

Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Aceh

The Influence of Anime and Japanese Culture on the Lifestyle of University Students in Banda Aceh

Silvia Raudha¹, *Azwarfajri², Musdawati³

¹⁻³*Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia*

*Email: azwarfajri@ar-raniry.ac.id

Abstract

The emergence of anime among university students has influenced the formation of a distinctive lifestyle, primarily through the imitation of concepts depicted in these anime. Consequently, this paper examines the impact of anime on the lives of university students in Banda Aceh, aiming to understand both the positive and negative effects of anime and Japanese culture on students' lifestyle changes. This qualitative research utilized observation, interviews, and documentation as data collection methods. The findings reveal various forms of lifestyle changes, including alterations in motivation, social interaction, the incorporation of the Japanese language into daily life, the adoption of anime fashion, imitative behaviors, and shifts in students' perspectives towards anime and Japanese culture. The positive impacts identified from anime include the development of Japanese language skills, anime serving as a source of inspiration, and anime facilitating social interaction among students. However, the study also highlights negative impacts, such as the excessive amount of time spent watching anime, experiences of hallucinations, and exposure to inappropriate content or content overly focused on sexuality.

Keywords: *Anime, Japanese Culture, Lifestyle, Students*

Abstrak

Munculnya anime di kalangan mahasiswa memberikan pengaruh dalam membentuk gaya hidup tersendiri akibat mengimitasi konsep anime tersebut. Oleh karena itu tulisan ini mengkaji bagaimana dampak anime bagi kehidupan mahasiswa di Banda Aceh untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari pengaruh anime dan budaya Jepang terhadap perubahan gaya hidup mahasiswa. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa bentuk perubahan gaya hidup yaitu perubahan motivasi, interaksi sosial, penggunaan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari, adopsi fashion anime, serta perilaku imitasi, hingga perubahan perspektif mahasiswa terhadap anime dan budaya Jepang. Adapun dampak positif yang ditimbulkan anime kepada mahasiswa adalah pengembangan keterampilan berbahasa Jepang, anime sebagai sumber inspiratif dan anime sebagai pembangun interaksi sosial bagi mahasiswa. Namun, anime juga memberikan dampak negatif yaitu menghabiskan banyak waktu untuk menonton, halusinasi, serta konten yang tidak sesuai atau lebih mengarah ke seksualitas.

Kata Kunci: *Anime, Budaya Jepang, Gaya Hidup, Mahasiswa*

A. Pendahuluan

Anime merupakan karya animasi khas Jepang berupa gambar yang diberi berbagai macam warna, dan menampilkan tokoh atau karakter dengan alur cerita yang diatur berdasarkan tempat dan waktu seperti kehidupan manusia pada umumnya (Zoebarazy 2010:15). Menurut Gilles Poltras sebagaimana dikutip oleh Nugraha, anime memiliki dua pengertian, pertama istilah *anime* yang digunakan masyarakat Jepang untuk menyebut animasi dan kedua, penyebutan istilah *anime* sebagai animasi khas Jepang secara umum (Nugraha dan Hendrastomo 2017:5).

Kepopuleran Anime bukan hanya di kalangan masyarakat Jepang saja, akan tetapi Anime sudah dikenal hingga seluruh dunia dan diminati berbagai macam kalangan baik dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Indonesia menjadi salah satu negara dengan penggemar anime terbanyak di seluruh dunia. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh *Japan Fondation*, yang menempatkan Indonesia di peringkat ke-2 dengan penggemar anime terbanyak di dunia (Anon t.t.).

Perkembangan anime di Indonesia ikut mempengaruhi Aceh sebagai 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 sosial 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.

Anime dalam 20 tahun terakhir ini muncul di kalangan 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 berupa suatu kegiatan, minat dan pendapat, yang mana gaya hidup itu berupa aktivitas, minat, sikap, konsumsi dan harapan (Cleopatra 2015:69) , di kalangan generasi muda di wilayah yang telah menerapkan syariat Islam sebagai bagian dari tatanan hidup bermasyarakat. Oleh karena itu, pengaruh anime di kalangan 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 doktrin budaya secara halus, rusaknya moral, berhalusinasi dan lain-lain. Dari dampak positif dan negatif menonton anime di atas dapat dilihat bahwasanya tidak menutup kemungkinan terciptanya perilaku imitasi di kalangan generasi muda dalam masyarakat Aceh.

Berdasarkan amatan di kalangan mahasiswa, pencinta anime terinspirasi serta ingin terlihat seperti karakter yang disukainya. Beberapa 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, suka berhalusinasi dan memiliki pola pikir tersendiri terhadap anime dan budaya Jepang. Oleh karena itu tulisan ini ingin melihat bagaimana *anime* berdampak pada perubahan gaya hidup mahasiswa muslim di Kota Banda Aceh.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan di kampus UIN Ar-Raniry Banda Aceh, menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan *teknik purposive sampling* dalam menentukan kriteria informan berdasarkan pertimbangan peneliti. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah menonton anime selama satu tahun. Untuk memperoleh data digunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan model analisis interaktif (Miles dan Huberman 1984).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Sejarah Anime di Indonesia dan Masuknya ke Aceh

Indonesia merupakan salah satu negara di Asia yang terkena dampak budaya populer Jepang berupa *budaya anime*. Anime muncul di televisi Indonesia pada tahun 1970. TVRI adalah stasiun televisi yang menayangkan anime. *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 seperti Doraemon, Naruto, One Piece, Dragon Ball, Detective Conan dan lainnya. Penayangan ini menggunakan sistem *dubbing* bahasa yaitu menggantikan suara menggunakan bahasa Indonesia (Sinarizqi dan Ningsih 2022).

Perkembangan anime di Aceh dapat dilihat dari beberapa grup atau komunitas anime yang terdapat di situs web *kaskus.co.id* seperti *Anime Lover* dan beberapa akun sosial 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 serta terkadang mengadakan beberapa event seperti nonton bareng dan lain-lain. Penyebaran anime di Aceh telah merambat hingga mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya penggemar anime di kalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry yang melakukan imitasi terhadap tokoh-tokoh anime yang digemarinya, dan juga pengguna aksesoris dan bahasa yang digunakan dalam kancah dunia anime.

Proses masuknya anime di kalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry terjadi melalui pertemanan dan beberapa cara lainnya, seperti, sosial media atau sekedar mencari hiburan yang kemudian kecanduan dalam membaca anime. Pandemi *covid-19* dapat dianggap sebagai puncak persebaran anime di kalangan mahasiswa yang banyak menghabiskan waktu menonton anime setelah sempat terhenti untuk beberapa waktu. Aktivitas menonton atau membaca anime ini dikarenakan terbatasnya kegiatan yang dapat dilakukan di luar rumah selama

pandemi, sehingga membuat mereka mencari hiburan melalui internet yaitu menonton atau membaca manga anime. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Harist:

“Aku nonton anime tahun 2020, pas lagi covid jadi kan gak tau mau apa, jadi aku mulai lah nonton anime rupanya seru jadi keterusan sampe sekarang.”

Hal serupa diungkapkan juga oleh Haztly :

“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*.”

Dapat disimpulkan bahwa penyebaran virus *Covid-19* menjadi salah satu faktor penyebab anime mengalami peningkatan penggemar di kalangan mahasiswa. Di samping itu, pengaruh orang sekitar seperti teman disertai perkembangan teknologi internet yang maju memudahkan mahasiswa untuk mencari hiburan seperti menonton anime.

2. Persepsi Mahasiswa Terhadap Anime Dan Budaya Jepang

Mc Shane dan Von Glinow sebagaimana dikutip oleh Simbolon menyatakan bahwa persepsi itu merupakan suatu proses individu dalam menerima informasi yang kemudian menyesuaikan dengan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya. Ia 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) (Simbolon 2008).

Melihat pada kondisi mahasiswa muslim di Banda Aceh, kecintaan terhadap anime dan budaya Jepang telah menggiring persepsi mereka sehingga memiliki pola pikir tersendiri terkait dengan anime tersebut. Hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor yaitu sikap, keadaan sosial, kedekatan serta pengalaman mereka dari menonton anime. Bagi mereka, menonton anime bukan hanya alur ceritanya saja, tetapi memaknai apa yang ditonton. 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, seperti dikatakan oleh Hatzly:

“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.”

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.”

Pernyataan diatas dikuatkan dengan pengalaman salah seorang informan ketika bertemu dengan turis asal Jepang, Syahrana 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 ke tempat sampah, jadi aku disitu tu ngerasa wah keren kali berarti orang Jepang ya.”

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa anime dan budaya Jepang telah menggiring persepsi mahasiswa dalam memandang negara dan masyarakat Jepang dalam segi kebersihan, kerapian, kesopanan, kedisiplinan dan lain sebagainya.

3. Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Penggemar Anime

Perubahan gaya hidup pada mahasiswa juga berkaitan erat dengan perkembangan zaman serta teknologi, karena teknologi dan zaman yang semakin berkembang dan canggih akan menciptakan perkembangan dan penerapan gaya hidup seperti gaya berpakaian, gaya berbicara, gaya berbahasa, maupun gaya hidup yang konsumtif dalam kehidupan sehari-hari (Novitasani dan Handoyo 2014:2). Menurut Zelinsky dan Lewis, mobilitas penduduk juga memegang peranan penting dalam perubahan sosial budaya dengan cara

membawa masyarakat dari kehidupan tradisional ke suasana dan cara hidup modern yang dibawa dari luar. Perubahan tersebut termasuk pergeseran nilai dan norma serta jaringan dan pola hubungan kekerabatan di pedesaan maupun di perkotaan (Haryono 1999:70).

Perubahan gaya hidup mahasiswa penggemar anime terjadi setelah adanya persinggungan dengan anime melalui berbagai media yang kemudian mempengaruhi beberapa aspek kehidupan mereka, diantaranya dalam hal:

a. Perubahan dalam Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan suatu tindakan yang melibatkan dua orang atau lebih dan memiliki timbal balik, yaitu hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu (Ahmadi 2002:54). Interaksi sosial lebih bersifat dinamis dimana lebih dari dua individu bertemu, akan terjadi interaksi pada saat keduanya saling bertegur sapa, saling berjabat tangan, dan saling berbicara. Walaupun orang-orang yang bertatap muka tersebut tidak saling berbicara atau saling menukar tanda, interaksi sosial telah terjadi. Oleh karena itu, masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan dalam perasaan maupun syarat-syarat orang yang bersangkutan (Wulansari 2009:34)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial merupakan proses hubungan antara individu dengan individu ataupun individu dengan kelompok dalam membangun hubungan sosial. Dalam hubungannya dengan mahasiswa penggemar anime, keberadaan anime telah membawa pengaruh dalam melakukan interaksi sosial di kehidupan sehari-hari, meskipun ada kajian yang menyebutkan bahwa anime menghambat proses interaksi penggemarnya karena cenderung selalu menyendiri disebabkan terlalu asyik dengan dunia anime tersebut, bahkan ada informan yang mengaku anime berpengaruh dalam interaksi sosialnya. Hal ini dialami ketika pada awal menonton anime, yang cenderung lebih sering menyendiri dan mengurung diri

dikamar untuk menyelesaikan menonton anime, sebagaimana diungkapkan oleh Syakira:

“Pas awal-awal nonton anime jadi lebih malas untuk keluar ke mana-mana, lebih suka ngurung diri dirumah aja sambil nyelesain nontonnya.”

Namun demikian sebagian penggemar lainnya merasa anime telah memberikan kemudahan dalam mendapatkan teman dan berkomunikasi diantara penggemarnya. Hal ini disebabkan terdapat beberapa topik yang dibicarakan di kalangan penggemar anime seperti, kehebatan perkembangan suatu karakter, alur cerita, jokes dan informasi lainnya mengenai anime. Hal ini dinyatakan Cut Adella sebagai berikut:

“Pembahasan selama komunikasi biasanya gak jauh-jauh dari anime itu sendiri, merch, bahasa Jepang, negara Jepang, festival jepeng atau cosplayer. Sering juga ngejokes pake alur cerita yang ada dianime”.

Sedangkan menurut Hatzly, anime dapat membangun hubungan sosial diantara penggemarnya, seperti ungkapannya *“Anime bikin aku banyak temen sih, malah kami ada buat circle sendiri orang-orang yang suka anime juga”*. Hal serupa diungkapkan juga oleh Alifa, ia berpendapat anime dapat mencairkan suasana dalam pergaulan ketika pembicaraan tentang tema anime dapat menyambung komunikasi dalam pergaulan kelompok.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan, anime telah memberikan pengaruh terhadap interaksi sosial Mahasiswa. Adapun pengaruh positif anime yaitu menjadikan anime sebagai jembatan komunikasi untuk mempererat hubungan sosial dan memperbanyak teman, meskipun menjadikan mahasiswa untuk malas keluar rumah dan melakukan aktivitas, dikarenakan terus melanjutkan menonton anime.

b. Penggunaan Bahasa Jepang dalam Kehidupan Sehari-hari

Anime membawa pengaruh besar dalam minat penggemarnya mempelajari bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan bagian dari budaya Jepang, yang mana penggemar anime selalu memiliki keinginan untuk belajar bahasa Jepang.

Menurut penggemar anime, mereka mengaku telah mencoba mempelajari bahasa Jepang dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa diantaranya mengatakan belajar bahasa Jepang dengan menonton *scene* anime saja dengan menghafal kosakata bahasa Jepang, kemudian ada yang mulai belajar menulis dan menghafal huruf *hiragana* dan *katakana* dengan membeli kamus bahasa Jepang, sebagaimana dinyatakan Syahrani:

“Pernah, aku belajar bahasa Jepang tu mulai dari hiragana dan katakana aku hafalin, lalu lanjut hafalin kosa katanya, Cuma pas aku belajar kanji ini yang menurutku agak susah, jadi untuk sekarang kalo misalnya nonton anime tanpa subtitle tu udah bisalah”.

Sesama penggemar anime sudah biasa menggunakan ungkapan bahasa Jepang dalam pergaulan sehari-hari sebagaimana diungkapkan Hatzly yaitu:

“Saya jadi lebih sering memakai bahasa Jepang kalo sama temen-temen yang suka anime juga misalnya kalimat sapaan, jokes atau yang lainnya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa anime telah memberikan pengaruh terhadap pembelajaran bahasa Jepang di kalangan Mahasiswa, mulai dari menghafal kosa kata, menulis huruf *hiragana* dan *katakana*, serta menghafal kanji hingga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari ketika berbicara dengan teman sesama pecinta anime.

c. Imitasi Fashion Atau Aksesoris Terinspirasi dari Anime

Imitasi merupakan proses kognisi untuk melakukan tindakan seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indera sebagai penerima dan persepsi dalam mengolah informasi pada kemampuan aksi untuk melakukan motorik. Imitasi disini merupakan suatu proses bertahap dari diri individu dalam mengambil keputusan terhadap menerima atau menolak produk baru (Gerungan 2010:63).

Proses imitasi sendiri dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Syafaati dalam Yudi 2016:176). Faktor internal berasal dari dalam individu berupa perasaan dan perilaku yang berhubungan dengan perubahan emosi. Sedangkan faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Dalam kajian ini tindakan imitasi individu dipengaruhi oleh pergaulan sehari-

hari (Kristinova 2022:358-59). Melalui imitasi, seseorang dapat mempelajari nilai dan norma di masyarakat atau sebaliknya, mereka mempelajari perbuatan yang menyimpang dari nilai dan norma yang berlaku di lingkungannya. Perilaku imitasi ini dapat mendorong seseorang untuk dapat melakukan dan memenuhi norma-norma yang seharusnya dipatuhi (Huda dkk. 2022:223).

Perilaku imitasi dipandang oleh masyarakat sangat aneh karena adaptasi dari budaya luar, namun hal ini sangat-sangat digemari bahkan berdasarkan observasi, perilaku ini banyak dijumpai di kalangan mahasiswa muslim penggemar anime di Banda Aceh. Perilaku imitasi yang mereka terapkan pada realitas sosial dapat dijumpai disana, mulai dari cosplay, gaya bahasa, aksesoris, pakaian dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan karena adanya kecintaan terhadap anime, sehingga menjadikan anime sebagai identitas yang khas pada diri penggemarnya, sebagaimana dinyatakan oleh salah satu informan: "biasanya kami suka pake souveni, sweater, jaket dari karakter anime". Hal serupa juga diungkapkan oleh Cut Adella Filira: "Tapi aku suka beli baju-baju anime selama ada budget." Sementara Hatzly kadang menggunakan juga aksesoris, namun tidak menarik perhatian, dalam perbincangan dia menyatakan"

"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 laot tapi dan gak berani aku bawa keluar rumah juga sih".

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan, anime memberikan perubahan terhadap pilihan fashion Mahasiswa. Terlihat dari barang-barang yang dikoleksi oleh mahasiswa. Hal tersebut membuktikan bahwasanya keinginan untuk memiliki barang-barang berbau anime ini bertujuan untuk mempertegas identitas anime di dalam diri penggemarnya dengan cara menggunakan baju bergambar anime, atau pernak-pernik anime, dengan harapan mampu menunjukkan identitasnya sebagai pencinta anime.

Imitasi yang dilakukan ini tidak terlepas dari pemujaan terhadap tokoh yang diidolakan. Imitasi yang dilakukan mahasiswa ini dapat berimplikasi

secara positif maupun negatif. Imitasi terhadap tokoh idola yang memiliki prestasi dan memiliki kepribadian yang positif dapat mengarahkan mahasiswa tersebut pada perilaku dan penampilan yang baik serta dapat menginspirasi mahasiswa untuk berprestasi. Jika mahasiswa melakukan peniruan terhadap hal-hal negatif tokoh idolanya, maka menimbulkan dampak negatif bagi mahasiswa (Anwar dan Rizal 2019:197).

4. Dampak Anime pada Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa

Kehadiran anime sebagai kegemaran baru di masyarakat membawa dampak bagi penggemarnya salah satunya ialah Mahasiswa. Ada dampak positif maupun negatif yang ditimbulkan dari menonton anime. Adapun hal yang bersifat positif seperti berkembangnya minat keterampilan berbahasa Jepang, bahkan menjadi inspirasi dalam berbagai aspek kehidupan sebagaimana diungkapkan oleh Alifa:

“Anime membuat saya bisa sedikit menggunakan bahasa Jepang karena setiap nonton anime pasti dapat kosa kata baru dan biasanya saya terapkan di keseharian saya dari beberapa kosakata yang sudah saya kuasai.”

Tidak hanya itu, beberapa mahasiswa 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:

“Dampak anime dan budaya Jepang bagiku itu salah satunya kebersihan dan disiplin, karena di anime 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*” karena menurut orang Jepang ini suatu hal untuk menghargai seorang yang telah membuat makanan seperti ucapan terima kasih tapi gak lupa juga baca doa.”

Aspek yang berdampak negatif juga dapat timbul dari keberadaan anime dalam kehidupan mahasiswa seperti banyak menghabiskan waktu untuk menonton, dapat menyebabkan terjadinya halusinasi, Mengarah ke konten yang tidak sesuai (seksualitas atau pornografi) sebagaimana diungkapkan para

penggemar anime. Mereka mengaku anime memberikan rasa candu untuk menontonnya, sehingga terus merasa penasaran dengan alur cerita dan *ending* dari suatu anime, yang menyebabkan terus menontonnya tanpa kenal waktu, seperti ungkapan Syahrani:

“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.”

Disisi lain penggemar anime ini kadang-kadang menonton genre yang mengarah pada seksualitas sebagaimana diungkapkan:

“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.”

D. Penutup

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa anime dapat menyebabkan perubahan gaya hidup mahasiswa yang terpapar budaya anime tersebut. Hal ini dapat terjadi pada aspek 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). Namun demikian budaya anime tersebut dapat berdampak positif ketika dapat diarahkan untuk pengembangan diri, seperti anime sebagai pengembangan keterampilan berbahasa Jepang, anime sebagai sarana interaksi sosial dengan sesama penggemarnya di kalangan Mahasiswa. Meskipun demikian ada beberapa dampak negatif dari keberadaan anime yaitu menghabiskan banyak waktu untuk menonton, halusinasi, dan konten yang tidak sesuai atau lebih mengarah ke seksualitas.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anon. t.t. "Fans dan Popularitas Anime di Indonesia." Diambil ("https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/topik/fans-dan-popularitas-anime-di-indonesia-1740/all).
- Anwar, Rully Khairul, dan Edwin Rizal. 2019. "Peranan Komunikasi Budaya Korea dalam Membentuk Perilaku Generasi Muda Indonesia." dalam *Komunikasi Budaya dan Dokumentasi Kontemporer*. Bandung: UNPAD Press.
- Cleopatra, Maria. 2015. "Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5(2). doi: 10.30998/formatif.v5i2.336.
- Gerungan, W. A. 2010. *Psikologi Sosial*. Ed.III, Cet. 3. disunting oleh J. Budhi. Bandung: Refika Aditama.
- Haryono, Tri Joko S. 1999. "Dampak Urbanisasi Terhadap Masyarakat di Daerah Asal." *Jurnal Masyarakat, Kebudayaan dan Politik* Vol. 12, No. 4:67-78.
- Huda, Arif Nur, Andrian Khoirul Ummah, Nur Salamah, Rismawati, dan Andri Tria Raharja. 2022. "Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda." *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran* (Vol. 7, No. 3).
- Kristinova, Jessica Claudia. 2022. "Tindakan Imitasi Gaya Hidup Pemengaruh pada Generasi Milenial." *Jurnal Analisa Sosiologi* Vol. 11, No. 2:350-63.
- Miles, Matthew B., dan Michael Huberman. 1984. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Beverly Hills, California: Sage Publication Inc.
- Novitasani, Latifah, dan Pambudi Handoyo. 2014. "Perubahan Gaya Hidup Konsumtif pada Mahasiswa Urban di UNESA." *Jurnal Paradigma* Vol. 2 No. 3:1-7.
- Nugraha, Prista Ardi, dan Grendi Hendrastomo. 2017. "Anime Sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime Yogyakarta)." *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi* Vol. 6, No. 3:1-15.
- Simbolon, Maropen. 2008. "Persepsi dan Kepribadian." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis* Vol. 2, No. 1.
- Sinarizqi, Bidari Aufa, dan Widya Lestari Ningsih. 2022. "Sejarah Anime: Awal Kemunculan dan Perkembangannya di Indonesia."
- Wulansari, Dewi. 2009. *Sosiologi (Konsep dan Teori)*. Bandung: Refika Aditama.
- Zoebarazy, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.