

JAPAN FOUNDATION
EXCHANGE PROGRAM



Kampus
Merdeka
INDONESIA 2025

Kurikulum
Merdeka



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Jepang, Riau 2025

INTEGRASI

Bahasa Jepang dan Budaya Populer

Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang

Dipresentasikan pada hari Sabtu
tanggal 11 Januari 2025,
bertempat di Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan (FKIP),
Universitas Riau secara hybrid.



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Jepang, Riau 2025

INTEGRASI

*Bahasa Jepang
dan Budaya Populer*

DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Sanksi Pelanggaran Hak Cipta
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Ketentuan Pidana

Pasal 113

- 1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- 2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- 3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- 4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Jepang, Riau 2025

INTEGRASI

Bahasa Jepang dan Budaya Populer

DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Diterbitkan Oleh
PT. Nas Media Indonesia
Tahun 2025

INTEGRASI BAHASA JEPANG DAN BUDAYA POPULER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Ai Sumirah Setiawati, Fathur Rokhman, Ida Zulaeha,
Rina Supriatnaningsih, Dwi Puspitosari, Kaede Toguchi,
Dwi Puji Asrini, Putri Ayu Aniza, Musa Dhiaulhaq,
Adrian Raihandikha Romano, Alamanda Hesarianti, Cut Erra Rismorlita,
Frida Philiyanti, Septian Maulid Tiwar, Sarah Azzahra, Arianty Visiaty,
Maulizidya Zahra, Vera Yulianti, Viana Meilani Prasetyo,
Dwi Astuti Retno Lestari, Fauzi Asa Walidaini,
Muhammad Ramadhan Saputra, Muhammad Syafiq,
Tiara Oktaviana Ruhullaeta, Fitri Fauziyyah, Debora Marizi Kezia,
Hanifah Aulia Hasanah, Akrama Arkani Dar Alfianisufi, Nina Alia Ariefa,
Astrid Julianti, Ferdiansyah Ayrton Irawan,
Virgilio Razan Ramadhan Gumilang

Copyright © A. S. Setiawati, dkk 2025

All rights reserved

Layout : Muh Taufik
Desain Cover : Muh Taufik
Image Cover : Freepik.com

Cetakan Pertama, Juni 2025
viii + 229 hlm; 15.5 x 23 cm

QRSBN 62-0071-02588-4

Diterbitkan oleh Penerbit Nasmedia

PT. Nas Media Indonesia

Anggota IKAPI

No. 018/SSL/2018

Sidorejo, Prambanan, Klaten 55584

Batua Raya No. 3, Makassar 90233

Telp. 0811 42 2017

0811 49 2022

0813 4111 6363

redaksi@nasmedia.id

www.nasmedia.id

Instagram: @nasmedia.id

Fanspage: nasmedia.id

Youtube: nasmedia entertainment

DAFTAR ISI

ANALISIS KESALAHAN BAHASA JEPANG DALAM KARANGAN: STUDI KASUS PADA MAHASISWA TINGKAT PEMULA	1
Ai Sumirah Setiawati, Fathur Rokhman, Ida Zulaeha, Rina Supriatnaningsih	
BENTUK INTERFERENSI LEKSIKAL DALAM PENULISAN CERITA RAKYAT INDONESIA KE BAHASA JEPANG	17
Dwi Puspitosari, Kaede Toguchi, Ai Sumirah Setiawati, Dwi Puji Asrini	
GAME VIRTUAL REALITY UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA DAN BUDAYA JEPANG MELALUI IMMERSIVE LEARNING DAN INTERAKSI KONTEKSTUAL	32
Putri Ayu Aniza, Musa Dhiaulhaq	
IMPLEMENTASI KAIZEN PADA LPK BANGKIT INDONESIA	40
Adrian Raihandikha Romano, Alamanda Hesarianti	
KELAYAKAN SILABUS BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR BAGI TENAGA PERAWAT BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21	55
Cut Erra Rismorlita, Frida Philiyanti	
KORELASI MENONTON ANIME SHOUNEN TERHADAP CAPAIAN BELAJAR BAHASA JEPANG SISWA SMK NEGERI 20 JAKARTA	72
Septian Maulid Tiwar	
LANGUAGE ANXIETY YANG DIRASAKAN PEMAGANG ORANG INDONESIA KETIKA BEKERJA DI JEPANG	85
Sarah Azzahra, Arianty Visiaty	

PERBANDINGAN POLA KOMUNIKASI BERBASIS KONSEP HOURENSOU PADA DUNIA PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN DI JEPANG.....	105
Maulizidya Zahra, Vera Yulianti	
PERUBAHAN PSIKOSOSIAL PADA LANSIA DAN PERAN KELUARGA DALAM PERAWATAN LANSIA DALAM DRAMA <i>ORE NO IE NO HANASHI</i>.....	120
Viana Meilani Prasetyo, Dwi Astuti Retno Lestari, Fauzi Asa Walidaini	
PRODUK <i>POP CULTURE</i> YANG DIGUNAKAN OLEH PEMELAJAR BAHASA JEPANG SEBAGAI SUMBER BELAJAR.....	139
Muhammad Ramadhan Saputra, Muhammad Syafiq, Arianty Visiaty	
PROSES PEMBENTUKAN MORFOLOGIS <i>GAIRAIGO</i> DI MAJALAH JEPANG <i>MAC FAN</i> EDISI APRIL 2023	159
Tiara Oktaviana Ruhullaeta, Dwi Puspitosari	
SHUUJOSHI SEBAGAI PENANDA <i>JOSEIGO</i> DALAM ANIME <i>THE MASTEFUL CAT IS DEPRESSED AGAIN TODAY</i>	175
Fitri Fauziyyah, Debora Marizi Kezia, Hanifah Aulia Hasanah	
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TIKTOK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG	189
Akrama Arkani Dar Alfianisufi, Nina Alia Ariefa	
ANALISIS HUBUNGAN ANTARA MAKNA KANJI BERBUSHU ITO (糸) DENGAN BENANG	201
Astrid Julianti, Dwi Puspitosari	

STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI LAGU

JEPANG213

Ferdiansyah Ayrton Irawan, Virgilio Razan Ramadhan Gumilang,

Arianty Visiaty

REMOJA