PENGARUH *ANIME* DAN BUDAYA JEPANG TERHADAP MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

SILVIA RAUDHA
NIM . 200305014
Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2024 M/1445 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini Saya :

Nama : Silvia Raudha

Nim : 200305014

Jenjang : Strata Satu (S1)

Program Studi : Sosiologi Agama

Menyatakan Bahwa Naskah Skripsi Ini Secara Keseluruhan Adalah Hasil Penelitian/Karya Saya Sendiri Kecuali Bagian-Bagian Yang Dirujuk Sumbernya.

Banda Aceh, 13 Januari 2024

Penulis,

Silvia Raudha

Nim: 200305014

PENGARUH *ANIME* DAN BUDAYA JEPANG TERHADAP MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

Diajukan Oleh:

SILVIA RAUDHA

NIM. 200305014

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Azwardajri, S.Ag., M.S.I.	**Musdawati, M.A.**
NIP:197606162005011002	**NIP:19750910200901200**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Strata Satu dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi Sosiologi Agama

Pada Hari/Tanggal: Rabu, 20 Maret 2024
09 Ramadhan 1445 H

di Darussalam-Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,	Sekretaris,
Dr. Azwarfajri, S.Ag., M.S.I.	Musdawati, M.A
NIP. 197606162005011002	**NIP. 197509102009012002**
Anggota I,	Anggota II,
Zuherni AB, M.Ag., P.hD	Fatimahsyam, S.E., M.Si
NIP. 197701202008012006	**NIP. 197212132023212006**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Prof. Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M. Ag
NIP. 197804222003121001

ABSTRAK

Nama : Silvia Raudha
Nim : 200305014
Judul Skripsi :Pengaruh *Anime* Dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Tebal Skripsi : 91 Halaman
Prodi : Sosiologi Agama
Pembimbing I : Dr. Azwarfajri, S.Ag., M.S.I.
Pembimbing II: Musdawati, M.A.

Munculnya *anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh memberikan pengaruh serta dampak yang membentuk gaya hidup mahasiswa. Mahasiswa cenderung memiliki gaya hidup yang berbeda setelah mengenal *anime* dan budaya Jepang sehingga secara perlahan memunculkan perilaku imitasi kepada Mahasiswa UIN Ar-Raniry. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk perubahan gaya hidup yang terjadi pada penggemar *anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry dan Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari pengaruh *anime* dan budaya Jepang terhadap perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif untuk memahami makna dengan cara melihat suatu fenomena yang terjadi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat beberapa bentuk perubahan gaya hidup pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry, yaitu; interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, adopsi *fashion* dan aksesoris dari *anime*, perilaku imitasi (peniruan sifat, gaya bicara, tindakan dan cosplay) serta perspektif terhadap *anime* dan budaya Jepang. Sehingga memunculkan dampak positif yaitu, *anime* sebagai pengembangan keterampilan berbahasa Jepang, *anime* sebagai sumber inspiratif Mahasiswa UIN Ar-Raniry dan *anime* sebagai pembangun interaksi sosial dengan sesama penggemarnya dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Namun, *anime* juga memberikan dampak negatif bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry yaitu menghabiskan banyak waktu untuk menonton, halusinasi, dan konten yang tidak sesuai atau lebih mengarah ke seksualitas.

Kata Kunci: Budaya Jepang, *Anime,* dan Pengaruh

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh *Anime* dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh." Sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi di fakultas ushuluddin dan filsafat.

Shalawat beserta salam penulis sanjungkan kepangkuan alam nabi besar kita Muhammad SAW, yang mana berkat beliau lah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada sekarang ini. Dalam tulisan ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, sehingga membutuhkan bantuan serta dukungan dari berbagai macam pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan ribuan terimakasih kepada pihak yang telah berperan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pertama, penulis ingin mengucapkan ribuan terimakasih kepada kedua orang tua yaitu bapak Sariaman dan Ibu Fitri Linda Sari serta keluarga tercinta kakek, nenek, dan adik tersayang yang selalu mendo'akan, mendukung dan memotivasi, di setiap langkah penulis. Ucapan terimakasih dan rasa hormat juga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mujiburrahman, M. Ag, selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc., M. Ag, selaku Dekan di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
3. Bapak Dr. Azwarfajri, S. Ag, M.Si, selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah meluangkan waktunya sehingga skripsi ini selesai.
4. Bapak Nofal Liata, M. Si, selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

5. Ibu Musdawati, MA selaku pembimbing II yang telah memberi masukan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat tersusun berdasarkan buku panduan.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama dalam bangku perkuliahan, serta karyawan dan karyawati yang telah memudahkan penulis selama mengikuti pembelajaran di Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
7. Seluruh responden yaitu mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah sudi meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
8. Seluruh teman-teman seperjuangan, khususnya teman serumah yaitu Resti Dwi Aissiyah, Siti Nurhaliza, Siti Khadijah, dan Nurya Muftiana Serta teman-teman Sosiologi agama 2020 Intan Dewi Syafitri, Safira Hidayah, Putri Anggi Ningsih dan teman-teman lainnya yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Banda Aceh, 17 Januari 2024

Penulis,

Silvia Raudha

Nim: 200305014

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian 5
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN **10**
A. Kajian Pustaka 10
B. Kerangka Teori 13
C. Definisi Operasional 15
BAB III METODE PENELITIAN **21**
A. Lokasi Penelitian 21
B. Jenis Penelitian 21
C. Informan Penelitian 21
D. Sumber Data 23
E. Teknik Pengumpulan Data 23
F. Teknik Analisis Data 25
BAB IV HASIL PENELITIAN **29**
A. Sejarah Awal *Anime* 29
B. Sejarah Masuknya *anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. 36
C. Profil Subyek Penelitian 38

D. Bentuk Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Penggemar *Anime*.....43

1. Perubahan Interaksi Sosial Dalam Kehidupan Sehari-Hari 44
2. Menggunakan Bahasa Jepang Dalam Kehidupan Sehari-Hari .46
3. Adopsi Fashion atau Aksesoris Terinspirasi Dari *Anime*.....47
4. Kecenderungan Mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam Melakukan Perilaku Imitasi.....53
5. Persepsi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap *Anime* Dan Budaya Jepang.....58

E. Dampak *Anime* Pada Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.....61

1. Dampak Positif *Anime* dan Budaya Jepang Terdahap Mahasiswa UIN Ar-Raniry.....62
2. Dampak Negatif *Anime* Terdahap Mahasiswa UIN Ar-Raniry 67

F. Analisis Penelitian 71

BAB V PENUTUP.....82

A. Kesimpulan 82

B. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA.....84

LAMPIRAN.....88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Informan Penelitian…….22

Tabel 4.1 Genre *Anime*……..……..32

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 *Anime Katsudo Shashin* 29
Gambar 4.2 *Anime Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* 30
Gambar 4.3 *Anime* Populer Pertama *Astro Boy* 32
Gambar 4.4 Potret *Anime* Menggunakan Teknologi Digital, *Kimi No Nawa* 35
Gambar 4.5 Poster *Anime* Oleh Syahran.....48
Gambar 4.6 Koleksi *Merchandise* dan Baju *Anime*.....48
Gambar 4.7 *Case* Anime Oleh HM.....49
Gambar 4.8 *Figure Anime Ghundam* oleh Farhan.....50
Gambar 4.9 *Cake Anime* oleh HN.....50
Gambar 4.10 Gantungan Kunci Oleh Syakira 51
Gambar 4.11 Tas One Piece.....51
Gambar 4.12 *Tote Bag* 52
Gambar 4.13 Baju Karakter One Piece……..56
Gambar 4.14 Gerakan Jurus *Ryoiki Tenkai*, Gojo Satoru 56
Gambar 4.15 Tampak depan *Cosplay* Levi Ackerman dari *Anime Attack On Titan* Oleh Syahran 57
Gambar 4.16 Tampak belakang *Cosplay* Levi Ackerman dari *Anime* Attack On Titan Oleh Syahran.....58
Gambar 4.17 Scene *anime* yang menampilkan kebersihan 61
Gambar 4.18 Kamus Bahasa Jepang.....63
Gambar 4.19 Hasil Editan I Dengan Karakter Dazai Osamu Oleh HN...69
Gambar 4.20 Hasil Editan II Dengan Karakter *Anime* Oleh HN.....69
Gambar 4.21 Hasil Editan III Dengan Karakter *Anime* Oleh HM.....70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bersama Penggemar *Anime* Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Hatzly Fakrurozi.....88
Lampiran 2 Bersama Penggemar *Anime* Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Syahran.....88
Lampiran 3 Bersama Penggemar *Anime* Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Farhan.....89
Lampiran 4 Bersama Penggemar *Anime* Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Harist.....89
Lampiran 5 Daftar pertanyaan penelitian……..……...90
Lampiran 6 SK Pembimbing Penelitian……...91
Lampiran 7 Daftar Riwayat Hidup…….…….92

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya sering kali dijadikan sebagai instrument untuk mempromosikan suatu negara. Sebagaimana yang disebutkan oleh Koenjadiningrat budaya adalah suatu gagasan, rasa, tindakan serta karya yang di hasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang didalamnya terdiri dari bahasa, agama, adat istiadat, pakaian, bangunan, serta karya seni.[1]

Namun, beberapa tahun terakhir ini isu-isu kontemporer mengenai budaya terus tumbuh dan berkembang sehingga muncul istilah budaya popular. Menurut Storey sebagaimana yang disebutkan oleh Annisa Istiqomah budaya populer merupakan budaya komersial dengan produk mengambang yang dikonsumsi massa secara luas dan bersifat manipulatif.[2]

Salah satu budaya populer yang berkembang dimasyarakat saat ini ialah J-POP yang berasal dari Jepang. Perkembangan J-POP atau biasa disebut Budaya Jepang populer didalamnya berupa musik, *anime*, manga, idol, video game, dan cosplay. Dalam hal ini, Jepang mampu mengemas budaya dan tradisi dalam *anime*.

Anime merupakan animasi khas Jepang yaitu sebuah gambar yang diberi berbagai macam warna, dan menampilkan tokoh atau karakter dengan alur cerita serta diseting berdasarkan tempat dan waktu seperti kehidupan manusia pada umumnya.[3]

---

[1] Herimanto Winarno, 2021 "Ilmu Sosial & Budaya Dasar" (Jakarta Timur: Bumi Aksara) hlm 26.

[2] Annisa Istiqomah, 2020 *"Ancaman Budaya Pop (Pop Culture) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban",* Jurnal Kalacakra Volume 01, Nomor 01, Tahun 2020, hal 48.

[3] Ilham Zoebarazy, 2010 *"Kamus Istilah Televisi & Film"* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama) hlm 15.

Menurut Gilles Poltras sebagaimana dikutip oleh Prista Adi Nugroho dkk, *anime* memiliki dua pengertian yaitu penyebutan *anime* yang digunakan masyarakat Jepang dalam menyebut animasi dan masyarakat luar Jepang yang menyebut *anime* sebagai animasi khas Jepang saja.[4]

Kepopuleran *anime* bukan hanya dikalangan masyarakat Jepang saja, akan tetapi *anime* sudah dikenal hingga seluruh dunia dan diminati berbagai macam kalangan baik dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Sehingga tak heran jika *anime* memiliki *fandom* atau penggemar dengan jumlah yang besar bahkan mencapai ratusan jutaan penggemar. Penggemar *anime* biasa disebut dengan wibu. Wibu sendiri berasal dari bahasa inggris yaitu *weaboo* kemudian diserap menjadi wibu, untuk memberi julukan kepada seorang yang menyukai *anime*.

Beberapa serial *anime* yang memiliki *fandom* hingga ratusan juta seperti, *anime* Dragon Ball yang di perkirakan mencapai 1 M penggemar, kemudian *Anime* Naruto dengan *fandom* mencapai 985 juta, *anime* One Piece sebanyak 950 juta penggemar, *anime* Attack On Titan mencapai 824 juta penggemar dan masih banyak lagi.[5]

Perkembangan *anime* di Indonesia dimulai sejak tahun 1970, yang mana televisi Indonesia mulai menayangkan beberapa jenis *anime* dengan berbagai macam genre salah satunya Doraemon dengan Genre Komedi. Kemudian *anime* terus berkembang pesat hingga sekarang. Sebagaimana survei yang dilakukan oleh *Japan Fondation*, menempatkan Indonesia di peringkat ke-2 dengan penggemar *anime* terbanyak di dunia.[6] Hal ini dilihat dari peningkatan pembelajaran bahasa Jepang di indonesia menjadi bukti *Anime* telah membawa pengaruh bagi penggemarnya.

---

[4] Prista Adi Nugroho, dkk, 2017 *"Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Yogyakarta)",* Jurnal Pendidikan Sosiologi, hlm 5.

[5] Ady Prawira Riandi dan Andika Aditia,"*Daftar Fandom Anime Terbesar di Dunia, Jumlahnya Sampai Jutaan*", cnbcindonesia.com, 2022. Https://entertainment.kompas.com, di akes pada tanggal 11 januari 2023.

[6] "Fans dan Popularitas *Anime* di Indonesia", 2018. https://www.cnbcindonesia.com, diakes pada tanggal 11 januari 2023.

Pengaruh dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu daya yang timbul dari sesuatu misal dari orang atau benda yang nantinya dapat membentuk suatu karakter/watak, kepercayaan, atau perbuatan/tindakan seseorang.[7] Dari pengertian tersebut pengaruh juga dapat dikatakan sebagai suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu. Dengan kata lain pengaruh merupakan keadaan yang saling memiliki hubungan timbal balik dan sebab akibat yaitu antara yang mempengaruhi dengan yang dipengaruhi.[8]

Adapun hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Qonita Fitriannisa Riyadie. Qonita menyimpulkan bahwa *anime* mempengaruhi gaya hidup salah satunya cara berpakaian, yang dinilai keren, lucu, menarik dan unik. Hal ini memotivasi para remaja di purwokerto untuk melakukan proses imitasi agar diakui eksistensinya dalam komunitasnya.[9] Pengaruh perkembangan *anime* sudah menjadi budaya popular di Indonesia, khususnya di kota-kota besar. Hal ini terlihat dari maraknya diselenggarakan event-event Jepang di Indonesia.

Aceh menjadi salah satu provinsi yang memiliki penggemar *anime* di Indonesia. Dapat dilihat dari beberapa grup atau komunitas *anime* yang terdapat di situs web kaskus.co.id bernama *Anime* Lover di Aceh dan beberapa akun social media lainnya. Komunitas ini berisi penggemar *Anime* dari seluruh Aceh, yang menjadikan situs tersebut sebagai wadah untuk berkomunikasi dan bertukarnya informasi oleh para penggemar yang tergabung di dalam komunitas.

Dikutip dari sukajepang.com di kota banda aceh juga pernah mengadakan festival kebudayaan Jepang (*bukansai*) pada tahun 2019 yang berlokasi di meuseum tsunami aceh, dengan menggelar berbagai

---

[7] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), *Pengaruh*, https://kbbi.web.id/pengaruh diakses pada 11 januari 2023.

[8] Anang Sugeng Cahyono, 2016 *"Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia"*, Jurnal Publicana, Volume 9, Nomor 1, hlm 142.

[9] Qonita Fitriannisa Riyadie, 2022 *"Perilaku Imitasi Fashion Pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto",* Jurnal mahasiswa Komunikasi Cantrik, Volume 2, Nomor 2, hal 100.

macam acara mulai dari bazar, workshop, costreet, fan art competition, nihongo kakikata dan lain-lain.[10]

Disisi lain Aceh adalah daerah yang memiliki nilai-nilai keacehan dan keislaman yang kuat dikalangan masyarakatnya. Keacehan merupakan suatu sikap nasionalisme yang memiliki keterikatan dalam konteks suku, Bahasa, tradisi, pertalian darah, dan kebudayaan.[11] Keislaman adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan agama islam. [12]

Namun, dalam 20 tahun terakhir ini muncul *anime* dikalangan anak muda Aceh, sebagai kegemaran yang baru. Munculnya *anime* tersebut telah menjadi suatu fenomena unik mengingat banyaknya perubahan yang terjadi baik dari segi perilaku ataupun gaya hidup. Gaya Hidup merupakan pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam suatu kegiatan, minat dan pendapat, yang mana gaya hidup itu berupa aktivitas, minat, sikap, konsumsi dan harapan.[13]

Adapun pengaruh *anime* dikalangan anak muda Aceh membawa dampak positif dan dampak negatif bagi penggemarnya. Salah satu dampak positifnya ialah mengajarkan kebersihan, kesopanan, disiplin, semangat dan berjuang, hal ini karena scene *anime* menampilkan kebiasaan dan budaya orang Jepang yang selalu tertib, sopan, bersih dan pantang menyerah. Namun, juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan dari menonton *anime* yaitu menghabiskan waktu, rusaknya moral, berhalusinasi dan lain-lain.

Dari dampak posistif dan negatif menonton *anime* diatas dapat dilihat bahwasanya tidak menutup kemungkinan terciptanya perilaku

---

[10] "Suasana Festival Kebudayaan Jepang (Bunkasai) 2019 di Banda Aceh," sukajepang.com, 2019. Https://sukajepang.com/suasana-festival-kebudayaan-jepang-bunkasai-2019-di-banda-aceh/ diakes pada 11 januari 2023.

[11] M. Yunus Al Ikram, 2020 *"Konsep Nasionalisme Keacehan Dalam Cita-Cita Hasan Tiro"*, (UIN Ar-Raniry).

[12] Kamus Besar Bahasa Indonesia (online), *Keislaman*, kbbi.kemendikbud.go.id. https://kbbi.web.id/Islam diakses pada tanggal 11 januari 2023.

[13] Maria Cleopatra, 2015 *"Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika,"* Jurnal Formatif , Volume 5, Nomor 2, hal 169.

imitasi dikalangan masyarakat Aceh khususnya anak muda. Perilaku imitasi menurut Gabriel Tarde yang dikutip oleh Venny Zanirti dkk menjelaskan bahwa kehidupan sosial itu hanya faktor imitasi saja, yang mana setiap orang pasti mempunyai kecenderungan yang kuat untuk menyamai tindakan seseorang yang ada disekitarnya. [14]

Berdasarkan pengamatan penulis, pencinta *anime* terinspirasi serta ingin terlihat seperti karakter yang disukainya, dapat dilihat dari mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime* cenderung memiliki kebiasaan menggunakan bahasa Jepang yaitu dalam menyapa dan berbicara kepada teman, mengikuti kebiasaan orang Jepang dalam keseharian (kebersihan, disiplin, dan menghargai waktu), cenderung ingin terlihat seperti karakter kesukaannya baik dari segi bicara, sifat, serta penampilan menggunakan aksesoris *anime*, lupa waktu, suka berhalusinasi dan memiliki pola pikir tersendiri terhadap *anime* dan budaya Jepang.

Anime telah memberikan warna baru di kehidupan anak muda Aceh, yang mempengaruhi perubahan gaya hidup dan pembentukan perilaku imitasi khususnya dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menyukai *anime*. Pencinta *anime* ingin mengekspresikan kegemarannya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi faktanya, terdapat perbedaan kultural dan kebiasaan antara di *anime* dan dunia nyata, sehingga menjadi suatu isu di masyarakat. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul " **Pengaruh *Anime* dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh."**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa macam masalah yang menarik untuk dibahas. Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada bentuk perubahan gaya hidup yang terjadi pada penggemar *Anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry serta dampak positif dan

---

[14] Venny Zanirti dkk, 2018 *"Pengaruh Menonton Anime di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club EAST Borneo Kota Samarinda",* Jurnal Ilmu Komunikasi, hlm 19.

negatif dari pengaruh *anime* dan budaya Jepang terhadap perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang timbul dari latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana *anime* membentuk gaya hidup penggemarnya dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh?
2. Bagaimana *anime* berdampak pada perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh ?

D. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat , maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bentuk-bentuk perubahan gaya hidup yang terjadi pada penggemar *Anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari pengaruh *anime* dan budaya jepang terhadap perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry.

Secara umum penelitian ini juga bermanfaat secara Teoritis dan Praktis :

1. Manfaat Secara Teoritis
   a. Menambah pemahaman teoritis tentang hubungan antara *Anime* dan budaya jepang dengan perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian ini dapat membantu mengembangkan secara teoritis tentang bentuk-bentuk pengaruh dan dampak dari menonton *anime* sehingga dapat membentuk gaya hidup penggemarnya.
   b. Menyediakan landasan teoritis bagi penelitian selanjutnya di bidang ini. Dengan memberikan pemahaman baik tentang bagaimana *Anime* mempengaruhi dan berdampak terhadap penggemarnya. Seperti bentuk-bentuk perubahan gaya hidup

pengemar *Anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry banda Aceh.

2. Manfaat Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran serta pengetahuan seputar *anime* dan budaya jepang kepada para penggemar yang secara tidak sadar sudah terbawa pengaruh budaya dunia lain (beda dimensi) dalam berperilaku dan gaya hidup.

BAB II
KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka atau biasa disebut dengan kajian literatur merupakan suatu bagian penting dalam penelitian, yang mana kajian pustaka merupakan sebuah uraian dari bahan bacaan terkait topik yang akan dibicarakan. Menurut Fraenkel dkk (2012) yang dikutip oleh Uswatun Khasanah dkk mengatakan bahwa kajian pustaka adalah suatu kajian untuk memperkaya dukungan terkait masalah yang sedang dikerjakan oleh peneliti. Kajian pustaka juga sangat berguna bagi peneliti untuk memberikan dukungan secara teoritis serta gambaran terkait masalah yang akan diteliti.[1]

Dalam penelitian ini peneliti mengutip beberapa tulisan tentang Pengaruh *anime* dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa. *Anime* bukanlah suatu hal yang baru didalam ilmu sosial yang mana penelitian tentang *anime* telah marak dilakukan dalam 5 tahun terakhir ini, diantaranya ada beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Prista Adi Nugroho (2019), Heny Antono (2022), Qonita Fitriannisa Riyadie (2022), Lutfi Wahidati (2018), Adhitya Prasta Pratama (2021), dan Aisyah Sarinastiti (2022) yang dapat dilihat dari uraian berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Prista Adi Nugroho berjudul *"Anime Sebagai Budaya Popular (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta)".* Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang menjadikan orang penyuka *anime* dan tergabung dalam komunitas Jejepangan sebagai sumber data penelitian. Tulisan ini membahas tentang dampak *anime* serta faktor-faktor yang melatarbelakangi *anime* menjadi budaya popular di Yogyakarta. Berdasark an hasil penelitian Nugroho menemukan bahwa *anime* menjadi budaya populer dimasyarakat karena pengaruh media massa yang nantinya membawa, memperkenalkan serta menanamkan ideologi *anime* dimasyarakat berupa *image positif.* Adapun

[1] Ismail Suardi Wekke, dkk, 2019 "*Metode Penelitian Ekonomi Syariah*" (Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri) hlm 81.

beberapa faktor yang melatarbelakangi *anime* sebagai budaya populer dimasyarakat diantaranya yaitu: (1) pengaruh media massa, (2) mudahnya mendapatkan konten *Anime* melalui *website,* (3) pengaruh teman, (4) *Anime* merupakan hiburan yang murah, (5) banyaknya pilihan genre dalam *anime*, (6) karakter dalam *anime*, (7) *fashion* dalam *Anime*, (8) alur cerita yang menarik, dan (9) *setting* tempat yang sangat *realistis*.[2]

Kedua, penelitian lain juga dilakukan oleh Heny Antono dkk dalam jurnal berjudul, *"Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa"*. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang menyertakan tiga orang informan yaitu mahasiswa *otaku anime* yang berasal dari universitas di Jawa Tengah. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa menjadi *otaku anime* memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa yang dibuktikan dengan kegiatan para pesertanya, yaitu memberikan pelayanan kepada gereja kapan pun di butuhkan, memberikan darah gratis, jasa pelatihan pemerikasaan tekanan darah dan gula secara gratis serta mengembangkan bakat menggambar dari imajinasi untuk digunakan sebagai produk elektronik mendesain. [3]

Ketiga, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Qonita Fitriannisa Riyadie dalam jurnal berjudul *"Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto"*. Dengan menggunakan metode kualitatif dekriptif, jurnal ini membahas bagaimana *anime* berpengaruh terhadap cara berpakaian pecinta *anime*, serta melihat motivasi yang melatarbelakangi pola imitasi tersebut. Adapun hasil penelitian tersebut menemukan terjadinya restrukturisasi kesadaran pada remaja saat menonton *anime*. Membuat remaja meniru gaya busana seperti mengoleksi kostum untuk acara-acara tertentu dengan motivasi dari diri sendiri dan mendapatkan pengakuan dari orang lain.[4]

---

[2] Prista Adi Nugroho, 2017 *"Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta),"* Jurnal Pendidikan Sosiologi, hal 5.

[3] Heny Antono dkk, 2022 *"Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa"*, Jurnal Konseling Gusjigang,Volume 8, Nomor 1, hal 12.

[4] Qonita Fitriannisa Riyadie, 2022 *"Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto,"* Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik, Volume 2, Nomor 2, hal 100.

Keempat, penelitian senada juga dilakukan oleh Lutfi Wahidati dalam jurnal berjudul *"Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang".* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sumber data yang diperoleh melalui angket tertutup dan terbuka. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 pengaruh yaitu: (1) sebagian besar mahasiswa pertama kali mengenal bahasa Jepang melalui *anime*/manga, (2) mengonsumsi *anime* mendukung pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam pengayaan kosakata, latihan menyimakdan pendalaman pemahaman konteks penggunaan kata atau ekspresi bahasa Jepang, (3) sebagian besar mahasiswa mengalami perubahan persepsi mengenai bahasa dan budaya Jepang, setelah mempelajari bahasa Jepang di univeritas. Berdasarkan hasil penelitian diatas Wahidati menyimpulkan bahwa ketertarikan mahasiswa vokasi di universitas gadja mada mempengaruhi keputusan mereka untuk belajar bahasa Jepang. Tetapi tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan dampak negatif seperti pemahaman aspek bahasa atau *yakuwarigo* yang diharuskan mendapat perhatian khusus terutama para penggemar *anime.* [5]

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Adhitya Prasta Pratama dalam jurnal berjudul *"Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer".* Dalam jurnal ini membahas tentang *fashion anime* Jepang sebagai budaya populer tidak dapat diwujudkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya populer *fashion anime* mempresentasikan pertarungan simbol dalam kehidupan remaja, yang mana telah masuk dalam perkembangan busana remaja di Indonesia, sehingga menggeser makna berpenampilan menjadi lebih mengutamakan gaya yang remeh dan konyol untuk mendapatkan aktualisasi diri. Hal ini akan mengarahkan remaja kedalam gaya hidup konsumtif.[6]

---

[5] Lufi Wahidati And Mery Kharismawati, 2018 *"Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang,"* Jurnal Izumi, Volume 7, Nomor 1, hal 1.

[6] Adhitiya Prasta Pratama, 2022 "Fesyen *Anime* Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer," Jurnal Sosial Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Volume 22, Nomor 2, hal 55.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Sarinastiti dkk, dalam jurnal berjudul *"Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja".* Dalam jurnal ini membahas tentang dampak perilaku *Cosplay* remaja yang dianggap memiliki dampak positif dan negatif. Adapun hasil penelitian menunjukkan ternyata perkembangan *cosplay anime* pada remaja di Makassar cenderung kearah negatif. Yang mana, kecenderungan trend *fashion nime* dilakukan baik secara tertutup ataupun terbuka hal ini secara tidak langsung membutuhkan biaya yang besar sehingga mendorong remaja kearah hedonis serta merayakan hari spesial budaya asing. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keadaran pada remaja dibutuhkan dorongan dari pihak keluarga dari segi pendidikan dan agama untuk memfilter budaya asing tersebut.[7]

Berdasarkan dari hasil penelusuran literatur diatas terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang. Adapun kesamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama membahas pengaruh, dampak, serta perilaku imitasi yang ditimbulkan dari menonton *Anime* terhadap gaya hidup mahasiswa. Namun, perbedaan yang terlihat ialah mayoritas penelitian tentang *anime* dilakukan diluar Aceh. Oleh karena itu, melihat banyaknya penggemar *Anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh diperlukan kajian tentang *Anime* untuk melihat bagaimana *Anime* mempengaruhi dan memberikan dampak terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

B. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian dari variabel yang telah diidentifikasi pada data awal. Kerangka teori merupakan gambaran secara konseptual antara hubungan berbagai macam faktor penting yang telah diidentifikasi dari suatu masalah. Berarti dapat diartikan bahwa kerangka teori membahas hubungan antar variabel, Sehingga mendapatkan pemahaman atas masalah yang akan diteliti.

---

[7] Aisyah Sarinastiti dan Adilla Putri Merdiana, 2022 *"Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja"* Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan,Volume 3, hal 184-188.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori imitasi yang dikemukakan oleh Gabriel Tarde. Tujuannya untuk menganalisis teori tersebut guna menjelaskan perubahan perilaku dan tindakan yang muncul dalam imitasi.

Tarde adalah seorang sosiolog asal Prancis, lahir pada tanggal 12 maret 1843. Tarde banyak mengulas tentang filsafat sosial yang mana ia membahas tentang fase pengulangan. Hal tersebut dituangkan dalam karyanya yang berjudul *Le Lois de I'mitation 1890; The Laws of Imitation* (Hukum Peniruan). [8]

Dalam bukunya Tarde mengemukakan bahwa proses pengulangan yang terjadi dalam dunia sosial merupakan sebuah peniruan. Dimana manusia adalah sekelompok individu yang mirip antara satu sama lain (saling tiru-meniru), makhluk sosial berdasarkan sifatnya, adalah peniru.[9]

Sebagaimana pendapat Gabriel Tarde yang dikutip oleh Venny Zanitri mengatakan bahwa semua individu memiliki kecenderungan kuat untuk dapat menyamai atau menandingi tindakan orang disekitarnya. Hal tersebut terjadi karena adanya seorang idola yang dijadikan sebagai model untuk ditiru.[10]

Tarde dalam buku yang dikutip oleh Hamim Rosyidi juga mengemukakan pendapat lainnya yakni sebagai berikut:

1. Hal yang di imitasi biasanya mempunyai minat perhatian dari individu sehingga dapat di imitasi.
2. Harus terdapat sikap menjunjung tinggi serta mengagumi yang ingin diimitasi.

---

[8] Britannica, Editor Ensiklopedia. "Gabriel Tarde". Ensiklopedia Britannica , 9 Mei 2023, https://Www.Britannica.Com/Biography/Gabriel-Tarde, diakses pada tanggal 11 Januari 2024.

[9] Faridah Djellal, Faïz Gallouj, 2014 *"Hukum Imitasi Dan Penemuan: Gabriel Tarde Dan Ekonomi Inovasi Evolusioner",* hal 4.

[10] Venny Zanitri, dkk, 2018 *"Pengaruh Menonton Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Dikalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda",* Ejurnal Komunikasi, Volume 6, Nomor 2, hal 19.

3. Harus terdapat pengertian yang cukup terhadap apa yang ingin diimitasi kan tersebut, seperti perkembangan individu, inteligensi dan kepribadian.[11]

Dalam konteks penggemar *anime,* pengulangan atau imitasi terjadi apabila individu meniru atau menyamai tindakan, gaya hidup, bahasa, gaya bicara, fashion, serta perilaku tokoh karakter *anime* favoritnya. Oleh karena itu, mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime*, dianggap telah melakukan perilaku imitasi terhadap karakter *anime*. Pendorong imitasi tersebut berupa inspirasi dan kecintaan terhadap suatu minat tertentu yaitu menonton *anime* sehingga menjadikan karakter *anime* sebagai model untuk ditiru.

C. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan batasan pengertian yang dijadikan pedoman dalam suatu penelitian. Definisi tersebut disusun berdasarkan keinginan atau kebutuhan seorang yang melakukan penelitian.

Oleh karena itu, untuk memahami maksud dari beberapa istilah terkait judul penelitian skripsi ini, peneliti menyertakan beberapa istilah untuk dijelaskan yaitu:

1. Pengaruh

   Menurut kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan bahwa perngaruh merupakan suatu daya yang timbul dari sesuatu seperti orang, benda yang dapat membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. [12]

   Dengan kata lain pengaruh berasal dari berbagai sumber seperti lingkungan, ide, objek atau hal lain, yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pikiran, perilaku dan juga tindakan seseorang. Pengaruh tidak selalu memberikan efek mengontrol tetapi terkadang

[11] Hamim Rosyidi, 2012 "*Psikologi Sosial"* (Cv.Jaudar), hlm 7-9.

[12] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), *Pengaruh*, https://kbbi.web.id/pengaruh diakes pada 05 januari 2024.

juga dapat menjadikan inspirasi, ataupun dorongan untuk melakukan suatu hal.

Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud ialah perubahan yang ditimbulkan oleh *anime* terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry, seperti motivasi, interaksi, *fashion*, bahasa, perilaku imitasi, gaya hidup, dan persepsi.

2. *Anime*

Anime merupakan animasi khas Jepang. Kata *anime* merupakan plesetan dari *animation* yang dibacanya *animeshon*, dalam bahasa Jepang menyingkatnya menjadi *anime*.

Anime sendiri merupakan gambar yang diberi cat warna-warni dengan menampilkan tokoh karakter yang disertai alur cerita dalam berbagai macam lokasi.[13]

Banyak orang salah mengartikan bahwasanya *anime* ini sama dengan kartun, ya mungkin memang benar keduanya sama-sama animasi tetapi, keduanya memiliki unsur yang berbeda, baik dari segi gambar ataupun ekspresi.

Ciri fisik *anime* cenderung terlihat seperti mata besar, rambut besar, dan bentuk badan agak memanjang serta ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan yang mengarah kearah seksualitas. Sedangkan kartun dibuat lebih sederhana yang tidak relatif terhadap bagian tubuh serta memiliki ekspresi yang lucu.[14]

Anime dibuat berdasarkan latar belakang seperti tempat dan lokasi serta alur cerita yang mirip dalam *real life* atau kehidupan nyata, sehingga memungkinkan terdapat pengalaman atau kejadian yang sama dengan penontonnya.

---

[13] M.Ilham Zoebazary, 2013 "*Kamus Istilah Televisi & Film"*, (Gramedia Pustaka Utama).

[14] "Perbedaan Antara *Anime* Dan kartun S1 Desain Komunikasi Visual," 2022, https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id. Diakses pada 14 desember 2023.

3. Budaya Jepang

Menurut Koenjadiningrat sebagaimana dikutip oleh Mustakim menyatakan bahwa budaya adalah suatu gagasan, rasa, tindakan serta karya yang di hasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang didalamnya terdiri dari bahasa, agama, adat istiadat pakaian, bangunan serta karya seni.

Jepang merupakan salah satu Negara yang dikenal dengan banyak budaya unik, baik dari segi seni, festival maupun tradisi yang terus dijaga. Budaya Jepang telah menjadi budaya popular baik dari masyarakat Jepangnya sendiri maupun masyarakat internasional.

Sebagaimana Hidetoshi Kato yang dikutip oleh Parastuti Ismi dalam bukunya *Handbook of Japanese Culture* menyebutkan istilah Taishuu Banka atau Budaya Massa. Yakni, budaya yang diciptakan untuk dinikmati dalam jangkauan yang besar. Budaya popular Jepang didalamnya seperti manga, *anime*, musik, *fashion*, video game dan idol.[15]

Anime menjadi salah satu budaya popular yang banyak diminati di Indonesia, karena alur cerita yang menarik serta banyaknya genre yang disediakan. Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada budaya populer Jepang yaitu *anime*.

4. Mahasiswa UIN Ar-Raniry

Menurut Permendikbud Mahasiswa adalah Peserta didik pada pendidikan tinggi. Mahasiswa juga merupakan sebuah kelompok individu yang sedang mengejar pendidikan tinggi di universitas. Mahasiswa juga berperan penting dalam perubahan bangsa yang mana menjadi *agen of change* sebagai generasi muda yang penuh energi dan ide.

[15] Parastuti Ismi Prihandari, 2021 "*Pengantar Manga (Komik Jepang)* (CV Jejak) hlm 10.

Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang menyukai *anime* dan melakukan tindakan imitasi yang terinspirasi oleh karakter *anime*.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah wilayah atau tempat dimana proses penelitian berlangsung. Adapun lokasi yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena ingin mengetahui bagaimana *anime* membentuk gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry dan bagaimana *anime* berdampak pada perubahan gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry mengingat banyaknya penggemar *anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pemilihan pendekatan kualitatif dilakukan karena untuk memahami situasi tertentu, dengan melihat, menafsirkan dan memaknai suatu fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.[1] Kualitatif merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara melihat suatu fenomena yang bersifat alamiah.

Penelitian kualitatif nantinya akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan.[2] Tujuan Penggunaan metode kualitatif yaitu untuk menjelaskan suatu fenomena secara detail dan sedalam-dalamnya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang mendalam terhadap suatu masalah.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan subjek yang dapat memberikan informasi mengenai fenomena dalam penelitian yang diangkat. Adapun teknik yang digunakan peneliti yaitu *Non-Probability sampling* , dengan teknik *snowball sampling* yang mana teknik ini seperti bola salju yang digelindingkan atau menyerupai jaring laba-laba, yang bermula hanya

---

[1] Warul Walidin, 2015, "*Metode Penelitian Kualitatif Dan Grounded Theory*" (Katalog Dalam Terbitan (KDT), hlm 77.

[2] Zuchri Abdusamad, 2021 *"Metode Penelitian Kualitatif"* (CV. Syakir Press), hlm 30.

satu atau beberapa orang saja, kemudian berkembang menjadi banyak karna rekomendasi dari orang sebelumnya.[3]

Dalam penelitian ini peneliti menemukan 10 orang informan berdasarkan rekomendasi dari satu orang pertama.Untuk Melihat Lebih Jelas Informan Penelitian Dapat Dilihat Pada Tabel Berikut :

Tabel 3.1 Informan Penelitian

No	Subyek	Keterangan
1.	Haztly Fakhrurozi (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT
2.	Syahran (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT
3.	Harist (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT
4.	Muhammad Faizal (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH
5.	Farhan (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH
6.	HN (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi
7.	HM (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi
8.	Cut Adella Filira (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT
9.	Alifa (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT
10.	Izzatusyakira (21 tahun)	Penggemar *Anime* Mahaiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT

Sumber: Data diperoleh peneliti dilapangan

[3] Silirius Seran, 2020 *"Metodologi Penelitian Ekonomi dan Sosial"* (Deepublish), hlm 105.

D. Sumber Data

Sumber data merupakan subyek dari mana data tersebut diperoleh oleh peneliti. Dalam penelitian kualitatif sumber data dapat berupa benda, gerak, manusia, tempat dan sebagainya.

Peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data skunder. Data primer diperoleh oleh peneliti secara langsung melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder berupa kajian literatur seperti buku, artikel, jurnal dan sebagainya. [4]

1. Data Primer

   Data primer adalah data yang mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama. Yakni dapat berupa ungkapan, pendapat, ataupun persepsi dari peneliti kepada informan.[5]

   Dalam penelitian ini yang menjadi data primer ialah mahasiswa penggemar *Anime* di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan yang telah disediakan kepada informan penelitian.

2. Data Sekunder

   Data sekunder merupakan data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data. Hal ini karena data sekunder merupakan data pendukung dari data primer seperti, buku dan literatur lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu komponen penting dalam melakukan penelitian. Karena, pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kualitas yang tinggi pula. Penelitian ini menggunakan teknik obserwasi, wawancara, dan dokumentasi.

---

[4] "Data dan Sumber data Kualitatif", kemdikbud.go.id, https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/553988/mod_folder/content/0/Data%20dan%20Sumber%20Data%20Kualitatif.pdf, diakes pada 08 Januari 2024.

[5] Wahidmurni, 2017 *"Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif"* hal 8.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang biasanya menggunakan panca indra, seperti penglihatan, penciuman dan pendengaran. Hasil observasi dapat berupa aktivitas, kejadian, fenomena, suasana, serta perasaan emosional seseorang.

Observasi dibagi menjadi 3 bagian yaitu observasi partisipasi, observasi tidak terstruktur dan observasi kelompok. Dari ketiga observasi itu peneliti menggunakan observasi tidak terstuktur yang mana peneliti akan mengembangkan hasil observasi berdasarkan perkembangan di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara juga merupakan teknik pengumpulan data, yang berupa proses komunikasi dengan cara Tanya jawab antara peneliti dan informan. Teknik wawancara mempunyai 2 model yaitu wawancara mendalam dan wawancara terarah.

a. Wawancara mendalam yaitu wawancara yang dilakukan dimana peneliti terlibat langsung dalam kehidupan informan, Sambil menanyakan pertanyaan bebas kepada informan.
b. Wawancara terarah yaitu wawancara yang dilakukan peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang telah dipersiapkan kepada informan.[6]

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terarah kepada informan, meskipun wawancara terarah ini terasa caanggung tetapi peneliti menyiapkan pertanyaan cadangan apabila informan tidak menjawab pertanyaan.

3. Dokumentasi

Selain observasi dan wawancara peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara dokumentasi yaitu menggali informasi dengan bukti fakta misal seperti foto, video, catatan harian,

[6] M Raharjo, 2011 *"Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif"* hal 2.

jurnal dll. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan fakta berupa foto untuk mendukung hasil yang didapat.

F. Teknik Analisis Data

Miles dan Huberman menyebutkan ada tiga teknik pengumpulan data sebagaimana dikutip oleh Ahmad Rijali yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. [7]

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan serta pengabstrakan data kasar yang muncul pada catatan dilapangan. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun data yang diperoleh dari informan secara terstruktur, kemudian memilih hal-hal pokok serta membuang data yang tidak diperlukan sehingga mendapatkan poin-poin penting dalam hasil penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang disusun, untuk menudahkan proses penarikan kesimpulan. Bentuk penyajian data biasanya bersifat naratif berdasarkan catatan lapangan.

Dengan menyajikan data peneliti akan lebih mudah untuk melihat serta memahami apa yang sedang terjadi, sehingga nantinya dapat merencanakan tindakan selanjutnya berupa penarikan kesimpulan atau perlu menganalisis lebih mendalam lagi.

Dalam penelitian ini peneliti menjabarkan hasil wawancara dengan informan penelitian yaitu Mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime* dan memiliki pengaruh serta dampak dari menonton *anime*.

3. Penarikan kesimpulan

[7] Ahmad Rijali, 2018 *"Analisis Data Kualitatif"* Jurnal Al Hadharah, Volume 17, Nomor 33, hal 83.

Penarikan kesimpulan merupakan suatu proses dengan menggunakan informasi yang telah didapatkan untuk menyimpulkan sesuatu yang terbukti oleh data tersebut. Penarikan kesimpulan dilakukan dari awal mula mengumpulkan data, dengan melihat beberapa poin seperti arti, pola, penjelasan dan sebab akibat.[8]

Peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dilapangan kemudian melakukan verivikasi data melalui bukti-bukti yang ditemukan dilapangan.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[8] Ambar Sri Lestari, 2020 "*Narasi Dan Literasi Media Dalam Pemahaman Gerakan Radikalisme"* (Rajawali Pers), hlm 58.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Sejarah Awal *Anime*

Anime hadir pertama kali di Jepang pada abad ke-20 tepatnya pada tahun 1907. Animasi tersebut Menggambarkan seorang anak laki-laki dengan topi merah menghadap kearah penonton sambil melepas topinya dan memberi hormat. Anak laki-laki tersebut mengenakan seragam pelaut yang bertuliskan *katsudo shashin* artinya gambar bergerak dengan durasi selama 3 detik. Namun, sampai saat ini belum diketahui siapa penulis animasi tersebut. [1]

Gambar 4. 1: *Anime Katsudo Shashin*

Sumber : Wikipedia.com

Disamping itu *anime* diatas belum mendapatkan verifikasi yang valid mengenai penayangan film *anime* pertama dijepang. Menurut Kyokko Yoshiyama, yang merupakan seorang sutradara mengatakan bahwa *Nipparu No Henkei* menjadi *anime* pertama yang pertama kali tayang di

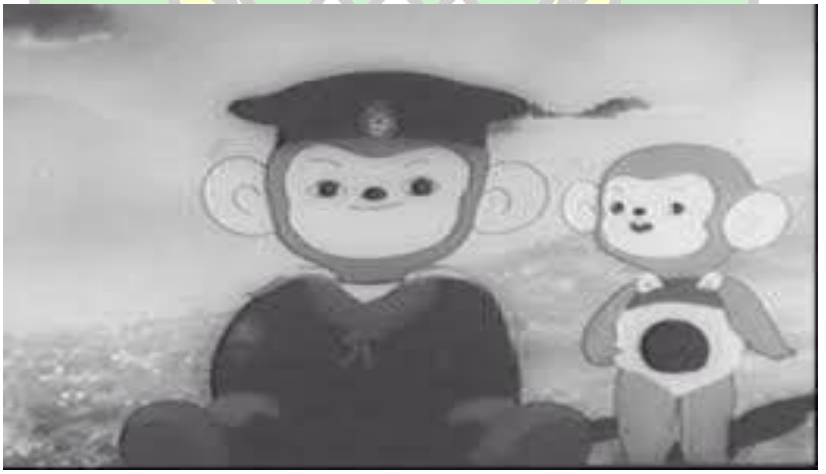
[1] "Katsudo Sashin", https://En.Wikipedia.Org/Wiki/Katsud%C5%8D_Shashin diakses Pada 08 Januari 2024.

Jepang pada tahun 1912. Tetapi pada saat itu *anime* hanya rilis dirumah-rumah sekitar Jepang saja.

Kemudian pada tahun 1914 Amerika Serikat dan Eropa mulai memperkenalkan kartun di Jepang, sehingga menginspirasi kartunis seperti Juichi Kouchi dan Seitaro Kitayama yang dijuluki sebagai *" God Of Anime"* untuk lebih mengembangkan *anime* sehingga dapat menghasilkan 15 film *anime*. [2]

Seiring berjalannya waktu para kartunis berhasil mengembangkan *anime* salah satunya Oten Shimokawa. Dengan karya pertama dan juga merupakan *anime* pertama yang diakui rilis di Jepang merupakan *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*. *Anime* tersebut berdurasi 5 menit dengan gambar yang masih berwarna hitam putih. [3]

Gambar 4. 2: *Anime Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*



Sumber: Imdb.com

[2] Nahason Bastin, 2022, "*Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*" (Nahason Bastin Publishing) hlm 131.

[3] https://id.wikipedia.org/wiki/%c5%8cten_shimokawa diakses Pada 08 Januari 2024.

Kemudian terjadi gempa besar yang menimpa Jepang pada tahun 1923, yang menghambat perkembangan *anime* karena kehilangan bahan-bahan menyangkut *anime* akibat guncangan yang sangat dahsyat tersebut. Oleh karena itu, Jepang berusaha mengumpulkan kembali *anime-anime* yang tersisa pada saat itu yakni dibawah tahun 1923. [4]

Tidak hanya sampai disitu *anime* kemudian bangkit dan terus mengalami perkembangan sehingga dijadikan bahan propaganda internal, untuk meningkatkan semangat anak-anak di Jepang. *Anime* tersebut berjudul *Momotaro Umi no Shinpei*, film tersebut merupakan hasil karya buatan tentara Jepang, berisi tentang propaganda pemerintah yang dikemas dalam bentuk animasi. [5]

Setelah perang dunia ke II *anime* mengalami perkembangan yang pesat di dunia. Pada saat itu media Jepang sering dipengaruhi oleh Amerika Serikat sehingga kebanyakan orang menganggap animasi apapun itu hanya berasal dari Jepang. Pada tahun 1945 dengan memanfaatkan situasi tersebut Jepang mulai menjelajah dengan masuk kedalam dunia animasi professional. Hal ini didukung oleh tokoh-tokoh animator besar yang mulai bereksperimen dengan gayanya sendiri. [6]

Anime terus berkembang hingga mencapai pada kepopuleran yang luas. *Anime Tetsuwan Atomu* atau biasa disebut *Astro Boy* ditayangkan pada televisi Jepang pada tanggal 1 januari 1963.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4] Nahason Bastin, 2022, "*Apakah Itu Anime? Panduan Praktis"* (Nahason Bastin Publishing) hlm 132.

[5] Bidari Aufa Sinarizqi Dan Widya Lestari Rizqi, "Sejarah *Anime*: Awal Kemunculan Dan Perkembangannya Di Indonesia". 2022 Https://Www.Kompas.Com diakses Pada 08 Januari 2024.

[6] Nahason Bastin, 2022, "*Apakah Itu Anime? Panduan Praktis"* (Nahason Bastin Publishing) hlm 134.

Gambar 4. 3: *Anime* Populer Pertama *Astro Boy*

Sumber: Wikipedia.com

Setelah sukses menayangkan serial *anime* di Jepang, produksi *anime* memperluas pasar pada tahun 1970 yakni bukan hanya ditujukan kepada anak sekolah dasar saja melainkan anak sekolah menengah. Sehingga *anime* diciptakan dalam berbagai genre yang menarik seperti romantis, aksi, pertualangan dan lain-lain. Berikut tabel macam-macam genre *anime* beserta pengertiannya:

Tabel 4.1: Genre *Anime*

No	Genre	Pengertian
1.	Shojo	Shoujo adalah kanji dalam bahasa Jepang yang berarti anak perempuan. Genre ini dibuat dan ditujukan kepada anak perempuan usia remaja, dengan memasukkan kisah percintaan pada tokoh utama yaitu perempuan yang relate dikehidupan nyata.
2.	Shounen	Shounen adalah genre yang diproduksi untuk remaja laki-laki usia 12-18 tahun. Memuat kisah petualangan anak laki-laki

		seperti one piece, naruto dll.
3.	Josei	Josei merupakan lanjutan dari tingkatan shoujo, yang ditujukan kepada perempuan dewasa usia 18-45 tahun.
4.	Seinen	Seinen merupakan *anime* yang ditujukan kepada laki-laki dewasa umur 18-45 tahun.
5.	Harem	Harem merupakan genre yang menceritakan seorang pria yang dikelilingi banyak wanita.
6.	Harem Reverse	Harem reverse merupakan genre yang menampilkan seorang wanita yang dikelilingin banyak pria
7.	Shojo-ai	Shojo-ai menampilkan kisah cinta sesama jenis yaitu *girl love*, dulunya genre ini sering disebut yuri, tetapi sekarang nama yuri hanya dipakai untuk kisah percintaan sesama perempuan yang memuat adegan seksual.
8.	Shounen-ai	Shounen-ai menampilkan kisah cinta sesama lekaki, genre ini dulu akrab disapa yaoi tetapi ekarang yaoi hanya dipakai untuk kisah percintaan sesame lelaki yang memuat adegan seksual.
9.	Ecchi	Genre ecchi menampilkan seksualitas yang hanya cocok ditonton oleh remaja 18 tahun keatas.
10.	Aksi	Aksi merupakan genre yang berhubungan dengan perkelahian baik menggunakan senjata ataupun tidak.
11.	Petualangan	Petualangan adalah genre yang menampilkan kisah perjalanan tokoh untuk

		menyelesaikan misi tertentu.
12.	Mecha	Mecha adalah genre yang menampilkan dunia robot.
13.	Cars	Cars merupakan genre yang mengangkan tema balapan mobil.
14.	Drama	Drama adalah genre yang menyajikan cerita tentang kehidupan yang kompleks, emosional dan penuh konflik batin.
15.	Fantasi	Fantasi merupakan *anime* yang menampilkan kisah imajinatif diluar nalar yang tidak terjadi dikehidupan nyata.
16.	School Life	Genre ini memuat cerita dengan latar belakang persekolahan.
17.	Slice Of Life	Slice Of Life menampilkan kisah kehidupan sehari hari yang umum terjadi pada manusia.
18.	Samurai	Samurai merupakan genre yang menampilkan seorang tokoh utama sebagai samurai dan memeprlihatkan kehidupan jepang pada masa samurai.
19.	Sejarah	Genre ini biasanya menampilkan kisah yang bersetting masa lalu menggunakan alur *flashback.*
20.	Fiksi Ilmiah	Fiksi ilmiah adalah *anime* yang menyajikan kisah imajinatif, seperti pengaruh ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kehidupan para tokoh tersebut.

Sumber : Gramedia.com

Hingga era 1980 *anime* mulai meningkatkan lagi sasaran pasar tidak hanya anak sekolah menengah saja tetapi juga untuk mahasiswa dan yang lebih tua. Pada era ini juga yaitu tahun 1985 Hayao Miyazaki seorang animator Jepang mulai mengembangkan studionya yang bernama Studio Ghibli dengan menyutradarai berbagai macam film seperti *Castel In The Sky (1986), My Neighbor Totoro (1988), Kiki Delivery Service (1989), Porco Rosso (1992), Dan Princess Mononoke (1997).* Film-film inilah yang menjadi kesuksesan secara komersial di Jepang. [7]

Masuk keabad-21 yaitu pada tahun 2000-an *anime* mulai mengalami perubahan teknologi, yang awalnya dilukis menggunakan tangan kini berubah menjadi lukisan digital, sehingga mendapatkan hasil yang lebih maksimal hingga mendapatkan pengakuan internasional.

Gambar 4. 4: Potret Anime Menggunakan Teknologi Digital, Kimi No Nawa

Sumber: *Pinterest.com*

[7] "Profil Hayao Miyazaki", Wikipedia.Com, Https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Hayao_Miyazaki (Diakes Pada 08 Januari 2024 Pukul 10.10).

Pada tahun-tahun selanjutnya *anime* mulai terkenal di internasional, hal ini dapat dilihat dari beberapa *anime* yang mulai di *dubbing* menggunakan bahasa Inggris seperti *The wind Rises* karya Hayao Miyazaki pada tahun 2013. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang terus maju seperti internet, hal ini memudahkan penyebaran *anime* sehingga mencakup lebih luas diberbagai Negara diantaranya Indonesia. [8]

B. Sejarah Masuknya *anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Indonesia merupakan salah satu Negara di Asia yang terkena dampak Budaya Populer Jepang yaitu *anime*. *Anime* muncul di televisi Indonesia pada tahun 1970 pada siaran TVRI.Wanpaku *Omukashi Kum Kum* merupakan judul *anime* pertama yang tayang di televisi Indonesia pada saat itu.

Kemudian *anime* terus berkembang hingga tahun 1991 yang ditayangkan di stasiun-stasiun televisi swasta Indonesia seperti RCTI, SCTV dan Indosiar. *Anime-anime* yang ditayangkan yaitu *Doraemon, Naruto, One Piece, Dragon Ball, Detective Conan* Dan Lain-Lain. Penayangan ini menggunakan sistem *dubbing* bahasa Indonesia yaitu menggantikan suara menggunakan bahasa Indonesia. [9]

Berdasarkan survei dari *Japan Fondation* Indonesia menjadi Negara dengan *fandom anime* terbanyak ke-2 di dunia.[10] Kepopuleran *anime* di Indonesia telah masuk kedalam berbagai macam daerah salah satunya Aceh. Aceh merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki penggemar *anime* hal ini dapat dilihat dari komunitas-komunitas *anime* di Aceh. Seperti, web kaskus.co.id bernama *Anime Lover* di Aceh dan akun instagram bernama nakamabandaaceh.

---

[8] Nahason Bastin, 2022, "*Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*" (Nahason Bastin Publishing) hlm 141.

[9] Ayyub Hamdanu, " Sejarah *Anime*: Awal Kemunculan Dan Perkembangan Di Indonesia, Universitas Stekom, 2023. Https://Desain-Grafis-S1.Stekom.Ac.Id, diakses pada 08 januari 2024.

[10] "Fans Dan Popularitas *Anime* Di Indonesia", 2018. Https://Www.Cnbcindonesia.Com diakses Pada Senin 08 Januari 2024.

Komunitas tersebut berisi penggemar *anime* dari seluruh Aceh, yang menjadikan situs tersebut sebagai wadah untuk berkomunikasi dan bertukarnya informasi oleh para penggemar yang tergabung di dalam komunitas serta terkadang mengadakan beberapa *event* seperti nonton bareng dan lain-lain.

Luasnya penyebaran *anime* di Aceh telah merambat hingga Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. Hal ini dilihat dari banyaknya *fandom anime* dikalangan Mahasiswa UIN Ar-raniry. Berdasarkan wawancara, beberapa diantaranya mengaku telah mengenal *anime* sejak duduk di bangku sekolah dasar, seperti yang dikatakan oleh Muhammad Faizal yaitu:

> "Saya menonton anime dari SD kelas 3, awalnya nonton anime karena ajakan kawan tetapi anime bikin penasaran lama-kelamaan jadi suka, sama jalan ceritanya."[11]

Namun, diantara mereka sempat *off* untuk beberapa waktu tidak menonton *anime*, hal ini dikarenakan tidak terdapat *anime-anime* yang seru. Hingga kemudian pada tahun 2020 terjadi peristiwa wabah penyakit yaitu Covid-19 di seluruh penjuru dunia bahkan Indonesia. Pemerintah Indonesia menerapkan sistem *lockdown* untuk mencegah penyebaran virus disetiap daerah termasuk Aceh.

Hal ini menyebabkan segala sesuatu dilakukan secara *online* termasuk dalam mencari hiburan. Setelah melakukan wawancara dengan beberapa informan penggemar *anime* di kalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry, peneliti menemukan bahwa sebagian informan mengaku mengalami kejenuhan dan kebosanan akibat larangan beraktivitas diluar rumah. Hal tersebut diungkapkan oleh Harist :

> "Aku nonton anime pas tahun 2020, pas lagi covid jadi kan gak tau mau ngapain jadi aku mulai lah nonton-nonton anime ni rupanya seru jadi keterusan sampe sekarang."[12]

---

[11] Wawancara Dengan Muhammad Faizal Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH Pada Tanggal 12 Desember 2023.

[12] Hasil Wawancara Dengan Harist Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT Pada Tanggal 28 November 2023.

Hal serupa juga dikatakan oleh Hatzly Fakrurozi sebagai penggemar *anime* di UIN Ar-Raniry, mengaku merasakan kebosanan serta tidak tau berbuat apa, sehingga mencari hiburan melalui media yaitu *anime*.

> "Berawal dari tahun 2020 pada masa covid aku mulai nonton anime karena gak tau mau ngapain dan juga karena melihat teman suka jokes tentang anime tapi aku gak paham sama jokes nya jadi mencoba nonton untuk bisa nyambung dengan jokes mereka anime pertama yang kutonton waktu itu boku no hero academia."[13]

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa penyebaran virus *Covid-19* menjadi salah satu faktor penyebab *anime* mengalami peningkatan dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry. Disamping itu, perngaruh orang sekitar seperti teman disertai perkembangan teknologi internet yang maju memudahkan mahasiswa untuk mencari hiburan seperti *anime*. semua informan menyebutkan sering menonton *anime* melalui situs web dan aplikasi seperti Anoboy, Bstation, Otakudesu, Muse Indonesia, Lok-Lok dan lain-lain.

C. Profil Subyek Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menemukan bahwasanya informan dalam penelitian ini terdiri dari berbagai latar belakang yang berbeda. Hal ini dapat kita lihat dari pendidikan yang ditempuh informan sebagai berikut :

1. Subyek 1

Haztly Fakrurozi atau yang kerap disapa ozi merupakan seorang remaja berusia 21 tahun yang merupakan penggemar *anime* sejak tahun 2020. Ia mengaku pertama kali menonton *anime* karena penasaran, *anime* pertama yang ia tonton ialah Boku No Hero Academia. Yang mana, *anime* tersebut menggambarkan salah satu karakter utama yang awalnya lemah kemudian menjadi kuat, tetapi

[13] Hasil Wawancara Dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT Pada Tanggal 28 November 2023.

sejalan dengan menonton *anime* ia menemukan karakter sampingan yang bernama Shoto Todoroki. Menurutnya karakter tersebut lebih menarik perhatiannya, seperti kisah perjalanan hidupnya, pertemanan, keluarga, dan lain-lain, yang kemudian membuat saya tertarik untuk menonton *anime* lainnya .

Sebelum melanjutkan pendidikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai mahasiswa prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, ozi mengaku telah menempuh beberapa pendidikan sebelumnya, seperti SD, SMP, dan SMA. Sekolah dasar ia tempuh didekat rumahnya yaitu SDN 2 percontohan Blangkejeren. Kemudian tidak jauh dari ia menempuh sekolah dasar ia melanjutkan sekolah menengah pertamanya di SMPN 1 Blangkejeren, dan pendidikan terakhir sebelum memasuki perguruan tinggi yaitu sekolah menengah keatas yang ia tempuh di SMA Seribu Bukit Gayo Lues.

2. Subyek 2.

Syahran merupakan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai mahasiswa prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Untuk dapat masuk keperguruan tinggi ia melalui beberapa hal yang panjang untuk mencapainya, seperti sekolah dasar yang ia tempuh di SD 060942 Titipapan. Kemudian ia memilih untuk menjadi santri pada sekolah menengah pertamanya, yaitu di Pondok Pesantren Ulumul Quran Stabat selama 3 tahun. Selanjutnya ia tidak melanjutkan menjadi santri dan menempuh pendidikan terakhir di SMAN 4 Medan.

Syahran yang telah menyukai *anime* sejak tahun 2016. *Anime* pertama yang ia tonton adalah Naruto, pada saat itu ia membenci remaja yang menyukai *anime*, karna menurutnya *anime* itu kartun yang hanya pantas ditonton oleh anak-anak saja. Tetapi, pada suatu saat ia merasa penasaran kemudian mencari *anime* yang mirip dengan naruto, lalu menemukanlah *anime* black clover yang menurutnya memiliki cerita yang bagus, sehingga ia mulai menonton *anime* lainnya.

3. Subyek 3

Harist, remaja berusia 21 tahun ini juga merupakan Mahasiswa aktif UIN Ar-Raniry Banda Aceh sebagai mahasiswa prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Pada pendidikan sebelumnya ia tempuh di kota Banda Aceh, yakni harist memulainya dengan pendidikan sekolah dasar di MIN 7 Banda Aceh dan melanjutkan sekolah menengah pertamanya di SMPN 7 Banda Aceh. Kemudian pendidikan terakhir sebelum ia menginjakkan kaki di perguruan tinggi yaitu sekolah mengengah keatas di SMAN 7 Banda Aceh.

Pertama kali Harist mengenal *anime* yaitu pada masa *Covid-19* tahun 2020. Menurutnya, pada masa itu banyak aktivitas diluar rumah yang tidak dapat dilakukan. Oleh karena itu, ia mulai mencari aktivitas dan hiburan yang dapat dilakukan karena merasa bosan. Menonton *anime* menjadi pilihan bagi Harist untuk mengisi kebosanan tersebut, dan kemudian ia merasa bahwa banyak *anime* yang memiliki alur cerita menarik, hingga keterusan sampai sekarang.

4. Subyek 4

Muhammad Faizal merupakan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Perbandingan Mahzab dan Hukum. Beberapa pendidikan sebelumnya Faizal tempuh di sekolah islam seperti, sekolah dasar di SDN 135432 Teluk Nibung, dan melanjutkan sekolah menengah pertamanya di MTS Al-Washliyah Teluk Nibung, kemudian melanjutkan pendidikan akhir sebagai siswa di MA Bina Ulama di Kisaran, Medan.

Faizal sudah mengenal *anime* sejak duduk di bangku sekolah dasar, karena pengaruh temannya yang merekomendasikan *anime*. Menurutnya *anime* memiliki jalan cerita yang seru dan menarik sehingga ia meneruskan menonton *anime* hingga sekarang.

5. Subyek 5

Farhan, merupakan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Perbandingan Mahzab dan Hukum. Pada pendidikan sebelumnya

Farhan tempuh di sekolah islam negeri seperti, sekolah dasar di MIN Majid Raya Banda Aceh. Kemudian ia melanjutkan sekolah menengah pertamanya di MTSS Darussyariah Banda Aceh dan pendidikan terakhir sebagai siswa ia tempuh di MAN Model Banda Aceh.

Pertama kali ia mengenal *anime* saat duduk dibangku sekolah dasar, dan memuncaknya pada tahun 2015. Menurutnya *anime* memiliki alur yang menarik serta memberi banyak pesan moral yang dapat ia ambil dalam kehidupan sehari-harinya. Tetapi sekarang ia mulai mengurangi menonton *anime*, dari yang sebelumnya ia dapat menghabiskan waktu untuk menonton puluhan *anime* setiap harinya, kini hanya menonton ketika mempunyai waktu luang saja.

6. Subyek 6

HN adalah mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, prodi Psikologi.untuk mencapai pendidikan di perguruan tinggi HN telah menjalani beberapa pendidikan sebelumnya dari sekolah dasar hingga sekolah menengah keatas. Ia menempuh sekolah dasar di SDN Alue Paku Sawang, kemudian dilanjutkan dengan sekolah menengah pertama di MTsS Al-Munjiya. Terakhir pendidikan sekolah menengah keatas masih ia lanjutkan disekolah islam yaitu MAS Riab di Banda Aceh.

Dalam 2 tahun terakhir ini ia mulai menyukai *anime* yaitu pada tahun 2022. Ia menyukai *anime* karena tertarik dengan alur cerita dan tokoh karakternya. Sebagai mahasiswi psikologi HN juga dapat melihat bagaimana pesan dan karakter moral yang disampaikan oleh tokoh *anime*.

7. Subyek 7

HM merupakan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Psikologi. Dari banyaknya sekolah ia memilih untuk bersekolah di sekolah islam yang ada di Aceh. Dimulai sejak sekolah dasar ia tempuh di MIN 13 Aceh Besar, kemudian ia melanjutkannya lagi di

MTSN 8 Aceh Besar dan terakhir pendidikan terakhir ebagai siswa ia tempuh di MAN 1 Banda Aceh.

Sejak *covid-19* HM mulai menonton *anime* untuk mengisi kekosongan akibat pembatasan aktivitas diluar rumah. Awalnya ia mendapatkan rekomendasi *anime* dari temannya yang ternyata memiliki alur cerita yang menarik sehingga ia menjadi penasaran dengan *anime-anime* lainnya.

8. Subyek 8

Selanjutnya subyek kedelapan ialah Cut adella Filira yang merupakan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Pada pendidikan sebelumnya Adella pernah bersekolah di SDN Garot. Kemudian ia memilih untuk masuk pesantren pada sekolah menengah pertama dan sekolah menengah keatasnya yaitu Pesantren Darul Ulum Umar Faruq selama 6 tahun.

Naruto menjadi *anime* pertama yang ditonton oleh Adella sejak di bangku sekolah dasar. Menurutnya *anime* memiliki ketertarikan sendiri bagi penontonnya seperti banyaknya pilihan genre yang ditawarkan oleh *anime*. Hal tersebut menjadi salah satu alasan ia menyukai *anime* sampai sekarang.

9. Subyek 9

Alifa juga merupakan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir. Yang mana dari dulu ia memiliki riwayat pendidikan di sekolah islam. Pada bangku sekolah dasar ia tempuh di SDIT Fajar Hidayah kemudian ia melanjutkan sekolah menengah pertamanya di SMPIT Assyifa Boarding School, terakhir pendidikan sekolah menengah keatas ia tempuh di PTQ Al Hikmah.

Alifa telah menyukai *anime* sejak bangku sekolah menengah pertama. Tetapi menjadi memuncak lagi pada pandemi *covid-19*, yang mana ia mulai menonton satu *anime* karena bosan. Ternyata menurutnya *anime* memiliki cerita yang bagus sehingga melanjutkan untuk menonton *anime* lainnya hingga sekarang.

10. Subyek 10

Terakhir Izzatusyakira yang merupakan mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh prodi Pendidikan Agama Islam. Sama seperti informan lainnya, Syakira memiliki riwayat pendidikan terakhir sebelum memasuki perguruan tinggi. Pertama, sekolah dasar ia tempuh di MIS Lae Oram Subulussalam, kedua, pendidikan sekolah menengah pertama ia lanjutkan di MTsS Kwala Madu Binjai dan yang terakhir pendidikan sekolah menengah keatas Syakira tempuh di SMA Al-Azhar Medan.

Pertama kali syakira mulai menonton dan menyukai *anime* pada tahun 2015. Saat itu ia tertarik dengan gambar visual yang indah dan dilengkapi dengan alur cerita yang menarik, hingga keterusan sampai sekarang.

Berdasarkan hasil wawancara dengan sepuluh informan diatas dapat disimpulkan bahwa, penggemar *anime* di kalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda. Beberapa diantaranya telah bersekolah di sekolah islam sejak di bangku sekolah dasar atau hanya pada sekolah menengah saja. Pengenalan *anime* terjadi karena beberapa faktor yaitu pengaruh teman dan penasaran. Sebagian informan telah mengenal *anime* sejak sekolah dasar dan memuncaknya pada masa *covid-19* di tahun 2020.

D. Bentuk Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Sebagai Penggemar *Anime*

Mahasiswa UIN Ar-Raniry, tidak hanya menikmati *anime* sebagai hiburan semata, tetapi melihat *anime* sebagai bagian dari dalam dirinya yang dapat membentuk perubahan pada gaya hidup dan juga memberikan dampak terhadap aspek kehidupan sehari-hari.

Gaya hidup yang terbentuk dari cerminan *anime* tersebut berupa interaksi, bahasa, fashion, perilaku imitasi dan perspektif. Kelima hal ini, terbentuk dari nilai-nilai dan pesan yang di tampilkan dalam *anime*.

Tidak sedikit penggemar *anime* di UIN Ar-Raniry yang terinspirasi oleh karakter *anime* dan juga budaya Jepang.

Sehingga secara tidak langsung *anime* telah memberi pengaruh gaya hidup yang baru bagi penggemarnya. Seperti dalam berinteraksi, menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, melakukan perilaku imitasi, mengoleksi barang yang berbau *anime* hingga memiliki perspektif yang berbeda terhadap *anime* dan budaya Jepang.

Perubahan ini terjadi seiring dengan berlajannya waktu, dimulai dari awal menonton hingga *anime* membentuk gaya hidup penggemarnya. Berikut bentuk Perubahan yang dialami Mahasiswa UIN Ar-Raniry sebagai penggemar *Anime*:

1. Perubahan Interaksi Sosial Dalam Kehidupan Sehari-Hari

   Interaksi sosial berasal dari dua kata yaitu interaksi dan sosial. Interaksi merupakan suatu tindakan yang melibatkan dua orang atau lebih dan memiliki timbal balik. Sedangkan sosial berarti bekerja sama artinya manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan orang lain dalam segala hal.[14]

   Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan proses hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok dalam membangun hubungan sosial. *Anime* telah membawa pengaruh bagi penggemarnya dalam melakukan interaksi sosial dikehidupan sehari-hari. Sebagaimana kebanyakan penelitian terdahulu menyebutkan bahwa *anime* menghambat proses interaksi penggemarnya karena cenderung selalu menyendiri disebabkan terlalu asik dengan dunianya tersebut.

   Setelah melakukan wawancara dengan informan, beberapa diantaranya mengaku bahwa *anime* mempengaruhi interaksi sosial. Hal ini dialami Mahasiswa UIN Ar-Raniry pada awal menonton *anime*, yang cenderung lebih sering menyendiri dan mengurung diri

[14] Aris, Interaksi Sosial:"Pengertian ciri-ciri, syarat, factor dan contoh", gramediablog.com https://gramedia.com/literasi/interaksi-sosial/

dikamar untuk menyelesaikan menonton *anime*. Pernyataan ini diungkapkan oleh Syakira:

> "Pas awal-awal nonton anime jadi lebih malas untuk keluar kemana-mana, lebih suka ngurung diri dirumah aja sambil nyelesain nonton nya."[15]

Tetapi sebagian besar Mahasiswa UIN Ar-Raniry penggemar *anime* juga menyebutkan bahwa *anime* telah memberikan kemudahan dalam mendapatkan teman serta memudahkan komunikasi diantara penggemarnya. Hal ini karena, terdapat beberapa topik yang dibicarakan dikalangan penggemar *anime* seperti, kehebatan perkembangan suatu karakter, alur cerita, jokes dan informasi lainnya mengenai *anime*. Seperti ungkapan yang dinyatakan oleh Cut Adella Filira :

> "Pembahasan selama komunikasi biasanya gak jauh-jauh dari anime itu sendiri, merch, bahasa Jepang, negara Jepang, festival jejepangan atau cosplayer. Sering juga ngejokes pake alur cerita yang ada dianime".[16]

Selanjutnya pernyataan lain bahwa *anime* dapat membangun hubungan sosial diantara penggemarnya, seperti ungkapan Hatzly Fakrurozi:

> "Anime bikin aku banyak temen sih, malah kami ada buat sircle sendiri orang orang yang suka anime juga".[17]

Hal serupa juga diungkapkan oleh Alifa:

> "Jadi lumayan cepat nyambung pembicaraan nya dan cepat mencair karna membahas anime, hal yang sama2 kita sukai /ketahui".[18]

---

[15] Hasil wawancara dengan Syakira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[16] Hasil wawancara dengan Cut Adella Filira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[17] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[18] Hasil wawancara dengan Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* telah memberikan pengaruh positif dan negatif terhadap interaksi sosial Mahasiswa UIN Ar-Raniry. Adapun pengaruh positif *anime* yaitu menjadikan *anime* sebagai jembatan komunikasi untuk mempererat hubungan sosial dan memperbanyak teman sedangkan pengaruh negatifnya yaitu menjadikan Mahasiswa UIN Ar-Raniry untuk malas keluar rumah dan melakukan aktivitas, dikarenakan terus melanjutkan menonton *anime*.

2. Menggunakan Bahasa Jepang Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Penggunaan bahasa Jepang dalam keseharian banyak dilakukan oleh penggemar *anime*, salah satunya ialah mahasiswa UIN Ar-Raniry. Hal tersebut dilakukan biasanya ketika berbicara kepada sesama teman yang menyukai *anime*. Penggunaan bahasa Jepang dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry cenderung bervariatif, seperti kalimat sapaan, bergurau dan juga ucapan terimakasih. Sebagaimana ungkapan yang disebutkan oleh Hatzly dan Harist:

> "Kami sering menggunakan bahasa Jepang ketika bersama teman yang menyukai anime juga biasanya kalimat sapaan gitu."[19]

Ungkapan lain juga disebutkan oleh Adel dan Alifa yang menyatakan sering menggunakan bahasa Jepang ketika bergurau bersama teman.

> "Komunikasinya sudah pasti ke Jepang-Jepangan, biasa kami bergurau menggunakan beberapa patah kata Jepang yang kami ketahui dengan sesama penyuka *anime*".[20]

Selanjutnya Syahran mengatakan bahwa sesekali menggunakan bahasa Jepang ketika setelah makan untuk mengucapkan terimakasih.

> "Biasanya setelah makan aku mengucapkan "*Gochisousamadeshita"* untuk menghargai orang yang

[19] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Dan Harist Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[20] Hasil wawancara dengan Cut Adella Filira dan Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

sudah membuat makanan, seperti tanda terimakasih gitu".[21]

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa Jepang dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry cenderung bervariatif, baik berupa kata sapaan, bergurau, dan juga ucapan terimakasih. Hal tersebut dilakukan setiap berbicara dengan sesama penggemar *anime*, yang kurang lebih mengetahui sedikit bahasa Jepang. Oleh karena itu, penggunaan bahasa Jepang dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry mencermirnkan pengaruh kuat *anime* dan budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari penggemarnya.

3. Adopsi Fashion atau Aksesoris Terinspirasi Dari *Anime*

Adopsi disini merupakan suatu proses bertahap dari diri individu dalam mengambil keputusan terhadap menerima atau menolak produk baru. Hal ini berkaitan dengan berjalannya difusi inovasi yang merupakan proses sosial dalam mengomunikasikan ide-ide baru melalui konstruksi sosial. *Fashion* menjadi salah satu produk yang terus berkembang mengikuti *trend* di masyarakat.[22]

Begitu pula dengan para pencinta *anime* di UIN Ar-Raniry yang terinspirasi untuk menggunakan produk yang berbau *anime*. Hal ini dilakukan karena adanya kecintaan terhadap *anime*, sehingga menjadikan *anime* sebagai identitas yang khas pada diri penggemarnya.

Adapun adopsi fashion Mahasiswa UIN Ar-Raniry yang terinspirasi dari *anime* seperti, gantungan kunci, *figure, t-shirt, case*, foto *card*, gelang, tas, dan lain-lain. Ungkapan tersebut dinyatakan oleh informan salah satunya HN:

[21] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

[22] Aris, "Teori Difusi Inovasi: Pengertian, Jenis, Elemen, Tahapan", https://gramedia.com/literasi/teori-difusi-inovasi/, diakses pada 05 januari 2024.

> "Biasanya suka pake souvenir/sweater/jaket dari karakter anime".[23]

Hal serupa juga diungkapkan oleh Cut Adella Filira:

> "Aku suka beli baju-baju anime selama ada budget."[24]

Selanjutnya peryataan lain yang dikatakan ole Hatzly Fakrurozi:

> "Ada, tapi gak terlalu karna aku takut juga jadi pusat perhatian paling aku beli kek aksesoris yang gak nampak kali missal topi jerami si luffy jadi tu sering aku bawa ke Pantai siap tu baju survei *corps aot* tapi dan gak berani aku bawa keluar rumah juga sih".[25]

Berikut bukti foto barang-barang informan yang berbau *anime*:

Gambar 4.5: *Poster Anime*

Sumber : Oleh Syahran Informan Penelitian

[23] Hasil wawancara dengan HN Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi pada tanggal 14 Desember 2023.

[24] Hasil wawancara dengan Cut Adella Filira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[25] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

Gambar 4.7: Aksesoris *Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

Gambar 4.8 *Case Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

Gambar 4.9 : *Figure Anime Ghundam*

Sumber : Oleh Farhan Informan Penelitian

Gambar 4.10: *Cake Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

Gambar 4.11: Gantungan Kunci

Sumber : Oleh Syakira Informan Penelitian

Beberapa foto lainnya juga peneliti dapatkan ketika melakukan obervasi pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry :

Gambar 4.12: Tas One Piece

Sumber : Hasil observasi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry

Gambar 4.13: *Tote Bag*

Sumber : Hasil observasi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry

Gambar 4.14: Baju Karakter *Anime One Piece*

Sumber : Hasil observasi pada mahasiswa UIN Ar-Raniry

Berdasarkan bukti foto diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* memberikan perubahan terhadap pilihan fashion Mahasiswa UIN Ar-Raniry. Terlihat dari barang-barang yang dikoleksi oleh Mahasiswa. Hal tersebut membuktikan bahwasanya keinginan untuk memiliki barang-barang berbau *anime* ini karena, ingin mempertegas identitas *anime* di dalam diri penggemarnya dengan cara menggunakan baju bergambar *anime*, pernak-pernik tema *anime*, atau membeli figure *anime*, dengan harapan mampu menunjukkan identitasnya sebagai pencinta *anime*.

4. Kecenderungan Mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam Melakukan Perilaku Imitasi

Menurut Gabriel Tarde menyebutkan bahwa kehidupan sosial merupakan faktor imitasi. Imitasi disini berupa peniruan yang cenderung menyamai, menandingi, bahkan melebihkan tindakan seorang disekitarnya seperti, tindakan, gaya hidup, *fashion*, gaya bicara dan lain-lain. Proses imitasi terjadi dari dalam individu kearah luar diri individu. Perilaku imitasi terjadi karena idola yang disukai sehingga dijadikan model untuk meniru.

Begitu pula dengan mahasiswa UIN Ar-Raniry yang melakukan perilaku imitasi dari karakter *anime* yang disukainya, seperti sifat, tindakan, gaya bicara, serta melakukan *cosplay* dapat dilihat dibawah ini:

a. Peniruan Sifat Berdasarkan Kesamaan Pengalaman Dengan Karakter *Anime*

Anime dibuat berdasarkan cerita, latar, dan watak tokoh yang mirip seperti kehidupan nyata. Tidak heran ketika penggemar *anime* merasa ada beberapa scene yang mirip dengan kehidupan si penonton.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian informan mengaku memiliki pengalaman yang sama dengan karakter *anime* kesukaanya. Seperti ungkapan yang dinyatakan oleh Haztly Fakrurozi :

> "Pernah, waktu itu aku lagi suka- sukanya sama karakter shoto todoroki nah, dia itu punya bekas luka bakar di dekat matanya, jadi ada suatu kejadian aku lagi mau masak mie ni kan lalu air panasnya tu gak sengaja terciprat di mata aku jadi aku juga punya luka bakar di mata sampe berapa bulan kemarin gak sembuh dan aku berharapnya ada bekas juga kek shoto di dekat mata. dan kejadian aku tersiram air panas di muka tu juga buat aku gaya bicaranya sok kalem kayak karakter shot, dan itu juga kebawa pas aku ngajar taekwondo, sok cool aja kan di depan murid aku tapi pas lukanya sembuh jadinya balik lagi kesemula." [26]

Hal serupa juga dikatakan oleh Harist yang memiliki pengalaman sama dengan karakter di *anime*:

> "Ada, jadi ada *anime romance* yang aku tonton malah gak *ekspect* bakal kejadian di aku jadi aku dulu punya pacar tapi pacar aku meninggal, terus hobi mereka juga sama jadi pas nonton tu *feel* nya dapat kali". [27]

Berdasarkan ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa pengalaman menonton *anime* memiliki pengaruh terhadap kehidupan *real life* penggemarnya. Sehingga membentuk sifat yang mirip dengan karakter idola seperti sikap dingin dan pendiam sesuai dengan kondisi yang dialami karakter di dunia *anime*. Hal tersebut karena, *fandom anime* merasa ada keterhubungan yang mendalam antara dunia nyata dan dunia *anime*.

b. Peniruan Gaya Bicara Atau Tindakan Dari Karakter *Anime* Tertentu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia gaya merupakan suatu sikap ataupun gerakan. Sedangkan bicara ialah bagaimana seseorang berbahasa. Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya gaya

[26] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[27] Hasil wawancara dengan Harist Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023

bicara adalah bagaimana seseorang menggunakan bahasa dalam berkomunikasi termasuk kata-kata, intonasi, ekspresi, serta gerakan tubuh.[28]

Dalam penelitian ini gaya bicara dan tindakan yang dimaksud itu berupa kata khas serta gerakan tubuh yang sering diucapkan atau dilakukan oleh suatu karakter.

Anime sendiri dibuat dengan berbagai macam karakter, hal ini menjadi salah satu yang membuat *anime* menarik untuk di tonton. Beberapa diantaranya setiap karakter memiliki ciri khas tersendiri seperti dalam mengutarakan bahasa, gerakan tubuh maupun nada bicaranya, serta beberapa aktivitas lain seperti cara minum, jalan, dan lain-lain. Seperti gaya bicara Gojo Satoru dari *anime Jujutsu Kaisen* dan *Naruto.*

Hal tersebut diungkapkan oleh beberapa informan yang mengaku sering mengikuti gaya bicara karakter *anime*, baik itu kata-kata yang khas dari karakter maupun ketika karakter mengucapkan jurus seperti yang dinyatakan oleh Syakira:

> "Biasanya sering ngucapin kata-kata bahasa Jepang, jurus-jurus dan gerakan-gerakan anime yang aku tonton ke bawa di kehidupan sehari-hari."[29]

Selanjutnya ungkapan lain juga dikatakan oleh Cut Adellah Filira:

> "Saya juga sering mengikuti gaya bicara beberapa karakter misalnya: Levi yang *"hoi omaera"*, Gojo yang *"ryoiki tenkai"*, Naruto yg *"kagebunshin no jutsu*, *dattebayo"*, Alluka yang *"killua ikoiko shite"*, Semuanya ini sekalian dengan gerakannya".[30]

---

[28] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), g*aya*, https://kbbi.web.id/gaya diakes pada 06 januari 2024.

[29] Hasil wawancara dengan Syakira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[30] Hasil wawancara dengan Cut Adella Filira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

Gambar 4.15: Gerakan Jurus *Ryoiki Tenkai*, Gojo Satoru

Sumber : *Pinterest.com*

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime* cenderung mengikuti gaya bicara dan tindakan yang dilakukan oleh karakter kesukaanya. Hal ini karena, penggemar sering merasa terinspirasi serta tertarik untuk menirukan gaya bicara atau tindakan yang dilakukan oleh suatu karakter, seperti dalam bercanda bersama teman.

c. *Cosplay*

Cosplay berasal dari bahasa inggris yaitu *costume* dan *play* yang berarti bermain kostum. Cosplay merupakan salah satu hobi yang dilakukan oleh penggemar *anime* untuk menirukan karakter kecintaanya, seperti mengenakan kostum *anime*, penataan rambut, make up, dan aksesoris. Sedangkann orang yang melakukan *cosplay* disebut *cosplayer*. [31]

[31] Muhammad Reno Pakusodewo, 2017 *"Cosplay dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri)"* Aceh Anthropological Journal Volume 1, Nomor 1, hal 86.

Biasanya *cosplay* dilakukan agar mirip dengan karakter kesukaannya. Bukan hanya itu *cosplay* juga dilakukan seseorang untuk menghadiri *event-event anime* seperti *Bunkasai* atau biasa dikenal dengan festival budaya Jepang. Penggemar *anime* UIN Ar-Raniry juga pernah melakukan *cosplay*, ungkapan tersebut dikatakan oleh Syahran:

Berikut foto informan ketika melakukan *cosplay* karakter Levi Ackerman dari *anime* Attack On Titan :

Gambar 4.16: Tampak depan *Cosplay* Levi Ackerman
dari *Anime Attack On Titan*

Sumber : Oleh Syahran Informan Penelitian

Gambar 4.17: Tampak belakang *Cosplay* Levi Ackerman dari *Anime Attack On Titan*

Sumber : Oleh Syahran Informan Penelitian

Berdasarkan pernyataan dan bukti foto diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku *cosplay* dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan tersendiri dari mengagumi suatu karakter sehingga ingin terlihat mirip dengan karakter tersebut.

Dengan merujuk pada pemikiran Gabriel Tarde, menunjukkan bahwa terdapat fenomena perilaku imitasi yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Ar-Raniry. Perilaku imitasi tersebut berupa peniruan sifat, gaya bicara, tindakan, serta melakukan *cosplay*. Hal tersebut tercipta karena adanya keinginan untuk memiliki kedekatan terhadap suatu karakter *anime* sehingga menimbulkan kesenangan sendiri ketika melakukannya.

5. Persepsi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Terhadap *Anime* Dan Budaya Jepang

Menurut Mc Shane dan Von Glinow sebagaimana dikutip oleh Simbolon Mengatakan bahwa persepsi itu merupakan suatu proses

individu dalam menerima informasi yang kemudian menyesuaikan dengan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya.

Dalam jurnalnya Simbolon menemukan tiga faktor yang mempengaruhi persepsi hal tersebut diungkapkan oleh Robbins yaitu: faktor karakteristik (sikap, pengalaman), faktor situasional (waktu, tempat, keadaan sosial) dan faktor dalam target (hal baru, suara, gerakan, kedekatan).[32]

Setelah melakukan wawancara, Kecintaan terhadap *anime* dan budaya Jepang telah menggiring persepsi Mahasiswa UIN Ar-Raniry sehingga memiliki pola pikir tersendiri mengenai hal tersebut. Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor yakni sikap, keadaan sosial, kedekatan serta pengalaman Mahasiswa UIN Ar-Raniry dari menonton *anime*.

Bahwa menonton *anime* bukan hanya alur ceritanya saja tetapi memaknai, *scene* yang terdapat dalam *anime* seperti menampilkan pesan-pesan dan nilai moral budaya Jepang yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan nyata. Seperti kebersihan, kerapian, kesopanan, kedisiplinan dan lain sebagainya. Ungkapan tersebut dikatakan oleh Hatzly Fakrurozi:

> "Jadi nonton *anime* tu gak melulu tentang *action, romance* nya aja tapi ada kebiasaan-kebiasaan Masyarakat Jepang yang emang keren menurut kita, sama pesan-pesan yang ada di *anime* tu kek membangun selalu."[33]

Selanjutnya pernyataan lain yang diungkapkan oleh Alifa:

> "Orang Jepang rata-rata sangat sopan dan menghormati orang lain, serius dan bersungguh-sungguh dengan apa yang dilakukan."[34]

---

[32] Simbolon Maropen, 2007 *"Persepsi dan Kepribadian"* Jurnal Ekonomi dan Bisnis, Volume 2, Nomor I, hal 54 dan 55.

[33] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[34] Hasil wawancara dengan Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

Hal serupa juga dikatakan oleh Syakira :

> "Menurut saya, pola pemikiran saya dipengaruhi oleh anime apa yang sedang saya tonton, seperti *Koe No Katachi*, *Violet Evergarden*, *Kimi No Nawa*, *anime* yang membuat saya mengerti dan mempelajari akan banyaknya ragam emosi pada diri manusia.Terus *Dr.stone* jadi buat kita pengen belajar dengan giat agar bisa menjadi jenius seperti si tokoh utama, dll." [35]

Hal ini juga dikuatkan dengan pengalaman informan yang bertemu dengan turis asal jepang di Indonesia Syahran mengatakan :

> "*Anime* dan budaya Jepang itu banyak mempengaruhi pola pikir ku terhadap mereka, contohnya aku pernah pergi ke bali terus ketemu sama orang Jepang aku ajak dia ngomong mereka ramah-ramah, kemudian waktu itu ada orang lain buang sampah tapi bisa-bisanya mereka yang mungut terus buang ketempat sampah, jadi aku disitu tu ngerasa wah keren kali berarti orang Jepang ya."[36]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* dan budaya Jepang telah menggiring persepsi mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam memandang Negara dan Masyarakat Jepang dalam segi kebersihan, kerapian, kesopanan, kedisiplinan dan lain sebagainya, yang nantinya berdampak terhadap kehidupan sehari-hari.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[35] Hasil wawancara dengan Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[36] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

Gambar 4.18: Scene *anime* yang menampilkan kebersihan

Sumber : *Pinterest.com*

Secara keseluruhan dapat dilihat bahwa penggemar *anime* Mahasiswa UIN Ar-Raniry mengalami perubahan dalam berbagai aspek kehidupan mereka berupa, interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, adopsi fashion yang berbau *anime*, perilaku imitasi dan perubahan perspektif.

E. Dampak *Anime* Pada Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia dampak merupakan pengaruh yang kuat sehingga mendatangkan akibat.[37] Pengaruh sendiri sifatnya merubah seperti dalam kondisi, situasi ataupun individu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu yang ditimbulkan dari pengaruh baik itu positif maupun negatif.

[37] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), https://kbbi.web.id/dampak diakes pada 07 januari 2024.

Kehadiran *anime* sebagai kegemaran baru dimasyarakat membawa dampak bagi penggemarnya salah satunya ialah Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Berikut merupakan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari menonton *anime* terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry:

1. Dampak Positif *Anime* dan Budaya Jepang Terdahap Mahasiswa UIN Ar-Raniry

   a. *Anime* Sebagai Minat Pengembangan Keterampilan Bahasa dan Budaya Jepang

   Anime memberi dampak kepada Mahasiswa UIN Ar-Raniry dalam mengembangkan keterampilan berbahasa dan Budaya Jepang. Pengembangan keterampilan berbahasa tersebut didapatkan dari scene *anime* berupa kosa kata baru, yang kemudian mendalaminya dengan memulai belajar *hiragana* dan *kata kana* hingga *kanji* dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut diungkapkan oleh Alifa dan HN:

   > "*Anime* membuat saya bisa sedikit menggunakan bahasa Jepang karena setiap nonton *anime* pasti mendapat kosa kata baru dan biasanya saya terapkan dikeseharian saya dari beberapa kosakata yang sudah saya kuasai tersebut."[38]

   Hal serupa juga dikatakan oleh Farhan dan Syahran :

   > "Aku pernah belajar bahasa Jepang, misalnya dari hapalin kosa kata bahasa Jepang sama baca-baca sejarah Jepang dan hingga belajar kanji hingga sekarang kalau nonton *anime* tidak menggunakan s*ubtitle* sudah bisalah".[39]

   Pernyataan lain juga diungkapkan oleh Cut adella Filira:

[38] Hasil wawancara dengan Alifa dan HN Mahasiswa UIN Ar-Raniry Pada 11 Desember 2023.

[39] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

> "Pernah, saya mencoba belajar bahasa Jepang dibantu dengan mengikuti seminar kuliah, biar bisa kerja ke Jepang".[40]

Gambar 4. 19: Kamus Bahasa Jepang

Sumber : Oleh Syahran Informan Penelitian

Selanjutnya *anime* juga memberikan pengetahuan tentang budaya luar berupa sejarah, tradisi dan kebiasaan masyarakat Jepang. Sebagaimana diungkapkan oleh Harist dan Syakira:

> "Menurutku, selama nonton anime aku lebih banyak mengenal budaya luar khususnya Jepang aku juga banyak tau kebiasaan dan tradisi disana."[41]

Hal serupa juga dikatakan oleh Faizal yang mengaku telah mengenal suatu budaya Jepang yaitu *seppuku* yang terdapat dalam *scene anime*.

> "Aku pernah belajar tentang budaya Seppuku dari Jepang yaitu ritual bunuh diri yang dilakukan oleh samurai di

[40] Hasil wawancara dengan Cut Adella Filira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 11 Desember 2023.

[41] Hasil wawancara dengan Harist dan Syakira Mahasiswa UIN Ar-Raniry.

> Jepang, aku taunya dari *scene anime one piece episode* 892".[42]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa, *anime* berperan dalam pengembangan keterampilan bahasa dan pengetahuan budaya luar seperti sejarah, tradisi, dan kebiasaan masyarakat Jepang.

b. *Anime* Sebagai Pembangun Interaksi Sosial Diantara Penggemarnya

Interaksi sosial bersifat timbal balik, yang mana selalu melibatkan dua orang atau lebih. Dalam penelitian ini, *anime* menjadi pembangun hubungan interaksi sosial di antara penggemarnya. Hal tersebut karena, sesama penggemar *anime* memiliki minat dan ketertarikan yang sama. Sehingga timbul pembahasan seputar *anime* seperti membicarakan alur cerita, pengembangan karakter, informasi terkini tentang *anime* dan lain-lain. Sebagaimana yang dikatakan oleh Syahran:

> "Menurut aku karena *anime* ini aku banyak dapat kawan, apalagi kalo sesama penyuka *anime*, jadi *anime* itu bisa dijadikan bahan untuk pembahasan bareng temen biar makin hidup lagi aja komunikasinya".[43]

Hal serupa juga dikatan oleh Muhammad Faizal dan Farhan yaitu:

> "Kalo lagi sama kawan pembahasan tentang *anime* itu lebih enak berasa lebih ringan karna dibawa dalam *jokes* gitu".[44]

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* memiliki peran dalam pembangun interaksi sosial diantara

---

[42] Hasil wawancara dengan Faizal Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH pada tanggal 12 Desember 2023.

[43] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

[44] Hasil wawancara dengan Faizal Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH pada tanggal 12 Desember 2023.

penggemarnya yaitu mahaiswa UIN Ar-Raniry. Interaksi sosial atau hubungan timbal balik tersebut muncul karena adanya minat dan ketertarikan yang sama. Pembahasan seputar *anime* seperti, alur cerita, perkembangan karakter dan informasi terkini, menjadi pemicu terjalinnya hubungan interaksi sosial mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

c. Budaya Jepang Dan *Anime* Sebagai Sumber Inspiratif Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Inspiratif adalah sesuatu yang bersifat menginspirasi, yang mana hal tersebut mencakup inspirasi dan sosoknya. Inspirasi sendiri merupakan pikiran yang menggerakkan hati untuk mencoba hal baru. [45]

Dalam penelitian ini karakter *anime* menjadi sosok inspiratif bagi penggemarnya. Hal tersebut diutarakan Mahasiswa UIN Ar-Raniry sebagai penggemar *anime* diantaranya mengaku *anime* telah memberikan pesan moral serta dukungan dan semangat dalam menjalani kehidupan. Ungkapan tersebut dinyatakan oleh Harist:

> "Ada, misalya dari segi perjuangan dan rasa semangat karakter itu sering aku contoh."[46]

Selanjutnya pernyataan lain yang menyatakan belajar sikap tanggung jawab dari karakter *anime* seperti ungkapkan Farhan :

> "Ada karakter yang aku suka namanya Rainer dari aot walaupun dia diawal jadi *villain* tapi di akhir dia tebus

[45] Tere, *Dampak Positif, Negatif, dan Contoh Globalisasi*, https://gramedia.com/literasi/contoh-globalisasi/ , diakses pada 07 januari 2024.

[46] Hasil wawancara dengan Harist Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

> kesalahannya, jadi kek belajar tanggung jawab gitu dari karakternya."[47]

Tidak hanya itu, beberapa ungkapan informan lain menyebutkan *anime* dan budaya jepang memberi inspirasi tentang kebersihan, kesopanan, kedisiplinan dan saling menghargai. Hal tersebut diterapkan penggemarnya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti ungkapan yang dinyatakan oleh Syahran dan HN:

> "Dampak *anime* dan budaya jepang bagiku itu salah satunya kebersihan dan disiplin, karna dianime kan sering tu nampilin gambar kota dan lingkungan yang bersih, jadi aku tu sekarang lebih sering bersih-bersih terus juga aku lebih menghargai waktu orang aja dan aku juga jadi sering olahraga. Terus tu orang Jepang sopan kali yang aku terapkan tu kek siap makan bilang *"Gochisousamadeshita"* karna menurut orang jepang ini suatu hal untuk menghargai seorang yang telah membuat makanan seperti ucapan terimakasih tapi gak lupa juga baca doa."[48]

> "Karna *anime* aku jadi lebih contohin budaya Jepangnya kuterapin sehari-hari misalnya disiplin jadi kayak mau hargai waktu aja, selain itu aku juga pengen ke Jepang baik itu untuk lanjutin S2 atau cuma liburan aja kesana."[49]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diimpulkan bahwa penggemar *anime* di UIN Ar-Raniry menjadikan *anime* dan budaya Jepang sebagai inspiratif dalam kehidupan nyata. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana Syahran dan HN setelah menonton *anime*, yaitu menerapkan perilaku disiplin dan menghargai waktu dalam kehidupan sehari-hari serta mempunyai impian berkunjung ke Jepang baik untuk melanjutkan S2 ataupun hanya sekedar liburan saja, yang artinya *anime*

[47] Hasil wawancara dengan Farhan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi PMH pada tanggal 11 Desember 2023.

[48] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

[49] Hasil wawancara dengan HN Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi pada tanggal 14 Desember 2023.

membangun semangat dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dampak Negatif *Anime* Terdahap Mahasiswa UIN Ar-Raniry

a. Menghabiskan banyak waktu untuk menonton

Anime tidak hanya menimbulkan dampak positif aja bagi penggemarnya, tetapi *anime* juga memberi dampak negatif, salah satunya yaitu banyaknya waktu yang tersita untuk menonton *anime*.

Dari hasil Wawancara yang dilakukan oleh Mahasiswa UIN Ar-Raniry, sebagian besar diantaranya mengaku *anime* memberikan rasa candu kepada penontonnya sehingga terus merasa penasaran dengan alur cerita dan *ending* dari suatu *anime*, yang menyebabkan agar terus menontonnya tanpa kenal waktu. Ungkapan tersebut dinyatakan oleh Syahran:

> "Mungkin dari segi waktu ya, karna aku kalo lagi suka nonton *anime* tu bakal nagih dan keterusan pernah aku nonton *one piece* karna *arc* nya seru jadi aku tu nonton 2 hari 2 malam berturut-turut gak tidur juga." [50]

Pernyataan lain juga dikatakan oleh Alifa:

> "Lumayan mempengaruhi, waktu itu saya jadi memprioritaskan waktu untuk menonton *anime*, kalau sekarang mungkin sudah gak terlalu lagi paling sekali dua kali untuk *nostalgia* saja." [51]

Selanjutnya ungkapan serupa yang ucapkan oleh Hatzly Fakrurozi:

[50] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

[51] Hasil wawancara dengan Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 14 Desember 2023.

> "Aku nonton anime tergantung sama alur ceritanya, kalo alur ceritanya bagus aku bisa berjam-jam dalam sehari." [52]

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa *anime* memberikan dampak negatif bagi mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yaitu ketergantungan bagi penggemarnya.

b. Menyebabkan Halusinasi

Dampak negatif lain yang ditimbulkan dari menonton *anime* adalah halusinasi. Halusinasi merupakan pengalaman yang melibatkan indra, seperti penglihatan, penciuman, pendengaran atau esensi lainnya.[53] Dengan kata lain halusinasi merupakan suatu hal yang tidak dapat diraih atau menjadi kenyataan, karena hanya sebuah pengalaman yang melibatkan indra saja.

Setelah melakukan wawancara, *anime* memberikan dampak negatif yaitu halusinasi bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Hal tersebut seperti dalam memilih kriteria pasangan yang mana harus seperti karakter idola biasa mereka menyebutnya *Husbu/Waifu* serta memimpikan dan mengharapkan karakter tersebut menjadi nyata. Kemudian untuk merealisasikannya, mereka menggunakan keterampilan yang dimiliki seperti mengedit foto. Ungkapan tersebut dikatakan oleh HN :

> "Terus sekarang kalo dalam percintaan lebih ke bodoh amat, karena tipenya sesuai sama *Husbu*, kebetulan suka ngedit juga jadi bisa terealisasikan halunya."[54]

Pernyataan serupa juga dikatakan oleh HM :

> "Saya sering menghalukan Husbu saya, berharap mereka bisa nyata tapi malah di bilang *GWS* sama temen-temen."[55]

---

[52] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[53] Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), *halusinasi*, https://kbbi.web.id/halusinasi diakes pada 09 januari 2024.

[54] Hasil wawancara dengan HN Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi pada tanggal 14 Desember 2023.

Gambar 4. 21: Hasil Editan II Dengan Karakter *Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

Gambar 4.22: Hasil Editan II Dengan Karakter *Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

[55] Hasil wawancara dengan HM Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi pada tanggal 14 Desember 2023.

Gambar 4. 23: Hasil Editan III Dengan Karakter *Anime*

Sumber : Oleh HN Informan Penelitian

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *anime* membawa dampak negatif pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry yaitu halusinasi. Sebagaimana dalam percintaan, mereka memiliki kriteria pasangan sesuai dengan karakter kesukaanya sehingga, tidak dapat membedakan dunia nyata dan *anime* tersebut.

c. Mengarah ke Konten yang Tidak Sesuai (Seksualitas)

Dampak negatif lainnya yang disebabkan oleh menonton *anime* ialah konten yang tidak sesuai seperti seksualitas. *Anime* sendiri memiliki banyak genre dapat dilihat pada tabel 2.2, hal itu juga yang membuatnya menarik untuk di tonton.

Diantaranya terdapat genre yang mengarah kearah seksualitas seperti *hentai, ecchi,* dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara mahasiswa UIN Ar-Raniry penasaran dengan genre tersebut serta sebagai seorang pecinta *anime* harus mengetahuinya. Ungkapan tersebut dinyatakan oleh HN:

> "Kalo untuk nonton fullnya sih gak pernah, Cuma penasaran aja sama yang dimaksud hentai itu gimana, jadi saya cari tau aja biar tau gitu sebagai penyuka anime, soalnya saya juga penasaran apa yang mereka-mereka suka dari genre itu."[56]

Selanjutnya pernyataan yang di ucapkan oleh Hatzly Fakrurozi :

> "Pernah, aku bukan direkomendasiin temen sih tapi kadang aku penasaran jadi aku cari sendiri aja judulnya di tik-tok."[57]

Hal serupa juga dikatakan oleh Syahran :

> "Pernah ya namanya juga cowo kalo udah dengar suara halus dikit gimana gak suka, jadi ada beberapa kali aku nonton anime genre hentai. Tapi sekarang gak pernah lagi, mungkin dulu karna penasaran aja."[58]

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, sebagian Penggemar *anime* di kalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry, menyebutkan pernah mempunyai pengalaman menonton *anime* hentai atau sejenisnya karena penasaran.

F. Analisis Penelitian

Budaya Populer Jepang yang diminati oleh mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh adalah *anime*. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa UIN Ar-Raniry, peneliti menemukan bahwa yang menjadi faktor pendorong terjadinya pengaruh *anime* dan budaya Jepang yaitu jalan cerita, karakter, pesan moral, dan pengaruh dari teman.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, peneliti menyimpulkan bahwa *anime* telah membentuk gaya hidup mahasiswa. Bentuk perubahan gaya hidup

---

[56] Hasil wawancara dengan HN Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi Psikologi pada tanggal 14 Desember 2023.

[57] Hasil wawancara dengan Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 28 November 2023.

[58] Hasil wawancara dengan Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Prodi IAT pada tanggal 6 Desember 2023.

tersebut berupa perubahan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, adopsi *fashion* dan aksesoris dari *anime* (tas, gantungan kunci, poster *anime*, *sweater*, *case*, dan lain-lain), perilaku imitasi (peniruan sifat, gaya bicara, tindakan dan *cosplay*) serta perspektif terhadap *anime* dan budaya Jepang.

Dengan kata lain, *anime* bukan hanya sebagai hiburan bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, melainkan telah menjadi bagian dari dalam diri mahasiswa, sehingga membentuk berbagai aspek kehidupan mahasiswa seperti gaya hidup, perilaku imitasi, hingga perspektif mereka terhadap budaya Jepang.

Kehadiran *anime* dan budaya Jepang dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, juga telah memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang ditimbulkan berupa pengembangan keterampilan bahasa Jepang pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry, karena cenderung sering menerapkannya pada kehidupan sehari-hari saat berbicara kepada teman sesama penggemar *anime*, selanjutnya *anime* juga sebagai sumber inspiratif bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry seperti semangat pantang menyerah dan tanggung jawab, serta *anime* menjadi pembangun interaksi sosial bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry, karena menjadi topik pembahasan ketika berbicara bersama teman. Namun, disisi lain dampak *anime* telah membawa Mahasiswa UIN Ar-Raniry menjadi lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton, halusinasi dan konten yang mengarah ke seksualitas.

Berdasarkan data yang diperoleh saat melakukan wawancara dengan informan, serta kaitannya dengan teori imitasi Gabriel Tarde. Pada bab dua telah dijelaskan bahwa teori imitasi yang dikemukakan oleh Gabriel Tarde didasari oleh individu harus memiliki minat dan perhatian terhadap hal yang diimitasi, kemudian harus terdapat sikap menjunjung tinggi dan mengagumi, dan harus terdapat pengertian atau pemahaman tentang hal yang ingin diimitasi.

Dalam konteks tersebut individu yang dimaksud merupakan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang cenderung melakukan perilaku imitasi karena adanya minat tinggi terhadap suatu hal yaitu

anime, kemudian memiliki sikap menganggumi terhadap budaya Jepang seperti tradisi, bahasa dan gaya hidup, serta menjadikan tokoh/karakter *anime* sebagai idola/model untuk ditiru, yang nantinya memunculkan pengertian atau pemahaman terhadap suatu hal tertentu seperti perkembangan individu yang dituangkan dalam perubahan gaya hidup berupa interaksi sosial, menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari serta adopsi *fashion* berbau *anime*, hingga perilaku imitasi yang timbulkan yaitu peniruan terhadap sifat, gaya bicara, tindakan dan *cosplay*.

Oleh karena itu, fenomena budaya Jepang dan *anime* menjadi budaya populer yang diminati dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, yang menjadi faktor pendorong tersebut ialah jalan cerita, karakter, pesan moral, dan pengaruh dari teman. Namun, *anime* telah menjadi bagian dalam diri mahasiswa sehingga membentuk perubahan gaya hidup dalam interaksi sosial, penggunaan bahasa Jepang dalam keseharian, adopsi *fashion* dan perilaku imitasi berupa peniruan sifat, gaya bicara, tindakan bahkan *cosplay*. Hal tersebut dapat dianalisis menggunakan teori Gabriel Tarde dimana terdapat minat, pengagum dan pemahaman yang menjadi kunci dalam perubahan perilaku dan gaya hidup mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menemukan bahwa masuknya *anime* dikalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry, banyak memberikan dampak positif, seperti pembangunan interaksi sosial, peningkatan keterampilan berbahasa, *anime* sebagai sumber inspiratif seperti dalam motivasi, pesan moral dan contoh yang baik, serta memberikan pengetahuan lebih luas tentang budaya asing (Jepang). Namun disisi lain, peneliti juga menemukan bahwa *anime* dapat memberi dampak negatif kepada mahasiswa UIN Ar-Raniry. Hal tersebut dapat terlihat seperti pada peningkatan waktu yang dihabiskan untuk menonton *anime*, konten yang mengarah ke seksualitas, hingga halusinasi.

Peneliti juga menemukan bahwa mahasiswa harus dapat membatasi waktu untuk menonton *anime*, pemilihan konten yang bermutu, serta kesadaran akan batasan-batasan dalam mengadopsi gaya hidup atau

perilaku yang terinspirasi dari *anime*. Dengan demikian *anime* tetap menjadi sumber inspirasi yang positif bagi mahasiswa, tanpa mengabaikan aspek-aspek penting dari kehidupan mereka yang lain.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Anime merupakan animasi khas Jepang yaitu sebuah gambar yang diberi berbagai macam warna, dan menampilkan tokoh atau karakter dengan alur cerita serta di *setting* berdasarkan tempat dan waktu seperti kehidupan manusia pada umumnya. Kepopuleran *anime* bukan hanya dikalangan masyarakat Jepang saja, tetapi hingga ke seluruh dunia salah satunya Indonesia.

Namun, dalam 20 tahun terakhir ini muncul *anime* dikalangan anak muda Aceh, sebagai kegemaran yang baru. Munculnya anime tersebut telah menjadi suatu fenomena unik mengingat banyaknya perubahan yang terjadi baik dari segi perilaku ataupun gaya hidup. Perubahan tersebut dapat dilihat dari mahasiswa UIN Ar-Raniry yang menyukai *anime* cenderung memiliki kebiasaan menggunakan bahasa Jepang (dalam menyapa dan berbicara kepada teman), mengikuti kebiasaan orang Jepang dalam keseharian (kebersihan, disiplin, dan menghargai waktu), cenderung ingin terlihat seperti karakter kesukaannya baik dari segi bicara, sifat, serta penampilan menggunakan aksesoris *anime*, lupa waktu, berhalusinasi serta memiliki pola pikir tersendiri terhadap *anime* dan budaya Jepang. Pencinta anime ingin mengekspresikan kegemarannya tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi faktanya, terdapat perbedaan kultural dan kebiasaan antara di *anime* dan dunia nyata, sehingga menjadi suatu isu di masyarakat.

Setelah melakukan penelitian berjudul "Pengaruh *Anime* Dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh", menggunakan pendekatan kualitatif. Dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. *Anime* membentuk gaya hidup Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, melalui interaksi sosial, menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, adopsi *fashion* dan aksesoris dari *anime*, perilaku imitasi (peniruan sifat, gaya bicara, tindakan dan

cosplay) serta perubahan perpsektif terhadap *anime* dan budaya Jepang.

2. *Anime* juga berdampak bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif dan negatif. Dampak positif tersebut berupa; *anime* sebagai pengembangan keterampilan berbahasa Jepang, *anime* sebagai inspiratif Mahasiswa UIN Ar-Raniry Dan *anime* sebagai pembangun interaksi sosial dengan sesama penggemarnya dikalangan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Namun, *anime* juga memberikan dampak negatif bagi penggemarnya yaitu Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Diantaranya menghabiskan banyak waktu untuk menonton, halusinasi, dan konten yang tidak sesuai atau lebih mengarah ke seksualitas.

B. Saran

Pertama, bagi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh diharapkan lebih teliti lagi dalam memilih konten/film yang akan ditonton. *Kedua*, diharapkan Mahasiswa UIN Ar-Raniry dapat memilah dan mengambil dampak positif seperti kebersihan, semangat, disiplin dan dampak positif lainnya, yang ditimbulkan ketika mentonon *anime*. Serta menghindari dampak negatif seperti membuang-buang waktu, halusinasi dan menjerumuskan kearah seksualitas. *Ketiga*, walaupun terpaan *anime* memberikan pengaruh maupun dampak bagi penggemarnya, ada baiknya untuk tetap melestarikan budaya lokal yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Herimanto Winarno. (2021). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Bumi Aksara.

Ilham Zoebarazy. (2010). *Kamus Istilah Televisi & Film*. Gramedia Pustaka Utama.

Nahason Bastin. (2022). *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*. Nahason Bastin Publishing.

Parastuti Ismi Prihandari. (2021). *Pengantar Manga (Komik Jepang)*. CV Jejak.

Prof. Dr. H. Warul Walidin AK., M. Et Al. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Grounded Theory* . Katalog Dalam Terbitan

Rosyidi Hamim. (2012). *Psikologi Sosial*. Cv.Jaudar.

B. Jurnal

Ady Prawira Riandi Dan Andika Aditia. (2022). Daftar Fandom Anime Terbesar Di Dunia, Jumlahnya Sampai Jutaan. *Cnbcindonesia.Com*.

Anang Sugeng Cahyono. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia. *Jurnal Publicana*, *9*(1).

Annisa Istiqomah. (2020). Ancaman Budaya Pop (Pop Culture) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban. *Jurnal Kalacakra* , *01*(01).

Antono, H., Irawan, S., Windrawanto, Y., Studi Bimbingan Dan Konseling, P., & Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, F. (2022). Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, *8*(1), 12–23.

Djellal, F., & Gallouj, F. (2023). The Laws Of Imitation And Invention: Gabriel Tarde And The Evolutionary Economics Of Innovation. *Ssrn Electronic Journal*.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Maulana Malik Ibrahim Malang, Mp. (2017). *Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif*.

Gaya, C.-P., Dan … -168 -, H., & Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. In *Jurnal Formatif* (Vol. 5, Issue 2).

Muhammad Reno Pakusodewo. (2017). Cosplay Dan Idola Remaja Medan (Studi Kajian Budaya Tentang Mimikri. *Aceh Anthropological Journal*, *1*(1).

Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka* (Vol. 6, Issue 1).

Nurdin, H. (N.D.). *Analisis Pesan Dan Dampak Anime Bergenre Aksi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*. Https://Www.Kompirasi.Com/Ternyata-Abg-Pembunuh-

Pendidikan Sosiologi, J., Sebagai Budaya Populer, A., & Ardi Nugroho Dan Grendi Hendrastomo, P. (N.D.). *Anime Sebagai Budaya Populer... (Prista Ardi Nugroho)*.

Pratama, A. P. (2022). Fesyen Anime Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer. *Jurnal Sosial Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *22*(2), 52–56.

Prof. Dr. H. Warul Walidin Ak., M. Et Al. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Grounded Theory* . Katalog Dalam Terbitan.

Retnawati, H. (N.D.). *Teknik Pengambilan Sampel*.

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81.

Riyadie, Q. F. (2022). Perilaku Imitasi Fashion Pada Remaja Pecinta Anime Di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, *2*(2).

Sarinastiti, A., & Merdiana, A. P. (N.D.). Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja. In *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan* (Vol. 3).

Simbolon Maropen. (2008). Persepsi Dan Kepribadian. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, *2*(1).

Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, A. O. (2018). *Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang*. *7*(1).

Wekke, I. S. (2019). *Metode Penelitian Ekonomi Syariah*.

Zanitri, V., & Eddy Wibowo, S. (2018). *Pengaruh Menonton Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda* (Vol. 6, Issue 2). Onilne.

C. Web

Ady Prawira Riandi Dan Andika Aditia 'Daftar Fandom Anime Terbesar Di Dunia, Jumlahnya Sampai Jutaan'. Cnbcindonesia.Com. 2022. Https://Entertainment.Kompas.Com/Read/2022/12/09/201515066/Daftar-Fandom-Anime-Terbesar-Di-Dunia-Jumlahnya-Capai-Jutaan?

Ayyub Hamdanu, " Sejarah Anime: Awal Kemunculan Dan Perkembangan Di Indonesia, Universitas Stekom, Tahun 2023. Https://Desain-Grafis-S1.Stekom.Ac.Id/Informasi/Baca/Sejarah-Anime-Awal-Kemunculan-Dan-Perkembangannya-Di-Indonesia/3f3376f4682e7d6d767f89fde05e26a05e0ec96e

A3, "Suasana Festival Kebudayaan Jepang (Bunkasai) 2019 Di Banda Aceh," Sukajepang.Com, 2019. Https://Sukajepang.Com/Suasana-Festival-Kebudayaan-Jepang-Bunkasai-2019-Di-Banda-Aceh/

Britannica, Editor Ensiklopedia. "Gabriel Tarde". Ensiklopedia Britannica , 9 Mei. 2023, Https://Www.Britannica.Com/Biography/Gabriel-Tarde. Diakses 11 Januari 2024.

"Data Dan Sumber Data Kualitatif", Kemdikbud.Go.Id, Https://Lmsspada.Kemdikbud.Go.Id/Pluginfile.Php/553988/Mod_Folder/Content/0/Data%20dan%20sumber%20data%20kualitatif.Pdf. Diakes Pada 08 Januari 2024.

Fans Dan Popularitas Anime Di Indonesia, Tahun 2018. Https://Www.Cnbcindonesia.Com/Lifestyle/Topik/Fans-Dan-

Popularitas-Anime-Di-Indonesia-1740/All. Diakses Pada Senin 08 Januari 2024 Pukul 10.27 Wib.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), *Pengaruh*, Kbbi.Kemendikbud.Go.Id. Https://Kbbi.Web.Id/Pengaruh Diakes Pada 05 Januari 2024.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online), *Halusinasi*, Kbbi.Kemendikbud.Go.Id. Https://Kbbi.Web.Id/Halusinasi. Diakes Pada 09 Januari 2024.

Tere, *Dampak Positif, Negatif, Dan Contoh Globalisasi*, Gramedia, Https://Gramedia.Com/Literasi/Contoh-Globalisasi/.

D. Wawancara

Wawancara Dengan Penggemar Anime Haztly Fakrurozi Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Syahran Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Harist Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Farhan Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Muhammad Faizal Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Hn Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Hm Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Alifa Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Cut Adella Filira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Wawancara Dengan Penggemar Anime Izzatusyakira Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Bersama Penggemar Anime Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Hatzly Fakrurozi

Lampiran 2 *Bersama Penggemar Anime Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Syahran*

Lampiran 3 *Bersama Penggemar Anime Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Farhan*

Lampiran 4 *Bersama Penggemar Anime Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh Harist*

PENGARUH *ANIME* DAN BUDAYA JEPANG TERHADAP MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

1. Kapan anda mengenal *anime* dan apa yang mendorong minat anda terhadap *anime* ?
2. Apakah *anime* mempengaruhi kehidupan anda sehari-hari, jika iya bagaimana ?
3. Apakah anda merasakan perubahan dalam cara berpakaian atau gaya fashion yang terinspirasi dari karakter dalam *anime*?
4. Apakah *anime* memengaruhi pola interaksi atau cara komunikasi anda dengan sesama pengemar *anime* lainnya? Jika iya, bagaimana ?
5. Apakah anda melakukan perilaku imitasi dari *anime* pada kehidupan sehari-hari ? jika iya, apa saja bentuk perilakunya ?
6. Apakah anda pernah mengalami pengalaman yang sama dengan tokoh/karakter *anime* ?
7. Apakah anda pernah belajar budaya dan bahasa Jepang ?
8. Apakah *anime* dan budaya Jepang mempengaruhi pola pikir anda?
9. Bagaimana dampak positif dan negatif dari menonton *anime* yang anda rasakan dalam kehidupan sehari-hari?
10. Apakah ada aspek budaya Jepang selain *anime* yang anda amati atau coba terapkan dalam kehidupan sehari-hari?

Lampiran 5 Daftar pertanyaan penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
Jl. Syeikh Abdurrauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
http://ar-raniry.ac.id/fakultas/3/fakultas-ushuluddin-dan-filsafat

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY
Nomor: B-452/Un.08/FUF/PP.00.9/02/2023

Tentang

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023

DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY

Menimbang :
a. bahwa dalam usaha untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas lulusan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry, dipandang perlu untuk mengangkat dan menetapkan Pembimbing Skripsi mahasiswa pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry.
b. bahwa yang namanya tersebut dibawah ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk diangkat dan diserahkan tugas sebagai Pembimbing Skripsi tersebut.

Mengingat :
1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003; tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012; tentang Pendidikan Tinggi;
3. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963; tentang Pendirian IAIN Ar-Raniry.
4. Keputusan Menteri Agama No.12 Tahun 2014; tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry.
5. Peraturan Presiden RI Nomor 64 tahun 2013; tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Banda Aceh.
6. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003; tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama RI.
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015; tentang Statuta UIN Ar-Raniry.
8. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2014; tentang Jenis-jenis Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang kepada Para Dekan dan Direktur Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PADA PRODI SOSIOLOGI AGAMA FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT UIN AR-RANIRY SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

KESATU : Mengangkat / Menunjuk saudara
a. **Dr. Azwarfajri, S.Ag., M.S.I.** — Sebagai Pembimbing I
b. **Musdawati, MA** — Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing Skripsi yang diajukan oleh :

Nama	:	Silvia Raudha
NIM	:	200305014
Prodi	:	Sosiologi Agama
Judul	:	Pengaruh Anime dan Budaya Jepang Terhadap Mahasiswa UIN Ar-raniry Banda Aceh

KEDUA : Pembimbing tersebut pada diktum pertama diatas ditugaskan untuk membimbing skripsi mahasiswa sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Surat keputusan ini mulai berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, jika ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 06 Februari 2023

Ganjar Abdul Muthalib

Tembusan :
1. Wakil Dekan I Fak. Ushuluddindan Filsafat
2. Ketua Prodi Sosiologi Agama Fak. Ushuluddin dan Filsafat
3. Pembimbing I
4. Pembimbing II
5. Kasub. Bag. Akademik
6. Yang bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 *SK Pembimbing Penelitian*