populer Jepang. Label tersebut tidak terlalu berpengaruh pada kegiatan sehari-hari maupun prestasi siswa terlabel, namun label tersebut kadang terdengar mengganggu apabila siswa yang lain memanggil siswa terlabel ini dengan sebutan *wibu* tersebut.

## 要旨

マヘンドラ・リントン・ラディヤ、2021. MAN2 マランの学生たちを日本大衆文化愛好者としてのラベリング。ブラウィジャヤ大学文学部日本語文学科。

指導教師：ライリ・アマリア・サフィットリ

キーワード：日本大衆文化、オタク、アニメ、ウィアブー、ラベリング理論

日本大衆文化の愛好者及びウィアブーは若いころにアクションフィギュアを集まったりアニメブローチをつけたりするような活動やユニークな格好を持っている。そういう習慣は環境にあまり慣れていないので人民が日本大衆文化の愛好者に悪いラベリングを与える。その悪いラベリングはうつ病や精神疾患のような消極的な影響を与えることができる。この研究の目的はMAN2 マランの学生の身近い人からの視点に向けて初級日本語を学んでいる学生とウィアブーラベルを付けた後の行動を引き出すのだ。

この研究は定性研究でデータリソースとしてMAN2 マランのミノブメンバーやご両親や日本語教師やミノブメンバーの同年友達をインタビューした結果を使用する。この研究では Edwin Lemert のラベリング理論によって分析される。

研究の結果はご両親と教師からの視点で日本大衆文化を愛好する学生が一次逸脱と二次逸脱のサインがないことを示す。このグループの学生は付けられたラベリングの影響を受けない。日本大衆文化を愛好する学生は日本大衆文化を愛好しない友達と付き合いすることができる。そのラベリングは日常生活やラベリングに付けられた学生の成果にあまり影響を受けないが、他の学生がウィアブーと呼ぶと煩わしく聞こえる。

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>要旨.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.6 Definisi Istilah Kunci .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Teori Labelling Lemert.....	8
2.1.1 Primary Deviation.....	8
2.1.2 Secondary Deviation.....	9
2.2 Otaku.....	9
2.3 Weeaboo atau Wibu.....	11
2.4 Penelitian Terdahulu.....	11
<b>BAB III KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	15
3.2 Sumber Data.....	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.4 Teknik Analisis Data.....	18
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>20</b>
4.1 Profil Singkat MAN 2 Kota Malang dan Klub Bahasa Jepang .....	20
4.1.1 Profil Singkat MAN 2 Kota Malang.....	20
4.1.2 Profil Singkat Klub Bahasa Jepang.....	20
4.2 Biografi Singkat Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya Populer Jepang .....	23
4.3 Pandangan Orang Terdekat Mengenai Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya Populer Jepang.....	25
4.3.1 Pandangan Orang Tua Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya Populer Jepang.....	25

4.3.2 Pandangan Guru Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang.....29

4.3.3 Pandangan Teman Sekelas dan Teman Sebaya di Sekolah.....34

4.4 Perilaku Siswa Penikmat Budaya Populer Jepang yang Mendapatkan Label.....35

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....46**

5.1 Kesimpulan.....46

5.2 Saran.....47

**DAFTAR PUSTAKA.....48**

**LAMPIRAN.....52**



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 MAN 2 Kota Malang.....20  
Gambar 4.2 Klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang.....22  
Gambar 4.3 Tata Tertib MAN 2 Kota Malang .....30  
Gambar 4.4 Tata Tertib MAN 2 Kota Malang .....31  
Gambar 4.5 Prosedur Pengembalian Ponsel .....38  
Gambar 4.6 Jenis-Jenis Siswa MAN 2 Kota Malang.....39





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mulai tahun 1990-an hingga saat ini di Jepang banyak budaya populer yang berkembang di masyarakat Indonesia, antara lain *anime*<sup>1</sup>, *manga*<sup>2</sup>, *cosplay* atau *costume play*, dan lain-lain. Oleh karena itu, banyak bermunculan pegiat atau penggemar budaya populer tersebut yang disebut dengan istilah *otaku* (Morissy, 2016).

Istilah (お宅) atau *otaku* dalam bahasa Jepang secara harfiah berarti “Anda”. Pada awalnya istilah *otaku* ini digunakan oleh orang Jepang untuk panggilan hormat yang berarti “Anda”, yang kemudian digunakan oleh penggemar *manga* dan *anime* untuk menyapa satu sama lain. Menurut Otsuka (2005:xxiii), subkultur *otaku* muncul pada zaman pascaperang dan dipelopori oleh Tsuburaya Eiji dengan memperkenalkan *special effect (tokusatsu)* pada awal dekade 1960. Menurut Grassmuck (1990:2), pada awalnya *otaku* dianggap sebagai orang yang sangat terobsesi pada *science fiction*, seperti film *Godzilla* atau *Ultraman*, namun setelah itu anggapan bahwa *otaku* adalah orang-orang yang terobsesi terhadap *manga* dan *anime* mulai meluas. Istilah *otaku* kemudian mengalami berbagai perubahan makna sehingga *image otaku* berubah menjadi negatif.

<sup>1</sup> *Anime* 「アニメ」 diambil dari kata serapan bahasa Inggris *animation*. Istilah tersebut mengacu pada animasi khas Jepang yang dicirikan dengan gambar bergerak berwarna-warni yang menampilkan kisah tokoh tokoh dalam suatu cerita.

<sup>2</sup> *Manga* 「漫画」 merupakan komik khas Jepang. Pengarang dari *manga* disebut sebagai *mangaka* 「漫画家」.

Istilah *otaku* sudah mulai digunakan di Jepang sejak 1983 dan pertama kali dikenalkan oleh Nakamori Akio, seorang peneliti surat kabar di dalam artikelnya *Otaku no Kenkyu*. Dalam artikelnya ini, istilah *otaku* digunakan untuk merujuk kepada penggemar berat *anime* dan *manga* saat itu. Namun, istilah ini masih belum dikenal oleh masyarakat umum sampai *Yomiuri Shinbun* di Jepang mengangkat berita mengenai kronologi singkat “*The Otaku Murderer*” Miyazaki Tsutomu. Miyazaki merupakan pembunuh, pemerkosa, dan *necrophilia* (memiliki ketertarikan untuk berhubungan seksual dengan mayat) pada akhir dekade 80-an dengan melakukan pembunuhan pada 4 gadis berusia 4 sampai 7 tahun di Tokyo antara Agustus 1988 – 1989. Sejak saat itu, penggunaan kata *otaku* terus berkembang seiring kemajuan zaman, seperti penggunaan istilah *otaku* yang merujuk pada seseorang yang terobsesi dengan hobinya sampai sempat muncul kata-kata *game-otaku*, *gundam-otaku*, *car-otaku*, *figure-otaku*, dan lain sebagainya.

Seiring perkembangan zaman, kebudayaan-kebudayaan di berbagai dunia menyebar luas melalui internet dan hubungan perdagangan antar negara. Contohnya seperti budaya *otaku* dari Jepang yang menyebar ke Indonesia. *Otaku* mulai masuk ke Indonesia dengan ditayangkannya *anime Doraemon*<sup>3</sup> di televisi pada tahun 1990-an (Coananda, 2018: para. 2). Masuknya budaya populer Jepang ini membuat remaja Indonesia mulai mencintai kegiatan yang bertema *otaku* pada tahun 2000-an.

<sup>3</sup> Serial TV robot kucing yang berasal dari Jepang.

Seiring berjalannya waktu, pada 2014 istilah *otaku* di Indonesia mulai mengalami pergeseran makna menjadi *wibu* atau *weaboo*. Istilah ini dibawa oleh banyak *fan page anime* di media sosial *Facebook*, contohnya RW (Red Wine), WAOO (Wuih Ada Om Otaku), dan lain-lain. Para penggemar budaya populer Jepang di Indonesia tidak bisa menyebut diri mereka sebagai *otaku* karena sebutan *otaku* sejatinya hanya diperuntukan untuk orang Jepang yang mempunyai minat terhadap *anime*, *manga*, dan sebagainya (Morissy, 2016: para. 15). Oleh karena itu, mereka menyebut diri mereka dengan sebutan *wibu* yang berasal dari kata *weaboo*.

*Wibu* pada zaman sekarang banyak melakukan hal di luar akal sehat, baik di media sosial maupun di *event* lokal ke Jepang, contohnya melakukan pelecehan seksual kepada *cosplayer* di media sosial *Facebook*, menyembah pigura *anime*, sampai menikahi *waiifu* (karakter perempuan dua dimensi). Hal ini membuat masyarakat menganggap mereka sebagai orang yang aneh. Dengan demikian tak heran kalau stigma *wibu* 'no life' atau *NEET* sangat melekat di masyarakat. *NEET* (Robson, 2010:185) adalah remaja dalam rentang usia 16-24 tahun yang tidak dalam pendidikan, pekerjaan, atau pelatihan.

Remaja yang memasuki usia ini memiliki ciri (1) sangat membutuhkan teman; (2) cenderung narsistik; (3) berada dalam kebingungan karena pertentangan dalam diri sendiri; (4) berkeinginan besar mencoba banyak hal; dan (5) berkeinginan menjelajah alam sekitar yang lebih luas (Gunarsa, 2001:77). Lingkungan juga sangat berpengaruh dalam

pembentukan emosi remaja. Tak jarang masyarakat di sekitar remaja tersebut memberikan label atau tanda tertentu karena menurut mereka remaja tersebut berbeda dari masyarakat atau melakukan suatu hal yang tidak biasa. Label tersebut merupakan bentuk kontrol sosial dan represi yang dilakukan masyarakat apabila melihat suatu penyimpangan sosial.

Dengan menggunakan teori *labelling* milik Edwin M Lemert, peneliti tertarik meneliti bagaimana sebuah label bisa mengubah persepsi dan tingkah laku dari masyarakat dan individu untuk bertindak sesuai labelnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah yang diangkat peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pandangan orang terdekat dari para siswa MAN 2 Kota Malang terhadap para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang di tahap dasar?
2. Bagaimana perilaku para siswa setelah mendapatkan label tersebut?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menggambarkan pandangan dari orang terdekat dari para siswa MAN 2 Kota Malang terhadap para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang pada tahap dasar dan juga menggambarkan perilaku para siswa setelah mendapatkan label *wibu*.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi para pembaca, seperti bagi sekolah, dalam hal ini kalangan guru, agar dapat membimbing para siswa untuk tidak memiliki fanatisme terhadap suatu hal terutama budaya populer Jepang. Selain itu, pihak bimbingan konseling dalam mempelajari perkembangan emosi dan perilaku siswa berlabel *wibu* agar memberikan konseling secara tepat apabila dirasa dibutuhkan, dan juga orang tua dalam memberikan pandangan bermasyarakat terhadap anaknya.

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian budaya, dan sebagai referensi bagi penelitian di bidang yang sama sehingga dapat memunculkan penelitian lain yang lebih mendalam dan yang belum ditemukan dalam penelitian ini, terutama bagi mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

#### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pendapat dan pandangan dari orang-orang terdekat para siswa MAN 2 Kota Malang yang mengikuti klub Bahasa Jepang, yakni guru bahasa Jepang, teman sekelas, maupun orang tua. Selain itu, peneliti juga mengamati perilaku siswa yang berlabel *wibu* tersebut apakah bertindak sesuai label atau tidak. Dengan memfokuskan pada dua variabel ini diharapkan dapat membantu proses

pengolahan data dan membuat hasil penelitian lebih terfokus pada fenomena *labelling wibu* di lingkungan MAN 2 Kota Malang.

### 1.6 Definisi Istilah Kunci

- **Budaya populer Jepang:** Unsur-unsur budaya yang mengacu pada modern Jepang, mencakup *anime*, *cosplay*, gaya busana *harajuku-kei*, *manga*, *game* dan sebagainya (Craig, 2000:4).
- **Otaku:** Orang Jepang yang memiliki hobi menonton *anime*, bermain *video game*, dan membaca *manga*. (Alt, 2008: para. 2)
- **Anime:** diambil dari kata serapan bahasa Inggris *animation*. Istilah ini mengacu pada animasi khas Jepang yang dicirikan dengan gambar bergerak berwarna-warni yang menampilkan kisah tokoh-tokoh dalam suatu cerita. (Aesheliman, 2019: para. 1)
- **Weeaboo:** Merupakan orang kulit putih. *Weeaboo* berasal dari kata “*wapanese*” yang berarti orang kulit putih (orang Amerika) yang ingin menjadi orang Jepang (*otaku*). Sinonim untuk sebutan ini adalah “*weeaboo*”. (Davis, 2008:44)
- **Teori Labelling:** Menurut teori ini, seseorang menjadi penyimpang karena proses *labelling* yang diberikan masyarakat kepadanya. Maksudnya adalah pemberian julukan atau cap yang biasanya negatif kepada seseorang yang telah melakukan penyimpangan primer (*primary deviation*), misalnya pencuri, penipu, pemerkosa, pemabuk, dan sebagainya. Sebagai tanggapan terhadap cap itu, pelaku penyimpangan

kemudian mengidentifikasi dirinya sebagai penyimpang dan mengulangi lagi penyimpangannya sehingga terjadi penyimpangan sekunder (*secondary deviation*). (Lemert, 1967:40)



## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Teori Labelling Lemert

Menurut Lemert (1967:42), seseorang menjadi penyimpang karena proses *labelling* yang diberikan masyarakat kepadanya. Proses *labelling* ini biasanya dimulai dengan pemberian julukan atau cap yang biasanya negatif kepada seseorang yang telah melakukan penyimpangan primer (*primary deviation*), misalnya terlambat membayar tagihan, datang terlambat ke sekolah, dan lain-lain. Namun, terdapat kecenderungan sosial untuk melakukan represi dan hukuman pada para pelaku penyimpangan yang sebenarnya bertujuan untuk menekan jumlah penyimpangan primer. Tidak jarang individu tersebut tertekan oleh represi masyarakat hingga akhirnya melakukan penyimpang sekunder (*secondary deviation*).

#### 2.1.1 Primary Deviation

*Primary deviation* adalah tahap awal dalam mendefinisikan perilaku menyimpang. Sosiolog Edwin Lemert (1967:42) mengkonseptualisasikan penyimpangan utama sebagai penyimpangan yang dilakukan seseorang, akan tetapi pelaku penyimpangan masih dapat diterima oleh masyarakat. Ciri penyimpangan ini bersifat temporer atau sementara, tidak dilakukan

secara berulang-ulang dan masih dapat ditolerir oleh masyarakat. Contohnya menunggak iuran listrik dan telepon, melanggar rambu-rambu lalu lintas, dan mengebut di jalanan.

### 2.1.2 Secondary Deviation

*Secondary deviation* adalah tahap lanjutan dalam mendefinisikan perilaku menyimpang. Penyimpangan berupa perbuatan yang dilakukan seseorang yang secara umum dikenal sebagai perilaku menyimpang. Pelaku didominasi oleh tindakan menyimpang tersebut karena merupakan tindakan pengulangan dari penyimpangan sebelumnya (1967:42). Penyimpangan ini tidak bisa ditolerir oleh masyarakat. Contohnya pemabuk, pengguna obat-obatan terlarang, pemerkosa, pelacur, pembunuh, perampok, dan penjudi.

## 2.2 Otaku

*Otaku* merupakan sebutan yang dibuat oleh Nakamori Akio di majalah *Burikko* pada 1983. Sebutan ini merujuk pada merebaknya pengaruh budaya populer Jepang pasca PD II yang cukup marak di Jepang kala itu. Sebutan ini dibuat untuk menaungi orang-orang yang disebut ‘maniak’ oleh masyarakat, karena menurut Nakamori sebutan itu kurang tepat penggunaannya (Alt, 2008: para. 5). *Otaku* biasanya dengan giat terus mencari informasi tentang *anime* yang mereka sukai melalui internet, mengkoleksi berbagai barang (model pigura, poster, film, musik latar, buku komik, boneka, dan sebagainya) yang mengikuti model dalam *anime* (Alt, 2008: para. 2).

*Otaku* dipahami sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada animasi kartun Jepang. Istilah lain yang umum digunakan untuk menyebut *otaku* adalah dengan istilah '*Japan freak*'. Hal ini dikarenakan gaya hidup mereka yang dipenuhi dan tidak bisa lepas dengan berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang ataupun budaya populernya seperti *anime* dan *manga*. Selain '*Japan freak*', terdapat beberapa istilah lain yang digunakan dalam menyebut *otaku*, seperti '*Japan mania*' ataupun '*Japan holic*'. Dengan demikian, *otaku* dapat didefinisikan sebagai gambaran mengenai seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi (Handaningtias, 2017:203).

Menjadi seorang *otaku* di tengah budaya Indonesia yang penuh dengan interaksi langsung antarsesama manusia menjadi satu tantangan tersendiri bagi seorang *otaku*. *Otaku* umumnya memilih untuk menyendiri dan menghabiskan waktunya untuk membaca komik, menonton film animasi, atau hanya sekadar berfantasi dengan model *figure* yang dimilikinya. Di Indonesia, fenomena *otaku* dapat dilihat dari maraknya *fanbase* atau perkumpulan pencinta *anime*. Awal berdirinya perkumpulan tersebut atas dasar minat terhadap budaya Jepang yang kemudian mendorong lahirnya forum-forum diskusi di internet yang mengakomodasi segala bentuk kebutuhan *otaku*, seperti obrolan grup tentang suatu *anime* atau *idol group* hingga munculnya *Japan matsuri* atau festival budaya Jepang (Handaningtias, 2017:203).

### 2.3 Weeaboo atau Wibu

Sebutan *wibu* yang beberapa waktu ini mulai sering didengar di forum dan komunitas kejepangan di Indonesia berasal dari kata '*wapanese*' yang berarti '*Japanese wanna be*' yang muncul pada 2002. Istilah ini merujuk kepada orang kulit putih (orang Barat) yang terobsesi kepada budaya Jepang khususnya kartun Jepang, komik Jepang, dan sebagainya. Istilah '*wapanese*' kemudian diubah menjadi '*weeaboo*' dan dikenalkan melalui komik strip oleh komikus bernama Nicholas Gurewitch pada 2003. Istilah ini memiliki arti negatif untuk menghina orang-orang yang memiliki ketertarikan berlebih pada kejepangan. Menurut Davis (2008:44), forum diskusi internet 4chan.net berperan besar dalam menyebarkan istilah ini dan menggantikan istilah *wapanese* yang sudah ada.

### 2.4 Penelitian Terdahulu

Terdapat dua penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan tema penelitian ini. Penelitian pertama milik Effendi (2018) dalam skripsi berjudul "*Proses Labelling Mantan Narapidana di Masyarakat Kelurahan Limo, Depok*". Pada penelitian tersebut masalah yang dipaparkan adalah integrasi antara mantan narapidana dan masyarakat. Terdapat dua narapidana berinisial BA dan FA yang menjadi objek penelitian. BA merupakan narapidana kasus pencurian, sedangkan FA adalah narapidana penyalahgunaan obat.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perlakuan antara BA dan FA setelah keluar dari penjara. BA mendapatkan

repository.ub.ac.id

Julukan 'rubah' yang dianalogikan sebagai hewan yang jinak namun nyatanya buas dan pemakan daging. Hal ini menunjukkan penggambaran misterius untuk BA dari masyarakat karena sosoknya yang sulit ditebak. BA juga mendapatkan pengawasan oleh masyarakat sekitar karena latar belakangnya sebagai mantan narapidana kasus pencurian. FA mendapatkan penekanan pada pemanggilan namanya dan juga mendapatkan julukan 'anak ugal-ugalan' dan 'anak mabuk-mabukan'.

Pada awal mereka berdua kembali ke masyarakat, mereka mendapatkan tekanan dari masyarakat. Namun, dengan bantuan keluarga dan pihak lapas, akhirnya mereka berdua bisa lebih mudah diterima di masyarakat kembali.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan sama-sama menggunakan teori *labelling* dan *deviation*, namun orang yang mencetuskan teori tersebut berbeda. Effendi menggunakan teori *labelling* milik Howard Becker, sedangkan peneliti menggunakan teori milik Edwin Lemert. Perbedaan fokus penelitian ini adalah Effendi meneliti mengenai integrasi antara mantan narapidana dengan masyarakat, sedangkan peneliti berfokus pada pandangan para orang terdekat para siswa MAN 2 Kota Malang terhadap para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang di tahap awal.

Penelitian kedua adalah artikel jurnal milik Prihastuti dan Handoyo (2014) dengan judul "Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (*Otaku*)". Artikel jurnal ini membahas mengenai identitas seorang *otaku* menurut konsep "I"

dan “Me” milik Herbert Mead. “I” merupakan konsep pribadi yang merespon suatu hal tanpa pertimbangan dan pemikiran yang dalam, sedangkan “Me” merupakan citra seseorang di mata masyarakat dengan banyak tekanan norma dalam lingkungan sosialnya.

Pada artikel jurnal tersebut dijelaskan juga mengenai definisi *otaku* di Indonesia yang cukup berbeda dengan di Jepang. *Otaku* di Indonesia merupakan orang yang memiliki kegemaran pada banyak *anime* dan *manga*.

Mereka biasanya tidak menunjukkan kegemarannya pada budaya populer Jepang di ruang publik karena hanya akan dianggap aneh di mata masyarakat.

*Otaku* di Jepang tidak hanya terfokus pada *anime* dan *manga*, namun juga pada hobi-hobi lainnya, seperti kereta api, fotografi, dan lain-lain.

Hasil penelitian pada jurnal tersebut menunjukkan bahwa para *otaku* di Indonesia lebih nyaman untuk mengeluarkan sisi “I”-nya ketika menghadiri *event* kejepangan, karena pada *event* tersebut mereka bertemu dengan teman-temannya yang memiliki kegemaran serupa sehingga tidak akan mendapatkan *judgemental* tidak normal.

Persamaan penelitian ini dengan artikel jurnal milik Prihastuti dan Handoyo adalah pada objek penelitiannya yang sama-sama menggunakan penggemar budaya populer Jepang. Namun, Prihastuti dan Handoyo menggunakan objek penelitian berupa para penggemar budaya populer Jepang secara umum, sedangkan peneliti memilih memfokuskan penelitian pada siswa MAN 2 Kota Malang yang menjadi penggemar budaya populer Jepang sebagai objek penelitian.

Perbedaan penelitian ini dengan artikel jurnal milik Prihastuti dan Handoyo adalah teori yang digunakan. Penelitian ini menggunakan teori *labelling* milik Edwin Lemert, sedangkan Prihastuti dan Handoyo menggunakan teori interaksionisme simbolik milik Hebert Mead. Selain itu, Prihastuti dan Handoyo memfokuskan pada pola interaksi para penggemar budaya populer Jepang dengan sesamanya maupun dengan masyarakat umum, sedangkan peneliti memfokuskan penelitian pada pandangan para orang terdekat seperti guru bahasa Jepang, para siswa MAN 2 Kota Malang terhadap para siswa yang sedang belajar bahasa Jepang di tahap awal.



## BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan teknik menganalisis data.

### 3.1 Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Seperti yang diungkapkan Bogdan dan Taylor (dalam Moelong, 2011:4), metode ini dipilih karena menurut peneliti dengan metode ini mampu mendeskripsikan data kualitatif secara lebih mudah.

### 3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek dari sumber data yang dapat diperoleh, sedangkan data penelitian merupakan objek atau variabel penelitian (Arikunto, 2006:129). Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti dengan cara menggali sumber asli dari responden. Data diperoleh

melalui wawancara dan pengamatan langsung di lapangan. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil dari angket dan wawancara yang dilakukan kepada para siswa MAN 2 Kota Malang yang mengikuti klub bahasa Jepang (MAN 2 Nihon no Kurabu/MINOBU), dan juga orang tua, teman sekelas, dan guru bahasa Jepang dari para anggota MINOBU.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang mampu memberikan data tambahan serta penguatan terhadap penelitian. Data sekunder pada penelitian ini adalah buku-buku dan studi pustaka lainnya yang membicarakan tentang *labelling*, *otaku*, dan *wibu*.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Usman dan Akbar (2008:52), metode ilmiah adalah penggabungan antara berpikir secara deduktif dengan induktif. Untuk menguji bahwa hipotesis diterima atau ditolak perlu dibuktikan kebenarannya dengan data-data yang ada di lapangan. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik tertentu yang disebut dengan teknik pengumpulan data. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, yaitu:

#### 1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang peneliti saksikan selama penulisan (Gulo, 2002:116). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu observasi yang menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan

penginderaan di mana peneliti terlibat dalam keseharian informan (Bungin, 2007: 115-117). Peneliti mengikuti kegiatan dari klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang/MINOBU selama penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti yang valid dalam laporan yang diajukan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah cara-cara untuk memperoleh data yang komplet sesuai dengan fakta yang ada, dilakukan baik antara individu dengan individu maupun individu dengan kelompok (Ratna, 2010:222). Teknik wawancara yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam, yakni peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam yang sesuai dengan permasalahan yang ingin diteliti. Wawancara dilakukan pada siswa MAN 2 Kota Malang yang menyukai budaya populer Jepang tentang pandangan orang terdekatnya seperti guru bahasa Jepang, orang tua, dan teman sekelas.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sekumpulan catatan peristiwa yang tertulis atau gambar maupun film yang terjadi pada masa lalu. Dokumentasi berfungsi sebagai pendukung dan pelengkap dari sumber data primer yang diperoleh melalui observasi. Dokumentasi pada penelitian ini berupa daftar pertanyaan, rekaman audio ataupun video selama wawancara, dan foto-foto selama melakukan penelitian.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan secara sistematis terhadap transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan yang terkumpul untuk meningkatkan pemahaman tentang data serta menyajikan apa yang telah ditemukan kepada orang lain (Bogdan dan Biklen, 1982:145). Sudaryanto (1993:6) menambahkan bahwa analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung dalam data.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Kata deskriptif berasal dari bahasa Inggris, *descriptive* yang berarti bersifat menggambarkan atau melukiskan sesuatu hal. Hasil dari penelitian dengan teknik ini berupa gambar-gambar atau foto-foto yang didapat dari data lapangan atau peneliti menjelaskan hasil penelitian dengan gambar-gambar dan dapat pula berarti menjelaskannya dengan kata-kata (Usman dan Akbar, 2008:129).

Teori *labelling* Edwin M Lemert digunakan untuk menganalisis fenomena *labelling* yang terjadi pada siswa MAN 2 Kota Malang yang menyukai budaya populer Jepang. Dalam menganalisis data yang akan diteliti, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. mengklasifikasikan data sesuai dengan narasumbernya;
2. mencocokkan data dari narasumber untuk memastikan saling berkaitan atau tidak;

3. menganalisis hasil pencocokan data dengan teori *labelling* Lemert, digunakan untuk melihat kecenderungan siswa melakukan perilaku menyimpang dengan mendapatkan label *wibu*;
4. hasil dari analisis kemudian dipadukan dengan data sekunder; dan
5. membuat kesimpulan terhadap hasil analisis yang telah diperoleh.



## BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, melalui analisis terhadap pandangan orang tua, guru, dan teman sekelas akan dijabarkan mengenai label para siswa yang menggemari budaya populer Jepang.

### 4.1 Profil Singkat MAN 2 Kota Malang dan Klub Bahasa Jepang

#### 4.1.1 Profil Singkat MAN 2 Kota Malang



Gambar 4.1 MAN 2 Kota Malang  
(Sumber: [man2kotamalang.sch.id](http://man2kotamalang.sch.id))

Madrasah Aliyah Negeri 2 (MAN 2) Kota Malang merupakan salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang didirikan di Indonesia berdasarkan alih fungsi dari Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) Malang dengan Surat

Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 1992 tertanggal 7 Januari 1992. MAN 2 Kota Malang, yakni sekolah (MA) model merupakan sekolah percontohan kurikulum dan diharapkan bisa menjadi contoh bagi MA lain, baik yang berstatus negeri maupun swasta. Dengan demikian sejarah MAN 2 Kota Malang tidak bisa dipisahkan dari sejarah PGAN Malang yang merupakan salah satu PGAN tertua di Indonesia.

MAN 2 Kota Malang pada 1992 sampai 2018 lebih dikenal sebagai MAN 3 Malang. Nama MAN 3 Malang berganti menjadi MAN 2 Kota Malang sesuai dengan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 617 Tahun 2016. Pergantian nama terjadi dikarenakan Kota Batu menjadi daerah administrasi sendiri pada 17 Oktober 2001 yang sebelumnya menjadi bagian dari Kabupaten Malang. MAN 2 Malang yang ada di Kota Batu berganti nama menjadi MAN 1 Kota Batu dan MAN 3 Malang berganti nama menjadi MAN 2 Kota Malang.

#### 4.1.2 Profil Singkat Klub Bahasa Jepang



Gambar 4.2 Klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang bermula dari para siswa yang memiliki ketertarikan pada bahasa dan budaya Jepang dan mulai berkumpul serta belajar bersama yang dimulai sejak 2009. Pada 2014, klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang diberi nama Minobu yang merupakan singkatan dari MAN 3 Malang *Nihongo no Kurabu* yang diusulkan oleh seorang anggota bernama Adhigka Ulul Azmi. Perubahan nama sekolah dari MAN 3 Malang menjadi MAN 2 Kota Malang tidak mengubah singkatan nama klub bahasa Jepang sama sekali.

Kegiatan rutin Minobu diadakan sebanyak 2 kali pertemuan seminggu.

Belajar tata bahasa dan kanji adalah kegiatan utama dalam pertemuan mingguan Minobu. Minobu juga memiliki kegiatan tahunan, yaitu berkunjung ke pameran pendidikan Jepang yang diadakan di Surabaya dan

mengikuti lomba *Isshoni Tanoshimimashou* yang diadakan oleh Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Minobu memiliki anggota aktif sekitar 10 sampai 15 orang pada tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari siswa kelas X sampai kelas XI MAN 2 Kota Malang dari berbagai jurusan. Kegiatan rutin Minobu dilaksanakan secara daring via aplikasi *discord* selama pandemi Covid-19 sehingga menurunkan jumlah anggota aktif Minobu.

#### **4.2 Biografi Singkat Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya**

##### **Populer Jepang**

Dalam perjalanan kehidupan setiap individu memiliki proses kehidupan yang berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Pada bagian ini peneliti akan memaparkan biografi singkat dari tiga siswa MAN 2 Kota Malang penikmat budaya populer Jepang dalam beberapa aspek, seperti ekonomi, sosial, dan keluarga.

Siswa pertama bernama Muna Azizah dari kelas X. Lahir di Kediri pada 19 April 2004. Muna merupakan anak pertama dari tiga bersaudara.

Sebagai anak pertama, Muna mendapatkan pendidikan yang cukup baik dari orang tuanya. Bersekolah di salah satu sekolah favorit di Malang dan mendapat dukungan penuh dalam memilih cita-citanya. Ayah Muna memiliki usaha di bidang properti dan ibunya berprofesi sebagai ibu rumah tangga.

Keluarga Muna merupakan keluarga yang cukup agamis. Orang tua Muna berusaha untuk selalu menyambungkan aspek agama dalam kehidupan sehari-hari dan berhati-hati dalam bertindak agar tidak melanggar norma

agama. Ayah Muna melakukan pengawasan yang cukup ketat pada tontonan Muna. Film Barat dan drama Korea menjadi target utama pengawasan Ayah Muna, sedangkan *anime* tidak mendapatkan pengawasan.

“Kalau nonton *anime* pasti ditinggal. Beda kalau nonton film pasti ditanyain film apa, terus dicek satu-satu adegannya *sampe* terakhir. Kecuali film kartun kayak Disney.”

(Muna, percakapan pribadi, 2021)

Secara sosial, Muna dikenal sebagai anak yang pendiam dan pemalu, namun cukup aktif berkegiatan di Minobu. Di kelas, Muna juga cukup aktif dalam mengikuti pelajaran dengan menulis contoh kalimat di depan kelas dan mengerjakan tugas yang diberikan.

Siswa selanjutnya bernama Jasmine Tiara Balqis yang lebih dikenal dengan panggilan Ine. Ine merupakan siswa kelas XI yang lahir di Malang pada 12 Mei 2003. Ine merupakan anak tertua dari tiga bersaudara dan dibesarkan dalam keluarga yang berkecukupan. Ayahnya bekerja sebagai dokter umum dan ibunya bekerja sebagai dokter gigi di salah satu puskesmas di kota Malang. Ine termasuk siswi yang tidak terlalu aktif di sekolah. Ine hanya mengikuti Minobu dan ekstrakurikuler kaligrafi. Ine juga merupakan anggota tim Kikikakitori untuk mewakili MAN 2 Kota Malang di acara Isshoni Tanoshimimashou 15, namun batal berangkat karena pandemi Covid-19.

Siswa terakhir bernama Anindya Kirana dengan nama panggilan Anin. Anin yang duduk di kelas XII lahir pada 20 Agustus 2003. Anin merupakan anak tunggal yang dibesarkan di keluarga yang cukup mendukung

pendidikannya. Ayah Anin bekerja di luar kota, sedangkan ibunya berprofesi sebagai ibu rumah tangga. Anin merupakan siswa yang cukup terkenal di sekolah. Anin pernah menjabat sebagai ketua klub bahasa Jepang dan sering mengikuti konferensi video internasional dengan beberapa negara Barat menjadi daftar prestasinya di sekolah.

Ketiga siswa tersebut merupakan anggota dari klub Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang atau biasa disebut Minobu. Ketiganya cukup aktif dalam mengikuti kegiatan klub dengan kehadiran minimal seminggu sekali dari dua kali pertemuan per minggu.

### **4.3 Pandangan Orang Terdekat Mengenai Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya Populer Jepang**

#### **4.3.1 Pandangan Orang Tua Siswa MAN 2 Kota Malang Penikmat Budaya Populer Jepang**

Menurut data lapangan yang diperoleh, banyak hal yang peneliti dapatkan dari wawancara maupun diskusi dengan ketiga wali murid ketiga siswa MAN 2 Kota Malang tersebut. Hal tersebut meliputi pola asuh yang diterapkan orang tua, latar belakang pekerjaan orang tua, dan pandangan orang tua mengenai kegemaran anaknya.

Pada pembinaan di usia remaja, ketiga orang tua siswa tersebut memiliki pola pengasuhannya masing-masing. Orang tua Muna menggunakan sistem jam malam untuk gawai hingga jam 7 malam. Setelah jam 7 malam, orang tua Muna mengajak Muna dan adiknya untuk mengaji dan mengulang materi yang diajarkan di sekolah. Orang tua Muna berbagi

tugas dalam mendampingi anaknya belajar malam. Ayah Muna mengajarkan ilmu agama dan hafalan al-Qur'an sedangkan ibu Muna mendampingi pelajaran umum seperti matematika.

Selain itu, Muna sering berbagi cerita dan mengkomunikasikan masalah sehari-harinya pada ibunya. Bagi Muna, ibunya sudah dianggap seperti teman. Muna jarang mengkomunikasikan keluh kesah hariannya kepada ayah karena kesibukan ayahnya dan aturan ketat yang diterapkan ayahnya selama di rumah. Muna takut dimarahi ayahnya apabila perilakunya tidak sesuai dengan peraturan yang dibuat ayahnya di rumah.

Ayah Muna mulai mendalami ilmu agama dengan belajar di masjid dekat kediamannya setiap pagi. Pekerjaannya sebagai wirausahawan dan bertambahnya anggota keluarga di keluarga inti membuat ayah Muna hanya sempat untuk datang ke pengajian mingguan tidak lagi setiap hari. Mengkaji ilmu agama selama belasan tahun membuat ayah Muna memberikan corak agamis pada pola asuh keluarga Muna.

Orang tua siswa kedua, Ine, menerapkan jam malam untuk aktivitas di luar rumah hingga jam 7 malam dan jam tidur pada jam 10 malam. Pada jam 7 sampai 10 malam Ine dan saudaranya biasanya belajar mandiri dan menyiapkan pelajaran untuk hari esok. Kedua orang tua Ine berprofesi sebagai dokter, sehingga tidak punya waktu cukup banyak untuk menemani ketiga anaknya belajar setiap hari. Ine kadang berperan menjadi pemimpin untuk adik-adiknya kala orang tuanya sedang bekerja.

Menurut Ine, ayahnya adalah sosok yang ketat dalam menentukan jadwal belajar anak-anaknya.

“Dulu Bapak waktu Bapak kecil, Bapak rajin belajar, *mesti* juara kelas. Masuk PTN juga PTN favorit. Jadi *kaya*’ sejak kecil selalu *diceritain* Bapak dulu *gimana pas* jadi murid. Akhirnya anak-anaknya disuruh rajin juga”  
(Jasmine, percakapan pribadi, 2021)

Sejak duduk di bangku SMP, dalam hal belajar, Ine ditemani oleh guru les privatnya 2 kali pertemuan selama seminggu karena tuntutan dari ayahnya dan kesibukan kedua orang tua Ine yang sama-sama berprofesi sebagai dokter.

Orang tua Anin terlihat sedikit berbeda cara asuhnya dengan kedua orang tua siswa lainnya. Anin merupakan anak tunggal di keluarga intinya, sehingga ibunya yang merupakan ibu rumah tangga punya cukup waktu untuk mengembangkan bakat dan menemani kegemaran anaknya yang berhubungan dengan budaya populer Jepang. Ibu Anin sangat bersemangat dalam mengikuti dan merancang berbagai kegiatan untuk mendukung kegemaran Anin. Mulai dari berkunjung ke Konsulat Jenderal Jepang di Surabaya, berlangganan TV kabel yang menyediakan *channel* NHK, sampai mendatangkan guru *native speaker* untuk memperlancar kemampuan bahasa Jepangnya.

Okonogi (Grassmuck, 1990) menjelaskan bahwa terjadi kebingungan identitas sosial pada kaum *otaku* di Jepang pada dekade 70-an. Fenomena ini disebabkan oleh propaganda media massa kala itu yang menyajikan kehidupan yang tidak nyata dan berakibat para remaja menjadi kebingungan dan pesimis akan hidupnya sendiri. Namun, menurut pemaparan ketiga orang

tua siswa penikmat budaya populer Jepang ini, tidak ada perubahan perilaku dari anak-anaknya seperti menarik diri dari kehidupan sosial dan penurunan prestasi yang drastis. Anak-anak mereka hanya terlihat memiliki kegemaran baru seperti menggambar, menonton *anime*, dan membaca komik.

Para orang tua menilai budaya Jepang tidak jauh berbeda sopan santunnya dengan budaya Indonesia pada umumnya dan budaya Jawa pada khususnya, seperti budaya menghormati orang yang lebih tua. Budaya-budaya baik yang dimiliki Jepang seperti menghargai waktu dan mengantri juga menjadi alasan orang tua untuk tidak melarang anak-anaknya menggemari budaya populer Jepang dan negara Jepang.

Meskipun demikian, pendapat para orang tua terhadap budaya populer Jepang pun cukup beragam. Ibu Muna melihat ketertarikan anaknya pada budaya populer Jepang ketika anaknya mulai membaca komik *Detective Conan* sehingga mereka membelikan banyak komik lainnya, sedangkan ayah Muna membiarkan anaknya selama tontonannya dalam format animasi. Apabila diperankan langsung oleh aktor/aktris, maka ayah Muna akan melihat setiap bagian dari film tersebut untuk memastikan film itu layak ditonton anaknya. Orang tua Ine berpandangan netral dan cenderung membiarkan anaknya menyukai budaya populer Jepang. Beliau nampak tidak tertarik dengan kegemaran anaknya pada budaya populer Jepang. Orang tua Anin mengagumi negara Jepang dan budayanya karena menganggap Jepang bisa memadukan antara perkembangan teknologi dan budaya tradisionalnya

sehingga orang tua Anin mendukung penuh kegemaran anaknya hingga Anin sekarang berkuliah di Asia Pacific University Ritsumeikan.

Menurut ketiga orang tua siswa MAN 2 Kota Malang tersebut, anak-anak mereka mulai menyukai budaya populer Jepang sejak SD melalui media komik dan acara televisi. Melalui media ini ketiga siswa mendapatkan kegemaran baru yang kebanyakan adalah menggambar. Ibu Muna menyikapi kegemaran anaknya dengan mendampingi Muna dalam membaca komik dan menonton *anime* di televisi. Ibu Ine terlihat cukup percaya pada anaknya sehingga mulai melepas pengawasan pada Ine, hanya adik Ine yang paling kecil saja yang mendapatkan pengawasan ekstra dengan tidak diberi gawai pribadi. Ibu Irma, orang tua dari Anin, menyikapi kegemaran baru anaknya dengan semangat. Beliau membelikan barang-barang berbau Jepang seperti komik, baju, dan lain-lain.

#### 4.3.2 Pandangan Guru Bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang

Peneliti juga mewawancarai guru bahasa Jepang sekaligus guru tatib di MAN 2 Kota Malang. Beliau bernama Bapak Alif Rifa'i (Pak Alif). Beliau mengajar sejak 2002 dan cukup disegani di kalangan guru maupun murid.

Dengan latar belakang beliau ini, peneliti menilai bahwa Pak Alif cukup layak untuk menjadi narasumber untuk penelitian ini.

Menurut Pak Alif, terkadang beberapa siswa melakukan beberapa pelanggaran ringan, seperti membawa komik ke sekolah. Pelanggaran

tersebut dirasa masih wajar dan bisa ditoleransi apabila isi konten dari komiknya tidak mengandung unsur SARA dan pornografi.

**SKOR PELANGGARANTATA TERTIB MAN 3 MALANG TAHUN PELAJARAN 2012 – 2013**

No	JENIS PELANGGARAN	SKOR
<b>A. PASAL KELAKUAN</b>		
1	Terlibat dalam tindak kriminal, tindak pidana (Mencuri, merampas barang milik orang lain)	100
2	Membawa dan menggunakan senjata tajam/senjata api	100
3	Membawa dan menggunakan narkoba/miras	100
4	Membawa, melihat dan atau mengedarkan barang porno (buku, vcd, Hp dan sejenisnya)	100
5	Berkelahi/terlibat/pemicu perkelahian (tawuran)	100
6	Berbuat asusila (berciuman, mencium, memeluk, memegang, meraba atau setara)	100
7	Menganiaya/mengintimidasi siswa, guru, karyawan, kepala madrasah dll	100
8	Berduaan/lebih siswa berlainan jenis ditempat yang tidak wajar	75
9	Mencemarkan nama baik madrasah (siswa, guru, karyawan, kepala madrasah)	75
10	Merokok/membawa rokok di lingkungan madrasah dan kedapatan merokok diluar lingkungan madrasah dengan memakai se ragam/me rokok saat mengadakan studi banding	50
11	Merusak sarana prasarana madrasah	50
12	Memalsu tanda tangan (orang tua, wali siswa, kepala madrasah, guru, karyawan)	50
13	Merubah nilai rapor tanpa izin	50
14	Memalsu stempel madrasah	50
15	Membuat pernyataan bohong, dusta atau palsu	50
16	Berbuat curang pada saat ujian	25
17	Merayakan Ulang Tahun secara berlebihan (menyiram atau melempar dengan telur, air, pewarna, tepung serta mengikat dengan tali dll) di dalam dan di luar madrasah.	25

Gambar 4.3 Tata Tertib MAN 2 Kota Malang  
(Sumber: Buku panduan MOS dan Openaba MAN 2 Kota Malang  
Tahun Ajaran 2013/2014)

18	Menelembos/melompat atau keluar/masuk dari lingkungan madrasah tanpa izin	25
19	Mengganggu proses belajar mengajar	25
20	Melindungi teman yang bersalah	25
21	Melakukan tindakan provokasi	25
22	Makan dan Minum pada saat bulan Romadhon	25
23	Berada di kantin saat pelajaran tanpa izin guru	20
24	Menyalakan petasan di lingkungan madrasah	20
25	Tidak menyampaikan undangan/edaran madrasah pada orang tua	20
26	Meninggalkan PBM dengan izin tetapi tidak kembali ke madrasah	20
27	Meninggalkan PBM tanpa izin	20
28	Berbicara dan bertingkah laku tidak sopan kepada guru, karyawan, kepala madrasah, siswa.	20
29	Membuang sampah dan meludah di sembarang tempat	20
30	Tidak patuh nasehat, peringatan guru dan karyawan	20
31	Membawa HP di lingkungan madrasah	20
32	Membawa barang-barang yang tidak mendukung PBM (seperti komik, radio, novel tabloid, koran, Handy camp, iPod (dan sejenisnya), kamera, domino, kartu remi dll)	20
33	Membawa mobil tanpa seizin madrasah	20
34	Tatoo, tindik dll	20
35	Mem beli makanan atau minuman diluar madrasah pada saat jam istirahat atau jam-jam Salat.	10

A. PASAL KERAJINAN		
36	Absen karena sakit tanpa memberi surat	
37	Absen tanpa keterangan/alpa	
38	Terlambat hadir di madrasah pada jam pertama	
39	Terlambat mengikuti pelajaran	
40	Terlambat menyerahkan tugas	
41	Tidak mengumpulkan tugas	
42	Tidak mengikuti apel/upacara bendera	
43	Terlambat mengikuti apel/upacara bendera	
44	Sengaja tidak mengikuti bimbingan belajar, club bidang studi, klub rekreatif	
B. PASAL KERAPIAN		
45	Memakai seragam tidak sesuai dengan ketentuan	
46	Rambut tidak rapi, gondrong, dicat	
47	Membuat rambut sebagai model hiasan kepala	
48	Siswa putra memakai perhiasan (gelang, kalung dll)	
49	Siswa putri memakai perhiasan/bermake up yang berlebihan	
50	Siswa putra tidak memasukkan baju ke dalam celana	
51	Siswa putri memakai baju pendek (tidak menutup pantat secara keseluruhan)	
52	Memakai jaket/sweater di lingkungan madrasah	
53	Tidak memakai atribut madrasah yang telah ditentukan (badge, lokasi, kelas)	
C. PASAL KEBERSIHAN		
54	Pakaian seragam sekolah terlalu kotor, lusuh, sobek-sobek	
55	Meja, kursi, lantai, papan tulis dalam keadaan kotor	
56	Buku dan alat tulis nampak kotor	
57	Kuku, rambut, sepatu kotor	
58	Memakai kaos kaki dan sepatu tidak sesuai dengan ketentuan madrasah	

Gambar 4.4 Tata Tertib MAN 2 Kota Malang  
(Sumber: Buku panduan MOS dan Openaba MAN 2 Kota Malang  
Tahun Ajaran 2013/2014)

Foto di atas merupakan hasil scan dari buku peraturan untuk siswa  
MAN 2 Kota Malang. Sebagai salah satu sekolah model/percontohan pada

tingkat nasional, MAN 2 Kota Malang memiliki peraturan sekolah yang cukup ketat. Membawa komik ke sekolah memiliki bobot poin pelanggaran 20 poin dengan batas atas poin pelanggaran maksimal 100 poin. Apabila siswa mendapatkan poin pelanggaran hingga 100 poin, maka siswa tersebut dapat dikeluarkan dari sekolah atau dikembalikan pada orang tuanya. Hal ini berarti siswa berpotensi untuk dikeluarkan dari sekolah apabila sering membawa komik ke sekolah.

Pak Alif berkata meskipun membawa komik ke sekolah, apabila siswa tidak membacanya di kala kegiatan belajar mengajar, maka menurut beliau siswa tersebut tidak akan dikenai hukuman. Terlebih komik merupakan salah satu sarana hiburan bagi siswa mengingat beratnya beban belajar di MAN 2 Kota Malang sehingga asal tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar Pak Alif masih mentoleransi pelanggaran tersebut.

Secara perilaku, kadang para siswa meniru bahasa yang sering ditemui dalam *anime* seperti “*nani*”, “*hontou*”, dan lain-lain. Tugas Pak Alif di sini adalah untuk menjelaskan kepada guru-guru lainnya tentang kata-kata yang para siswa gunakan tersebut. Pada awalnya para guru mengira kata tersebut merupakan hardikan atau umpatan, namun Pak Alif sering menerjemahkan dan menjelaskan kata tersebut kepada guru-guru lainnya agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Pak Alif memiliki keyakinan bahwa para murid hanya kurang mendapatkan pembinaan yang maksimal. Antusiasme para murid untuk belajar bahasa Jepang sering tidak bisa terpenuhi oleh Pak Alif dikarenakan

faktor kurikulum dan keterbatasan jam pelajaran di tiap minggunya. Minobu menjadi sarana pak Alif untuk menampung berbagai kegemaran murid pada budaya dan bahasa Jepang, karena di kelas reguler para siswa hanya diajarkan tata bahasa formal dan budaya secara sekilas. Minobu juga menjadi wadah untuk menambah pertemanan dan pengalaman organisasi selama menjadi siswa MAN 2 Kota Malang.

Pak Alif berpendapat bahwa para siswa yang menggemari budaya populer Jepang sering dilihat aneh oleh teman sebayanya maupun guru. Kebiasaan yang nyentrik, seperti mengoleksi pin dan aksesoris bergambar karakter *anime* menjadi salah satu ciri dari penikmat budaya populer Jepang di MAN 2 Kota Malang. Mereka juga kadang menonton *anime* di saat jam istirahat menggunakan ponsel atau laptop sehingga para teman-temannya menganggap kegemaran mereka “aneh” karena menonton hal yang tidak dipahami oleh sekelilingnya. Siswa MAN 2 Kota Malang lebih familiar dengan film-film Barat dengan berbagai *genre*. Kata “*wibu*” adalah label yang sering digunakan oleh siswa yang bukan penikmat budaya populer Jepang untuk merujuk pada kelompok siswa penggemar budaya populer Jepang. Menurut beliau selama ini para siswa berlabel “*wibu*” tidak mengarah ke pada penyimpangan sekunder seperti tindak kriminal dan pidana.

Pak Alif juga menambahkan bahwa untuk mengakomodir para siswa yang memiliki ketertarikan pada bahasa dan budaya Jepang, sekolah telah memberikan dukungan dalam bentuk akses waktu pada jam ekstrakurikuler dan tempat di laboratorium bahasa untuk mengadakan pertemuan klub

Bahasa Jepang atau Minobu. Beberapa instansi pendidikan dan universitas dari Jepang juga setiap tahun didatangkan untuk memfasilitasi para siswa yang ingin melanjutkan studi ke Jepang. Setiap tahun juga didatangkan *native speaker* untuk mengajar selama 2 bulan di MAN 2 Kota Malang melalui program *Nihongo Partner* yang diadakan oleh The Japan Foundation.

### 4.3.3 Pandangan Teman Sekelas dan Teman Sebaya di Sekolah

Jepang merupakan negara yang cukup menarik di mata para siswa MAN 2 Kota Malang. Mereka berpendapat bahwa Jepang merupakan negara yang maju, bersih, dan teratur. Pandangan para siswa tersebut didapatkan dari informasi tentang budaya Jepang yang didapatkan melalui berita, *anime*, *manga*, dan lain-lain. Para siswa cukup familiar dengan produk kebudayaan tradisional Jepang, seperti *futon* dan makanan laut serta beberapa festival atau perayaan seperti *hanami*. Budaya populer seperti *anime*, *manga*, *light novel*, dan juga gaya *fashion* juga familiar di mata para siswa, namun 22,7% dari siswa yang terlibat dalam penelitian masih kesulitan membedakan hal-hal yang termasuk budaya populer dan budaya tradisional Jepang secara keseluruhan.

Siswa-siswa juga memiliki pendapat yang bermacam-macam mengenai budaya populer Jepang. Sejumlah 59% responden berpendapat budaya populer Jepang menarik perhatian mereka, menghibur, dan menyenangkan. Namun, ternyata responden siswa yang berkomentar mencoba untuk netral seperti tidak tertarik, dan kurang mengikuti budaya

populer Jepang sebanyak 36,3%. Selain itu, komentar negatif terhadap budaya populer Jepang tetap ada, namun jumlahnya hanya 4% dari total responden.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan beberapa opini para siswa MAN 2 Kota Malang mengenai temannya yang merupakan anggota klub bahasa Jepang MAN 2 Kota Malang. Para siswa berpendapat bahwa sudah hal biasa jika ada teman mereka yang menyukai budaya populer Jepang. Mereka pun bisa menerima teman mereka yang memiliki kegemaran yang berbeda. Jawabannya pun terkesan baik-baik saja.

#### **4.4 Perilaku Siswa Penikmat Budaya Populer Jepang yang Mendapatkan Label**

*Bullying* menjadi salah satu masalah yang sering terjadi di kalangan penikmat budaya populer Jepang, terutama ketika berada di usia sekolah.

Julukan aneh sering diberikan karena teman-teman sebayanya yang menganggap teman penikmat budaya populer Jepang berbeda dari siswa kebanyakan. Para siswa penikmat budaya populer Jepang kebanyakan tidak mengalami dan tidak merasa mengalami *bullying*. Siswa MAN 2 Kota Malang kebanyakan menganggap bahwa label aneh seperti “*wibu*” dan “*otaku*” hanyalah sebuah candaan belaka agar situasi lebih cair, namun label tersebut selalu melekat pada siswa MAN 2 Kota Malang yang menjadi penikmat budaya populer Jepang.

Label “*wibu*” atau “*otaku*” adalah julukan yang paling sering dipakai untuk menyebut penikmat budaya populer Jepang selain label “bau bawang”.

Julukan terakhir diberikan karena ada oknum penikmat budaya populer Jepang yang memiliki kebiasaan buruk dalam hal kebersihan, seperti jarang ganti baju, jarang mandi, dan tidak pernah menggunakan deodoran dan atau parfum sehingga sering menimbulkan bau tidak sedap dari badannya.

Menurut Lemert (1967:42), seseorang menjadi penyimpang karena proses *labelling* yang diberikan masyarakat kepadanya. Proses *labelling* ini biasanya dimulai dengan pemberian julukan atau cap yang biasanya negatif kepada seseorang yang telah melakukan penyimpangan primer (*primary deviation*), misalnya terlambat membayar tagihan, datang terlambat ke sekolah, dan lain-lain.

Kegiatan siswa penikmat budaya populer Jepang tentunya tidak lepas dari membaca *manga*, menonton *anime*, dan mendengarkan lagu-lagu Jepang. Kegiatan-kegiatan tersebut menggunakan barang yang dilarang untuk dibawa ke sekolah oleh MAN 2 Kota Malang sehingga siswa penikmat budaya populer Jepang sering menjadi sasaran inspeksi mendadak oleh guru tata tertib maupun pengasuh asrama.

Ponsel sebagai salah satu hal yang dilarang untuk dibawa siswa ke sekolah, adalah primadona guru tata tertib ketika melakukan inspeksi mendadak untuk disita pertama kali karena ponsel juga merupakan barang yang dilarang dibawa oleh siswa MAN 2 Kota Malang. Aturan ini merupakan perpanjangan dari aturan asrama MAN 2 Kota Malang yang tidak memperbolehkan membawa ponsel. Diterapkannya larangan membawa ponsel ke sekolah juga dilakukan untuk mengurangi kecemburuan sosial

antara siswa yang tinggal di asrama asrama dan siswa yang tidak tinggal di asrama.

Meskipun sama-sama membawa ponsel, siswa yang menikmati budaya populer Jepang di sekolah mendapatkan label buruk daripada siswa yang membawa ponsel namun tidak menikmati budaya populer Jepang. Hal ini terjadi karena menonton *anime*, membaca *manga*, dan mendengarkan lagu berbahasa Jepang adalah produk budaya populer yang cukup asing di kalangan siswa MAN 2 Kota Malang. Akibat dari pemberian label tersebut membuat siswa penikmat budaya populer Jepang mendapat beberapa kalimat sindiran seperti, “Sudah besar kok nontonnya kartun?”, “Ah, dasar wibu”, dan “Itu yang ada *hentai-hentainya*, ya?”.

Tayangan dengan format animasi atau kartun identik dengan tayangan yang ditujukan untuk anak-anak. Padahal *anime* sendiri memiliki berbagai macam judul dan *censorship* dari rating semua umur hingga dewasa sehingga wajar apabila siswa penikmat budaya populer Jepang menonton *anime*, hanya saja siswa yang tidak menikmati budaya populer Jepang kurang familiar tentang tayangan animasi yang ditujukan untuk remaja.

**STANDART MEKANISME PENANGANAN BARANG BUKTI HP SISWA  
OLEH GURU TATA TERTIB MAN 3 MALANG**

1. HP diterima Guru Tatib dari Koordinator Tatib , jika Guru Tatib menerima dari siswa/ guru/karyawan WAJIB menyerahkan dulu ke koordinator Tatib untuk di data.
2. Guru Tatib menyimpan dan mendata ulang HP yang diterima dari koordinator Tatib.
3. Mencatat sebagai pelanggaran di BUKU CATATAN PELANGGARAN SISWA dan di tuliskan POINT.
4. Memanggil siswa berkasus (Kalau perlu pemanggilan Orang Tua jika ada tambahan pelanggaran misalnya: ada gambar/video porno, berbohong, tidak sopan ,dll) kemudian siswa diberi KARTU BARANG BUKTI (Kartu Pengambilan HP)
5. Memberi sanksi peringatan lisan, arahan, mengisi Surat Pernyataan (Ringan/Berat) dengan berkoordinasi dengan Wali Kelas/BP/Orang Tua , jika memungkinkan diberi sanksi Scorsing.
6. HP hanya akan diberikan kepada Siswa melalui Wali Kelas bersamaan dengan pembagian raport semester dengan membawa tanda bukti “ KARTU BARANG BUKTI “ (kartu tidak boleh hilang, jika siswa menghilangkan kartu tersebut, HP akan di berikan semester depan lagi)
7. HP diberikan Guru Tatib ke Wali Kelas beberapa hari menjelang penerimaan rapor dan dibuatkan berita acara penyerahan.
8. HP selalu disimpan Guru Tatib sampai waktu mendekati pembagian rapor semester.

Gambar 4.5 Prosedur Pengembalian Ponsel  
(Sumber: Buku panduan MOS dan Openaba MAN 2 Kota Malang  
Tahun Ajaran 2013/2014)

Dokumen di atas merupakan prosedur pengembalian ponsel setelah disita oleh guru tata tertib. Ponsel menjadi barang yang cukup eksklusif di kalangan siswa yang tinggal di asrama dan siswa yang tidak tinggal di asrama MAN 2 Kota Malang. Dengan larangan tersebut terkadang ada siswa yang masih membawa ponsel dengan alasan sebagai alat komunikasi untuk menghubungi orang tua yang akan menjemput.

SANKSI DAN PENILAIAN KELAKUAN				
SKOR	HURUF	SANKSI	PENANGGUNG JAWAB	BENTUK PENANGAN
0 - 20	A	Pembinaan	Wali Kelas	Pembinaan dan Pengawasan
21 - 40	B	Pembinaan Dan Diingatkan	Wali Kelas, BK	Pembuatan Surat Pernyataan I
41 - 70	C	Pembinaan Dan Diingatkan Bersama Orang Tua	Wali Kelas, BK, Tatib	Pembuatan Surat Pernyataan II
71 - 75	D	Skorsing 7 Hari	Wali Kelas, Tatib, Kesiswaan	Panggilan I, Pembuatan Pernyataan III Bersama orang tua/wali
76 - 99	E	Skorsing 14 Hari	Wali Kelas, Tatib, Kesiswaan, Kepala Madrasah	Panggilan II, Pembuatan Surat Pernyataan Bermat Bersama orang tua/wali
= 100	X	Dikembalikan Ke Orang Tua	Wali Kelas, Tatib, Kesiswaan, Kepala Madrasah	Pembuatan Surat Mutasi

#### JENIS HUKUMAN

1. SKOR PELANGGARAN 0 - 20
  - a. Menyapu koridor kelas
  - b. Menyapu koridor aula bawah
  - c. Menyapu koridor ruang guru
  - d. Membuat 3 soal dan jawaban dan kelipatannya (Pelajaran yang ditinggalkan saat itu) Melampirkan bukti pembuatan soal dan jawaban pada buku pelanggaran siswa yang sudah ditandatangani guru pelajaran tersebut dan piket tatib
  - e. Menghafal dan menterjemahkan 2 surat Juz 30 dan kelipatannya
    - 1) surat pendek ditentukan oleh piket tatib hari itu
    - 2) Setor hafalan kepada guru PAI, Bahasa Arab
    - 3) Melampirkan bukti hafalan dan terjemahan surat pada buku pelanggaran siswa yang sudah ditandatangani oleh guru PAI, Bahasa Arab dan piket tatib
  - f. Melampirkan bukti pembinaan oleh wali kelas dan dimasukkan dalam buku pelanggaran individu siswa
  - g. Jenis hukuman (a - e) dapat dipilih oleh petugas
2. SKOR PELANGGARAN 21 - 40
  - a. Menyapu ruang guru
  - b. Menyapu aula bawah
  - c. Membuat 4 soal dan jawaban dan kelipatannya  
Soal dan jawaban yang dibuat berbeda dengan skor pelanggaran sebelumnya dan sudah di tandatangi guru pelajaran tersebut dan piket tatib
  - d. Menghafal dan menterjemahkan 3 surat Juz 30 dan kelipatannya
    - 1) surat pendek ditentukan oleh piket tatib hari itu

38 MOS & Openaba 2013 MAN 3 Malang

Gambar 4.6 Jenis-Jenis Hukuman untuk Siswa MAN 2 Kota Malang  
(Sumber: Buku Panduan MOS dan Openaba MAN 2 Kota Malang

Tahun Ajaran 2013/2014)

Penegakan peraturan sekolah di kalangan MAN 2 Kota Malang yang sering terjadi hanya sampai pembinaan oleh guru bimbingan konseling dan orang tua. Untuk siswa penikmat budaya populer Jepang menurut pengamatan peneliti, jarang mendapatkan pembinaan hingga ke tahap dipertemukan dengan guru bimbingan konseling dan orang tua. Pak Alif sering menindak pribadi siswa-siswa penikmat budaya populer Jepang apabila pelanggarannya masih bisa ditoleransi, seperti membawa komik yang

sesuai *rating* umur dan membawa ponsel dengan memberikan nasihat apabila baru disita pertama kali.

Siswa yang menikmati budaya populer Jepang sebenarnya memiliki persamaan dengan siswa lain yang menikmati budaya populer negara lain, yaitu tidak lepas dari kenakalan remaja terutama bagi mereka yang masih berada di bangku sekolah, seperti melanggar peraturan sekolah (membawa komik dan ponsel), terlambat masuk sekolah, dan lain-lain. MAN 2 Kota Malang merupakan salah satu sekolah yang masih melarang siswanya untuk membawa ponsel ke sekolah.

Siswa yang menikmati budaya populer Jepang juga pernah melanggar peraturan ini menurut teman-temannya. Siswa yang berada di asrama memiliki peraturan yang membatasi penggunaan laptop. Menurut pengakuan siswa yang lain, para siswa yang menikmati budaya populer Jepang pernah terlihat membawa laptop tanpa izin. Laptop tersebut biasanya digunakan untuk menonton *anime*, membaca *manga* secara daring, dan mendengarkan musik-musik Jepang.

Permainan kartu adalah hal yang kadang dibawa diam-diam ke sekolah selain ponsel dan laptop. Kartu yang dibawa biasanya berjenis permainan duel seperti *Yugioh*, *Vanguard*, *Wixxos*, dan sejenisnya.

Terkadang kartu permainan *bridge* dan *uno* juga ikut dibawa ke sekolah. Pelanggaran lain seperti terlambat masuk sekolah juga pernah dilakukan oleh para siswa yang menikmati budaya populer Jepang meskipun tidak bisa

ditutupi bahwa siswa lain yang bukan penikmat budaya populer Jepang juga pernah terlambat masuk sekolah.

Pada penelitian ini peneliti menemukan bahwa Ine dan Muna sering terlambat datang ke sekolah. Ine biasanya terlambat karena terjebak macet pada *rush hour*. Ibu Ine baru mempersiapkan makanan untuk keluarganya mendekati jam masuk sekolah Ine.

“Saya sering terjebak macet sehingga sering terlambat. Ditambah Ibu biasanya bangunnya mepet sehingga sarapannya juga terlambat. Jadi *pas* sarapan udah jadi masih panas makanannya. *Nunggu lagi deh biar* makanannya agak dingin”.

(Ine, percakapan pribadi, 2021)

Muna memiliki alasan lain atas keterlambatannya. Muna biasanya terlambat karena merasa rumahnya dekat dengan dengan sekolah sehingga beranggapan bisa santai dan menunda jam berangkat ke sekolah. “*Emang* dari dulu kebiasaan *Sensei*, apalagi rumah saya deket jadi berasa santai. Malah kalau datang pagi sering ditanya sama teman-teman ‘Tumben Mun datang pagi’” (Muna, percakapan pribadi, 2021). Muna juga kadang tertidur di kelas karena tidur larut malam akibat pada malam sebelumnya Muna menonton *anime* atau membaca *manga* hingga larut.

Kasus yang berbeda terjadi pada Anin. Anin mengaku bahwa jarang terlambat ke sekolah. “Jarang *banget* aku telat. *Paling* selama di sekolah *cuman* 2 kali” (Anin, percakapan pribadi, 2021). Rumah Anin hanya 10 menit jalan kaki dari sekolah dan biasanya Anin diantar ibunya menggunakan mobil.

Menurut pemaparan Anin, dirinya juga tidak pernah membawa gawai ke

sekolah. Anin berkata bahwa dirinya tidak melihat sebuah kepentingan yang mendesak untuk membawa gawai ke sekolah.

Peneliti juga bertanya pada Muna dan Ine tentang reaksi teman-teman sekelasnya yang berkaitan dengan tentang keterlambatan Muna dan Ine datang ke sekolah. Alih-alih mendapatkan sindiran ketika datang terlambat ke sekolah, Muna mendapatkan sindiran halus ketika datang ke sekolah lebih pagi, seperti, “*Kok tumben Mun datang pagi,*” dari teman sekelasnya.

Meskipun Ine cukup sering terlambat, Ine mengaku bahwa sindiran serupa tidak terjadi pada Ine. “Karena ada yang biasanya lebih *telat* lagi jadi dianggap wajar *aja* sama teman-teman” (Ine, percakapan pribadi, 2021).

Siswa yang menikmati budaya populer Jepang juga bisa merasa tidak nyaman dengan label pemberian teman-temannya. Para siswa yang diberi label cenderung memilih untuk diam dan menghindari dari teman yang memberikan label yang disebutkan di atas untuk menghindari terjadinya konflik yang lebih besar. Namun, bisa menjadi konflik apabila candaannya dirasa sudah keterlaluan dan terlalu mengganggu.

Dari aspek psikis, siswa yang menikmati budaya populer Jepang akan merasa bahwa dirinya berbeda dari teman-temannya. Perbedaannya terlihat dari kegemarannya yang tidak biasa dibandingkan siswa lain yang memiliki kegemaran seperti olahraga, nongkrong di *café*, dan menonton film Barat yang berbahasa Inggris. Hal ini diekspresikan dalam bentuk menutup diri dan menghindari teman-temannya meskipun tidak jarang mereka melawan balik karena merasa tertekan dan dianggap berbeda dari siswa yang lain oleh

temannya yang tidak menikmati budaya populer Jepang maupun menganggapnya hanya sebatas candaan.

Berdasarkan pendapat Lemert tentang pelabelan, dikatakan bahwa apabila seorang individu melakukan penyimpangan lalu mendapatkan label, maka individu tersebut akan bertindak sesuai dengan labelnya. Namun, label *wibu* yang disematkan pada Anin tidak memengaruhi Anin untuk melakukan penyimpangan primer. Dalam penelitian ini penyimpangan primer yang dimaksud adalah terlambat datang ke sekolah dan pelanggaran ringan lain pada peraturan sekolah. Ine meskipun sering terlambat namun keterlambatannya bukan karena Ine membaca *manga* atau menonton *anime* hingga larut pada malam sebelumnya. Ine terlambat karena sarapan pagi di rumahnya disiapkan terlambat dan terjebak *rush hour*. Muna terlambat karena sering merasa rumahnya dekat sehingga perjalanan ke sekolah lebih cepat daripada teman-teman yang lain. Meskipun demikian, terkadang Muna juga tertidur di kelas karena membaca *manga* hingga larut malam.

Siswa MAN 2 Kota Malang juga berpendapat bahwa sebenarnya tindakan pelanggaran yang dilakukan oleh siswa yang menikmati budaya populer Jepang dengan siswa yang tidak menikmati namun sering ditekankan pada kegiatan ke-Jepang-an nya. “Kalo misalnya ada ya, tolong, kita tuh lagi belajar di sekolah bukan lagi di dunia *anime*/jepangan gitu, 'when im rome do as the romans’”.

Kebiasaan siswa yang menggemari budaya populer Jepang seperti menonton *anime* dan membaca *manga* di kelas, menggunakan frasa bahasa

Jepang dalam percakapannya, dan lain-lain, membuat siswa dalam kelompok ini dianggap berbeda dan mendapatkan perhatian lebih dari sekitarnya sehingga perlu tidak menarik perhatian siswa yang bukan penikmat budaya populer Jepang ketika sedang menonton *anime* maupun membaca *manga* dan tidak terlalu menampakkan identitasnya sebagai penikmat budaya populer Jepang. Siswa yang menikmati budaya populer Jepang juga diharapkan oleh para siswa yang lain untuk tidak sampai melanggar peraturan dalam menikmati kegemarannya karena penikmat budaya populer Jepang sering mendapatkan label buruk karena tindakan oknum penikmat yang tidak mengindahkan peraturan yang berlaku di sekolah.

Menurut Wickert (2019), teori *labelling* Lemert terlalu terfokus pada penyimpangan sekunder dan hanya menaruh sedikit penjelasan pada penyimpangan primer (Wickert, 2019). Lemert juga tidak menjelaskan secara rinci tentang apa saja penyimpangan primer yang bisa membuat pelakunya melakukan penyimpangan sekunder.

Menurut penelitian yang dilakukan, teori Lemert tentang pelaku penyimpangan primer yang diberi label oleh masyarakat akan melanjutkan tindakan penyimpangan primernya dan akan berlanjut hingga terjadi penyimpangan sekunder tidak terbukti pada penelitian yang melibatkan siswa MAN 2 Kota Malang penikmat budaya populer Jepang. Meskipun mendapatkan label-label yang menurut peneliti tidak layak disematkan pada mereka, para siswa penikmat budaya populer Jepang tidak terbawa label tersebut dan menjadikan mereka pelaku penyimpangan sekunder. Siswa

penikmat budaya populer Jepang di MAN 2 Kota Malang merasa *label* yang disematkan pada mereka sebagai sesuatu yang tidak perlu dianggap serius.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dari sudut pandang orang tua dan guru sebenarnya siswa yang menikmati budaya populer Jepang tidak terlihat menunjukkan tanda-tanda melakukan penyimpangan primer maupun sekunder. Siswa pada kelompok ini tidak terpengaruh oleh label yang disematkan pada mereka. Siswa penikmat budaya populer Jepang cukup bisa membaaur dan bersosialisasi dengan teman-temannya yang tidak menikmati budaya populer Jepang.

Pandangan sesama siswa tentang kelompok siswa yang menikmati budaya populer Jepang ini cukup berbeda dengan sudut pandang orang tua maupun guru. Siswa yang lain beranggapan bahwa siswa yang menikmati budaya populer Jepang ini terkadang terlalu mencolok dalam menikmati hobinya seperti menonton *anime* ataupun menggunakan frasa bahasa Jepang untuk berkomunikasi dengan sesama siswa penikmat budaya populer Jepang.

Penyimpangan primer seperti terlambat, membawa komik, dan ponsel ke sekolah memang dilakukan oleh siswa penikmat budaya populer Jepang.

Namun, pelanggaran-pelanggaran tersebut menurut Pak Alif masih bisa ditoleransi dan tidak akan menyebabkan siswa penikmat budaya

populer Jepang hingga melakukan penyimpangan sekunder atau tindakan kriminal dan pidana.

Menurut peneliti, label tersebut tidak terlalu berpengaruh pada kegiatan sehari-hari maupun prestasi siswa terlabel namun, label tersebut kadang terdengar mengganggu apabila siswa yang lain memanggil siswa terlabel ini dengan sebutan *Wibu* tersebut.

## 5.2 Saran

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah apabila ingin melakukan penelitian di sekolah, hendaknya dilakukan ketika tidak ada pandemi seperti sekarang karena dengan melakukan penelitian secara luring, data yang dihasilkan bisa lebih cepat untuk didapatkan. Selain itu, peneliti dapat meneliti hal-hal tentang Jepang yang lain seperti penggunaan frasa bahasa Jepang dalam dialog siswa MAN 2 Kota Malang sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

## Buku:

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta:

Rineka Cipta.

Bogdan, R. C., & Biklen, K. S. (1982). *Qualitative research for education:*

*An introduction to theory and methods*. Boston: Allyn and Bacon.

Bungin, M. B. (2007). *Penelitian kualitatif: Komunikasi, ekonomi, kebijakan*

*publik, dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

Craig, T. J. (2000). *Japan pop! Inside the world of Japanese popular culture*.

New York: M.E. Sharpe.

Grassmuck, V. (1990). "I'm alone, but not lonely": *Japanese otaku*

*kidscolonize the realm of information and media, a tale of sex and*

*crime for faraway place*. *Mediamatic*, 5(4). Diakses dari

[https://www.vgrass.de/wp-content/uploads/2011/01/901200\\_Otaku-](https://www.vgrass.de/wp-content/uploads/2011/01/901200_Otaku-alone_Mediamatic.pdf)

[alone\\_Mediamatic.pdf](https://www.vgrass.de/wp-content/uploads/2011/01/901200_Otaku-alone_Mediamatic.pdf) pada 16 Mei 2020 Pukul 18:00 WIB.

Gulo, W. (2002). *Metode penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.

Gunarsa, S. (2001). *Psikologi praktis: Anak, remaja, dan keluarga*. Jakarta:

Gunung Mulia

Lemert, E. (1967). *Human deviance, social problems and social control*:

Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

MAN 3 Malang, Panitia MOS. (2013) *Buku panduan MOS dan Openaba Siswa baru*

MAN 3 Malang. Malang: Untuk Kalangan Internal

Moelong, L. J. (2011). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT.

Remaja Rosda Karya.

Otsuka, E. (2015). Foreword: Otaku culture as 'conversation literature'. Dalam P. W.

Galbraith., T. H. Kam, & B. O. Kamm. (Eds.), *Debating otaku in*

*contemporary Japan: Historical perspectives and new horizons* (xiii-xxix).

London: Bloomsbury Publishing.

Ratna, N. K. (2010). *Metodologi penelitian kajian budaya dan ilmu sosial humaniora*

*pada umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Robson, K. (2010). *The afterlife of NEETs*. Attewell, P. & Newman, K. S. (Eds.);

Oxford: Oxford University Press.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa (Pengantar penelitian*

*wahana kebudayaan secara linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University

Press.

Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

Usman, H. & Akbar, P. S. (2008). *Metodologi penelitian sosial pendidikan*. Jakarta:

Bumi Aksara.

#### **Jurnal Karya Ilmiah:**

Davis, J. C. (2016). *Japanese animation in american and its fans* (Tesis). Oregon:

*Applied Anthropology*. Universitas Oregon.

Effendi, U. (2018). *Proses labeling mantan narapidana di masyarakat kelurahan Limo, Depok*. (Skripsi). Jakarta: Sosiologi, UIN Syarif Hidayatullah.

Handaningtias, U. R., & Agustina, H. (2017). Peristiwa komunikasi dalam pembentukan konsep diri *Otaku Anime*. *Jurnal kajian komunikasi* 5(2), 202-209. Sumedang: Universitas Padjajaran <https://doi.org/10.24198/jkk.v5i2>

Prihastuti, N. & Handoyo, P. (2014). Interaksi simbolik penggemar jepang (*otaku*). *Paradigma* 2(3), 1-5. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

#### Internet:

Aeschliman, L. (2019) What is anime. *Bella online*. Diakses dari <https://www.bellaonline.com/articles/art4260.asp> 19 Mei 2019 pada pukul 19:03 WIB.

Alt, M. (2008, 2 April). What kind otaku are you. *Neojaponisme*. Diakses dari <http://neojaponisme.com/2008/04/02/what-kind-of-otaku-are-you/> pada 9 Mei 2019 pukul 19:00 WIB.

Coananda, E. (2018, 22 Februari). Sejarah budaya jepengangan di Indonesia (bagian 1). *Risa Media*. Diakses dari <https://risamedia.com/perspektif/sejarah-budaya-jepengangan-di-indonesia-bagian-1/> pada 10 November 2019 pukul 17:00 WIB.

Morissy, K. (2016, 23 Agustus). Feature: Found in translation - The evolution of the word “otaku” [part 1]. *Crunchyroll*. Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2016/08/22/feature-found-in-translation-the-evolution-of-the-word-otaku-part-1> pada 20 April 2020 pukul 17:00 WIB.

Wickert, C. (2019, 10 April). Labelling – Primary and secondary deviance (Lemert).

*Soztheo*. Diakses dari [https://soztheo.de/theories-of-crime/conflict-oriented-theories-of-crime/labelling-primary-and-secondary-deviance-](https://soztheo.de/theories-of-crime/conflict-oriented-theories-of-crime/labelling-primary-and-secondary-deviance-lemert/?lang=en)

[lemert/?lang=en](https://soztheo.de/theories-of-crime/conflict-oriented-theories-of-crime/labelling-primary-and-secondary-deviance-lemert/?lang=en) pada 25 Juni 2021 pukul 09:00 WIB



### Lampiran 1: Curriculum Vitae

Nama : Lintang Radya Mahendra

Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 07 Oktober 1999

Agama : Islam

Alamat : Jln Lamper Tengah Gg, XIV No.4, Semarang  
selatang, Semarang

No. Hp : 089636973617

Alamat Email : Radyamahendra19@gmail.com

### Pendidikan Formal

No	Nama Sekolah	Kota	Tahun Masuk	Tahun Lulus
1	SD Muhammadiyah 06	Semarang	2004	2010
2	MTs Al – Nahdliah	Depok	2010	2013
3	MAN 3 Malang(MAN 2 Kota Malang)	Malang	2013	2016
4	Universitas Brawijaya	Malang	2016	-

### Pengalaman Kepanitiaan

1. Staff Divisi Lomba Benron & Kikikakitori Festival Jepang - Isshoni Tanoshimimashou 12 – Universitas Brawijaya (2017)
2. Staff Perlengkapan Benron Taikai Internal (2017)
3. Staff Divisi Kesehatan PK2MABA & KRIMA FIB UB (2017)
4. Koordinator Divisi Kesehatan PK2MABA & KRIMA FIB UB (2018)

### Pengalaman Organisasi

1. Koordinator Divisi Kepelatihan Focs Dance Crew (2016-2019)
2. Ketua Ryokai Kurabu (2018)

### Pengalaman Kerja

1. Pengajar bahasa Jepang M2KM Nihon no kurabu (2019-sekarang)
2. HRD Dunia Belajar (2021-Sekarang)

## Lampiran 2 : Sertifikat N4

  
N4

日本語能力認定書  
CERTIFICATE  
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY

氏名 Name LINTANG RADYA MAHENDRA

生年月日 (y/m/d) Date of Birth 1999/10/07

受験地 Test Site インドネシア Indonesia

上記の者は2019年12月に独立行政法人国際交流基金および公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験 N4 レベルに合格したことを証明します。

2020年1月19日

*This is to certify that the person named above has passed Level N4 of the Japanese-Language Proficiency Test given in December 2019, jointly administered by the Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services.*

*January 19, 2020*

<p>独立行政法人 国際交流基金 理事長 安藤 裕康 Hiroyasu Ando President The Japan Foundation</p>	<p>公益財団法人 日本国際教育支援協会 理事長 井上 正幸 Masayuki Inoue President Japan Educational Exchanges and Services</p>
---	--



N4A197019A 19B20109

### Lampiran 3: Sertifikat Penyetaraan N3

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
LABORATORIUM ILMU HUMANIORA

日本語能力学部内認定書  
JAPANESE LANGUAGE PROFICIENCY TEST (EQUIVALENT)

EXAMINATION SCORE REPORT

560/ UN10.F12/ Sert/ 2020

This is to certify that

Name : LINTANG RADYA MAHENDRA

Student Number : 165110200111025

has completed Level N3 of Japanese Language Proficiency Intensive Course from 10 August - 19 August 2020, and has taken Equivalent Test on 25 August 2020, administered by the Laboratory of Humanities (LIH), Faculty of Cultural Studies, Universitas Brawijaya.

言語知識 (文字・語彙・文法) Language Knowledge (Vocabulary・Grammar)	読解 Reading	総合得点 Total Score
28/60	16/60	44/120
コミュニケーションスキル Communication skills	B2	

*\*for internal use only*

2020年9月14日

Dekan,

Prof. Dr. Agus Suman, SE, DEA.  
NIP 196006151987011001



Ketua,

Dr. Putu Dian D. Degeng, M.Pd.  
NIK 2012018405032001

## Lampiran 4 : Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,  
Telp. +62341- 574138, Fax. +62341- 575822  
E-mail : [fib\\_ub@ub.ac.id](mailto:fib_ub@ub.ac.id) - <http://www.fib.ub.ac.id>

### BERITA ACARA UJIAN SEMINAR PROPOSAL

Telah dilaksanakan Ujian Seminar Proposal Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Kamis, 04 Juni 2020

Untuk mahasiswa :

NAMA : LINTANG RADYA MAHENDRA

NIM : 165110200111025

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

Labelling menurut Edwin M Lemert Terhadap Siswa MAN 2 Kota Malang sebagai penikmat budaya pop je-Jepang-an dalam perspektif orang tua, wali kelas, dan teman sekelas

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing : LAILY AMALIA SAVITRI , S.S., M.SI.

Malang, 04 Juni 2020

**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra**

**Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D**  
**NIP. 19790116 200912 1 001**



## Lampiran 5 : Berita Acara Seminar Hasil



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,  
Telp. +62341- 574138, Fax. +62341- 575822  
E-mail : [fib\\_ub@ub.ac.id](mailto:fib_ub@ub.ac.id) - <http://www.fib.ub.ac.id>

### BERITA ACARA UJIAN SEMINAR HASIL

Telah dilaksanakan Ujian Seminar Hasil Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada:

Hari, tanggal : Selasa, 29 Juni 2021

Untuk mahasiswa :

NAMA : LINTANG RADYA MAHENDRA

NIM : 165110200111025

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

Labelling siswa MAN 2 Kota Malang sebagai penikmat budaya populer Jepang

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing : LAILY AMALIA SAVITRI , S.S., M.SI.

2. Penguji : YOHANES PADMO ADI NUGROHO , S.S., M.HUM.

Malang, 29 Juni 2021

**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra**

**Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D**  
**NIP. 19790116 200912 1 001**

## Lampiran 6 : Berita Acara Ujian Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
Jalan Veteran Malang 65145, Indonesia,  
Telp. +62341-574138, Fax. +62341-575822  
E-mail : [fib\\_ub@ub.ac.id](mailto:fib_ub@ub.ac.id) - <http://www.fib.ub.ac.id>

### BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada:

Hari, tanggal : Jum at, 16 Juli 2021

Untuk mahasiswa :

NAMA : LINTANG RADYA MAHENDRA

NIM : 165110200111025

PRODI : Sastra Jepang

Dengan judul :

Labelling terhadap siswa MAN 2 Kota Malang sebagai penikmat budaya populer Jepang

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : LAILY AMALIA SAVITRI , S.S., M.SI.

2. Penguji : YOHANES PADMO ADI NUGROHO , S.S., M.HUM.

Malang, 16 Juli 2021

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D  
NIP. 19790116 200912 1 001



## Lampiran 7: Berita Acara Bimbingan Skripsi

### KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

#### UNIVERSITAS BRAWIJAYA

#### FAKULTAS ILMU BUDAYA

*Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia*

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Lintang Radya Mahendra
2. NIM : 165110200111025
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Bidang Kajian : Budaya
5. Judul Skripsi : Labelling terhadap siswa MAN 2 Kota Malang sebagai penikmat budaya populer Jepang
6. Tanggal Mengajukan : 12/2/2020
7. Tanggal Selesai Revisi : 23/7/2021
8. Nama Pembimbing : Laily Amalia Savitri, M.Si.

#### 9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	12-2-2020	Pengusulan Tema Skripsi	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
2	24-2-2020	Pengajuan Bab I	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
3	5-03-2020	Revisi Bab I dan Pengajuan Bab II dan Bab III	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
4	27-4-2020	Revisi Bab I	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
5	19-5-2020	Revisi Bab II & Bab III	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
6	20-5-2020	Revisi Bab II	Laily Amalia Savitri, M.Si.	
7	22-5-2020	Revisi Bab III	Laily Amalia Savitri, M.Si.	

8	22-5-2020	Persetujuan Seminar Proposal	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
9	1-6-2020	Revisi Cover & Daftar pustaka	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
10	4-6-2020	Seminar Proposal	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
11	4-8-2020	Pengajuan rencana pengambilan data	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
12	22-9-2020	Bimbingan kuisisioner	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
13	18-1-2021	Pemaparan hasil data yang didapat	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
14	19-2-2021	Bimbingan angket untuk teman sebaya siswa	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
15	3-4-2021	Bimbingan Bab IV & Bab V	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
16	17-6-2021	Bimbingan Abstrak	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
17	25-6-2021	Persetujuan Seminar Hasil	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
18	29-6-2021	Seminar Hasil	Laily Savitri, M.Si.	Amalia
			Yohanes Padmo Adi Nugroho M.Hum.	

19	8-7-2021	Bimbingan revisi seminar hasil	Laily Amalia Savitri, M.Si.
20	9-7-2021	Persetujuan Ujian Skripsi	Laily Amalia Savitri, M.Si.
21	16-7-2021	Ujian Skripsi	Laily Amalia Savitri, M.Si.
			Yohanes Padmo Adi Nugroho M.Hum.
22	21-7-2021	Revisi Ujian Skripsi	Laily Amalia Savitri, M.Si.

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Malang, 23 Juli 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing

Sahiruddin, M.A., Ph.D.

NIP. 19790116 200912 1 001

Laily Amalia Savitri, M.Si.

NIP. 19920729 201903 2 019