

Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang

Muhammad Rizal Hifandi Jusuf¹, Nulita Eka Paluvy², Salsabilla Hana Surya³, Devina Agustya Ulin Nikma⁴, Imarotul Mahbubah⁵

^{1,2,3,4,5}Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Indonesia
hifandi79@gmail.com¹

ABSTRAK

Artikel ini dibuat dengan tujuan untuk menganalisis mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang yang menggemari budaya populer Jepang yaitu menonton anime. Budaya populer Jepang ini memang sangat populer di kalangan remaja. Proses masuknya yang begitu cepat di kalangan generasi muda membuat tren ini sangat digemari. Tidak hanya di Indonesia saja anime ini populer, namun di berbagai belahan dunia mungkin sudah tidak asing lagi dengan istilah "anime", bahkan tidak hanya di kalangan anak-anak saja yang menyukai anime ini, namun para remaja dan orang dewasa juga menyukai anime. ini. Anime telah membawa banyak perubahan pada gaya hidup mahasiswa, antara lain perubahan pakaian, potongan rambut bahkan warna rambut, serta cara berbahasa. Selain ketiga hal tersebut, frekuensi siswa menonton anime dengan unsur kekerasan dapat memicu siswa untuk melakukan hal seperti yang telah mereka saksikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan observasi mendalam dan wawancara dengan beberapa mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang guna mendapatkan data yang relevan. Berdasarkan penelitian yang telah kami lakukan, masuknya anime di kalangan mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung masing-masing individu.

Kata Kunci: anime, budaya populer, mahasiswa

ABSTRACT

Changes in Lifestyle of Students of the Department of Sociology, State University of Malang with the Presence of Japanese Popular Culture. This article was created with the aim of analyzing the students of the Department of Sociology Education, State University of Malang who are fond of Japanese popular culture, namely watching anime. This Japanese popular culture is indeed very popular among teenagers. The process of entry is so fast among the younger generation, making this trend very popular. Not only in Indonesia, this anime is popular, but in various parts of the world you may be familiar with the term "anime", even not only among children who like this anime, but teenagers and adults also love anime. this. Anime has brought many changes in student lifestyle, including changes in clothing, haircuts and even hair color, as well as the way of language. In addition to these three things, the frequency of a student watching anime with violent elements can trigger students to do things like what they have witnessed. In this study, researchers used a qualitative research method by conducting in-depth observations and interviews with several students majoring in Sociology from the State University of Malang in order to obtain relevant data. Based on the research we have done, the inclusion of anime among students of the Department of Sociology Education, State University of Malang can have positive and negative impacts depending on each individual.

Keywords: anime, popular culture, student

PENDAHULUAN

Berkembang pesatnya sumber informasi dan teknologi mengakibatkan banyaknya jumlah pertukaran budaya yang terjadi di seluruh negara dunia ini. Di Indonesia sendiri banyak budaya populer asing yang masuk, salah satunya adalah anime yang merupakan budaya populer dari Jepang. Masuknya anime mengincar segmentasi anak muda, tak terkecuali mahasiswa Departemen Sosiologi dari Universitas Negeri Malang. Anime telah membawa banyak perubahan gaya hidup mahasiswa, diantaranya adalah perubahan dalam berpakaian, potongan bahkan warna rambut, makanan yang dikonsumsi, minat belajar serta cara berbahasa. Selain beberapa hal tersebut, seringkali seorang mahasiswa menonton anime yang berunsur kekerasan dapat memunculkan sifat anarkis pada diri mahasiswa. Dari beberapa bentuk perubahan gaya hidup yang dialami mahasiswa Departemen Sosiologi dari Universitas Negeri Malang, peneliti dapat merumuskan bagaimana perubahan gaya hidup mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang setelah menonton anime.

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan mampu menganalisis bentuk perubahan gaya hidup mahasiswa setelah menonton anime serta mampu meningkatkan kesadaran akan membentengi diri dari budaya asing yang kurang sesuai dengan budaya Indonesia. Penelitian ini bukan merupakan penelitian satu-satunya yang pernah dilakukan, sebelumnya ada beberapa penelitian yang hampir serupa dengan mengkaji budaya populer Jepang yang masuk dan membawa perubahan pada gaya hidup seseorang. Peneliti mengutip sembilan penelitian terdahulu yang relevan. Pertama adalah skripsi dari Aisyah I yang berjudul *Anime dan gaya hidup mahasiswa tahun 2019*. Pada skripsi ini membahas mengenai anime yang telah merasuk ke berbagai segi kehidupan mahasiswa, misalnya saja seperti gaya berpakaian, gaya rambut, hingga gaya berbicaranya. Kedua, jurnal dari Wahidati dan Kharismawati (2018) berjudul *Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang tahun 2018* yang berisi tentang banyaknya mahasiswa yang memiliki kemampuan bahasa karena terpengaruh oleh konsumsi budaya populer Jepang. Ketiga, karya dari M Arrum, Arroisi berjudul *Persepsi Remaja Usia 12-15 Tahun Terhadap Kekerasan Dalam Anime Naruto Di Smp 47 Dan Smp Diponegoro Jakarta* berisi tentang adegan kekerasan oleh mahasiswa karena menganggap adegan kekerasan pada anime itu indah dan menirunya. Keempat adalah skripsi dari Muhammad Chasan Afiuddin yang berjudul *Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion* berisikan tentang masuknya berbagai budaya wibu dan fashion yang dikenakannya.

Kelima merupakan karya dari Clara Novera berjudul *Pengaruh Budaya Populer Manga Dan Anime Jepang Terhadap Apresiasi Masyarakat Muda Indonesia* berisikan peran manga dan anime sebagai budaya populer Jepang untuk mengembangkan sektor pariwisata Jepang dan apresiasinya oleh pemuda Indonesia. Keenam adalah jurnal Zanitri dan Wibowo (2018) berjudul *Pengaruh Menonton Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda tahun 2018* berisikan perilaku penggemar anime yang seringkali berfantasi serta meniru apa yang ia dapatkan dari anime yang telah ditonton, kemudian memunculkan apa yang disebut dengan perilaku imitasi. Ketujuh adalah karya dari Caterina Al Imami dan Vanda berjudul *Pengaruh Tayangan Naruto Di Global Tv Terhadap Perilaku Siswa-Siswi Sdn Panjang Jiwo 1 Surabaya tahun 2017* berisikan tingkah laku siswa-siswi yang melihat kekerasan dan unsur politik sehingga menganggapnya keren. Kedelapan, karya dari Putri Dhitari berjudul *Peran Anime "Slice Of Life" Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara tahun 2020* berisikan perubahan penampilan gaya rambut dan

bahasa yang mereka gunakan dalam sehari – hari karena melihat anime. Dan yang terakhir adalah jurnal dari Haekal D. M berjudul Pengaruh Perkembangan Budaya Anime Jepang Terhadap Perubahan Perilaku Kaum Remaja Di Kota Bandung tahun 2018 berisikan anime yang menimbulkan beberapa dampak positif serta negatif bagi perilaku remaja di Bandung. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara secara mendalam pada beberapa mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang dengan tujuan mengetahui perubahan gaya hidup yang terjadi dengan hadirnya budaya populer Jepang. Peneliti menekankan perubahan sosial budaya yang terjadi, pada Teori Postmodern yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard yang memusatkan perhatiannya pada *culture* yang *hippereal*. Dengan maksud bahwa pada budaya dengan teknologi yang berkembang pesat ini seseorang, khususnya mahasiswa tidak mampu membedakan kenyataan dan fantasi sehingga membawa perubahan pada gaya hidup seorang mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan mewawancarai beberapa mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang. Sesuai dengan salah satu cara dalam mendapatkan informasi pada penelitian kualitatif yaitu dengan mewawancarai narasumber secara mendalam guna mendapatkan informasi sejelas dan sedetail mungkin supaya menguatkan hasil penelitian (Gunawan, Iwan. 2013. Metode Penelitian Kualitatif). Kemudian hasil dari wawancara kami olah secara terperinci dan seksama sehingga dalam mendeskripsikan hasil penelitian benar-benar sesuai dengan data yang diperoleh.

Penelitian difokuskan pada Teori Postmodern yang dikemukakan Jean Baudrillard tentang perubahan budaya dalam diri seseorang hingga hilangnya jati diri orang tersebut. Perubahan tersebut terjadi dalam skala bidang yang luas dari hal yang nampak sampai tidak nampak, seperti remaja meniru gaya tokoh anime yang dikagumi atau remaja yang merasa bahwa ada kekuatan dari suatu anime didalam tubuhnya. Hal-hal seperti ini jelas mengkhawatirkan bagi remaja itu sendiri sebab bisa saja ia mengalami gejala gangguan jiwa atau sebagainya. Penelitian ini ingin mengungkapkan seberapa parah perubahan yang terjadi pada mahasiswa Departemen Sosiologi.

Subjek penelitian ditentukan secara purposive, yaitu pemilihan subjek penelitian yang bersifat efektif dengan tujuan tertentu dimana peneliti memilih responden yang dianggap mewakili dan terpercaya untuk menjadi sumber data yang relevan dan berdasarkan pertimbangan untuk menemukan jawaban mengenai bagaimana bentuk perubahan gaya hidup mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang dengan hadirnya budaya populer Jepang. Miles & Huberman (1992:17) mengatakan bahwa data yang sudah direduksi maka langkah selanjutnya adalah memaparkan data. Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik wawancara untuk pengumpulan datanya. Dalam penelitian ini kami

mengambil lima informan yang merupakan mahasiswa dari Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang angkatan 2021. Pertama, yakni Edowardo Reyhan Rohmaddani, latar belakang ia menyukai anime adalah karena bosan melihat live action, grafis yang menurutnya unik dan alur cerita yang seru. Awal mula mengenal anime dari tv yang tengah menayangkan anime Naruto dan alasan mendasar menyukai anime adalah karena alur ceritanya menarik. Waktu yang dihabiskan untuk menonton anime dalam sehari bisa kurang lebih 3 jam, namun tidak setiap hari. Tokoh anime yang diidolakannya adalah Kirito Sword art online. Menurut Edowardo, anime tidak mempengaruhi kegiatannya sehari-harinya dan tidak berdampak negatif serta mempengaruhi semangat belajar karena menonton anime ketika senggang dan sedang tidak ada tanggungan. Kemudian, anime tidak memberikan pengaruh untuk penerapan penggunaan kosa kata Jepang maupun gaya anime (seperti gaya berpakaian dan gaya rambut) dalam kehidupan sehari-harinya. Adapun makanan khas Jepang dalam anime yang disukainya seperti sushi, ramen, dsb. Edowardo tidak pernah mengikuti event cosplay, tetapi beberapa kali bertemu dengan komunitas yang terdapat di kotanya, yakni komunitas motor wibu.

Informan yang kedua adalah Nathifa Azzarandra Kartika Putri. Latar belakang menonton anime adalah karena suka menonton serial animasi, konsep serial anime tidak membosankan dan banyak genre didalamnya. Awal mulai mengenal anime adalah dimulai ketika ia tidak sengaja menonton chanel yang bernama Animax Asia, dimana mayoritas tayangannya adalah anime. Tidak banyak waktu yang dihabiskan untuk menonton anime, hanya ketika ia memiliki waktu luang dan saat sedang ingin menonton saja. Tokoh anime yang diidolakannya adalah Oikawa Tooru. Menurut Nathifa, anime dapat dijadikan sebagai sarana hiburan dan melepas penat, menonton anime juga dapat menjadi sarana untuk belajar bahasa Inggris maupun bahasa Jepang secara otodidak, ia terbiasa menonton anime menggunakan subtitle bahasa Inggris, ketika menonton anime ia juga memperoleh wawasan pengetahuan mengenai bidang pengetahuan biologi, sains, sejarah, kedokteran, keolahragaan, dsb. Penggunaan kosa kata Jepang juga ia terapkan sesekali ketika sedang bertemu dengan teman temannya yang kebetulan memiliki hobi yang sama. Anime tidak berpengaruh pada gaya berpenampilannya. Adapun makanan khas Jepang dalam anime yang biasanya ia beli seperti ramen, sushi, yakosiba, dsb. Menurutnya, anime berpengaruh terhadap semangat belajarnya, seperti ketika ia menemukan anime tentang mata pelajaran yang sedang dipelajari seperti anime Hataraku Saibou tentang mata pelajaran biologi yang membahas sel yang terdapat pada manusia. Nathifa pernah mengikuti event cosplay karena ingin mengetahui seperti apa event Jepang.

Informan yang ketiga adalah Rizma Amanda. Latar belakang ia menonton anime adalah karena tokohnya menarik dan bervariasi. Ia mengenal anime dari temannya sejak SMP dan alasan menyukai anime adalah gambarnya menarik dan mengasah imajinasi. Waktu yang dihabiskan untuk menonton anime adalah 2 jam dalam sehari. Tokoh anime yang diidolakannya adalah Ichigo Kurosaki. Menurut Rizma, menonton anime membawa pengaruh negatif dan positif, pengaruh negatifnya adalah membuatnya menjadi jomblo ngenes dan menjadi sering berhalusinasi, sedangkan pengaruh positifnya adalah menonton anime menjadikan semangatnya meningkat karena menganggapnya seperti support system baginya. Terkadang ia menerapkan penggunaan kosa kata Jepang dalam kegiatan sehari-harinya dan menganggapnya sangat menarik. Anime tidak mempengaruhi gaya berpenampilannya karena ia menganggap terlalu ribet dan lebih suka menjadi diri sendiri daripada harus meniru gaya tokoh lain. Adapun makanan khas Jepang dalam anime yang disukainya, yaitu ramen karena memiliki rasa yang enak. Untuk event cosplay sejauh ini

belum pernah diikutinya.

Informan yang keempat adalah Adistya Eka Sis Ardiansyah latar belakang ia menonton anime adalah karena menyukai visual-visual tiap karakternya yang cool, keren, ingin menonton tayangan selain yang tokohnya adalah manusia nyata, musik dan backsound-nya tidak kalah seru dan asyik didengar, serta banyak teman-temannya yang menonton anime. Awal mengenal anime saat tayang di TV ketika ia masih kecil dan alasan menyukai anime sampai sekarang adalah karena menjadi tontonan yang keren, ilustrasi tiap karakter juga bagus, animasinya bagus, dan anime adalah cerita yang alurnya bisa beragam dan bisa menggunakan imajinasi kita meski nampak mustahil, segi visualnya menarik. Terkadang dalam sehari waktu yang dihabiskan untuk menonton anime bisa sampai 3 jam lebih, tetapi rata-rata 1 jam. Tokoh anime yang diidolakannya adalah Naruto (Naruto Shippuden) dan Asta (Black Cover). Menurutnya, menonton anime dapat membawa pengaruh positif dan negatif, pengaruh negatifnya adalah bisa membuang waktu dan menjadikannya ketagihan, sedangkan pengaruh positifnya adalah menjadi salah satu tempat refreshing dari kejenuhan kegiatan sehari-hari dan dapat meningkatkan semangat belajar walaupun tidak memiliki efek terlalu banyak. Penerapan penggunaan kosa kata Jepang terkadang ia lakukan ketika iseng dengan berbincang dengan temannya saja. Anime tidak memberikan pengaruh pada gaya berpenampilannya, tetapi sempat berpikir dan tertarik dengan gaya rambut dan style baju. Untuk makanan khas Jepang, ia tidak mengonsumsi tetapi ada keinginan ketika sempat, tetapi ia mengetahui beberapa makanan Jepang seperti ramen. Untuk event cosplay belum pernah ia ikuti.

Informan yang terakhir yakni Raditya Aulia Akbar. Latar belakang ia menonton anime adalah karena menyukai style art Jepang dan cerita yang dibawakan oleh anime tersebut. Awal mula ia mengenal anime dari orang terdekatnya, dari ajakan kakaknya ketika ia masih kecil. Lama waktu menonton anime bergantung pada anime yang sedang ditontonnya. Berbeda dengan informan lainnya, Raditya tidak mengidolakan tokoh dari anime, tetapi hanya menyukai style art dan sifat yang dimiliki oleh tokoh Donquixote Doflamingo. Menurut Raditya, menonton anime dapat membawa dampak positif dan negatif, dampak positifnya adalah dapat menjadi bahan berbincang-bincang ketika dengan teman-temannya, sedangkan dampak negatifnya adalah menjadikan semangat belajarnya menurun karena merasa terlalu asyik dengan anime. Kemudian, anime tidak memberikan pengaruh untuk penerapan penggunaan kosa kata Jepang di sehari-harinya, tetapi ia memiliki beberapa pakaian bergaya anime dan pernah mengonsumsi nasi kepal ala Jepang serta beberapa kali mengikuti event cosplay karena ajakan dari temannya.

Masuknya anime mengincar kelompok generasi muda, dikarenakan generasi muda rentan terpengaruh oleh hal-hal yang unik dan menarik. Tak terkecuali mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang. Anime telah membawa banyak perubahan terhadap gaya hidup mahasiswa, diantaranya adalah perubahan dalam berpakaian, potongan bahkan warna rambut, serta cara berbahasa. Selain ketiga hal tersebut seringkali seorang mahasiswa menonton anime berunsur kekerasan dapat memicu mahasiswa melakukan hal seperti yang ditontonnya. Dari hasil penelitian yang telah kami pahami dengan saksama, sudah diperoleh gambaran bahwa mahasiswa yang gemar dengan budaya Jepang tidak sepenuhnya dibawa oleh kebudayaan Jepang. Mereka gemar dengan budaya populer Jepang rata-rata untuk dijadikan sarana hiburan serta penyemangat disaat bosan datang. Tak jarang juga, para informan kami memperoleh pengetahuan yang sangat menarik seperti kebudayaan yang berada di Jepang, makanan khas Jepang, cara hidup orang Jepang, dan masih banyak lagi pengetahuan menarik dari tontonan animenya tersebut,

beberapa hal positif mereka dapatkan dari menonton anime, berupa bertambahnya pengetahuan tentang pelajaran, meningkatkan skill berbahasa, serta bertambah luasnya pandangan yang didapatkan dari menonton anime.

Disamping hal positif, adapun hal negatif yang menyertai, yaitu dapat menyebabkan ketagihan sehingga menjadikan para mahasiswa lupa waktu akan kegiatannya, menjadi sering berhalusinasi karena anime yang ditontonnya, serta terlalu asyik dengan dunia animenya. Sedangkan perubahan penampilan yang terjadi dari menonton anime terlihat sangat minim sekali, bahkan mereka memilih berpenampilan sesuai kepribadian diri masing-masing tanpa harus menirukan tokoh yang diidolakan dari anime tersebut. Berpenampilan sesuai diri sendiri memang terlihat lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa mereka menikmati tontonan anime karena kesan grafis visualnya yang menarik dan alur cerita yang unik menjadikan mereka betah menontonnya. Selain itu, makanan khas Jepang pun membuat mereka terpana sehingga ingin ikut mencoba seperti cara orang Jepang saat memakannya.

Hasil analisis data yang telah dilakukan, didalamnya terdapat permasalahan yang dibahas dari tiap individu yang tentunya berbeda satu sama lain. Teori yang sesuai untuk mengkaji permasalahan diatas adalah Teori Postmodern yang dikemukakan Jean Baudrillard tentang perubahan budaya dalam diri seseorang hingga hilangnya jati diri orang tersebut, Teori Postmodern didasarkan pada gaya yang personal atau pribadi dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada. Menurut Jean Baudrillard, perkembangan media elektronik menjadi faktor pendorong terbesar Postmodernisme. Pada kenyataannya, mahasiswa Departemen Sosiologi mengakses anime dari media elektronik yang mereka miliki. Dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan pada Teori Postmodern bersifat relatif, tidak ada ilmu pengetahuan yang kebenarannya absolut dan ketika melihat suatu peristiwa harus dilihat dari segala sisi, tidak hanya terfokus pada satu sisi tertentu saja. Selain Teori Postmodern, Teori Hiperealitas yang dikemukakan Jean Baudrillard juga sejalan dengan kasus kami. Mahasiswa mengalami ketidakmampuan untuk membedakan kenyataan dan fantasi sehingga banyak mahasiswa yang tidak bisa membedakan mana asli mana palsu dimana realitas imajiner sangatlah mempengaruhi pola pikir orang yang kecanduan anime. Ketika orang telah terpengaruh pola pikir mengenai realitas imajiner pastilah realitas nyata tidak bisa mereka terima padahal mereka sendiri menganggap realitas imajiner adalah realitas yang nyata bagi mereka.

PENUTUP

Budaya populer Jepang memberikan dampak yang cukup signifikan dalam pola kehidupan remaja. Budaya populer Jepang sendiri masuk lewat dunia animasi yang sering ditonton kalangan remaja. Kebudayaan yang dibawa pun beragam mulai dari pola gaya hidup, pakaian, makanan, dan beragam lainnya. Perubahan yang bisa dilihat dari apa yang ada pada diri mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang yang mana mereka juga terdampak oleh masuknya budaya dari negeri matahari terbit tersebut. Bentuk perubahan gaya hidup mahasiswa setelah menonton anime dari budaya populer Jepang yang masuk berbeda dari tiap-tiap individu mahasiswa Departemen Sosiologi, Universitas Negeri Malang, kebanyakan dari mereka mengalami perubahan pada pola gaya hidup. Perubahan gaya hidup yang positif terkadang muncul akibat kesadaran masing-masing mahasiswa untuk tetap bisa membedakan mana hiburan dan mana kewajiban. Dampak-dampak yang terjadi itu haruslah dikaji lebih dalam lagi supaya mendapatkan cara untuk mengurangi dampak yang negatif dari masuknya budaya populer Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiuddin, M. C. (2019). Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion (Studi Di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat). *Ilmu Sosial Dan Politik*, 5(2), 40–51.
- Aisyah, I. (2019). (*Studi pada Mahasiswa yang Tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta*) *Skripsi Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Gelar Sarjana Pendidikan (S . Pd)*.
- Amalina, A. (2015). Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia. *Andalas Journal of International Studies (AJIS)*, 1(2). <https://doi.org/10.25077/ajis.1.2.108-122.2012>
- Atus, S. (2011). *Kelompok Penggemar Manga Online (Online Manga Fandom)*.
- Budianto, F. (2015). Tinjauan Buku Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. *Jurnal Kajian Wilayah*, 6 No.2.
- Erwindo, C. W. (2018). Efektifitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 7(2).
- Gunawan, I., 2013. Metode penelitian kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara, 143.
- HAEKAL, D. M. (2018). PENGARUH PERKEMBANGAN BUDAYA ANIME JEPANG TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU KAUM REMAJA DI KOTA BANDUNG (*Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN*).
- Hoeran, Adzni. 2017. “Pengaruh Budaya Populer Manga Dan Anime Jepang Terhadap Apresiasi Masyarakat Muda Indonesia”. *Penerapan Embellishment Sebagai Unsur Dekoratif Pada Busana Modestwear d*(2017).
- Imami, V. C. Al. (2017). *Pengaruh Tayangan Naruto Di Global Tv Terhadap Perilaku Siswa-Siswi Sdn Panjang Jiwo 1 Surabaya*. <https://eprints.stikosa-aws.ac.id/107/>
- M Arrum, Arroisi. (2016). PERSEPSI REMAJA USIA 12-15 TAHUN TERHADAP KEKERASAN DALAM ANIME NARUTO DI SMP 47 DAN SMP DIPONEGORO JAKARTA. PhD Thesis. Universitas Darma Persada
- Novera, Clara. 2017. “Manga Dan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang.” *Thesis* (April 2017).
- Nugroho, Prista Ardi, and Grendi Hendrarastomo. 2017. “Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta).” *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6(3).
- Prasetyo, Kuncoro Adhi, Fakultas Ilmu, Pengetahuan Dan, and Program Studi Jepang. 2014. “Pengaruh Anime, Kuncoro Adhi Prasetyo, FIB UI, 2014.” *Makalah non-seminar*.
- Puspitasari, G., & Khasanah, U. (2019). PERSEPSI TERHADAP TOKOH WANITA DALAM ANIME 2D MENURUT PARA PECINTA ANIME DI INDONESIA. *Mezurashii*, 1(2). <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v1i2.3238>
- Sokalia Anjani, P., & Puri Astiti, D. (2020). Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1, 144–155. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/57813>
- Sukarman, M. M. H. (2021). Fanatisme otaku terhadap anime one piece (studi kasus pada komunitas nakama istimewa Yogyakarta). *Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia*.