

THE INFLUENCE OF ANIME ON JAPANESE LITERATURE STUDENTS AT BUNG HATTA UNIVERSITY

PENGARUH ANIME TERHADAP MAHASISWA SAstra JEPANG UNIVERSITAS BUNG HATTA

Sisi Ayu Safitri¹, Irma², ³Diana Kartika, ⁴Dewi kania Izmayanti

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

Email : sisiayusafitri8@gmail.com

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

Email: irma@bunghatta.ac.id

³Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: dianakartika@bunghatta.ac.id

⁴Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email: dewikaniaizmayanti@bunghatta.ac.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.*

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.*

1. 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 *manga* atau 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.

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 “Pengaruh *Anime* Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta”, terkait dalam hal pengetahuan mereka tentang budaya serta kemampuan bahasa Jepang.

2. 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*. Peneliti mengambil *anime* populer yang ditonton oleh mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta salah satunya adalah *One Piece*, *Kimetsu no Yaiba*, *Naruto* dan *Doraemon*. 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 jumlah mahasiswa yang mengisi kuesioner kemudian peneliti memilih 10 orang diantaranya untuk diwawancara. Dari jumlah tersebut yang dipilih secara acak dari populasi yang memenuhi kriteria inklusi.

3. 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.

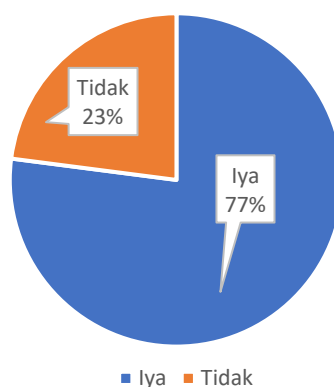


Diagram 1 Mahasiswa yang Menyukai *Anime*

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.

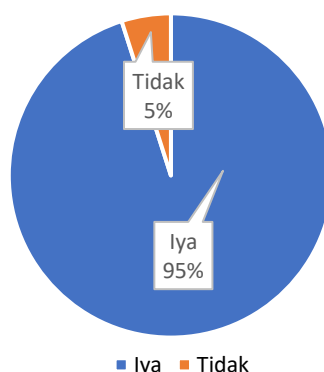


Diagram 2 *Anime* Menambah Pengetahuan Budaya Jepang

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.

Berikut adalah hasil jawaban dari beberapa responden terkait pertanyaan nomor 15, yaitu 'Apa yang Anda ketahui tentang budaya Jepang dari menonton *anime*?' Sebagian besar mahasiswa mengungkapkan bahwa menonton *anime* telah meningkatkan pengetahuan mereka tentang budaya Jepang.

No.	Pengetahuan Tentang Budaya Jepang
1.	Ada berbagai dialek yang ditampilkan seperti dialek Tokyo dan dialek Osaka. Menampilkan permainan tradisional Jepang seperti <i>shogi</i> . Memunculkan daerah2 asli yang ada di Jepang, <i>gunma, niigata</i> , dll. Memperkenalkan berbagai makanan khas Jepang seperti <i>taiyaki, sushi</i> , dll. Menceritakan legenda dan mitos Jepang seperti <i>yuki onna, tengu</i> , dll
2.	Pakaian tradisional, makanan tradisional, dan festival-festival yang ada di Jepang
3.	Banyak untuk disebut kali misal <i>matsuri, anime idol, J-pop, bunkasai, kabuki</i> dll
4.	Budaya tentang festival, samurai, pemandangan alam di <i>anime</i> yang menggunakan latar belakang pemandangan negara Jepang, cerita tradisional, makanannya, lagu-lagu Jepang, bahasa dll
5.	Tahu makanan Jepang dan tempat ataupun kerajaan masa lalu
6.	Tata cara atau upacara pernikahan
7.	Disiplin, taat peraturan dan budaya <i>ocha</i> (minum teh)

8.	Budaya melihat bunga sakura dan budaya minum teh
9.	Adanya berbagai macam dewa dewi di Jepang dan dalam ajaran <i>shinto</i>
10.	Logat <i>kansai</i>
11.	Karakter orang Jepang saat makan menggunakan sumpit dan pakaian yang dipakai orang Jepang
12.	<i>Fuji matsuri, koinobori</i> , makanan dan minuman Jepang
13.	Budaya makan, mengucapkan <i>ittadakimasu</i> sebelum makan
14.	Kerja keras, disiplin, pantang menyerah, sopan santun terhadap senior dan orang yang lebih tua
15.	sejarah jepang pada masa <i>edo</i>
16.	Etika orang jepang dalam bekerja
17.	Budaya <i>onsen, senpai-kouhai</i>
18.	<i>Pop culture</i> yang ramai di sekitar Akihabara
19.	Budaya samurai, budaya saling menghormati. Khususnya orang tua. Walau mereka berprofesi sebagai bajak laut, mereka tetap saling menghormati orang sekitarnya dengan cara masing-masing
20.	Dalam <i>anime</i> tersebut menampilkan kehidupan SMA di jepang sehingga para penonton bisa mengetahui kehidupan budaya SMA di Jepang
21.	Terdapatnya budaya orang Jepang yaitu (<i>hatsu hi node</i>) melihat matahari pertama di tahun baru, dan (<i>hatsumode</i>) mengunjungi kuil pada awal tahun, dll.
22.	Macam-macam upacara adat, gaya hidup Jepang dan lain sebagainya
23.	Di tengah modernisasinya Negara Jepang, Budayanya masih tetap melekat dan sangat di jaga kelestariannya.
24.	Budaya kerja dengan loyalitas tinggi

Berdasarkan hasil jawaban kuesioner, terlihat bahwa *anime* memiliki pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang budaya Jepang. Beberapa aspek budaya yang dapat dipelajari dari *anime* meliputi: berbagai dialek yang ada di Jepang, permainan tradisional seperti *shogi*, makanan khas Jepang seperti sushi dan *taiyaki*, legenda dan mitos seperti *yuki onna* dan *tengu*, pakaian tradisional, festival dan upacara adat, sejarah pada masa *Edo*, dan masih banyak lagi.

Selain itu, *anime* juga dapat memberikan gambaran kehidupan sehari-hari di Jepang, seperti tata cara makan, disiplin, dan etika kerja. Dalam *anime*, sering kali ditampilkan karakter yang menggunakan bahasa dan pakaian tradisional Jepang, serta berbagai budaya yang melekat pada masyarakat Jepang, seperti minum teh, melihat bunga sakura, dan mengucapkan *ittadakimasu* sebelum makan.

Dengan menonton *anime*, mahasiswa juga dapat memperoleh pengetahuan tentang banyaknya dewa-dewi dalam ajaran Shinto, kehidupan SMA di Jepang,

serta *pop culture* yang berkembang di Akihabara. Hal-hal tersebut dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengapresiasi keanekaragaman budaya Jepang.

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

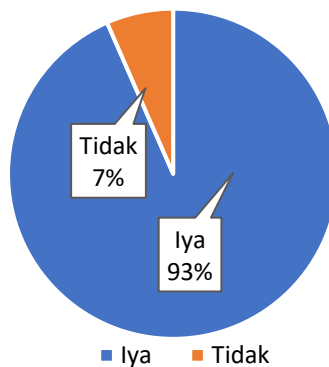


Diagram 3 *Anime* Menambah Kemampuan Bahasa Jepang

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.

Untuk memahami bahasa Jepang, penggunaan subtitle bahasa Indonesia dapat membantu mahasiswa dalam memahami jalan cerita dan pesan yang disampaikan dalam cerita *anime*.

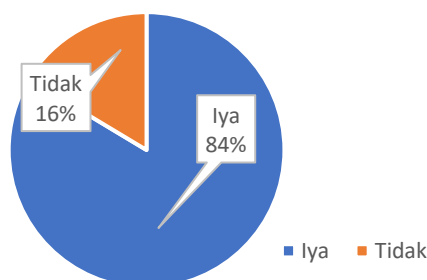


Diagram 3 Menggunakan Subtitle Bahasa Indonesia

Dari hasil diagram di atas, dengan hasil kuesioner yang dilakukan peneliti kepada 61 orang mahasiswa yang menonton *anime*, ditemukan 84% dari mereka menggunakan subtitle bahasa Indonesia saat menonton *anime*.

Untuk mengetahui lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara dengan dua orang mahasiswa yang tidak menggunakan subtitle bahasa Indonesia. Berikut adalah pertanyaan dan jawaban dari wawancara tersebut.

a) Wawancara tanya jawab dengan responden 1:

Penanya: “Apakah anda menonton *anime* tanpa subtitle, benar?”

Jawaban: “benar”.

Penanya: “Apakah anda paham menonton *anime* tanpa subtitle bahasa Indonesia?”

Jawaban: “Sedikit paham”.

Penanya: “Sedikit paham itu maksudnya bagaimana?”

Jawaban: “ada beberapa kata kurang paham sehingga harus mengingat lagi atau melihat kamus”.

Penanya: “Tetapi, dengan menonton *anime* tanpa subtitle bahasa Indonesia, tujuannya untuk melatih bahasa Jepang semakin lebih baik ya...”

Jawaban: “betul, tanpa subtitle dapat melatih chokkai/pendengaran.”

b) Wawancara tanya jawab dengan responden 2.

Penanya: “Dalam kuesioner yang saya terima dari anda bahwa menonton *anime* tanpa subtitle”

Jawaban: “kesalahan saya kayaknya itu. Tapi saya kalau nonton *anime* tidak pernah menggunakan subtitle Indonesia, selalu menggunakan subtitle bahasa Inggris”.

Penanya: “Berarti tujuan anda untuk melatih bahasa Jepang dan bahasa Inggris ya?”

Jawaban: “ salah satu alasannya, subtitle Inggris lebih cepat *release*-nya dibanding sub Indonesia. Tetapi saya juga merasa terlatih kemampuan bahasa asing saya secara tidak langsung dengan tidak ada maksud atau keinginan untuk belajar”.

Penanya: “Meskipun begitu, secara tidak langsung anda menonton *anime* juga dapat melatih bahasa asing seperti bahasa Inggris, benar”

Jawaban: “ya”.

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.

Berdasarkan hasil jawaban kuesioner dari mahasiswa terkait pertanyaan No. 20 “kemampuan apa saja yang sudah anda dapatkan dari *anime* tersebut?” terkait bertambahnya kemampuan bahasa Jepang, diperoleh beberapa hasil yang menunjukkan bahwa menonton *anime* sebagai berikut:

No.	Kemampuan Bahasa Jepang
1.	Melatih kemampuan <i>Chokai</i> , dan menambah <i>kotoba</i> (kosakata)
2.	<i>Social Skill, Communication skill</i>
3.	JLPT N3
4.	Gaya berbahasa jepang terutama percakapan sehari-hari dan cara mengaplikasikannya
5.	Melatih pendengaran, monotorik, <i>kaiwa</i> .
6.	Menambah kosakata dan logat bahasa jepang
7.	Percakapan sehari-hari dalam berbahasa Jepang dan budaya-budaya lain di dalam <i>anime</i> tersebut.
8.	Terbiasa mendengar pelafalan bahasa Jepang, dan terbiasa mencoba <i>kaiwa</i> harian Jepang
9.	Banyak menambah kosa kata. Tau beberapa daerah ketika melihat peta jepang. Menyadari kalau Osaka Ben enak didengar.
10.	Cara bicara dan intonasi bicara dan juga sikap kepada banyak orang.
11.	Kata kerja bentuk kamus.
12.	Sudah bisa beri salam kepada teman jika bertemu, berpisah dalam bahasa jepang
13.	Pengucapan bahasa jepang
14.	Menambah kosa kata
15.	<i>Chokai, kaiwa</i> dan menggambar
16.	<i>Atarashi kotoba</i> , aksen, pola kalimat santai dll
17.	Mengetahui sedikit tentang budaya Jepang, mempelajari kosa kata sedikit, mempelajari nada dalam berbahasa Jepang, serta pengucapannya dll
18.	Memudahkan <i>listening</i> (pendengaran)
19.	Kosa kata dan logat <i>kansai</i>
20.	Berbahasa jepang saya meningkat dan tidak menggunakan subtitle
21.	Kemampuan berbicara dan mendengar

Terkait bertambahnya kemampuan bahasa Jepang, diperoleh beberapa hasil yang menunjukkan bahwa menonton *anime* dapat memberikan manfaat dalam melatih berbagai kemampuan bahasa Jepang. Beberapa kemampuan tersebut meliputi melatih kemampuan *chokai* (pendengaran), 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* (kata-kata baru), pengucapan bahasa Jepang, serta membantu memudahkan dalam memahami *listening* (pendengaran) dan meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengar.

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.

4. KESIMPULAN

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.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini 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.

6. 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.
- 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).
- 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.
- Yamane, Toi. (2020). *Kepopuleran dan Penerimaan anime Jepang di Indonesia*. (Jurnal Ayumi Volume 7, Nomor 1 pp. 68-82).