



**PERKEMBANGAN DAN PENGARUH ANIME DI INDONESIA, SERTA  
PENGUNAAN ANIME SEBAGI MEDIA PEMBELAJARAN**

インドネシアにおけるアニメの発展と影響, 日本語学習の媒体としてのアニメ

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang

**Oleh:**

**Nur Cholis Khabib**

**40020418060042**

**PROGRAM STUDI D3 BAHASA JEPANG**

**FAKULTAS SEKOLAH VOKASI**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2022**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir yang disusun ini tidak mengambil bahan hasil laporan TA untuk suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil laporan TA lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Penulis

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Tugas Akhir : Perkembangan dan pengaruh *anime* di  
Indonesia, serta *anime* sebagai media  
pembelajaran Bahasa Jepang

Nama Mahasiswa : Nur Cholis Khabib

Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060042

Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Diponegoro

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.

NIP. 198609092019032015

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Perkembangan dan pengaruh *anime* di  
Indonesia, serta *anime* sebagai media  
pembelajaran Bahasa Jepang

Nama Mahasiswa : Nur Cholis Khabib

Nomor Induk Mahasiswa : 40020418060042

Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Diponegoro

Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus  
pada  
Ketua



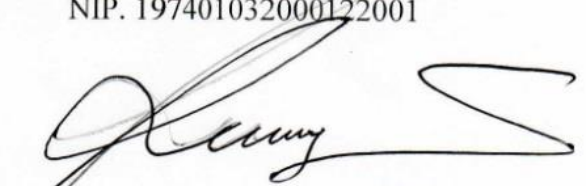
Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.  
NIP. 198609092019032015

Anggota I



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum  
NIP. 197401032000122001

Anggota II



Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum  
NIP. 197603042014042001

## **MOTTO**

*“ jangan mengandalkan orang lain untuk hal yang kamu dapat lakukan sendiri ”*

*“ Tidak ada istilah kau datang di waktu yang tidak tepat yang ada hanya  
kaudatang di waktu yang tepat untuk aku belajar karena belajar tidak mengenal  
waktu “*

*“ Jangan pernah lupakan rasa sakit dan sedihmu di masa lalu karena dua hal itu  
yang akan membuatmu lebih menghargai arti kebahagiaan “*

*“ hidup itu Cuma sekali jadi manfaatkan lah dengan sebaik mungkin “*

## **PERSEMBAHAN**

- Allah SWT. terima kasih atas rahmat dan karunia-Mu sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- Kedua orang tua ku tercinta, Adikku Anita tersayang yang telah memberikan semangat dan motivasi selama menyelesaikan tugas akhir ini.
- Rani sensei yang dengan sabar membimbing penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- Sensei-gata D3 Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu dan nasihat yang berguna bagi penulis, ilmu dan kebaikan sensei akan selalu penulis ingat.
- Teman-teman kontrakan Hasby, Yossa, Sandy, Panji, Ody, Naufal, Yoga, Fathur, Lutfi, Dio, Bekti, yang selalu memberi motivasi dan nasehat selama mengerjakan tugas akhir.
- Teman-teman D-3 Bahasa Jepang angkatan 2018. Sukses untuk kita semua! Aamiin
- Teman-teman online game Pandu, Dicky, Adji, Irfan, Mada, Fairlyn, yang selalu memberikan semangat ekstra dalam mengerjakan tugas akhir.
- Admin D3 Bahasa Jepang, Bu Dian.

•

## **KATA PENGANTAR**

Segala Puji atas kehadiran Allah yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia, hidayahnya serta memberikan kemudahan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat dalam menyelesaikan studi Program Diploma III Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik, berkat bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak selaku Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu Sriwahyu Istana Trihutami, S.S, M.Hum, selaku Ketua Program Studi D-3 Bahasa Jepang Fakultas Ilmu Budaya.
3. Ibu Maharani Ratna selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
4. Ibu Sriwahyu Istana Trihutami, S.S, M.Hum, selaku Dosen Wali yang selalu membimbing dan memberikan arahan kepada penulis.
5. Seluruh dosen pengajar Program Studi D-3 Bahasa Jepang atas ilmu yang telah diberikan.
6. Bapak, Ibu, dan Adik tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

7. Teman-teman seperjuangan Bahasa Jepang Angkatan 2018.

Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya bagi penulis sendiri. Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari masih ada kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan ilmu yang penulis miliki yang tentu hasilnya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat berguna bagi penulis kedepannya.

Semarang, 30 Agustus 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAKSI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan .....	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian .....	3
1.5 Metode Dan Langkah Kerja .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sejarah <i>Anime</i> .....	6
2.2 Jenis-Jenis <i>Anime</i> .....	11
2.3 Genre pada <i>Anime</i> .....	12
BAB III PEMBAHASAN.....	20
3.1 Perkembangan dan pengaruh <i>Anime</i> di Indonesia .....	20
3.2 <i>Anime</i> sebagai Media pembelajaran bahasa Jepang.....	27
BAB IV KESIMPULAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA .....	37
LAMPIRAN.....	38
BIODATA.....	40

## ABSTRAKSI

*Anime* adalah sinema animasi khas Jepang yang biasanya memiliki ciri-ciri gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, dan ditunjukkan ke penonton dalam beragam jenis usia. *Anime* dipengaruhi gaya gambar manga, buku komik khas Jepang. Kata anime berasal dari kata animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang dibaca menjadi *anime-shon*. Satu Kata tersebut kemudian disingkat menjadi *anime*. Meskipun pada dasarnya *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi produksi Jepang dan non Jepang.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Anime* merupakan singkatan dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang mengacu pada sebuah animasi kartun. Namun di luar Jepang, penggunaan istilah *anime* kemudian dikhususkan pada animasi produksi negara Jepang. *Anime* bisa berupa animasi dengan teknik tradisional atau pun animasi dengan teknologi komputer (3D, CGI). *Anime* banyak menggunakan nama karakter yang berasal dari nama-nama orang Jepang, seperti Naruto Uzumaki, Ichigo Kurosaki, Rurouno Kenshin, Sasuke Uchiha dan lain-lain. Meski tentu seiring perkembangan zaman, banyak *anime* yang memadukan unsur budaya barat dan negara lain sehingga baik nama karakter ataupun setting tempat tidak didominasi Jepang. Misalnya Attack on Titan banyak menggunakan nama tradisional Jerman atau Magi yang bersetting di Timur Tengah.

*Anime* kebanyakan diadaptasi dari *manga*, namun ada juga beberapa *anime* yang tidak juga diadaptasi dari *manga*. Hingga saat ini terhitung lebih dari 400 studio *anime* yang ada di Jepang. Sejumlah studio *anime* terbaik antara lain adalah Studio Ghibli, Toei Animation, Madhouse Inc, Kodokawa, dan Sunrise. *Anime* menggunakan bahasa Jepang, namun ada yang telah diterjemahkan ke bahasa lain seperti bahasa Indonesia atau banyak juga yang beredar dengan *subtitle*.

Sejak dulu *anime* sudah menjadi tonton yang selalu menemani anak-anak di Indonesia, bukan hanya sekedar tontonan masa kecil *anime* juga menjadi salah

satu dimana banyak orang mengenal Jepang mulai dari bahasa, music, hingga kebudayaan dapat diketahui melalui *anime*. Di Jepang sendiri anime sudah menjadi bisnis animasi yang sangat besar hingga salah satu kota di Jepang menjadi tempat dimana toko-toko yang menjual berbagai mainan hingga makanan yang identic dengan *anime* sangat banyak disana.

Hingga sekarang anime masih menjadi sebuah tontonan yang menarik bagi berbagai kalangan, hal ini juga yang menyebabkan banyak sekali komunitas penggemar *anime* yang ada di Indonesia. Komunitas tersebut tidak hanya komunitas yang berisi para penonton *anime* tetapi banyak juga komunitas yang menjadikan anime sebagai salah satu referensi sebagai sebuah gaya berpakaian.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang dikaji dalam laporan TA ini, Masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perkembangan dan pengaruh *anime* Indonesia.?
2. Bagaimana penerapan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

### **1.3.1 Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penulisan tugas akhir ini. Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Mengetahui perkembangan dan pengaruh *anime* di Indonesia.
2. Mengetahui penerapan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

### 1.3.2 Mafaat Penulisan

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Dapat menjadi sumber informasi bagaimana perkembangan dan pengaruh *anime* di Indonesia.
2. Dapat mengetahui bagaimana penerapan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang

### 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penulisan ini, penulis akan membatasi ruang lingkup penelitian menjadi beberapa pembahasan yang mencakup perkembangan dan pengaruh *Anime* di Indonesia, Serta penerapan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang

### 1.5 Metode Dan Langkah Kerja

#### 1.5.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam membuat Tugas akhir ini adalah Studi Pustaka, Studi Pustaka adalah pengumpulan data dengan membaca buku, referensi, data-data maupun internet yang berhubungan dengan pengamatan dalam laporan Tugas Akhir ini, yang kemudian diolah kedalam bentuk laporan Tugas Akhir. Selain itu, penulis juga melakukan survei lapangan berupa kuisioner kepada pembelajar Bahasa Jepang di Universitas Diponegoro.

#### 1.5.2 Langkah Kerja

Pada bagian ini penulias melakukan beberapa langkah kerja yaitu:

1. Melakukan Pengumpulan data melalui buku referensi, berkas penelitian terdahulu dan data yang bersumber di Internet.

2. Mencatat data yang termasuk dalam ruang lingkup penelitian.
3. Melakukan survei lapangan berupa kuisioner kepada mahasiswa Universitas Diponegoro.
4. Mengolah data yang telah di dapat menjadi bahan untuk penulisan Tugas Akhir.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dari laporan TA ini adalah sebagai berikut

### **Bab I Pendahuluan**

- 1.1 Latar Belakang.
- 1.2 Rumusan Masalah.
- 1.3 Tujuan Dan Manfaat penulisan.
- 1.4 Ruang Lingkup penelitian.
- 1.5 Metode Dan Langkah Kerja.
- 1.6 Sistematika Penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

- 2.1 Sejarah *Anime*.
- 2.2 Jenis-jenis *Anime*.
- 2.3 Genre *Anime*.

### **Bab III Pembahasan**

- 3.1 Perkembangan dan pengaruh *anime* Indonesia.
- 3.2 *Anime* sebagai Media pembelajaran bahasa Jepang.

### **Bab IV Penutup**

- 4.1 Kesimpulan

4.2 Saran

**Youshi**

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Sejarah *Anime*

Sejarah *anime* di Jepang diawali dari pembuatan *anime* oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian Oten Shimokawa juga ikut membuat *anime* yang berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki pada tahun 1917 namun *anime* tersebut hanya berdurasi sekitar 5 menit. Pada pembuatan pertama ini Shimokawa-sensei membutuhkan waktu sekitar 6 bulan untuk mengerjakan berjudul Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki dan *anime* tersebut belum memiliki *Dubbing* atau pengisi suara. Shimokawa-sensei kemudian membuat *anime* yang berjudul Saru Kani Kassen. Ditahun 1918, Seitaro Kitayama membuat *anime* yang berjudul Momotaro. Dalam proses pengerjaan *anime* ini dibantu oleh perusahaan film Nihon Katsudo Shashin.

Selain Shimokawa-sensei dan Kitayama-sensei, ada juga beberapa *animator* lain yang juga memulai membuat karya-karya *anime*, sebagai berikut.

Pengarang	Judul	Tahun
Junichi Kouichi	Hanahekonai Meitou no Maki	1917
Sanae Yamamoto	Obasuteyama	1924
Noburo Ofuji	Saiyuki, Urashima Taro	1926 1928
Yasushi Murata	Dobutsu Olympic Taikai	1928

Seiring perkembangan *anime*, mulai ada *anime* yang mempunyai *Series* salah satunya adalah Sarugashima-sensei pada tahun 1930 dan Kaizoku-sensei Pada tahun 1931. Lalu pada tahun 1927 di Amerika Serikat telah berhasil menciptakan



film animasi dengan suara, meski hanya menggunakan iringan music sebagai latar belakang. Kemudian hal tersebut juga mulai di ikuti oleh *anime-anime* di Jepang. *Anime* pertama menggunakan iringan musik adalah *anime* berjudul Kujira pada tahun 1927 karya Noburo Ofuji. Sedangkan *anime* pertama yang telah menggunakan *dubbing* atau sudah memiliki pengisi suara karakter adalah Kuro Nyago karya dari Noburo Ofuji pada tahun 1930 dengan durasi 90 detik.

Dalam sejarah *anime* yang tercatat sebelum Perang Dunia kedua, *anime* pertama yang menggunakan teknologi seperti yang digunakan pada masa sekarang adalah Chikara to Onna no Yononaka pada tahun 1932 karya Kenzo Masaoka dan Momotaro no Umiwashi karya Senoo Kosei dan Masaoka Pada tahun 1943, *anime* ini menjadi *anime* pertama yang memiliki kurang lebih lima episode dan juga menjadi *anime* buatan Jepang pertama dengan durasi lebih dari 30 menit.

Pada bulan April 1945, Kosei membuat dan menampilkan kurang lebih sembilan episode *anime* yang merupakan karya besarnya yang berjudul Momotaro: Umi no Shinpei. *Anime* ini merupakan *anime* pertama yang berdurasi panjang, yaitu sekitar 72 menit. Keduanya adalah *anime* yang mengadaptasi dari cerita legenda terkenal Jepang, Momotaro, dan merupakan salah satu dari *anime* terpopuler pada masa tersebut.

Setelah Perang Dunia kedua, industri *anime* dan *manga* bangkit kembali berkat Osamu Tezuka yang juga dikenal dengan julukan “Dewa Manga”. Pada saat itu Osamu Tenzuka baru berusia sekitar 20 tahun, salah satu karyanya yang terkenal adalah Shintakarajima yang dibuat pada tahun 1947.

Tahun 1960 adalah pertama kalinya *anime* ditayangkan di saluran televisi Jepang, Mitsuo no Hatanaka - The Third Blood merupakan *anime* pertama yang tayang di televisi Jepang. Dilanjutkan dengan tayangnya *Series anime* produksi Otogi-Pro berjudul Instant Story pada tanggal 1 Mei 1961 di stasiun televisi FujiTV. Walaupun hanya berdurasi 3 menit serial ini cukup mendapat popularitas dan bertahan hingga tahun 1962. Penayangan *anime* tersebut merupakan awal bagi kelahiran *anime* produksi Jepang yang pertama. Meski demikian, Tetsuwan Atom adalah *anime* pertama yang ditayangkan secara reguler. *Anime* ini sangat terkenal bahkan sampai ke beberapa negara di luar Jepang di Amerika Serikat Tetsuwan Atom dikenal sebagai Astro Boy.

Pada tahun pertamanya, Tetsuwan Atom dikerjakan dengan anggaran dana yang sedikit dari FujiTV dan sponsor. Namun pada tahun selanjutnya, NBC Amerika yang juga menyiarkan adaptasi seri Tetsuwan Atom dengan judul Astro Boy dan mendapat rating bagus. NBC kemudian meminta episode baru pada Tezuka, khususnya yang berwarna, untuk mendorong minat penonton di Amerika Serikat dan mereka juga bersedia membiayai Mushi Pro, studio animasi milik Tezuka, untuk proses produksi *anime* berwarna. Pada tahun 1966, stasiun TV TOEI menyiarkan *anime* dengan genre Shoujo pertama bertemakan Magical Girl berjudul Mahotsukai Sally. Episode pertama serial tersebut masih animasi hitam putih, tetapi memiliki 18 episode, seluruh episode dibuat berwarna dan kemudian mendulang sukses di berbagai negara.

*Anime* terus berkembang di sepanjang tahun 1970-an, khususnya pada genre fiksi ilmiah. Pada tahun 1974, Uchu Senkan Yamato dirilis oleh Group TAC, studio

yang didirikan oleh salah satu mantan staf dari Mushi Pro. Tahun 1979, Uchu Senkan Yamato dirilis di Amerika dengan judul Star Blazers. Di akhir tahun 1970-an, *anime* telah menjadi budaya populer Jepang. Majalah khusus *anime* dan *manga* berjudul Animage diterbitkan pertama kali pada bulan Juli 1978. Segera setelahnya, istilah “otaku” pun muncul.

Pada tahun 1979, Mobile Suit Gundam dirilis oleh Sunrise studio yang didirikan oleh salah satu mantan staf Mushi Pro. *Anime* tersebut awalnya tidak begitu populer, sampai Bandai membeli hak merchandise dan mulai merilis action figure Gundam. Semenjak saat itu, lebih dari 70 Serial Gundam, edisi spesial, dan film *anime* dibuat dan ratusan ribu Action Figure Gundam terjual. Sementara itu, Nippon TV memutuskan untuk merilis Doraemon pada tahun 1973. Serial versi tersebut awalnya berakhir dengan jumlah episode yang sedikit, namun ternyata ditayangkan kembali pada tahun 1979 oleh Shin Ei Animation yang berhenti di episode 1.787 pada bulan Maret tahun 2005, dan ditayangkan kembali sebulan kemudian dengan desain dan aktor pengisi suara baru, masih diproduksi oleh Shin-Ei sampai sekarang.

Memasuki era 80-an, *anime* semakin digemari dan semakin banyak produser film yang berusaha memenuhi keinginan masyarakat. Pertumbuhan ini semakin ditunjang dengan munculnya kaset video sebagai media. Dengan adanya teknologi VCR, masyarakat bisa memperoleh *anime* kesayangan mereka dalam bentuk video. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya versi video sebuah *anime* yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan di televisi terlebih dahulu. Versi video seperti ini dikenal dengan istilah OVA (Original Video

Animation) atau OAV (Original Animated Video). Pada era tersebutlah *anime-anime* dewasa mulai bermunculan.

Salah satu karya yang booming pada masa itu adalah Akira yang merupakan karya Katsuhiro Otomo pada tahun 1988. Walaupun dalam lingkup domestik Akira tidak menjadi sebuah film yang layak untuk disebut box office, namun di luar Jepang Akira membawa kepopuleran *anime* dan menjadi terobosan baru baik dari segi teknik animasi maupun konten ceritanya. *Anime* lain yang sukses besar di tahun 1980-an adalah *Kaze no Tani no Nausicaa* pada tahun 1984, karya Hayao Miyazaki. *Anime* ini mengangkat tema lingkungan dalam balutan *setting* yang fantastikal, dan didukung oleh World Wide Fund for Nature. Karya Miyazaki yang lain, *Kiki's Delivery Service* pada tahun 1989, tidak hanya meraih keuntungan komersial yang besar, tapi juga menandai awal kerja sama Studio Ghibli dengan Walt Disney, yang sejak itu mendistribusikan animasi produksi Ghibli dibawah naungan Buena Vista entertainment.

Tema historis juga diangkat oleh para animator Jepang. Keiji Nakazawa mengangkat tema korban Hiroshima dengan *anime* berjudul *Hadashi no Gen* yang ditayangkan pada tahun 1983 dengan sutradara Masaki Mori. Salah satu *anime* terkenal lain yang mengangkat tema serupa adalah *Hotaru no Haka*. Dengan munculannya *anime-anime* dengan tema yang kompleks dan mendalam, maka *anime* tidak lagi dianggap sebagai sinema animasi yang dikhususkan untuk anak-anak saja dan telah menjadi tontonan bagi berbagai macam tingkat usia pemirsa.

Memasuki tahun 1990-an, banyak bermunculan *anime-anime* yang menarik secara intelektual, seperti melalui *serial* TV yang dianggap provokatif, yaitu Neon Genesis Evangelion karya Hideki Anno karena menampilkan unsur dan symbol-simbol keagamaan. Pada tahun 1995, Ghost in the Shell dirilis dan disorot banyak kritik atas pendalaman filosofisnya yang berat dan visualnya yang merupakan perpaduan teknik animasi celluloid dengan teknik animasi komputer.

## **2.2 Jenis-Jenis *Anime***

### **1. MOVIE**

Movie adalah jenis yang tayang khusus di bioskop, movie merupakan jenis *Anime* dengan kualitas grafis yang lebih baik dibandingkan *anime* jenis lain. Cerita yang diangkat menjadi movie kebanyakan adalah cerita sampingan atau lanjutan dari *anime* berjenis TV *Series* yang sudah terkenal atau populer terlebih dahulu

### **2. OVA**

OVA merupakan singkatan dari *Original Video Animation*. OVA diproduksi sebagai home video atau koleksi pribadi, dengan kata lain tidak ditayangkan di televisi maupun di bioskop. OVA biasanya memiliki kualitas grafis di atas *anime* TV *Series*, namun setingkat di dengan *anime* movie. Cerita yang disajikan OVA dapat berupa cerita sampingan, atau bahkan alur cerita alternatif dari *anime* yang sudah diproduksi dengan jenis TV *Series* sebelumnya.

### **3. TV SERIES**

*Anime* berjenis *TV Series* adalah jenis *anime* yang ditayangkan di televisi secara terjadwal. Umumnya kualitas *anime TV Series* lebih rendah dibanding OVA dan movie. Hal ini dikarenakan jumlah episode yang tayang hampir tiap minggu yang mengakibatkan waktu produksi yang pendek, Namun seiring berkembangnya zaman grafis dari *anime TV Series* juga mengalami peningkatan dikarenakan penggunaan CG (Computer Graphic). Pada *anime TV Series* memiliki jangkauan target penonton yang lebih luas, dan biasanya merupakan adaptasi dari *manga* ataupun novel yang sudah populer sebelumnya. Ukuran standar untuk *anime TV Series* umumnya adalah berjumlah 12 hingga 25 episode per judulnya dalam rentang waktu tiga hingga enam bulan atau biasa disebut *season*.

#### 4. ONA

ONA adalah singkatan dari *Original Net Animation*. Dengan kata lain *anime* yang hanya didistribusikan melalui media internet dan diproduksi dalam format digital atau data. Kualitas grafis dari ONA biasanya cenderung setara dengan OVA, tidak seperti *anime TV Series* yang muncul secara rutin di televisi di mana terdapat tenggat waktu untuk setiap episodenya. *Anime* berjenis ONA sangat jarang tayang hanya beberapa *anime* saja yang memiliki jenis ini.

### 2.3 Genre pada *Anime*

Menurut cerita yang ditayang *anime* dibagi menjadi beberapa *genre anime* yaitu :

- 1) Aksi

*Anime* dengan genre aksi memfokus pada pertarungan, perang, maupun persaingan fisik. genre ini juga dikuatkan oleh seni atau teknik-teknik bela diri, senjata, maupun berbagai macam aksi dari yang realistik hingga mustahil. Pengarang yang biasanya membuat cerita dengan genre ini adalah Akira Toriyama dengan karya populernya Dragon Ball.

Dragon Ball sedikit mengadaptasi cerita legendaris, Kera Sakti atau Journey to the West. Dragon Ball bercerita tentang petualangan seorang anak bernama Son Goku dalam mengumpulkan 7 bola naga, yang apabila terkumpul dapat mengabulkan sebuah permintaan.

*Anime* lain yang memiliki genre aksi adalah One Piece, *anime* yang bercerita tentang petualangan seorang remaja yang bernama monkey d luffy yang menjadi seorang bajak laut dan dia memiliki keinginan untuk menjadi raja bajak laut.

## 2) Psikologi

*Anime* genre psikologis menampilkan cerita yang lebih rumit dan kelam bahkan penggambaran yang lebih nyata. Jalan cerita dari *anime* dengan genre ini pun terkesan begitu berat, jadi tak heran bila genre psikologis hanya ditujukan kepada penonton dewasa. Serta *anime* dengan genre psikologi lebih membuat parapenontonnya ikut berfikir tentang ha-hal yang akan terjadi pada *anime* yang sedang mereka tonton.

*Anime* dengan genre psikologi yang saat *anime* masih tayang dan memiliki lebih dari 1000 episode adalah Detektif Conan *anime* ini bercerita

tentang seorang anak SMA yang juga seorang detektif yang sangat jenius bernama shinichi kudo, Shinichi harus mengungkap sebuah organisasi yang telah meracunin dirinya sehingga badannya mengecil menjadi badan anak SD dan harus menyamar dengan nama edogawa Conan dalam perjalanya ia juga harus memecah berbagai kasus kriminal demi mencari informasi tentang organisasi yang meracuni dirinya.

Ada juga *anime* dengan genre psikologi yang berjudul Daeth Note yang sempat ditayangkan di Indonesia, namun dihentikan karena dianggap terlalu banyak menampilkan adegan kekerasan dan pembunuhan yang tidak boleh disaksikan oleh anak-anak.

### 3) Mecha

Mecha, kependekan dari kata Mechanic, adalah sebuah genre *anime* yang ceritanya berpusat kepada mesin seperti robot hingga pesawat tempur. genre mecha umumnya dipadukan dengan genre umum seperti fiksi ilmiah dan aksi. Astro Boy adalah *anime* pertama yang mempopulerkan genre Mecha. Astro Boy bercerita tentang Profesor Tenma yang kehilangan anaknya Bernama Tobio yang tewas pada kecelakaan mobil, yang kemudian membuat sang Profesor menciptakan sebuah robot Bernama Atom. Melalui Astro Boy-lah Osamu Tezuka disebut-sebut sebagai orang paling berpengaruh dalam dunia *manga* dan *anime*.

Gundam *Series* adalah *anime* selanjutnya yang berada di puncak *anime* bergenre Mecha. Gundam yang bercerita tentang perang ruang angkasa yang



tidak sedikit memasukkan unsur politik ke dalamnya. Gundam pun juga mendapat kesuksesan besar yang membuatnya bertahan sejak tahun 1979 hingga kini dengan berbagai macam judul seri.

#### 4) Olahraga

*Anime* dengan genre olahraga umumnya hanya menyuguhkan jalan cerita yang sederhana, namun begitu diminati dan sangat populer karena selalu menampilkan semangat pantang menyerah para karakternya. Sebagian besar judul-judul *anime* dengan genre olahraga biasanya bercerita tentang tim olahraga sekolah, SMP dan SMA, yang berjuang untuk bisa menjadi juara di kejuaran nasional.

*Anime* bergenre olahraga yang juga mempopulerkan olahraga basket di negeri sakura adalah Slam Dunk. Slam Dunk yang awalnya dirilis sebagai sebuah buku komik pada tahun 1990 bercerita tentang seorang berandalan bernama Hanamichi. Sakuragi. Hanamichi yang merupakan siswa kelas 1 SMA berusaha untuk mempelajari permainan bola basket agar bisa mencuri perhatian gadis pujaannya.

*Anime* bergenre olahraga lainnya yang juga tidak kalah populer adalah Captain Tsubasa. Captain Tsubasa adalah *anime* yang menceritakan seorang anak yang bernama Tsubasa Ozora. Tsubasa adalah seorang anak SD yang baru saja pindah dari kota lain ke Nankatsu. Dia ingin bermain sepak bola dan menjadi pemain terbaik di dunia. Ketika masuk ke sekolah barunya, dia langsung masuk ke klub sepak bola di sekolah itu.

Dalam perjalannya dia bertemu dengan Mantan pemain Tim nasional Brazil yang bernama Roberto Hongo yang sekaligus menjadi pelatih pertama bagi Tsubasa. *Anime* Captain Tsubasa yang rilis pada tahun 1983 dan telah mendapat remake atau pembuatan ulang dengan teknologi saat ini pada tahun 2018 yang lalu dengan cerita yang sedikit berbeda dengan seri pertamanya pada tahun 1983.

#### 5) Harem

Harem adalah genre *anime* yang bercerita tentang seorang tokoh utama yang disukai oleh 2 bahkan lebih karakter lawan jenis. genre yang biasanya dipadukan dengan *anime* bergenre harem adalah komedi romantic hingga fantasi. Pengarang yang cukup sukses dengan genre ini adalah Tamaki Wakaki dengan karyanya *The World God Only Knows*.

*The World God Only Knows* bercerita tentang seorang siswa SMA bernama Keima Katsuragi yang hobi bermain game, bahkan saat kegiatan belajar di kelas tengah berlangsung. Suatu hari Keima dipaksa untuk menjadi pemburu roh kabur dari neraka yang bersembunyi di dalam hati para gadis. Untuk menangkap roh kabur, Keima harus membuat sang gadis yang menjadi sarang dari roh tersebut menjadi jatuh cinta padanya.

#### 6) Sejarah (Pendidikan)

Jepang adalah salah satu negara yang sukses memopulerkan sejarahnya dengan mengadaptasinya menjadi sebuah *anime*. Biasanya cerita sejarah yang dihadirkan ke dalam *anime* bergenre sejarah berisi sedikit bumbu fiksi namun

dengan menggunakan karakter yang benar-benar ada. Tetapi tidak sedikit juga *anime* sejarah yang keseluruhan cerita bahkan tokohnya adalah fiksi. Berkat genre ini, sejarah Jepang dapat dipelajari dengan menyenangkan melalui *anime*. Dan tokoh-tokoh sejarah seperti Nobunaga Oda, Ieyasu Tokugawa, hingga Yukimura Sanada menjadi tidak asing di telinga para penikmat seri animasi Jepang.

Pengarang yang populer dengan genre ini adalah Nobuhiro Watsuki dengan karyanya Rurouni Kenshin, atau di Indonesia lebih dikenal sebagai Samurai X. Rurouni Kenshin adalah *anime* yang bercerita mengenai seorang samurai bernama Kenshin Himura yang berkelana untuk membantu orang-orang guna menebus dosa yang pernah ia lakukan dulu saat dirinya bekerja sebagai samurai pembantai peliharaan pemerintah. Rurouni Kenshin merupakan *anime* dengan genre Historical terpopuler sepanjang masa, dengan 94 episode ditambah dengan episode spesial yang jumlahnya tak kurang dari 14. Bahkan versi live action dari Rurouni Kenshin yang diproduksi pada tahun 2012 disebut-sebut sebagai live action adaptasi *anime* terbaik sepanjang masa.

## 7) Musik

genre musik tidak sepopuler genre-*anime* yang sebelumnya, namun bila dibandingkan dengan genre *anime* lainnya, *anime* dengan genre musik mempunyai penggemar yang begitu fanatik. Salah satu contohnya adalah

*anime* K-On! karangan Kakifly yang bahkan dapat meningkatkan penjualan sebuah produk, yaitu Headphone. Hal itu dikarenakan pada salah satu episodenya, Mio, salah satu karakter utama dari K-On! terlihat menggunakan Headphone buatan Austria tersebut. Contoh lain adalah *anime* yang bercerita mengenai idol group, seperti *anime* The Idolmaster dan Love Live! Idol School Project. Terinspirasi dari idol group AKB48, kedua *anime* tersebut juga bahkan telah menggelar konser beberapa kali dan menuai kesuksesan dari setiap konser yang mereka adakan.

Selain dengan berbagai genre yang telah disebutkan di atas, *anime* juga dapat dikategorikan menurut target usia atau umur penontonnya, antara lain:

1. Shoujo

*anime* shoujo diperuntukkan kepada penonton perempuan yang masih berusia remaja. Contoh dari *anime* shoujo adalah Sailor Moon.

2. Shounen

*anime* shounen diperuntukkan kepada penonton laki-laki yang masih berusia remaja. Contoh dari *anime* Shounen adalah Dragon Ball, One Piece, dan Captain Tsubasa.

3. Josei

*anime* josei diperuntukkan kepada penonton perempuan yang telah menginjak usia dewasa. Contoh dari *anime* josei adalah Nodame Cantabile dan Usagi Drop.

4. Seinen

*anime* seinen diperuntukkan kepada penonton laki-laki yang telah menginjak usia dewasa. Contoh dari *anime* seinen adalah *Monster*, *Death Note*, dan *Ghost in the Shell*.

#### 5. Kodomo

Sesuai namanya, yang berarti anak-anak dalam bahasa Indonesia, *anime* kodomo adalah *anime* yang diperuntukkan khusus kepada penonton yang masih berusia anak-anak. Contoh dari *anime* kodomo adalah *Pokemon*, *Digimon*, dan *Doraemon*.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Perkembangan dan pengaruh *Anime* di Indonesia**

##### **3.1.1 Perkembangan *Anime* di Indonesia**

Sebenarnya ketika mendengar kata *anime* masyarakat di Indonesia sudah tidak merasa asing lagi, bahkan banyak juga yang tertarik dengan salah satu hiburan dari Jepang tersebut. Hal ini dikarenakan *anime* menjadi hiburan bagi anak-anak di berbagai negara didunia. Banyak judul *anime* populer yang tidak hanya dicintai anak-anak, tetapi juga begitu disukai oleh orang-orang dewasa seperti Doraemon, One Piece, Dragon Ball, Naruto, Sailor Moon, hingga Detektif Conan.

*Series anime* yang telah dikenal luas seperti One Piece yang ditayangkan sejak tahun 1999 di FujiTV Jepang telah mencapai sekitar 1020 episode. Sedangkan *Series manganya* yang merupakan *Series manga* tersukses di seluruh dunia, *manga* One Piece diterbitkan sejak tahun 1997, lalu telah mencapai 1050 Chapter dan masih berlanjut hingga saat ini. Menjadi bukti bahwa *anime* terus berkembang dari tahun ke tahun, bukan, hanya One Piece ada juga *anime* lain yang juga populer di negara kita ini seperti Naruto yang telah berjalan hampir 700episode dan Dragon Ball yang *Series animenya* masih berjalan meski *manganya* telah tamat lebih dari 20 tahun yang lalu. *Series anime* Sailor Moon yang diperuntukkan untuk remaja perempuan juga menuai kesuksesan, ditayangkan di lebih dari 20 negara. Hal tersebut menjadi bukti kesuksesan *anime* dan juga bukti bahwa *anime* diterima di banyak negara termasuk di Indonesia.

*Anime* saat ini sangat populer di Indonesia, perkembangannya pun sangat pesat mulai dari *Series anime* yang banyak tayang di televisi di dalam negeri hingga budaya-budaya Jepang lain yang berkaitan erat dengan *anime* sangat di nikmati oleh remaja-remaja di Indonesia. Menurut berita CNN Indonesia pada 28 Agustus 2021, Perkembangan *anime*, dunia pertelevisian sudah muncul sejak lama, satu persatu *anime* mulai hadir menghiasi stasiun televisi di Indonesia. Seiring dengan kemunculan stasiun swasta seperti RCTI yang mulai menayangkan *anime* sebagai acara mereka. *Anime* perlahan mulai dikenal masyarakat, *Anime* seperti Doraemon yang disiarkan setiap Minggu pagi. Mendapatkan respons masyarakat Indonesia begitu luar biasa menyambut tontonan Doraemon. Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa gemar mengikuti *anime* dengan ikon robot kucing yang punya pintu ke mana saja.

Menyusul popularitas Doraemon, pada 1995. Indosiar ikut menayangkan *anime* Dragon Ball yang juga hadir setiap Minggu pagi. *Anime* yang tayang di televisi kebanyakan diadaptasi dari *manga* atau komik, namun ada juga beberapa *anime* yang tidak diadaptasi dari *manga*. Di awal tahun 2000-an, SCTV mulai mengikuti jejak RCTI dan Indosiar, dengan menyiarkan Samurai X.

*Anime* yang dulunya hanya dapat disaksikan pada akhir pekan oleh stasiun televisi di Indonesia, kini masyarakat dapat menonton dengan mudah dari situs-situs fansub atau penerjemah, terlepas *anime* tersebut bajakan atau tidak memiliki izin. *Anime* tersebut didistribusikan oleh perusahaan *anime* atau studio *anime* kepada masyarakat baik yang berada di Jepang maupun di negara-negara lainnya

dengan memanfaatkan sarana komunikasi yang canggih pada masa sekarang. Saat ini *anime* dapat ditonton melalui bioskop, DVD, VHS, saluran televisi, dan internet.

Media cetak pun juga ikut menyebarluaskan *anime* ke masyarakat. Di Jepang sendiri banyak majalah yang khusus mengumumkan tentang *manga* yang akan diadaptasi *anime*. Di Indonesia sendiri ada juga majalah yang membahas tentang *anime*, majalah tersebut diterbitkan setiap bulannya dengan nama Animonster. Selain Animonster, majalah lain yang serupa pun ada banyak sekali, entah membahas tentang *anime* secara keseluruhan, karakter, cerita, event-event yang berhubungan dengan *anime*, bahkan peringkat *anime* di negara tempat terbitnya majalah tersebut pada setiap tahunnya. Sehingga bila ditelusuri industri *anime* semakin lama semakin merebak di segala jenis usaha bisnis dengan segala pemanfaatan media yang ada.

Survei yang telah dilakukan penulis untuk mengetahui yang saat ini apa yang diminati masyarakat di Indonesia serta media yang digunakan untuk menonton *anime*, diperoleh 31 responden. Dalam survei yang dilakukan selama 30 hari terhitung dari bulan April hingga bulan Mei, para responden yang telah mengisi survei ini adalah para penikmat *anime* dan juga pembelajar bahasa Jepang di Universitas Diponegoro khusus mahasiswa program studi D3 dan S1 bahasa Jepang. Survei tersebut dilakukan menggunakan kuisioner pada *Google Form* yang telah di bagikan kepada para responden.

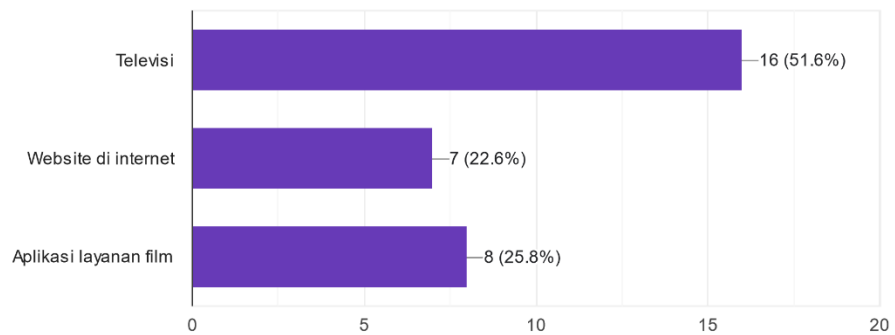
Hasil survei yang telah dilakukan penulis mendapatkan hasil, bahwa mayoritas para penikmat *anime* pertama kali menonton *anime* melalui Televisi, hal



ini berkesuaian dengan yang telah di tulis oleh CNN Indonesia pada laman beritanya.pada 28 Agustus 2021.

Dimana pertama kali anda menonton Anime?

31 responses

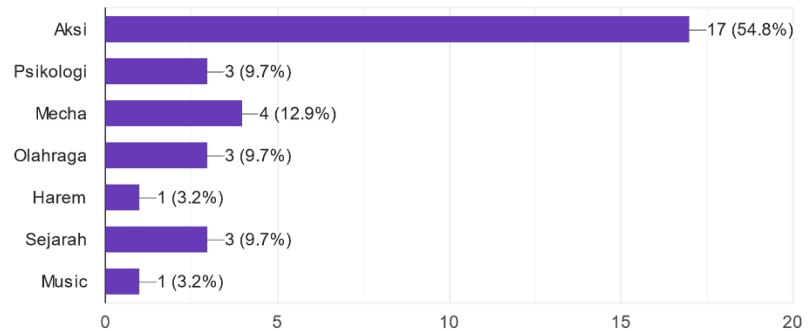


(Sumber:Hasil Angket)

Lalu untuk *anime* yang sering di tonton terlihat bahwa penikmat *Anime* di Indonesia mayoritas menyukai *anime* bergenre aksi, data tersebut juga menjelaskan kenapa *anime* seperti *Naruto*, *One Pieces*, dan *Dragon Ball* yang memiliki genre aksi dapat meraih kesuksesan di Indonesia walau pun beberapa memiliki episode yang banyak

## Genre anime apakah yang sering anda tonton?

31 responses

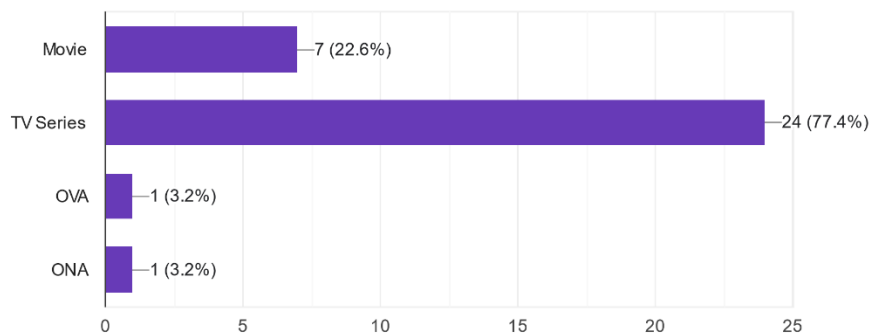


(Sumber:Hasil Angket)

Selanjut jenis *anime* yang paling banyak di tonton telah memperoleh hasil bahwa *anime* berjenis *TV Series* dengan hasil survei tertinggi, hal tersebut menjelaskan bahwa *anime* dengan *TV Series* yang memiliki episode yang banyak menjadi jenis *anime* yang banyak dinikmati oleh masyarakat di Indonesia.

## Jenis Anime apa yang anda tonton?

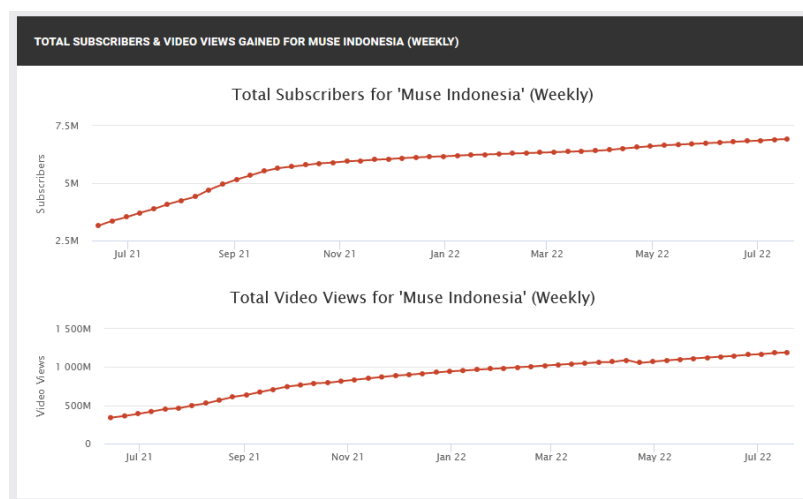
31 responses



(Sumber:Hasil Angket)

Perkembangan *anime* juga dapat dilihat dari mulai banyak komunitas-komunitas penikmat atau lebih sering dikenal sebagai WIBU, namun perkembangan juga dapat dilihat dari kanal youtube muse indoneisa.

Menurut data di *Social Blade* dari bulan juli 2021 hingga juli 2022, menunjukkan peningkatan di bulan juli 2021 total *subscriber* di kisaran 2,5 juta dan pada bulan juli 2022 ini sudah di angka 6,9 juta, dalam setahun jumlah *subscriber* meningkat pesat. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah penonton *anime* di Indonesia sangat banyak.



(Sumber: Website social blade, Muse Indonesia)

Untuk platform yang menyiarkan *anime* juga sudah mulai bermunculan sehingga menambah juga jumlah penonton, hal itu juga dapat dilihat dari survei yang telah dilakukan ada beberapa responden yang pertama kali menonton *anime* pada aplikasi atau platform penyedia layanan untuk menonton *film*. *Anime* dulunya hanya di televisi sekarang sudah banyak mulai dari aplikasi yang dapat di download di ponsel hingga situs di *internet* yang dapat di akses dengan mudah di manapun,

Beberapa hal diatas menunjukkan bahwa *anime* sudah sangat berkembang di masyarakat indonesia.

### 3.1.2 Pengaruh *Anime* di Indonesia

Perkembangan *anime* yang begitu cepat juga berpengaruh pada masuknya budaya-budaya Jepang ke Indonesia. *Anime* pelan-pelan mulai mempengaruhi beberapa pekerjaan dan membuat yang dulu hanya dianggap hobi kini dengan hadirnya *anime* menjadi pekerjaan sampingan yang menghasilkan. Budaya yang muncul dari hadirnya *anime* adalah budaya cosplay, cosplay atau *Costum Play* adalah budaya Jepang yang para peminatnya mengenakan pakaian beserta aksesoris dan riasan wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime*, *manga*, dongeng, video game, maupun penyanyi musisi. Pemeran cosplay dikenal dengan istilah cosplayer. cosplay yang dulu hanya dianggap hobi semata tetapi dengan semakin berkembangnya *anime* di Indonesia. Kini cosplayer menjadi pekerjaan sampingan yang menjajikan.

Pengaruh dari hadirnya *anime* juga mendorong para pembuat atau pengerajin hiasan dari kayu untuk membuat berbagai kebutuhan untuk para cosplayer, dulu para pengerajin hanya membuat kursi, meja dan perabotan rumah tangga lainnya. Kini para pengerajin juga mulai mendapat pesanan senjata khas dari karakter *anime*. sehingga menjadi sumber pendapatan baru saat ini. Bukan hanya para pengerajin kayu yang mendapat pesanan dari para cosplayer, para penjahit juga terpengaruh dari hadirnya *anime* di Indonesia, para penjahit yang dulunya hanya

mendapat pesanan untuk membuat baju untuk kegiatan sehari-hari kini juga mulai mendapat pesanan dari para cosplayer berupa kostum dan aksesoris yang dapat dikerjakan oleh para penjahit yang mengakibatkan para penjahit juga terpengaruh dari hadirnya *anime*.

Dari sisi Pendidikan *anime* juga dapat menjadi sumber informasi bagi pembelajar Bahasa Jepang tentang bagaimana pelafalan bahasa Jepang dari masyarakat Jepang. Tidak hanya bahasa saja yang dapat dipelajari dari *anime* bahkan ada beberapa *anime* yang memiliki genre sejarah yang menceritakan tentang sejarah bukan hanya dari negara Jepang saja tetapi sejarah dari berbagai negara dunia.

Dilihat potensi yang ada, dapat diketahui bahwa perkembangan *anime* yang sangat cepat juga mempengaruhi masyarakat Indonesia khususnya para penikmat *anime* untuk mengetahui tentang hal-hal yang berhubungan dengan Jepang dan *anime* itu sendiri.

## **3.2 *Anime* sebagai Media pembelajaran bahasa Jepang**

### **3.2.1 Media pembelajaran menurut para ahli**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Menurut Briggs (1977:9), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Selain Briggs, Arif Sadiman (1993:7) berpendapat, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dapat di artikan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menuju pada suatu tujuan, di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dalam buku-buku, peta, komputer, rekaman, film, atau media lain yang memiliki informasi yang di butuhkan dalam proses pembelajara.

semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajarn secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Dari penjelasan Briggs (1977:9) dan Arif Sadiman (1993:7) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik. Dari pernyataan beberapa ahli di atas manfaat menggunakan media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu antara lain sebagai berikut

- Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- Memberikan struktur materi pelajaran.

- Memberikan inti informasi pelajaran
- Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis

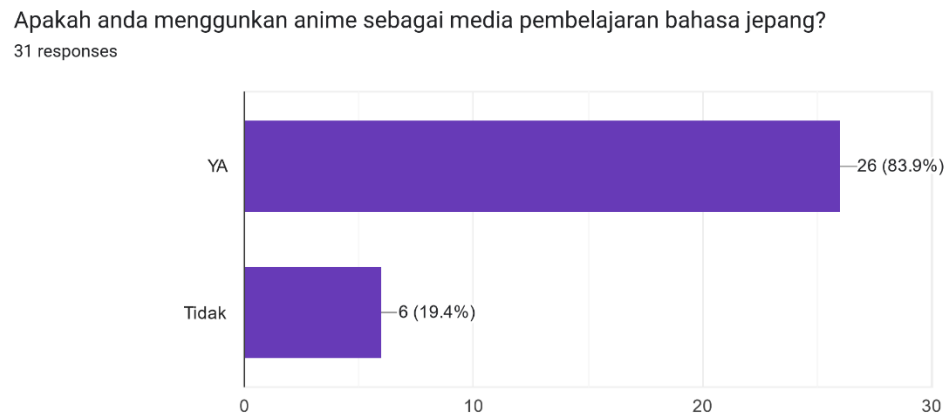
### 3.2.2 Penggunaan *anime* sebagai media belajar Bahasa Jepang

*Anime* merupakan salah satu media yang cocok dalam pembelajaran bahasa Jepang, hal ini juga membuat *anime* menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam belajar entah di kampus atau otodidak. Dalam proses pembelajaran dengan media *anime* pembelajaran dapat belajar dengan mendengarkan secara langsung sehingga dapat mengerti cara pengucapan serta mendapat kosakata yang baru dan juga belajar tata bahasa yang digunakan dalam pembicaraan sehari-hari oleh masyarakat Jepang.

Survei yang telah dilakukan untuk mengetahui penggunaan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang, dalam survei tersebut diperoleh 31 responden. Survei ini dilakukan selama 30 hari terhitung dari bulan April hingga bulan Mei, para responden yang telah mengisi survei ini adalah para mahasiswa D3 bahasa Jepang dan S1 bahasa dan kebudayaan Jepang di Universitas Diponegoro. Survei tersebut dilakukan menggunakan kuisioner pada *Google Form* yang telah dibagikan kepada para responden.

Dari penjelasan Briggs (1977:9) dan Arif Sadiman (1993:7) sebelumnya *anime* dapat memenuhi kriteria yang diperlukan sebagai media belajar bahasa Jepang, hal ini juga didukung oleh data yang didapat dari hasil survei, sebagai berikut diperoleh 25 responden menggunakan *anime* sebagai media belajar bahasa

Jepang dan 6 responden tidak menggunakan *anime* sebagai media belajar. Dapat dilihat bahwa mayoritas mahasiswa telah menggunakan *anime* sebagai media belajar mereka,



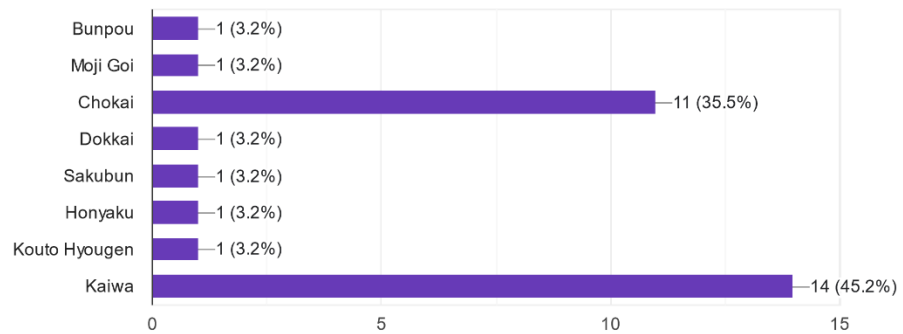
(Sumber:Hasil Angket)

Dalam penggunaa *anime* sebagai media belajar bahasa Jepang, pembelajaran yang paling terbantu saat mengunkan *anime* sebagai media pembelajaran menurut survei yang telah dilakukan telah dilakukan mendapatkan hasil mata kuliah yang paling terbantu dari penggunaan *anime* sebagai media pembelajarn bahasa Jepang yaitu Kaiwa dengan hasil 14 responden atau sebesar 45,2% dari keseluruhan pemilih dan 11 responden atau 35,5% memilih Choukai. Dua pembelajan tersebut juga saling bekaitan satu sama lain sehingga penggunaan *anime* sebagai media belajar sangat sesuai. Dan juga untuk pembelajarn seperti Bunpou, Sakubun dan Honyaku, masih ada responden yang menggunakan sebagai media pembelajaran.



Saat anda menggunakan anime sebagai media pembelajaran bahasa jepang, kegiatan pembelajaran mana yang sangat terbantu?

31 responses

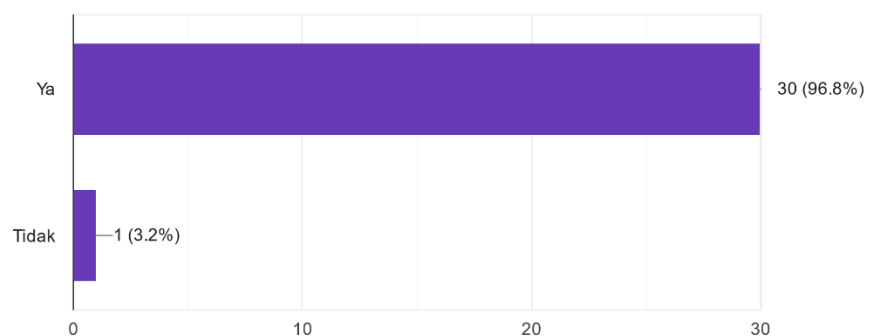


(Sumber:Hasil Angket)

Di Indonesia penikmat *anime* mayoritas masih menggunakan *subtitle* atau teks terjemahan, dapat dilihat Dari hasil survei yang telah dilakukan 96,8% responden masih menggunakan *subtitle*. Hal ini juga dapat mendukung pembelajar bahasa Jepang untuk mendapat kosakata baru serta artinya dari *anime* yang mereka tonton, sehingga dapat di terapkan langsung dalam tugas yang ada di pembelajaran selama belajar bahasa Jepang.

Saat menonton anime apakah anda menggunakan subtitle?

31 responses



(Sumber:Hasil Angket)

Dari berbagai aspek yang diperoleh dari menggunakan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dapat diketahui bahwa *anime* cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa mau orang-orang yang belajar bahasa Jepang secara otodidak.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **4.1 Kesimpulan**

Pada pembahasan bab yang lalu, telah diterangkan tentang perkembangan dan pengaruh *anime* dalam pengenalan bahasa dan budaya Jepang di Indonesia. Dalam pendidikan, *anime* juga memiliki peran yang besar terutama dalam menjadi media pembelajaran, pada bab ini penulis dapat menarik kesimpulan dari pembahasan bab sebelumnya sebagai berikut.

Perkembangan *anime* di masyarakat Indonesia dapat dilihat sebagai berikut:

1. *Anime* dulu hanya ditayangkan di televisi saja kini sudah ditayang di platform penyedia layanan film.
2. Mulai banyaknya komunitas penikmat *anime*.
3. Banyak event-event yang bertema *anime*.

Untuk pengaruh *anime* di Indonesia, dapat dilihat sebagai berikut:

1. Budaya *cosplay* yang dulu hanya dianggap hobi, Kini *cosplay* menjadi pekerjaan sampingan yang menjajikan.
2. Pengerajin kayu dulu hanya membuat kursi, meja dan perabotan rumah tangga lainnya, mulai mendapat pesanan senjata khas dari karakter *anime*.
3. Penjahit yang dulunya hanya mendapat pesanan membuat baju untuk kegiatan sehari-hari sekarang mulai mendapat pesanan berupa kostum dan aksesoris.

Pada pembelajaran *anime* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, menurut pendapat Briggs (1977:9) dan Arif Sadiman (1993:7) yang telah di jelaskan sebelumnya *anime* sudah memenuhi kriteria menjadi media pembelajaran bahasa Jepang. Lalu dari data kuisioner yang telah dilakukan *anime* juga digunakan mahasiswa di Universitas Diponegoro khususnya mahasiswa D3 dan S1 bahasa Jepang. Dengan hasil sebagai berikut:

1. Mayoritas responden telah menggunakan *anime* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.
2. Berdasarkan hasil survei, *anime* menjadi salah satu referensi untuk tugas-tugas yang membantu bagi para pembelajar bahasa Jepang
3. Pembelajaran yang sangat terbantu dalam pembelajaran adalah Kaiwa dan Chokai

Dari beberapa hal di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *anime* memiliki perkembangan dan pengaruh yang bagus bagi masyarakat dalam berbagai bidang. Serta *anime* menjadi salah satu media pembelajaran yang bagus dalam kegiatan belajar bahasa Jepang.

#### **4.2 Saran**

Dalam penulisan Tugas Akhir ini ada hal-hal yang belum dikaji oleh penulis sebagai contoh adalah perbandingan hasil yang di dapat dari sebelum dan setelah menggunakan *anime* sebagai media pembelajaran, analisis tentang dampak hadirnya *anime* di masyarakat, yang bisa dijadikan sebagai ide penelitian lanjutan pada tema yang sama dengan Tugas Akhir ini.

## 要旨

前の章の議論では、インドネシアにおける日本語と日本文化の紹介におけるアニメの発展と影響について説明しました。教育の世界でも、アニメは特に学習の媒体として大きな役割を果たしている。この章では、筆者は前の章での議論から次の結論を導き出すことができる。

インドネシア社会にとってのアニメの発展は、次のように見ることができる。

1. アニメは昔テレビでしか放送されなかったアニメが、今は映画会社で放送されている。
2. アニメ愛好家の大規模なコミュニティを開始していく。
3. アニメをテーマにしたイベントがたくさんある

インドネシアにおけるアニメの影響は、以下のように見ることができま

1. .かつてコスプレとしてしたかは、今や収益性の高い副業になっている。
2. 以前は椅子やテーブルなどの家庭用家具のみを作っていた大工さんが、現在はアニメ キャラクターから特殊な武器を注文している。
3. 以前テーラは毎日の服を縫ったが、コスプレの今はココスチュームやアクセサリキ作っている。

アニメの学習では、学習の媒体としても使用できる。Briggs (1977:9) と Arif Sadiman (1993:7) によると、アニメは日本語学習の媒体としての基準を満たしている。まだ実施された調査のデータによると、アニメはディポネゴロ大学の学生、特に D3 および S1 の日本語学生によっても使用されていました。次の結果が得られた：

1. 回答者の大半は、日本語学習の媒体としてアニメを利用したことがある。
2. 調査結果によると、アニメは日本語学習者の参考資料の 1 つです。
3. 学習に非常に役立つ料日はかいわとちよかいてある

上記のいくつかのことから、アニメはさまざまな分野で社会に良い発展と影響を与えていると結論付けることができる。アニメは日本語学習活動の良い学習媒体でもある。

この論文を書いた後、著者は注意深く調べていないことがある。例えば、アニメーションを学習媒体として使用する前後の結果を比較したり、アニメーションが社会に与える影響を分析したり、それは、この論文と同じトピックに関するさらなる研究のアイデアとして使用できる。この論でまだ調べていないことはアニメ学習メディアとして使う前と使った後の比較と社会にアニメの影響は次の研究のテーマを使うことができる

## DAFTAR PUSTAKA

Arief S Sadiman, dkk. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo.  
“Fungsi Media Pembelajaran. Tersedia pada: <http://www.m-edukasi.web.id>

(Diakses tanggal 15 Maret 2022)

Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran. Tersedia pada:  
<https://kurniaoktafrima.blogspot.com/2013/03/pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi.html> (Diakses tanggal 11 Maret 2022)

Cara Belajar Bahasa Jepang Melalui Manga dan Anime. Tersedia pada:  
<https://www.artforia.com/belajar-bahasa-jepang-dengan-seru-melalui-sebuahmanga-atau-komik-jepang/http://sqline.com/cara-cepat-belajar-bahasa-jepang/>

(Diakses tanggal 08 Juni 2008)

Media pembelajaran menurut para ahli. Tersedia pada:  
<https://effantra.blogspot.com/2009/11/pengertian-media-pembelajaran.html>

(Diakses tanggal 11 Maret 2022)

Fungsi Media Pembelajaran. Tersedia pada:  
<https://agussupyans.blogspot.com/2012/05/fungsi-pembelajaran.html>

(Diakses tanggal 20 Maret 2022)

Budaya Populer Jepang Manga Dan Anime dalam Budaya Jepang. Tersedia pada :  
<https://andamjapanpopculture.blogspot.com/2009/02/budaya-populer-jepang>

(Diakses tanggal 28 Maret 2022)

Sejarah *anime jepang*, tersedia pada :  
<http://animationforum.weebly.com/perkembangan-animasi-di-asia.html>

(Diakses tanggal 28 Maret 2022)

## LAMPIRAN

Bentuk Form Kuisoner yang disebarakan melalui google from

Survei Penggunaan Anime Sebagai Media Belajar Bahasa Jepang Pada Mahasiswa  
di Universitas Diponegoro

1. Dimana pertama kali anda menonton anime?
  - a) Televisi
  - b) Website Di Internet
  - c) Aplikasi Layanan Film
2. Genre Anime apakah yang sering anda tonton?
  - a) Aksi
  - b) Psikologi
  - c) Mecha
  - d) Olahraga
  - e) Harem
  - f) Sejarah
  - g) Music
3. Jenis Anime apa yang anda tonton?
  - a) Movie
  - b) TV *Series*
  - c) OVA
  - d) ONA



4. Apakah Anda menggunakan Anime sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang?
  - a) Ya
  - b) Tidak
5. Saat menonton Anime apakah anda menggunakan Subtitle?
  - a) Ya
  - b) Tidak
6. Saat menggunakan Anime sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang, kegiatan belajar manakah yang sangat terbantu?
  - a) Bunpou
  - b) Moji goi
  - c) Chokai
  - d) Dokkai
  - e) Sakubun
  - f) Honyaku
  - g) Kouto hyougen
  - h) Kaiwa

**BIODATA**

Nama Lengkap : Nur Cholis Khabib

Tempat, Tanggal Lahir : Madiun, 23 Juli 1999

Agama : Islam

Nama Ayah : Anisir Mustakim

Nama Ibu : Muntamah

Alamat : Perum GPM blok F 21, kab. Kendal, Jawa Tengah

No. HP : 0851-5700-4648

Riwayat Pendidikan :



- SDN Patukangan Kendal (2006-2012)
- SMP Pondok Moderen Selamat Kendal (2012-2015)
- SMA Negeri 1 Kendal (2015-2018)
- Universitas Diponegoro, D3 Bahasa Jepang (2018-2022)