

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bimbingan mempunyai arti yang cukup banyak pada realitas hidup sosial, tergantung dari seberapa besar masalah yang dihadapi oleh orang tersebut. Misalnya, memberikan pengarahan kepada orang lain, membantu dalam pengambilan keputusan, maupun membantu memikulkan beban orang lain termasuk dalam kategori bimbingan. Menurut pandangan Hamrin, ada dua kajian dari bimbingan, yaitu mempelajari suatu individu untuk mengetahui bagaimana tingkat kemampuan, minat dan kepribadian dari individu tersebut, kemudian bimbingan juga dapat membantu suatu individu untuk mengalami perubahan.¹

Bimbingan pada ranah pendidikan diberikan oleh seorang guru kepada siswa, bimbingan yang ada di sekolah tersebut dapat membantu siswa mengembangkan minat dan keterampilannya. Selain itu, bimbingan di sekolah juga dapat membantu siswa dalam menghadapi masalah yang dialaminya. Misalnya, siswa yang kesulitan belajar di kelas atau siswa yang tertarik pada sesuatu yang dapat mempengaruhi perilakunya, baik berupa pengaruh baik maupun buruk.

¹ Safwan Amin, *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, (Banda Aceh: PeNA, 2014), hlm. 2-5.

Umumnya dalam suatu sekolah terdapat beberapa murid yang memiliki kemampuan, baik itu kemampuan dalam bidang akademik atau non akademik. Selain prestasi, setiap sekolah juga memiliki siswa yang bermasalah. Perilaku siswa yang berprestasi maupun siswa yang bermasalah umumnya disebabkan karena beberapa faktor, salah satunya adalah melalui tayangan berupa acara hiburan. Tayangan yang dimaksud dapat berupa tayangan yang muncul pada televisi maupun media sosial. Salah satu acara yang sering diminati kebanyakan remaja usia sekolah adalah kartun atau animasi.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi, banyak karya sastra yang dibuat menjadi film animasi. Hal tersebut dikarenakan animasi tidak banyak menghabiskan waktu untuk dinikmati dibandingkan dengan karya sastra berupa buku yang memerlukan banyak waktu untuk menikmatinya. Animasi merupakan suatu proses dalam urutan gambar yang dibuat dalam waktu tertentu sehingga menciptakan suatu gambar yang bergerak.²

Animasi itu sendiri memberikan daya tarik bagi para penikmatnya, bahkan tidak sedikit orang yang berharap agar dapat bertemu dengan karakter yang ada dalam animasi yang mereka tonton. Hal tersebut dikarenakan penampilan dari karakternya dibuat menjadi terlihat menggemaskan, lucu, cantik dan tampan.

² I Kadek Suartama, *Animasi Pembelajaran Konsep dan Pengembangannya* (Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2017), hlm. 2.

Negara yang dikenal dengan banyaknya animasi adalah Jepang. *Anime* itu sendiri merupakan animasi yang berasal dari Jepang.

Beberapa animasi Jepang yang terkenal hampir di seluruh negara adalah *Naruto*, *One Piece*, *Attack on Titan*, *Demon Slayers*, *Tokyo Ghoul* dan lainnya. Bahkan animasi yang sering ditonton oleh anak-anak, seperti *Doraemon* dan *Crayon Shin-chan* juga merupakan animasi dari negara ini. Peminat animasi Jepang ini berasal dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Sebagian orang dewasa menganggap kalau animasi yang mereka lihat adalah tontonan yang telah menemani masa kecil mereka. Artinya, selain sudah tayang dalam waktu yang lama, misalnya seperti *One Piece* dan *Naruto*, animasi Jepang ini juga membekas di hati penonton karena jalan ceritanya yang menarik dan memberikan pesan atau nilai-nilai sosial untuk memotivasi kehidupan.

Selain animasi, beberapa dari mereka juga ada yang menyukai hal-hal yang berbau Jepang, salah satunya adalah budaya dari negara tersebut. Hal ini dipicu karena seringkali mereka melihat gambaran budaya Jepang yang diselipkan dalam animasi yang mereka tonton. Budaya dari negara ini umumnya disukai oleh kaum perempuan, baik usia remaja maupun usia dewasa. Beberapa dari mereka ada yang mencontoh budaya ini, seperti memakai Kimono khas Jepang pada suatu acara. Hal tersebut dapat berpengaruh baik apabila masih dalam batas yang wajar. Akan

tetapi, baik animasi maupun budaya tersebut juga dapat memberikan dampak buruk bagi penikmatnya, khususnya anak-anak dan remaja.

Anak-anak dapat mendapatkan pengaruh yang buruk karena anak-anak tersebut dikhawatirkan akan mengikuti hal-hal yang dilihatnya dan jika hal yang mereka lihat adalah tindakan yang buruk maka orang yang lebih dewasa sangat berperan penting untuk mengawasi dan membimbing mereka, begitu juga dengan remaja. Sebagaimana diketahui bahwa usia muda adalah masa pergantian dari anak-anak menuju usia yang lebih matang.

Oleh sebab itu, kebanyakan remaja cenderung sering berinteraksi bersama rekan yang seangkatan dengan mereka dan beberapa dari mereka mengasingkan diri mereka dari lingkungan keluarganya dalam artian tidak begitu terbuka tentang beberapa hal yang ingin mereka ketahui. Mereka cenderung mencari tahu hal-hal baru dengan kelompok seusia mereka. Sehingga pada masa ini lingkungan pertemanan sangat berpengaruh bagi perilaku remaja.

Beberapa remaja usia sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Banjarmasin memiliki ketertarikan pada *anime* dan budaya Jepang. Mereka yang menyukai *anime* dan budaya Jepang tersebut mengikutsertakan diri mereka dalam sebuah ekstrakurikuler khusus Jepang yang bernama Japanese Community Club.

Dalam observasi pertama yang telah dilakukan, klub tersebut memiliki lebih dari 10 orang anggota. Meskipun masih ada siswa lain yang menyukai

animasi Jepang, tetapi mereka tidak ikut serta untuk bergabung dengan klub tersebut karena beberapa alasan, salah satunya karena hanya tertarik menonton beberapa *anime* saja tapi tidak menyukai budaya dari Jepang. Sehingga, siswa yang berada dalam Japanese Community Club tersebut dapat dipastikan menyukai *anime* dan budaya dari Jepang.

Klub tersebut juga mendapatkan bimbingan langsung dari guru pembimbing di sekolah tersebut ketika kegiatan klub berlangsung. Bimbingan yang diberikan berupa bimbingan sosial keagamaan, seperti mengajarkan nilai-nilai agama dalam kehidupan bersosial maupun pengajaran lainnya. Sehingga, selain menyalurkan minat mereka terhadap *anime* dan budaya Jepang, mereka juga mendapatkan nilai tambahan karena mereka dibimbing dan diawasi langsung oleh guru dari sekolah tersebut.

Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul ***“Bimbingan Sosial Keagamaan dalam Menghadapi Terpaan Anime dan Budaya Jepang Terhadap Perilaku Siswa SMKN 3 Banjarmasin”***.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bimbingan sosial keagamaan dalam menghadapi terpaan *anime* dan budaya Jepang terhadap perilaku siswa SMKN 3 Banjarmasin?
2. Apa saja kendala bimbingan sosial keagamaan dalam menghadapi terpaan *anime* dan budaya Jepang terhadap perilaku siswa SMKN 3 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bimbingan sosial keagamaan dalam menghadapi terpaan *anime* dan budaya Jepang terhadap perilaku siswa SMKN 3 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui kendala bimbingan sosial keagamaan dalam menghadapi terpaan *anime* dan budaya Jepang terhadap perilaku siswa SMKN 3 Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan khazanah keilmuan pada perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin terkhusus pada perpustakaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, serta menambah pengetahuan mengenai Bimbingan Sosial Keagamaan dalam Menghadapi Terpaan *Anime* dan Budaya Jepang Terhadap Perilaku Siswa SMKN 3 Banjarmasin.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam rangka untuk meningkatkan pengetahuan dan dapat wawasan bagi mahasiswa jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam mengenai Bimbingan Sosial Keagamaan dalam Menghadapi Terpaan *Anime* dan Budaya Jepang Terhadap Perilaku Siswa SMKN 3 Banjarmasin.

E. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah dalam penelitian ini yang berguna untuk memudahkan pemahaman terhadap permasalahan yang diteliti. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bimbingan Sosial Keagamaan

Bimbingan merupakan suatu proses untuk menuntun, mengarahkan, maupun memandu individu dalam memahami dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Adapun sosial keagamaan dapat diartikan sebagai aktivitas individu beragama yang mengamalkan nilai-nilai agamanya dengan diterapkan dalam kehidupan bersosial.³

Adapun yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah bimbingan sosial keagamaan yang diberikan oleh guru terhadap siswa yang memiliki suatu ketertarikan terhadap *anime* dan budaya Jepang sehingga dapat membimbing siswa tersebut dalam mencapai pengembangan diri berdasarkan hal-hal yang disukainya dan mengarahkan mereka untuk mengambil hal-hal yang positif dari *anime* dan budaya Jepang tersebut tanpa mengganggu kehidupan beragama mereka dalam lingkungan sosial.

³ Danil Folandra, "Aktivitas Sosial Keagamaan Santri Yayasan Amal Saleh Air Tawar Barat Kota Padang," *Potret Pemikiran*, Vol. 24, No. 1, (2020), hlm. 44.

2. *Anime* dan Budaya Jepang

Anime merupakan istilah dari animasi yang berasal dari Jepang yang diadaptasi dari suatu cerita dalam komik Jepang dan digambarkan secara digital yang disusun beraturan agar menjadi gambar yang bergerak, biasanya dapat dicirikan melalui gambar-gambar berwarna dan disuarakan oleh pengisi suaranya.⁴ Sedangkan budaya Jepang merupakan cara hidup masyarakat Jepang yang diwariskan dari zaman nenek moyang mereka hingga saat ini. Budaya ini terbentuk dari berbagai unsur, diantaranya terdapat unsur bahasa, adat istiadat, pakaian, karya seni, maupun agama dan politik.⁵

3. Siswa SMKN 3 Banjarmasin

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan peserta didik yang bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Banjarmasin. Siswa tersebut merupakan remaja usia sekolah menengah atas yang memiliki rentang usia 14-17 tahun dan sedang menempuh pendidikan di salah satu madrasah yang terletak di Jalan Pramuka No. 52, RT. 20 RW. 03, Sungai Lulut, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin. Dalam penelitian ini, penulis

⁴ M Kurniawansyah R, "Perbedaan Antara Anime, Kartun, Komik dan Manga," last modified 2021, accessed November 10, 2022, <https://osc.medcom.id/community/perbedaan-antara-anime-kartun-komik-dan-manga-2393>.

⁵ Sarinah, *Ilmu Sosial Budaya Dasar (Diperguruan Tinggi)* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hlm. 10.

akan melakukan penelitian terhadap beberapa siswa dari sekolah tersebut yang tergabung dalam ekstrakurikuler Japanese Community Club.

F. Penelitian Terdahulu

Dari penelusuran yang telah dilakukan, peneliti menemukan literatur mengenai Bimbingan dalam Menghadapi Terpaan *Anime* dan Budaya Jepang. Beberapa literatur yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rujukan pertama, ditulis oleh Dea Aulia (Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021) dengan judul “Pengaruh Fanatisme K-Pop Terhadap Perilaku Imitasi Remaja (Studi Komunitas *Purple Army* Pekanbaru”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kuantitatif. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat dampak antara fanatisme terhadap K-Pop dengan perilaku imitasi remaja di Komunitas *Purple Army* Pekanbaru dengan persentase sebesar 60,1%.

Hasil tersebut memaparkan bahwa remaja yang sangat menyukai K-Pop akan sangat berpengaruh pada tindakan imitasinya, seperti mencoba untuk mengikuti bagaimana perilaku dari idolanya tersebut. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah berfokus pada perilaku remaja sebagai landasan teori. Perbedaannya terletak pada

tema yang digunakan, peneliti diatas menggunakan K-Pop sebagai tema utama, sedangkan peneliti menggunakan *anime* dan budaya Jepang sebagai tema utama.⁶

2. Rujukan kedua, ditulis oleh Muhammad Chasan Afiuddin (Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Satya Negara Indonesia, 2019) dengan judul “Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui *Anime* Dan Fashion (studi di daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada mulanya remaja Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat mengetahui dan menyukai *anime* dari adik, saudara atau teman mereka, terlebih lagi adanya media sosial sehingga mereka ingin mencari tahu lebih mendalam mengenai *anime*, bahkan lama kelamaan mereka jadi mengenal budaya Jepang hingga menyukainya daripada budaya sendiri. Ada dua hal utama dalam budaya populer tersebut, yakni dari segi positif maupun negatif, tergantung dari bagaimana cara kita menyikapinya.

Dengan adanya fenomena wibu tersebut, membuat remaja di daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat menjadi lebih menggemari

⁶ Dea Aulia, “Pengaruh Fanatisme K-Pop Terhadap Perilaku Imitasi Remaja (Studi Komunitas Purple Army Pekanbaru)”, (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021), hlm. 67.

budaya Jepang tersebut baik dari segi fashion maupun animasi dari Jepang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pemilihan teori *anime* dan budaya Jepang sebagai landasan teori. Perbedaannya adalah untuk penelitian diatas memusatkan pada fenomena gaya hidup, *anime* dan fashion sebagai tema utama, sedangkan peneliti mengusung tema bimbingan untuk siswa terhadap *anime* dan budaya Jepang.⁷

3. Rujukan ketiga, ditulis oleh Abdul Gani Siregar (Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area, 2021) dengan judul “Studi Netnografi Terpaan Tayangan *Anime One Piece* Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota *One Piece* ID Medan”. Penelitian ini menggunakan metode netnografi dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor terpaan tontonan dari *anime One Piece* terhadap peralihan gaya hidup dari anggota Komunitas *One Piece* ID Medan adalah berupa pemahaman, penyebaran dalam mengakses tayangan *One Piece* sehingga menyebabkan perubahan gaya hidup yang berlebihan dalam menonton *anime One Piece*, mempengaruhi loyalitas pada diri mereka dan

⁷ Muhammad Chasan Afiuddin, “Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime dan Fashion (Studi di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)”, (Universitas Satya Negara Indonesia, 2019), hlm. 92-93.

terdapat hal-hal menarik dari segala aspek *anime One Piece*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian milik penulis adalah keduanya memakai budaya Jepang sebagai landasan teori. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *anime One Piece* dan Komunitas *One Piece* ID Medan sebagai tema utama, sedangkan peneliti menggunakan *anime*, budaya Jepang dan siswa sekolah sebagai tema utama.⁸

4. Rujukan keempat, ditulis oleh Muhammad Azhari Nasution (Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, 2021) dengan judul “Peran Guru Bimbingan Konseling Dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Menonton Pornografi Di SMK Al-Washliyah Tebing Tinggi”. Penelitian ini memakai metode deskriptif kualitatif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa peran yang dikerjakan oleh guru BK dalam menangani siswa yang kecanduan tayangan pornografi adalah dengan memberi fasilitas orientasi, memberikan informasi, serta bimbingan dan konseling kelompok maupun konseling individu. Hal-hal yang mendukung bagi guru BK dalam melakukan tugasnya adalah siswa yang mempunyai telepon seluler, siswa yang memiliki

⁸ Abdul Gani Siregar, “Studi Netnografi Terpaan Tayangan Anime One Piece Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota One Piece ID Medan”, (Universitas Medan Area, 2021), hlm. 77-78.

rasa keterbukaan, ruangan yang memadai, bekerjasama dengan warga lingkungan sekitar sekolah, serta wali kelas dan guru mata pelajaran yang memberikan dukungan. Sedangkan faktor penghambatnya adalah kontrol dari masyarakat yang tinggal di lingkungan siswa, kurangnya dukungan dari orang tua siswa serta belajar dengan sistem online.

Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada peran guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada tema utama penelitian, yaitu peran guru bimbingan konseling dan kecanduan menonton pornografi sebagai tema utama dalam penelitian ini, sedangkan tema utama peneliti adalah bimbingan dalam mengatasi terpaan *anime* dan budaya Jepang terhadap perilaku remaja.⁹

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari pembahasan ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

⁹ Muhammad Azhari Nasution, "Peran Guru Bimbingan Konseling dalam Mengatasi Siswa Kecanduan Menonton Pornografi di SMK Al-Washliyah Tebing Tinggi", (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2021), hlm. 73.

Bab I Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, berisikan uraian mengenai bimbingan sosial keagamaan, landasan bimbingan sosial keagamaan, tujuan bimbingan sosial keagamaan, metode bimbingan sosial keagamaan, kendala dalam bimbingan sosial keagamaan, *anime* dan budaya Jepang, siswa SMKN 3 Banjarmasin dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, berisikan penelitian yang mengemukakan jenis pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan uraian mengenai gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup, berisikan uraian mengenai simpulan dan saran.