



**PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

SKRIPSI

OLEH:

**SISI AYU SAFITRI
NPM: 1710014321007**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**



**PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Bung Hatta

OLEH:

**SISI AYU SAFITRI
NPM: 1710014321007**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**



LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang
Universitas Bung Hatta
Nama Mahasiswa : Sisi Ayu Safitri
NPM : 1710014321007
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing

Dra. Irma, M.Hum

Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Diana Citra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S., M.Si.



LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta



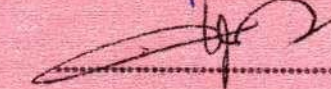
Judul : Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang
Universitas Bung Hatta
Nama : Sisi Ayu Safitri
NPM : 1710014321007
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Fakultas Ilmu Budaya

Padang, 23 Februari 2023

Tim Penguji

1. Dra. Irma, M.Hum
2. Prof. Dr. Dra. Diana Kartika
3. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

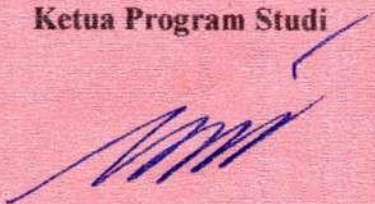
diketahui oleh:



Dekan


Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi


Oslan Amril, S.S., M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Sisi Ayu Safitri**
NPM : **1710014321007**
Program Studi : **Sastra Jepang**
Fakultas : **Fakultas Ilmu Budaya**
Judul : **Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang
Universitas Bung Hatta**

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan pada perguruan tinggi mana pun. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa **pembatalan tugas akhir gelar keserjanaan** saya **dicabut** oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 28 Februari 2023



Sisi Ayu Safitri

**PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

Sisi Ayu Safitri¹, Irma²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

E-mail: ¹sisiayusafitri8@gmail.com ²irma_bunghatta@yahoo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menonton anime dapat memberikan pengaruh positif terhadap mahasiswa, terutama dalam hal pengetahuan dan pemahaman tentang adat istiadat, tradisi, agama, nilai dan norma yang jadi bagian dari budaya Jepang, serta meningkatkan kemampuan bahasa Jepang seperti kosa kata, percakapan, dan mendengar.

Kata kunci : Anime, budaya Jepang, kemampuan bahasa Jepang, mahasiswa sastra Jepang, Universitas Bung Hatta

**PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

Sisi Ayu Safitri¹, Irma²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

E-mail: ¹sisiayusafitri8@gmail.com ²irma_bunghatta@yahoo.ic.id

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of anime on the cultural knowledge and language proficiency of Japanese Literature students at Bung Hatta University. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques in the form of questionnaires and interviews. The results of the study indicate that watching anime can have a positive influence on students, especially in terms of knowledge and understanding of Japanese customs, traditions, religion, values, and norms that are part of Japanese culture, as well as improving Japanese language proficiency such as vocabulary, conversation, and listening skills.

Keywords : Anime, Japanese culture, Japanese language proficiency, Japanese literature students, Bung Hatta University.

**PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

Sisi Ayu Safitri¹, Irma²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

E-mail: ¹sisiayusafitri8@gmail.com ²irma_bunghataa@yahoo.ac.id

要旨

この研究は、文化的な知識と言語能力に及ぼすアニメの影響を、文学部日本語専攻の学生たちについて検証することを目的としています。研究手法は、質的記述法を用い、質問紙調査と面接を行いました。研究結果から、アニメを視聴することで、日本の習慣、伝統、宗教、価値観、および規範などの文化に関する知識と理解が向上し、語彙、会話、リスニングスキルなど、日本語能力も向上することが示されました。

キーワード：アニメ、日本文化、日本語能力、日本文学科学生、ブン・ハッタ大学。

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah ﷻ atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta”.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, penelitian ini akan sulit untuk diselesai. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing Dra. Irma, M.Hum yang telah banyak membantu dan membimbing peneliti, serta bersedia meluangkan waktunya untuk memberi pengarahan selama proses penyusunan penelitian.
2. Dosen penguji. Prof. Dr. Dra Diana Kartika yang telah memberikan kritik dan saran kepada peneliti dalam penyusunan penelitian.
3. Dosen penguji Dewi Kania Izmayanti, M.Hum. sebagai penguji dan juga sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan kritik dan saran serta meluangkan waktu dalam mengarahkan untuk mengambil mata kuliah peneliti selama ini.
4. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
5. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sastra Jepang dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
7. Responden mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam penelitian ini.
8. Teristimewa keluarga tercinta Mama, Abang dan Nenek, karena telah memberikan semangat dan dorongan kepada peneliti untuk selalu semangat dalam menyelesaikan penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih belum sempurna dan terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap adanya kritik, saran dan pendapat yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada penelitian ini.

Padang, 28 Februari 2023

Sisi Ayu Safitri

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	i
LEMBARAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
要旨	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
1.6 Kerangka Konseptual.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
1.8 Lokasi Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kajian Teori.....	9

2.2.1	Kebudayaan.....	9
2.2.2	Budaya Populer	11
2.2.3	Pengaruh	12
2.2.4	Anime	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		21
3.1	Metode Penelitian	21
3.2	Sumber Data	21
3.2.1	Sumber Data Premier.....	22
3.2.2	Sumber Data Sekunder	22
3.3	Jangkauan Penelitian dan Sampel.....	22
3.3.1	Jangkauan Penelitian	23
3.3.2	Sampel	23
3.4	Teknik Pengumpulan Data	23
3.5	Teknik Analisis Data.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Data Responden	25
4.2	Anime dan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta	26
4.2.1	Sarana dan Media Akses.....	30
4.2.2	Minat Terhadap Anime	31
4.3	Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa.....	34
4.3.1	Pengaruh Anime Terhadap Pengetahuan Budaya	34
4.3.2	Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa	39
4.3.3	Pengaruh Anime Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa	43
BAB V PENUTUP		48
5.1	Kesimpulan.....	48

DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN	53
BIODATA PENULIS	59

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Jawaban Mahasiswa Pada Pengetahuan Budaya Jepang	38
Tabel IV.2 Jawaban Mahasiswa Pada Kemampuan Bahasa Jepang	42

DAFTAR DIAGRAM

Diagram IV.1 Alasan Mahasiswa Memilih Jurusan Sastra Jepang	26
Diagram IV.2 Mahasiswa Yang Mengetahui Tentang Anime	29
Diagram IV.3 Sarana Mahasiswa Menonton Anime Pertama Kali	31
Diagram IV.4 Mahasiswa Yang Menyukai Anime	32
Diagram IV.5 Anime Menambah Pengetahuan Budaya Jepang	35
Diagram IV.6 Anime Menambah Kemampuan Bahasa Jepang	39
Diagram IV.7 Menggunakan Subtitle Bahasa Indonesia	40
Diagram IV.8 Anime Mempengaruhi Fashion Mahasiswa	44
Diagram IV.9 Pelaku Cosplay	45
Diagram IV.10 Anime Mempengaruhi Selera Makan	46
Diagram IV.11 Pernah Menggunakan Pakaian Tradisional Jepang	47

DAFTAR GRAFIK

Grafik I.1 Statistik Pasar Animasi Jepang Secara Global 2002-2019	2
Grafik IV.1 Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta ..	25
Grafik IV.2 Mahasiswa Menonton Anime Pertama Kali	27
Grafik IV.3 Anime Yang Ditonton Pertama Kali.....	30
Grafik IV.4 Anime Yang Disukai Mahasiswa	32
Grafik IV.5 Genre Anime Yang Diminati Oleh Mahasiswa.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

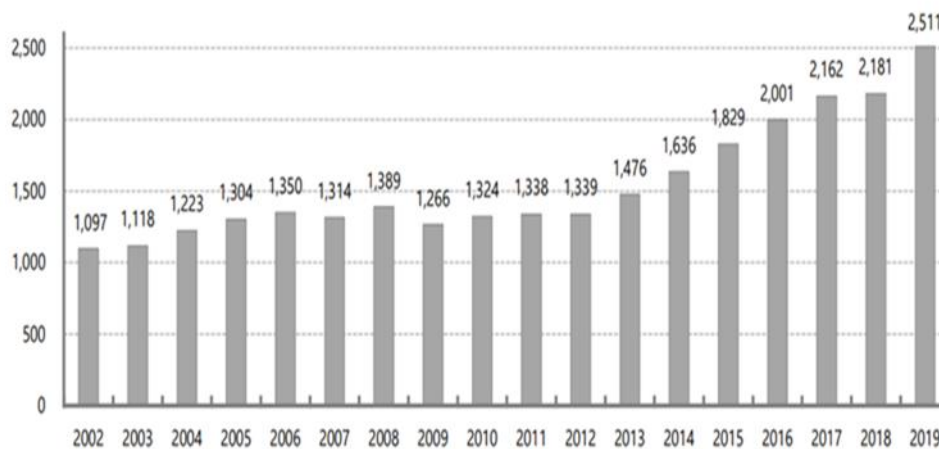
1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan gaya hidup masyarakat yang dimiliki bersama dan diturunkan dari generasi ke generasi dengan ciri khas dan nilai yang khas. Negara Jepang terkenal dengan budaya unik dan modern yang memiliki nilai yang kuat.

Perkembangan budaya Jepang hingga saat ini telah tersebar luas ke berbagai negara, termasuk beberapa negara di Asia. Negara Jepang telah menjadi perhatian masyarakat dunia, sehingga banyak orang ingin berwisata ke sana untuk menikmati keindahan tempat dan merasakan tradisi budayanya. Dalam era globalisasi, budaya Jepang memiliki pengaruh besar sebagai budaya populer, terutama dalam penyebaran fashion, J-music, *manga*, *anime*, dan makanan khas Jepang yang terkenal.

Budaya populer didefinisikan sebagai budaya yang terkenal dan banyak diminati oleh banyak orang (Rastati, 2020). Terkait dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, budaya populer sering dikaitkan dengan istilah budaya massa, seperti anime. Keberadaan teknologi memudahkan masyarakat untuk mengakses budaya populer dan juga mempermudah suatu negara untuk menyebarkan budayanya ke berbagai negara.

Anime adalah animasi atau kartun yang memiliki ciri khas khas dari Jepang, seperti grafik gambar, karakter tokoh, tema, alur dan latar. Kepopuleran anime tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi juga sebagai media untuk belajar tentang budaya dan bahasa Jepang. Selain itu, anime juga telah menjadi pasar industri bisnis dalam dunia hiburan. Pada tahun 2019, industri animasi Jepang mencatat pertumbuhan 10 tahun berturut-turut, dengan capaian ukuran pasar 2.5112 triliun yen (115,15% dari tahun 2019). Hal ini didukung oleh data statistik dari The Association of Japanese Animations (AJA) tentang jumlah industri animasi Jepang dari berbagai negara selama tahun 2019.



Grafik I.1 Statistik Pasar Animasi Jepang Secara Global 2002-2019

Dengan adanya kemudahan akses tersebut, anime menjadi salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati dan menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat dunia. Anime memiliki berbagai tema yang berkisar antara drama, fantasi, petualangan, romance, dan lain-lain, yang membuat anime dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Kemajuan teknologi juga membuat produksi anime semakin baik dan memuaskan bagi penonton, membuat anime tidak hanya sekedar tontonan hiburan saja, melainkan juga menjadi sumber informasi dan pendidikan terkait budaya dan bahasa Jepang.

Animasi Jepang juga menjadi salah satu industri besar dalam dunia hiburan, dan banyak diakui oleh masyarakat dunia. Data statistik menunjukkan bahwa industri animasi Jepang terus tumbuh dan memecahkan rekor setiap tahun, menunjukkan tingginya minat masyarakat terhadap animasi Jepang. Oleh karena itu, anime tidak hanya sekedar tontonan hiburan saja, melainkan juga memegang peran penting dalam budaya dan ekonomi negara Jepang.

Anime pertama kali dibuat pada tahun 1907 di Jepang. Saat itu anime tersebut berbentuk film pendek yang berjudul "Norakuro". Sejak saat itu, anime mulai berkembang dan menjadi salah satu budaya populer yang dikenal dan digemari oleh masyarakat Jepang. Pada tahun 1960-an anime mulai diperkenalkan ke berbagai negara termasuk Indonesia. Awalnya anime di Indonesia hanya dikenal oleh kalangan tertentu, namun seiring dengan perkembangan teknologi informasi anime mulai diterima oleh masyarakat luas

dan menjadi salah satu hiburan yang disukai oleh berbagai kalangan. Saat ini, anime memiliki pengaruh besar sebagai budaya populer dan memiliki pangsa pasar industri hiburan yang cukup besar (CNN Indonesia).

Menurut CNN Indonesia, anime masuk ke Indonesia pada tahun 1990-an melalui stasiun televisi swasta dan diperkenalkan sebagai tontonan anak-anak. Kepopuleran anime semakin meningkat setelah tersedia lebih banyak stasiun televisi yang menyiarkan anime. Selain itu, internet juga memainkan peran besar dalam popularitas anime, dengan banyak situs web yang menyediakan anime gratis dan mudah diakses. Kemudian pada tahun 2000-an, beberapa acara festival anime pertama diadakan di Indonesia, membuat anime semakin dikenal dan diterima oleh masyarakat Indonesia. Seiring waktu, anime berkembang dan banyak diterima oleh berbagai kalangan usia dan memiliki pangsa pasar yang luas, membuat anime menjadi salah satu industri hiburan yang penting di Indonesia.

Semakin banyak anak muda Indonesia yang menikmati manga dan anime, sehingga membuka jalan bagi penyebaran produk-produk budaya populer Jepang lain di Indonesia (Safariani, 2017). Penyebaran anime di Indonesia telah mempengaruhi perkembangan gejala sosial di kalangan masyarakat, termasuk para mahasiswa. Para mahasiswa yang dianggap sebagai pemikir intelektual dalam masyarakat dan memiliki pandangan yang lebih luas, juga tidak luput dari pengaruh budaya populer Jepang (Aisyah, 2019). Hal ini dapat dilihat pada aktivitas kampus mahasiswa, seperti festival budaya Jepang (bunkasai). Contohnya, mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang mengadakan acara bunkasai dengan berbagai kegiatan, seperti kontes cosplay, pemilihan miss Japan dengan pakaian tradisional Jepang, dan membuat origami.

Selain pengaruh budaya, anime juga dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Jepang seperti mempelajari kosakata, gramatika, dan ekspresi logat dalam bahasa tersebut. Menonton anime dapat memperkuat pemahaman terhadap bahasa dan memberikan peluang untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi sehari-hari. Sebagai contoh, mahasiswa dapat menggunakan

bahasa Jepang dengan ekspresi sesuai dalam karakter anime yang mereka tonton saat berkumpul dengan teman sekelas.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena anime sangat populer dan banyak diterima oleh masyarakat, termasuk mahasiswa sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Oleh karena itu, melalui penelitian ini peneliti ingin mengetahui sejauh mana “Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta”, terkait dalam hal pengetahuan mereka tentang budaya serta kemampuan bahasa Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan fokus penelitian yang telah ditetapkan, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Anime Terhadap Pengetahuan Budaya dan Kemampuan Bahasa Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini bisa menjawab rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh dari anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Tujuan ini akan membantu peneliti untuk menjawab masalah yang ada dalam rumusan masalah yang diterapkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini, antara lain:

- 1) Memberikan informasi tentang pengaruh anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.
- 2) Menjadi bahan referensi bagi mahasiswa Sastra Jepang yang ingin mengetahui bagaimana pengaruh anime terhadap pengetahuan mereka.

- 3) Memberikan informasi bagi pihak universitas dan para pembuat konten anime tentang dampak dari konten yang mereka hasilkan terhadap mahasiswa.
- 4) Memberikan informasi bagi pemerintah dan masyarakat tentang bagaimana anime mempengaruhi generasi muda dalam hal pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa.
- 5) Dapat membantu dalam menyediakan informasi dan bahan pertimbangan bagi pihak universitas dalam membuat kebijakan terkait dengan pendidikan bahasa Jepang.

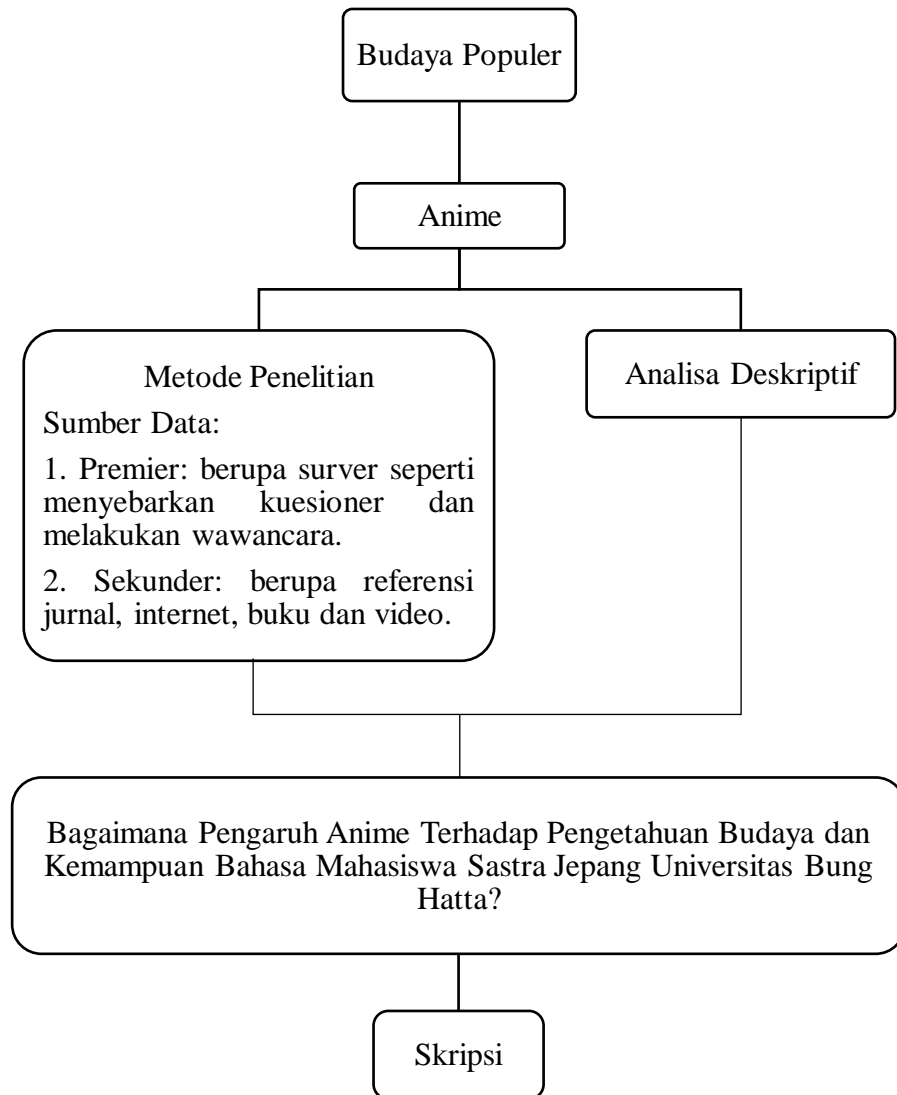
1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini memfokuskan pada faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Penelitian ini mengangkat isu tentang anime sebagai salah satu sumber media yang sangat populer dan banyak dikonsumsi oleh masyarakat, termasuk mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.

Anime sebagai budaya populer Jepang memiliki banyak konten dan tipe yang beragam, mulai dari cerita, musik, desain karakter, hingga dialognya yang menggunakan bahasa formal dan dialek daerah. Konsumsi anime oleh mahasiswa Sastra Jepang dapat mempengaruhi pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mereka.

Tidak dapat dipungkiri bahwa anime memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Hal ini terlihat dari pengaruh yang terkait dengan budaya dan bahasa Jepang yang diperoleh melalui konsumsi anime.

1.6 Kerangka Konseptual



1.7 Sistematika Penulisan

Laporan hasil penelitian ini akan dipaparkan oleh peneliti dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bab ini memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, kerangka konseptual, sistematika penulisan, serta lokasi penelitian.

BAB II landasan teori, bab ini memaparkan penelitian terdahulu dan kajian teori.

BAB III metodologi penelitian, bab ini memaparkan metode penelitian, sumber data, jangkauan penelitian dan sampel, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV hasil dan pembahasan, bab ini memaparkan data responden, anime dan mahasiswa Sastra Jepang universitas Bung Hatta, dan pengaruh anime terhadap mahasiswa.

BAB V penutup, bab ini memaparkan kesimpulan dan saran.

1.8 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di Universitas Bung Hatta, Kampus 1 Ulak Karang, dan sekitar Kampus 2 Air Pacah, serta di lingkungan rumah peneliti di RT 01 RW 05, Gang Masjid Nurul Falah, Jalan Maransih, Air Pacah, Koto Tangah, Padang.