

BAB I

PENDAHULUAN

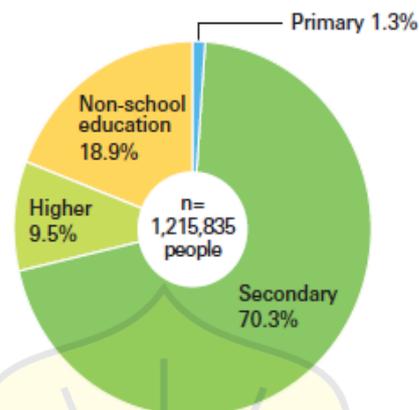
1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, Jepang merupakan salah satu negara maju di kawasan Asia yang dikenal dengan industri otomotif, teknologi tinggi, dan juga budayanya. Menurut Amalina (2012) Jepang merupakan negara dengan nilai budaya tradisional dan masih sangat kental hingga saat ini. Sambil mempertahankan nilai-nilai budaya lama, Jepang menerima nilai-nilai budaya baru yang mengiringi globalisasi. Dengan mengadaptasi dan mengolah nilai-nilai budaya asing menjadi nilai-nilai budaya yang baru dan berkembang, maka disebut budaya populer. Contoh dari budaya populer Jepang antara lain adalah *cosplay* (コスプレ), *anime* (アニメ), dan *manga* (漫画) dan pada saat ini menjadi ciri khas dari negara tersebut.

Sejak tahun 1974, The Japan Foundation telah menyelenggarakan survei yang dilakukan setiap tiga tahun hingga sekarang. Sejak tahun 2000-an, data survei tersebut memperlihatkan peningkatan jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia. Terlebih lagi, pada tahun 2006 jumlah pembelajar bahasa Jepang mencapai 272.716 orang, dari yang sebelumnya hanya 85.221 orang di tahun 2003 (The Japan Foundation, 2008). Di kawasan Asia Tenggara, di mana pembelajaran bahasa Jepang tersebar luas, jumlah lembaga pendidikan, guru, dan siswa meningkat secara dramatis. Di berbagai daerah di Indonesia, jumlahnya meningkat hingga lebih dari 100.000 orang, dan diyakini bahwa peningkatan perusahaan Jepang dan perluasan kesempatan untuk mengunjungi Jepang karena sistem pembelajaran teknik, dan lain lain. Selain itu, perluasan pendidikan bahasa Jepang juga diamati di Asia Selatan, Oseania, Amerika Latin, dan Eropa Timur. Berdasarkan data yang telah didapat hasil untuk negara-negara besar di masing-masing wilayah, India, Australia, Selandia Baru, Meksiko, Brasil, dan Rusia, masing-masing menunjukkan ini secara langsung,

dan di seluruh negara lainnya relatif kecil, ada juga banyak kasus di mana jumlah institusi dan jumlah mahasiswa yang semakin meningkat.

Gambar 1.1 Persentase peserta didik menurut tingkat pendidikan di Asia Tenggara



Sumber: The Japan Foundation

Jika dilihat dari persentase tingkat pendidikannya jumlah peserta didik di kawasan Asia Tenggara, yaitu dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah atas dengan 1.3% dan pendidikan tambahan menyumbang mayoritas dengan 70.3%, tetapi jumlah tersebut telah menurun dari 78.2% dalam survei fiskal 2015. Tingkat pendidikan yang lebih tinggi sebagian besar tidak berubah dari survei sebelumnya dengan survei 9.5%, tapi institusi pendidikan non sekolah menyumbang sebesar 18.9%, dan meningkat sebesar 7.7 poin persentase dari survei sebelumnya. Berdasarkan data survei tahun 2018 yang dilakukan oleh Japan Foundation, peneliti mengambil data 10 peringkat teratas negara di dunia yang telah di survei.

Gambar 1.2 Jumlah peserta didik, lembaga, dan pengajar di setiap negara dan wilayah (berdasarkan jumlah peserta didik pada tahun 2018)

Rank	2015 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	Indonesia	709,479	745,125	▲ 4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	Republic of Korea	531,511	556,237	▲ 4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	Australia	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	Thailand	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	Vietnam	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	Taiwan	170,159	220,045	▲ 22.7	846	851	▲ 0.6	4,106	3,877	5.9
8	7	United States	166,905	170,998	▲ 2.4	1,446	1,462	▲ 1.1	4,021	3,894	3.3
9	9	Philippines	51,530	50,038	3.0	315	209	50.7	1,289	721	78.8
10	10	Malaysia	39,247	33,224	18.1	212	176	20.5	485	430	12.8

Sumber: The Japan Foundation

Berdasarkan data survei diatas, negara Indonesia menempati peringkat ke 2 setelah Tiongkok. Berdasarkan jumlah data tersebut pelajar Indonesia pada tahun 2018 naik 4.8% dibandingkan tahun 2015. Berdasarkan data dari survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation memperlihatkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang sebanyak 709.479 orang, dan menjadi negara dengan jumlah institusi terbanyak dengan jumlah mencapai 2.879, diikuti oleh negara Vietnam dan Thailand dengan jumlah institusi sebanyak 818 dan 659. Namun, jika dilihat dari berdasarkan dengan jumlah pengajar, negara Vietnam-lah yang memiliki jumlah tenaga pengajar terbanyak, yakni mencapai 7.030 orang. Pendidikan bahasa Jepang di Indonesia masih belum maksimal, Ini disebabkan oleh ketidakefektifan pembelajaran di Indonesia yang dikarenakan berdasarkan data yang di survei jumlah pengajar di Indonesia 5.793 orang, sedangkan jumlah pembelajar mencapai 709.479 orang.

Dalam survei fiskal tahun 2018, ketertarikan para pembelajar bahasa Jepang di dunia untuk mempelajari Bahasa Jepang mencapai 66%. Jawaban umum terbanyak yang diberikan oleh para pembelajar bahasa Jepang yang telah disurvei adalah melalui budaya populer, yaitu ketertarikan melalui *anime*,

manga dan produk budaya populer lainnya, dan di posisi ke dua diikuti oleh jawaban karena ketertarikan pada Bahasa Jepang sejumlah 61.4%. Lalu di posisi ke tiga dengan ketertarikan pada sejarah dan literasi / sastra sebanyak 52.4%. Ketertarikan untuk belajar ke Jepang menempati posisi ke empat dengan persentase 46.7%. Di posisi ke lima dan masih sama seperti penelitian sebelumnya, dengan jumlah 41.1% ditempati oleh inginya rasa rekreasi masyarakat ke Jepang.

Animasi buatan Jepang atau lebih dikenal dengan *anime* merupakan produk budaya populer Jepang yang pertama kali dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak tahun 1980-an. Novianti (2007) Budaya populer juga merupakan budaya yang sering berubah seiring berjalannya waktu. Budaya populer dapat berkembang menjadi budaya yang dihargai, bahkan diakui sebagai budaya suatu bangsa, jika dikonsumsi dan diakui oleh banyak orang (Bestor, et al., 1989). Sururin (2015) *Anime* yang masuk ke Indonesia rata – rata adalah *anime* yang populer pada tahun 1970-an di Jepang, dan kebanyakan yang masuk ke pertelevisian Indonesia adalah *anime* dengan *genre sci-fi* seperti contohnya Voltus V, dan stasiun televisi nasional yaitu TVRI yang saat itu merupakan satu-satunya saluran televisi di Indonesia turut serta menayangkan *anime*. Pada masa itu *anime* di Indonesia disiarkan melalui media televisi swasta, dan pada saat itu kebanyakan *anime* yang disiarkan, sudah dialihbahasakan ke bahasa Indonesia. Tidak terkecuali lagu *opening* dan juga *endingnya* pun juga dialihbahasakan ke bahasa Indonesia. Setelah hadirnya Internet, para penyuka budaya populer Jepang khususnya pecinta *anime*, dapat dengan mudah mengakses produk – produk tersebut dalam versi asli, atau yang belum dialih bahasakan ke bahasa Indonesia. Hal ini juga dapat memicu motivasi para pecinta produk budaya populer Jepang memulai untuk mempelajari bahasa Jepang.

Beberapa *anime* yang populer di Indonesia sejak saat ditayangkan di televisi swasta, adalah Doraemon, Sailor Moon, Dragon Ball, dan juga Ninja Hatori. Tidak semua *anime* dapat dikonsumsi untuk semua umur, ada yang target penontonnya remaja, seperti halnya Sailor Moon, dan juga Dragon Ball.

Ada juga yang target penontonnya adalah anak – anak, seperti Ninja Hatori dan juga Doraemon, dan pada awalnya *anime* hanya disiarkan di televisi swasta yang klasifikasi filemnya sendiripun adalah serial tv dan bukan filem layar lebar. Namun, seiring perkembangan zaman. Sudah banyak *anime* yang mendapatkan lanjutan ceritanya pada *movie* yang ditayangkan di bioskop.

Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer) menjadi salah satu *anime* yang mendapatkan lanjutan cerita sebagai *Movie*. Pada 16 Oktober 2020, *Studio* yang membuat *anime Kimetsu no Yaiba*, yaitu *Ufotable, Inc.* Merilis *Movie* untuk *anime Kimetsu no Yaiba* yang berjudul *Kimetsu no Yaiba Mugen Train* (鬼滅の刃無限列車編). *Movie* ini merupakan salah satu episode paling populer dalam versi aslinya, dengan kata lain episode ini merupakan *arc* terbaik dan terpopuler didalam karya *Kimetsu no Yaiba*.

Gambar 1.3 Laman situs Oricon News mengenai penjualan *DVD* dan *BD* untuk *anime Kimetsu no Yaiba*



The screenshot shows the Oricon News website. The main headline reads: **【オリコン年間】『鬼滅の刃』無限列車編、DVD &BDともに首位 50万枚超えてアニメ作品では『崖の上のポニョ』以来12年ぶりDVD1位**. The article text states that the theatrical version of 'Kimetsu no Yaiba: Mugen Train' (released on June 16) achieved the top spot in the DVD and Blu-ray Disc rankings for the year, with 63.3 million units sold, surpassing the previous record holder '崖の上のポニョ' (Ponyo) which had held the top spot for 12 years. The article also mentions that this is the first anime to reach the top spot in the DVD ranking since 2009.

On the right side of the page, there is a list of 'よく読まれているニュース' (Popular News):

- 1 濱家の自宅公開「全てがおしゃれ」
- 2 こじりり、ミニスカ美脚に反響
- 3 中谷美紀“娘”の写真を公開
- 4 工藤遙、超ミニで太ももあらわ
- 5 広瀬すず、太ももチラリな大胆美脚
- 6 51歳・平子理沙の美脚に反響
- 7 Kinki Kids『金スマ』初登場
- 8 須田亜香里&西野未姫が今年初水着
- 9 高橋ひかる超ミニ美脚 向井はチビT
- 10 木村沙織、妹と2S「美人姉妹」

Sumber: Oricon News

Dilansir dari laman situs oricon news yang menunjukkan bahwa penjualan *DVD* dan *Blu-ray Disc* untuk *movie anime Kimetsu no Yaiba* mencapai 633.000

Eksemplar untuk penjualan *DVD* dan 459.000 Eksemplar untuk *Blu-ray Discnya*, keduanya menempati posisi pertama di *Oricon Annual Ranking 2021*.

Movie ini rilis di bioskop Indonesia pada tanggal 6 Januari 2021, melalui IMDb yang merupakan sumber terpercaya di dunia untuk *movie*, TV dan konten selebriti, *anime* ini juga mendapatkan *rating* (8.2/10), dan *movie anime* dengan pendapatan kotor tertinggi di awal tahun 2021, menandai awal yang baik bagi industri perfilman setelah beberapa bulan mengalami penurunan akibat pandemi COVID-19 di awal tahun 2020.

Movie ini menceritakan kelanjutan dari serial animenya yang tamat pada 28 September 2019 sebanyak 26 episode dan di tayangkan Televisi Jepang (*Tokyo MX, GTV, GYT, BS11*). Sebelum menjadi serial *anime*, *Kimetsu no Yaiba* berasal dari *manga* (漫画) yang berjudul sama. Di Indonesia, *manga* ini sudah dialih bahasakan dan diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo, dan serial *animenya* disiarkan melalui *platform streaming* seperti Netflix, IQIYI, dan Crunchyroll. Popularitas *manga* dan *anime Kimetsu no Yaiba* telah memungkinkan banyak orang Indonesia untuk belajar lebih banyak tentang budaya Jepang. Dikarenakan *manga Kimetsu no Yaiba* berkembang sangat baik, sukses dan menarik. Oleh karena itu dibuatlah versi *anime*, versi layar lebar dan *video gamenya* pun telah di rilis ke berbagai *platform* seperti Playstation4, Playstation5, XBOX ONE, XBOX Series X/S dan Steam (PC). Sejak pertama kali *animenya* ditayangkan pada tahun 2019 lalu, banyak penggemar yang telah melakukan *cosplay* (menggunakan kostum karakter *manga* atau *anime*) sebagai hiburan tersendiri maupun untuk mengisi sebuah festival Jepang.

Latar belakang yang diceritakan pada *anime* ini mengambil latar belakang era *Taisho*, sehingga para penonton mendapatkan gambaran informasi mengenai kondisi masyarakat pada era *Taisho*. Hal ini menjadikan *anime Kimetsu no Yaiba* sebagai *soft power* yang membuat masyarakat internasional secara tidak sadar mengetahui tentang budaya Jepang dan menyukai

kebudayaan Jepang, serta meneliti pengaruh *anime* terhadap budaya kejepeangan pada masa pandemi COVID-19 di Indonesia.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Budaya populer sebelumnya telah di teliti oleh Amalina (2012) dan Wahidati, dkk (2018). Penelitian tersebut meneliti tentang budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia, dan juga pengaruhnya pada pembelajar bahasa Jepang. Berdasarkan jurnal penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya populer merupakan salah satu instrumen penting dalam diplomasi, kesuksesan budaya populer Jepang yang mendunia menjadi bukti bahwa Jepang merupakan negara yang memiliki budaya yang berpengaruh di dunia. Pengaruh tersebut dianggap sebagai bentuk adanya unsur *soft-power* dalam kelangsungan diplomasi antar negara. Melalui budaya populer Jepang, generasi muda Indonesia dapat mengenal Jepang secara keseluruhan, secara positif dan negatif.

Selain itu, budaya populer juga menjadi pengaruh yang besar bagi masyarakat Indonesia untuk bisa memiliki ketertarikan belajar bahasa Jepang, menurut jurnal tersebut mengonsumsi *anime* dan *manga* juga ada dampak positif dan negatifnya, dampak positifnya adalah pembelajar dapat melalui *anime* dan *manga* pembelajar dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran, semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan, serta dapat memahami percakapan sehari-hari. Dampak negatifnya adalah jika pembelajar tidak memahami elemen sosiologis dari kata atau ekspresi bahasa tertentu, ada risiko membuat kesalahan saat berkomunikasi langsung dengan bahasa Jepang. Oleh karena itu, mempelajari aspek sosiologis bahasa atau *yakuwarigo* memerlukan perhatian khusus dalam pengajaran bahasa Jepang, terutama bagi siswa yang menyukai *anime* dan *manga*.

Dampak yang telah diberikan melalui drama, *anime*, dan musik Jepang terhadap minat belajar bahasa Jepang telah diteliti oleh Novianti (2007). Dalam penelitian tersebut terdapat data yang telah di survei dari beberapa universitas yang menunjukkan bahwa penyuka *anime*, *manga*, maupun drama Jepang pasti

akan memilih jurusan sastra Jepang. Tetapi tidak juga menutup kemungkinan bahasa Jepang yang kini sedang mempelajari bahasa tersebut adalah para penggemar komik, animasi, dan drama TV Jepang. Hal ini disebabkan oleh adanya produk kontemporer Jepang di Indonesia. Oleh karena itu, para pembelajar bahasa Jepang merasa terbantu dikarenakan adanya *anime* dan drama TV Jepang yang belum dialihbahasakan ke bahasa Indonesia, dan masih menggunakan bahasa Jepang.

Pada tahun 2018 The Japan Foundation telah mensurvei yang dilakukan setiap tiga tahun sekali mengenai jumlah pembelajar bahasa Jepang dari seluruh dunia. Dari hasil survei tersebut, Indonesia menempati posisi ke dua setelah Tiongkok, dan menjadi negara nomer satu di kawasan Asia Tenggara dengan jumlah pembelajar dan institusi bahasa Jepang terbanyak. Presentasi dari survei yang telah dilakukan, jumlah pembelajar yang mempelajari Bahasa Jepang karena ketertarikan pada budaya populer Jepang sebanyak 66%.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memberikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum terdapat data mengenai pengaruh *anime* dalam judul tertentu terhadap minat orang untuk mempelajari bahasa Jepang.
2. Belum ada penelitian yang mengukur pengaruh dari *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap minat pembelajar bahasa Jepang.
3. Penelitian mengenai *Kimetsu no Yaiba* belum ada yang membahas tentang pengaruh *anime* tersebut terhadap pembelajar bahasa Jepang.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dalam penelitian ini peneliti akan membahas mengenai Pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap minat pembelajar bahasa Jepang.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah dengan menanyakan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengetahuan para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengenai *anime Kimetsu no Yaiba*
2. Bagaimanakah minat pembelajar bahasa Jepang di wilayah Jabodetabek pada bahasa Jepang setelah menonton *anime Kimetsu no Yaiba*.
3. Bagaimana pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap minat bahasa Jepang pada pembelajar bahasa Jepang di Indonesia.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin peneliti capai tentang pembahasan ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui gambaran mengenai *anime Kimetsu no Yaiba* pada masyarakat Indonesia di wilayah Jabodetabek.
2. Mengetahui gambaran minat masyarakat Indonesia di wilayah Jabodetabek pada bahasa Jepang setelah menonton *anime Kimetsu no Yaiba*.
3. Mengetahui pengaruh *anime Kimetsu no Yaiba* terhadap minat bahasa Jepang pada masyarakat Indonesia di wilayah Jabodetabek.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Pengaruh

Pengaruh juga biasa disebut situasi dimana terdapat hubungan timbal balik atau kausal antara apa yang dipengaruhi dan apa yang mempengaruhi. Keduanya adalah hal yang akan terhubung dan akan terlihat jika ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain, pengaruh adalah kekuatan yang dapat mengaktifkan sesuatu, menyebabkan mengubah sesuatu. Jadi jika salah satu dari disebut efek, maka akan ada efek. Dan pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang.

Menurut Uwe Becker (2009) (dalam Putri 2017), pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. Menurut pakar bahasa terkemuka di Indonesia yang berasal dari generasi pertama, yaitu Badudu dan Zain (1994:1031), berpendapat bahwa pengaruh adalah daya menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu hal ke dalam bentuk yang kita inginkan.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah daya atau kekuatan yang timbul dan berasal dari individu atau suatu kelompok yang dapat membentuk atau membawa perubahan pada individu atau suatu kelompok.

1.7.2 Budaya Populer

Menurut Mukerji (1991) pada penelitian Khasanah (2015;8) yang berjudul *Identitas diri Mahasiswa penyuka budaya Pop Korea di Malang*, dalam istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas dimasyarakat seperti dikatakannya bahwa:

“Popular culture refers to the beliefs and practices through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers”

Terjemahan:

“Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktek – praktek dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktek – praktek, dan objek yang diproduksi dari pusat – pusat komersial dan politik” (Adi, 2011:10)

Menurut Pradipta (2018), definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki konsep budaya yang diproduksi secara massal, yang dikonsumsi dan dibakukan oleh massa dalam sistem pasar yang anonim, praktis, heterogen, dan lebih berorientasi pada preferensi.

Berdasarkan teori diatas, budaya populer adalah suatu budaya yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan terlepas dari jenis dan asal budaya populer tersebut berasal.

1.7.3 Anime

Menurut Suwasono (2016) animasi bukan lagi *film* hiburan atau tayangan anak – anak yang biasa dikenal di televisi. Animasi kini sudah menjadi semacam teknologi, jadi bukan lagi produk melainkan teknologi. Dalam pengertian tradisional, istilah animasi erat kaitannya dengan karya animator, artinya adalah produk *film* yang berisi gambar diam dan diproyeksikan di layar seolah – olah hidup, yang dibuat oleh animator

Menurut Ibiz Fernandez (2002) definisi dari Animasi adalah Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan dan gambar atau objek yang diam atau benda mati.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tujuannya untuk memahami fenomena seperti perilaku, pengamatan, motivasi, aktivitas, dll berdasarkan pengalaman subjek secara komprehensif dan dengan bantuan deskripsi verbal dan linguistik dalam konteks alam yang khusus. menggunakan berbagai cara alamiah (Moleong 2007, dalam Khoiri 2014).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, dengan menggunakan pengumpulan data berupa kuesioner

dan wawancara. Kuesioner dalam penelitian ini berisi daftar pertanyaan yang berhubungan erat dengan para pecinta budaya populer Jepang sekaligus pembelajar bahasa Jepang. penyebaran kuesioner melalui *google form* kepada 50 responden penggemar *anime* dan penonton *Kimetsu no Yaiba* yang berada di wilayah Jakarta, Bekasi secara langsung, dan mendapatkan bantuan dari para responden untuk menyebarkan link kuesioner, sehingga dapat mencakup luar wilayah JABODETABEK. Link kuesioner *google form* disebar pada tanggal 24 November 2022 sampai dengan 8 Desember 2022. Peneliti mendapatkan responden sejumlah 81 responden dalam kurun waktu 2 minggu. Data hasil angket kemudian dianalisis melalui diagram batang dan diagram lingkaran. Selain itu peneliti juga menggunakan metode wawancara yang dilakukan dari tanggal 28 Desember 2022 sampai dengan 10 Januari 2023, wawancara ditujukan kepada responden yang bersedia untuk memperkuat data dari kuesioner yang sudah di sebar.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan pecinta budaya Jepang di Indonesia dikhususkan kepada para pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mengenai budaya Jepang dalam budaya populer khususnya dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi perpustakaan tentang pengaruh *anime* terhadap kejepangan dalam studi kasus *movie anime Kimetsu no Yaiba*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang masalah atau permasalahan, batasan, masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian yang hendak dicapai dari penelitian yang ingin dicapai dari penelitian baik bagi penulis maupun bagi pihak lainnya, dan sistematika penelitian dalam penulisan skripsi ini.

Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini berisikan mengenai teori terkait penelitian, yaitu teori pengertian, teori minat, teori budaya populer, pengertian animasi, pengertian *anime*, dan pengenalan singkat mengenai karakter dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

Bab III : Hasil Penelitian

Bab ini berisikan mengenai data yang telah diperoleh peneliti untuk kelangsungan penelitian terkait pengaruh anime terhadap pembelajar bahasa Jepang dengan studi kasus *anime Kimetsu no Yaiba* pada masa pandemi COVID-19.

Bab IV : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah di paparkan pada bab – bab sebelumnya.