

**PENGARUH ANIME TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA  
JEPANG PARA PEMBELAJAR BAHASA JEPANG: STUDI  
KASUS *FILM KIMETSU NO YAIBA* PADA MASA PANDEMI  
COVID-19 DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



**MUHAMMAD EGI WARDANA**

**2018110245**

**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA**

**2023**

**PENGARUH ANIME TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA  
JEPANG PARA PEMBELAJAR BAHASA JEPANG: STUDI  
KASUS *FILM KIMETSU NO YAIBA* PADA MASA PANDEMI  
COVID-19 DI INDONESIA**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Linguistik**



**MUHAMMAD EGI WARDANA**

**2018110245**

**BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA  
UNIVERSITAS DARMA PERSADA  
JAKARTA**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Bapak Hari Setiawan, M. A. selaku dosen pembimbing I dan Bapak Ari Artadi, M. Si. M. A. Ph. D. selaku dosen pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Muhammad Egi Wardana  
NIM : 2018110245  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan / plagiasi dari karya orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 14 Februari 2023

Peneliti



Muhammad Egi Wardana

2018110245

## HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Egi Wardana

NIM 2018110245

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

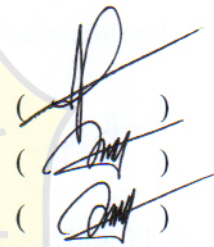
Judul Skripsi : Pengaruh *Anime* Terhadap Minat Pembelajaran Bahasa Jepang: Studi Kasus *Film Kimetsu No Yaiba* Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Indonesia.

Telah disetujui Oleh:

Pembimbing I : Hari Setiawan M. A

Pembimbing II : Ari Artadi M. Si. M. A. Ph. D

Ketua Program Studi : Ari Artadi M. Si. M. A. Ph. D



Untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada Hari, Tanggal Bulan Tahun pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Bahasa dan Budaya

Universitas Darma Persada


## HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi Sarjana yang berjudul:


**PENGARUH ANIME TERHADAP MINAT PEMBELAJAR BAHASA  
JEPANG: STUDI KASUS *FILM KIMETSU NO YAIBA* PADA MASA  
PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA**

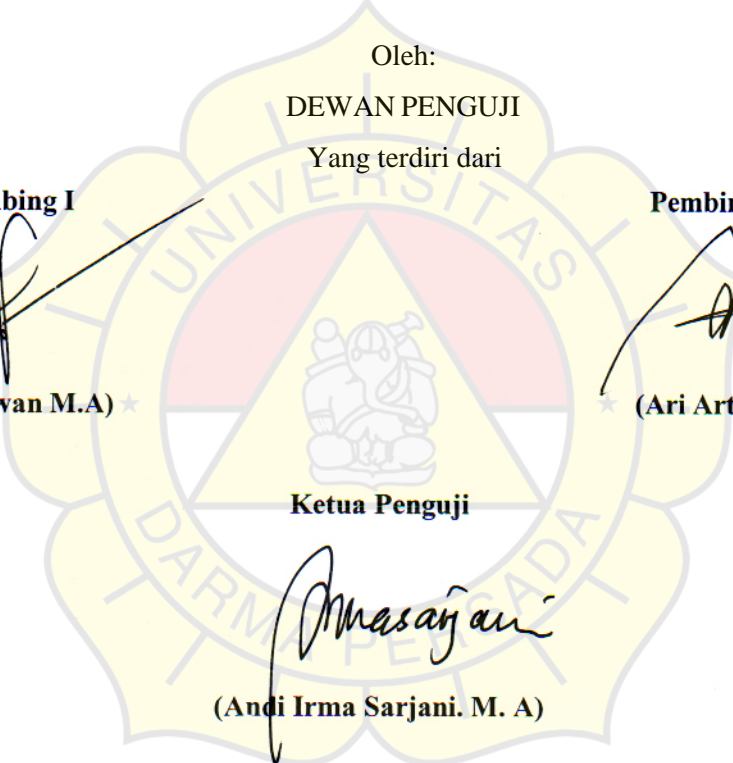
Telah diterima dengan baik dan diujikan pada Hari, Tanggal Bulan Tahun di  
Hadapan Panitia Sidang Skripsi Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Bahasa dan Budaya

Oleh:  
DEWAN PENGUJI  
Yang terdiri dari


**Pembimbing I**  
  
(Hari Setiawan M.A)

**Pembimbing II**  
  
(Ari Artadi Ph.D)

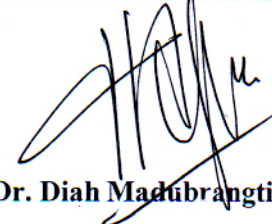
**Ketua Penguji**  
  
(Andi Irma Sarjani. M. A)



**Ketua Prodi**  
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

  
(Ari Artadi Ph.D)

**Dekan**  
Fakultas Bahasa dan Kebudayaan

  
(Dr. Diah Madubrangti, S.S. M.Si)

## ABSTRAK

Nama : Muhammad Egi Wardana

NIM 2018110245

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Pengaruh *Anime* Terhadap Minat Pembelajaran Bahasa Jepang: Studi Kasus *Film Kimetsu No Yaiba* Pada Masa Pandemi COVID-19 Di Indonesia.

Dalam penelitian ini, meneliti mengenai pengaruh *anime* terhadap minat pembelajar bahasa Jepang studi kasus *anime Kimetsu no Yaiba* pada masa pandemi COVID – 19 di Indonesia. *Anime Kimetsu no Yaiba* merupakan *anime* yang menceritakan tentang iblis dan pemburu iblis pada era Jepang kuno yaitu era *Taisho*. Fokus dari penelitian adalah mengenai pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap para pembelajar bahasa Jepang apakah memiliki minat dalam mengetahui bahasa dan budaya Jepang lebih lanjut. Teori yang dipergunakan untuk kelangsungan penelitian ini adalah teori pengaruh yang dikemukakan oleh Uwe Backer, dan Teori mengenai budaya populer yang dikemukakan oleh Mukerji. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa kuesioner dan wawancara. Hasil dari penelitian ini jika dilihat dari data kuesioner masih belum dapat dikonfirmasi namun, jika dilihat dari data wawancara, *anime Kimetsu no Yaiba* memiliki pengaruh untuk meningkatkan minat dalam bahasa dan budaya Jepang.

Keyword: Pengaruh, Minat, *Anime Kimetsu no Yaiba*, COVID – 19 di Indonesia

## 概要

名前 : ムハンマドエギワルダナ  
学生番号 : 2018110245  
学部 : 日本語・日本文化学科  
題名 : アニメが日本語学習者の興味に与える影響について。  
インドネシアにおける新型コロナのパンデミック時の映画  
「鬼滅の刃」の事例研究

本論文では、アニメが日本語学習者の興味に与える影響について、インドネシアにての新型コロナウイルスが大流行した際の「鬼滅の刃」のアニメを事例として考察したものである。鬼滅の刃は、日本古来の時代、すなわち大正時代の鬼と鬼退治の物語を描いたアニメである。論文の焦点は、「鬼滅の刃」というアニメが日本語学習者に対して、日本語や日本文化についてもっと知りたいと思うかどうかという効果である。この論文の継続に使用した理論は、Uwe Backer が提唱した影響力の理論と、Mukerji が提唱した大衆文化の理論である。本論文で用いた手法は定性的なものであり、データ収集方法はアンケートとインタビューである。アンケートデータから見た本論文の結果はまだ確認できないけれども、インタビューデータから見た場合、「鬼滅の刃」は日本語や日本文化への興味を高める効果があることがわかった。

キーワード : 影響、興味、鬼滅の刃のアニメ、インドネシアにての新型コロナウイルス

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, pemilik segenap alam semesta. Atas nikmat, karunia, kehendak, dan dukungan-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi ini sebagai syarat kelulusan dalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada

Dalam perjuangan menyelesaikan tugas skripsi ini, peneliti dengan segala kekurangannya telah melalui berbagai halangan dan proses yang tidak mudah. Dari perjuangan tersebut, diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri peneliti sendiri maupun bagi khalayak umum.

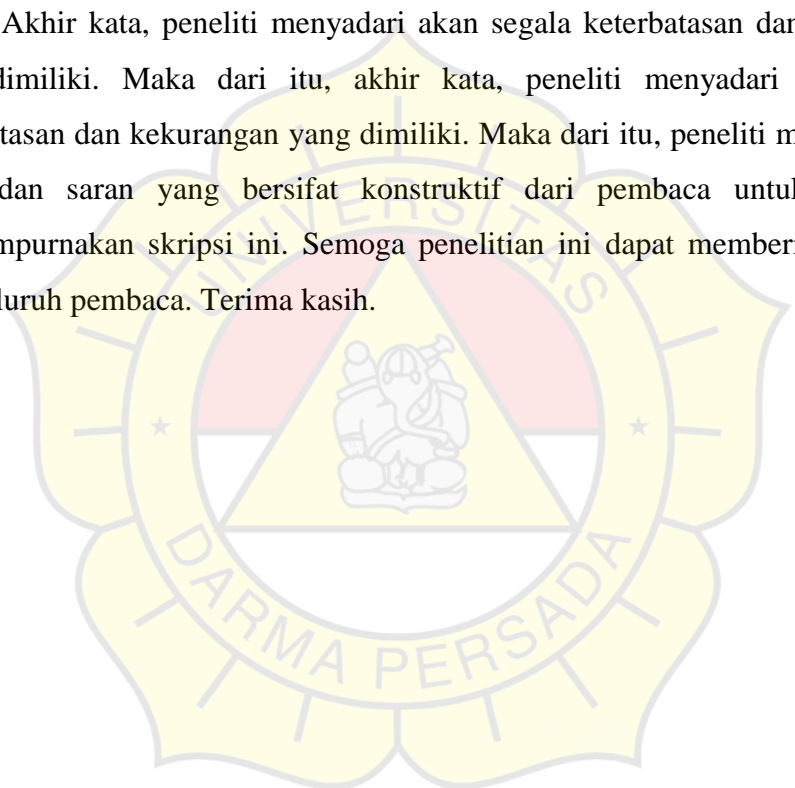
Proses yang tidak mudah tersebut dapat peneliti lewati berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang peneliti peroleh. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan rasa syukur dan terimakasih yang sedalam – dalamnya kepada:

1. Bapak Hari Setiawan M. A selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing peneliti hingga tugas skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Ari Artadi Ph. D selaku dosen pembimbing II sekaligus Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
3. Ibu Andi Irma Sarjani. M. A selaku ketua sidang yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berarti saat berjalannya persidangan.
4. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S. M.Si, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada
5. Segenap dosen pengajar, dan *staff* kesekretariatan fakultas, *staff* perpustakaan, karyawan, dan seluruh *civitas academica* Universitas Darma Persada
6. Ibu, Bapak, Adik yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dan menjadi motivasi peneliti sampai peneliti dapat menyelesaikan masa studi dengan baik.



7. Teman – Teman seperjuangan kelas 0 – 7 angkatan 2018 Universitas Darma Persada yang selalu meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Para responden yang telah mengisi kuesioner peneliti demi keberlangsungan penelitian.
9. Pihak lainnya yang sekiranya tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu dengan baik secara moril maupun materil kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Akhir kata, peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki. Maka dari itu, akhir kata, peneliti menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki. Maka dari itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca untuk membantu menyempurnakan skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca. Terima kasih.



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Penelitian Yang Relevan.....	7
1.3 Identifikasi Masalah.....	8
1.4 Pembatasan Masalah.....	8
1.5 Rumusan Masalah.....	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	9
1.7 Landasan Teori.....	9
1.7.1 Pengaruh.....	9
1.7.2 Budaya Populer.....	10
1.7.3 Anime.....	11
1.8 Metode Penelitian.....	11
1.9 Manfaat Penelitian.....	12
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	12
BAB II.....	14
KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Pengaruh.....	14
2.2 Minat.....	16
2.3 Budaya Populer.....	17
2.3.1 Budaya Populer Jepang.....	18
2.4 Pengertian Animasi.....	21
2.4.1 Pengertian <i>Anime</i> .....	22

2.4.2	Genre Anime .....	24
2.5	Anime (アニメ) dan Manga (漫画) Kimetsu no Yaiba .....	30
2.5.1	Karakter dalam <i>anime</i> Kimetsu no Yaiba.....	31
2.5.2	Peralatan yang digunakan di <i>anime</i> Kimetsu No Yaiba .....	37
2.6	Peringkat Pemburu Iblis .....	39
2.7	Peringkat Iblis.....	40
BAB III.....		41
PENGARUH ANIME TERHADAP MINAT PEMBELAJAR BAHASA JEPANG: STUDI KASUS <i>FILM KIMETSU NO YAIBA</i> PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI INDONESIA.....		41
3.1	Kriteria Responden.....	41
3.2	Hasil Kuesioner .....	41
3.2.1	Informasi data responden .....	42
3.2.2	Pengetahuan dan Pendapat Mengenai <i>Anime Kimetsu no Yaiba</i> pada saat COVID-19 di Indonesia .....	46
3.3	Hasil Wawancara.....	67
BAB IV .....		71
SIMPULAN DAN PENUTUP.....		71
4.1	Kesimpulan.....	71
4.2	Saran.....	72
Daftar Pustaka .....		lxxiii

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Genre anime</i> .....	24
------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Presentase peserta didik menurut tingkat pendidikan di Asia Tenggara .....	2
Gambar 1.2 Jumlah peserta didik, lembaga, dan pengajar di setiap negara dan wilayah.....	3
Gambar 1.3 Laman situs Oricon News mengenai penjualan DVD dan BD untuk anime <i>Kimetsu no Yaiba</i> .....	5
Gambar 2.1 Contoh <i>Live Action</i> dari serial animasi <i>Shigatsu wa kimi no uso</i> .....	29
Gambar 2.2 Tanjirou Kamado.....	32
Gambar 2.3 Nezuko Kamado.....	32
Gambar 2.4 Zenitsu Agatsuma.....	33
Gambar 2.5.1 Inosuke Hashibira.....	34
Gambar 2.5.2 Inosuke Hashibira.....	34
Gambar 2.6 Giyuu Tomioka .....	34
Gambar 2.7 Sakonji Urokodaki.....	35
Gambar 2.8 Muzan Kibutsuji.....	36
Gambar 2.9.1 Pedang Nichirin.....	37
Gambar 2.9.2 Pedang Nichirin.....	37
Gambar 2.10 Peringkat Pemburu Iblis.....	39
Gambar 2.11 Dua Belas Iblis Bulan.....	40

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Usia Responden.....	42
Diagram 2 Domisili Responden... ..	42
Diagram 3 Media Pembelajaran yang digunakan responden... ..	43
Diagram 4 Rentang waktu responden belajar bahasa Jepang... ..	44
Diagram 5 Tingkat kemampuan bahasa Jepang responden.....	45
Diagram 6 Jenis <i>anime</i> yang ditonton responden... ..	47
Diagram 7 Pengetahuan responden mengenai <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	47
Diagram 8 Darimana mengetahui <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	48
Diagram 9 Perkiraan responden mulai menonton <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	49
Diagram 10 Intensitas waktu responden mengakses <i>website</i> Untuk menonton <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	50
Diagram 11 Cara responden menonto <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	51
Diagram 12 Minat responden untuk menonton <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	52
Diagram 13 Responden meluangkan waktu untuk menonton <i>Anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	53
Diagram 14 Responden sering membahas / berdiskusi mengenai <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> dibanding <i>anime</i> lainnya dengan teman.....	54
Diagram 15 Bagian menarik dari <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> menurut responden... ..	55
Diagram 16 Ketertarikan responden terhadap budaya Jepang lebih lanjut setelah menonton <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	56
Diagram 17 Pendapat responden terhadap <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> yang menjadi hiburan alternatif pada saat pandemi COVID – 19 di Indonesia... ..	57
Diagram 18 Pengaruh <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> terhadap responden dalam mengetahui lebih lanjut tentang Jepang dalam hal budaya dan bahasa.....	58
Diagram 19 Tingkat rasa keingintahuan responden terhadap budaya dan bahasa Jepang setelah menonton <i>anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	59

Diagram 20 Kepemilikan <i>merchandise Kimetsu no Yaiba</i> yang dimiliki oleh responden.....	60
Diagram 21 Bentuk <i>merchandise</i> yang dimiliki responden.....	61
Diagram 22 Jumlah <i>merchandise</i> yang dimiliki responden.....	62
Diagram 23 Jumlah uang yang telah dikeluarkan responden untuk membeli <i>merchandise anime Kimetsu no Yaiba</i> .....	63
Diagram 24 Jumlah responden berminat yang telah memiliki dan belum memiliki sertifikat kemampuan bahasa Jepang.....	64
Diagram 25 Jumlah responden tidak berminat yang telah memiliki dan belum memiliki sertifikat kemampuan bahasa Jepang.....	65
Diagram 26 Data Hasil Wawancara.....	70

