



DAMPAK PENGARUH POLA PERILAKU MAHASISWA INDONESIA DI MANABI *GAIGOGAKUIN*

Ni Putu Tya Gita Gauri¹, Wayan Nurita², Ni Wayan Meidariani³

^{1,2,3}Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Bahasa Asing, Universitas Mahasaraswati
Denpasar, Jl. Kamboja 11A Denpasar-Bali

Correspondence email: tyagitagauri@gmail.com

Abstract

This thesis discusses the influence of Japanese culture on the behavior patterns of Indonesian students at MANABI Gaigogakuin. The Japanese culture that affect Indonesian students at MANABI Gaigogakuin such as pop culture, part-time work, punctual culture and nomikai. This thesis uses the theory of hegemony proposed by Antonio Gramsci and uses two other supporting theories related to the existing problems. Sources of data in this study using primary data sources. The data were obtained using the proficient method with questionnaires and interviews with 8 Indonesian student respondents who had studied at MANABI Gaigogakuin. The results of this study are that each of the influences of Japanese culture such as pop culture, part-time work, punctual culture and nomikai has a driving factor. The driving factor of the influence of Japanese culture such as pop culture is the need for love of things you like such as anime like Naruto, Kimetsu no Yaiba and others. The driving factor for part-time work culture is the physiological needs to fulfill living expenses in Japan so as to form an independent personality. The driving factor of the punctual culture is the need for security and recognition from others that you can adapt to the Japanese environment and also get good grades in school. And the driving factor for nomikai culture is wanting to establish social relations with Japanese people, including co-workers. The four cultures that influence the behavior of foreign students at MANABI Gaigogakuin have positive and negative impacts, such as pop culture which has a positive impact, namely students can more freely express themselves through their preferred dress style, while the negative impact is being consumptive because they collect a lot of objects.

Keywords: *influences, Japanese culture, behavioral patterns, student, Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh budaya Jepang terhadap pola perilaku mahasiswa Indonesia di MANABI Gaigogakuin. Budaya Jepang yang mempengaruhi mahasiswa Indonesia di MANABI Gaigogakuin seperti budaya pop, kerja paruh waktu, budaya tepat waktu dan nomikai. Penelitian ini menggunakan teori hegemoni yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci dan menggunakan dua teori pendukung lainnya terkait dengan permasalahan yang ada. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer. Data diperoleh dengan menggunakan metode mahir dengan kuesioner dan wawancara dengan 8 responden mahasiswa Indonesia yang pernah belajar di MANABI Gaigogakuin. Hasil penelitian ini adalah bahwa masing-masing pengaruh budaya Jepang seperti budaya pop, kerja paruh waktu, budaya tepat waktu dan nomikai memiliki faktor pendorong. Faktor pendorong pengaruh budaya Jepang seperti budaya pop adalah kebutuhan akan kecintaan terhadap hal-hal yang disukai seperti anime seperti Naruto, Kimetsu no Yaiba dan lain-lain. Faktor pendorong

budaya kerja paruh waktu adalah kebutuhan fisiologis untuk memenuhi biaya hidup di Jepang sehingga membentuk kepribadian yang mandiri. Faktor pendorong budaya tepat waktu adalah kebutuhan akan rasa aman dan pengakuan dari orang lain bahwa Anda dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan Jepang dan juga mendapatkan nilai bagus di sekolah. Dan faktor pendorong budaya nomikai adalah ingin menjalin hubungan sosial dengan orang Jepang, termasuk rekan kerja. Empat budaya yang mempengaruhi perilaku mahasiswa asing di MANABI Gaigogakuin memiliki dampak positif dan negatif, seperti budaya pop yang memiliki dampak positif yaitu mahasiswa dapat lebih bebas mengekspresikan diri melalui gaya berpakaian yang disukainya, sedangkan dampak negatifnya adalah konsumtif karena mereka mengumpulkan banyak objek.

Kata kunci: *pengaruh, budaya Jepang, pola perilaku, mahasiswa, Indonesia*

Pendahuluan

Budaya merupakan salah satu bentuk identitas yang dimiliki oleh negara. Sebagai konsep pokok kajian antropologi, budaya mencakup aspek seperti pengetahuan, teknologi, nilai, keyakinan, kebiasaan, dan perilaku yang umum bagi manusia. Menurut Marshall (1998) pada masyarakat yang sederhana biasanya hanya terdapat satu bentuk budaya utuh (*integrated culture*) yang diusung oleh semua anggota masyarakat. Sedangkan pada masyarakat yang kompleks entitas budaya ini memiliki lapisan yang banyak meliputi budaya dominan dan beragam sub-sub budaya.

Sebagai negara maju, Jepang masih dianggap mampu untuk mempertahankan budayanya yang unik sehingga menjadi daya tarik bagi orang asing, baik itu untuk berwisata, menikmati budaya Jepang hingga menempuh pendidikan. Masyarakat Jepang sendiri mempunyai karakter yang unggul seperti pekerja keras, kedisiplinan terhadap waktu yang tinggi, semangat belajar, kejujuran, pantang menyerah, saling menghormati satu sama lain dalam menjalani kehidupan bermasyarakat serta menjaga tradisi budaya sendiri. Sebagai contoh, orang Jepang tetap memakai bahasanya sendiri walaupun bahasa Inggris menjadi bahasa internasional.

Meskipun memiliki sumber daya manusia (SDM) dengan karakter yang unggul dan menjadikan Jepang sebagai negara maju, Jepang memiliki keterbatasan populasi dan sumber daya alam (SDA). Ditambah, Jepang sendiri sedang mengalami penurunan tingkat kelahiran anak secara drastis hingga menyebabkan lebih banyak populasi lanjut usia di Jepang daripada populasi usia produktif dan anak-anak. Sebanyak 29 persen penduduk Jepang berusia di atas 65 tahun. Sedangkan untuk anak-anak di bawah 14 tahun jumlahnya 11,8 persen.

Demi menutupi permasalahan tersebut, Jepang membuka kesempatan kepada orang asing untuk sekolah atau bekerja di Jepang, utamanya Indonesia. Didukung dengan hubungan baik antara Indonesia dan Jepang, kemudian universitas sebagai sumber riset dan pengetahuan yang mumpuni bagi pelajar di dalamnya dan sistem kuliah yang memberikan dukungan interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Pemerintah Jepang memiliki beasiswa dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Jepang (*Monbukagakusho/MEXT*).

Kemudian Jepang juga membuka kesempatan kemudahan bekerja di Jepang melalui program *jisshusei*, *kenkyuusei* dan *tokutei ginou*.

Penulis juga merupakan salah satu orang Indonesia yang mendapat kesempatan untuk belajar di Jepang pada salah satu instansi pendidikan yang bernama MANABI Gaigogakuin. Berdasarkan pengalaman itu penulis merasakan adanya pengaruh terhadap pola perilaku kehidupan seperti: budaya tepat waktu, disiplin dan lain-lain.

Sebagai contoh kasus, salah seorang mahasiswa di sekolah ini mendapatkan penghargaan karena selama studi di sana penulis tidak pernah bolos dan selalu tepat waktu datang ke sekolah. Hal tersebut membuktikan bahwa masyarakat Jepang sangat menghargai proses. Mereka tidak selalu mengharapkan hasil yang sempurna, namun mereka cenderung memperhatikan proses yang benar dan sempurna. Hal tersebut serupa dengan apa yang di kemukakan oleh Gramsci, Hegemoni akan melahirkan kepatuhan, sebuah sikap menerima keadaan tanpa mempertanyakannya lagi secara kritis karena ideologi yang diekspos kelas hegemonik hanya ditelan mentah-mentah.

Keuntungan dari studi luar negeri adalah pengalaman lintas-budaya. Pengalaman lintas-budaya membantu menumbuhkan kreativitas. Dari dulu Jepang telah belajar budaya maritim dari Asia tenggara, budaya berburu di utara, dan budaya Benua. Peningkatan oleh budaya berbeda, Jepang telah berkembang sampai zaman modern. Budaya Jepang adalah ide yang menemukan pengetahuan dari leluhur dan pada saat yang sama selalu belajar terbaru. Melalui hal tersebut, banyak pengaruh dari budaya Jepang yang secara tidak langsung mempengaruhi pola perilaku mahasiswa Indonesia di MANABI Gaigogakuin. Selain itu, terdapat faktor-faktor yang mendasari terjadinya perubahan pola perilaku mahasiswa asing khususnya Indonesia yang bersekolah di MANABI Gaigogakuin.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini yaitu, Kazuyo Yamaguchi (2001) yang membahas tentang “*Ryuugakusei no Nihongo Hyougen to Bunka no Eikyuu Imeeji Chousa to Gengo Hyougen Chousa kara*”. Ikeya Tomoko (2016) yang membahas tentang “*Ryuugakusei to no Kouryuu Jyugyou ga Nihonjin ni Ataeru Eikyuu to Igi*”. Nishina Yasunori (2014) yang membahas tentang “*Tanki Ryuugaku ga Nihonjin Ryuugakusei ni Motarasu Eikyuu no Jittai Chousa*”.

Metode

Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang mana data tersebut didapatkan dengan mewawancarai mahasiswa Indonesia yang pernah bersekolah di MANABI Gaigogakuin. Data diperoleh dengan menggunakan metode observasi serta menggunakan teknik cakap (wawancara) terhadap 8 orang mahasiswa mahasiswa Indonesia yang pernah bersekolah di MANABI Gaigogakuin. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, data yang didapatkan

selama proses penelitian dideskripsikan secara menyeluruh. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan beberapa teknik yaitu, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi serta kesimpulan (2008:171). Hasil analisis data akan disajikan secara informal dan data akan dideskripsikan dengan menggunakan kata-kata.

Hasil dan Pembahasan

Dampak Pengaruh Budaya Jepang Terhadap Pola Perilaku Mahasiswa Indonesia di MANABI Gaigogakuin

Dampak Positif

a) Pop Culture

Berikut penjelasan mengenai dampak positif dari budaya pop culture dari narasumber bernama Bunga Lasmini.

“Saya mengikuti ragam gaya berpakaian yang dikenakan oleh anak-anak muda di Jepang, gaya berpakaian tersebut juga menimbulkan berbagai dampak mulai dari dampak positifnya adalah bebas menggunakan pakaian style apapun di Jepang tanpa memandang usia. Masing-masing individu menggunakan pakaian yang mereka sukai dan dengan bebas mengekspresikannya, ini merupakan salah satu budaya Jepang dimana kesenangan.”

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber mengatakan adanya dampak positif cenderung pada kebebasan dalam berpakaian di Jepang. Di Indonesia menurutnya mustahil untuk berpakaian aneh karena pasti akan jadi pembicaraan orang.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. Dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh budaya Pop Culture di Jepang berdampak pada kepribadian individu yang dapat berubah karena pengaruh lingkungan.

b) Arubaito

Data mengenai dampak positif budaya kerja paruh waktu berikut ini disampaikan oleh Tri Rokhani.

“Saya mengikuti kerja paruh waktu untuk mengisi waktu luang sambil melatih kemampuan ampak positif dari kerja paruh waktu adalah melatih kemampuan diri untuk mandiri dan berbahasa Jepang yang diasah, menambah pertemanan serta mendapat banyak pengalaman cara bekerja ala orang jepang.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dampak positif yang ditimbulkan dari kerja paruh waktu adalah peningkatan kemampuan diri dalam berbahasa Jepang, lebih mandiri dalam menjalani kehidupan di Jepang karena mampu membiayai hidup sendiri dari hasil kerja paruh waktu.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa self kreatif atau kekuatan kreatif adalah kekuatan ketiga yang paling menentukan tingkah laku (kekuatan pertama dan kedua adalah hereditas dan lingkungan). Self kreatif menurut Adler, bersifat padu, konsisten, dan berdaulat dalam struktur kepribadian. Keturunan memberi kemampuan tertentu, lingkungan memberi imresi atau kesan tertentu. Self kreatif adalah sarana yang mengolah fakta-fakta dunia dan menstranformasikan fakta-fakta itu menjadi kepribadian yang bersifat subjektif, dinamis, menyatu, personal dan unik. Self kreatif memberi arti kepada kehidupan, menciptakan tujuan maupun sarana untuk mencapainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh kerja paruh waktu di Jepang membuat kepribadian individu menjadi kreatif sehingga apa yang dicita-citakan dapat terwujud seperti kemampuan bahasa Jepang yang meningkat, pergaulan dengan orang Jepang, dan menambah wawasan tentang cara kerja orang Jepang.

c) Budaya Tepat Waktu

Penjelasan mengenai dampak positif budaya tepat waktu di bawah ini diperoleh dari mahasiswa bernama Surya Winata.

“Saat saya berada di Indonesia tidak terlalu sering datang tepat waktu, sehingga sering kena hukuman dan teman-teman juga banyak yang seperti itu. Setelah tiba di Jepang banyak perubahan yang saya alami terkait kebiasaan terlambat juga sudah berubah sehingga berdampak positif seperti kegiatan dari pagi sampai sore bisa dilakukan secara teratur, tidak ketinggalan kereta di stasiun, dan lebih menghargai waktu. Sebelumnya saya saat di indonesia tidak terlalu sering tepat waktu datang ke sekolah, tetapi saat di Jepang mulai menerapkan budaya disiplin.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dampak positif dari budaya tepat waktu adalah kegiatan yang dilakukan tidak terlambat dan sesuai waktunya, tidak ketinggalan kereta dan juga lebih menghargai waktu.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian bersifat konsisten dan bertahan lama. Suatu kepribadian umumnya sudah terlihat sejak manusia berumur anak-anak, hal ini cenderung akan bertahan secara konsisten membentuk kepribadian ketika individu menjadi dewasa. Hal ini berkaitan dengan budaya tepat waktu yang dilakukan secara konsisten dan setiap hari diterapkan merupakan hal yang dapat membangun kepribadian individu menjadi lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa budaya tepat waktu membentuk kepribadian mahasiswa menjadi konsisten dan bertahan lama dengan kebiasaan yang rutin dilakukan mengubah ke hal yang lebih baik dan konsisten.

d) Nomikai

Data terkait dampak positif budaya nomikai berikut ini diperoleh dari wawancara dengan narasumber bernama Ahmad Yusuf Matin.

“Budaya nomikai adalah budaya minum ala orang Jepang yang sering dilakukan setelah pulang kerja dan biasanya dirayakan untuk melepas penat seharian bekerja, menurut saya dampak positifnya adalah menjadi lebih akrab dengan rekan kerja. Selain lain bisa menjalin keakraban juga menambah kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Acara nomikai biasanya diadakan saat ada teman yang ulang tahun, atau acara perpisahan.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dampak positif dari pengaruh budaya nomikasi adalah bertambahnya pertemanan dengan orang baru dan menjalin keakraban dengan rekan-rekan kerja di Jepang.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa budaya nomikai membentuk kepribadian mahasiswa asing menjadi berubah karena pengaruh lingkungan rekan kerja yang mengadakan acara nomikai dan minum bersama, selain itu juga kepribadian terbentuk karena terjalinnya komunikasi dengan teman-teman baru di Jepang.

Dampak Negatif

a) Pop Culture

Data terkait dampak negatif dari budaya pop culture ini diperoleh dari wawancara bersama narasumber bernama Bunga Lasmini.

“Budaya Pop Culture adalah budaya yang terkenal di Jepang karena pengaruh Anime Cosplay jadi banyak anak muda menerapkan budaya ini, sehingga berujung pada dampak negatif yaitu konsumtif dalam pakaian karena trend baju yang berubah-ubah. Selain itu cara berpakaian yang mengikuti anak remaja membuat ingin mengoleksi model-model berpakaian. Pakaian yang digunakan juga mengikuti musim sehingga harus banyak jenis baju.”

Berdasarkan hasil wawancara, narasumber mengatakan adanya dampak negatifnya lebih pada pengeluaran mendadak dan menyebabkan konsumtif karena model pakaian yang berubah-ubah.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh budaya Pop Culture di Jepang berdampak pada kepribadian individu yang dapat berubah karena pengaruh lingkungan.

b) Arubaito

Data terkait dampak negatif budaya kerja paruh waktu di bawah ini didapatkan dari wawancara bersama narasumber bernama Tri Rokhani.

“Kerja paruh waktu saya lakukan karena untuk memenuhi kebutuhan hidup di Jepang adapun dampak negatifnya adalah nilai sekolah yang buruk karena kelelahan bekerja. Kerja paruh waktu yang awalnya untuk selingan, menjadi hal yang wajib karena kebutuhan hidup yang meningkat,

karena jadwal kerja yang bisa sampai larut malam membuat belajar tidak fokus.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa pengaruh budaya Pop Culture di Jepang berdampak pada kepribadian individu yang dapat berubah karena pengaruh lingkungan.

c) Budaya Tepat Waktu

Data terkait dampak negatif dari budaya tepat waktu di bawah ini diperoleh dari narasumber bernama Surya Winata.

“Menurut saya budaya tepat waktu di Jepang sangat ekstrem karena berdampak pada mental dan kesehatan juga, dampak negatifnya adalah kurang tidur karena insomnia, mudah mengantuk waktu pelajaran karena pulang kerja larut malam, dan sering tergesa-gesa agar tidak terlambat datang ke sekolah.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dampak negatifnya adalah istirahat yang kurang menyebabkan gangguan kesehatan. Selain itu secara tidak langsung mengubah kepribadian dari mahasiswa yang awalnya santai menjadi harus cepat melakukan sesuatu.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa budaya tepat waktu

berdampak negatif dari segi kondisi fisik yang menurun juga perubahan perilaku yang membentuk kebiasaan baru.

d) Nomikai

Data terkait dampak negatif dari budaya nomikai di bawah ini diperoleh dari wawancara bersama narasumber bernama Ahmad Yusuf Matin.

“Budaya Nomikai berdampak luas baik negatif maupun positif, dampak negatifnya adalah pengeluaran uang dan jika terlalu banyak minum bisa menjadi mabuk dan berdampak pada kesehatan tubuh. Ada juga yang mabuk setelah Nomikai dan membuat teman-teman jadi kesusahan karena jalan tidak fokus dan perilaku yang berubah.”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dampak negatif dari pengaruh budaya nomikasi adalah mabuk karena minum alkohol sehingga membuat kehilangan konsentrasi dan perubahan perilaku.

Hal ini sesuai dengan teori kepribadian Adler (dalam Ja'far, 2015:215) menyatakan bahwa kepribadian dapat berubah karena mengalami perubahan pada berbagai keadaan tertentu, karena adanya berbagai peristiwa hidup seperti kelahiran, kematian, dan lain sebagainya termasuk pengaruh lingkungan dan proses pendidikan. Kepribadian seseorang berubah tidak hanya sebagai respon terhadap berbagai peristiwa yang terjadi tiba-tiba, tetapi juga bagian dari proses menuju kedewasaan secara berangsur-angsur. Adler menyatakan bahwa gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap individu. dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan oleh yang bersangkutan dalam kehidupan tertentu di mana seseorang itu berada. Dapat disimpulkan bahwa budaya nomikai membentuk kepribadian mahasiswa asing menjadi berubah karena pengaruh lingkungan rekan kerja yang mengadakan acara nomikai dan minum bersama.

Simpulan

Berdasarkan hasil uraian pembahasan sebelumnya, dapat diketahui bahwa budaya Jepang yang mempengaruhi mahasiswa Indonesia di MANABI gaigogakuin adalah budaya pop culture, kerja paruh waktu (arubaito), budaya tepat waktu dan nomikai.

Untuk budaya pop culture, bentuknya beragam, mulai dari berpakaian ala Harajuku, mengoleksi merchandise anime dan lainnya yang termasuk pengaruh kultural yang mendominasi karena masyarakat Jepang mendominasi pengaruh kultural terhadap orang asing. Kemudian budaya kerja paruh waktu terjadi karena pengaruh

kultural anak muda Jepang yang mayoritas melakukan kerja sampingan untuk menambah tambahan uang saku. Faktor pendorongnya adalah kebutuhan fisiologis untuk biaya hidup di Jepang sehingga membentuk kepribadian yang mandiri.

Selanjutnya budaya tepat waktu di Jepang diterapkan oleh mahasiswa asing di Jepang karena pengaruh kultural orang Jepang yang pada dasarnya menghargai waktu dan melakukan semua kegiatan lebih awal agar tidak terlambat. Faktor pendorongnya adalah kebutuhan akan rasa aman dan pengakuan bahwa mampu beradaptasi dengan lingkungan di Jepang. Yang terakhir adalah budaya nomikai karena pengaruh kultural yang mendominasi lingkungannya. Faktor pendorongnya adalah ingin menjalin relasi sosial dengan orang Jepang.

Keempat budaya tersebut berdampak positif dan negatif. Misalnya seperti pada budaya pop culture yang memiliki dampak positif yaitu mahasiswa bisa lebih leluasa mengekspresikan diri melalui gaya berpakaian yang disukai. Sedangkan dampak negatifnya adalah menjadi konsumtif. Pada budaya kerja paruh waktu berdampak positif pada terasahnya kemampuan bahasa Jepang serta membentuk kepribadian yang mandiri karena bisa menghasilkan uang sendiri, sedangkan dampak negatifnya adalah kelelahan dan tidak fokus saat mengikuti pelajaran karena jam tidur yang sedikit.

Pada budaya tepat waktu berdampak positif pada lebih teraturnya melakukan aktivitas dan bangun lebih awal sehingga tidak ketinggalan kereta dan nilai kehadiran di sekolah juga menjadi baik, sedangkan dampak negatifnya lebih tertekan secara mental karena kalau terlambat datang ke sekolah akan ditegur guru. Pada budaya nomikai berdampak positif pada keakraban antara atasan dengan bawahan dan menambah teman baru, sedangkan dampak negatifnya adalah minuman alkohol yang tidak baik untuk tubuh dan menyebabkan sering tidur larut malam karena nomikai biasanya diadakan setelah pulang kerja.

Rujukan

- Al Huda, Widayat. 2015. *Teori-teori motivasi*. Aceh: UIN Ar-raniry.
- Astuti, Mahendra. 2017. *Pengaruh Media Magic Disc Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Jepang Dan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X SMAN 7 Malang Skripsi*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Azhar Arsyad, A. R. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Fatmawati, Djafri. 2018. *Analisis Naratif pada Proses Pembelajaran Bahasa Jepang di PerguruanTinggi dan Pengaruhnya Terhadap Pilihan Masa Depan Pembelajar Setelah Lulus Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gaja Mada.
- Ikeya, Tomoko. 2016. *Ryuugakusei to no Kouryuu Jugyou ga Nihonjin ni Ataeru Eikyou to Igi*, (Skripsi). Jepang: Universitas Wanita Kobe Shoin.

- Izuru, Shinmura. 1991. *Koujien Daiyonhan Daiichi*. Jepang : Iwanami Shoten.
- Ja'far, Suhermanto. 2015. *Struktur Kepribadian Manusia Perspektif Psikologi dan Filsafat*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Julianti, Kadek Suci, Dkk. 2018. *Pengaruh Media Augmented Reality Tata Cara Penulisan Huruf Jepang (Hiragana dan Katakana) pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Terhadap Hasil Belajar Siswa Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] <https://.web.id> diakses pada 27 Januari 2022
- Moleong, lexy J. 1991. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rodaskarya.
- Nishina, Yasunori, Dkk. 2014. *Tanki Ryuugaku ga Nihonjin Ryuugakusei ni Motarasu Eikyou no Jittai Chousa*, (Jurnal). Jepang : Universitas Kobe Gakuin.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi (Edisi Kedelapan)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George dan Berry Smart. 2012. *Handbook Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media.
- Ritzer, George 2006. *The Globalization of Nothing. Mengkonsumsi Kehampaan di Era Globalisasi*. (terj. Lucindal. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya)
- Sudaryanto. 2011. *Metode dan Teknik Penyajian Hasil Analisis Data*. Jakarta : Duta Wacana University Press
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Unarjan, Dominikus Dolet. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Grafindo.
- Wibisono, Dermawan. 2003. *Riset Bisnis Panduan Bagi Praktisi dan Akademisi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bengkulu : Bumi Aksara.
- Yamaguchi, Kazuyo. 2001. *Ryuugakusei no Nihongo Hyougen to Bunka no Eikyou Imeeji Chousa to Gengo Hyougen Chousa kara*, (Skripsi). Jepang: Universitas Nanzan.
- World Bank Group. 2022. “ World Development Indicators”.
<https://datatopics.worldbank.org/world-development-indicators/> (diakses tanggal 22 Oktober 2021)
- Kemendikbud. 2022. “KBBI Daring”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sekolah> (diakses tanggal 13 Desember 2021)
- Yana, 6 januari 2022. “Mengetahui sistem Pendidikan di Jepang”.
<http://yana.staf.upi.edu/2017/01/06/mengenal-sistem-pendidikan-jepang/> (diakses tanggal 23 Desember 2021)