



**PERILAKU JIWA BUSHIDO YANG TERDAPAT PADA ANIME
SENGOKU MUSOU KARYA KOJIN OCHI**

SKRIPSI

Oleh:

RIZKI FEBRIANSYAH

NPM:1910014321020

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BUNG HATTA

PADANG

2023

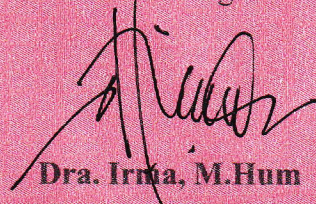


LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perilaku Jiwa Bushido yang terdapat pada anime Sengoku Musou
Nama Mahasiswa : Rizki Febriansyah
NPM : 1910014321020
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing

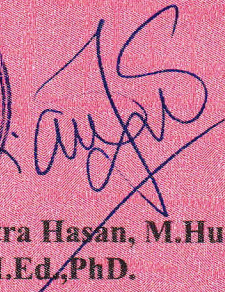
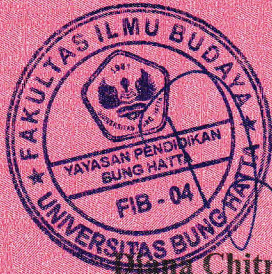


Dra. Irma, M.Hum

diketahui oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Budaya

Ketua Program Studi Sastra Jepang



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



Oslan Amril, S.S., M.Si



LEMBARAN PENGESAHAN


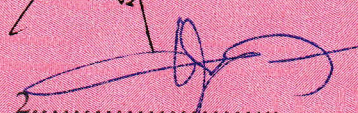

Judul Skripsi : Perilaku Jiwa Bushido yang Terdapat pada Anime Sengoku Musou
Nama Mahasiswa : Rizki Febriansyah
NPM : 1910014321020
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, 15 Agustus 2023

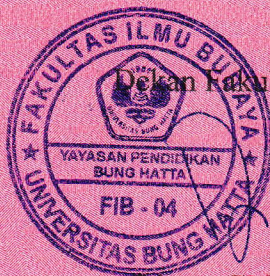
Tim Penguji

1. Dra. Irma, M.Hum
2. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum
3. Oslan Amril, S.S, M.Si


Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 

diketahui oleh:



Dekan Fakultas Ilmu Budaya


Diana Chitra Hasan, M.Hum,
M.Ed.,PhD.

Ketua Program Studi Sastra Jepang


Oslan Amril, S.S, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Rizki Febriansyah
NPM : 1910014321020
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : Perilaku Jiwa Bushido yang terdapat pada anime
Sengoku Musou

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa pembatalan skripsi dan gelar kesarjanaan saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 15 Agustus 2023




Rizki Febriansyah

ABSTRAK

Budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan dan disukai oleh banyak orang, salah satu budaya populer yang disukai adalah anime. Anime merupakan animasi gerak yang dibuat oleh tangan maupun oleh komputer, memiliki berbagai macam genre salah satunya fiksi sejarah. Anime genre sejarah, Sengoku Musou yang menjadi penelitian ini, bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku jiwa bushido pada tokoh samurai yang ada dalam anime. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan subjek penelitian yaitu anime Sengoku Musou dengan teknik pengambilan data melalui observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan tindakan dan perilaku tokoh samurai dalam anime, mencatat dan menganalisa.. Hasil penelitian menunjukkan perilaku jiwa bushido yang terdapat pada anime Sengoku Musou berjumlah 5: Jin-kebaikan, rei-hormat dan santun, chuugi-kesetiaan, meiyō-kehormatan dan yū-keberanian. Kesimpulannya anime Sengoku Musou bukan hanya sekedar media hiburan tetapi dapat memberikan pengetahuan tentang sejarah Jepang dan kehidupan seorang samurai.

Kata kunci: Budaya populer, perilaku jiwa bushido, Sengoku Musou

ABSTRACT

Popular culture is a culture that is fun and liked by many people, one of the popular cultures that is liked is anime. Anime is a motion animation made by hand or by computer, has a variety of genres, one of which is historical fiction. The historical genre anime, Sengoku Musou, which became this research, aims to describe the behaviour of the bushido spirit in samurai characters in anime. The method used is qualitative research with the research subject, namely the Sengoku Musou anime with data collection techniques through observation, namely by observing the actions and behaviour of samurai characters in the anime, recording and analysing them. The results showed that the behaviour of the bushido spirit contained in the Sengoku Musou anime was 5: Jin-kindness, rei-honour and courtesy, chuugi-faithfulness, meiyo-honour and yuu-courage. In conclusion, the Sengoku Msuou anime is not just an entertainment medium but can provide knowledge about Japanese history and the life of a samurai.

Keywords: *Popular culture.bushido behaviour.Sengoku Musou*

要旨

大衆文化とは、多くの人々に好まれ、楽しまれている文化のことである。アニメは手作業やコンピュータで作られる動きのあるアニメーションで、さまざまなジャンルがあるが、そのひとつに歴史小説がある。本研究の対象となった歴史ジャンルのアニメ『戦国無双』は、アニメに登場する侍のキャラクターにおける武士道精神の振る舞いを記述することを目的としている。使用した方法は、研究対象である戦国無双のアニメを用いた質的研究であり、観察によるデータ収集手法、すなわちアニメに登場する侍キャラクターの行動や振る舞いを観察し、記録し、分析することである。その結果、『戦国無双』アニメに含まれる武士道精神の振る舞いは、「仁」「礼」「忠」「悌」「勇」の5つであることがわかった。結論として、『戦国無双』のアニメは単なる娯楽メディアではなく、日本の歴史や武士の生き方についての知識を与えてくれる。

キーワード 大衆文化.武士道行動.戦国無双

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. penulis juga menyampaikan Shalawat dan Salam kepada Nabi Muhammad SAW, telah memberikan tauladan terbaik bagi umatnya sehingga bisa meniru kegigihan dan kesungguhan beliau dalam berjuang.

Puji beserta syukur penulis panjatkan kepada Illahi Robbi yang telah menganugerahkan segala ilmu, serta kesehatan dan kelancaran, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “PERILAKU JIWA BUSHIDO YANG TERDAPAT PADA ANIME SENGOKU MUSOU KARYA KOJIN OCHI”. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai belah pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak **Prof. Dr. Tafdil Husni, S.E, MBA**, selaku Rektor Universitas Bung Hatta.
2. Yth. Ibu **Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed.,PhD.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
3. Yth. Bapak **Oslan Amril, S.S., M.Si**, selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.
4. Yth. Ibu **Dra. Irma, M.Hum.** selaku Dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, membimbing dan memberikan arahan serta masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Yth. Ibu **Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum** selaku Dosen penguji.
6. Yth. Bapak dan Ibu **Dosen Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta** yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis dari awal perkuliahan.
7. Kepada kedua orang tua saya **Arsyad** dan **Hartini** yang selalu memberikan do'a, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh jenjang pendidikan.
8. Kepada teman-teman rekan seperjuangan skripsi dari Sastra Jepang 2019.
9. Kepada **Revita Mulyani, Chairil Afif Firdaus, dan Indah Anugrah** selaku teman satu bimbingan selama proses penyelesaian skripsi.
10. Kepada teman-teman Tenno (**Farhan Kribo, Rizki Uda Otot, Rafi Jombs, dan Paman Chai**) selaku rekan seperjuangan penulis.
11. Kepada kakak-kakak tingkat dan juga adik-adik tingkat dari Program Studi Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari di dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan yang dapat disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan penulis. Kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengetahuan bagi pembaca.

Padang, 15 Agustus 2023

Rizki Febriansyah

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN.....	i
LEMBARAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
要旨	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Kerangka Pemikiran.....	6
1.8 Lokasi dan waktu pembuatan skripsi	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.2. LANDASAN TEORI.....	13
2.2.1 Teori Perilaku.....	13
2.2.2 Nilai Bushido	15
2.2.3 Anime sebagai Budaya Populer	20
2.2.4. ANIME SENGOKU NO MUSOU	22
2.2.5 SEJARAH SENGOKU JIDAI	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1. METODE PENELITIAN.....	26
3.2. SUMBER DATA	26
3.3. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	27

3.4. TEKNIK ANALISIS DATA	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Temuan Data	29
4.2 Pembahasan	32
4.2.1. Chugi-Kesetiaan	32
4.2.2 Jin-Kebajikan	37
4.2.3 Meiyo-Kehormatan	42
4.2.4 Yuu-Keberanian	46
4.2.5 Rei-Hormat atau sopan	50
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.sengoku musou.....</i>	<i>22</i>
<i>Gambar 2 Sengoku Musou episode 2 menit 17.04.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 3 Sengoku Musou episode 3 menit 12.35.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 4 Sengoku Musou episode 2 menit 20.50.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 5 Sengoku Musou episode 3 menit 13.26.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 6 Sengoku musou episode 5 menit 16.15.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 7 Sengoku Musou episode 5 menit 14.08.....</i>	<i>40</i>
<i>Gambar 8 Sengoku Musou episode 6 menit 16.15.....</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 9 Sengoku Musou episode 8 menit ke 21.07.....</i>	<i>44</i>
<i>Gambar 10 Sengoku Musou episode 2 menit 11.47.....</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 11 Sengoku musou episode 10 menit 20.12.....</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 12 Sengoku Musou episode 12 menit 20.05.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 13 Sengoku Musou episode 10 menit 19.36.....</i>	<i>51</i>
<i>Gambar 14 Sengoku Musou episdo 12 menit 12.07.....</i>	<i>52</i>

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1 waktu penelitian</i>	10
<i>Tabel 2 Temuan data</i>	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara kepulauan di Asia Timur, berbatasan dengan Cina, Korea, dan Rusia. Negara yang terkenal dengan sebutan Negeri Matahari Terbit dan Negeri Sakura tersebut memiliki kekayaan akan keindahan alam yang dapat dinikmati dalam empat musim, yaitu musim semi, musim panas, musim gugur, dan musim dingin.

Jepang sendiri merupakan negara yang kaya akan budaya. Sebagai negara yang menjaga nilai-nilai budaya tradisional, Jepang juga memperoleh nilai-nilai budaya baru melalui globalisasi. Budaya populer adalah jenis budaya yang diproduksi untuk konsumsi massal, dapat direproduksi, dan dapat digunakan untuk mengekspresikan selera masyarakat luas. Salah satu unsur budaya populer Jepang adalah fashion, yang direpresentasikan dalam anime melalui pakaian atau gaya berpakaian karakter yang unik dan menarik. Fashion dalam anime didesain dengan kombinasi warna dan bentuk yang menarik, tidak jarang karakter anime dijadikan sebagai inspirasi perkembangan fashion di dunia nyata. Beberapa stasiun televisi Indonesia telah menayangkan puluhan judul anime, dan pengaruh globalisasi menyebabkan perkembangan teknologi informasi dan membuka ruang yang luas bagi budaya populer Jepang untuk masuk ke Indonesia. Hal ini mengakibatkan berkembangnya citra anime yang positif di masyarakat berupa makna-makna yang terkandung dalam anime tersebut, seperti keberanian, pantang menyerah, dan persahabatan. Citra positif ini merupakan hasil dari hegemoni, atau kekuatan media

massa untuk mempengaruhi masyarakat. contoh budaya populer Jepang yang masih terkenal di luar negeri hingga saat ini adalah manga dan anime.

Kata anime berasal dari animation, yang dalam pelafalan Jepang berubah menjadi 「アニメーション- animeshon」 yang disingkat menjadi anime. Anime dalam bahasa Indonesia adalah animasi. Menurut Animafest dalam Bruckner (2019) seni animasi adalah penciptaan gambar bergerak melalui manipulasi semua jenis teknik selain metode aksi langsung. Di Jepang anime merujuk pada semua jenis film animasi tanpa mengindahkan dari negara mana animasi tersebut berasal. Namun di luar Jepang, kata anime lebih sering diasosiasikan secara spesifik dengan ‘animasi Jepang’. Anime memiliki beberapa karakteristik, antara lain gambar yang berwarna-warni, tokoh-tokoh atau karakter dalam berbagai adegan, dan alur cerita yang sesuai untuk berbagai penonton.

Dengan berkembangnya anime dan manga, kedua hal tersebut kini menjadi hiburan yang dapat dinikmati oleh kalangan dari orang dewasa maupun anak-anak. Selain itu, perkembangan ini memungkinkan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut tentang cerita-cerita di anime dan manga sehingga banyak sekali yang gemar menonton anime dan membaca manga dari berbagai dunia. serta anime juga bisa sebagai media informasi dan Selain itu, kebudayaan Jepang juga dapat menumbuhkan motivasi dalam mempelajari bahasa Jepang, sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Wahidati, dkk (2018).

Di Era Globalisasi ini bahwa anime dan manga produksi Jepang telah mendunia. Anime terkenal pertama di Jepang adalah Astro Boy. Selain Astro Boy,

ada juga anime produksi Jepang yang sudah banyak dikenal di mancanegara seperti serial One Piece dan Naruto, dan untuk seri yang di ambil peneliti adalah anime yang bertema fiksi sejarah yaitu Sengoku Basara, Vinland Saga, Kingdom, Drifters dan Sengoku Musou.

Sengoku Musou adalah Anime yang bercerita antara 2 orang Bersaudara dari clan Sanada yaitu Sanada Yukimura dan Sanada Nobuyuki yang setia kepada tuanya Toyotami Hideyoshi yang merupakan Pemimpin Jepang. hingga suatu hari Toyotomi Hideyoshi meninggal karna suatu penyakit sehingga berselisih lah 2 clan ternama yang membantu Hideyoshi yaitu Clan Tokugawa dan Ishida. yang ingin mengambil alih untuk memimpin Jepang, tetapi sang kakak Sanada Nobuyuki mengetahui bahwa clan Ishida tidak bisa memimpin Jepang dengan baik dia pun bergabung ke clan Tokugawa dan adik nya Yukimura ingin bergabung ke clan Ishida karna Yukimura telah berjanji untuk melindungi clan Hideyoshi beserta clan Ishida untuk memimpin jepang dengan baik. Anime ini diilustrasikan oleh Kojin Ochi ditayangkan pada Tahun 2015 yang memiliki 12 episode dengan tema yang diambil yaitu Fiksi Sejarah (Historical), yang sudah ditonton sebanyak 7.800 penonton (<http://www.myanimelist.net/>), karena cerita nya yang menarik menampilkan kehidupan seorang samurai pada zaman Sengoku.

Zaman Sengoku (Sengoku Jidai, zaman negara-negara berperang, sekitar 1493 – 1573) merupakan salah satu pembagian periode dalam sejarah Jepang yang dimulai sekitar tahun 1493 yaitu Peristiwa Meiōnōseihen atau pergolakan di dalam klan Ashikaga untuk menentukan pewaris jabatan shogun sampai shogun ke-15. Ashikaga Yoshiaki ditaklukkan oleh Oda Nobunaga yang menandai akhir zaman

Muromachi dan mengawali zaman Azuchi Momoyama. Zaman Sengoku adalah akhir dari zaman Muromachi. Ada juga yang berpendapat bahwa zaman Azuchi Momoyama atau disebut juga zaman Shokuhō (shokuhō jidai, zaman Oda Nobunaga - Toyotomi Hideyoshi) dimulai sejak Oda Nobunaga mulai bertugas di Kyoto sebagai pengikut Ashikaga Yoshiaki.

Banyak perang terjadi di Zaman sengoku membuat Jepang menjadi negara yang tidak damai, tetapi tidak ada panglima perang yang berhasil mencapai tujuan untuk mempersatukan Jepang, sampai Hideyoshi Toyotomi memerintah. Dia menciptakan persatuan di seluruh Jepang. Namun kematiannya menyebabkan kekacauan. Putranya, Hideyori seharusnya menggantikan tahta tetapi Klan Tokugawa tidak percaya bahwa dia tidak bisa memerintah Jepang dengan baik, sehingga timbul konflik antara klan Toyotomi dan Tokugawa, juga antara dua bersaudara di klan Sanada, Yukimura yang memihak klan Toyotomi dan Nobuyuki Sanada yang bergabung dengan Tokugawa. Cerita yang disajikan adalah fiksi sejarah berlatar feodal Jepang. Fiksi sejarah adalah genre sastra yang berlatarkan masa lalu, meskipun biasanya digunakan secara sinonim dengan novel sejarah; istilah tersebut juga dapat diterapkan pada karya dalam bentuk naratif lain seperti seni visual dan pertunjukan seperti teater, opera, film dan televisi, serta video game dan novel grafis (Howell, 2014:4).).

Bushido terdiri dari kata bushi (ksatria atau prajurit) dan do (jalan). Bushido atau jalan ksatria' merupakan sebuah sistem etika atau aturan moral ksatria yang berlaku di kalangan samurai. Menurut Inazo Nitobe dalam bukunya yang berjudul "Bushido" atau "Jalan Samurai" merupakan kepribadian bangsa Jepang, dan jiwa

ksatria yang mempengaruhi pikiran, emosi dan sikap hidup sehari-hari masyarakat Jepang, serta menjadi norma yang harus dihayati golongan ksatria". Makna Bushido secara umum adalah sikap rela mati demi negara atau kerajaan dan kaisar. Nilai-nilai moral bushido terdapat 7 macam yaitu Gi-kebajikan, Yu-Keberanian, Jin-Kemurahan hati, Rei-Menghormati, Makoto-kejujuran dan ketulusan, Meiyo-Kehormatan dan Chugi-Kesetiaan.

Berdasarkan latar Belakang diatas, anime sebagai budaya populer menggunakan "tema Sejarah" yang mengangkat nilai-nilai bushido yang dimiliki samurai, dilihat dari perilaku di dalam anime Sengoku Musou. Maka dari itu penulis ingin meneliti tentang perilaku jiwa bushido yang terdapat pada anime Sengoku Musou .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Nilai bushido pada anime sengoku musou merupakan kepribadian bangsa Jepang dan jiwa ksatria yang mempengaruhi pikiran, emosi dan sikap hidup sehari-hari masyarakat Jepang, serta menjadi azas moral yang harus dihayati golongan ksatria dan makna bushido adalah sikap rela mati demi negara atau kerajaan dan kaisar nilai-nilai moral.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti melakukan identifikasi masalah dari latar belakang penelitian dan menemukan bahwa didalam anime Sengoku Musou terdapat nilai-nilai bushido. Namun penulis ingin membatasi ruang lingkup penelitian pada perilaku bushido apa-apa saja yang terdapat pada anime Sengoku Musou.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu Bagaimana perilaku jiwa Bushido yang terdapat pada anime Sengoku Musou.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan perilaku jiwa bushido yang terdapat pada anime Sengoku Musou.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur dan pedoman bagi peneliti selanjutnya yang membahas tentang nilai bushido.
2. Aspek Akademis, penelitian ini diharapkan menjadi kajian ilmu budaya terhadap mahasiswa sastra jepang universitas bung hatta.

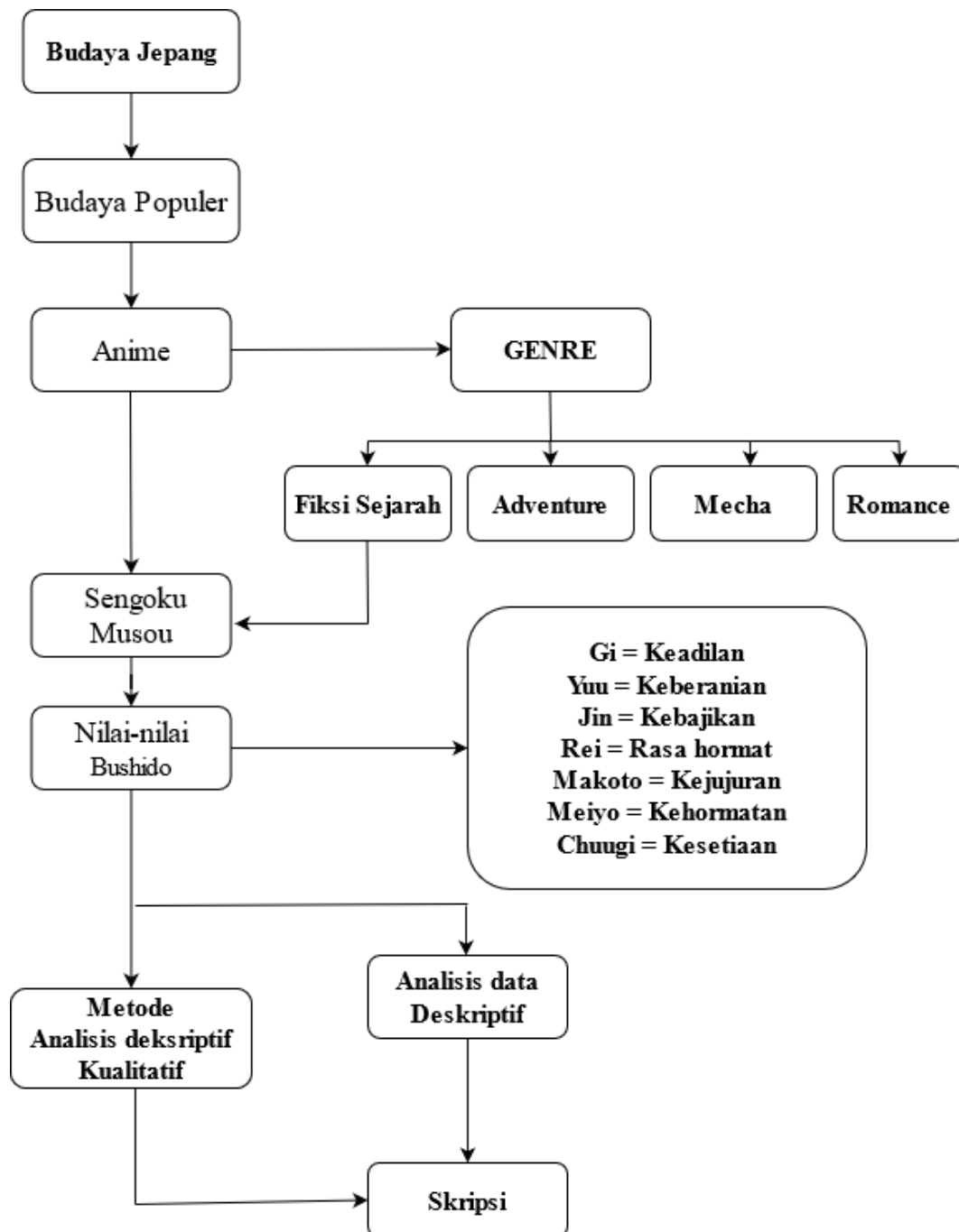
1.7 Kerangka Pemikiran

Jepang adalah Negara yang selalu menjadi topik pembicaraan. Dari mulai pembicaraan tentang kemajuan teknologi, hingga budaya-budaya yang dimilikinya. Budaya yang terkenal adalah Anime, anime merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu "Animation" yang berarti film bergerak yang berasal dari buatan tangan maupun teknologi komputer. anime bisa di anggap sebagai budaya populer dikarenakan anime diminati oleh seluruh dunia dari orang dewasa maupun anak-anak. anime memiliki berbagai macam genre contohnya fanstasy. Adventure. Isekai dan Fiksi sejarah, Fiksi sejarah merupakan genre yang mengambil latar satu peristiwa yang pernah terjadi di masa lalu. Tokoh dalam fiksi

sejarah bisa saja adalah fiksi namun setting, plot dan alurnya nyata. anime yang mengangkat fiksi sejarah adalah anime sengoku musou, anime ini berlatar pada era sengoku dimana di era tersebut terjadi perebutan kekuasaan antara clan tokugawa dan ishida. sebagai fiksi sejarah pada anime sengoku musou dapat melihat nilai-nilai jiwa bushido dari cerita yang ditampilkan pada anime tersebut.

Perilaku bushido ini adalah sebuah kode etik tentang moral yang harus dipatuhi oleh para ksatria (samurai) dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan. Bushido bukanlah aturan yang tertulis, selain itu Bushido juga bukanlah hasil dari sebuah pikiran satu orang saja. Dalam Bushido terdapat tujuh nilai yang menjadi intinya, yaitu Gi (keadilan/Budi), Yuu-(Keberanian), Jin(kebajikan), Rei(Rasa hormat/Kesopanan), Makoto(Kejujuran), Meiyo(kehormatan), Chuugi(kesetiaan). perilaku ini secara tidak langsung akan memberi pengetahuan dalam bersikap bagi pecinta anime, anime bukan saja sebagai media hiburan melainkan media informasi yang dimana di dalam anime memiliki berbagai macam informasi seperti budaya budaya Jepang tersebut.

Kerangka Konseptual



1.8 Lokasi dan waktu pembuatan skripsi

1.8.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dibuat di Padang, Sumatra Barat, kampus Bung Hatta Aia Pacah, kampus 2.

