

# **MAKNA ANIME DALAM KEHIDUPAN SOSIAL GENERASI MILENIAL**

## **SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Oleh :  
Hasdian Gunawan  
NIM. D20171049

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS DAKWAH  
JULI 2022**

# MAKNA ANIME DALAM KEHIDUPAN SOSIAL GENERASI MILENIAL

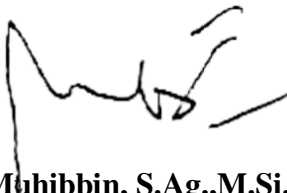
## SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

Hasdian Gunawan  
NIM. D20171049

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Disetujui Pembimbing



M. Hibbin, S. Ag., M. Si.  
NIP. 197111102000031018

# MAKNA ANIME DALAM KEHIDUPAN SOSIAL GENERASI MILENIAL

## SKRIPSI

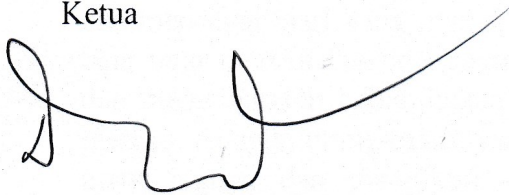
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Fakultas Dakwah  
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 06 Juli 2022

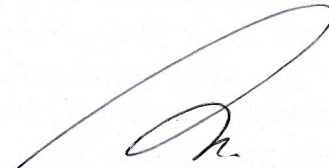
### Tim Penguji

Ketua



**Muhammad Dawud, M.Sos**  
NIP. 197907212014111002

Sekretaris



**Survadi, S.Pd.I., M.A**  
NIP. 199207122019031007

Anggota:

1. Dr. Siti Raudhatul Jannah, M.Med.Kom



2. Muhibbin, S.Ag., M.Si



Menyetujui  
Fakultas Dakwah



**Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag**  
NIP. 197406062000031003

## MOTTO

الَّذِينَ يَتَّبِعُونَ الرَّسُولَ النَّبِيَّ الْأُمِّيَّ الَّذِي يَجِدُونَهُ مَكْتُوبًا عِنْدَهُمْ فِي  
التَّورَةِ وَالْإِنْجِيلِ يَأْمُرُهُمْ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَاهُمْ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُحِلُّ لَهُمُ الطَّيِّبَاتِ  
وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ وَيَضَعُ عَنْهُمْ إِصْرَهُمْ وَالْأَغْلَالَ الَّتِي كَانَتْ عَلَيْهِمْ  
فَالَّذِينَ آمَنُوا بِهِ وَعَزَّرُوهُ وَنَصَرُوهُ وَاتَّبَعُوا النُّورَ الَّذِي أُنزِلَ مَعَهُ ۗ أُولَٰئِكَ هُمُ  
الْمُفْلِحُونَ ﴿١٥٧﴾

Artinya: (Yaitu) orang-orang yang mengikuti Rasul, Nabi yang ummi (tidak bisa baca tulis) yang (namanya) mereka dapati tertulis di dalam Taurat dan Injil yang ada pada mereka, yang menyuruh mereka berbuat yang makruf dan mencegah dari yang mungkar, dan yang menghalalkan segala yang baik bagi mereka dan mengharamkan segala yang buruk bagi mereka, dan membebaskan beban-beban dan belenggu-belenggu yang ada pada mereka. Adapun orang-orang yang beriman kepadanya, memuliakannya, menolongnya dan mengikuti cahaya yang terang yang diturunkan kepadanya (Al-Qur'an), mereka itulah orang-orang beruntung. (Q.S Al-A'raf: 157)\*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

\* Al-Qur'an terjemah (Bandung: sgya exagrafika,2012) Q.S Al:Hujarat:13

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu yang senantiasa memberi dukungan nasihat, semangat, materi dan doa, sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberi taufiq serta hidayah-Nya kepada penulis agar bisa membalas jasa-jasa mereka selama ini.
2. Untuk Adik, Om, Tante, Nenek, Kakek dan seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan saya dalam penyelesaian tugas akhir.
3. Kepada teman seperjuangan saya Widya Sari, yang siap siaga memberi semangat dan motivasi untuk bisa menyelesaikan skripsi agar segera tuntas.
4. Almamater Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
5. Seluruh teman-teman satu angkatan 2017 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang selalu menjadi teman diskusi saya di kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat beserta karunia-Nya, sehingga segala perencanaan, pelaksanaan hingga penyelesaian skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana, Alhamdulillah dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh berkat dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., M.M selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Bapak Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
4. Bapak Muhibbin M.Si. selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan masukan, arahan dan saran demi terselesainya skripsi penulis. Semoga dengan kesabaran beliau dibalas kebaikan oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Dakwah yang senantiasa memberikan ilmu yang menunjang pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi penulis selama di bangku kuliah.

6. Seluruh civitas akademik Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, kepada pimpinan, para dosen dan karyawan yang telah membantu dalam kelancaran proses penyelesaian tugas akhir ini.
7. Kepada dosen penguji sidang skripsi yang telah meluangkan pikiran, waktu dan tenaganya saat menguji sehingga skripsi ini dapat disempurnakan.
8. Seluruh informan yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan wawancara secara mendalam demi data-data yang penulis butuhkan.

Dalam penelitian ini penulis, menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca guna menjadi acuan untuk yang lebih baik lagi.

Semoga skripsi ini bisa menambah wawasan para pembaca dan bisa bermanfaat untuk perkembangan dan peningkatan ilmu pengetahuan.

Jember, 07 Juni 2022  
Peneliti,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Hasdian Gunawan  
D20171049

## ABSTRAK

### **Hasdian Gunawan, 2022 : *Makna Anime Dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial***

Pengaruh kebudayaan Jepang yang disebarkan melalui anime sudah merasuk di berbagai segi kehidupan masyarakat Indonesia, Dengan munculnya anime serta penyebaran yang semakin luas, anime menjadi kekuatan besar yang dimiliki Jepang untuk mengenalkan budayanya kepada dunia luar. Hal ini bisa dilihat melalui daya tarik penggemar anime untuk mengikuti budaya Jepang, tentunya membuat generasi muda menjadi penasaran dan tertarik dengan budaya yang dibawa anime (Jepang) serta tayangan anime tentunya akan membawa dampak terhadap penggemar anime.

Fokus yang diteliti dalam penelitian ini adalah: 1) Apa alasan yang mendorong generasi milenial mengkonsumsi anime?. 2) Bagaimana dampak yang dirasakan generasi milenial selama mengkonsumsi anime?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui alasan apa yang mendorong generasi milenial mengkonsumsi anime. 2) Mengetahui dampak yang dirasakan oleh generasi milenial selama mengkonsumsi anime.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:1) Informan Ridfal, Fadli, Aulia, dan Fahmi menyukai anime karena mereka membutuhkan ide untuk membuat sebuah karya, yang mana karya tersebut bisa dijual dan mendapatkan keuntungan secara ekonomi. Informan Affandi, Farhan, Aulia, Wafa, Firda dan Diniyah menyukai anime karena lingkungan ternyata mempengaruhinya untuk menyukai anime, seperti circle pertemanan. Dari segi budaya, Informan Nauval, Viki, Felista menyukai anime karena adanya keinginan mempelajari budaya baru, anime mampu memperkenalkan budayanya dalam tayangan anime yang ditampilkan. 2) Dampak yang dirasakan setelah menonton anime oleh informan Firda, Affandi, dan Fitrah berupa kecanduan sehingga kurang dapat memanagemen waktu. Informan Fahmi, Farhan dan Ridfal merasakan dampak berupa keuntungan secara ekonomi dari hasil karya yang dijual dan dipublikasikan di media seperti konten instagram, serial komik dan stiker anime. Informan Rizalul dan Stave merasa menjadi anti sosial karena merasa dengan menonton anime sudah cukup menjadi media hiburannya dibanding harus keluar rumah untuk bersosialisasi dengan orang lain. Informan Stave dan Farhan mengaku memiliki ketertarikan pada budaya yang dibawa Anime berupa bahasa asing, norma kesopanan hingga gaya berpenampilannya.

**Kata Kunci** : Anime, Dampak, Generasi Milenial



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Istilah.....	7
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Terdahulu.....	9
B. Kajian Teori .....	12
1. Makna.....	12
2. Anime .....	13
3. Kehidupan Sosial .....	24
4. Teori Efek Media .....	26

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Subyek Penelitian.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Analisis Data .....	35
F. Keabsahan Data.....	36
G. Tahap-Tahap Penelitian .....	37
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>39</b>
A. Gambaran Umum Informan Penelitian.....	39
B. Penyajian Data dan Analisis.....	43
C. Pembahasan Temuan.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN - LAMPIRAN</b>	
1. Foto Dokumentasi.....	73
2. Pernyataan Keaslian Tulisan.....	76
3. Pedoman Wawancara.....	77
4. Jurnal Kegiatan Penelitian .....	78
5. Biodata Penulis .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 2.2 Macam-macam Genre <i>Anime</i> dan Artinya.....	20
Tabel 4.2 Temuan Penelitian.....	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Merchandise Karakter Anime .....	45
Gambar 4.2 Design Anime .....	46
Gambar 4.3 Gambar Anime .....	48
Gambar 4.4 Konten Anime .....	49
Gambar 4.5Konten Intagram.....	59
Gambar 4.6 Stiker yang dijual .....	61
Gambar 4.7 Komik anime .....	63



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Jepang telah menyebarkan pengaruh budayanya ke seluruh dunia salah satunya Indonesia melalui budaya populer Jepang atau yang sering disebut *Japanese populer culture* seperti *manga* (komik jepang), *anime* (animasi), *cosplay*, *j-music*, *fashion* dan lain-lain telah banyak dikenal di seluruh dunia. Jepang merupakan salah satu negara di Asia yang memiliki kebudayaan unik dan menarik. Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk adat istiadat, bahasa, pakaian dan suatu pola hidup menyeluruh yang bersifat kompleks, abstrak, dan luas.<sup>1</sup>

Banyak hal yang terjadi pada kalangan generasi milenial saat ini, dari hal yang biasa maupun tergolong tidak biasa. Di era modern ini fenomena tersebut dapat kita temukan di kehidupan maya ataupun kehidupan nyata. Penonton anime memang umumnya kalangan anak-anak muda, namun tidak menutup kemungkinan orang dewasa pun juga tertarik dengan serial anime. Seperti “*Naruto*, *One Piece*, *Black Clover*, *Doraemon*, dan sebagainya. Contoh tersebut merupakan beberapa judul film anime.

Ternyata fenomena anime mampu memberikan pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari tanpa disadari. Anime sendiri merepresentasikan lingkungan Jepang, dan terkikisnya budaya sendiri seperti budaya cara mereka

---

<sup>1</sup> Muhammad Reyvaldi, *Aspek Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*(Makalah yang disajikan pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar di Universitas Tadulako. Palu, 2014), h. 8

berpenampilan, budaya norma-norma yang berlaku di sana, hingga bahasa yang digunakan mampu menyebarkan kebudayaan Jepang melalui tayangan anime. Selain itu anime juga dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan kritik sosial di Jepang.

Munculnya anime dan meluasnya penggunaan anime, anime menjadi kekuatan besar bagi Jepang guna mengenalkan budaya yang dimiliki kepada dunia luar. Hingga akhirnya dikenal di berbagai negara termasuk Indonesia. Jepang juga dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya serta mengembangkan budayanya. Tentunya hal ini didukung dengan perkembangan teknologi informasi dan peran media massa. Popularitas anime telah meningkatkan minat terhadap anime di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya para penggemarnya. Hal ini tentu menjadi perhatian, karena ketertarikan anime pada budaya populer Jepang menyebabkan generasi muda menjadi penasaran dan tertarik dengan budaya Jepang dari pada budaya Indonesia sendiri.

*Anime* merupakan singkatan dari “*animation*” dalam Bahasa Inggris yang biasa digunakan orang Jepang untuk menyebut animasi.<sup>2</sup> Masyarakat Jepang sangat antusias menonton *anime* dan membaca manga yang dimulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Mereka menganggap *anime* sebagai bagian dari hidup mereka, kebanyakan dari mereka tertarik dengan menonton *anime* karena ceritanya yang beragam, unik, kreatif dan lucu.

---

<sup>2</sup>Yolana Wulansuci, “Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang”, (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia), hal. 15

Dalam buku berjudul *The Animation World*, Ni Wayan menyatakan bahwa animasi adalah gambar yang berisi suatu objek, dan objek tersebut dibuat seolah olah hidup karena adanya perubahan atau pergantian beberapa gambar yang ditampilkan secara beraturan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek khusus.<sup>3</sup>

Hal ini berbeda dengan Ranang A.S yang mengatakan bahwa *animasi* adalah ilusi dari sebuah gerakan. Bisa juga diartikan sebagai kumpulan gambar yang menciptakan gambar ilusi bergerak dan diekspos secara berkala. Ilusi dari gerakan tersebut terjadi pada gerakan cepat beberapa kumpulan gambar, di mana setiap gerakan objek secara bertahap dari masing-masing gerakan objek gambar tersebut. Jika disederhanakan, animasi merupakan gambar bergerak.<sup>4</sup>

Di sisi lain menurut Zeembry, ide animasi adalah membuat bingkai atau frame dengan gambar yang berbeda untuk setiap framenya dan menjalankan frame tersebut hingga menjadi rangkaian gerakan layaknya film.<sup>5</sup> Anime merupakan bagian dari kebudayaan Jepang yang sangat digemari saat ini. Tayangan anime yang masuk ke Indonesia mempengaruhi aspek kehidupan masyarakat Indonesia, seperti gaya berpakaian hingga gaya rambutnya. Penggemar anime akan menirukan salah satu tokoh anime yang

---

<sup>3</sup> Ni Wayan Eka Putri Suantari, Ebook: *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur: Miia Art, 2016), hal. 21 diakses melalui [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) pada tanggal 5 Maret 2022

<sup>4</sup> Ranang A.S, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* 2010), hal. 241

<sup>5</sup> Ibid, hal 241

menjadi favorit hingga ingin mengcosplay gaya penampilan seperti potongan rambutnya.<sup>6</sup>

Tokoh yang ditayangkan sangat berkarakter dengan tampilan visual yang berbeda-beda, sehingga membuat para penonton terkesima saat melihat tayangan tokoh favoritnya, ditambah lagi adegan-adegan dalam genre yang dipilihnya membuat para pecinta anime betah berlama-lama untuk sekedar menikmati alur filmnya hingga tamat. Tema yang digunakan pada alur anime ini mengambil dari kehidupan manusia pada umumnya. Seperti kasih sayang, baik dan buruk, hubungan manusia dengan alam serta harapan dan mimpi untuk masa depan.<sup>7</sup> Untuk menikmati tayangan anime sangatlah mudah, apalagi perkembangan teknologi dan informasi kini sangat canggih. Hanya dengan melihat serial anime dari internet sudah bisa menikmati tayangan anime sesuai genre yang kita inginkan, dapat melalui media elektronik atau online hanya dengan menonton serial anime tersebut di internet.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih ini, bahkan para penggemar anime pun dapat melakukan *streaming* dan *mendownload* dengan *subtitel* yang dipilih. Terdapat banyak situs web yang bisa saja dikunjungi, seperti salah satunya Otaku Desu, Samehadaku. Anime ternyata tidak hanya digemari oleh tempat di mana anime tersebut dibuat, yaitu Jepang. Bahkan kini masyarakat Indonesia pun tertarik untuk menonton anime, banyak penikmat anime dari berbagai kalangan usia, bahkan mereka menonton anime semata-mata hanya untuk media hiburan diwaktu hari libur. Anime pun

---

<sup>6</sup>Farhan Rijalul, wawancara, 16 Mei 2022

<sup>7</sup>Yolana Wulansuci, "Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang", (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia), hal.3-4



memiliki banyak genre yang digemari seperti *romance*, *action*, *fantasy*, *horor*, *slice of life*, *musical* dan sebagainya.

Dalam kehidupan sosial, banyak ditemukan anak muda memiliki ide kreatif untuk menciptakan karya yang bisa mendatangkan keuntungan bagi dirinya seperti dari segi ekonomi. Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, ternyata menonton anime mampu menciptakan ide kreatif untuk penggemar anime dalam membuat karya baru yang bisa dipamerkan hingga diperjual belikan.<sup>8</sup> Dalam hal ini media mampu memberikan efek kepada penonton untuk menciptakan ide kreatif melalui tayangan anime, penonton diajak menjadi penonton aktif sehingga bisa memunculkan ide-ide yang nantinya juga dapat menghibur orang lain.

Banyak generasi milenial yang tidak hanya menjadi penggemar dan pengguna media, tetapi tentu saja merasakan efek berupa dorongan untuk menciptakan hal-hal baru secara produktif juga bermanfaat bagi mereka. Untuk menganalisis tingkat ketertarikan kepada anime peneliti menggunakan beberapa teori, diantaranya Teori *Uses and Effect*. Asumsi dasar dari teori ini lebih menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu, sebagaimana data yang peneliti peroleh dilapangan bahwa penggemar anime mampu memunculkan ide-ide kreatif yang bisa dijual dan mendapatkan keuntungan secara materi seperti *merchandise*, *desain* dan konten.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup>Ridfal Ardiansyah, wawancara, 16 Mei 2022

<sup>9</sup>Fahmi Royhan, wawancara 18 Mei 2022

Teori *Uses and Effect* merupakan teori yang berhubungan antara pengguna, media, audience dan efek (hasilnya). Teori ini pertama kali dikemukakan Sven Windahl, merupakan sebuah teori yang menjelaskan bagaimana komunikasi massa yang pesannya disampaikan langsung melalui media massa, pada akhirnya akan menimbulkan sebuah efek yang dirasakan oleh pengguna setelah menonton tayangan di media masa. Pandangan terhadap media, harapan dan karakteristik individu serta kebutuhan pada media akan menjadi penentu seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan pada isi media.<sup>10</sup>

Dalam penggunaan media, seseorang memanfaatkan media sebagai hiburan, salah satunya dengan menonton tayangan anime, tetapi perlu diketahui bahwa anime tidak hanya sebagai tontonan semata yang bisa ditonton ketika waktu luang saja. Ternyata anime mampu menimbulkan dampak yang dirasakan langsung oleh penggemar anime jika dilihat dari segi sosial ekonomi dan budaya.

Melihat fenomena tersebut membuat peneliti tertarik untuk meneliti para penggemar anime. Peneliti ingin mengetahui apa alasan penggemar anime mengkonsumsi anime serta dampak apa yang dirasakan oleh penggemar anime setelah mengkonsumsi tayangan anime. Sehingga peneliti tertarik mengambil sebuah judul, “**Makna Anime dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial**”

---

<sup>10</sup>Sasa Djuarsa Sendjaja, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal 543

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan digali jawabannya melalui penggalian data. Fokus penelitian dibuat secara jelas dan disajikan dalam bentuk pertanyaan.

1. Apa alasan yang mendorong generasi milenial mengonsumsi anime?
2. Apa dampak yang dirasakan generasi milenial setelah mengonsumsi anime?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan gambaran fokus penelitian yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengarah kepada rumusan masalah dalam penelitian, yaitu :

1. Mengetahui alasan apa yang mendorong generasi milenial mengonsumsi anime
2. Mengetahui dampak yang dirasakan oleh generasi milenial setelah mengonsumsi anime

## **D. Manfaat Penelitian**

Nilai dari suatu penelitian adalah ditentukan oleh besarnya manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi peneliti dan memberi pengalaman serta keterampilan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dibangku kuliah.

## 2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna tentang pembahasan anime di kehidupan sosial.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah memuat tentang pengertian istilah-istilah yang menjadi fokus perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Agar makna yang dimaksud tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam memahami istilah yang dimaksud oleh peneliti.

### 1. Anime

Anime adalah karya seni budaya modern yang unik dari Jepang yang berbentuk animasi dibuat menggunakan tangan ataupun teknologi komputer. Anime merupakan sebuah gambar yang ditampilkan secara beraturan untuk menciptakan efek gerakan, pergantian warna hingga perubahan bentuk dari satu objek ke objek lainnya atau sebuah cara untuk merangkai beberapa gambar, setelah itu ditambahkan efek gerak dan emosi sesuai genre.

Anime yang peneliti temukan di lapangan adalah anime yang dapat mempengaruhi kehidupan generasi milenial, yang mana keberadaannya dapat mempengaruhi tentang gaya berpenampilan dan cara berpakaian. Sebagaimana yang peneliti maksud adalah mengcosplay gaya berpenampilan seperti mengikuti gaya rambut karakter Eren Yeager dalam judul anime *Attack On Titan*.

Dalam temuan lain, penggemar anime ternyata setelah mengkonsumsi tayangan anime merasakan kecanduan dan bayang-bayang akan adanya fantasi yang ada di alur cerita pada tayangan anime tersebut, yang bergenre Hentai pada judul *Oppai Life, Taboo Chaming Mother*. Bahkan sampai ada yang menghalusinasi waifu atau karakter wanita pada anime.

## 2. Kehidupan Sosial

Pengertian kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan.

Kehidupan sosial yang ditemui di lapangan dapat dilihat dari lingkungan sekitar yang mempengaruhi untuk menyukai anime seperti *circle* pertemanan. Lingkungan sekitar dapat mengajak dan mempengaruhi seseorang untuk tertarik menyukai serial anime, alur yang menarik mampu membawa seseorang untuk kecanduan dalam menonton anime, diantaranya bergenre *SOL, Romance, School, Gore*.

Dalam kehidupan sosial, anime mampu mendatangkan dampak negatif yang dirasakan penggemar anime. Seperti kurangnya keinginan untuk

bersosialisasi dengan sekitar hingga sulit berbaur dengan teman baru, yang berdampak menjadi seorang yang anti sosial.

### 3. Generasi Milenial

Generasi milenial merupakan masyarakat sosial yang melek informasi dan teknologi. Mereka cenderung akan memanfaatkan teknologi yang cenderung akan memudahkan dalam melakukan segala hal. Generasi milenial lebih menyukai informasi ataupun berita yang didapatkan dari handphone nya, dengan mencari di internet atau percakapan di grupnya yang mereka ikuti agar selalu *up-to-date*. Komunikasi antar milenial dapat berjalan lancar karena adanya media sosial, mereka selalu mencari tahu informasi yang sedang trending dan bisa dijadikan bahan diskusi dalam anggota kelompoknya.

Peneliti memilih Informan Firda, karena Firda terlalu terobsesi terhadap anime yang menyebabkan firda merasakan kecanduan terhadap tayangan anime hingga berhalusinasi tentang karakter anime yang ada di serial anime tersebut. Seperti karakter Sasuke di serial Naruto dan karakter Gojo di serial Jujutsu Kaisen

Peneliti juga tertarik memilih informan Farhan, karena kesukaannya terhadap karakter anime hingga membuatnya ingin meniru gaya berpenampilan dari salah satu karakter anime yang menjadi favoritnya. Dan Farhan termasuk seseorang yang suka membeli *merchandise* di *marketplace* hingga berdampak negatif dari segi ekonomi.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu berfungsi sebagai pengamatan hasil penelitian yang memiliki kaitannya dengan penelitian ini. Dengan begitu, perlunya *cek and ricek* penelitian terdahulu, hal ini bertujuan untuk menguji kembali apakah terdapat penelitian sama atau serupa yang pernah diteliti dan ditulis untuk menghindari penjiplakan dan sesuatu lain yang dilarang.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

<b>1.</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Isma Millah</b>
	Jenis Karya	Psikologi Anime (Studi Deskriptif pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)
	Tahun Penelitian	2018
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Hasil Temuan Penelitian	Anime memiliki berbagai dampak pada psikologi mahasiswa mulai dari kognitif, afektif, dan behavior. Beberapa hal dari kognitifnya yaitu pertama delusi seorang subjek melihat tokoh anime di dalam kehidupan nyata. Kedua, pola berpikir dengan menghadirkan pandangan kehidupan yang berbeda tetapi juga memberikan pemikiran negatif. Ketiga, menjadikan anime sebagai motivasi untuk belajar berpikir yang lebih luas. Kemudian dampak afektif, yaitu perasaan emosi yang berbeda sehingga ingin melakukannya dan dapat merusak mental. Dalam hal behavior yang pertama adalah relasi sosial di mana seseorang memiliki hubungan sosial yang tinggi dengan kelompok yang sepemikiran. Kedua, imitasi dengan meniru adegan melawak, pengambilan keputusan dan menjadikan bahasa Jepang menjadi bahasa keseharian. Ketiga, konsumtif yaitu menggunakan barang anime secara berlebihan.
	Tujuan Penelitian	a. Mengetahui pandangan mahasiswa terhadap anime Jepang. b. Mengetahui dampak anime Jepang terhadap psikologi mahasiswa. c. Mengetahui proses anime Jepang dapat memberikan dampak terhadap psikologi mahasiswa.

	Perbedaan	Dari penelitian Isma, fokus penelitian pada psikologi dari mahasiswa penggemar anime yang akan memberi dampak bagi kehidupan mahasiswa. Sedangkan peneliti di sini mengkaji tentang bagaimana makna anime dalam kehidupan sosial generasi milenial.
	Persamaan	Pembahasan pada penelitian ini sama-sama membahas tentang anime dengan pendekatan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.
<b>2</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Ida Aisyah</b>
	Jenis Karya	<i>Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)</i>
	Tahun Penelitian	2019
	Metode Penelitian	Kualitatif
	Hasil Temuan Penelitian	Anime dapat mempengaruhi kehidupan mahasiswa dalam segi, pertama: mengatur waktu belajar. Mahasiswa lebih menunda waktu belajarnya untuk menonton kelanjutan film dari anime yang diikutinya sehingga waktu belajarnya jadi lebih sedikit. Kedua: gaya berpakaian anime cenderung mempengaruhi gaya penampilan mahasiswa yang menyukai anime. Ketiga: cara pandang, anime mengubah cara pandang mahasiswa terhadap persoalan tertentu. Keempat: ketertarikan mahasiswa cenderung menyukai hal-hal yang berbau budaya Jepang yang dilihatnya dalam anime. Kelima: cara berbicara anime cenderung mempengaruhi cara bicara mahasiswa sehingga terdapat bahasa atau gaya bicara bahasa anime.
	Tujuan Penelitian	Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui perkembangan <i>anime</i> di Indonesia dan mengidentifikasi serta memahami cerminan gaya hidup mahasiswa dari kebiasaannya menonton <i>anime</i> .
	Perbedaan	Pada penelitian ini fokus permasalahan pada bagaimana <i>anime</i> dapat mempengaruhi gaya hidup pada mahasiswa yang tergabung dalam komunitas <i>Japan Freak</i> sedangkan peneliti di sini mengkaji tentang bagaimana makna anime dalam kehidupan sosial generasi milenial.
	Persamaan	Pembahasan pada penelitian ini sama-sama membahas tentang anime dengan pendekatan menggunakan metode penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif.
<b>3</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Indah Permata Sari</b>
	Jenis Karya	Pengaruh Terpaan Anime di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) Episode UIN Jakarta



Tahun Penelitian	2017
Metode Penelitian	Kuantitatif
Hasil Temuan	Anggota IOC UIN episode UIN Jakarta dalam melakukan kegiatan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh media massa, yang diimplementasikan dalam gaya hidup perilaku kognitif, afektif dan konatif seperti yang selalu antusias jika ada berita tentang anime di media massa. Memiliki persepsi bahwa anime Jepang itu hal yang menarik dan unik serta memahami dengan baik tentang anime. Sedangkan dalam <i>style</i> pakaian ataupun <i>make up</i> tidak terlalu menonjol sebagaimana yang digunakan oleh anime.
Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Untuk mengetahui dan menguji pengaruh terpaan anime di media massa terhadap perilaku anggota IOC UIN Jakarta.</li> <li>b. Untuk mengetahui dan menguji gaya hidup IOC UIN Jakarta.</li> </ol>
Perbedaan	Perbedaan penelitian Indah Permata Sari terletak pada subjek yang diteliti yang mana Indah Permata Sari meneliti anggota Islamic Otaku Community (IOC) Sedangkan dalam penelitian ini subjek penelitian adalah generasi milenial yang mana cakupannya lebih luas dalam penelitian ini.
Persamaan	Pembahasan pada penelitian ini sama-sama membahas tentang terpaan anime di media terhadap perilaku dan gaya hidup generasi milenial.

## B. Kajian Teori

### 1. Pengertian Makna

Para ahli mengakui, istilah makna (meaning) memang menjadi sebuah kata yang artinya membingungkan.<sup>11</sup> Seseorang biasanya sering menggunakan istilah pesan atau makna secara bergantian. Namun, hal ini jika dilihat dari sudut pandang semantik berarti, “pesan” itu lain halnya dengan ‘makna’ pesan dapat mempunyai makna lebih, dan beberapa pesan dapat mengandung satu makna. Makna adalah hubungan antara lambang

<sup>11</sup>Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2004), 255

(simbol) dan acuan. Hubungan antara lambang dan acuan bersifat tidak langsung sedangkan hubungan antara lambang dan referensi dengan acuan bersifat langsung, batasan makna ini sama dengan istilah pikiran, referensi yaitu hubungan antara lambang dengan acuan. Secara linguistik makna dipahami sebagai apa-apa yang diartikan atau dimaksudkan oleh kita. Ogden dan Richard mendefinisikan tentang makna menjadi 13 bagian, yaitu:<sup>12</sup>

- a. Suatu sifat yang intrinsik.
- b. Hubungan dengan benda-benda lain yang unik dan sukar dianalisis.
- c. Kata lain tentang suatu kata yang terdapat dalam kamus.
- d. Konotasi kata.
- e. Suatu esensi, suatu aktifitas yang diproyeksikan kedalam suatu objek.
- f. Tempat sesuatu di dalam suatu sistem.
- g. Konsekuensi praktis dari suatu beda dalam pengalaman kita mendatang.
- h. Konsekuensi teoritis yang terkandung dalam sebuah pernyataan.
- i. Emosi yang ditimbulkan sesuatu.
- j. Sesuatu yang secara aktual dihubungkan dengan suatu lambing oleh hubungan yang telah dipilih.
- k. Efek-efek yang membantu ingatan jika mendapat stimulus seperti asosiasi-asosiasi yang diperoleh seperti suatu lamban yang akan ditafsirkan.

---

<sup>12</sup>Ogden dan Richard, *The Meaning of Meaning*, (London: Routledge, 1923), 120

- l. Penggunaan lambing yang dapat merujuk terhadap apa yang di maksud.
- m. Kepercayaan menggunakan lambing sesuai dengan yang kita maksudkan.

Inti dari apa yang diuraikan oleh Ogden dan Richard, makna adalah hubungan adalah kata dengan benda yang bersifat intrinsik yang berada dalam suatu sistem dan diproyeksikan dalam bentuk lambang

## 2. Anime

### a. Definisi *Anime*

Anime merupakan sebuah kata yang biasa orang Jepang katakan untuk menyebut *animation*. Kata *animation*, yang memiliki makna dalam Bahasa Indonesia berarti makna animasi ini memiliki pengertian menurut Vaughan dalam Ni Wayan Eka Putri Suantari menyatakan bahwa animasi merupakan upaya untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Dia juga mengatakan bahwa pembuatan animasi terbentuk dari perubahan visual secara terus-menerus.<sup>13</sup>

Dalam buku berjudul *The Animation World*, Ni Wayan mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah gambar yang memuat objek, objek tersebut dibuat seakan hidup karena adanya perubahan atau pergantian beberapa gambar yang ditampilkan secara beraturan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan

<sup>13</sup>Ni Wayan Eka Putri Suantari, Ebook: *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur: Miiia Art, 2016), hal. 21 diakses melalui [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) pada tanggal 5 Maret 2022

spesial efek.<sup>14</sup> Pecinta anime menyukai anime dikarenakan ada beberapa efek atau grafik yang berbeda-beda, seperti 2D, 3D dan spesial grafik yang dimana pembuatan anime masing-masing dibuat di studio. Dari hal tersebut, pecinta anime menyukai anime bisa dikatakan karena efek dan grafik tersebut hampir menyerupai animasi yang seolah nyata.

Sedangkan menurut Zeembry pengertian anime merupakan pembuatan gambar yang memuat isi yang berbeda setiap framenya, kemudian frame tersebut dijalankan hingga menjadi serangkaian gerakan layaknya sebuah film.<sup>15</sup>

Bustaman menjelaskan bahwa animasi merupakan suatu bentuk untuk menciptakan efek gerakan, pergantian warna, hingga berubahnya bentuk dari objek ke objek lain sesuai waktu yang telah ditentukan.<sup>16</sup> Dengan kata lain animasi tercipta karena adanya perbedaan tampilan objek yang saling berkesinambungan satu sama lain.

Berbeda dengan Ranang A.S yang mengatakan bahwa animation merupakan ilusi dari sebuah gerakan. Bisa juga diartikan beberapa kumpulan gambar yang diekspos pada jangka waktu yang beraturan sehingga menghasilkan sebuah gambar ilusi yang bergerak, ilusi dari gerakan tersebut terjadi dengan gerakan yang cepat beberapa

---

<sup>14</sup>Ibid

<sup>15</sup>Ibid

<sup>16</sup>Ni Wayan Eka Putri Suantari, *Ebook: Dunia Animasi*, (Denpasar Timur: Miiia Art, 2016), hal. 21 diakses melalui [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) pada tanggal 5 Maret 2022

kumpulan gambar yang sudah ditentukan gerakannya secara bertahap dari masing-masing gerakan objek gambar tersebut. Jika disederhanakan, animasi merupakan gambar bergerak.<sup>17</sup>

Dari pengertian yang sudah dijelaskan di atas bisa disimpulkan dasar pemikiran bahwa animasi adalah sebuah cara untuk mengurutkan atau merangkai beberapa gambar, setelah itu ditambahkan efek gerak, suara, & pula emosi serta karakter yang selaras dengan alur cerita atau pesan moral yang ingin disampaikan sebagai akibatnya gambar seakan mempunyai jiwa & hidup. Pembuatan animasi identik menggunakan teknologi. Dengan kemajuan teknologi, teknik animasi pun menjadi semakin beragam. Sesuatu hal yang dipercaya hanya fiksi belaka menggunakan memanfaatkan teknologi personal komputer bisa diwujudkan melalui animasi. Misalnya saja dinosaurus menjadi fauna legenda yang telah punah berjuta-juta tahun yang kemudian seharusnya fiksi mungkin mampu ditemukan atau didokumentasikan pada keadaan hidup. Tetapi menggunakan animasi kehidupan dinosaurus bisa divisualisasikan pada bentuk film seolah-olah film itu sedang mendokumentasikan kehidupan dinosaurus yang sesungguhnya. Sedetail mungkin penggambaran dinosaurus ini dibentuk mendekati aslinya mulai berdasarkan wujudnya, makanannya, habitatnya, hingga cara mereka berkembang biak. Teknik animasi yang ditampilkan pada film dinosaurus tadi adalah teknik

---

<sup>17</sup>Ranang A.S, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* 2010), hal. 241

animasi 3 dimensi (3D Animation) di mana gambar, warna, bentuk & gestur yang terlibat pada dalamnya mempunyai volume yakni panjang, lebar, & tinggi sebagai akibatnya benar-benar terlihat konkret, misalnya yang terlihat dalam gambar 2.1 yakni animasi berjudul Dinosaur.<sup>18</sup>



**Gambar 2.1**  
**Animasi 3D (*Dinosaur*)<sup>19</sup>**

Selain animasi 3D ada juga teknik animasi 2D atau sering disebut animasi kartun yang memperlihatkan sisi gambar warna warni yang mampu bergerak dari satu tempat ke tempat lain dengan diatur sesuai urutan waktu yang tepat sehingga antara gerakan dengan efek suara bisa sesuai.<sup>20</sup> contohnya seperti pada gambar 2.2 film animasi *The Land Before Time*. Jika dibandingkan antara gambar 2D dengan 3D, pada gambar 2D memiliki warna yang cenderung tajam dan mencolok dibanding 3D yang terkesan alami dan nyata.

<sup>18</sup> Agus Hilman Yusup, *Pengertian Animasi dan Sejarah Animasi*, diakses melalui [https://www.academia.edu/8535570/Pengertian\\_Animasi\\_dan\\_jenis\\_jenisnya?auto=download](https://www.academia.edu/8535570/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya?auto=download) pada tanggal 7 Maret 2022

<sup>19</sup> *Dinosaur (2000)* diakses melalui <https://animationscreencaps.com/dinosaur-2000/49> pada tanggal 7 Maret 2022

<sup>20</sup> Ranang A.S, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* 2010), hal. 47



**Gambar 2.2**

### **Animasi 2D (The Land Before Time)<sup>21</sup>**

Jika dilihat dalam perkembangannya, animasi jenis 2D diciptakan terlebih dahulu dibanding animasi 3D. Hal ini membuktikan teknik pada 2D lebih terkesan tradisional atau menggunakan teknik pembuatan manual jika dibandingkan dengan animasi jenis 3D yang dalam pembuatannya sudah menggunakan teknologi.<sup>22</sup> Padahal *anime* umumnya dibuat dengan format animasi 2D dengan dibarengi perkembangan anime yang dibuat dalam bentuk animasi 3D di antaranya berjudul *Final Fantasy*, *Gantz: O*, *Dragon Age*, dan lain-lain.

Sebuah kata anime sebenarnya di mata orang Jepang tidak memiliki arti yang khusus, hanya saja itu cara yang mudah bagi orang Jepang untuk mengatakan *animation* baik itu animasi buatan Jepang ataupun bukan tetap saja disebut anime. Namun berbeda dengan persepsi orang di luar Jepang memahami bahwa kata *anime* dibuat

<sup>21</sup>*The Land Before Time XIII: The Wisdom of Friends* (2007) diakses melalui <https://animationscreencaps.com/the-land-before-time-xiii-the-wisdom-of-friends-2007/48> pada tanggal 7 Maret 2022

<sup>22</sup> Ranang A.S, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* 2010), hal. 46-49

untuk membedakan buatan Jepang atau animasi buatan Amerika. Persepsi ini muncul karena konsep yang dibawakan anime, sangat terlihat jelas buatan Jepang jika dibanding dengan anime buatan Amerika seperti bentuk tubuh, wajah, mata, hidung, dan lainnya bahkan setiap *animator* Jepang memiliki ciri khas gaya gambar animasinya masing-masing.

Ranang A.S menjelaskan pengertian *anime* sebagai berikut:

“Animasi khas Jepang (*Japanese Animation*), berasal dari kata *animeshion*, yang ditampilkan melalui gambar yang berwarna warni dan menayangkan tokoh anime sesuai lokasi dan alur cerita, yang ditampilkan untuk penonton dari kalangan usia. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*, yaitu komik khas Jepang”.<sup>23</sup>

Dapat disimpulkan bahwa anime merupakan animasi dari Jepang yang menggunakan teknik pembuatan tokoh yang menarik, serta settingan latar tempat dan cerita yang kreatif sehingga mengajak penikmat anime untuk berimajinasi lebih luas tentang kehidupan di bumi. Dalam alur cerita anime juga terselip pesan moral tentang kehidupan dunia dan *quotes* yang biasanya diucapkan dalam dialog antar tokoh.

#### **b. Genre Anime**

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, genre memiliki arti tipe kelompok atau jenis sastra atas dasar bentuknya.<sup>24</sup> Meski penjelasan tersebut lebih ditekankan pada bidang sastra, namun makna genre juga

<sup>23</sup>Ranang A.S, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 241

<sup>24</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia diakses melalui <http://kbbi.web.id/genre> pada tanggal 10 Maret 2022



digunakan pada seni dan budaya juga menggunakan kata genre untuk menandakan jenis seperti genre musik, genre film, dan lain-lain. Jika dikaitkan dengan genre pada anime berarti memiliki makna pengelompokan *anime* atau pengkategorian jenis *anime*.

Genre anime dibuat tergantung fantasi sang animator, namun juga sang animator menyiapkan genre anime untuk semua kalangan baik anak-anak, remaja perempuan, remaja laki-laki, pria dewasa, wanita dewasa. Adapun serial anime yang banyak diminati penggemar anime berdasarkan genre yang disukai sebagai berikut dalam table 2.1:<sup>25</sup>

**Tabel 2.1**  
**Macam-macam Genre *Anime* dan Artinya**

No.	<b>Macam-macam Genre <i>Anime</i> beserta Arti dan Contohnya (Berdasarkan Sudut Pandang Animator)</b>		
1.	<b>Action</b>	Dalam alur cerita action, disajikan dengan penuh aksi yang membuat penonton penasaran, dengan ditambahi tampilan beladiri, penggunaan senjata dalam pertarungan hingga pertarungan fisik yang terkesan realistis hingga mustahil.	<b>Contoh:</b> <i>Naruto, Bleach, Samurai X, Dargon Ball, Hunter X Hunter, Kimetsu No. Yaiba</i>
2.	<b>Adventure</b>	Dalam alur cerita adventure, disajikan cerita tentang petualangan dengan ditambahi adegan yang menarik dibawakan selama perjalanan oleh tokoh anime.	<b>Contoh:</b> <i>Doraemon, One Piece, Cooking Master Boy, Inuyasa</i>

<sup>25</sup>Tim Japanese Station, *Japanese Station Book*, (Jagakarsa: Bukune, 2015), hal. 79-82

3.	<b>Comedy</b>	Dalam alur cerita comedy, berisi cerita humor, melakukan obrolan atau aksi lucu para tokohnya, dengan alur ini banyak membuat penontonnya tertawa.	<b>Contoh:</b> <i>CrayonShinchan, Tensei Bakabon, Makibao</i>
4.	<b>Slice of Life</b>	Dalam alur cerita <i>slice of life</i> , didalamnya terdapat kisah kehidupan sehari-hari dengan penuh pesan moral kehidupan.	<b>Contoh:</b> <i>Gin No Saji, Clannad, Non Non Biyori</i>
5.	<b>Romance</b>	Dalam alur ini, menceritakan tentang pasangan muda mudi yang tengah dimabuk asmara.	<b>Contoh:</b> <i>Shigatsu wa Kimi no Uso, Ishuukan Friends, Ao Haru Ride</i>
6.	<b>Horror</b>	Dalam alur ini menceritakan tentang kisah menegangkan, dibumbui dengan kisah yang horor dan menyeramkan.	<b>Contoh:</b> <i>Ghost Hount, Ghost at School, Blood-C.</i>
7.	<b>Science Fiction</b>	Dalam alur ini menggambarkan imajinasi sang animato tentang ilmu pengetahuan dengan teknologi yang akan muncul di masa depan.	<b>Contoh:</b> <i>Gundam Series, Guren Lagan, Code Geas.</i>
8.	<b>Bishoujo</b>	Dalam alur ini menyajikan tokoh wanita yang cantik sebagai peran utamanya. Kisah dalam alur ini bisa seperti petualangan, romantis, aksi dan lain-lain.	<b>Contoh:</b> <i>Sailormoon, Chunibyō.</i>
9.	<b>Bishounen</b>	Kebalikan dari <i>Bishoujo</i> dimana tokoh yang mendominasi diperankan oleh tokoh pria yang tampan.	<b>Contoh:</b> <i>Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School Host Club.</i>
10.	<b>Yuri</b>	Menyajikan alur cerita yang lebih menekankan pada kisah cinta antar sesama tokoh wanita.	<b>Contoh:</b> <i>Yuru Yuri, Strawberry Panic.</i>
11.	<b>Yaoi</b>	Menyajikan alur cerita yang lebih menekankan pada kisah cinta antar sesama tokoh pria	<b>Contoh:</b> <i>Koisuru Bokun, Kirepapa.</i>

12.	<b>Mecha</b>	Berisikan tentang cerita dengan karakter-karakter yang didominasi oleh robot-robot.	<b>Contoh:</b> <i>Gundam Series, Neon Genesis Evangelion, Full Metal Panic</i>
13.	<b>Harem</b>	Pada alur ini memuat jalan cerita yang mana tokoh utama yang merupakan seorang laki-laki yang dikelilingi oleh banyak tokoh wanita. Juga sebaliknya.	<b>Contoh:</b> <i>Amagami SS, Ichigo 100.</i>
14.	<b>Fantasy</b>	Dalam alur ini, memuat cerita tentang tokoh yang memiliki kekuatan sihir atau supranatural yang memuat cerita petualangan.	<b>Contoh:</b> <i>Mahou Soujo Negi Magi, Magi The Labyrinth of Magic.</i>
15.	<b>Ecchi</b>	Alur cerita ini memuat tentang adegan erotis yang mengandung tayangan seksual sehingga genre ini diperuntukkan untuk penonton dewasa usia 18 tahun ke atas.	<b>Contoh:</b> <i>Kiss X Sis, B Gata H Kei.</i>
16.	<b>Hentai</b>	Alur cerita yang termuat pada cerita ini yaitu menyajikan adegan dewasa yang khusus bagi penonton dewasa berusia 18 tahun ke atas, karena adegan ini tidak terdapat sensor yang menutupi adegan seksual yang ditampilkan.	<b>Contoh:</b> <i>Oppai Life, Taboo Charming Mother.</i>
17.	<b>Game Based</b>	Alur yang memuat permainan dan ceritanya berpusat pada pertandingan dari permainan tersebut.	<b>Contoh:</b> <i>Pokemon, Yu-Gi-Oh!, Hikaru no Go, Beyblade, Duel Master.</i>

Anime selain dibuat dari sudut pandang animatornya, anime juga dibuat menurut sasaran penontonnya, yakni: (1) *Shoujo* memuat sasaran penonton remaja wanita, misalnya *Fruits Basket* dan *Cardcaptor Sakura*; (2) *Shounen* memuat sasaran penonton remaja

pria, contohnya *Naruto* dan *Bleach*; (3) *Seinen* memuat sasaran penonton pria dewasa, contoh: *Oh! My Goddess*; (4) *Josei* memuat sasaran penonton wanita dewasa, seperti *Hataraki Man*; (5) *Kodomo* memuat sasaran penonton pada anak-anak seperti contohnya *Doraemon*, *Chibi Maruko-chan*, *Hamtaro* dan *Hello Kitty*.<sup>26</sup>

Jenis-jenis anime yang telah disajikan tersebut guna untuk melindungi anak yang usia di bawah umur untuk tidak melihat tayangan adegan yang bersifat negatif. Namun walau sudah dikategorikan sesuai sasaran usia penonton, namun ternyata penonton di luar Jepang terutama Indonesia kurang memahami bahkan mengabaikan pengkategorian tersebut, dan menganggap bahwa tayangan anime yang ditayangkan di televisi memuat anime untuk anak-anak, padahal di dalamnya terdapat unsur pornografi hingga kekerasan yang tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak.

### c. Pengaruh *Anime* terhadap Budaya Lokal

*Anime* merupakan bagian dari kebudayaan Jepang yang sangat digemari saat ini. Tayangan anime yang masuk ke Indonesia mempengaruhi segi kehidupan masyarakat Indonesia, seperti gaya berpakaian, gaya rambut, gaya berbicara hingga makanannya.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu yang menyatakan bahwa anime dalam industri hiburan yang ditayangkan di televisi dan Manga tersebar luas di toko buku, kios koran hingga

<sup>26</sup>*The Daily Japan, Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*, diakses melalui <http://thedailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang/2/> pada tanggal 2 Maret 2022

majalah. Terdapat ada stasiun televisi yang menyebarkan anime memuat durasi yang lebih lama dibanding program siaran lokal dari Barat.

Populernya Manga juga berdampak pada pembuatan komik karya Indonesia, karena tanpa disadari banyak komikus muda di Indonesia tanpa sadar telah dipengaruhi oleh aliran Jepang (Manga). Rahayu juga mengatakan bahwa gaya, pilihan motif dan pakaian pun yang digunakan oleh kaum muda Jepang banyak ditiru oleh kalangan muda Indonesia.<sup>27</sup>

### 3. Kehidupan Sosial

Konsep sosial merupakan konsep yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dipahami dalam kehidupan sosial masyarakat. Sedangkan konsep sosiologis adalah konsep yang dipakai sosiologi untuk mengarahkan sesuatu dalam ranah akademik. Sosiologi merupakan ilmu tentang “*das sein*” dan bukan “*das sollen*”. Dalam ilmu sosiologi terfokuskan pada kondisi masyarakat dan keadaan yang berubah. Sehubungan dengan perkataan sosiologi, kegiatan sosial haruslah dilihat dari segala aspek kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat sekitar, seperti perkataan asalnya “*sozius*” yang berarti “teman”.<sup>28</sup>

Interdependensi inilah yang menjadi jalan satu-satunya untuk menyelesaikan kenyataan bahwa seorang manusia tidak memiliki apa yang

<sup>27</sup>Liana Eka Rahayu. *Suatu Analisis Tentang Pengaruh Kebudayaan Populer Jepang terhadap Kebudayaan Indonesia*. (SKRIPSI: Universitas Hasanuddin, 2011) diakses melalui <http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/256> pada tanggal 13 Maret 2022

<sup>28</sup>Astrid Susanto, Pengantar sosiologi dan perubahan sosial, (Binacipta, 1983) hlm, 9

oleh Freedman dan lain-lain disebut “*ready made adaptations to environment*” Dependensi seseorang tidak hanya ada saat awal hidup didunia, tapi dirasakan oleh seseorang seumur hidup hingga komunikasi memiliki peran penting.<sup>29</sup>

Dalam kehidupan masyarakat yang demokratik, bahwa individu dengan masyarakat komplementer satu dengan lain karena suatu masyarakat tidak bisa dibayangkan jika tidak ada individu. Begitu juga sebaliknya, individu tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitar jika tidak ada masyarakat. Dari hal ini individu dan masyarakat komplementer satu sama lain dapat dilihat dari kenyataan, bahwa:

- a. Seseorang akan terpengaruhi oleh lingkungan masyarakat demi pembentukan karakternya;
- b. Seseorang akan mempengaruhi lingkungan masyarakat hingga akan menimbulkan dampak besar bagi lingkungan masyarakat.

Lingkungan berperan penting untuk membentuk kepribadian seseorang, lingkungan juga mampu mengajak seseorang untuk menyukai hal tertentu. Dikutip dalam buku teori komunikasi massa, bahwa seseorang akan terpengaruhi oleh lingkungan masyarakat demi pembentukan karakternya, lingkungan akan mengajak seseorang untuk melakukan hal yang positif dan juga hal yang negatif. Serta mengajak seseorang menyukai atau tidak menyukai hal yang baru dilihatnya. Penggemar anime tertarik dengan tayangan anime salah satunya karena pengaruh lingkungan

---

<sup>29</sup>Ibid,

sekitar yang mengajaknya untuk menyukai anime. Seseorang yang sudah menyukai anime, sebagian juga akan merasakan ketertarikan yang terus menerus terhadap anime dan hal tersebut juga akan berdampak pada pembentukan karakternya, untuk menjadi seseorang yang pendiam karena merasa anime sudah cukup menjadi teman hiburannya, atau menjadi karakter yang hiperaktif dengan memunculkan karya-karya baru setelah menonton anime.

Seperti yang telah peneliti lakukan wawancara kepada beberapa narasumber terpilih menyatakan bahwa alasan dia menyukai anime berasal dari lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar dapat berupa keluarga, hingga tempat tongkrongan. Komunikasi akan harmonis jika topik yang dibicarakan juga selaras, dengan hal ini seseorang yang masuk dalam circle teman yang menyukai anime akan merasa komunikasi yang dijalankannya nyambung dan akan mendatangkan chemistry saat ngobrol seputar topik anime, namun jika dalam tongkrongan terdapat seorang yang tidak menyukai anime maka adanya kesenjangan sosial hingga merasa terasingkan karena bahasan dalam *circle* tersebut tidak dipahami.

Justru dari unsur yang kedua, yaitu bahwa seseorang individu akan mengubah masyarakat di sekelilingnya, membuktikan bahwa seseorang selain merupakan makhluk berfikir, dapat menyimpulkan sesuatu dan pelajaran dari pengalamannya serta menciptakan ide baru. Dengan begitu seseorang lambat laun akan merubah lingkungan masyarakat dan dikenal dengan proses sosial atau proses pembentukan lingkungan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa dalam proses sosial, selalu dimulai dengan pembentukan masyarakat akan dapat merubah pribadiannya sesuai lingkungan sekitar yang dia tinggali.

Karena masyarakat merupakan sekumpulan individu yang melakukan komunikasi dengan satu sama lain, dengan begitu terjadilah perubahan terhadap masyarakat pula. Proses sosial juga dapat diartikan sebagai perubahan dalam lingkungan masyarakat sebagai hasil dari interaksi dan mempengaruhi satu sama lain. Hal itu juga karena seseorang tidak sadar telah menyesuaikan diri dengan lingkungan. Dapat diartikan bahwa setiap individu ataupun kelompok memiliki peran dan fungsinya masing masing dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>23</sup>

#### **4. Teori Efek Media**

Efek media adalah hasil dari apa yang dilakukan media massa secara sengaja atau tidak sengaja. Selain itu, efek media juga dapat memfasilitasi perubahan, memperkuat yang sudah ada, atau mencegah perubahan. Efek media adalah suatu konsekuensi dari apa yang media massa sengaja perbuat ataupun tidak. Selain itu efek media juga dapat memfasilitasi perubahan, memperkuat yang sudah ada, ataupun mencegah perubahan.<sup>30</sup> DeFleur mencetus teori yang disebut "norma budaya", yang menganggap bahwa media tidak hanya memiliki pengaruh langsung terhadap individu tetapi juga dapat mempengaruhi budaya, pengetahuan kolektif, dan norma-norma dan nilai-nilai suatu masyarakat. Media massa

---

<sup>30</sup>Denis Mcquail, Teori Komunikasi Massa, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 221



menyajikan serangkaian gambar, ide, dan penilaian yang dapat dipilih dan dirujuk oleh publik untuk perilaku mereka.<sup>31</sup>

Ada banyak macam teori efek media, namun teori yang relevan dengan hasil penelitian yang telah peneliti peroleh menunjukkan ada dua teori yaitu.

Pertama, adalah perilaku yang baru dapat dibentuk dengan mengikuti orang lain bahkan mengikuti idolanya, ketertarikan dalam mengikuti sang idola bisa melalui tayangan media, dalam hal ini yang dimaksud adalah teori pembelajaran sosial.

Kedua adalah dilihat dari aspek efek yang dihasilkan, memandang dari perspektif yang berbeda dalam hubungan antara media massa, audience, dan efek yaitu teori *uses and effect*.

#### **a. Teori Pembelajaran Sosial**

Teori pembelajaran sosial merupakan salah satu teori belajar yang di dalamnya menjelaskan bahwa sebuah perilaku akan terbentuk jika mengamati dan melihat orang lain hingga menirunya. Teori pembelajaran sosial dicetuskan oleh Albert Bandura, di dalamnya menjelaskan bahwa teori ini menerima sebagian besar prinsip-prinsip teori belajar perilaku, tetapi lebih banyak memberi penekanan pada kesan isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal.<sup>32</sup>

Sebagaimana yang dikutip oleh Kardi bahwa, sebagian besar manusia

---

<sup>31</sup> Hafied Cangara, Pengantar Ilmu Komunikasi, (Jakarta: universitas terbuka, 2007), h.149

<sup>32</sup> Yudi, Analisis Perilaku Imitasi di Komunitas White Family Samarinda Setelah Menonton Tayangan Boyband/Girlband Korea di Kbs Channel, Jurnal: 2016 4(3): 166-180). h. 168

belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain.

Teori ini sejatinya pertama kali digagas oleh Neal Miller dan John Dollard Tahun 1941, yang berpendapat bahwa pembelajaran terhadap hal baru dengan cara melihat dan meniru akan terjadi kepada pengamat yang berkeinginan untuk mempelajari hal baru, berbagai elemen perilaku yang dipelajari, kemudian pengamat akan mempraktikkan perilaku yang diberikan dan secara aktif pengamat akan meniru. Teori ini dikembangkan lebih lanjut oleh Albert Bandura.<sup>33</sup>

Teori belajar sosial menjelaskan lingkungan yang seseorang lihat, kerap kali diubah oleh perilakunya sendiri. Inti dari teori pembelajaran sosial adalah pemodelan (modelling), yang merupakan salah satu langkah paling penting dalam pembelajaran terpadu. Pembelajaran sosial efektif dengan media massa, seperti media cetak, media elektronik, media online memainkan peran penting dalam teori pembelajaran ini. Seseorang yang menikmati tayangan media elektronik, media cetak ataupun media online akan terpengaruhi dari pembawaan tokoh yang menampilkan berbagai macam pembawaan mulai dari segi bahasa, cara berbicara ataupun gaya berpenampilan tokoh, yang pada akhirnya pembawaan tokoh tersebut akan menarik penonton untuk mengikuti gaya yang dbawakan oleh idolanya.

---

<sup>33</sup> Ambar, Teori Pembelajaran Sosial Dalam Komunikasi Massa, di akses dari <https://PakarKomunikasi.com/Teori-Pembelajaran-Sosial-Dalam-Komunikasi-Massa>, Pada Tanggal 12 Maret 2022

Teori ini juga merupakan media sosialisasi sosialisasi primer, keluarga, teman-teman sebaya, dan guru-guru kelas.<sup>34</sup> Banyak dampak yang diberikan oleh media massa melalui proses pembelajaran sosial, seperti bagaimana sosok idolanya menggunakan pakaian, mengatur gaya rambut, hingga cara berbicara dengan sesama aktor dalam sebuah film yang akan menjadi daya tarik penonton untuk mengikuti idolanya.

**b. Teori *Uses and Effect***

Konsep uses (penggunaan) merupakan bagian penting atau merupakan sebuah pokok dari pemikiran karena pemahaman dari penggunaan media yang akan berdampak pada penggunanya, dan akan menghasilkan pemahaman dari hasil proses komunikasi massa.<sup>35</sup> Asumsi dasar dari teori ini lebih menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu.

Teori *Uses and Effect* merupakan teori yang berhubungan antara pengguna, media, audience dan efek (hasilnya). Teori ini pertama kali dikemukakan Sven Windahl, merupakan sebuah teori yang menjelaskan bagaimana komunikasi massa yang pesannya disampaikan langsung melalui media massa, pada akhirnya akan menimbulkan sebuah efek yang dirasakan oleh pengguna setelah menonton tayangan di media masa. Sebagai contoh dari teori *Uses and Effect* yang bisa dilihat melalui kebiasaan seorang individu menonton drama korea yang

---

<sup>34</sup> Evi Novianti, *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI), h. 142

<sup>35</sup> Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal 291

ditampilkan dalam sebuah tayangan di media, yang nantinya akan berdampak pada seorang individu tersebut.

Pada teori *Uses and Effects* kebutuhan hanya sebatas menjadi alasan dari media tersebut digunakan. Pandangan terhadap media, harapan dan karakteristik individu serta kebutuhan pada media akan menjadi penentu seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan pada isi media.<sup>36</sup>

Apabila isi media sebagai sebab dari hasil, maka dalam hal ini bisa disebut efek. Misal penggemar anime akan mendapat ide kreatif setelah menikmati tayangan anime, sehingga setelah menonton anime bisa membuat karya yang dapat dijual dan mendatangkan keuntungan. Akan tetapi jika media menjadi sebab utama pada hasil, maka hal ini disebut dengan *consequences*. *Consequence* atau konsekuensi ini adalah apakah individu merasakan kepuasan setelah mengakses media. Penggunaan isi dari media pada akhirnya akan menjadi penyebab terjadinya hasil disebut sebagai *consequences* atau gabungan dari *consequences* dan *effects*.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup>Sasa Djuarsa Sendjaja, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 543

<sup>37</sup>Ibid. 545

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang nantinya akan menghasilkan temuan yang bersifat empiris dan dapat dideskripsikan secara jelas terperinci dan juga akurat.<sup>38</sup> Menurut Bogon Taylor yang dikutip oleh Meolong, metode kualitatif merupakan metode yang pada akhirnya akan mendapatkan hasil data deskriptif yang mana data tersebut berbentuk sebuah kalimat atau sebuah ungkapan dari seorang pelaku dan seseorang yang tengah diamati oleh peneliti.<sup>39</sup>

Adapun jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif yang memiliki ciri khusus seperti keadaan situasi alamiah (*naturalisti setting*). Tujuan dari penelitian ini untuk lebih jelas dalam menjabarkan hasil penelitian dengan memahami dan mempelajari suatu subyek yang akan diteliti. Dalam pendekatan kualitatif fokus penelitiannya pada lingkungan sekitar, mengamati orang yang ada di sekitar lingkungan hidupnya, melakukan komunikasi dengan mereka, memahami bahasa yang digunakan mereka hingga pandangan mereka terhadap lingkungan sekitar.<sup>40</sup>

Dalam penelitian kualitatif lebih memfokuskan upaya peneliti untuk lebih intens dengan informan agar diperoleh data yang akurat dan jelas.

---

<sup>38</sup> Burhan Mungin, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer)*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 147.

<sup>39</sup> Lexy J, Meolong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011), 4.

<sup>40</sup> Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif* (Bandung: Tarsito, 2003), 5.

Peneliti menggunakan metode ini dikarenakan penelitian kualitatif cenderung fokus pada hal yang ditemukan di lapangan. Hal tersebut dikarenakan adanya keterkaitan bagian - bagian yang diamati akan jauh lebih jelas pengamatannya jika diteliti dalam sebuah proses observasi.<sup>41</sup> Demikian dalam penelitian ini, di sini peneliti melaksanakan pengamatan terhadap Makna Anime dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial, Peneliti ingin mengetahui apa alasan penggemar anime mengkonsumsi anime serta dampak apa yang dirasakan oleh penggemar anime selama mengkonsumsi tayangan anime.

## **B. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, lokasi yang digunakan yaitu media sosial sebagai tempat menggali data.

## **C. Subjek Penelitian**

Pada penelitian ini, subyek penelitian ini menggunakan teknik *Snowball sampling*. Teknik ini dilakukan dengan mencari sumber data yang dipercaya, dari jumlah sumber data yang sedikit itu belum dapat memberi data yang memuaskan sehingga mencari informan lagi yang dapat dijadikan sumber data.<sup>42</sup>

Data dari sumber primer ini didapat menggunakan metode wawancara secara mendalam kepada informan yang telah peneliti pilih. Peneliti mengamati aktivitas di group whatsapp, peneliti tertarik untuk meneliti anggota group whatsapp yang aktif didalam group tersebut. Terdapat beberapa

---

<sup>41</sup> Lexy J. Moleon, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 11.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: CV ALFABETA, 2018), 96

anggota yang sering mengirim karyanya kedalam group kemudian dijualnya dengan harga yang telah ditetapkan. Adapula anggota yang kerap menggunakan suku kata bahasa Jepang untuk berkomunikasi didalam group dan beberapa informan yang peneliti pilih karena memang menggemari kartun anime.

Terdapat 15 informan yang peneliti jadikan sumber data. Yaitu Steve Nielson, Rizalul Rohim, Fitrah Muflih Akbari, Felista dian, Viki Baharullah, Naufal, Diniyah, Wafa, Muhammad Farhan, Muhammad Affandi, Aulia, Ridfal Ardiansyah, Fadli Maulana, Fahmi Nadif, Firda Hariza.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian kualitatif, adapun teknik pengumpulan data dalam proses pengumpulan informasi dengan informan terpilih yaitu *non participant*, wawancara mendalam, pengambilan dokumentasi dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Dalam proses pengumpulan data di lapangan, jika pengumpulan datanya melalui observasi, maka perlu diketahui apa saja yang akan peneliti lakukan observasi di lapangan. Jika pengumpulan datanya melalui wawancara, maka peneliti memilih siapa saja informan yang akan dilakukan wawancara secara mendalam<sup>43</sup>

##### 1. *Observasi/Pengamatan*

Observasi menjadi salah satu dari proses pengumpulan data.

Observasi dimaknai sebagai proses seseorang dalam melihat dan meneliti

---

<sup>43</sup>Jalaludin Rahmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), 25

secara langsung kondisi di lapangan.<sup>44</sup> Dalam penelitian ini, menggunakan metode observasi *non partisipan*, yaitu peneliti berperan menjadi pengamat objek yang sedang diteliti tanpa ikut serta dalam kegiatannya secara langsung.

Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan tanpa langsung turun di lapangan. Peneliti memantau perkembangan akun instagram milik salah satu informan yang peneliti pilih, dan memang dia aktif membuat konten tentang anime di media sosialnya, yang mana menurut hasil wawancara dengan informan terkait bahwa dia mengaku postingannya itu mampu menarik klien untuk menggunakan jasanya untuk membuat konten serupa yaitu anime, dan video tersebut berdurasi 30 detik dibandrol dengan harga 50.000. Selain itu, peneliti juga memantau atau mengamati aktivitas lokasi penelitian yaitu group whatsapp wibu, beberapa anggota juga aktif mengirim produknya berupa anime, baik stiker, komik maupun gantungan kunci sebagai bentuk kreatifitas yang menghasilkan keuntungan secara ekonomi.

Adapun lokasi yang dipilih sebagai tempat penelitian yaitu menggunakan media sosial, peneliti mengumpulkan data dengan memilih informan yang berhubungan langsung dengan fokus masalah yang peneliti ambil yaitu Makna Anime dalam Kehidupan Sosial Generasi Sosial.

---

<sup>44</sup> Semiawan, C. R, (*Metode Penelitian Kualitatif Jenis, karakteristik dan Keunggulannya*. (Jakarta:Grasindo, 2010)



## 2. *Studi Wawancara*

Wawancara (interview) adalah proses tanya jawab secara verbal dengan tujuan mendapatkan data dan informasi dari informan yang telah peneliti tentukan. Dengan kata lain suatu kegiatan percakapan antara penanya dan narasumber dengan cara komunikasi secara langsung maupun tidak langsung (online/media sosial).<sup>45</sup> Teknik pengumpulan data yang menggunakan metode tanya jawab langsung tatap muka ataupun via media dengan narasumber, agar memperoleh data yang akurat. Dalam menggali data secara mendalam, peneliti memilih menggunakan metode wawancara dengan menggali secara mendalam data-data dari informan yang berhubungan dengan kehidupan sosial generasi milenial dalam memaknai anime. Adapun jenis wawancara yang peneliti pilih dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin, di mana peneliti dalam melakukan wawancara dengan informan memiliki pertanyaan yang hanya merupakan garis besar tentang hal-hal yang berkenaan dengan apa yang ditanyakan.

## 3. *Dokumentasi*

Dokumen tentang individu atau kelompok, suatu kegiatan, ataupun kejadian pada saat observasi yang dapat menjadi pengumpulan data yang sangat dibutuhkan dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi merupakan catatan suatu kegiatan atau kejadian yang telah terjadi. Dokumen dapat

---

<sup>45</sup> Yusuf, A.M, *Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*(Jakarta:Kencana, 2014)

berupa karya-karya monumental dari seseorang, berbentuk sebuah gambar dan juga tulisan.<sup>46</sup>

## E. Analisis Data

Analisis data adalah proses meringkas, mengkategorikan secara sistematis data yang didapatkan melalui hasil wawancara dengan narasumber, catatan observasi di lapangan, dan dokumentasi. Sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat di informasikan atau disampaikan kepada orang lain.<sup>47</sup>

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif ini dilakukan peneliti secara interaktif dan berlangsung terus menerus hingga selesai. Dalam metode kualitatif deskriptif, terdapat tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.<sup>48</sup> Landasan teori dijadikan dasar agar fokus penelitian bisa sesuai dengan keadaan yang ditemui di lapangan. Analisis data model Miles dan Huberman dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses menggolongkan, memusatkan perhatian pada penyederhanaan, mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan transformasi data kasar yang tertulis di catatan lapangan.<sup>49</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dari hasil data observasi di lapangan dan data wawancara dengan narasumber terpilih ketika saat kegiatan penelitian di lapangan. Sehingga akan memudahkan peneliti

---

<sup>46</sup> Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung :Alfabeta, 2014), 240.

<sup>47</sup> Ibid, 244.

<sup>48</sup> Ibid, 246.

<sup>49</sup> Ahmad Rijali. *Analisis Data Kualitatif*. Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 Januari-Juni 2018, 91.

untuk melakukan pengumpulan data. Pada saat melakukan reduksi data, tidak semua data bisa dapat digunakan, hanya saja data yang cocok yang dapat digunakan untuk menunjang penelitian.

Dalam penelitian ini, setelah data dari hasil wawancara dan observasi dikelompokkan, selanjutnya peneliti merangkum dengan memilih data yang perlu dicatat secara rinci dan jelas sesuai dengan fokus penelitian. Tidak semua jawaban dari informan bisa dijadikan penyajian data, peneliti memilih dan menyeleksi setiap data yang masuk dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian membuang data yang tidak dibutuhkan, selanjutnya mengolah dan memfokuskan semua data mentah agar lebih bermakna.

## 2. Penyajian Data

Kemudian setelah selesai melakukan reduksi data, selanjutnya menyajikan data. Penyajian data ini merupakan kegiatan saat sekumpulan informasi disusun, yang pada akhirnya akan menghasilkan kesimpulan dan pengambilan tindakan.<sup>50</sup> Dengan menyajikan data, maka peneliti akan merasa mudah dalam memahami hasil dari penelitian.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan serta verifikasi mungkin dapat menjawab pada fokus penelitian, karena fokus penelitian kualitatif bersifat sementara. Kesimpulan penelitian dapat ditarik berdasarkan hasil observasi dan

---

<sup>50</sup> Ibid, 94.

analisis data setelah semua dianalisis hasilnya lalu disajikan secara deskriptif.

#### **F. Keabsahan Data**

Keabsahan data terdapat upaya yang dilakukan oleh peneliti supaya memperoleh keabsahan data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi supaya mampu memperoleh temuan yang absah, maka perlu diteliti kredibilitasnya dengan menggunakan teknik-teknik keabsahan data seperti perpanjangan kehadiran peneliti di lapangan dan observasi secara lebih mendalam.<sup>51</sup>

Peneliti membutuhkan data yang absah yaitu dengan melaksanakan pengamatan lewat media sosial agar data yang terkumpul terhindar dari kekeliruan, dengan begitu perlu melakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan kriteria derajat kepercayaan (credibility) dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar tersebut untuk melakukan pengecekan. Peneliti melakukan pengecekan tentang ini dari hasil membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara, maupun hasil data yang diperoleh dengan cara lain (observasi dan dokumen).<sup>52</sup>

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data, yaitu menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber perolehan data. Dalam hal ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber karena peneliti melakukan pengecekan data dari beberapa

---

<sup>51</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan*, 47.

<sup>52</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 178.

sumber untuk menguji keabsahan penelitian dengan melakukan wawancara dengan sumber yang lain yang relevan dan memberi pertanyaan yang serupa.

### **G. Tahap Penelitian**

Tahapan yang perlu dilakukan peneliliti terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pra Penelitian Lapangan
  - a. Menyusun rancangan penelitian.
  - b. Memilih tempat penelitian.
  - c. Menentukan fokus penelitian.
  - d. Konsultasi fokus penelitian.
2. Tahap Penelitian Lapangan
  - a. Memahami latar belakang dan tujuan penelitian.
  - b. Memasuki lokasi penelitian di media sosial.
  - c. Mengumpulkan data sesuai fokus penelitian.
  - d. Menganalisa data dengan menggunakan prosedur yang telah ditetapkan oleh peneliti.
3. Tahap Analisis Penelitian
  - a. Menarik simpulan.
  - b. Menyusun data dan kritik dan saran.

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Umum Informan Penelitian

Informan yang peneliti pilih merupakan informan yang menyukai anime sejak lama, informan-informan tersebut memang aktif dalam melakukan komunikasi di group whatsapp. Sebagian dari mereka ada yang mengirim link hasil karya yang di post di media sosial untuk mendapatkan banyak like dan komen, adapula yang aktif mengirimkan produk anime yang dibuatnya dan dijualnya, adapula yang memang sering menggunakan kosa kata Jepang saat melakukan chatting di whatsapp group, dan beberapa informan yang peneliti pilih karena memang menggemari anime. Berikut profil singkat informan akan peneliti uraikan pada bagian ini:

##### a. Firda Hariza

Berusia 23 tahun yang berasal dari Denpasar, Bali. Dia telah menyukai anime sejak 5 tahun lalu. Adapun genre anime yang menjadi favoritnya adalah *advanture, magic, superpower, fantasy, komedi*. Kecanduannya terhadap anime ternyata mampu membuat dirinya tidak dapat mengontrol waktu antara menonton anime dengan hal yang lebih produktif lagi. Sehingga terdapat kecanduan yang tidak dapat dikontrol untuk menonton serial anime yang berdampak pada manajemen waktu dengan baik.

##### b. Fahmi Nadif

Berusia 23 tahun berasal dari Lumajang, Jawa Timur. Ia telah menyukai anime sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Adapun genre anime

yang menjadi favoritnya adalah Advanture dan drama. Ia merupakan orang yang kreatif, yang dapat membuat konten anime kemudian karya tersebut diposting di akun sosial media miliknya. Postingan tersebut ternyata dilirik klien dan mampu mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi dirinya.

c. Fadli Maulana

Berusia 24 tahun berasal dari Banyuwangi, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak masih duduk dibangku taman kanak-kanak. Adapun genre anime yang menjadi favoritnya yaitu *action*, *spiritual* dan drama. Fadli merupakan seseorang yang selalu ingin belajar dan mencoba sesuatu yang baru, salah satunya cara mendesain berbagai prodak ataupun karya anime yang bisa dijual.

d. Ridfal Ardiansyah

Berusia 22 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama. Adapun genre anime yang menjadi favoritnya yaitu *Adventure*, *Supranatural* dan *Action*. Ridfal Ardiansyah merupakan seorang yang kreatif, karena kesehariannya digunakan untuk hal yang produktif seperti membuat sebuah karya yang kemudian bisa dijual dengan harga yang terjangkau.

e. Aulia

Berusia 19 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak masih berumur 5 tahun. Adapun genre anime yang menjadi favoritnya yaitu *Romance*, *Slice of Life*, *Fantasy*. Lingkungan pertemanan yang mengajaknya untuk menyukai anime, dan dengan menonton anime

setiap saat membuat dirinya kecanduan dan sulit untuk mengontrol diri dalam mengatur keinginannya untuk menonton anime.

**f. Muhammad Affandi**

Berusia 27 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak Tahun 2019 lalu. Adapun genre yang dia sukai adalah *Kingdom*. Ia memiliki teman sekeliling yang sangat menyukai anime, jika lingkungan sekitarnya mengkonsumsi anime, jadi kemungkinan besar dia akan ikut dalam ketertarikan dengan anime, jika dia tidak tertarik dengan anime maka akan berdampak kurang nyambung bahkan akan menjadi terasingkan saat sedang mengobrol seputar anime.

**g. Muhammad Farhan**

Berusia 23 tahun berasal dari Bali, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak duduk dibangku Sekolah Dasar. Adapun genre yang dia sukai adalah *SOL, romance, school, gore*. Dia merupakan sosok yang anti sosial, kurang tertarik untuk bersosialisasi dengan orang baru, bahkan dia kurang mau beradaptasi dengan orang baru. Dia merasa menikmati serial anime lebih seru dibanding harus keluar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, namun ternyata lambat laun sikap tersebut bisa diubah dengan mengurangi kecanduan menonton anime.

**h. Wafa**

Berusia 21 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak kecil, saat tayangan televisi menampilkan serial anime.



Adapun aggenre anime yang menjadi favoritnya adalah Fantasi, *Action*, *Super Power*, *Magic*, *Romance*, *History*.

**i. Diniyah**

Berusia 21 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime selama 9 tahun, adapun genre yang menjadi favoritnya yaitu *Romance*, *Komedi*, *Action*.

**j. Naufal**

Berusia 23 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai animesaat masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Adapun genre yang menjadi favoritnya adalah *Action dan Romance*.

**k. Viki Baharullah**

Berusia 22 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak masih duduk dibangku sekolah menengah atas. Adapun genre yang menjadi favoriennya adalah *Games*, *Demons*, *Fantasi*.

**l. Felista Dian**

Berusia 18 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak masih masih duduk di sekolah dasar. Adapun genre yang menjad favoritnya adalah *Action dan Romantice*.

**m. Fitrah Muflih Akbari**

Berusia 19 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak tahun 2018 lalu. Adapun genre yang menjadi favoritnya adalah *Boruto dan Romantice*.

**n. Rizalul Rohim**

Berusia 19 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak 4 tahun lalu. Adapun genre yang menjadi favoritnya adalah *Slice of life, Drama, komedi*.

**o. Steve Nielson**

Berusia 17 tahun berasal dari Jember, Jawa Timur. Dia telah menyukai anime sejak 5 tahun yang lalu. Adapun genre yang menjadi favoritnya adalah *Slice of life, Romance, Fantasi, Advanture, Action, Shounen*.

**B. Penyajian Data dan Analisis**

Peneliti menganalisis hasil jawaban dari informan, tidak semua jawaban dari informan bisa dijadikan penyajian data. Dengan begitu peneliti memilih dan menyeleksi setiap data yang masuk dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian membuang data yang tidak dibutuhkan, selanjutnya mengolah dan memfokuskan semua data mentah agar lebih bermakna dan sesuai dengan fokus penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti dengan mengacu pada kaidah atau metodologi yang telah ditetapkan, maka ada beberapa data yang dapat disajikan untuk menjawab rumusan masalah sebagaimana berikut:

**1. Alasan generasi milenial mengkonsumsi anime**

Generasi milenial yang menyukai serial anime memiliki berbagai bentuk alasan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh

peneliti, dapat disajikan deskripsi mengenai data dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

**a. Ide Kreatif**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada narasumber terpilih, menyatakan bahwa generasi milenial yang menyukai anime tidak hanya untuk media hiburan ketika waktu luang saja, ternyata memiliki alasan dari segi pertumbuhan ekonomi. Dengan mengkonsumsi anime mampu memberikan inspirasi bagi pencinta anime untuk menciptakan ide-ide baru yang dapat berguna untuk pertumbuhan ekonomi.

Sebagaimana yang dikatakan narasumber Ridfal Ardiansyah yang telah mengkonsumsi anime sejak usia 14 tahun hingga saat ini usianya 33 tahun. Munculnya berbagai macam karakter anime ternyata mampu menumbuhkan ide positif generasi milenial untuk mengolah menjadi suatu karya yang dapat diperjual belikan. Pecinta anime akan menikmati berbagai macam serial anime dengan berbagai genre yang mereka sukai. Dengan seringnya menonton anime ternyata mampu menciptakan karya-karya yang akan menghasilkan keuntungan dari segi ekonomi.

Sebagaimana yang dikatakan Ridfal Ardiansyah :

“Saya menyukai anime karena ketika melihat berbagai serial anime mampu memberikan ide buat saya untuk berkarya yang pada akhirnya akan mendatangkan keuntungan buat saya dari

segi ekonomi contohnya saja dengan menjual *merchandise* karakter anime”<sup>53</sup>

Menikmati serial anime bisa menimbulkan kepuasan diri sendiri untuk menghibur diri dari rasa bosan. Pecinta anime yang memiliki jiwa kreatif akan menciptakan inovasi untuk menghasilkan uang dengan membuat karya-karya yang berhubungan dengan hal yang ia sukai, yaitu anime. Sebagaimana dokumentasi yang peneliti peroleh dari narasumber, karya tersebut berupa Merchandise Karakter Anime.

**Gambar 4.1**  
**Merchandise Karakter Anime**



Alasan ini juga serupa, sebagaimana yang dikatakan oleh Fadli Maulana, dia mengaku bahwa alasan menyukai anime mampu mendatangkan fantasi positif, yang mana fantasi tersebut dapat menciptakan ide-ide baru yang akan dituangkan dalam karya design. Disisi lain juga Fadil memiliki profesi sebagai kreator design, tak mudah untuk menghasilkan gambar dalam design tanpa berfantasi terlebih dahulu, dengan begitu Fadil memberi alasan dia menyukai

<sup>53</sup> Ridfal Ardiansyah, Wawancara, 15 Mei 2022

anime karena bahwa dengan menonton anime maka ide-ide baru akan bermunculan dan dituangkan dalam wadah karya desain, yang mana akan menghasilkan keuntungan secara materi.

Sebagaimana yang dikatakan narasumber Fadli Maulana

“Sesuai dengan profesi saya, saya sering dapat *job design*, dan dari anime ini membuahkkan fantasi positif sehingga banyak ide design yang muncul, sehingga ide tersebut saya tuangkan dalam sebuah karya desain”<sup>54</sup>

Berbagai macam cara seseorang untuk memunculkan ide yang dituangkan dalam sebuah karya memang memiliki caranya masing-masing. Fadil yang memiliki profesi sebagai design mengaku dirinya menyukai anime dikarenakan setelah mengkonsumsi beberapa serial anime, dapat memunculkan ide baru atau fantasi tentang desain yang akan dibuatnya. Sebagaimana dokumentasi yang peneliti peroleh dari narasumber, karya tersebut berupa Desain Anime.

**Gambar 4.2**  
**Design Anime**



<sup>54</sup> Fadli Maulana, wawancara, 16 Mei 2022

Para pecinta anime menyukai anime karena ternyata dengan mengkonsumsi anime mampu menciptakan berbagai ide kreatif bagi penggemarnya. Penikmat anime mampu memosisikan anime sebagai media inspirasi untuk menciptakan keuntungan secara ekonomi, tak jarang pencinta anime menjadikan alasan anime sebagai sumber ide kreatif.

Keuntungan secara ekonomi selain berbentuk *merchandise*, *design*, anime juga berbentuk inspirasi menggambar. Gambar yang dibuat bisa berbentuk gambaran tangan ataupun gambaran komputer. Sebagaimana yang dikatakan oleh Aulia, dia mengaku alasan dia menyukai anime ternyata mampu memberi keuntungan bagi dirinya untuk mendapatkan inspirasi sebelum memula menggambar.

Berikut yang dikatakan narasumber Aulia :

“Saya suka menggambar dan terkadang jika butuh inspirasi, saya menonton anime dulu untuk *refreshing* otak dan ternyata setelah menonton anime mampu memberikan keuntungan bagi saya untuk mendapat inspirasi menggambar.”<sup>55</sup>

Karya-karya yang dibuat oleh pecinta anime dapat mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi penggemarnya. Seperti Aulia, banyak koleksi hasil menggambar yang kemudian dia simpan ataupun dia jual. Hal ini membuktikan bahwa penikmat anime tidak hanya menjadikan anime sebagai tontonan untuk hiburan semata. Ternyata mampu menjadi alasan seseorang untuk

---

<sup>55</sup> Aulia, wawancara, 16 Mei 2022

menuangkan ide atau kreatifitas dalam sebuah karya berbentuk anime, berikut gambar yang telah dibuat Aulia.



**Gambar 4.3**  
**Gambar Anime**

Berbeda dengan Fahmi Nadhif, merupakan konten kreator yang sangat menyukai serial anime, dia mengkonsumsi anime tidak serta merta sebagai hiburan semata namun kecintaannya pada anime membawa dia untuk berkarya yang kemudian karya tersebut dipublikasikan di media sosial.

Karya yang dipublikasikan dalam akun instagram pribadinya akan memancing pengguna akun lain ikut melirik konten yang dibuatnya, sehingga tidak sedikit penggemar anime lain melirik bahkan akan membayar jasanya untuk pembuatan video.

Hal ini membuktikan bahwa anime mampu menjadi alasan penggemar anime untuk berkarya di dunia sosial media dan mengembangkan bakatnya dalam bidang konten kreator yang nantinya akan menghasilkan keuntungan dari segi ekonomi, dengan begitu akan

muncul jiwa semangat untuk berkarya lebih banyak yang kemudian akan di publikasikan di media sosial.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh narasumber Fahmi Nadhif :

“Dari beberapa serial anime yang sudah saya tonton tersebut membuat saya dapat berimajinasi dan dapat mewujudkan ide-ide untuk membuat konten di media sosial.”<sup>56</sup>

Konten yang dibuatnya diposting di akun sosial media miliknya, tidak sedikit yang melihat dan menyukainya, karena postingan yang dibuatnya, mampu tembus 5000 penonton, 261 like, dan 3 komentar dari netizen. Berikut hasil karya yang telah di posting Fahmi Royhan Nadhif.

**Gambar 4.4**  
**Konten Anime**



<sup>56</sup> Fahmi Nadhif, wawancara, 18 Mei 2022



## b. Lingkungan Sosial

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada narasumber terpilih, menyatakan bahwa generasi milenial yang menyukai anime tidak hanya untuk media hiburan ketika waktu luang saja, ternyata faktor lingkungan sekitar dapat mengajak dan mempengaruhi seseorang untuk tertarik menyukai serial anime, faktor lingkungan sangat berperan penting untuk mempengaruhi seseorang dalam menyukai suatu hal.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhammad Affandi, 27 Tahun asal Jember. Kesukaannya terhadap anime di latar belakang karena ingin mencari hiburan dari aktifitas sehari-hari, berbagai serial anime pun ditonton seperti genre *kingdom* yang menjadi favoritnya. Alasan Affandi awal mula bisa menyukai serial anime karena berasal dari lingkungan sekitar yang mempengaruhinya untuk ikut menonton anime, yang pada akhirnya dia merasa tertarik dan hingga saat inipun masih setia mengkonsumsi berbagai serial anime.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Muhammad affandi :

“Iya, saya tertarik dengan anime karena awalnya teman tongkrongan saya merekomendasikan anime yang menurut saya bagus, awalnya okelah saya nobar bersama mereka, dan ternyata alur ceritanya bagus, akhirnya saya kecanduan hingga saat ini tetap mengkonsumsi film anime.”<sup>57</sup>

Faktor teman sekitar dapat mempengaruhi seseorang untuk sama-sama ikut menyukai dalam hal tertentu, wawancara yang telah

---

<sup>57</sup> Muhammad affandi, wawancara, 15 Mei 2022

peneliti lakukan bersama narasumber terpilih banyak yang mengaku bahwa kesukaannya pada serial anime kebanyakan karena alasan teman dekat yang merekomendasikan anime yang dirasa seru dan alurnya bagus. Dengan alur yang menarik ini mampu membawa seseorang untuk kecanduan dalam menonton anime, seperti yang dikatakan oleh Farhan, salah satu narasumber yang menjelaskan bahwa dia memiliki teman tongkrongan yang kebanyakan menyukai anime, setelah direkomendasikan serial yang menarik untuk ditonton, akhirnya hingga saat ini dia sudah mengkonsumsi berbagai serial anime, diantaranya bergenre *SOL, Romance, School, Gore*.

Sebagaimana yang dikatakan Muhammad Farhan :

“Ada beberapa teman tongkrongan saya yang suka dengan anime, biasanya teman akan merekomendasikan anime yang menurut mereka bagus untuk saya tonton, saya mulai tertarik karena alur yang dibawakan seru dan endingnya tidak bisa ditebak.”<sup>58</sup>

Keselarasan terhadap sesuatu yang disukai di lingkungan pertemanan mampu membuat seorang merasa nyaman dan membangun komunikasi yang nyambung terhadap teman lain. Hal ini dikatakan oleh Aulia, 19 tahun. Dia menyukai anime karena faktor teman sekelilingnya yang berusaha mengenalkan serial anime yang seru dan menarik, dari ajakan temannya itulah Aulia menonton dan mulai tertarik dengan anime. Ternyata kesamaan yang dimiliki oleh Aulia

---

<sup>58</sup> Muhammad Farhan, wawancara, 16 Mei 2022

dnegan teman-temannya mampu membuat dia lebih mudah berbaur dengan orang baru yang memiliki selera yang sama.

Seperti yang dikatakan Aulia :

“Iya, sekeliling saya menyukai anime dan memperkenalkan kepada saya, sehingga saya tertarik dong. Awalnya aku ga tertarik dengan anime, setelah saya tertarik mengkonsumsi anime ternyata mampu membuat saya berbaur dengan orang baru yang memiliki selera yang sama dan membangun komunikasi yang nyambung dengan teman sekitar.”<sup>59</sup>

Pernyataan itu sama seperti yang dikatakan Wafa, alasan dia menyukai anime adalah karena faktor teman yang ada di lingkungannya. Anime mampu membawa alur cerita yang berisikan pesan moral di dalamnya, sehingga tampilan anime mampu menghipnotis penggemarnya untuk menontonnya sampai habis.

Seperti yang dikatakan oleh Wafa :

“Iya benar, semua pasti berasal dari lingkungan, seperti teman yang mengajak menontonnya saat kecil. Mungkin awalnya setiap anak kecil bisa menyukai anime dikarenakan keseruan dari karakter yang ada didalamnya seperti contoh karakter yang lucu dan memiliki kekuatan yang keren. Akan tetapi semenjak berjalannya waktu, beberapa orang menyukai anime karena jalan ceritanya yang menarik dan menegangkan, hingga bisa membuat orang penasaran untuk menunggu kelanjutan jalan ceritanya.”<sup>60</sup>

Sama halnya yang dikatakan oleh Firda Hariza :

“Iya, saya memiliki satu teman dekat yang membuat saya memulai hobi ini. Namun faktor tersebut tidak menjadi faktor yang dominan bagi saya untuk menyukai anime. Saya menyukai anime karena dari diri sendiri, bukan dari bujukan ataupun paksaan orang lain. Tetapi tidak jarang juga saya memperoleh rekomendasi untuk menonton anime tertentu.”<sup>61</sup>

<sup>59</sup> Aulia, wawancara, 16 Mei 2022

<sup>60</sup> Wafa, wawancara, 17 Mei 2022

<sup>61</sup> Firda Hariza, 15 Mei 2022

Berbeda dengan narasumber yang satu ini, dia menyukai anime bukan karena teman dekatnya, melainkan dia menyukai anime karena faktor dari keluarganya.

Seperti yang dikatakan oleh Diniyah :

“Iya, teman saya tidak banyak yang menyukai anime. karena kakak sayalah menyukai anime, sehingga saya ikut menyukainya.”<sup>62</sup>

### c. Kebudayaan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada narasumber terpilih, menyatakan bahwa generasi milenial yang menyukai anime tidak hanya untuk media hiburan ketika waktu luang saja, ternyata terdapat daya tarik pecinta anime terhadap budaya yang dibawa oleh serial anime. Hal ini dikatakan oleh salah satu narasumber yang menyatakan bahwa dengan mempelajari bahasa Jepang melalui serial anime, bisa memudahkan dalam memahami dan menghafal kosa kata baru, ini menjadi alasan sebagian pecinta anime menyukai tayangan anime yang berbahasa Jepang dengan tambahan subtitle bahasa Indonesia dibawahnya.

Hal ini sebagaimana yang dikatakan oleh Nauval, 23 Tahun yang telah menggemari serial anime mula dari duduk di bangku Sekolah Dasar. Dia mengaku tertarik dengan alur cerita yang dibawakan anime karena didalamnya berisi tentang petualangan, teori dan adegan pertarungan yang menurutnya keren. Dalam serial anime

---

<sup>62</sup> Diniyah, wawancara, 15 Mei 2022

yang dia tonton, menggunakan Bahasa Jepang dengan ditambahi subtitel Bahasa Indonesia di bawahnya, hal ini memang bertujuan untuk mempelajari kosa kata bahasa Jepang sekaligus dapat menikmati alur cerita yang dibawakan.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Nauval :

“Saya menyukai anime karena saya juga tertarik ingin mempelajari bahasa Jepang dengan cara melihat serial anime yang berisikan subtitel bahasa Indonesia.”<sup>63</sup>

Lain halnya dengan Viki Baharullah, ia menyukai anime bukan karena bahasa yang digunakan, akan tetapi gaya berpenampilan tokoh anime dengan *style* budaya barat mampu membuatnya tertarik untuk mengikutinya. Dalam kehidupan sehari-hari rupanya viki tertarik untuk mengikuti gaya berpenampilan salah satu tokoh dalam anime, seperti gaya rambutnya, cara berpakaian hingga cara berkomunikasi dengan sesama wibu.

Seperti yang dikatakan oleh Viki Bahrullah :

“Terkadang sebagian orang menonton anime, mereka bukan hanya menyukai tetapi bahkan mengikuti gaya dari aktor anime tersebut baik gaya rambut hingga berpakaian bahkan terkadang mengikuti gaya cara berkomunikasi dengan sesama wibu.”<sup>64</sup>

Mempelajari budaya baru memang menarik, apalagi budaya tersebut berasal dari Jepang. Pecinta anime bisa saja mempelajari segala hal yang berbau Jepang mulai dari bahasa, norma hingga teknologi yang digunakan di Jepang.

<sup>63</sup> Nauval, wawancara, 18 Mei 2022

<sup>64</sup> Viki Bahrullah, wawancara, 18 Mei 2022

Sebagaimana yang dikatakan oleh Felista Dian :

“Sedikit banyak saya bisa mengetahui budaya, bahasa dan teknologi yang ada di Jepang. Dan saya merasa terhibur melihat anime.”<sup>65</sup>

Mempelajari budaya baru memang menarik, apalagi budaya tersebut dibawakan oleh tokoh karakter favorit. Generasi milenial yang menikmati tayangan anime tanpa disadari telah mempelajari budaya baru yang berasal dari Jepang, dengan mengenali budaya tersebut lewat tayangan anime. Selain pengenalan budaya baru, ternyata dengan menonton anime mampu menambah wawasan kita terhadap dunia luar.

## 2. Dampak yang dirasakan generasi milenial setelah mengonsumsi anime

Generasi milenial yang menyukai serial anime akan merasakan dampak dari menonton tayangan anime, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disajikan deskripsi mengenai data sebagai berikut:

### a. Psikologi

Seseorang yang telah menggemari suatu hal akan merasakan kecanduan untuk terus menikmati hal tersebut. Rasa candu itu muncul saat sesuatu yang digemarinya unik dan menarik untuk diminati. Sama halnya dengan penggemar anime, mereka akan meluangkan waktunya hanya untuk menikmati beberapa episode yang ditayangkan. Bahkan mereka mampu menghabiskan serentetan alur cerita yang mengandung beberapa episode untuk ditonton hingga habis. Hal tersebut akan

---

<sup>65</sup> Felista dian, 17 Mei 2022

menghabiskan waktu secara sia-sia, namun lain halnya jika ditonton di hari libur kerja ataupun libur sekolah, karena hal tersebut tidak akan menghambat urusan yang lebih penting.

Tidak jarang penggemar anime memiliki kecanduan untuk mengonsumsi anime, contohnya salah satu narasumber yang telah peneliti lakukan wawancara yaitu Firda, dia mengaku bahwa kecanduannya terhadap anime mampu menyita waktu untuk beraktifitas seperti biasanya. Hal itu dikarenakan jalan cerita yang dibawakan mampu membawa penonton untuk terus tetap menikmati perepisodenya hingga habis. Kecanduannya terhadap anime mampu menghabiskan 14 Episode dalam satu hari dan 1 Episode dalam tayangan anime berkisar 30 menit-50 menit. Namun dengan kesadaran dirinya, kini Firda mengurangi kecanduannya mengonsumsi anime, yang awalnya bisa menghabiskan 14 Episode dalam sehari, kini hanya 1-2 episode dalam sehari dan tidak setiap hari.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Firda Harizqa :

“Iya, saya pernah mengalami kecanduan terhadap anime. Saya dulu menonton anime bisa menghabiskan 14 episode dalam sehari, dan satu episode yang saya tonton bisa berdurasi 30 menit hingga 50 menit. Namun kini saya mengurangi kecanduan saya dengan tetap melakukan hal yang produktif sehingga saya bisa menonton anime 1-2 episode dan itu tidak setiap hari.”<sup>66</sup>

Kecanduan tersebut terjadi karena faktor penasaran terhadap alur cerita selanjutnya, sehingga penonton diajak untuk tetap menunggu episode selanjutnya, karena diakhir setiap episodenya

---

<sup>66</sup> Firda Harizqa, wawancara, 15 Mei 2022

menampilkan cerita yang menggantung, sehingga hal tersebut membuat penonton menjadi penasaran dengan episode selanjutnya.

Seperti yang dikatakan oleh Muhammad Affandi :

“Saya kecanduan karena saya tidak sabar untuk menonton episode selanjutnya, karena setiap mau habis pasti alurnya ngebuat saya penasaran bagaimana kelanjutannya, akhirnya saya tetap stay menunggu episode selanjutnya.”<sup>67</sup>

Berbanding terbalik dengan Fitrah Muflih Akbari, dia merupakan salah satu penggemar serial anime, namun dia tidak memiliki kecanduan terhadap anime, hingga kurang mengkondisikan waktu yang seharusnya bisa dimanfaatkan menjadi hal yang lebih produktif lagi. Dia mengaku bahwa anime hanya sebagai hiburan semata, karena jika terlalu kecanduan maka akan berdampak pada waktu yang akan terbuang hanya untuk menikmati serial anime yang setiap episodenya akan mengajak penonton untuk terus menontonnya.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Fitrah Muflih Akbari sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SYARIF  
JEMBER

“Saya menonton episode anime itu hanya kadang-kadang saja, saya jadikan tayangan anime hanya hiburan semata, tapi tidak sampai kecanduan karena kalo sudah namanya kecanduan akan lupa waktu.”<sup>68</sup>

Kecanduan terhadap anime akan berdampak juga pada psikologi pecinta anime, kecanduan ini akhirnya akan menghasilkan halusinasi bagi penggemarnya. Halusinasi ini dirasakan oleh Vincent Antony, Sebagaimana yang dikatakan oleh Vincent Antony bahwa

<sup>67</sup> Muhammad Affandi, wawancara, 15 Mei 2022

<sup>68</sup> Fitrah Muflih Akbari, 18 Mei 2022



dampak psikologi yang dialami oleh temannya yaitu menghalu menjadi waifu. Sebagaimana yang dikatakan oleh Vincent Antony :

“Iya, teman saya ada beberapa yang suka anime dan menghalu waifu.”

#### **b. Keuntungan Materi**

Dampak ekonomi yang dirasakan oleh penggemar anime yaitu dapat berkreasi untuk mendatangkan keuntungan secara ekonomi, seseorang yang selalu melakukan inovasi dan memanfaatkan media yang ada akan mendatangkan keuntungan bagi dirinya. Menyukai sesuatu tidak hanya sekedar suka dan di nikmati saja, namun harus mendatangkan manfaat yang baik bagi pecintanya. Sama halnya menonton anime tidak hanya sebagai media hiburan yang dirasakan oleh peminatnya, bahkan mampu mendatangkan dampak positif yang dirasakan oleh penggemarnya.

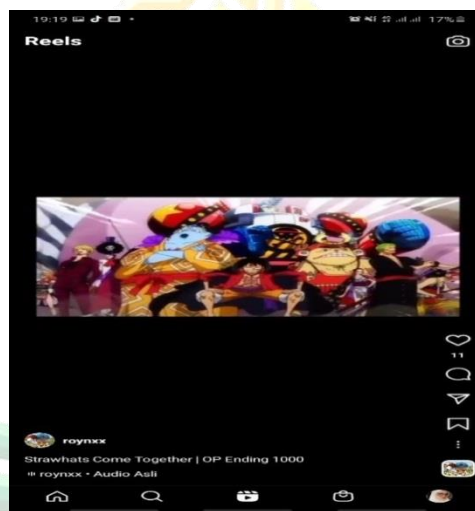
Seperti halnya Fahmi royhan nadif membuat konten dan diposting di sosial media milik pribadinya. Kemudian konten tersebut akan dijual sesuai harga yang telah ditentukan. Dari wawancara yang telah peneliti lakukan, bahwa klien biasanya meminta jasa pembuatan anime dengan durasi 30 detik, Sebagaimana yang dikatakan oleh Fahmi Royhan, bahwa dirinya setelah memposting video di instagram pribadinya, terdapat salah satu netizen yang ingin dibuatkan video anime, harga yang ditawarkan sesuai lamanya video dan tingkat kesulitannya. Umumnya, Fahmi Royhan Nadif akan mematok harga

yag ramah dikantong yaitu dengan membayar jasa pembuatan video 30 detik di patok dengan harga 50.000 rupiah.

Seperti yang dikatakan oleh Fahmi Royhan :

“Saya suka memposting video anime di instagram saya, dan kebetulan ada yang butuh jasa saya untuk dibuatkan video anime berdurasi 30 detik, saya patok harga 50.000 rupiah.”<sup>69</sup>

**Gambar 4.5**  
**Konten Intagram**



Sama halnya dengan Farhan Rijalul dia mampu mendapatkan keuntungan dengan cara menjual stiker. Dia menjual stiker tersebut via online seperti Story Whatsapp ataupun langsung secara offline seperti tatap muka, seperti pembeli yang datang kerumahnya untuk melihat stiker yang dijualnya. Ia mengaku dapat menjual stiker dalam waktu sebulan sebanyak 50 stiker, namun hal tersebut tidak selalu berjalan dengan mulus. Terkadang bahkan jualan stikernya sama sekali tidak dilirik oleh pembeli. Stiker yang dijualnya ramah dikantong remaja yang ingin membelinya. Cukup dnegan 5 ribu rupiah saja sudah bisa

<sup>69</sup> Fahmi Royhan, wawancara 18 Mei 2022

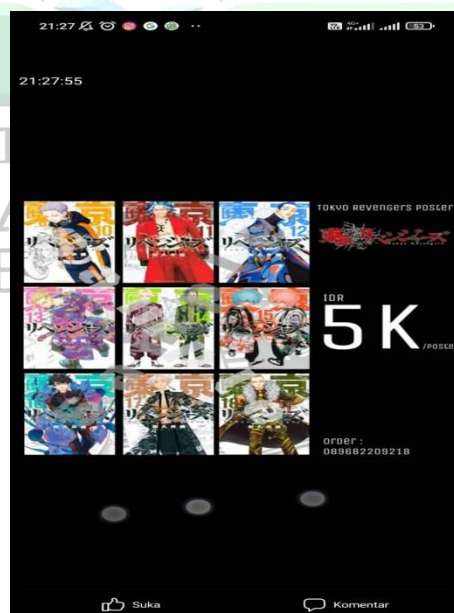
mendapatkan stiker anime sesuai karakter anime yang digemari pembeli.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Farhan Rijalul :

“Setelah menonton anime membuat saya mampu memunculkan ide-ide berupa stiker yang dapat dijual kepada sesama pecinta anime dan tentunya bisa mendapatkan keuntungan bagi saya.”<sup>70</sup>

Keuntungan dari menjual stiker anime ternyata mampu menjadi dorongan seseorang untuk berkarya yang lebih baik lagi, banyaknya pembeli yang tertarik untuk membeli stiker tersebut rupanya membuat Farhan Rijalul semangat untuk memproduksi stiker dirumahnya. Walau keuntungan yang didapat hasil menjual stiker tidak seberapa, namun pengaruh yang dirasakan Farhan Rijalul selama mengkonsumsi anime berdampak positif baginya dalam segi ekonomi.

**Gambar 4.6**  
**Stiker yang dijual**



<sup>70</sup> Farhan Rijalul, wawancara, 15 Mei 2022

Sama seperti Ridfal Ardiansyah, seseorang yang menyukai anime dan mampu membuat ide kreatif seputar anime untuk mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi dirinya. Tayangan anime yang dia tonton selama masih duduk di bangku sekolah menengah pertama mampu memberi dampak yang luar biasa untuk dirinya, salah satunya dampak yang dia rasakan setelah selama ini mengkonsumsi anime adalah dampak ekonomi. Anime mampu memberikan ide untuk seseorang bisa berkarya bebas sesuai fantasinya masing-masing, yang kemudian fantasi tersebut dituangkan dalam bentuk karya yang nantinya karya tersebut bisa mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi Ridfal.

Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan informan pada tanggal 16 Mei 2022, Dampak yang dirasakan penggemar anime setelah mengkonsumsi anime ternyata mampu menimbulkan dampak positif yang dirasakan oleh penggemar anime, selama ini ridfal aktif menjual berbagai komik anime dipasaran. Dijual dengan harga yang pas dikantong membuat usahanya berjalan dengan lancar. Namun jika usaha seperti ini memang tidak seterusnya ramai pesanan, atau hanya musiman saja, Ridfal tetap semangat menjual berbagai komik ini dengan semangat.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Ridfal:

“Dampak yang saya rasakan setelah selama ini mengkonsumsi anime adalah saya menjadi ada inisiatif membuat karya anime

menjadi sesuatu yang bisa dijual dipasaran. Seperti yang sudah saya pernah buat yaitu merchandise dan komik.”<sup>71</sup>

Jika dikalkulsikan dalam sebulan, dia mampu menjual 1 komik dengan harga 10.000 rupiah, dia menjualnya baik secara online ataupun offline. Kebanyakan teman kelas dan teman bermainnya yang membeli komik miliknya, karena jangkauan pasarnya tidak seluas di media sosial miliknya, adapun via online dia kirim melalui status di Whatsapp dan akun media sosial yang dia punya dalam sebulan dia mampu menjual komik sebanyak 15 komik, namun penjualannya itu tidak selamanya banjir pesanan, sehingga adanya motivasi untuk memanfaatkan anime sebagai media untuk mencari keuntungan secara ekonomi.

**Gambar 4.7**  
**Komik anime**



---

<sup>71</sup> Ridfal Ardiansyah, wawancara, 16 Mei 2022

### c. Anti Sosial

Penggemar anime akan merasakan dampak sosial yang akan terjadi di kehidupannya. Seperti kurangnya bersosialisasi dengan sekitar hingga sulit berbaur dengan teman baru. Hal ini sangat berdampak buruk bagi dirinya, karena dampaknya dia menjadi seorang yang anti sosial, menurutnya menonton anime menjadi lebih enak dibanding keluar rumah. Dia merupakan sosok yang anti sosial, kurang tertarik untuk bersosialisasi dengan orang baru, bahkan dia kurang mau beradaptasi dengan orang baru. Dia merasa menikmati serial anime lebih seru dibanding harus keluar dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, namun ternyata lambat laun sikap tersebut bisa diubah dengan mengurangi kecanduan menonton anime.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Rizalul Rohim :

“Saya orangnya jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena saya suka menghabiskan waktu saya untuk menonton anime.”<sup>72</sup>

Seseorang yang berada di lingkungan yang menyukai anime akan terpengaruh dan ikut menyukai anime. Sebagaimana pernyataan beberapa narasumber yang telah peneliti wawancarai menyatakan bahwa dalam sebuah tongkrongan, jika membahas tentang anime akan merasa nyambung obrolannya, dan kebanyakan dalam tongkrongan membahas alur cerita anime, teori-teori anime hingga karakter anime. Sebagaimana yang dikatakan oleh Steve Nielson bahwa dalam

---

<sup>72</sup> Rizalul Rohim, 17 Mei 2022

perkumpulan teman-temannya di tongkrangan biasanya membahas serial anime yang baru baru ini di tonton, Dia memiliki teman sekeliling yang sangat menyukai anime, jika lingkungan sekitarnya mengkonsumsi anime, jadi kemungkinan besar ia akan ikut dalam ketertarikan dengan anime, jika dia tidak tertarik dengan anime maka akan berdampak kurang nyambung bahkan akan menjadi terasingkan saat sedang ngobrol seputar anime.

Berikut yang dikatakan oleh Steve Nielson :

“Iya, sahabat saya rata-rata adalah wibu, sehingga saya cukup enjoy menikmati anime bersama teman-teman saya, kebetulan juga saya menyukai anime, jika saya tidak menyukai anime maka saya tidak akan nyambung ngobrol dengan mereka.”<sup>73</sup>

Anime ternyata mampu memberikan dampak sosial kepada penggemarnya. Tak hanya menarik, tayangan anime juga ternyata mampu menghipnotis penggemarnya untuk kecanduan dengan episode yang berkelanjutan. Dengan begitu seseorang menjadikan tayangan anime tidak hanya sebagai media refreshing ditengah lelahnya beraktifitas seharian, bahkan bisa menjadi media yang dapat membuatnya kecanduan seakan bersosialisasi dengan orang luar tidak semenyenangkan menonton anime di dalam kamar.

#### **d. Pengenalan Budaya**

Kebudayaan merupakan kebiasaan yang dilakukan turun temurun dari suatu generasi kegenerasi selanjutnya. Ternyata penayangan sebuah kartun mampu membawa kebudayaannya untuk

---

<sup>73</sup> Steve Nielson, wawancara, 17 Mei 2022

dikenalkan kepada khalayak umum. Anime mampu membawa seorang penggemarnya untuk menyukai tokoh anime, mulai dari bahasa yang digunakan, norma yang dikenalkan melalui alur cerita, hingga gaya berpenampilan yang dibawakan oleh masing-masing karakter anime yang mampu menarik perhatian penggemar anime untuk menyukainya hingga mengikuti kebudayaan yang dibawanya.

Dari beberapa narasumber yang telah peneliti lakukan wawancara, menyatakan bahwa anime memberi dampak kuat untuk pengenalan budaya asing masuk ke Indonesia, budaya-budaya yang dibawa oleh karakter anime mampu mengajak penonton untuk mempelajari serta menikmati dalam tayangan film. Kebudayaan yang dibawa oleh tokoh anime antara lain yaitu norma. Dalam salah satu film anime, alur cerita yang dibawakan memuat norma kesopanan seperti membungkukkan badan ketika mengucapkan terimakasih dan bertemu dengan seseorang. Norma kesopanan tersebut dalam istilah Jepang bernama *keirei*, dimana pada umumnya dipakai untuk menyapa, memberi salam, mengungkapkan rasa terimakasih kepada orang lain. Dilakukan dengan posisi awal berdiri tegap lalu membungkukkan badan.

Ternyata kebudayaan ini juga dilakukan oleh sebagian penggemar anime, mereka merasa norma kesopanan seperti ini unik dan terkesan lebih sopan kepada orang yang lebih tua, dengan begitu adanya pengenalan budaya asing kepada generasi milenial yang



nantinya akan digunakan dalam kehidupan sosialnya. Sebagaimana yang dikatakan oleh Steve Nielson yang mengaku bahwa budaya yang berbentuk norma kesopanan terkesan lebih menarik untuk diikuti dalam Kehidupan Sosial.

“Aku tertarik dengan budaya kesopanan di Jepang, misal mereka ketika menyapa dengan orang baru atau sekedar mengucapkan terimakasih, mereka akan membungkukkan badannya dan mengucapkan terimakasih. Dan aku mengikuti gaya berterimakasih orang Jepang, tapi biasanya saya gunakan ketika bersama dengan orang dekat ataupun sesama wibu.”<sup>74</sup>

Selain budaya kesopanan, penggemar anime juga tertarik dengan budaya bahasa Jepang yang digunakan dalam tayangan anime. Tidak sedikit penggemar anime mencoba mempelajari bahasa Jepang melalui tayangan anime yang terdapat subtitle bahasa Indonesia. Kosakata Jepang yang sering muncul pada tayangan anime ternyata mampu melekat dalam ingatan penggemar anime, sehingga kosakata tersebut menjadi bahasa yang kerap kali digunakan para wibu untuk sekedar mengobrol dengan teman dekatnya, ataupun sesama wibu.

Dampak kebudayaan yang dirasakan oleh penggemar anime berupa Bahasa mampu menambah pengetahuan Bahasa baru yaitu bahasa Jepang. Terbiasanya menonton serial anime juga mampu membiasakan otak untuk menerima Bahasa asing yang didengarnya, sehingga dengan terbiasanya mendengarkan tayangan anime yang menggunakan bahasa Jepang mampu membiasakan para wibu dengan beberapa kosakata bahasa Jepang sehingga ketika menikmati tayangan

---

<sup>74</sup> Steve Nielson, wawancara, 17 Mei 2022

anime tidak perlu repot untuk membaca subtitle Indonesia, walaupun masih ada beberapa kosa kata yang masih belum dimengerti.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Firda Harizqa :

“Aku sering nonton tayangan anime yang menggunakan bahasa Jepang, tapi masih ada subtitle bahasa Indonesia. Ada beberapa kosa kata yang karena seringnya diucapkan dalam tayangan ini sehingga aku sampek hapal, dan kadang juga aku pakek waktu ngobrol sama temenku yang mereka bukan wibu. Kosa kata itu seperti *Ohayogozaimasu* yang artinya “selamat pagi” terus ada lagi *Gomen* yang artinya “Maaf” dan *Shiranai* yang artinya “aku tidak tahu” dan masih banyak lagi.”<sup>75</sup>

Selain dampak budaya berupa norma kesopanan dan bahasa, ternyata gaya berpenampilan anime mampu menarik para wibu untuk mengcosplay penampilan beberapa tokoh anime yang digemarinya. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan informan pada tanggal 16 Mei 2022, Penampilan tersebut bisa berupa gaya rambut yang menjadi ciri khas tokoh anime. Potongan gaya rambut yang gondrong namun terlihat keren tergambar pada tokoh anime “*Eren Yeager*” yang ternyata mampu menarik wibu untuk mengcosplay gaya rambutnya tersebut. Seperti Farhan Rijalul, yang merupakan penggemar anime yang telah menyukai anime sejak masih duduk di sekolah dasar. Cosplay ini dilakukan karena kesukaannya dengan salah satu tokoh anime yang menjadi favoritnya hingga ingin mengcosplay gaya penampilan seperti potongan rambutnya.

---

<sup>75</sup> Firda Harizqa, 15 Mei 2022

Sebagaimana yang dikatakan oleh Farhan Rijalul:

"Setelah menonton salah satu anime (*attack on titan*) aku mengikuti gaya rambut pemeran utama nya yaitu *eren yeager* yang dimana pemeran utama nya berambut gondrong, dan aku benar-benar merawat rambut dengan hati-hati dan pakai shampo untuk penumbuh rambut agar lebih cepet panjang."<sup>76</sup>

### C. Pembahasan Temuan

Hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti mengenai alasan generasi milenial mengkonsumsi anime serta dampak yang dirasakan generasi milenial selama mengkonsumsi anime akan dijelaskan dalam tabel berikut

**Tabel 4.2**  
**Temuan Penelitian**

No.	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1	Alasan generasi milenial mengkonsumsi anime	a. Alasan Ekonomi Menurut data hasil wawancara informan Ridfal, Fadli, Aulia, dan Fahmi dapat disimpulkan bahwa alasan ekonomi ternyata mampu mendorong generasi milenial untuk berkarya dan memunculkan ide-ide yang mana ide tersebut bisa dijual dan mendapatkan keuntungan secara materi, ide tersebut muncul setelah penggemar anime telah mengkonsumsi berbagai serial anime, yang kemudian akan muncul ide-ide yang dituangkan dalam sebuah karya, kemudian karya tersebut dapat dijual ataupun dipublikasikan. Hal itu akan mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi pecinta anime. Karya yang telah dibuat seperti, <i>Merchandise, design</i> dan konten yang di posting d

<sup>76</sup> Farhan Rijalul, wawancara, 16 Mei 2022

		instagram.
		<p>b. Alasan Sosial</p> <p>Menurut data hasil wawancara informan Affandi, Farhan, Aulia, Wafa, Firda dan Diniyah dapat disimpulkan bahwa alasan sosial generasi milenial menyukai serial anime dikarenakan lingkungan sosial di sekelilingnya. Teman sangat berpengaruh penting untuk mengajak dan merekomendasikan tontonan anime yang dirasa menarik, mulai dari <i>Genre SOL, Romance, School, Gore</i> dan lain lain. Teman ditongkrongan menyukai anime akan menjadi alasan seseorang yang awalnya tidak menyukai anime, setelah menonton bersama temannya ternyata mampu menarik seseorang untuk juga ikut menyukai anime.</p>
		<p>c. Alasan Budaya</p> <p>Hasil data wawancara informan Nauval, Viki, Felista dapat disimpulkan bahwa generasi milenial memiliki alasan dalam segi budaya untuk menyukai serial anime. Penggemar anime akan mudah mempelajari bahasa Jepang lewat tayangan film anime yang terdapat subtitle bahasa Indonesia, selain ingin mengetahui bahasa Jepang, penggemar anime juga tertarik untuk mengetahui norma dan teknologi.</p>
2	Dampak yang dirasakan generasi milenial setelah mengkonsumsi anime	<p>a. Dampak Psikologi</p> <p>Hasil dari wawancara dengan informan Firda, Affandi, dan Fitrah dapat disimpulkan bahwa dampak yang dirasakan penggemar anime selama</p>

		<p>mengonsumsi anime yaitu akan munculnya kecanduan didalam dirinya untuk tertarik menonton perepisodenya, kecanduan ini akan berakibat kurang bisanya mengatur waktu untuk digunakan dengan hal yang lebih produktif, karena jika sudah kecanduan anime maka akan lupa waktu. Bahkan selain itu juga beberapa penggemar anime mereka memiliki fantasi untuk memiliki waifu.</p>
		<p>b. Dampak sosial Menurut hasil wawancara informan Rizalul dan Stave dapat disimpulkan bahwa dampak yang dirasakan oleh penggemar anime selama mengonsumsi anime ternyata mampu membuat seseorang menjadi anti sosial, dia tidak menyukai bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, bahkan untuk bertemu dengan orang baru pun dia tidak tertarik. Selain itu, jika lingkungan sekitarnya mengonsumsi anime, jadi kemungkinan besar dia akan ikut dalam ketertarikan dengan anime, jika dia tidak tertarik dengan anime maka akan berdampak kurang nyambung bahkan akan menjadi terasingkan saat sedang mengobrol seputar anime.</p>
		<p>c. Dampak perekonomian Hasil data wawancara dari informan Fahmi, Farhan dan Ridfal dapat disimpulkan bahwa ternyata mengonsumsi anime akan menimbulkan dampak yang dirasakan oleh penggemar anime berupa keuntungan secara ekonomi. Beberapa narasumber mengaku telah membuat karya</p>

		yang berasal dari anime, yang kemudian karya tersebut di jual dan mendatangkan keuntungan secara ekonomi, karya tersebut seperti stiker, konten instagram dan komik.
		d. Dampak kebudayaan Hasil data wawancara dengan informan Stave dan Farhan dapat disimpulkan ternyata lewat tayangan anime mampu memperkenalkan budaya barat kepada penikmat anime yang berasal dari Indonesia, adapun budaya barat yang di perkenalkannya antara lain yaitu norma kesopanan, bahasa yang digunakan hingga gaya berpenampilan.

Pembahasan temuan dari hasil penelitian, peneliti merujuk pada hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti memaparkan hasil temuan penelitian dengan cara membandingkan dengan kajian teori yang telah diulas pada bab sebelumnya sebagai berikut:

### **1. Makna Anime terhadap generasi milenial**

Sebagaimana makna yang dikonsepsikan oleh Ogden dan Richard menyatakan bahwa terdapat beberapa definisi makna, diantaranya yaitu:

#### **a. Emosi yang ditimbulkan sesuatu.**

Alur cerita yang dibawakan dalam tayangan anime mengandung makna sedih, senang, bahagia, rasa kecewa, semangat dan lain sebagainya sesuai genre yang dibawakan, yang kemudian alur tersebut akan memberi emosi yang dirasakan oleh penonton. Mereka

akan merasakan kesedihan, kesenangan, penih cinta, dan rasa bahagia terhadap luapan emosi yang terkandung dalam makna alur cerita anime tersebut. sehingga ada rasa ingin menonton secara terus-menerus genre cerita yang dianggapnya menarik sesuai alur cerita favoritnya.

**b. Kata lain tentang suatu kata yang terdapat dalam kamus.**

Bahasa yang digunakan dalam tayangan anime menggunakan bahasa Jepang. Sehingga untuk memaknai sebuah ungkapan kata yang berbahasa Jepang, penggemar anime cukup membaca subtitle yang sudah tersedia. Seseorang yang menikmati tayangan anime ternyata memiliki daya tarik untuk mengetahui lebih mendalam bahasa Jepang yang ingin dikuasainya. Penguasaan bahasa Jepang mampu diraihinya dengan menonton tayangan anime, karena dengan menonton anime dapat memudahkan pengguna anime untuk lebih mudah memahami kosa kata bahasa Jepang. Karena selain sudah tersedia subtitle bahasa Jepang, dengan menonton anime mempelajari bahasa Jepang jadi lebih menyenangkan.

**2. Teori *Uses and Effect* pada pengguna terhadap media**

Serial anime yang ditayangkan pada media mampu memberi efek terhadap penggemar anime yang menikmati tayangan anime tersebut. Berikut efek dari tayangan anime di media terhadap penggemarnya.

**a. Tayangan Anime mampu memberi keuntungan (*effect*) ekonomi bagi penggunanya (*uses*)**

Penggemar anime memiliki alasan menyukai serial anime, tidak hanya untuk kebutuhan hiburan semata, ternyata juga untuk menumbuhkan ide kreatif yang mendatangkan keuntungan ekonomi (*effect*) bagi penggunanya (*uses*). Sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Sven. Menurut Sven, pengetahuan mengenai penggunaan media dan penyebabnya dapat memperkirakan hasil dari suatu proses komunikasi massa. Seseorang yang mengkonsumsi anime melalui tayangan siaran media mampu memberi efek yang signifikan.

Media mampu memosisikan sebagai pemberi *effect* kepada pengguna media tersebut sehingga menghasilkan sesuatu dari proses penggunaan media massa. Tayangan anime yang dinikmati oleh generasi milenial ternyata mampu menciptakan ide kreatif untuk berkarya yang akhirnya karya tersebut bisa diperjual belikan kepada konsumen yang juga menyukai anime. Seseorang yang menyukai anime, memiliki alasan dari segi ekonomi mengapa mereka menyukai anime. Anime merupakan sumber inspirasi dan ide kreatif yang bisa diwujudkan dengan berbagai karya diantaranya seperti merchandise, konten di media sosial hingga design visual. Menonton anime bisa melalui media elektronik, media cetak dan media online tergantung kebutuhan seseorang. Dengan menonton anime melalui media elektronik, media cetak dan media online ternyata mampu memberi



dorongan ide kreatif (*efek*) bagi penggemar anime (*uses*). Ide kreatif tersebut mampu menciptakan karya-karya yang dapat diperjual belikan dan mendatangkan keuntungan secara ekonomi bagi penggemarnya.

**b. Menonton anime dapat berdampak kecanduan(*effect*) bagi penggemarnya (*uses*)**

Penggemar anime setelah mengkonsumsi tayangan anime akan merasakan kecanduan (*effect*) bagi penggemarnya (*uses*). Kecanduan tersebut bisa merugikan waktu yang terbuang sia-sia. Serial yang ditayangkan dalam anime memuat banyak episode, yang biasanya penggemar anime akan menghabiskan serangkaian episode nya demi memenuhi kepuasannya. Episode yang ditayangkan bisa mencapai 20 episode atau lebih, dan masing-masing episodenya memuat 30-40 menit dalam satu tayangan.

**3. Teori Pembelajaran Sosial**

*Anime* merupakan bagian dari kebudayaan Jepang yang sangat digemari saat ini. tayangan anime yang masuk ke Indonesia mempengaruhi segi kehidupan masyarakat Indonesia, seperti gaya berpakaian, gaya rambut, gaya berbicara hingga makanannya. Sebagaimana yang telah dikonsepsikan oleh Rahayu juga mengatakan bahwa gaya, pilihan motif dan pakaian pun yang digunakan oleh kaum muda Jepang banyak ditiru oleh kalangan muda Indonesia.

Pengenalan budaya Jepang melalui tayangan anime berhasil mengajak penikmat anime untuk mempelajari budaya baru tersebut, tidak hanya

mempelajari bahkan penikmat anime sampai mengcosplay gaya berpenampilan yang dibawakan oleh beberapa tokoh anime. Penampilan tersebut berupa gaya rambut yang ditampilkan oleh salah seorang tokoh anime, Cosplay ini dilakukan karena kesukaannya dengan salah satu tokoh anime yang menjadi favoritnya hingga ingin mengcosplay gaya penampilan seperti potongan rambutnya.

Sebagaimana teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Neal Miller dan John Dollard berpendapat bahwa pembelajaran terhadap hal baru dengan cara melihat dan meniru akan terjadi kepada pengamat ada keinginan untuk mempelajari hal baru, berbagai elemen perilaku yang dipelajari, kemudian pengamat akan mempraktikkan perilaku yang diberikan dan secara aktif pengamat ingin meniru Teori Belajar Sosial menjelaskan lingkungan yang seseorang lihat, kerap kali diubah oleh perilakunya sendiri.

Penggemar anime akan mengikuti gaya yang dibawakan oleh karakter anime, salah satunya gaya tersebut yaitu gaya berpenampilan. Karna ia merasa gaya yang ada pada karakter menarik dan tertarik untuk mengikutinya. Cosplay ini dilakukan karena kesukaannya dengan salah satu tokoh anime yang menjadi favoritnya hingga ingin mengcosplay gaya penampilan seperti potongan rambutnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Penggemar anime memiliki berbagai alasan yang berbeda untuk menonton anime. Tidak hanya sebagai media hiburan saja, bahkan seseorang yang menyukai anime bisa dilihat dari segi ekonomi, sosial dan juga budaya. Alasan yang digunakan mereka sesuai dengan kebutuhannya, sehingga mereka yang menyukai anime karena alasan ekonomi ternyata mereka membutuhkan ide kreatif untuk membuat suatu karya, dengan menonton anime ternyata mampu mendatangkan ide-ide yang kreatif dalam membuat suatu karya, yang mana karya tersebut bisa di jual belikan dan tentunya mendapatkan keuntungan secara ekonomi. Sedangkan dari segi sosial, bisa dilihat dari lingkungan sekitar yang mempengaruhinya untuk menyukai anime, seperti circle pertemanan. Jika dalam tongkrongan sedang membicarakan topik anime dan ada yang tidak menyukai anime maka obrolannya akan tidak nyambung bahkan dirinya akan merasa diasingkan. Dengan begitu adanya dorongan untuk juga menyukai anime, dan ternyata memang anime mampu menarik seseorang merasakan kecanduan dan menyukainya. Seseorang yang ingin lebih mengetahui kebudayaan baru akan mempelajarinya dengan berbagai cara, salah satunya menonton tayangan anime. Ini merupakan alasan yang bisa dilihat dari faktor kebudayaan, anime mampu memperkenalkan budayanya dalam tayangan anime yang ditampilkan.

2. Dampak yang dirasakan penggemar anime selama menonton anime bisa dilihat dari dampak psikologinya, seseorang yang menonton anime akan merasakan kecanduan sehingga kurangnya bisa memanagemen waktunya untuk hal yang lebih produktif lagi. Jika dari segi sosial ternyata dampak yang dirasakan yaitu seseorang akan menjadi anti sosial karena merasa dengan menonton anime sudah cukup menjadi media hiburannya dibanding harus keluar rumah untuk bersosialisasi dengan orang lain. Dari segi ekonomi mampu menciptakan ide kreatif yang bisa dijual dan dipublikasikan di media seperti konten instagram, serial komik dan stiker anime sehingga mendatangkan keuntungan bagi pembuatnya. Seseorang dapat memahami bahasa asing, norma kesopanan budaya dan hingga gaya berpenampilannya. Hal itu karena dampak kebudayaan yang dibawa oleh masing-masing tokoh anime dalam berbagai serisnya.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Peneliti**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat dan wawasan bagi pembaca. Peneliti menyadari akan keterbatasan dalam menyajikan data dalam fokus penelitian yang telah peneliti rumuskan. Oleh karena itu untuk menyempurnakan skripsi ini perlu adanya kritik dan saran yang membangun dari segenap pihak hal yang berharga bagi penulis.

### **2. Bagi Peneliti Lain**

Kepada peneliti selanjutnya, terutama yang tertarik untuk meneliti tentang anime. Peneliti berharap penelitian tentang anime dikembangkan

lagi pembahasannya, karena peneliti kurang menjelaskan secara detail dampak kebudayaan yang dirasakan oleh generasi milenial. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya terlebih dahulu melakukan observasi dan pendekatan, karena dalam penelitian yang dilakukan peneliti masih banyak kekurangan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an terjemah (Bandung: sgyrna exagrafika,2012) Q.S Al:Hujarat:13
- A.M, Yusuf, *,Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan,* Jakarta:Kencana, 2014
- A.S, Ranang, et al., *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital,*2010
- Bungin, Burhan, *Sosiologi Komunikasi,* Jakarta: Kencana, 2006
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi,*Jakarta: universitas terbuka, 2007
- Mcquail, Denis, *Teori Komunikasi Massa,* Jakarta: Salemba Humanika, 2011
- Mungin, Burhan, *Metode Penelitian Kualitatif (Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer),* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007
- Meolong, Lexy J, *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2011, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif,* Bandung: Tarsito, 2003
- Novianti, Evi, *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya,* Yogyakarta: ANDI Anggota IKAPI
- Ogden dan Richard, *The Meaning of Meaning,* London: Routledge, 1923
- Penyusun, Tim, *Pedoman Penulisan,* 47.
- Rahmat, Jalaludin, *Metode Penelitian Komunikasi,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007
- Reyvaldi, Muhammad, *Aspek Ilmu Sosial dan Budaya Dasar,* Makalah yang disajikan pada Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar di Universitas Tadulako. Palu, 2014
- Rijali, Ahmad. *Analisis Data Kualitatif.* Jurnal Alhadharah. Vol. 17. No. 33 Januari-Juni
- Semiawan, C. R, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, karakteristik dan Keunggulannya.* Jakarta:Grasindo, 2010
- Sendjaja, Sasa Djuarsa, *Teori Komunikasi,* Jakarta: Universitas Terbuka, 200
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi,* Bandung:PT Remaja Rosda Karya, 2004
- Station, Tim Japanese, *Japanese Station Book,* Jagakarsa: Bukune, 2015

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV ALFABETA, 2018
- Susanto, Astrid, Pengantar sosiologi dan perubahan sosial, Binacipta, 1983
- Wulansuci, Yolana, “Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang”, Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia
- Yudi, Analisis Perilaku Imitasi di Komunitas White Family Samarinda Setelah Menonton Tayangan Boyband/Girlband Korea di Kbs Channel, Jurnal: 2016 4(3): 166-180

### **Sumber Internet**

- Ambar, Teori Pembelajaran Sosial Dalam Komunikasi Massa, di akses dari <https://Pakar>
- Komunikasi.com /Teori-Pembelajaran-Sosial-Dalam-Komunikasi-Massa, Pada Tanggal 12 Maret 2022
- Dinosaur (2000)* diakses melalui <https://animationscreencaps.com/dinosaur-2000/49> pada tanggal 7 Maret 2022
- Japan, The Daily Sejarah Perkembangan Anime di Jepang*, diakses melalui <http://thedailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang/2/> pada tanggal 2 Maret 2022
- Kamus Besar Bahasa Indonesia diakses melalui <http://kbbi.web.id/genrep> pada tanggal 10 Maret 2022
- Rahayu, Liana Eka. *Suatu Analisis Tentang Pengaruh Kebudayaan Populer Jepang terhadap Kebudayaan Indonesia*. (SKRIPSI: Universitas Hasanuddin, 2011) diakses melalui <http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/256> pada tanggal 13 Maret 2022
- Suantari, Ni Wayan Eka Putri, Ebook: *Dunia Animasi*, (Denpasar Timur: Miiia Art, 2016), hal. 21 diakses melalui [https://www.academia.edu/20117174/Dunia\\_Animasi](https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi) pada tanggal 5 Maret 2022
- The Land Before Time XIII: The Wisdom of Friends (2007)* diakses melalui <https://animationscreencaps.com/the-land-before-time-xiii-the-wisdom-of-friends-2007/48> pada tanggal 7 Maret 2022
- Yusup, Agus Hilman Yusup, *Pengertian Animasi dan Sejarah Animasi*, diakses melalui

[https://www.academia.edu/8535570/Pengertian\\_Animasi\\_dan\\_jenis\\_jenisnya?auto=download](https://www.academia.edu/8535570/Pengertian_Animasi_dan_jenis_jenisnya?auto=download) pada tanggal 7 Maret 2022



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasdian Gunawan

NIM : D20171049

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Institut : Universitas Islam KH. Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ Makna Anime Dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial ” merupakan hasil penelitian dan karya penulis kecuali bagian-bagian yang ditunjuk sumbernya.

Jember, 07 Juni 2022

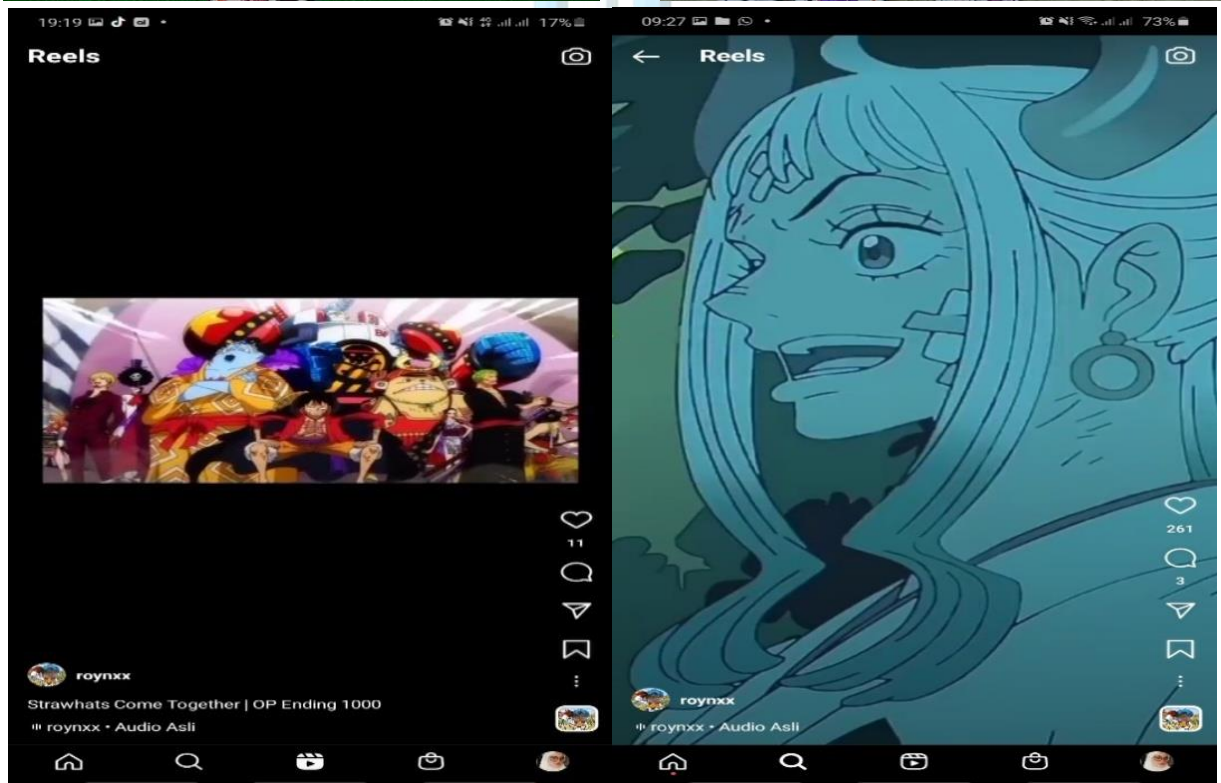
Saya yang menyatakan,



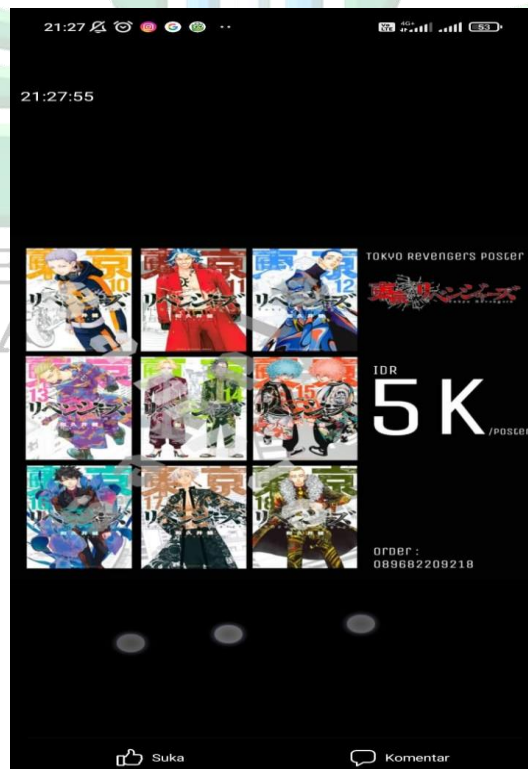
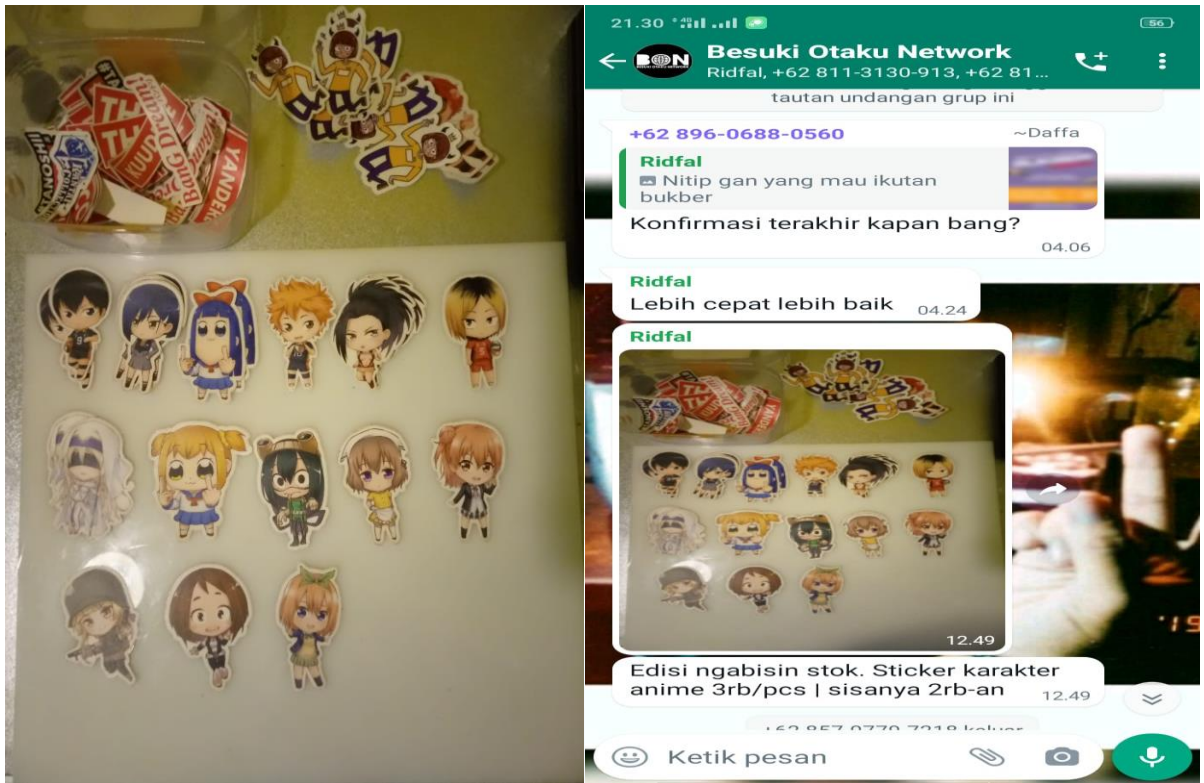
Hasdian Gunawan  
D20171049

## DOKUMENTASI

(Gambar *merchandise* dibuat oleh Ridfal Ardiansyah, diunduh pada 15 Mei 2022)



(Gambar penjualan stiker anime oleh Farhan Rijalul di group whatsapp “Besuki Otaku Network”, diunduh pada 15 Mei 2022)



(Gambar penjualan komik anime oleh Ridfal Ardiansyah, diunduh pada 16 Mei 2022)



(Gambar tangan anime oleh Aulia, diunduh pada 16 Mei 2022)



(Gambar desain anime oleh Fadil Maulana, diunduh pada 16 Mei 2022)

**JUJUTSU KAISEN**

Jujutsu Kaisen (bahasa Jepang: 呪術廻戦, terj. har. "Pertarungan Sihir") adalah sebuah seri manga shōnen asal Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Gege Akutami. Manga ini dimuat berseri dalam majalah Weekly Shōnen Jump terbitan Shueisha sejak bulan Maret 2018.

Ryomen Sukuna merupakan salah satu kutukan terkuat dalam anime Jujutsu Kaisen. Kutukan yang bersemayam dalam tubuh Yuji Itadori ini diceritakan sebagai salah satu makhluk paling ditakuti oleh penyihir Jujutsu. Saking kuatnya, ia juga dijuluki sebagai Raja Kutukan dan dua puluh jarinya yang tersisa dianggap sebagai objek terkutuk tingkat tinggi.

SUKUNA RYOMEN

呪術廻戦

SUKUNA RYOMEN

©2021 | shueisha

## MATRIKS

Masalah Penelitian	Pertanyaan Penelitian	Variabel	Indikator
<p>Pengaruh kebudayaan Jepang yang disebarkan melalui anime sudah merasuk di berbagai segi kehidupan masyarakat Indonesia, Dengan munculnya anime serta penyebaran yang semakin luas, anime menjadi kekuatan besar yang dimiliki Jepang untuk mengenalkan budayanya kepada dunia luar. Hal ini bisa dilihat melalui daya tarik penggemar anime untuk mengikuti budaya Jepang, tentunya membuat generasi muda menjadi penasaran dan tertarik dengan budaya yang dibawa anime (Jepang) serta tayangan anime tentunya akan membawa dampak terhadap penggemar anime.</p>	<p>1. Apa alasan yang mendorong generasi milenial mengkonsumsi anime?</p>	<p><b>Ide Kreatif</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merchandise</li> <li>• Desain</li> <li>• Gambar</li> </ul>
		<p><b>Lingkungan Sosial</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teman</li> <li>• Keluarga</li> </ul>
		<p><b>Kebudayaan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan budaya baru</li> <li>• Menambah wawasan</li> </ul>
	<p>2. Apa dampak yang dirasakan generasi milenial setelah mengkonsumsi anime?</p>	<p><b>Keuntungan Materi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Konten</li> <li>• Stiker</li> <li>• komik</li> </ul>
		<p><b>Antisosial</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tidak suka sosialisasi</li> <li>• tidak suka keramaian</li> <li>• intovert</li> </ul>
		<p><b>Pengenalan Budaya</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Jepang</li> <li>• Gaya berpenampilan</li> <li>• Norma</li> </ul>
		<p><b>Psikologi</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecanduan</li> <li>• Tidak terkontrol</li> </ul>

## PEDOMAN WAWANCARA

1. Apa alasan yang mendorong generasi milenial mengkonsumsi anime?
  - b. Apakah teman disekeliling Anda menyukai anime sehingga anda pun juga tertarik untuk menonton anime?
  - c. Apakah dengan mengkonsumsi anime mampu menciptakan hal baru atau ide kreatif yang dapat mendatangkan keuntungan dari segi ekonomi
  - d. Apakah dengan menonton anime anda juga mempelajari budaya Jepaang yang dibawakan oleh tokoh anime
2. Apa dampak yang dirasakan generasi milenial selama mengkonsumsi anime?
  - a. Apakah tayangan anime membuat Anda merasakan kecanduan yang sulit dikendalikan?
  - b. Apa dampak positif ataupun negatif yang Anda rasakan selama mengkonsumsi anime?
  - c. Apakah dengan menonton anime Anda secara tidak langsung juga sedang mengenal budaya Jepang?

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Bulan	Kegiatan
1.	April	Menentukan Informan
3	April	Mengirim kuesioner ke informan
4	Mei	Mengelompokkan jawaban informan kepenggolongan data
5	Mei	Pengerjakan bab 4
6	Mei	Pengerjakan bab 5



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### Biodata diri

Nama : Hasdian Gunawan  
Nim : D20171049  
Fakultas/ Prodi : Dakwah/ Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Tempat Tanggal Lahir : Jember, 27 Mei 1998  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Alamat Lengkap : Jl. Sentot Prawirodirjo XIV/18 link Telengsari.  
RT/RW. 001/005. Kel. Jember kidul. Kec.  
Kaliwates. Jember.  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : WNI  
No. Telp : 081331567765  
Email : [hasdiangunawan19@gmail.com](mailto:hasdiangunawan19@gmail.com)

### Riwayat pendidikan

2005-2011 : SDN KEPATIHAN 01  
2011-2014 : MTSN 1 JEMBER  
2014-2017 : SMAN 3 JEMBER  
2017-Sekarang : UIN KHAS Jember

### Pengalaman Organisasi

1. Karangtaruna

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KHAJAH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER