

# PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SASTRA JEPANG UNIVERSITAS BUNG HATTA

Sisi Ayu Safitri<sup>1</sup>, Irma<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

<sup>2</sup>Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

E-mail: [sisiayusafitri8@gmail.com](mailto:sisiayusafitri8@gmail.com) [irma\\_bunghatta@yahoo.ac.id](mailto:irma_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*

## PENDAHULUAN

Budaya Jepang memiliki ciri khas dan nilai yang kuat, terutama dalam bidang budaya populer seperti anime, manga, musik, dan makanan khas. Budaya populer didefinisikan sebagai budaya yang terkenal dan banyak diminati oleh banyak orang (Rastati, 2020). Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, budaya populer sering dikaitkan dengan istilah “budaya massa”, seperti anime. Kepopuleran anime di Indonesia meningkat sejak diperkenalkan pada tahun 1990-an dan semakin dikenal dengan adanya internet dan festival budaya Jepang. anime dan komik adalah salah satu pesona besar Jepang yang diminati dan dinilai tinggi di seluruh dunia termasuk Indonesia (Yamane, 2020). Anime menjadi salah satu industri hiburan penting di Indonesia dan membuka jalan bagi penyebaran produk-produk budaya populer Jepang lainnya.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh anime sebagai budaya populer di kalangan anak muda, termasuk mahasiswa, terhadap pengetahuan budaya serta kemampuan bahasa Jepang. Metode survei digunakan dengan sampel yang terdiri dari mahasiswa sastra Jepang di Universitas Bung Hatta. 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?". Tujuannya ialah untuk menjelaskan pengaruh dari anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif dapat digunakan untuk menggambarkan

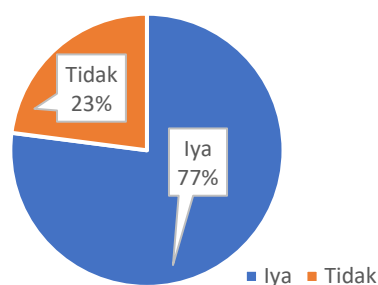
fenomena atau kejadian yang kompleks dan memiliki konteks yang lebih luas (Creswell, 2014). Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Menurut Miles dan Huberman (1994), dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data yang mendalam dan terperinci dari berbagai sumber merupakan kunci penting untuk memperoleh data yang valid dan dapat diandalkan. Mereka juga menekankan pentingnya memilih sumber data yang relevan dan dapat memberikan informasi yang memadai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini difokuskan pada mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang menonton anime. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan wawancara, dengan uji coba instrumen penelitian sebelumnya. Menurut Bogdan dan Biklen (2014), penggunaan teknik wawancara pada penelitian kualitatif dapat memberikan data yang lebih terperinci dan memungkinkan peneliti untuk lebih memahami fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun akademik 2019-2021 di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 61 responden yang dipilih secara acak dari populasi yang memenuhi kriteria inklusi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime tidak hanya menjadi hiburan semata, namun juga dapat memberikan pengalaman yang mendalam dalam menggali nilai-nilai kehidupan dan budaya Jepang. Dalam beberapa kasus, minat terhadap anime

bahkan dapat mendorong seseorang untuk mempelajari budaya dan bahasa Jepang atau bahkan melakukan perjalanan ke Jepang.

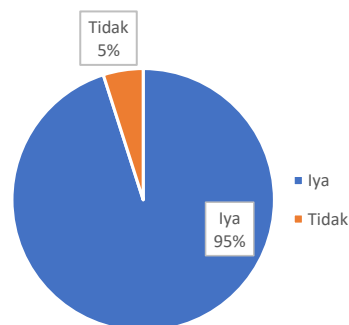
Penelitian ini menggunakan metode kuesioner untuk mengumpulkan data dari 61 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta yang dipilih secara acak pada tanggal 23 Februari sampai 20 Juli 2022



**Diagram 1** Mahasiswa Yang Menyukai Anime

Pada hasil diagram, total responden, 77% (47 orang) menyukai anime, sementara 23% (14 orang) tidak menyukainya, menunjukkan popularitas yang tinggi di kalangan mahasiswa.

Anime dapat memiliki berbagai pengaruh pada penontonnya, seperti menambah pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa Jepang. Pengaruh anime terhadap mahasiswa pada pengetahuan budaya Jepang dapat dilihat dari hasil diagram berikut.



### Diagram 2 Anime Menambah Pengetahuan Budaya Jepang

Dari hasil diagram, 95% atau 58 mahasiswa menganggap anime meningkatkan pengetahuan mereka tentang budaya Jepang. Anime dapat memberikan gambaran budaya Jepang melalui aspek seperti dialek, permainan tradisional, makanan khas, legenda, pakaian tradisional, festival, sejarah, dan kehidupan sehari-hari. Anime juga menampilkan budaya yang melekat pada masyarakat Jepang seperti minum teh, melihat bunga sakura, dan mengucapkan *ittadakimasu* sebelum makan.

Pengaruh anime terhadap mahasiswa pada kemampuan bahasa Jepang dapat dilihat dari diagram sebagai berikut.

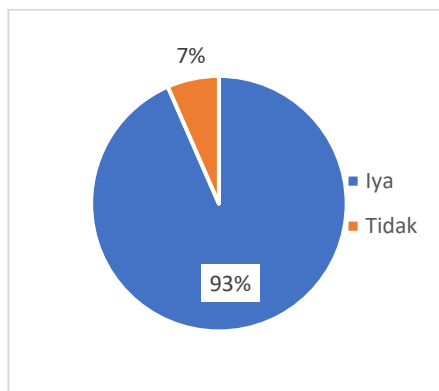


Diagram 3 Anime Menambah Kemampuan Bahasa Jepang

Dari hasil diagram, sebanyak 93% atau 57 responden menyatakan bahwa menonton anime membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka, sementara hanya 7% atau 4 responden yang mengatakan sebaliknya. Dari hasil kuesioner yang dilakukan terhadap 61 mahasiswa, 84% dari mereka menggunakan subtitle bahasa Indonesia saat menonton anime. Namun, dari hasil wawancara dengan dua mahasiswa yang tidak menggunakan subtitle bahasa Indonesia, ditemukan bahwa mereka

melakukan hal tersebut dengan alasan yang berbeda. Responden 1 melakukannya untuk melatih pendengaran bahasa Jepang, sedangkan responden 2 lebih memilih menggunakan subtitle bahasa Inggris yang dirilis lebih cepat. Meskipun begitu, keduanya merasa bahwa menonton anime dapat membantu dalam melatih kemampuan bahasa asing secara tidak langsung. Hasil jawaban kuesioner menunjukkan bahwa menonton anime dapat membantu dalam melatih berbagai kemampuan bahasa Jepang, seperti melatih kemampuan *chokai*, menambah kosakata, mempelajari aksen, pola kalimat, dan logat bahasa Jepang, serta meningkatkan kemampuan percakapan sehari-hari dalam berbahasa Jepang dan budaya-budaya lain di dalam anime. Selain itu, menonton anime juga membantu dalam melatih kemampuan *atarashi kotoba*, pengucapan bahasa Jepang, serta membantu memudahkan dalam memahami listening dan meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengar.

### KESIMPULAN DAN SARAN

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.
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.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada Ibu Irma selaku dosen pembimbing skripsi peneliti. Tanpa bimbingan, dukungan, dan nasehat Ibu, peneliti tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dewi dan Mami Diana selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan masukan dan saran yang berharga.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2014). *Qualitative research for education: An introduction to theories and methods*. Pearson.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Rastati, Ranny. 2020. *Survei Result: K-Drama Consumption Amidst COVID-19 Pandemic in Indonesia*.

- (Masyarakat dan Budaya: Volume 11, Nomor 16, Agustus 2020).
- Yamane, Toi. (2020). *Kepopuleran dan Penerimaan anime Jepang di Indonesia*. (Jurnal Ayumi Volume 7, Nomor 1 pp. 68-82).