

**PERSPEKTIF GENERASI X SEBAGAI PENIKMAT AWAL  
ANIME DI INDONESIA**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
AVIANITA DAMAYANTI  
165110201111016**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2020**





**PERSPEKTIF GENERASI X SEBAGAI PENIKMAT AWAL ANIME DI  
INDONESIA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH:  
AVIANITA DAMAYANTI  
NIM 165110201111016**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
2020**



## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Avianita Damayanti  
NIM : 165110201111016  
Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari hasil karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 21 Juli 2020



NIM 165110201111016

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama AVIANITA DAMAYANTI telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Sastra*.

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dosen Pembimbing,


Hamamah, M.Pd., Ph.D.  
NIP. 19730103 200501 2 001



Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.  
NIP. 201309 770430 2 001



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya ditengah pandemik ini kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perspektif Generasi X sebagai Penikmat Awal *Anime* di Indonesia” dengan baik.

Dengan berbagai tantangan dan usaha yang telah penulis lalui untuk menyelesaikan penelitian ini agar mendapatkan hasil yang terbaik, namun penulis menyadari jika penelitian ini masih banyak memiliki kekurangan karena terbatasnya kemampuan yang penulis miliki. Selain itu penulis juga tentu menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil.

Oleh karena itu, dikesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materilnya dalam penyusunan skripsi ini. Serta doa yang tiada henti-hentinya ditujukan kepada penulis, sehingga berhasil menyelesaikan skripsi hingga pada tahap ini.
2. Dosen pembimbing, Ibu Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si. yang dengan sabar memberikan arahan serta juga telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan demi kelancaran pengerjaan skripsi ini.
3. Dosen penguji, Ibu Laily Amalia Savitri, S.S., M.Si. yang telah memberikan kritik dan saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Serta segenap keluarga yang telah memberikan doa dan juga dorongan semangat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak-bapak dan ibu-ibu responden yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi responden dalam penelitian ini, serta doa dan dukungannya untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Desy, Icus, Ajriya, Nabila, Galuh, Arasel, Yuni, Fani, Cika, dan juga teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu sebagai sesama mahasiswa tingkat akhir yang saling membantu dalam memberikan informasi dan dorongan semangat kepada penulis. Selain itu juga Kak Aka, Kak Mery, dan Kak Saichu yang juga memberikan semangat, dukungan, serta bantuannya selama penyusunan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih belum sempurna.

Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik, saran, dan pendapat yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada penelitian ini.

Malang, Juli 2020

Penulis



## ABSTRAK

Damayanti, Avianita. 2020. **Perspektif Generasi X Sebagai Penikmat Awal *Anime* di Indonesia**. Program Studi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.

Kata Kunci : *Anime*, Budaya Populer, Perspektif, Generasi X

Skripsi ini membahas tentang perspektif dari generasi X dan budaya populer Jepang pada *anime*. Dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perspektif generasi X terhadap *anime* pada sebelum tahun 1990-an sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan konsep budaya populer sebagai teori utama. Kemudian metode yang digunakan penulis adalah metode kualitatif deskriptif. Sumber data primer pada penelitian ini berasal dari hasil wawancara yang dilakukan dengan responden yaitu kepada sepuluh orang generasi X.

Berdasarkan dari hasil wawancara, *Anime* masuk ke Indonesia karena adanya globalisasi dan perkembangan zaman. Oleh sebab itu *anime* hadirnya di Indonesia yang menciptakan adanya perspektif generasi X pada sebelum tahun 1990-an. Perspektif tersebut memandang *anime* sebagai sarana hiburan yang menarik dan positif dengan membawa pesan moral dan budaya yang dapat disaksikan di segala umur.





## 要旨

ダマヤンティ、アヴィアニタ。2020年。インドネシアで初期のアニメ愛子家としてX世代の次元。日本文学科文学部ブラウイジャヤ大学。

指導教員：レテュノ・デウィ・アンバラステュティ

キーワード：アニメ、大衆文化、次元、X世代

この論文では、次元と日本の大衆文化としてのアニメについて論じる。この研究の目的は、インドネシアで初期のアニメ愛子家として、1990年代前のアニメに対してX世代の次元を知ることである。

この研究では、日本の大衆文化観念を主理論として使用する。そしてこの研究で使用した方法は、記述的定性的方法だ。この調査の主要なデータソースは、X世代の10名へのインタビューの結果である。

インタビューの結果から、アニメはグローバル化と時代開発からインドネシアに入った。だから、アニメがインドネシアに入った1990年代前はX世代に次元を作った。その次元からアニメは面白くて積極的な娯楽、道徳的、文化的なメッセージである。すべての年齢層で視聴できる。



DAFTAR ISI

**HALAMAN JUDUL** ..... 1

**PERNYATAAN KEASLIAN** ..... vi

**HALAMAN PERSETUJUAN** ..... iii

**HALAMAN PENGESAHAN** ..... vi

**KATA PENGANTAR** ..... v

**ABSTRAK** ..... vi

要旨 ..... vii

**DAFTAR ISI** ..... viii

**DAFTAR TABEL** ..... x

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... xi

**DAFTAR TRANSLITERASI** ..... xii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Rumusan Masalah ..... 4

1.3 Tujuan Penelitian ..... 4

1.4 Manfaat Penelitian ..... 5

    1.4.1 Manfaat Teoritis ..... 5

    1.4.2 Manfaat Praktis ..... 5

1.5 Ruang Lingkup Penelitian ..... 5

1.6 Definisi Istilah Kunci ..... 6

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** ..... 7

2.1 Budaya Populer ..... 7

2.2 *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang yang Berkembang di Indonesia ..... 8

    2.2.1 Konsep Budaya Populer Jepang ..... 8

    2.2.2 Fenomena *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang di Indonesia ..... 9

2.3 Perspektif ..... 11

2.4 Generasi X ..... 12

2.5 Penelitian Terdahulu ..... 13

**BAB III METODE PENELITIAN** ..... 16

3.1 Jenis Penelitian ..... 16

3.2 Sumber Data ..... 17

    3.2.1 Data Responden ..... 19

3.3 Teknik Pengumpulan Data ..... 20

3.4 Analisis Data ..... 20

**BAB IV PEMBAHASAN** ..... 22

4.1 Perspektif generasi X terhadap *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang ..... 22

    4.1.1 Animasi dengan Ragam Genre dan Cerita yang Menarik ..... 24

    4.1.2 Animasi yang Memuat Unsur Kebudayaan Jepang ..... 28

    4.1.3 Animasi sebagai Hiburan yang Mengandung Pesan Moral ..... 31

    4.1.4 Animasi yang Memiliki Karakteristik ..... 34



<b>BAB V PENUTUP</b> .....	37
5.1 Kesimpulan .....	37
5.2 Saran .....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	40
<b>LAMPIRAN</b> .....	42



DAFTAR TABEL

Tabel

3.2.1 Data Responden .....	19
4.1 <i>Anime</i> yang Telah Disaksikan Responden Berdasarkan Lini Waktu.....	23
4.2 Perspektif Generasi X Terhadap <i>Anime</i> sebagai Budaya Populer Jepang .....	24
4.1.1 Animasi dengan Ragam Genre dan Cerita yang Menarik .....	25
4.1.2 Animasi yang Memuat Unsur Kebudayaan Jepang .....	28
4.1.3 Animasi sebagai Hiburan yang Mengandung Pesan Moral.....	32
4.1.4 Animasi yang Memiliki Karakteristik.....	35





## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara.....	42
Lampiran 2. Transkrip Wawancara .....	43
Lampiran 3. <i>Curriculum Vitae</i> .....	66
Lampiran 4. Sertifikat JLPT N3 .....	68
Lampiran 5. Lembar Nilai JLPT N3.....	69
Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	70
Lampiran 7. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi.....	72
Lampiran 8. Berita Acara Seminar Hasil Skripsi.....	73



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya	ゆ (ユ) yu	よ (ヨ) yo		
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa		を (ヲ) wo		
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ん (ン) n / m / ng				

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya seperti まっくら (makkura)

あ a penanda bunyi panjang. Contohnya おかあさん (okaasan)

い i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいさん (oniisan)

う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya いもうと (imouto)

え e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

お o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.

Contohnya とおる (tooru)



— penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.

Contohnya パワー (Pawaa)

Partikel :

は (わ) dibaca wa

を (お) dibaca o

へ (え) dibaca e





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pada abad 21, Jepang dikenal dunia akan keragaman budaya populernya seperti produk kesenian, gaya berpakaian, musik, makanan, dan lain sebagainya.

Pada dasarnya istilah budaya populer berasal dari sekumpulan pemikiran, sudut pandang, tindakan, penilaian serta fenomena lain yang biasa dijumpai dalam kehidupan, terutama pada sebuah budaya yang berkembang di masyarakat.

Williams (dalam Supardan 2010: 2), menyebutkan, salah satu dari keempat makna populer adalah banyak disukai orang.

Menurut Safariani (2017: 734) Jepang melakukan penyebaran budayanya di akhir dekade 1980-an ke negara lain agar bisa lebih dikenal luas melalui budaya populernya. Karena budaya populer Jepang memiliki unsur seni dengan kreatifitas tingkat tinggi. Budaya populer Jepang yang kini dikenal secara internasional di antaranya *manga* (komik), *J-pop*, *cosplay*, *game*, *fashion*, makanan, terutama *anime*.

*Anime* diketahui sebagai salah satu produk yang paling diminati oleh masyarakat di berbagai negara termasuk Indonesia. “*Anime* dan *manga* telah terlebih dahulu menjadi trend budaya populer Jepang yang diminati kaum muda perkotaan Indonesia sepanjang mulai paruh kedua tahun 1990-an hingga tahun 2000” berdasarkan dari Pikiran Rakyat (dalam Venus dan Helmi 2010: 74).



Berdasarkan kutipan tersebut, dikisaran tahun 1990-an produk budaya populer Jepang diterima dan dinikmati dengan mudah oleh masyarakat Indonesia hingga saat ini. Meskipun kini digemari oleh masyarakat di Indonesia, namun kepopuleritasan *anime* mengalami perjalanan pasang surut.

Belum tercatat secara terperinci pada tahun berapa tepatnya *anime* memasuki Indonesia, namun diperkirakan pada sekitar akhir tahun 1970-an, *anime* karya Yoshikazu Yasuhiko yang berjudul *Wanpaku Omukashi Kum- Kum. Anime* tersebut menjadi *anime* pertama yang ditayangkan oleh TVRI sebagai stasiun televisi tunggal Indonesia kala itu. Ketika teknologi semakin berkembang saat memasuki tahun 1980-an, hadirnya teknologi VCR (VHS, dan *Betamax Player* membuat beragam *anime* mulai muncul di Indonesia. Dengan semakin berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun, kehadiran stasiun-stasiun televisi baru pun mulai menayangkan *anime* yang semakin sedikit demi sedikit beragam di awal tahun 1990-an.

Meskipun stasiun televisi menayangkan *anime* baru maupun *anime* produksi lama, tetapi hal ini tidak mengurangi minat masyarakat Indonesia pada saat itu untuk menyaksikan *anime*. Hingga akhirnya, *anime* yang ditayangkan di Indonesia pun terus berkembang dan memiliki beragam judul yang dapat dinikmati hingga saat ini. Meskipun jam tayang *anime* di televisi semakin berkurang, namun dengan adanya teknologi yang semakin mudah dan cepat untuk diakses, tidak menutup kemungkinan masyarakat Indonesia untuk menyaksikan *anime* kapan pun, melalui internet.

Dengan hadirnya *anime* di Indonesia, *anime* menjadi salah satu hiburan yang disaksikan oleh pemirsa Indonesia, khususnya bagi masyarakat yang terlahir pada tahun 1965-1979 yang disebut sebagai generasi X. Generasi ini merupakan generasi yang terlahir di era perkembangan teknologi dan informasi, karena menurut Jurkiewicz (dalam Putra 2018: 129) salah satu ciri-ciri generasi X adalah generasi yang mampu beradaptasi, contohnya seperti dalam mengenal komputer dan video game dengan versi sederhana. Ditambah dengan pernyataan Djamasbi, dkk, (dalam Fitri dan Prasetyawan 2020: 22) menjelaskan “perbedaan generasi terlihat dari periode waktu, sifat dan ruang lingkup tentang teknologi dan globalisasi yang secara signifikan berbeda. Laju perubahan dan kemajuan dalam globalisasi terlihat nyata pada tiap generasi”. Hal ini menunjukkan dengan adanya globalisasi, generasi X memiliki cara tersendiri untuk dapat beradaptasi dengan teknologi dan globalisasi. Terlihat dari pendapat Bursch (dalam Fadlurrohimi, dkk, 2019: 182) menyatakan bahwa para generasi X merupakan saksi atas kelahiran internet dan teknologi. Maka dari itu generasi X menjadi generasi yang dapat mengikuti perkembangan teknologi, meskipun tidak seaktif generasi Y dan Z.

Untuk mengetahui awal *anime* di Indonesia, maka membutuhkan sudut pandang generasi sebagai penikmat awal *anime*. Sudut pandang merupakan padanan kata dari “Perspektif”. Perspektif memiliki definisi yaitu “kerangka konseptual, seperangkat asumsi-asumsi, seperangkat nilai-nilai, dan seperangkat gagasan-gagasan yang memengaruhi persepsi kita dan memengaruhi tindakan dalam suatu situasi” Charon (dalam Halimatussadiyah, 2014: 3). Atau dapat disimpulkan kerangka konseptual yang mempengaruhi persepsi dan tindakan.



Dalam hal ini perspektif berfungsi dalam mengarahkan, melalui pengamatan dan pemahaman pada suatu fenomena yang ada (Halimatusa'diah, 2014: 3), sehingga ditegaskan oleh Fisher (dalam Halimatusa'diah, 2014: 3) bahwa terdapat pengaruh mendasar dari perspektif dalam mengarahkan pemahaman seseorang, sehingga perbedaan perspektif yang digunakan akan menghasilkan penafsiran berbeda atas sebuah realita.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul "Perspektif Generasi X sebagai Penikmat Awal *Anime* di Indonesia". Agar didapatkan berbagai perspektif mengenai *anime*, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan melakukan wawancara terhadap sepuluh orang generasi X sebagai responden.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana perspektif generasi X terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai budaya populer Jepang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perspektif generasi X sebagai penikmat awal *anime* terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai budaya populer Jepang.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut manfaat penelitian yang penulis harapkan :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah kajian pustaka mengenai budaya populer Jepang. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian pustaka mengenai definisi perspektif, generasi X, dan budaya populer Jepang, terutama *anime* sebagai referensi penelitian selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa program studi Sastra Jepang maupun pengetahuan secara umum mengenai definisi perspektif, generasi X, dan budaya populer, terutama mengenai *anime*.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada generasi X. Penelitian ini dibatasi pada perspektif (sudut pandang) generasi X sebagai responden yang menyaksikan *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia.



## 1.6 Definisi Istilah Kunci

1. **Budaya Populer:** Budaya yang disukai dan diproduksi untuk dinikmati oleh masyarakat luas (Storey, 2009)
2. **Anime:** Animasi atau kartun khas Jepang (KBBI Daring)
3. **Perspektif:** Suatu cara pandang terhadap suatu masalah yang terjadi atau sudut pandang tertentu yang digunakan dalam melihat suatu fenomena (Martono, 2010)
4. **Generasi X:** Generasi yang lahir pada tahun 1965-1979 (Raymond, 2013)



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Budaya Populer

Pada abad ke-19, seorang sosiolog Prancis, Pierre Bourdieu menjelaskan bahwa terdapat perbedaan budaya yang sering kali dimanfaatkan untuk memperlebar dan memelihara perbedaan kelas. Perbedaan kelas tersebut terdapat dalam konsumsi budaya antara budaya tinggi, yang berupa hasil kreatifitas individu yang mendapatkan penerimaan moral dan estetis yang lebih, dengan budaya rendah yang merupakan budaya komersial akibat dari produk massal atau dapat disebut sebagai budaya populer.

Budaya Populer (*Popular Culture*) atau yang biasa disebut budaya pop menurut Hamid (2012: 3) merupakan “gaya, gagasan atau ide maupun perspektif, dan sikap yang benar-benar berbeda dengan budaya arus utama '*mainstream*' (budaya tinggi)”. Jayanti (2018: viii) menjelaskan bahwa budaya populer disebut juga sebagai budaya yang menyenangkan atau banyak disukai orang.

Budaya massa merupakan istilah lain dari budaya populer. Hal ini bertujuan untuk menegaskan jika budaya massa secara komersial tidak bisa diharapkan, karena produk tersebut diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa. Konsumennya berasal dari kalangan konsumen yang tidak pemilih, sehingga budaya ini dikonsumsi oleh tanpa perlu pikir panjang. Menurut Heryanto (2012: 9) budaya populer pada hakekatnya merupakan produk yang diproduksi oleh masyarakat industrial yang dihasilkan dan ditampilkan dalam jumlah besar,



dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, serta penggandaan-massal, sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat luas.

Berdasarkan dari definisi budaya populer, dapat disimpulkan bahwa budaya populer merupakan sekumpulan pemikiran, sudut pandang atau fenomena lain yang biasa dijumpai di dalam kehidupan dan berkembang di masyarakat.

Selain itu budaya populer juga disenangi banyak orang karena merupakan budaya yang menyenangkan. Pada dasarnya budaya populer berasal dari adanya perbedaan kelas konsumsi budaya, yaitu budaya rendah merupakan budaya komersial akibat dari produk massal yang diproduksi oleh masyarakat industrial serta dikonsumsi secara massal.

## 2.2 *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang yang Berkembang di Indonesia

### 2.2.1 Konsep Budaya Populer Jepang

Budaya populer Jepang dikenal dengan berbagai macam produk seperti musik, *game*, *fashion*, *manga* dan *anime* yang digemari tidak hanya di Jepang, melainkan kepopulerannya kini sudah menembus keberbagai negara. Kato (dalam Wulansuci, 2010: 12) mengungkapkan bahwa istilah budaya populer atau *taishuu bunka* (大衆文化) yang disingkat menjadi *taishuuka* dalam kamus bahasa Jepang *Koujien* (広辞苑) didefinisikan sebagai “*Taishuuka : ippan minshuu ni hiromari, shitashimareru mono to naru koto. Mata, sono youna mono ni suru to*”. (大衆文

化：一般民衆に広まり、親しまれるものとなること。また、そのようなものにする。). Dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai budaya populer atau budaya massa merupakan hal yang menyebar dan dikenal di kalangan masyarakat banyak.

Terdapat dua cara persebaran budaya populer Jepang ke seluruh dunia, yaitu dengan mengekspornya secara langsung dan dengan menumpang melalui produk yang lain seperti kamera, telepon genggam dan teknologi modern lainnya. Budaya populer Jepang memiliki karakter khusus dan unik yang lebih independen dibandingkan dengan beberapa produk dari negara Barat. Hal ini berarti bahwa budaya populer Jepang tidak harus berhadapan dan melewati ikon budaya Barat sehingga budaya populer Jepang memiliki cara dan jalannya sendiri. (Effendi, 2011: 63-64).

### 2.2.2 Fenomena *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang di Indonesia

Sebagai animasi Jepang, penciptaan *anime* sangat dipengaruhi gaya gambar *manga*. Dengan tampilan grafik sampai alur cerita yang lebih menarik menumbuhkan antusias menonton *anime* bagi masyarakat di Indonesia baik dari kalangan anak-anak hingga remaja.

Berdasarkan dari dokumen animeindo.net, sebagai dokumen yang merangkumkan mengenai sejarah *anime* di Indonesia, disebutkan bahwa *anime* pertama berjudul *Wanpaku Omukashi Kum-Kum* yang diperkirakan sudah masuk ke Indonesia sekitar akhir tahun 1970-an. *Wanpaku Omukashi Kum-kum* merupakan *anime* karya Yoshikazu Yasuhiko yang menjadi *anime* pertama yang



ditayangkan oleh TVRI sebagai stasiun televisi tunggal Indonesia. Kemudian, pada tahun 1980-an *anime* yang ditayangkan di Indonesia kian beragam berkat adanya perkembangan teknologi seperti *video recorder* atau VCR (*Video Cassette Recorder*) yang filmnya bisa diperoleh di tempat persewaan video dalam bentuk VHS dan *Betamax Player*. Saat itu beberapa *anime*, seperti *Voltus V* (*Chodenji Mashin Voltus V*), *Lulu the Flower Girl* (*Hana no Ko Lunlun*), *Candy Candy*, dan *anime* terkenal lainnya ditayangkan pada masa tersebut.

Dengan berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun, sehingga bermunculan stasiun-stasiun televisi baru yang mulai menayangkan *anime* sekitar pada awal tahun 1990-an. *Anime* pun mendapatkan alih bahasa ke dalam bahasa Indonesia agar dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia dengan mudah. Di tahun 1990-an pun menjadi penanda dikenalnya budaya populer Jepang secara lebih luas di Indonesia. Kemudian tidak hanya *anime* budaya populer yang semakin diminati, tetapi juga diterbitkannya komik-komik Jepang (*manga*) yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Beberapa judul *manga* yang diterjemahkan seperti *Candy Candy*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *KungFu Boy*, *Detektif Conan*, dan lain sebagainya.

Tidak hanya itu, penerbitan beberapa komik-komik terjemahan tersebut, juga bersamaan dengan penayangannya *anime* dari Jepang yang dibeli lisensi penyiarannya oleh stasiun-stasiun televisi swasta. Serial seperti *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Detektif Conan*, dan *Pokemon* diminati berkat kehadiran *manga* dan *anime* yang sejalan. Meningkatnya minat budaya populer Jepang, membuat *manga* dan *anime* pun mulai memenuhi pasar konsumen

Indonesia, sehingga memberikan jalan bagi produk-produk budaya populer Jepang lainnya untuk tersebar dan disukai di Indonesia.

Pada fenomena *anime* sebagai budaya populer Jepang di Indonesia ini, tergambar bahwa meskipun *anime* yang memasuki Indonesia pada kisaran akhir tahun 1970-an hingga awal 1990-an memiliki keterbatasan dalam perkembangan teknologi, namun animasi Jepang tetap memiliki tempat pada hati penikmatnya pada saat itu. *Anime* saat itu menjadi pelopor kepopuleritasan *anime* di Indonesia hingga saat ini.

### 2.3 Perspektif

Secara sederhana perspektif memiliki padanan kata ‘sudut pandang’, sedangkan secara lebih luas perspektif memiliki pengertian yakni cara pandang terhadap suatu masalah yang terjadi, atau sudut pandang tertentu yang digunakan dalam melihat suatu fenomena (Martono, 2010). Konsep perspektif yang dikemukakan oleh Fisher (dalam Rejeki 2010: 43) yaitu Sudut pandang yang memungkinkan seseorang dalam memperoleh gambaran tentang kebenaran umum dari pengamatan atau interpretasi serta konseptualisasi realitas yang paling bermanfaat dalam memandang suatu fenomena sosial. Sikumbang (2017: 82) menjelaskan bahwa Hakekat perspektif yaitu berupa pemahaman terhadap suatu peristiwa tergantung kepada perspektif yang digunakan dalam mengamati peristiwa tersebut. Setiap perspektif pada taraf tertentu kurang lengkap meskipun suatu peristiwa yang amat nyata. Namun setiap perspektif adalah benar dan mencerminkan realitas”.



Berdasarkan dari beberapa definisi perspektif, dapat disimpulkan bahwa perspektif merupakan sudut pandang seseorang terhadap suatu fenomena atau peristiwa pada setiap individu akan memiliki penilaian yang berbeda-beda.

#### 2.4 Generasi X

Generasi menurut Kopperschmidt's (dalam Baenanda, 2019: para. 1) adalah sebuah kelompok yang terklasifikasikan berdasarkan tahun kelahiran, umur, tempat, dan peristiwa yang terjadi yang berdampak pada fase perkembangan generasi tersebut. Di dunia ini terdapat 5 generasi yang terbagi berdasarkan tahun kelahirannya. Generasi yang pertama di ialah *traditionalist* atau *silent generation* yang lahir pada tahun 1925-1945. Kemudian generasi kedua ialah generasi *baby boomers* yang lahir pada tahun 1946-1964. Lalu generasi ketiga, yaitu generasi X yang lahir pada tahun 1965-1979. Selanjutnya generasi keempat ialah generasi Y atau milenial, merupakan generasi yang lahir ditahun 1980-1999. Kemudian yang terakhir ialah generasi Z yang lahir pada tahun 2000-2020 Raymond (dalam Magdalena, 2018: 1).

Di antara generasi lainnya, generasi X merupakan generasi yang terlahir di era perkembangan teknologi dan informasi, seperti penggunaan PC, video game, televise, dan lain sebagainya. Generasi X memiliki ciri-ciri sebagai generasi yang mampu beradaptasi, mampu menerima perubahan dengan baik dan disebut sebagai generasi yang tanggu, memiliki karakter mandiri dan loyal, sangat mengutamakan citra, ketenaran dan uang, tipe pekerja keras, menghitung

kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya Jurkiewicz (dalam Putra, 2017: 7).

Seiring dengan berjalannya waktu serta kemajuan zaman, menyebabkan komposisi penduduk tiap generasi akan berubah dan semakin modern. Jika terkait dengan usia produktif maka jumlah kelompok generasi X mulai menjadi puncak generasi akibat menurunnya komposisi generasi *baby boomers*. Sebagai generasi yang telah mengalami era perkembangan teknologi, generasi X dirasa masih bisa beradaptasi dengan teknologi yang kian berkembang.

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa judul penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan maupun relevan dengan penelitian ini guna sebagai referensi. Berikut terdapat dua penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

Dalam penelitian yang di lakukan oleh Fikra (2019) dari Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul "*J-Pop* sebagai Media Penyebaran Budaya Populer Jepang terhadap Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya". Fikra meneliti tentang bagaimana *J-Pop* bisa memberikan pengaruh kepada Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015 agar tertarik dan mengenal budaya Jepang, dengan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang 2015 sebagai objek penelitiannya.

Kemudian Fikra menggunakan teori *soft power* sebagai teori utama yang berkaitan dengan *J-Pop* sebagai salah satu *soft power* Jepang yang memiliki peran



dalam menyebarkan budaya populer Jepang. Pada penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif.

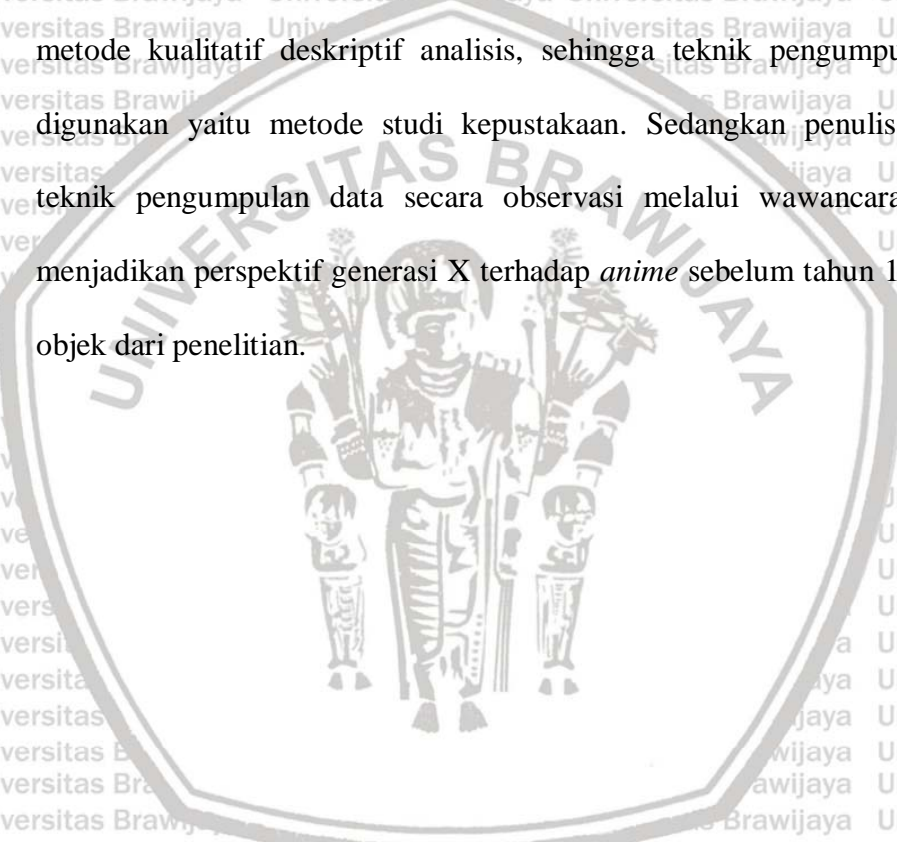
Letak persamaan antara penelitian yang diteliti dengan penelitian milik Fikra, ialah menggunakan konsep budaya populer. Lalu terdapat kesamaan pada metode penelitian yaitu sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga memiliki kesamaan dalam mendapatkan pemahaman terhadap fenomena sosial. Kemudian adapun perbedaan dari penelitian dengan milik Fikra ialah terdapat teori *soft power*. Selain itu perbedaannya juga terletak pada penelitian Fikra yang berfokus pada *Jpop* sebagai media penyebaran budaya populer. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada perspektif generasi X terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an.

Dalam penelitian yang di lakukan oleh Wulansuci (2010) dari Program Studi Jepang Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia yang berjudul “Budaya Populer *Manga* dan *Anime* sebagai *Soft power* Jepang”. Wulansuci meneliti tentang bagaimana budaya populer *manga* dan *anime* yang dimanfaatkan Jepang sebagai *soft power* Jepang dapat berkembang di seluruh dunia, sehingga dapat menjalin hubungan dengan dunia Internasional, dengan memfokuskan *manga* dan *anime Doraemon* sebagai objek penelitian. Kemudian Wulansuci menggunakan teori *soft power* dan teori budaya populer yang berkaitan dengan *manga* dan *anime* sebagai salah satu *soft power* Jepang untuk mengetahui tujuan yang ingin Jepang sampaikan melalui penyebaran budaya populer Jepang.

Pada penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif deskriptif analisis.

Letak persamaan antara penelitian ini dengan penelitian milik Wulansuci, ialah sama-sama menggunakan teori budaya populer. Selain itu terdapat kesamaan pada fokus penelitian yakni menggunakan *anime* sebagai budaya populer Jepang.

Kemudian adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian milik Wulansuci ialah menggunakan teori *soft power*, meneliti *manga* dan *anime* Doraemon sebagai objek penelitian dan metode penelitian yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis, sehingga teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode studi kepustakaan. Sedangkan penulis menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi melalui wawancara terbuka, dan menjadikan perspektif generasi X terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai objek dari penelitian.







## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Sebelum melakukan perincian mengenai jenis penelitian yang penulis gunakan, penting dalam memahami definisi dari metode penelitian. Kata “metode” berarti cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, sedangkan penelitian (*research*) merupakan cara ilmiah atau kegiatan mencari, mencatat, menganalisis, serta merumuskan untuk mendapatkan pemahaman baru yang lebih detail dari suatu hal yang diteliti yang dijelaskan oleh Anggito dan Setiawan (2018: 7).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan untuk mencari unsur-unsur, ciri-ciri, atau sifat-sifat pada suatu fenomena yang diteliti. Pada Helaluddin dan Wijaya (2019: 18) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami, mendalami suatu gejala-gejala. Kemudian dari hasil pemahaman tersebut munculah gejala yang selanjutnya disimpulkan serta diinterpretasikan sesuai dengan konteksnya. Dengan begitu dapat mencapai suatu simpulan penelitian yang objektif dan alamiah berdasarkan dengan gejala-gejala yang ada pada konteks penelitian tersebut.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dengan menggunakan metode ini, dapat membantu untuk mendeskripsikan perspektif generasi X terhadap *anime* di Indonesia.

### 3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian, sedangkan data penelitian merupakan objek atau variabel penelitian (Arikunto, 2006: 129). Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara dalam pengumpulan datanya. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer berasal dari hasil wawancara penulis dengan sepuluh orang responden yang merupakan generasi X sebagai penikmat awal *anime* pada sebelum tahun 1990-an.

#### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yang berasal dari dokumentasi dan studi kepustakaan yang berasal media internet. Data ini di antaranya berupa skripsi, *ebook*, atau *website* yang berkaitan dengan *anime*, dan generasi X.

Dalam menentukan data, penulis perlu menetapkan sampel yang akan diambil sebagai subjek penelitian sehingga digunakanlah teknik *sampling*. Teknik *sampling* menurut Margono (2004: 125) adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan salah satu teknik *sampling* yaitu teknik *snowball sampling*. Teknik *snowball sampling* merupakan



pengambilan sampel yang bermula dari jumlah kecil atau jumlah responden yang sedikit. Kemudian pada sampel awal ini memberikan merekomendasikan orang lainnya untuk dijadikan sebagai sampel selanjutnya. Dengan begitu jumlah sampel yang tersebar semakin banyak. Teknik ini diibaratkan seperti saat sebuah bola salju menggelinding, salju tersebut akan semakin membesar.

Penulis memilih generasi X sebagai sumber data dan responden penelitian dikarenakan generasi X (sebagai penikmat awal *anime*) merupakan generasi yang berdampingan dengan awal perkembangan *anime* di Indonesia. Dengan dipilihnya generasi X sebagai responden diharapkan, dapat bisa memberikan perspektifnya mengenai *anime*. Dengan demikian penulis dapat mengetahui bagaimana perspektif generasi X sebagai penikmat awal *anime*. Berikut ini adalah kriteria-kriteria tertentu yang penulis tentukan dalam memilih responden yaitu:

- (1) Generasi X sebagai generasi kelahiran 1965-1979.
- (2) Batas tahun responden pertama kali menyaksikan *anime* maksimal sampai tahun 1991.

### 3.2.1 Data Responden

Berikut ini merupakan tabel dari data responden:

**Tabel 3.2.1 Data Responden**

Nama Responden	Tahun Kelahiran	Jenis Kelamin	Menyaksikan Anime Sejak Tahun	Judul Anime Yang Pernah Disaksikan
EK	1965	L	1988	<i>Dragon Ball, Voltus V, Detektif Conan, One Piece</i>
INA	1970	P	1990	<i>Detektif Conan, Doraemon, Petualangan Hachi si Lebah Madu, P-Man, Sailor Moon</i>
MS	1971	L	1983	<i>Voltus V, Saint Seiya, Astro Boy, Doraemon, Voltron, Dragon Ball, One Piece</i>
ES	1972	L	1985	<i>Voltus V, Doraemon, Captain Tsubasa, Samurai X, Dragon Ball</i>
RT	1972	P	1985	<i>Candy-candy, Doraemon, Crayon Shinchan, Gege no Kitaro</i>
WP	1973	L	1985	<i>Voltus V, Doraemon, Detektif Conan, Captain Tsubasa, Samurai X</i>
WD	1973	P	1987	<i>Lulu The Flower Angel, Candy-candy, Voltus V, Astro Boy, Samurai X, Ninja Hatori, Ranma<sup>1/2</sup>, Saint Seiya</i>
SN	1974	L	1988	<i>Voltus V, Voltron, Omukashi Kum-Kum, Saint Seiya</i>
RI	1976	P	1985	<i>Candy-candy, Voltus V, Detektif Conan, Doraemon, Saint Seiya, Samurai X, Ranma<sup>1/2</sup>, Crayon Shinchan, Inuyasha</i>
VN	1979	P	1991	<i>Doraemon, Saint Seiya, Astro Boy, Dragon Ball, Captain Tsubasa, Pokemon, Ninja Hatori, Crayon Shinchan, Detektif Conan</i>



### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis agar dapat memperoleh data yang dibutuhkan oleh penulis. Berikut teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis:

1. Penulis mengambil 2 orang responden sebagai responden awal berdasarkan teknik *snowball sampling*. Dari 2 orang responden tersebut penulis melakukan wawancara.
2. Dari 2 orang responden awal, penulis meminta rekomendasi responden selanjutnya yang memenuhi kriteria untuk dapat diwawancarai.
3. Setelah mendapatkan rekomendasi responden, penulis melakukan wawancara kepada responden.
4. Data wawancara yang sudah terkumpul, kemudian dianalisis sesuai rumusan masalah yang ada.

### 3.4 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian dari penelitian yang berupaya dalam menguraikan suatu masalah untuk menjadi beberapa bagian sehingga akan terlihat susunan yang diuraikan, dengan begitu memudahkan dalam mencerna atau menangkap makna. Berdasarkan tahapan dalam memproses analisis data diatas, pada penelitian ini dalam menganalisis data dilakukan sebagai berikut:

1. Data penelitian diperoleh dari responden merupakan hasil dari wawancara, observasi serta tinjauan pustaka. Dari data tersebut kemudian dilakukan penfasiran dengan cara memaparkan data secara menyeluruh.

2. Berdasarkan data yang didapat, penulis menyusun kembali untuk dapat mencari keterkaitan data yang berdasarkan perspektif responden dengan konsep yang terkait yaitu budaya populer .
3. Setelah analisis data saling terkait penulis akan melakukan analisis lebih lanjut lagi agar penelitian ini bisa mendapatkan suatu kesimpulan.
4. Membuat kesimpulan dari data yang telah dianalisis.





## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1 Perspektif generasi X terhadap *Anime* sebagai Budaya Populer

##### Jepang

Pada penelitian ini dijelaskan bahwa, budaya populer yang diangkat mengacu pada pemikiran, penilaian maupun fenomena yang terjadi di masyarakat.

Kepopuleran sebuah budaya berkaitan dengan sesuatu yang menyenangkan dan disukai masyarakat. Penulis akan berfokus pada budaya populer yang berasal dari Jepang yaitu *anime*, sebagai budaya populer asing yang diminati masyarakat Indonesia. Kepopuleran *anime* pada tahun 1980-an melalui media elektronik seperti kaset maupun televisi, menjadi salah satu hiburan yang disaksikan oleh pemirsa Indonesia khususnya anak-anak yang terlahir pada tahun 1965-1979 yang disebut sebagai generasi X.

Sebagai bahan pendukung penelitian ini, penulis melakukan wawancara terhadap sepuluh orang responden dari generasi X. Wawancara tersebut bertujuan untuk mengetahui perspektif generasi X sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia pada sebelum tahun 1990-an. Untuk mengetahui awal *anime* di Indonesia, maka membutuhkan sudut pandang generasi sebagai penikmat awal *anime*. Berdasarkan sudut pandang tersebut digunakan dalam melihat suatu fenomena. Menurut KBBI, fenomena berarti fakta atau sesuatu yang luar biasa. Di sini *anime* sebelum tahun 1990-an disebut sebagai fenomena karena dalam

mengawali penayangannya, *anime* sebagai budaya populer asing cukup diminati masyarakat Indonesia pada masa itu. Dengan begitu sebagai generasi X yang menyaksikan *anime* pada masa itu, disebut sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia. Berikut daftar *anime* yang telah responden saksikan berdasarkan lini waktu:

**Tabel 4.1 *Anime* yang Telah Disaksikan Responden Berdasarkan Lini Waktu**

Lini Waktu Penayangan	
Di Tahun 1980-an	Di Tahun 1990-an
<i>Voltus V</i> <i>Lulu The Flower Angel</i> <i>Omukashi kum kum</i> <i>Candy-candy</i>	<i>Astro Boy</i> <i>Captain Tsubasa</i> <i>Crayon Shinchan</i> <i>Dragon Ball</i> <i>Detektif Conan</i> <i>Doraemon</i> <i>Gegege no Kitaro</i> <i>Hachi si Lebah Madu</i> <i>Ninja Hatori</i> <i>One Piece</i> <i>P-Man</i> <i>Ranma<sup>1/2</sup></i> <i>Sailor Moon</i> <i>Saint Seiya</i> <i>Samurai X</i>

Melalui hasil wawancara yang didapat, sepuluh orang responden menyampaikan berbagai perspektif (sudut pandang) mengenai *anime* sebelum tahun 1990-an. Selanjutnya berdasarkan dari hasil wawancara terdapat kesamaan perspektif responden terhadap *anime*, sehingga diperoleh empat perspektif dari hasil analisis, yaitu sebagai berikut:



**Tabel 4.2 Perspektif Generasi X Terhadap *Anime* sebagai Budaya Populer Jepang**

No.	Perspektif Generasi X terhadap <i>anime</i> sebelum tahun 1990-an	Responden	Total
1	<i>Anime</i> pada masa itu memiliki gaya animasi yang lebih menarik dibandingkan animasi lainnya seperti animasi dari Eropa ataupun Amerika, sehingga menjadi hiburan yang memiliki alur cerita yang menarik, dan keragaman genre	INA, MS, RI, VN	4 orang
2	<i>Anime</i> memuat unsur-unsur budaya Jepang yang dapat menambahkan wawasan pemirsanya serta dapat diterapkan di kehidupan nyata	MS, RT, WP, RI	4 orang
3	<i>Anime</i> sebagai tontonan, tidak hanya menghibur melainkan terdapat pesan moral serta yang dapat dirasakan dan diimplementasikan secara tidak langsung di kehidupan nyata.	EK, INA, ES	3 orang
4	Terdapat beberapa <i>anime</i> yang menarik karena memiliki karakteristik yang menonjol	WD, VN	2 orang

Selanjutnya berdasarkan tabel penulis memaparkan beberapa isi wawancara serta menganalisis terkait pengalaman generasi X sebagai penikmat awal *anime*, sehingga membentuk perspektif terhadap *anime* dengan analisis sebagai berikut:

#### 4.1.1 Animasi dengan Ragam Genre dan Cerita yang Menarik

*Anime* sebagai budaya populer yang digemari oleh banyak orang. Di Indonesia *anime* sebelum tahun 1990-an menjadi pilihan acara televisi yang diminati, karena menayangkan animasi yang memiliki genre yang beragam serta

menampilkan cerita yang menarik. Berikut terdapat empat pernyataan dari responden yang membentuk perspektif.

**Tabel 4.1.1 Animasi dengan Ragam Genre dan Cerita yang Menarik**

No	Responden	Pernyataan Responden
1	INA	“Ya kalau dulu itu sudah bagus. Zaman dulu itu kan kayanya tidak ada (tontonan selain) <i>anime</i> , itu kan belum ada. Dulu itu untuk tontonan anak-anak dan remaja saat itu ya bagus. Karena jadi hiburan yang gampang diikuti, dilihat, jadi bisa tonton semua umur”
2	MS	” “...sedangkan animasi Jepang juga membuat gaya kartun yang beda gitu dari kartun-kartun Barat, jadi anak-anak saat itu gampang tertarik sama hal-hal tentang robot-robot <i>action</i> . Begitu”
3	RI	“Kalau saya soal genre. Dulu <i>itu kan</i> anak-anak suka yang robot, terus remaja suka yang genre romance kisah cinta, ketika dewasa sukanya detektif yang misteri atau <i>samurai-samurai ninja</i> . Jadi variatif genre ini bisa dinikmati setiap umur, kalau segi animasi sama sih, tapi karena sekarang lebih modern jadi terlihat lebih bagus”
4	VN	“Kalau dulu ya yang saya rasakan dari <i>anime</i> dulu sama sekarang, <i>anime</i> dulu itu ramah untuk anak-anak, ceritanya juga nggak berat tapi mudah dipahami, terus sopan begitu. ...”

Berdasarkan tabel, INA, MS, RI, dan VN menyatakan beberapa hal yang menjadikan *anime* menjadi animasi yang memiliki ragam genre dan cerita yang menarik diminati. Berikut terdapat beberapa kutipan wawancara yang dilakukan oleh penulis (P) dengan responden (R).

P : Kalau pendapat ibu mengenai *anime* pada tahun tersebut, bagaimana komentarnya?

R : Ya kalau dulu itu sudah bagus. Zaman dulu itu kan *kayanya* tidak ada (tontonan selain) *anime*, itu kan belum ada. Dulu itu untuk tontonan anak-anak dan remaja saat itu ya bagus. Karena jadi hiburan yang gampang diikuti, dilihat, jadi bisa tonton semua umur. (INA)

Menurut INA, pada masa kecilnya tidak ada acara televisi lain yang menarik selain *anime*. Oleh sebab itu, bagi anak-anak dan remaja, hadirnya *anime* di

Indonesia pada masa itu menjadi pilihan hiburan yang paling bagus di antara acara



televisi lainnya. *Anime* juga menyajikan alur cerita yang menarik, sehingga ceritanya mudah untuk disaksikan, dan dapat disaksikan segala usia.

P : Kalau pendapat anda mengenai *anime* pada era tersebut bagaimana?

R : Ini ya, di saat masuknya *anime* Jepang itu sangat berpengaruh terhadap animasi dari negara lain sehingga ditahun-tahun itu animasi Jepang cukup mendominasi, jadi menggeser animasi Barat seperti animasi *Walt Disney*. Sebenarnya dari segi cerita itu hampir sama. Tapi karena *Walt Disney* saat itu keliatan monoton, tidak ada *actionnya kan*, sedangkan animasi Jepang juga membuat gaya kartun yang beda *gitu* dari kartun-kartun Barat, jadi anak-anak saat itu *gampang* tertarik sama hal-hal tentang robot-robot action. Begitu.

(MS)

Selanjutnya menurut MS, kehadiran *anime* di Indonesia cukup memengaruhi eksistensi animasi dari negara lain. MS menyebutkan meskipun terdapat beberapa alur cerita yang tidak jauh berbeda, namun secara visual jika dibandingkan dengan animasi dari negara lain *anime* memiliki kreatifitas animasi.

Hal ini disebabkan *anime* yang menampilkan gaya visual dan genre yang berbeda dibandingkan dengan animasi dari negara lain. Oleh karena itu, menjadikan anak-anak pada masa itu lebih tertarik untuk menyaksikan *anime* yang berbeda dari animasi lainnya.

P : Dari *anime* yang Ibu saksikan, bagaimana pendapat Ibu tentang *anime* pada era tersebut?

R : Kalau saya soal *genre*. Dulu itukan anak-anak suka yang robot, terus remaja suka yang *genre romance* kisah cinta, ketika dewasa *sukanya* detektif yang misteri atau *samurai-samurai ninja*. Jadi variatif *genre* ini bisa dinikmati setiap usia, kalau segi animasi sama sih, tapi karena sekarang lebih modern jadi terlihat lebih bagus. (RI)



Lalu menurut RI, pada masa kecilnya kebanyakan anak-anak pada masa itu yang menyaksikan *anime* dengan genre *mecha* atau animasi yang menceritakan tentang robot. Karena terdapat tren *anime* yang bergenre *mecha*, sehingga kebanyakan *anime* yang ditayangkan mengkisahkan karakter fiksi berupa robot.

Akan tetapi *anime* selain genre *mecha*, juga terdapat ragam genre lainnya. Berdasarkan keragaman genrenya, menjadikan *anime* dapat disaksikan sesuai dengan usia pemirsanya. Hal tersebut menjadikan *anime* mudah diterima semua orang secara bebas maupun berdasarkan usia dari pemirsanya.

P : Pendapat Ibu soal *anime* pada tahun 1979-1999, itu seperti apa ya bu?

R : Kalau dulu ya yang saya rasakan dari *anime* dulu sama sekarang, *anime* dulu itu ramah untuk anak-anak, ceritanya juga *nggak* berat tapi mudah dipahami, *terus* sopan begitu. Kalau sekarang *kan* macam-macam begitu *anime* sekarang mulai dari gaya bajunya. *Pokoknya* beda *begitulah* dulu sama sekarang. (VN)

VN menyoroti pada masa kecilnya terdapat *anime-anime* yang sangat ramah untuk disaksikan anak-anak. Karena *anime* memiliki alur cerita yang ringan dan mudah dipahami, sehingga menjadikan *anime* pada masa itu menjadi aman bila disaksikan anak-anak. Jika VN membandingkan perbedaan *anime* pada masa kecilnya dengan *anime* yang ada pada saat ini. Berdasarkan perkembangan zaman, gaya hidup atau mode pun semakin berkembang bebas, sehingga perkembangan alur cerita *anime* pun ikut terpengaruh.

Berdasarkan dari keempat responden, terdapat berbagai perspektifnya dalam memandang *anime* sebelum tahun 1990-an. Melalui berbagai perspektif menunjukkan bahwa *anime* menyajikan alur cerita yang menarik, ringan, dan



mudah dipahami, sehingga menjadikan *anime* pada masa itu menjadi aman bila disaksikan anak-anak. Selain itu *anime* memiliki kreatifitas animasi yang berbeda dengan animasi dari negara lain. Dan juga terdapat ragam genre pada *anime*. Hal tersebut menjadikan *anime* dapat disaksikan secara bebas maupun segala usia.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perspektif generasi X terkait *anime* sebelum tahun 1990-an adalah animasi yang memiliki ragam genre dan cerita yang menarik.

#### 4.1.2 Animasi yang Memuat Unsur Kebudayaan Jepang

*Anime* sebagai budaya populer, juga tersirat pesan moral maupun unsur-unsur kebudayaan. Menurut Effendy (2011: 82) dengan pesan sosial-budaya, budaya pop tidak hanya menyediakan sesuatu yang menarik, namun juga memberikan kesempatan Jepang untuk menjelaskan tentang kebudayaannya kepada masyarakat di luar negeri. Berikut terdapat empat pernyataan dari responden yang membentuk perspektif.

**Tabel 4.1.2 Animasi yang Memuat Unsur Kebudayaan Jepang**

No	Responden	Pernyataan Responden
1	MS	“Iya. Karena sampai saat ini <i>anime</i> itu kan punya daya tarik yang berbeda. Seperti animasi Jepang itu kan ada unsur budaya, jadi membedakan dengan karakter-karakter di negara lain...”
2	RT	“Kadang, kalau lihat gayanya kan bukan budaya kita. <i>Kan</i> itu kebudayaan Jepang, jauh berbeda. Jadi ya <i>nambah</i> sedikit-sedikit pengetahuan budayanya.”
3	WP	“...Kalau <i>Doraemon</i> itu kan kita lihat dari segi kebudayaannya <i>gitu kan</i> . Kita bisa <i>tau nih</i> rumah di Jepang bentuknya <i>begini</i> . Jadi <i>nggak</i> hanya hiburan tapi bisa <i>ngasi</i> kita wawasan.”
4	RI	“...Jadi misalnya orang jepang <i>kan</i> ada kebiasaan rapi dan bersih, <i>nah</i> itu yang bisa di contoh jadi mempengaruhi perilaku....”



Berdasarkan tabel, MS, RT, WP dan RI menyatakan beberapa hal yang menjadikan *anime* menjadi animasi yang memuat unsur kebudayaan Jepang.

Berikut terdapat beberapa kutipan wawancara yang dilakukan oleh penulis (P) dengan responden (R).

P : Apakah sampai saat ini Bapak apakah masih menyaksikan *anime*?

R : Iya. Karena sampai saat ini *anime* itu *kan punya* daya tarik yang berbeda. Seperti animasi Jepang itu *kan* ada unsur budaya, jadi membedakan dengan karakter-karakter di negara lain. Kalau kartun Barat itu *kan* lucu (*genre* komedi), (atau *genre* lainnya seperti) *hero* tapi unsur budayanya tidak sekuat *anime* kartun Jepang. Saya tertarik dengan kebudayaan Jepang. Kalau yang masih saya *tonton* sampai saat ini *Samurai X* ada unsur budaya dan sejarah, terus *Naruto* juga ada karakter-karakter budaya yang di masukan dalam kartun itu *kaya* jenis senjata, legenda, dewa disertakan supaya bisa dikenal orang-orang di negara lain. Selain itu juga *One Piece* juga (menonton), *kan One Piece* itu walau pun kisah-kisah bajak laut yang ada fiksi-fiksi fantasi gitu, tapi ada unsur budaya Jepangnya. (MS)

Menurut MS, *anime* sebagai hiburan juga memiliki daya tarik yang berbeda seperti memuat unsur budaya. Budaya Jepang ditunjukkan melalui hiburan secara tidak langsung. Selain itu dengan menyisipkan atau menjadikan budaya Jepang sebagai latar dari cerita *anime*, menunjukkan Jepang berupaya dalam mengenalkan kebudayaan melalui *anime*. Hal tersebut menjadikan *anime* berbeda dengan karakter-karakter di negara lain, sehingga masyarakat Indonesia bisa mendapatkan hiburan sekaligus juga menambah wawasan tentang kebudayaan Jepang.

P : Selama Ibu menyaksikan *anime*, apakah merasakan adanya pengaruh dari budaya Jepang?

R : Kadang, kalau lihat gayanya *kan* bukan budaya kita. *Kan* itu kebudayaan Jepang, jauh berbeda. Jadi ya *nambah* sedikit-sedikit pengetahuan budayanya. (RT)



Selanjutnya menurut RT, *anime* sebagai hiburan juga terdapat kebudayaan Jepang sebagai latar belakang dari ceritanya. Sebagai masyarakat Indonesia yang menyaksikan *anime* memandang sebagai produk animasi dari negara Jepang yang memiliki kebudayaan yang berbeda dengan kebudayaan Indonesia. Hal tersebut disikapi RT sebagai hiburan yang dapat menambah pengetahuan tentang kebudayaan Jepang.

P : Dari semua *anime* yang sudah disaksikan, apakah Bapak merasakan ada pengaruh budaya Jepang?

R : Jadi film-film ini *kan* hiburan ya, sekedar melepaskan kejenuhan. Untuk *ke kitanya* sih, ya biasa *aja*. Cuma pengaruh tak langsungnya dari segi cerita *sih*, apa yang kita ambil dari segi positif seperti Detektif *Conan* itu *kan* misterinya mengungkap suatu kejahatan dengan kebaikannya. Kalau *Doraemon itu kan* kita lihat dari segi kebudayaannya gitu *kan*. Kita bisa *tau nih* rumah di Jepang bentuknya *begini*. Jadi *nggak* hanya hiburan tapi bisa *ngasi* kita wawasan. (WP)

Selanjutnya menurut WP meskipun tidak memberikan pengaruh secara langsung, namun dengan menyaksikan *anime* WP dapat mengenal kebudayaan Jepang. Seperti *Doraemon* yang menampilkan budaya Jepang dari segi kehidupan masyarakat Jepang. Hal ini dapat menambah wawasan masyarakat Indonesia mengenai seputar kebudayaan dari masyarakat Jepang.

P : Menurut Ibu, sepanjang *anime* yang sudah Ibu saksikan itu ada pengaruh budaya Jepang yang Ibu rasakan?

R : Kalau ini sih, senengnya bisa belajar bahasa dan budaya. Jadi misalnya orang Jepang *kan* ada kebiasaan rapi dan bersih, *nah* itu yang bisa dicontoh jadi mempengaruhi perilaku. Rasa ingin tahu kalau nonton yang misteri-misteri, jadi *ikut* asah otak. (RI)

Sedangkan menurut pendapat RI, kebiasaan rapi dan bersih pada tayangan *anime* mencerminkan kebudayaan Jepang. Kebiasaan baik tersebut sudah menjadi kebudayaan dari masyarakat Jepang. Dengan disisipkan kebiasaan baik yang telah membudaya tersebut pada *anime* tentu tidak hanya memberikan hiburan saja, namun bisa memberikan efek positif kepada pemirsanya, sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata.

Berdasarkan dari keempat responden terdapat berbagai perspektifnya dalam memandang *anime* sebelum tahun 1990-an. Melalui berbagai perspektif menunjukkan bahwa *anime* merupakan kesempatan Jepang untuk mengenalkan budaya Jepang kepada masyarakat internasional khususnya Indonesia, sehingga dapat menambah wawasan. Selain itu *anime* juga membagikan budaya Jepang dari segi kehidupan masyarakat Jepang seperti kebiasaan baik yang telah membudaya yang dapat memberikan efek positif kepada pemirsanya, sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perspektif generasi X terkait *anime* sebelum tahun 1990-an adalah animasi memuat unsur kebudayaan Jepang.

#### **4.1.3 Animasi sebagai Hiburan yang Mengandung Pesan Moral**

*Anime* sebagai hiburan yang menarik pada masa itu menyiratkan pesan moral yang dapat menginspirasi dan memberikan contoh kepada pemirsanya yang diimplementasikan di kehidupan nyata.



Tabel 4.1.3 Animasi sebagai Hiburan yang Mengandung Pesan Moral

No	Responden	Pernyataan Responden
1	EK	"...dari animasi itu, pesan moral rasa <i>heroic</i> itu ditanamkan dan dimunculkan, jadi jiwa kesatria yang sebagai orang yang punya kelebihan dan keistimewaan lebih dari manusia biasa dan mereka itu tidak menonjolkan bahwa kelebihan itu patut disombongkan ..."
2	INA	"...Dulu itu zaman masih muda itu suka meniru, atau <i>nggak</i> gerakan kita menghadapi seseorang. Jadi menginspirasi kita minimal untuk kita sendiri jadi lebih berani bisa jadi acuan. Walaupun hiburan tapi ada karakternya yang hidup."
3	ES	"Dari yang saya tonton, itu kegigihan orang Jepang, semangat hidupnya yang bisa kita tiru. Di Jepang kan selalu nampikan pantang menyerah begitu di <i>anime-animenya</i> ."

Berdasarkan tabel, EK, INA, dan ES menyatakan beberapa hal yang menjadikan *anime* menjadi animasi yang menyiratkan pesan moral yang dirasakan responden baik secara langsung maupun tidak langsung. Berikut terdapat beberapa kutipan wawancara yang dilakukan oleh penulis (P) dengan responden (R).

P : Menurut Bapak sendiri, pendapat mengenai anime pada tahun 1979-1999 itu bagaimana?

R : Itu kalau saya lihat pertama secara pesan moral, jadi mereka sendiri dari pencipta dari istilahnya penyelenggara dari animasi itu, pesan moral rasa *heroic* itu ditanamkan dan dimunculkan, jadi jiwa kesatria yang sebagai orang yang punya kelebihan dan keistimewaan lebih dari manusia biasa dan mereka itu tidak menonjolkan bahwa kelebihan itu patut disombongkan *opo* dipamer-pamerkan. *Terus* dijadikan suatu hal yang tidak perlu dan tidak layak disebar luaskan. Selain itu juga secara masyarakat Jepang sendiri masalah kemampuan untuk menciptakan *prodak* animasi saat itu, menunjukkan kemampuan mereka dalam menyaingi *prodak* Amerika. Teknologi itu di masukan didalamnya (animasi) seperti robotlah yang *Voltuslah*, seperti itu. (EK)

Menurut EK *anime* tidak hanya menampilkan cerita, melainkan pasti memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan moral. Melalui pesan moral yang terkandung pada *anime* terutama yang bertemakan pahlawan, sering kali



menunjukkan jiwa kesatria, kekuatan istimewa atau kelebihan yang dimiliki oleh karakter-karakter pada *anime*. Akan tetapi segala kelebihan tersebut yang tidak ditujukan secara berlebihan. EK menyoroti bahwa meskipun memiliki keistimewaan, tetapi karakter tersebut tidak menyombongkan diri dan tetap saling membantu.

P : Apakah Ibu merasakan adanya pengaruh dari budaya Jepang secara pribadi?

R : Kalau saya pribadi, dulu zaman masih bujang. Cara pemikirannya saja. Kalau sekarang tidak terlalu berpengaruh, karena banyak yang *diurus* begitu. Dulu zaman masih muda itu suka meniru, atau *nggak* gerakan kita menghadapi seseorang. Jadi menginspirasi kita minimal untuk kita sendiri jadi lebih berani bisa jadi acuan. Walaupun hiburan tapi ada karakternya yang hidup. (INA)

Sedangkan menurut INA, *anime* tidak hanya dipandang sebagai hiburan saja melainkan juga dapat menginspirasi. Karena di masa mudanya, seperti anak muda pada umumnya yang sedang mencari hal-hal menarik ataupun hal-hal teladan yang dapat digunakan sebagai contoh. Kemudian dengan hadirnya *anime* yang mengandung nilai positif, sehingga dapat menginspirasi penikmatnya. Selain terinspirasi tetapi juga dapat di terapkan di kehidupan nyata.

P : Selama menyaksikan *anime*, apakah Bapak merasakan adanya pengaruh budaya Jepang?

R : Dari yang saya tonton, itu kegigihan orang Jepang, semangat hidupnya yang bisa kita tiru. Di Jepang *kan* selalu *nampilkan* pantang menyerah begitu di *anime-animenya* (ES)

Kemudian menurut ES, *anime* mengandung pesan moral berupa kegigihan dari kehidupan orang Jepang yang diperlihatkan pada *anime*, contohnya seperti perilaku masyarakat Jepang yang pantang menyerah. Sebagai hal yang positif,



menurut ES tidak ada salahnya jika pesan moral dalam *anime* dapat di terapkan di kehidupan nyata.

Berdasarkan dari ketiga responden, terdapat berbagai perspektifnya dalam memandang *anime* sebelum tahun 1990-an. Melalui berbagai perspektif dapat menunjukkan bahwa *anime* sebagai hiburan tidak hanya menampilkan cerita, melainkan terdapat pesan moral atau hal positif yang ada pada *anime* yang dapat memberikan inspirasi dan juga dapat diterapkan di kehidupan nyata. Seperti kelebihan yang tidak perlu disombongkan, perilaku masyarakat Jepang yang pantang menyerah, maupun amanat atau pesan moral *anime* yang dapat menginspirasi. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perspektif generasi X terkait *anime* sebelum tahun 1990-an adalah sebagai animasi yang mengandung pesan moral

#### 4.1.4 Animasi yang Memiliki Karakteristik

Salah satu hal yang menarik dari *anime* sebagai budaya populer ialah animasi yang memiliki karakteristik atau memiliki keunikan. Dengan memberikan keunikan dan menampilkan ciri khas pada *anime*, sehingga dapat menjadikan *anime* terus melekat dan bisa bertahan meskipun sudah berjalan lama. Berikut merupakan beberapa kutipan wawancara yang dilakukan oleh penulis (P) dengan responden (R).

**Tabel 4.1.4 Animasi yang Memiliki Karakteristik**

No	Responden	Pernyataan Responden
1	WD	“Ya menurut saya, ya jadi hiburan yang menarik. Dulu kan nggak cuma ada kartun Jepang ya, ada juga kaya Disney itu juga sama-sama menarik. Cuma kalau <i>anime</i> kartun jepang itu kebanyakan karakternya orang, tapi kalau animasi Barat itu kan karakternya hewan.”
2	VN	“Pertama kali tahu, sih SD SMP sekitar 1991-1993an itu <i>Saint Seiya</i> , sampai hafal taglinenya “debu-debu intan!” begitu. Terus <i>Dragon Ball</i> , <i>Ninja Hatori</i> itu kita bisa hafal <i>theme song</i> translatenya begitu, jadinya gampang diingat, dinyanyiin.”

Berdasarkan tabel, WD dan VN menyatakan beberapa hal yang menjadikan *anime* sebagai animasi yang memiliki karakteristik. Berikut terdapat beberapa kutipan wawancara yang dilakukan oleh penulis (P) dengan responden (R).

P : Secara menyeluruh pendapat Ibu bagaimana *anime* pada tahun 1979-1999?

R : Ya menurut saya, ya jadi hiburan yang menarik. Dulu kan nggak cuma ada kartun Jepang ya, ada juga kaya Disney itu juga sama-sama menarik. Cuma kalau *anime* kartun jepang itu kebanyakan karakternya orang, tapi kalau animasi Barat itu kan karakternya hewan. (WD)

Menurut WD sebelum *anime* masuk ke Indonesia, terdapat animasi yang diproduksi oleh Amerika. WD menyoroti adanya perbedaan yang ada di antara *anime* dengan animasi yang diproduksi oleh Amerika. Animasi Amerika sering menjadikan hewan sebagai karakter animasinya. Sedangkan *anime* menggunakan manusia sebagai karakter animasinya. Hal tersebut memberikan ciri khas pada *anime* yang dapat membedakannya dengan animasi dari negara lainnya pada masa itu.



P : Pada saat itu Ibu pernah mengetahui ada *anime* yang *ngetren* seperti itu?

R : Pertama kali tahu, *sih* SD SMP sekitar 1991-1993an itu *Saint Seiya*, sampai hafal *taglinenya* “debu-debu intan!” begitu. *Terus Dragon Ball, Ninja Hatori* itu kita bisa hafal *theme song* *translatenya* begitu, jadinya *gampang* diingat, *dinyanyiin*. (VN)

Menurut VN, pada masa itu terdapat beberapa *anime* yang cukup dikenal karena memiliki karakteristik atau ciri khas seperti *tagline* maupun *theme song* dapat menjadikan *anime* mudah diingat. Karakteristik atau ciri khas yang menarik dan mudah diingat tersebut, menjadikan *anime* dapat bertahan dan dapat disukai sampai sekarang meskipun lewat masa penayangannya.

Berdasarkan dari keempat responden terdapat berbagai perspektifnya dalam memandang *anime* sebelum tahun 1990-an. Melalui berbagai perspektif menunjukkan bahwa melalui *anime*, terdapat karakteristik, ciri khas maupun keunikan dari *anime* yang mudah diingat. Dengan memberikan sebuah karakteristik pada *anime*, sehingga dapat menjadikan *anime* bertahan meskipun sampai lewat masanya. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perspektif generasi X terkait *anime* sebelum tahun 1990-an adalah sebagai animasi yang memiliki karakteristik.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perspektif generasi X terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai budaya populer Jepang di Indonesia. Berikut merupakan perspektif generasi X terhadap *anime* sebagai budaya populer Jepang di antaranya, yaitu:

a. Animasi dengan ragam genre dan cerita yang menarik

*Anime* sebagai animasi yang memiliki alur cerita yang menarik, ringan, dan mudah dipahami. Selain itu *anime* memiliki kreatifitas animasi yang berbeda dengan animasi dari negara lain serta terdapat ragam genre pada *anime* yang menjadikan *anime* dapat disaksikan secara bebas di segala usia.

b. Animasi yang memuat unsur kebudayaan Jepang

*Anime* sebagai animasi yang memberikan kesempatan Jepang dalam upayanya mengenalkan budaya Jepang kepada masyarakat Indonesia, sehingga dapat menambah wawasan. Selain itu *anime* juga membagikan budaya Jepang dari segi kehidupan masyarakat Jepang seperti kebiasaan baik yang telah membudaya sehingga dapat diterapkan di kehidupan nyata.



c. Animasi sebagai hiburan yang mengandung pesan moral.

*Anime* sebagai animasi yang tidak hanya menampilkan cerita yang menghibur, melainkan terdapat pesan moral atau hal positif yang ada pada *anime* yang dapat memberikan inspirasi dan juga dapat diterapkan di kehidupan nyata.

d. Animasi yang memiliki karakteristik

*Anime* sebagai animasi yang memiliki karakteristik, ciri khas maupun keunikan dari *anime* yang mudah diingat. Dengan memberikan sebuah karakteristik pada *anime*, sehingga dapat menjadikan *anime* bertahan

Berdasarkan dari keempat poin perspektif, penulis merangkai menjadi satu kesimpulan terkait perspektif generasi X sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia. Perspektif ini berasal dari cara pandang atau sudut pandang tertentu dari generasi X yang digunakan dalam melihat *anime* sebagai suatu fenomena yang ada di Indonesia pada sebelum tahun 1990-an. Masuknya *anime* ke Indonesia tidak terlepas dari adanya tekanan globalisasi dan perkembangan zaman.

Oleh sebab itu *anime* hadir di Indonesia dan menciptakan adanya perspektif generasi X pada sebelum tahun 1990-an, yang memandang *anime* sebagai sarana hiburan yang menarik dan positif dengan membawa pesan moral dan budaya yang dapat disaksikan di segala umur.

## 5.2 Saran

Dalam penelitian ini penulis berfokus pada generasi X sebagai objek penelitian yang menyaksikan *anime* sejak pertama kali tayang di Indonesia, untuk mengetahui bagaimana perspektif generasi X terhadap *anime* sebelum tahun 1990-an sebagai penikmat awal *anime* di Indonesia. Penulis berharap penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan konsep budaya populer serta objek penelitian yang lain.





## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi, Setiawan, Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Baenanda, Listhari. (2019) Populasi Dunia terbagi Dalam Berbagai Generasi, Apa Saja?. Diakses dari <https://binus.ac.id/knowledge/2019/12/populasi-dunia-terbagi-dalam-berbagai-generasi-apa-saja/> pada tanggal 23 Juli 2020
- Effendi, Tony Dian. (2011). Diplomasi Publik Jepang. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Fadlurrohim, Ishak., Husein, Asmar., Yulia, Liya., Wibowo, Hery., Raharjo, Santoso Tri. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa di Era Industri 4.0. Jurnal. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Fitri, Rizki Nursistian., Prasetyawan ,Yanuar Yoga. (2020). Literasi informasi generasi x, y, dan z dalam penyusunan karya tulis ilmiah Universitas Diponegoro. Jurnal. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Fikra, Saichu Annauval Walda. (2019). J-Pop Sebagai Media Penyebaran Budaya Populer Jepang Terhadap Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015 Universitas Brawijaya. Skripsi. Malang: Universitas Brawijaya
- Halimatusa'diah. (2014). Teori Dan Perspektif Dalam Penelitian Ilmu Komunikasi. Di akses dari [https://www.academia.edu/37684434/Teori\\_dan\\_perspektif\\_dalam\\_penelitian\\_Ilmu\\_Komunikasi-Jurnal\\_Komunikasi\\_2014\\_Maret\\_V\\_No.1.pdf](https://www.academia.edu/37684434/Teori_dan_perspektif_dalam_penelitian_Ilmu_Komunikasi-Jurnal_Komunikasi_2014_Maret_V_No.1.pdf) pada tanggal 6 Juni 2020
- Hamid, Farid U. (2012). Media dan Budaya Populer. Diakses dari [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_1\\_537711131678.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_1_537711131678.pdf) pada tanggal 23 Juli 2020
- Helaluddin, Hengki Wijaya. (2019). Analisis Data Kualitatif : Sebuah Tinjauan Teori & Praktik. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/337632237\\_Analisis\\_Data\\_Kualitatif\\_Sebuah\\_Tinjauan\\_Teori\\_Praktik](https://www.researchgate.net/publication/337632237_Analisis_Data_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan_Teori_Praktik) pada tanggal 18 Mei 2020
- Helmi, Lucky. Venus, Antar (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/194867201.pdf> pada tanggal 30 mei 2020
- Heryanto, Ariel. (2012). Budaya Populer Indonesia : Mencairnya Identitas Pasca-Orde Baru. Yogyakarta: Jalasutra
- Jayanti, I Gusti Ngurah. (2018). Kapitalisme, Budaya Populer, Gaya Hidup. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/326668727\\_KAPITAISME\\_BUDAYA\\_POPULER\\_GAYA\\_HIDUP\\_PENGANTAR](https://www.researchgate.net/publication/326668727_KAPITAISME_BUDAYA_POPULER_GAYA_HIDUP_PENGANTAR) pada tanggal 13 Mei 2020



Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anime> pada tanggal 19 Juli 2020

Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI). Diakses dari <https://kbbi.web.id/fenomena> pada tanggal 23 Juli 2020

Margono (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Magdalena, Susi Lidya. (2018). *Pengaruh Protean Career Attitude Terhadap Proactive Work Behavior Dengan Mediasi Passion For Work Pada Generasi Milenials Di Dki Jakarta*. Jurnal. Jakarta: Universitas Katolik

Indonesia Atma JayaMamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo : Penerbit Zifatama Publisher. Diakses dari <http://ojs.atmajaya.ac.id/index.php/WPM/article/view/1215> pada tanggal 5 Juli 2020

Pengertian Perspektif Sosiologi. Diakses dari [http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/master/pluginfile.php/27935/mod\\_resource/content/1/2.1.pdf#:~:text=Martono%20\(2012%3A14\)%20mendefinisikan,1993%20dalam%20Jaky%2C%202015](http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/master/pluginfile.php/27935/mod_resource/content/1/2.1.pdf#:~:text=Martono%20(2012%3A14)%20mendefinisikan,1993%20dalam%20Jaky%2C%202015) pada tanggal 5 Juli 2020

Putra, Yanuar Surya. (2017). *Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi*. Jurnal. Salatiga: STIE AMA Salatiga. Diakses dari <https://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/view/142> pada tanggal 10 Juli

Rejeki, MC Ninik Sri. (2010). *Perspektif Antropologi dan Teori Komunikasi: Penelusuran Teori-teori Komunikasi dari Disiplin Antropologi*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Diakses dari <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/195> pada tanggal 10 Juli 2020

Safariani, Putri. (2017). *Penyebaran Pop Culture Jepang Oleh Anime Festival Asia (AFA) Di Indonesia Tahun 2012-2016*. Samarinda: Universitas Mulawarman. Jurnal

Sarinah. (2016). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish

Sejarah Singkat *Anime* dan *Manga* (2013). Diakses dari [https://www.animindo.net/wp-content/uploads/2013/02/sejarah\\_anime.pdf](https://www.animindo.net/wp-content/uploads/2013/02/sejarah_anime.pdf) pada tanggal 4 Febuari 2020

Sikumbang, Ahmad Tamrin.(2017). *Teori Komunikasi (Pendekatan, Kerangka Analisis dan Perspektif)*. UIN Sumatera Utara: Medan.

Storey, John. (2009). *Cultural Theory and Study of Popular Cultures: An Introduction*. England: Pearson Education Limited.

Supardan, Dadang. (2010). *Budaya Populer*. Jurnal

Wulansuci, Yolana. (2010). *Budaya Populer Manga Dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*. Skripsi. Depok : Universitas Indonesia.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

1. Pertama kali mengenal *anime* sekitar pada tahun berapa?
2. Melalui apa anda mengenal *anime* pada saat itu?
3. Pertama kali menyaksikan/menonton *anime* sekitar pada tahun berapa?
4. Melalui apa anda menyaksikan/menonton *anime* pada saat itu?
5. *Anime* apa saja yang telah anda tonton pada kisaran tahun 1979-1999?
6. Pada saat itu apakah muncul tren dari suatu *anime* yang sangat terkenal dan disukai banyak orang?
7. *Anime* apa yang menurut anda paling berkesan/ melekat dipikiran anda?
8. Pendapat anda mengenai *anime* pada tahun 1979-1999?
9. Apakah anda sampai saat ini masih menyaksikan *anime*?
10. Jika tidak, hingga pada tahun berapa anda terakhir kali menyaksikan *anime*? Kemudian mengapa anda tidak kembali menyaksikan *anime*?  
Jika Iya, *anime* apa yang anda saksikan hingga saat ini? Kemudian apa alasan anda tetap menyaksikan *anime*?
11. Menurut anda apakah anda merasakan adanya pengaruh budaya Jepang berdasarkan dari *anime* Jepang yang anda saksikan?

## Lampiran 2. Transkrip Wawancara

1. Waktu wawancara : 31 Mei 2020

Nama : M.S

Kota Asal : Surabaya

Tahun kelahiran : 1971

Jenis kelamin : Laki-laki

**P : Kalau boleh tahu, Bapak pertama kali mengenal *anime* pada tahun berapa?**

R : Pada sekitar tahun 1981.

**P : Saat itu mengetahui melalui apa ya pak?**

R : Pertama-tama lihat dari gambar. Yang saya lihat waktu itu ada kotak pensil yang gambarnya *Astro Boy*

**P ; Kemudian untuk pertama kali Bapak menyaksikan *anime* pada tahun berapa?**

R : Sekitar tahun 1983, waktu itu saya lihat dari video kaset beta, biasanya di sewa sama temen-temen dari video kaset beta

**P : Kalau selama tahun 1979-1999 sudah menyaksikan *anime* apa saja pak?**

R : *Voltus*, *Saint Seiya*, *Astro Boy*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Voltron* itu sezaman sama *Voltus* tentang robot-robot.

**P : Pada saat itu apakah ada *anime* yang menjadi tren pada saat itu, seperti *anime* yang akhirnya terkenal dan disukai banyak orang mungkin?**



R : Yang paling *ngetren* saat itu, *Voltus* sepertinya. Karena menurut saya, saat itu *voltus* dianggap paling hebat, selain itu juga secara teknologi *anime* tentang robot-robot sangat menarik. *Anime* dulu juga terbagi berdasarkan gender. Karena *Voltus* itu lebih condong ke robot-robotan jadi *ngetren* (dikalangan) anak laki-laki.

**P : Kalau dari keseluruhan *anime* yang sudah Bapak tonton apakah ada yang paling berkesan untuk Bapak?**

R : Dulu *sih* paling suka robot-robot kaya *Voltus*, *Voltron*.

**P : Kalau pendapat anda mengenai *anime* pada era tersebut bagaimana?**

R : Ini ya, disaat masuknya *anime* Jepang itu sangat berpengaruh terhadap animasi dari negara lain sehingga ditahun-tahun itu animasi Jepang cukup mendominasi, jadi menggeser animasi Barat seperti animasi *Walt Disney*. Sebenarnya dari segi cerita itu hampir sama. Tapi karena *Walt Disney* saat itu keliatan monoton, tidak ada *action*nya kan, sedangkan animasi Jepang juga membuat gaya kartun yang beda gitu dari kartun-kartun Barat, jadi anak-anak saat itu gampang tertarik sama hal-hal tentang robot-robot *action*. Begitu

**P : Apakah sampai saat ini Bapak apakah masih menyaksikan *anime*?**

R : Iya. Karena sampai saat ini *anime* itu kan punya daya tarik yang berbeda. Seperti animasi Jepang itu kan ada unsur budaya, jadi membedakan dengan karakter-karakter di negara lain. Kalau kartun Barat itu kan lucu (*genre* komedi), (atau *genre* lainnya seperti) *hero* tapi

unsur budayanya tidak sekuat *anime* kartun Jepang. Saya tertarik dengan kebudayaan Jepang. Kalau yang masih saya tonton sampai saat ini *Samurai X* ada unsur budaya dan sejarah, terus *Naruto* juga ada karakter-karakter budaya yang di masukan dalam kartun itu kaya jenis senjata, legenda, dewa disertakan supaya bisa dikenal orang-orang di negara lain. Selain itu juga *One Piece* juga (menonton), kan *One Piece* itu walau pun kisah-kisah bajak laut yang ada fiksi-fiksi fantasi gitu, tapi ada unsur budaya Jepang.

**P : Menurut anda apakah sampai saat ini merasakan adanya pengaruh budaya Jepang berdasarkan dari *anime* Jepang yang anda saksikan?**

R : Pengaruh pasti ada, karena jepang kan negara yang sangat mengedepankan budaya. Dan kebudayaannya disana saya rasa terpelihara dengan yang kita tahu di selipkan di *anime* itu sebagai hiburan saya.

2. Waktu wawancara : 31 Mei 2020

Nama : S.N

Asal kota : Surabaya

Tahun kelahiran : 1974

Jenis kelamin : laki-laki

**P : Kalau Pertama kali mengenal *anime* sekitar pada tahun berapa ya pak?**

R : Jepang ya? sekitar saat saya usia SMP, sekitar tahun 1988

**P : Kalau boleh tau mengenal *anime* melalui apa pada saat itu?**

R : *Taunya* melalui televisi TVRI kaya gitu.



**P : Berarti Pertama kali menyaksikan/menonton *anime* sekitar Bapak masih SMP ya?**

R : Iya sama saat saya SMP, tahun 1988, ya nonton di TVRI itu.

**P : Kalau dari kisaran tahun 1979-1999 sudah menyaksikan *Anime* apa saja ya pak?**

R : Kartun-kartun robot gitu. *Voltron*, *Voltus V*, *Omukashi Kum-kum*, *Saint Seiya*, kurang lebih itu.

**P : Untuk secara pribadi, apakah ada *Anime* yang menurut Bapak paling berkesan?**

R : Aku yang paling berkesan, *Saint Seiya* karena suka ceritanya tentang perjuangan dari orang yang tidak bisa apa-apa sampai menjadi kuat begitu istilahnya. Dulu itu ditayangkan di televisi, RCTI kalau nggak salah. Sampai sekarang juga masih ada.

**P : Kemudian bagaimana pendapat Bapak mengenai *anime* pada tahun 1979-1999?**

N : Menurut saya *anime* itu kartun produksi Jepang yang diciptakan untuk melawan dominasi animasi Barat. Dan mereka cukup berhasil.

**P : Untuk saat ini apakah Bapak masih menyaksikan *anime*?**

N : Masih, masih menonton lanjutannya *Naruto*, *Boruto*. Masih melihat *Dragon Ball* versi terbaru. *One piece* itu juga nonton, tapi *One Piece* itu kan tidak disiarkan di TV, jadi saya sering *download* seperti *Naruto*.

Jadi yang *download* nggak cuma *animenya* aja, tapi sama *download* manganya. Karena manga itu ceritanya lebih dulu ada dari pada

*animenya*. Jadi kan *kepingin tau* ceritanya lebih dulu, walaupun tidak 100% sama. Kalau dulu itu *kan* tidak semudah sekarang ya buat *download anime*. Jadi dulu itu ada tempat penyewaan juga jadi tempat yang menyediakan film jadi kita ini kita tidak perlu *download*. Mereka yang *download* dan kita yang beli dengan *copy* ke *flash disk*

**P : Apa alasan Bapak masih menyaksikan *anime* sampai saat ini?**

N : Karena satu pasti mengikuti ceritanya, kan ada beberapa cerita yang belum tamat. Seperti *One Piece* masih berlanjut. *Kaya Saint Seiya* kita *nunggu-nunggu* nih, apakah ada produksi baru tidak. Terus *kaya Dragon Ball* ini juga kan masih diproduksi, nggak tahu tamat atau tidak. *Kan* ceritanya loncat-loncat. Mungkin generasi baru bikin lagi, jadi kita dulu yang penggemar jadi pingin cari lagi. Jadi berdasarkan rasa ingin tahu untuk saat ini pun karena kemajuan teknologi semua bisa diakses dengan cepat, murah lagi. Kalau dulu buat nonton *Naruto* saya harus nunggu tiap dua minggu setelah rilis dari jadwalnya di Jepang. *Nah* sekarang, kita bisa nonton dengan jadwal yang sama dengan jadwal penayangannya di Jepang

**P : Bagi Bapak apakah Bapak merasakan adanya pengaruh budaya Jepang berdasarkan dari *anime* Jepang yang sudah ditonton?**

R : Kalau buat saya sih, nggak terlalu ada pengaruh kuat sih. Tapi ya senang kalau nonton. Kalau secara umum, kita dulu kecil itu suka gambar-gambar versi kartun-kartun Barat, *Marvell*, DC, atau kaya



*Tintin*. Kalau sekarang kaya lebih suka beli mainannya, jadi banyak makanan-makanan jepang, ya begitulah larinya pengaruh Jepang saat itu.

3. Waktu wawancara : 31 Mei 2020 Responden: W.D

Asal Kota : Surabaya

Tahun kelahiran : 1973

Jenis Kelamin: Perempuan

**P : Jadi kalau boleh tau, Ibu pertama kali mengenal *anime* sekitar tahun berapa ya?**

R : Sekitar awal tahun 80.

**P : Saat itu Ibu mengenal *anime* melalui apa?**

R : Mediana ada banyak, tempat makan itu ada gambar *anime*, ada juga di tempat minum.

**P : Itu kan pertama kali mengenal *anime*, jika pertama kali menyaksikan *anime* sekitar pada tahun berapa?**

R : Sekitar hampir pertengahan tahun 80an ya hampir akhir, sekitar tahun 87.

**P : Saat itu juga Ibu menyaksikan *anime* melalui apa?**

R : Saluran televisi. Juga pernah menonton lewat kaset beta, kaset itu kita sekeluarga sewa.

**P : Kalau dari seingat Ibu, kira-kira sudah menyaksikan *Anime* apa saja?**

R : Ada film *Lulu*, *Candy-Candy*, *Voltus V*, *Astro Boy*, *Samurai X* dan *Ninja Hatori*, *Saint Seiya*, juga ada ranma itu juga saya menonton.

**P : Secara lingkungan apakah ada salah satu *anime* yang sangat terkenal dan disukai banyak orang?**

**R :** Itu dulu judulnya *Captain Tsubasa*, sering sekali orang-orang banyak bicarain *anime* itu.

**P : Untuk Ibu pribadi apakah ada *Anime* yang paling berkesan?**

**R :** Ada, *Lulu* sama *Candy-candy*.

**P : Secara menyeluruh pendapat Ibu bagaimana *anime* pada tahun 1979-1999?**

**R :** Ya menurut saya, ya jadi hiburan yang menarik. Dulu kan nggak cuma ada kartun jepang ya, ada juga kaya Disney itu juga sama-sama menarik. Cuma kalau *anime* kartun jepang itu kebanyakan karakternya orang, tapi kalau animasi Barat itu kan karakternya hewan.

**P : Kalau boleh tahu apakah sampai saat ini Ibu masih menyaksikan *anime*?**

**R :** Untuk saat ini kadang-kadang, ya terakhir kali mengikuti *anime* saat awal tahun 2000.

**P : Kenapa Ibu tidak kembali menyaksikan *anime*?**

**R :** Untuk sekarang kesempatan waktunya agak terbatas, dengan kesibukan sehari.

**P : Menurut anda sampai terakhir kali menyaksikan *anime*, apakah Ibu merasakan adanya pengaruh budaya Jepang berdasarkan dari *anime* Jepang yang ditonton?**



R : Ada. Kesukaan saya saat itu suka nonton *Candy-candy*, *Lulu* itu pemeran utamanya suka dikuncir. Akhirnya anak saya yang *cewek* nomor satu itu suka saya dandani seperti *Candy-candy* dan *Lulu* itu. Jadi secara fashionnya yang mempengaruhi.

4. Waktu wawancara : 1 Juni 2020 Nama : E.K  
Asal kota : Jakarta Tahun kelahiran : 1965  
Jenis Kelamin : Laki-laki

**P : Pertama kali mengenal *anime* sekitar pada tahun berapa ya pak?**

R : Kalau *anime* dibilang itu, (*anime*) bukan komik ya mbak ya. Kalau mungkin komik sudah jauh dari sebelumnya sejak saya masi kecil itu sudah baca komik-komik jepang. Tapi kalau *anime* yang disebut sebagai gambar gerak atau animasi. Itu sejak adanya, stasiun televisi swasta jadi mulai mengenal 'oh ini yang namanya kartun'. Kalau saya itu mungkin istilahnya hanya film kartun gitu, kok dibilang ada juga kartun jepang, Barat, amerika. Saat itu saya belum terlalu focus (untuk membedakan). Yang jelas saya tonton begitu saja. Jadi mungkin untuk tahunnya waktu lahirnya stasiun televisi RCTI yang saat itu pertama kali ada, ya sekitar pada tahun 89.

**P : Berarti pertama kali menyaksikan/menonton *anime* sekitar pada tahun 80 itu ya pak?**

R : Iya, sekitar tahun 88 atau tahun 89 begitu. Seingat saya sih sejak ada RCTI dan TVRI stasiun televisi swasta baru waktu itu banyak program-program acara yang lebih menarik.

**P : Kalau boleh tahu Bapak sudah menyaksikan *Anime* apa saja selama tahun 1979-1999?**

R : *Dragon Ball* yang paling sering saya ikuti dari Son goku masih kecil, ya itu yang saya ikuti sampai setelah itu ya sudah, saya tidak bisa diikuti karena ada kesibukan. Jadi tidak bisa mengikuti. Terus seperti *Voltus* itu juga, *Detektif Conan*, *One Piece*

**P : Pada saat tahun 1979-1999 apakah muncul tren dari suatu *anime* yang sangat terkenal dan disukai banyak orang?**

R : Paling dominan di bicarakan ya *Dragon Ball* itu mbak. Zaman itu *Dragon Ball* sampai-sampai tiap sore selalu ditunggu

**P : Menurut Bapak *anime* yang paling favorit saat itu apa pak? Yang melekat di pikiran?**

R : *Anime* Jepang itu ya yang istilahnya dari saya pribadi, artinya selera saya dan juga temen-temen itu ya masih itu *Dragon Ball*, kan cukup lama (banyak episode yang ditayangkan) juga *One Piece* itu, saya sempat begitu tertariknya ngikutin terus sampai gatau seri ke berapa begitu

**P : Menurut Bapak sendiri, pendapat mengenai *anime* pada tahun 1979-1999 itu bagaimana?**

R : Itu kalau saya lihat pertama secara pesan moral, jadi mereka sendiri dari pencipta dari istilahnya penyelenggara dari animasi itu, pesan moral rasa *heroic* itu ditanamkan dan dimunculkan, jadi jiwa kesatria yang sebagai orang yang punya kelebihan dan keistimewaan lebih dari



manusia biasa dan mereka itu tidak menonjolkan bahwa kelebihan itu patut disombongkan *opo* dipamer-pamerkan. Terus dijadikan suatu hal yang tidak perlu dan tidak layak disebar luaskan. Selain itu juga secara masyarakat jepang sendiri masalah kemampuan untuk menciptakan prodak animasi saat itu, menunjukkan kemampuan mereka dalam menyaingi prodak amerika. Teknologi itu di masukan didalamnya (animasi) seperti robotlah yang *Voltuslah*, seperti itu

**P : Kalau boleh tahu, sampai saat ini masih menyaksikan *anime* atau tidak?**

R : Masih. Sampai sekarang masih, saya sendiri pun baik sengaja maupun tidak sengaja artinya tidak sengaja *iku* kebetulan *pas* datang ke suatu tempat, atau di rumah, kok kebetulan anak saya lagi nonton itu, ataupun *ponakan* saya ataupun orang lain (menonton), ya saya ikut ‘*loh, kok apik?*’ saya *tetep* ‘oh, sekarang sudah seperti begini ya?’ itu muncul rasa penasaran saya untuk menyambung-nyambungkan dengan apa yang dulu saya ikuti dan kepotong. Ya mungkin karena faktor kesibukan, mungkin karena faktor kebutuhan, usia, ya sudah bukan waktunya (mengikuti). Tapi ndak. (*anime*) Itu, menurut saya masih sangat menarik kok. Menarik sekali.

P : Berarti karena dulu itu masa-masanya masih sempat menonton mengikuti itu, jadi walaupun terputus masih ada ketertarikan”

R : Ada, ketertarikan. Sampai sekarang masih.

**P : Menurut Bapak dari *anime* ini memunculkan atau merasakan adanya pengaruh budaya Jepang atau tidak?**

**R :** Ada, (pengaruh) itu pasti ada. Artinya, ya walaupun bukan pada saya (pengaruhnya) secara langsung. Ya kita nggak melihat dari sejarahnya kita yang pernah dijajah Jepang, terlepas dari itu kita harus mengakui bahwa budaya Jepang maupun semangatnya. Ya saat itu Jepang kan sempat terpuruk ya pasca perang dan sekarang mereka bisa bangkit kembali karena semangat mereka. Dan itu itu di munculkan di animasi-animasi mereka, dan kita patut terinspirasi yang bisa kita contoh. Kan sudah mulai terlihat itu kebangkitan animasi versi Indonesia, seperti itu.

5. Waktu wawancara : 1 Juni 2020 Nama : I.N.A

Asal kota : Malang Tahun kelahiran : 1970

Jenis Kelamin : Perempuan

**P : Pertama kali mengenal *anime* itu sekitar tahun berapa dan dari mana ya bu?**

**R :** Waktu SMA sekitar akhir tahun 80an, 89 menuju tahun 90-an begitu.

Dulu itu ada komik ya, komik yang kaya zaman dulu itu. Jenisnya masih sedikit dulu itu, adanya *Dragon Ball* begitu. Tapi yang muncul di TV itu kan beda dari yang di komik, jadi ya pertama kali tahu *anime* ya nonton dari TV langsung

**P : Waktu itu menyaksikan *anime* apa saja ya bu?**



R : Kalau diatas 90 itu, ada Detektif *Conan*, *Doraemon*, terus itu *Hachi* yang lebah itu *lo*, terus *P-Man*, terus *Sailor Moon*, aduh saya banyak yang lupa. Tapi yang ingat ya itu-itu.

P : Kalau dulu itu sempat menonton *anime* pakai kaset VHS, Beta itu tidak bu?

R : Belum punya kaset itu. Paling ya komik, atau *nggak ya* majalah remaja itu kadang *kan* ada komik itu di belakangnya. Disitu kadang ada komik Jepang, tapi Cuma satu episode jadi ya *nggak* bersambung. Kalau pas beli ya ngikuti serinya, tapi kalo *nggak ya* *nggak* ngikutin. Tapi itu ya *nggak* ditayangkan di televisi.

**P : Kalau buat Ibu sendiri, mungkin ada *anime* yang paling favorit yang paling berkesan**

R : Ya itu detektif *Conan*. Sampai anak-anak juga nonton itu. Juga *Doraemon*. Itu kan yang masih sering ada.

**P : Kalau pendapat Ibu mengenai *anime* pada tahun tersebut, bagaimana komentarnya?**

R : Ya kalau dulu itu sudah bagus. Zaman dulu itu kan *kayanya* tidak ada (tontonan selain) *anime*, itu kan belum ada. Dulu itu untuk tontonan anak-anak dan remaja saat itu ya bagus. Karena jadi hiburan yang gampang diikuti, dilihat, jadi bisa tonton semua umur.

**P : Kalau boleh tahu sampai sekarang menyaksikan *anime* atau tidak bu?**

R : Kalau sekarang lebih sering lihat komiknya anak-anak. Selain itu TV itu anak-anak yang pakai. Ya kalau anak nonton *anime* ya saya ikut nonton. Kalau kaya dulu bisa nonton sendiri. Cuma kadang kalau cari di Internet saya ya ngikutin paling ya detektif *Conan*, soalnya masih penasaran ceritanya bagaimana. Siapa tahu cerita dulu sama sekarang siapa tahu beda, cara penangannya beda. Ya itu yang masih sering dicari Detektif *Conan* aja.

**P : Apakah Ibu merasakan adanya pengaruh dari budaya Jepang secara pribadi?**

R : Kalau saya pribadi, dulu zaman masih bujang. Cara pemikirannya saja. Kalau sekarang tidak terlalu berpengaruh, karena banyak yang diurus begitu. Dulu itu zaman masih muda itu suka meniru, atau *nggak* gerakan kita menghadapi seseorang. Jadi menginspirasi kita minimal untuk kita sendiri jadi lebih berani bisa jadi acuan. Walaupun hiburan tapi ada karakternya yang hidup.

6. Waktu wawancara : 2 Juni 2020 Nama : W.P

Asal kota : Jakarta Tahun kelahiran : 1973

Jenis Kelamin : Laki-laki

**P : Kalau boleh tahu ini, mengenal *anime* pada tahun berapa ya pak?**

R : Ini *anime* itu kartun jepang ya, kalau *nggak* salah SD atau SMP gitu. berarti sekitar pertengahan tahun 80an, 1985. Yang kita tahu saat itu ya



nontonnya *Voltus* dari stasiun tv swasta di TVRI, RCTI itu kalau tidak salah.

**P : Berarti pertama kali mengenal juga itu pertama kalinya nonton anime?**

R : Iya. Sekitar pertengahan menuju akhir tahun 80an itu saya nontonnya di TV, saat itu saya pertama kali nonton ya RCTI itu. Dulu juga menurut saya awal-awal tv swasta ya *Doraemon* itu yang pertama

**P : Selama tahun 1979-1999 sudah menyaksikan anime apa saja pak?**

R : Iya *Voltus*, *Doraemon* itu, terus Detektif *Conan* itu saya suka, terus ada *Captain Tsubasa*. Tapi kan biasanya tiap minggu paling sering nonton *Doraemon*. *Saint Seiya* juga itu saya nonton, tapi lupa begitu tahun berapa, ya zaman-zamannya saya SMP atau SMA itu. Juga *Samurai X*, *Inuyasha* juga nonton. Pokoknya tv swasta ada itu saya tonton.

**P : Kalau dari keseluruhan anime yang sudah pernah ditonton mungkin ada anime yang paling favorit buat Bapak?**

R : Ya *Doraemon* itu, Karena sampai sekarang pun masih ada. Walaupun diulang-ulang ceritanya, kita masih senang saja gitu.

**P : Untuk pendapatnya mengenai anime pada tahun 1979-1999, mungkin ada komentar begitu pak?**

R : Kalau saat ini saya lihat sih, semakin variatif sih. Banyak tuh anime-animenya dari kitanya sendiri masing-masing, apa yang kita suka ya kita tonton. Misalkan pas *Conan* gitu pas ceritanya bagus ya senang gitu. Kalau *kelewat* ya *yaudahlah* nggak masalah. Yang pasti intinya

*mah* sekarang semakin variatif *lah*, apalagi mungkin kalau lagi *males* nonton berita ya larinya ke *anime*, jadi seru juga gitu.

**P : Sejak pertama kali menonton *anime* sampai saat ini apakah masih menyaksikan *anime* pak?**

R : Ya sesekali, *Captain Tsubasa* kalo diputar lagi. Ya yang masih nonton kaya *Doraemon*. Tapi sekarang bisa juga larinya ke *Youtube* pengen ngulang lagi bisa lewat situ, gitu. tapi nih mbak, kan *Doraemon* itu kan ada tiap hari minggu, jadi ya tiap minggu kita nonton sambil istirahat, sudah seperti rutinitas.

**P : Dari semua *anime* yang sudah disaksikan, apakah Bapak merasakan ada pengaruh budaya jepang?**

R : Jadi film-film ini kan hiburan ya, sekedar melepaskan kejenuhan. Untuk kekitanya sih, ya biasa aja. Cuma pengaruh tak langsungnya dari segi cerita *sih*, apa yang kita ambil dari segi positif seperti Detektif *Conan* itu kan misterinya mengungkap suatu kejahatan dengan kebajikannya. Kalau *Doraemon* itukan kita lihat dari segi kebudayaannya gitu kan. Kita bisa tau *nih* rumah di Jepang bentuknya *begini*. Jadi nggak hanya hiburan tapi bisa *ngasi* kita wawasan.

7. Waktu wawancara : 2 Juni 2020 Responden : V.N

Asal kota : Bandung

Tahun kelahiran : 1979

Jenis Kelamin : Perempuan

**P : Pertama kali mengenal *anime* sekitar tahun berapa ya?**

R : Sekitar tahun 88an lah, sekitar kelas 5 SD jadi tahun 88 atau 89.



**P : Ini pertama kali mengenal dari mana ya bu?**

R : Dulu itu dari komik dulu. Jadi dulu sodara bawa komik judulnya *Candy-candy*. Akhirnya saya pinjem, saya baca kok seru ceritanya kok seru gitu. mulai saat itu jadi sering baca komik seperti *Doraemon*, belum masuk lihat film-film kartun.

**P : Kalau pertama kali menyaksikan anime pada tahun berapa ya bu?**

R : Ini pas pertama kali RCTI tayang di Indonesia itu, sekitar tahun 91 atau 92an kalo gak salah waktu SMP, RCTI mulai tayang begitu. Kebetulan *Doraemon* juga tayang, jadi *tiap* hari harus menonton.

**P : Berarti ini selama tahun 1979-1999 ini sudah menyaksikan apa saja ya bu?**

R : Ya *Doraemon* Itu, *Saint Seiya*, *Astro Boy*, Terus *Dragon Ball*, *Detektif Conan* juga *Captain Tsubasa*, *Pokemon*, biasalah *Ninja Hatori*, *Crayon Shinchan*, Topeng Kaca begitu yang cerita klasik.

**P : Pada saat itu Ibu pernah mengetahui ada anime yang ngetren seperti itu?**

R : Pertama kali tahu, sih SD SMP sekitar 1991-1993an itu *Saint Seiya*, sampai hafal *taglinenya* “debu-debu intan!” begitu. Terus *Dragon Ball*, *Ninja Hatori* itu kita bisa hafal *theme song* *translatenya* begitu, jadinya gampang diingat, *dinyanyiin*.

**P : Kalau ibu pribadi, apakah ada anime yang paling favorit melekat dipikiran anda?**

R : Ya itu paling pertama kali *nempel sampe* sekarang itu *Candy-candy* pasti, yang bikin *gemes sampe* sekarang belum tamat ya *topeng kaca*. Yang masih setia sampai sekarang juga sama komiknya ya *Detektif Conan* *ngga* berhenti. Kalau ada *animenya* muncul langsung cari. Sampai sekarang juga, apalagi anak laki-laki juga ikut nonton 'mama ini *Attack on Titan*, mama ini..' begitu jadi ikut *update*.

**P : Pendapat Ibu soal *anime* pada tahun 1979-1999, itu seperti apa ya bu?**

R : Kalau dulu ya yang saya rasakan dari *anime* dulu sama sekarang, *anime* dulu itu ramah untuk anak-anak, ceritanya juga *nggak* berat tapi mudah dipahami, terus sopan begitu. Kalau sekarang kan macam-macam begitu *anime* sekarang mulai dari gaya bajunya. *Pokoknya* beda begitulah dulu sama sekarang.

**P : Kalau alasannya masih menyaksikan *anime* apa bu?**

R : Karena masih suka, jadi begini kan mananya sudah ibu-ibu gini kalau nonton sinetron itu hidup sudah *mumet* gitu. Tapi kalau *anime* kan seru gitu, apalagi kaya *detektif conan* banyak pengetahuannya, terus kalau *Doraemon* lucu seru gitu ketawa-ketawa juga ada *Totoro* itu juga lucu gitu. kaya *Attack on Titan* atau *Naruto* saya sekedar saja gitu apa yang ditonton anak, jadi *controlling*.

**P : Menurut Ibu pribadi apakah merasakan begitu adanya pengaruh budaya Jepang berdasarkan dari *anime* Jepang yang saksikan?**



R : Pengaruh ada, dulu awal-awal ada *anime*, *manga* ada cita-cita awal.

Pingin banget gitu sekali aja seumur hidup bisa (pergi) ke Jepang.

Tapi kesini-sini realitislah ya, paling buat bahasa bahasa jepang yang sederhana. Hafal *vocab* dikit-dikit '*ittadakimasu!*' begitu, anak juga suka makanan Jepang. Jadi sedikit banyak ya dibawa lah (budaya Jepang).

8. Nama : E.S

Asal kota : Mataram

Tahun kelahiran : 1972

Jenis Kelamin : Laki-laki

Waktu wawancara : 2 Juni 2020

**P : Pertama kali mengenal *anime* tahun berapa ya pak?**

R : Tahun berapa ya, yang saya ingat *Voltus* waktu saya SD sekitar tahun 1985.

**P : Berarti pertama kali mengenal *anime* melalui televisi ya pak?**

R : Oh, pertama itu ada cerita bersambung di Majalah anak-anak dulu namanya Ananda, ada serial bersambung. Paling dua halaman tiap edisinya yang terbit seminggu sekali.

**P : Berarti pertama kali kenal *anime* lewat majalah ya pak. Kalau untuk pertama kali menyaksikan *anime* kira-kira tahun berapa ya pak?**

R : Itu tahun berapa ya, mulai adanya *Voltus* V di stasiun TV TVRI ya pertengahan 80an ya 85an lah.

**P : Selama tahun 1979-1999 sudah menyaksikan *anime* apa saja ya pak?**

R : Ya semacam *Voltus V*, *Doraemon*, *Captain Tsubasa*. Ada juga *Samurai X*, *Dragon Ball* juga.

R : Kalau dari lingkungan, jadi banyak temen-temen yang membicarakan sampai *anime* itu cukup ngetren, kira-kira apakah ada *anime* tersebut?

R : Yang saya ingat itu seperti *Samurai X* itu. *Tsubasa* itu lebih segi sepak bolanya, tapi paling *Naruto* itu banyak yang fanatik begitu.

P : Secara pribadi Bapak, apakah ada *anime* yang paling favorit?

R : Kalau dari jalan ceritanya paling suka *Samurai X* sama *Dragon Ball*. *Samurai X* kan seru itu tantangan dan perjuangan. Terus kalau *Dragon Ball* itu jalan ceritanya nggak bisa ketebak, jadi ndak bisa berhenti nonton.

P : Untuk pendapat Bapak mengenai *Anime* pada era tersebut, seperti apa kira-kira?

R : Kalau dari saya sih, cukup menarik kartun-kartun saat itu. Dari segi latar belakang juga kan beda antara Jepang sama Indonesia. Menariknya kartun Jepang, kan segi cerita selalu menceritakan kerja kerasnya untuk menggapai suatu tujuan, selain itu juga dari budaya Jepang yang menarik untuk diketahui.

P : Kalau sampai saat ini masih menyaksikan *anime* atau tidak bapak?

R : Saya kadang-kadang nonton *Captain Tsubasa*. Apalagi *Doraemon* itu masih sering, karena anak-anak nonton jadi saya ya ikut nonton.



*Doraemon* kan tiap minggu pasti ada. *Captain Tsubasa* ya karena bolanya yang bikin tertarik. Naruto juga kadang-kadang, ya tergantung televisinya nyetel film apa gitu deh.

**P : Selama menyaksikan *anime*, apakah Bapak merasakan adanya pengaruh budaya Jepang?**

R : Dari yang saya tonton, itu kegigihan orang Jepang, semangat hidupnya yang bisa kita tiru. Di Jepang kan selalu nampikan pantang menyerah begitu di *anime-animenya*.

9. Waktu Wawancara : 2 Juni 2020 Nama : R.I

Asal kota : Surabaya Tahun kelahiran : 1976

Jenis Kelamin : Perempuan

**P : Pertama kali Ibu mengenal *anime* sekitar pada tahun berapa ya?**

R : Kalau *pasnya* saya lupa, kalau *nggak* salah tahun 80an. Waktu itu saya masih SD jadi sekitar tahun 85an lah.

**P : Kalau untuk pertama kali mengenal ini melalui apa ya bu?**

R : Kalau dulu itu nontonnya di kaset *video player*, kaset betamax namanya.

Itu juga pertama kalinya saya menonton *anime*, lalu seterusnya lewat televisi.

**P : Untuk selama tahun 79-99 sudah pernah menyaksikan *anime* apa saja ya bu?**

R : Pertama kali *Candy-candy*, juga ada sebelumnya ada *Voltus V* tentang robot-robot. Detektif *Conan*, *Doraemon* itu, *Saint Seiya*, *Samurai X*,

*Ranma, Shinchan, Inuyasha*. Ada beberapa mbak yang saya tau, tapi tidak begitu sering saya tonton.

**P : Selama dari tahun 1979-1999, mungkin apakah Ibu pernah mengetahui pada lingkungan teman-teman yang sering membicarakan suatu anime yang ngetren pada era tersebut?**

R : Kalau ngetren itu *Candy-candy* sama *Voltus* waktu zaman saya SD. Zaman segitu tahunya itu *sih*.

**P : Untuk Ibu pribadi, apakah ada anime yang paling favorit dan berkesan?**

R : Sampai sekarang, *Candy-candy*, *Voltus V* dan *Detektif Conan* karena *conan* ini kan baca novelnya sampai sekarang, dan belum habis. Karena masih berlanjut jadi saya masih ngikutin.

**P : Dari anime yang Ibu saksikan, bagaimana pendapat Ibu tentang anime pada era tersebut?**

R : Kalau saya soal *genre*. Dulu itukan anak-anak suka yang robot, terus remaja suka yang *genre romance* kisah cinta, ketika dewasa sukanya detektif yang misteri atau *samurai-samurai ninja*. Jadi variatif *genre* ini bisa dinikmati setiap umur, kalau segi animasi sama *sih*, tapi karena sekarang lebih modern jadi terlihat lebih bagus.

**P : Berarti sampai saat ini masih menyaksikan, karena mengikuti Conan itu ya bu ya?**



R : Iya *bener*, karena novelnya masih jalan jadi ya itu yang saya tonton sampai sekarang. Kalau sekarang saya nontonnya di *youtube*, di televisi lokal dulu kan ada tapi nggak tau ini sekarang, kan tayangannya begitu.

**P : Menurut Ibu, sepanjang *anime* yang sudah Ibu saksikan itu ada pengaruh budaya Jepang yang Ibu rasakan?**

R : Kalau ini sih, senengnya bisa belajar bahasa dan budaya. Jadi misalnya orang jepang kan ada kebiasaan rapi dan bersih, nah itu yang bisa dicontoh jadi mempengaruhi perilaku. Rasa ingin tahu kalau nonton yang misteri-misteri, jadi ikut asah otak.

P : Berarti pengaruhnya bisa dari segi *culture* dan pengetahuan.

10. Waktu Wawancara : 2 Juni 2020 Nama : R. T  
 Asal kota : Jember Tahun kelahiran : 1972  
 Jenis Kelamin : Perempuan

**P : Pertama kali kenal *anime* pada tahun berapa ya bu?**

R : Ya waktu SD tahun 84 itu, dulu saya itu harus nunggu lampu nyala. Dulu disini itu listrik baru nyala tiap sore, jadi karena listrik terbatas ya gitu, tapi waktu SMP listrik sudah 24 jam. Kennalnya juga dari buku cerita, komik juga ada yang serial. Karena dulu televisi masih jarang, ya komik itu.

**P : Jadi pertama kali nonton *anime* itu setelah listrik stabil ya bu?**

R : *Pokoknya*, menurut Ibu ya nonton tv rutin ya sejak SMP itu. Dulu itu kan rumah saya di Situbondo daerahnya banyak perkebunannya, jadi listrik masih belum rata. Jadi ya sekitar tahun 85 atau 86an begitulah.

**P : Kalau boleh tahu bu, untuk *anime* yang sudah disaksikan selama tahun 1979-1999 apa saja ya bu?**

R : *Candy-candy* yang masih ingat, *Doraemon* juga, pokoknya cerita-cerita dongeng dulu yang saya suka. *Shinchan* juga saya suka terus ada juga *Gege no Kitaro* tapi saya nggak terlalu sering nonton.

**P : Kalau secara lingkungan, apakah ada *anime* yang cukup ngetren saat itu?**

R : Iya dulu itu anak-anak suka saling cerita kartun sampai ngikutin gerakannya. Yang diceritain itu *anime-anime* action kayaknya waktu *Voltus V* gitu.

**P : Kalau menurut Ibu, apakah ada *anime* yang paling favorit?**

R : Ya kalau diingat-ingat yang paling lucu dan sampai sekarang masih ada, kaya *Shinchan*.

**P : Dari Ibu pribadi bagaimana pendapat Ibu tentang *anime* pada tahun 1979-1999?**

R : Kalau dulu itu sudah menarik, dari segi cerita itu ya sudah bagus. Kalau sekarang tampilannya lebih menarik. Padahal cerita-cerita dulu sudah bagus kok walaupun keliatan ceritanya sederhana.

**P : Berarti sampai saat ini menyaksikan *anime*, karena mengikuti anak-anak ya bu?**

R : Iya. Yang ditonton juga diulang-ulang tapi masih menarik untuk anak-anak sekarang. Ya saya sekedarnya aja mbak.



**Lampiran 3. Curriculum Vitae**

**CURRICULUM VITAE**

Nama : Avianita Damayanti

NIM : 165110201111016

Tempat/ Tanggal Lahir : Surabaya, 27 Agustus 1998

Alamat : Jl. Kapi Sraba VII blok 10i/05, Kelurahan Mangliawan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang.

Email : 980827nita@gmail.com

Nomor Telepon : 0895356199169

**Pendidikan Formal**

2016 – sekarang : Universitas Brawijaya Fakultas Ilmu Budaya (Program Studi Sastra Jepang)

2013 – 2016 : SMA Negeri 7 Malang

2010 – 2013 : SMP Negeri 9 Malang

2004 – 2010 : SD Negeri Ngebel 6 Malang

**Pengalaman Kepanitiaan**

2018 : Ketua Pelaksana *Manga no Kiseki 4*

2017 : Koordinator Divisi *Manga Fanart Doujinshi Acara Isshoni Tanoshimimashou 13*

2017 : Staff Divisi *Acara Manga no Kiseki 3*

2016 : Staff Divisi *Manga Fanart Doujinshi Acara Isshoni Tanoshimimashou 12*

**Pengalaman Organisasi**

2016 – 2017 : Wakil ketua *Badai Kendo Kurabu* Sastra Jepang Universitas Brawijaya

2017 – 2018 : Sekretaris *Badai Manga Kurabu* Sastra Jepang Universitas Brawijaya

**Pengalaman Kerja**

2019 : *Liaison officer* (LO) pada acara festival *Isshoni Tanoshimimashou* 14

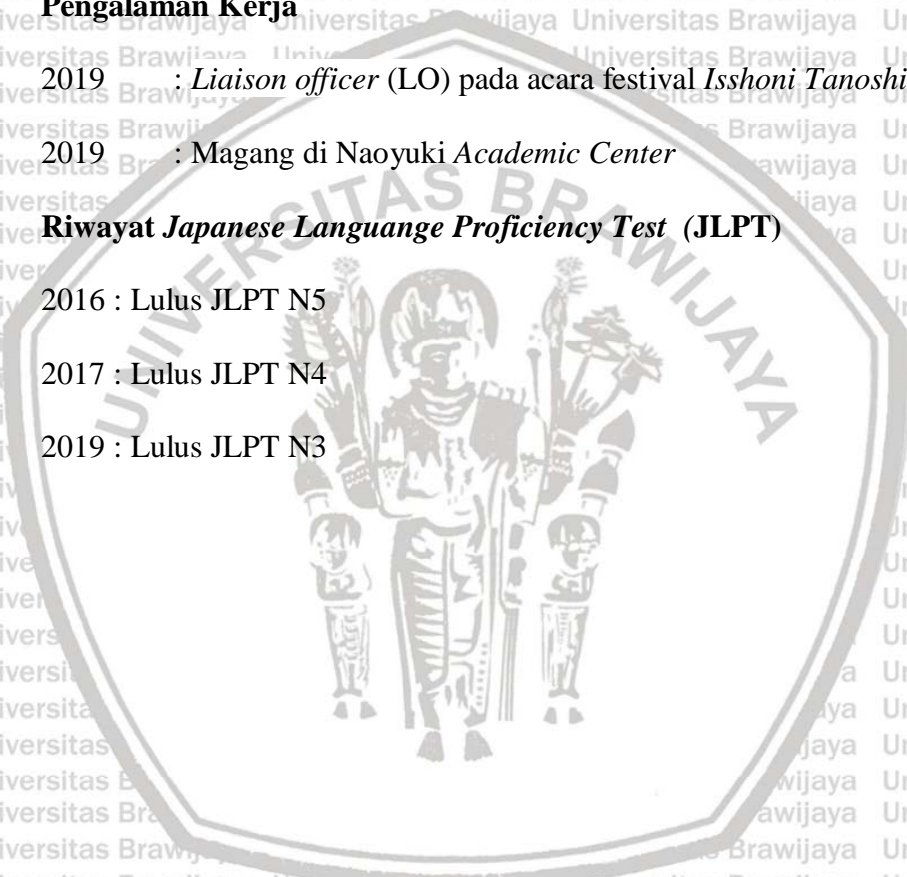
2019 : Magang di *Naoyuki Academic Center*

**Riwayat Japanese Language Proficiency Test (JLPT)**

2016 : Lulus JLPT N5

2017 : Lulus JLPT N4

2019 : Lulus JLPT N3





Lampiran 4. Sertifikat JLPT N3



日本語能力認定書

CERTIFICATE  
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY

氏名 AVIANITA DAMAYANTI  
Name

生年月日 (y/m/d) 1998/08/27  
Date of Birth

受験地 インドネシア Indonesia  
Test Site

上記の者は2019年12月に独立行政法人国際交流基金および  
公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験  
N3レベルに合格したことを証明します。

2020年1月19日

*This is to certify that the person named above has passed  
Level N3 of the Japanese-Language Proficiency Test given in  
December 2019, jointly administered by the Japan Foundation  
and Japan Educational Exchanges and Services.*

*January 19, 2020*

独立行政法人 国際交流基金  
理事長 安藤 裕康

Hiroyasu Ando  
President  
The Japan Foundation



公益財団法人 日本国際教育支援協会  
理事長 井上 正幸

Masayuki Inoue  
President  
Japan Educational  
Exchanges and Services



N3A296006A

19B2010901-30244



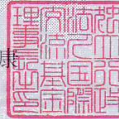


Lampiran 5. Lembar Nilai JLPT N3

N 3  
レベル Level

日本語能力試験  
認定結果及び成績に関する証明書  
JAPANESE-LANGUAGE PROFICIENCY TEST  
CERTIFICATE OF RESULT AND SCORES

独立行政法人 国際交流基金  
理事長 安藤 裕 康  
Hiroyasu Ando  
President  
The Japan Foundation



公益財団法人 日本国際教育支援協会  
理事長 井上 正 幸  
Masayuki Inoue  
President  
Japan Educational Exchanges and Services



2019年12月1日 に、独立行政法人国際交流基金及び公益財団法人日本国際教育支援協会が実施した日本語能力試験に関し、認定結果及び成績を次のとおり証明します。

This is to certify the result and the scores of Japanese-Language Proficiency Test given on **December 1, 2019**, jointly administered by the Japan Foundation and Japan Educational Exchanges and Services.

発行日 Date of Issue(y/m/d)	2020/01/19
受験番号 Registration No.	19B2010901-30244
氏名 Name	AVIANITA DAMAYANTI
生年月日 Date of Birth(y/m/d)	1998/08/27
受験地 Test Site	インドネシア Indonesia
レベル Level	N3
結果 Result	合格 Passed
認定番号 Certification No.	N3A296006A

得点区分別得点 Scores by Scoring Section			総合得点 Total Score	パーセンタイル順位 Percentile Rank
言語知識 (文字・語彙・文法) Language Knowledge (Vocabulary/Grammar)	読解 Reading	聴解 Listening		
31 / 60	30 / 60	35 / 60	96 / 180	64.4



## Lampiran 6. Berita Acara Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia  
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822  
E-mail: fib\_ub@ub.ac.id <http://www.fib.ub.ac.id>

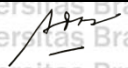


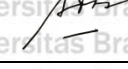

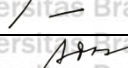

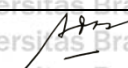

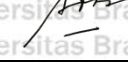
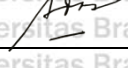


### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Avianita Damayanti
2. NIM : 165110201111016
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Budaya
5. Judul Skripsi : Perspektif Generasi X sebagai Penikmat Awal *Anime* di Indonesia
6. Tanggal Mengajukan : 26 Oktober 2019
7. Tanggal Selesai Revisi : 24 Juli 2020
8. Nama Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.

Keterangan Konsultasi \*)

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	26-10-2019	Mengajukan Judul	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
2.	18-02-2020	Judul-Konsultasi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
3.	11-03-2020	Konsultasi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
4.	28-04-2020	Pengumpulan Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
5.	01-05-2020	Revisi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
6.	07-05-2020	Pengumpulan Revisi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
7.	11-05-2020	Konsultasi Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	



8.	15-05-2020	Pengumpulan Bab II	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
9.	19-05-2020	Pengumpulan Bab revisi II dan bab III	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
10.	20-05-2020	Acc Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
11.	27-05-2020	Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
12.	02-06-2020	Konsultasi Bab V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
13.	05-06-2020	Pengumpulan Bab IV-V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
14.	08-06-2020	Acc Seminar hasil	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
15.	19-06-2020	Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
			Laily Amalia Savitri, S.S., M.Si.	
16.	22-06-2020	Acc Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
17.	13-07-2020	Mengumpulkan Revisi Bab I-V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
18.	14-07-2020	Konsultasi Revisi Bab I-V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
19.	21-07-2020	Ujian Komperensif	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	
			Laily Amalia Savitri, S.S., M.Si.	

9. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai:

**B+**

Malang, 21 Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.

NIP.19790116 200912 1 001

Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si

NIK. 2013097704302001



**Lampiran 7. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia

Telp. (0341) 575875

Fax. (0341) 575822

E-mail: fib\_ub@ub.ac.id

http://www.fib.ub.ac.id

**BERITA ACARA  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Rabu, 27 Mei 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : Avianita Damayanti

N I M : 165110201111016

Prodi : Sastra Jepang

Dengan judul :

Prespektif Penikmat Anime Periodisasi 1979-1999 Sebagai Pengaruh Budaya Populer Jepang Yang Berkembang Di Indonesia


Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
2. Pembimbing II : -
3. Peserta umum sejumlah :  orang (terlampir)

**Pembimbing I**

**Malang,  
Pembimbing II**

  
(Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si)  
NIP. 2013097704302001

  
(Sahiruddin, Ph.D.)  
NIP.

**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra**

**Sahiruddin, Ph.D.**  
NIP. 19790116 200912 1 001



**Lampiran 8. Berita Acara Seminar Hasil Skripsi**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia  
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822  
E-mail: fib\_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

**BERITA ACARA  
SEMINAR HASIL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : 19 Juni 2020

Untuk mahasiswa :

Nama : AVIANITA DAMAYANTI

N I M : 165110201111016

Prodi : SASTRA JEPANG

Dengan judul:

PERSPEKTIF GENERASI X TERHADAP ANIME PERIODE 1979-1999

SEBAGAI BUDAYA POPULER JEPANG YANG BERKEMBANG DI

INDONESIA

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : RETNO DEWI AMBARASTUTI, S.S., M.Si
2. Pembimbing II : -
3. Penguji : LAILY AMALIA SAVITRI, S.S., M.Si
4. Peserta umum sejumlah :  orang (terlampir)

**Pembimbing I**

**Malang,  
Pembimbing II**

(Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si)  
NIP. 2013097704302001

(Universitas Brawijaya)

**Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra**

**Sahiruddin, Ph.D.  
NIP. 19790116 200912 1 001**

