

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan metode kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan penyebaran kuesioner dapat disimpulkan hasil yang diperoleh oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan terhadap 61 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta dengan metode kuesioner dari Februari hingga Juli 2022. Sebanyak 20 orang memilih jurusan karena pengaruh anime, sementara 41 orang tidak. Mayoritas pertama kali menonton anime pada usia dini dan SD, dengan Naruto menjadi anime pertama yang paling banyak ditonton. Hampir semua responden (98%) mengaku mengetahui tentang anime. Hal ini menunjukkan bahwa anime bukan hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga merupakan bagian dari budaya populer yang memiliki dampak signifikan pada kehidupan mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. Sebanyak 56% menonton anime pertama kali melalui televisi, dan sebanyak 77% menyukai anime, dengan One Piece menjadi anime paling disukai. Genre komedi menjadi favorit bagi 16 mahasiswa, diikuti oleh romantis, slice of life, dan aksi.
2. Berdasarkan hasil pengaruh anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa yang menjadi responden (95%) menganggap bahwa menonton anime dapat menambah pengetahuan mereka tentang budaya Jepang. Sebagian besar mahasiswa (dalam wawancara) juga mengungkapkan bahwa menonton anime telah membantu mereka untuk mempelajari berbagai hal mengenai budaya Jepang, seperti dialek, permainan tradisional, makanan khas, festival, legenda, mitos, dan sejarah. Selain itu, sebanyak 93% mahasiswa menyatakan bahwa menonton anime membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka. Meskipun demikian, hanya 16% responden yang menonton anime tanpa menggunakan subtitle bahasa Indonesia, dan

beberapa di antaranya mengaku masih kesulitan dalam memahami bahasa Jepang yang digunakan.

3. Dari hasil pengaruh anime terhadap gaya hidup, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa tidak terpengaruh oleh anime dalam hal fashion dan tidak menjadi pelaku cosplay. Namun, sebagian besar mahasiswa terpengaruh oleh selera makan dari anime yang mereka tonton. Terdapat sejumlah besar mahasiswa yang tertarik dengan mencoba pakaian tradisional mereka Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Ida. (2019). *Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Albarqah, Wahyu. (2020). *Anime Sebagai Budaya Populer Jepang*. (skripsi). Universitas Bung Hatta, Padang.
- Amaliyah, Cut Fajriawati. (2021). *Daya Tarik dan Pengaruh Menonton Anime di Kalangan Mahasiswa Universitas Brawijaya*. (Skripsi). Universitas Brawijaya, Malang.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI)*. Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/estetis> pada 24 Juli 2022
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2014). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods*. Pearson.
- CNN Indonesia, Tim. (2020). *Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia*. Di akses melalui <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia> pada tanggal 2 Juli 2021.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Davis, K., & John W. Newstrom. (1994). *Perilaku Organisasi* (edisi ketujuh jilid 1). Jakarta: Erlangga.
- Djaelani, M. A. (2003). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Fiske, J. (1989). *Understanding popular culture*. Unwin Hyman.

- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books.
- Hymes, D. (1964). *Introduction: Toward ethnographies of communication*. *American Anthropologist*, 66(6), 1-34.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) di akses melalui online: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh> pada tanggal 2 Januari 2023.
- Kellner, D. (1995). *Media culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the post-modern*. Routledge.
- Koentjaraningrat, J. (1985). *Pendekatan-pendekatan dalam antropologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kroeber, A. L., & Kluckhohn, C. (1952). *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*. Papers. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Harvard University, 47.
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Publications.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. Pearson Education Limited.
- Rastati, Ranny. 2020. *Survei Result: K-Drama Consumption Amidst COVID-19 Pandemic in Indonesia*. (Masyarakat dan Budaya: Volume 11, Nomor 16, Agustus 2020).
- Safariyani, Putri. 2017. *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) di Indonesia Tahun 2012-2016*. *eJurnal Ilmu Hubungan Internasional*, 2017,5 (3):729-744.
- Srinati, Dominic. 2007. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Susanto, Hadi. (2016). Di akses melalui <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2016/08/21/hubungan-bahasa-dengan-kebudayaan/> pada tanggal 1 Maret 2023.
- Storey, J. (2003). *Cultural theory and popular culture: An introduction*. Pearson Education.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer*. Jurnal SAINTIKOM, 213-216.
- The Association of Japanese Animations (AJA). *Anime Industry Report 2019 Summary*. Di akses melalui <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> pada tanggal 19 Juni 2021.
- Tylor, E.B. (1871). *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Language, Art and Custom*. John Murray.
- Yamane, Toi. (2020). *Kepopuleran dan Penerimaan anime Jepang di Indonesia*. (Jurnal Ayumi Volume 7, Nomor 1 pp. 68-82).
- _____ *Economic Research Department Japan External Trade Organization (JETRO)*. (2005). *“Cool” Japan's Economy Warms Up*. Diakses dari https://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_27_r.pdf pada 21 Juli 2022
- _____ di akses dari <https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/> pada tanggal 1 Januari 2023.
- _____ diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia> pada tanggal 2 Januari 2023
- _____ diakses dari <https://kumparan.com/berita-terkini/anime-pertama-di-dunia-hanya-berdurasi-3-detik-kok-bisa-1yQxHrJyNNz/4> pada tanggal 2 Januari 2023.
- _____ diakses dari <https://kumparan.com/rezki-pamungkas/fenomena-masuknya-anime-dalam-khalayak-1usGB1e1pTr/3> pada tanggal 2 Januari 2023.