

Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia

Toi Yamane

Universitas Setsunan
toy101bacchus003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas kepopuleran dan penerimaan anime Jepang di Indonesia. Alasan mengapa penelitian ini perlu dilakukan karena adanya keinginan peneliti yang merupakan orang Jepang untuk mengetahui lebih jauh seberapa besar animo penonton anime Jepang di Indonesia, sehingga masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain anime yang biasa ditonton orang Indonesia, media tontonan anime/komik Jepang, penilaian dan pemahaman orang Indonesia terhadap anime/komik Jepang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan sumber data adalah responden orang-orang Indonesia yang tinggal di Surabaya, sedangkan data diperoleh dari hasil kuesioner dan wawancara yang kemudian diolah dengan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini yakni, anime yang biasa ditonton antara lain, “*Doraemon*”, “*DRAGON BALL*”, dan “*BORUTO*”, media yang sering digunakan dari internet, penilaian penggemar anime pada cerita/pesan, serta ketidakpahaman berasal dari bahasa dan alur cerita. Walau demikian, ketertarikan dan kepopuleran terhadap pesan cerita membuat halangan tersebut diabaikan penggemar anime.

Kata kunci: anime; genre; media, versi

A. Pendahuluan

Anime adalah salah satu pesona Jepang sejak tahun 1963 sampai sekarang. Anime Jepang digemari oleh banyak orang di seluruh dunia termasuk Indonesia. Judul anime Jepang yang paling lama adalah “*Tetsuwan Atom*” tahun 1963. Judul anime Jepang yang terkenal di mancanegara antara lain adalah seri “*DRAGON BALL*”, “*NARUTO*” dan “*ONE PIECE*”. Banyak orang Indonesia sudah pernah menonton anime itu.

Di Jepang, banyak anime baru bermunculan dari TV atau internet. Dulu ada acara TV di Jepang yang sepanjang hari hanya menayangkan anime saja. Tetapi, sekarang acara anime di TV sepertinya sudah tinggal sedikit. Akhir-akhir ini penggemar anime menikmati anime melalui layanan internet atau aplikasi khusus anime, misalnya *Netflix*, *AbemaTV*. Di Indonesia para penggemar anime banyak yang menikmati anime dari TV, tetapi judul anime yang mereka tonton di TV merupakan anime tahun

2000-an atau lebih lama. Kalau ingin menonton anime Jepang, penggemar di luar Jepang perlu menontonnya dari internet.

Kelahiran anime bervariasi gayanya, misalnya anime “*DRAGON BALL*” dan “*ONE PIECE*” dimulai dari komik. Dewasa ini pembuatan anime berbeda dengan sebelumnya. Anime yang sekarang dibuat dalam waktu bersamaan dengan novel, komik, *merchandise*, dan lain-lain. Selain itu, berkat kemajuan internet, media seperti yang disebut di atas lebih cepat meluas ke seluruh dunia daripada dulu. Misalnya sebuah anime diterbitkan hari ini maka hari itu juga anime tersebut sudah dapat dibaca di seluruh dunia beserta dengan terjemahan dalam bahasa Inggris.

Penggemar komik orang Indonesia dapat menemukan komik Jepang dalam bahasa Indonesia di toko buku yaitu Gramedia. Judul komik tersebut misalnya “*MY HERO ACADEMIA*”, “*TOKYO GHOUL*”, “*FULL METAL ALCHEMIST*”, “*BLUE GIANT*”, “*ATTACK ON TITAN*”, dan sebagainya. Selain judul “*BLUE GIANT*”, semuanya sudah

terkenal sebagai anime Jepang di seluruh dunia. Dari judul-judul komik yang peneliti temukan di toko buku di Surabaya rata-rata sudah ada animenya, hanya saja ada satu judul komik berjudul “*BLUE GIANT*” yang tidak ada animenya. Selain itu, “*BLUE GIANT*” juga tidak termasuk komik terkenal di Jepang. Dilihat dari genrenya, komik yang dijual di Indonesia rata-rata bergenre *Action* dan *Battle*, tetapi komik “*BLUE GIANT*” memiliki genre musik Jazz. Itu pun menjadi pertanyaan bagi peneliti, mengapa komik yang bergenre musik Jazz dan belum ada animenya sudah diterbitkan di Indonesia.

Berdasarkan alasan-alasan di atas maka masalah yang ingin peneliti bahas antara lain: anime yang biasa ditonton orang Indonesia, media untuk melihat anime/komik, dan bagaimana penilaian dan pemahaman mereka terhadap anime/komik Jepang. Selanjutnya, tujuan penelitian ini yakni, mendeskripsikan anime-anime yang biasa ditonton oleh orang Indonesia, mendeskripsikan media yang biasa digunakan oleh orang Indonesia ketika menonton anime,

mendesripsikan penilaian dan pemahaman orang Indonesia terhadap anime Jepang. Selanjutnya, melalui data yang diperoleh dari angket dan wawancara, manfaat penelitian ini yakni, dapat memprediksi anime masa depan apakah yang masuk ke Indonesia, jenis media yang berkembang pada masa depan, dan penilaian orang Indonesia terhadap anime dari Jepang.

B. Landasan Teori

1. Anime

Animasi khas dari negara Jepang disebut sebagai *anime*. *Anime* biasanya memiliki ciri-ciri lewat gambar warna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh. Tokoh-tokoh tersebut memiliki keragaman karakter, mulai dari tokoh yang berperan antagonis, protagonis, hingga figuran. *Anime* sangat dipengaruhi gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang.

Anime sekarang sudah sangat berkembang dibandingkan dengan dulu. Desain grafis sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Banyak masyarakat dari anak-anak, remaja

hingga orang dewasa sangat antusias menonton anime dan membaca *manga* (Setia).

2. Sejarah Anime Jepang di Indonesia

Pada awal tahun 1980 film anime mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah *Tetsuwan Atom* atau yang lebih dikenal sebagai *Astro Boy*. Film ini disutradarai Ozamu Tezuka yang dikatakan sebagai *God of Manga*.

Pada era 90-an muncullah anime *Doraemon* bergenre komedi dan fiksi ilmiah di RCTI pada tahun 1991 karya Fujiko F. Fujio. Serial ini mampu bertahan hingga lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya. Kemudian, muncul *Sailor Moon* bergenre romantis, *Crayon Shinchan* yang bergenre komedi, *Pokemon* yang bergenre fantasi/petualangan, dan lain-lain. Lalu, pada tahun 2000-an, muncul *Dragon Ball* yang dikarang Akira Toriyama pada tahun 1984 yang bergenre aksi dan petualangan, kemudian *Rurouni Kenshin* atau *Samurai X* yang bergenre *chanbara*

atau pertarungan pedang, dan *Naruto* yang bergenre aksi petualangan dan fantasi.

Keragaman genre pada anime sekarang jika dibandingkan dengan anime-anime yang masuk pada periode 1980-an membuat peminat anime semakin meningkat. Selain televisi, anime mencoba merambah bioskop. Beberapa anime yang diangkat di layar lebar antara lain *Doraemon the Movie* hingga *Naruto the Movie* (Roroputri, 2017).

3. Penggemar Anime

a. Tingkatan Penggemar Anime

Banyak sebutan untuk para penggemar anime baik di mancanegara maupun di Indonesia. Pertama adalah *newbie*. Tingkat ini dapat dikatakan sebagai tingkat paling normal dan berada di posisi paling bawah. Di tingkat ini, para pecinta anime hanya sebatas mengetahui anime lewat acara televisi maupun membaca *manga*. Kedua adalah *anime lovers*. Di tingkat ini para penggemarnya memperlihatkan gejala mengetahui banyak jenis anime, namun tidak terlalu menghafal nama tokoh dan alur cerita anime tersebut.

Ketiga adalah *otaku*. Ia dapat dikatakan sebagai penggemar berat anime atau *manga*. *Otaku* terkesan berdiam diri di rumah dan menonton anime yang disukai.

Keempat adalah *otamega*. Kebanyakan mereka sampai berkacamata karena terlalu sering membaca dan menonton anime. Kelima adalah *nijikon*. Penggemar anime mulai menunjukkan gejala terobsesi dengan wujud karakter anime dan *manga* yang disukai bahkan berandai-andai memeragakan bagaimana rasanya menjadi tokoh anime kesayangan.

Keenam adalah *hikikomori*. Pecinta anime tingkat 6 ini akan mengisolasi diri dari lingkungan sosial di sekitarnya. Waktu mereka 80% untuk menonton anime, membaca *manga* dan main *games*. Mereka sangat antibermain dengan teman-temannya. Ketujuh adalah *weeaboo*. Pada tingkat ketujuh ini penggemarnya tidak hanya suka anime, tapi juga suka dengan tempat anime itu dilahirkan yaitu Jepang. Mereka akan cenderung bertingkah laku layaknya orang Jepang, walau mereka tidak dan belum pernah

tinggal di Jepang. Terakhir adalah tingkat 8 yang disebut *wapanese*. Dalam tingkat akut ini, para *wapanese* sangat terobsesi dengan budaya Jepang. Mereka sangat keras dalam mengambil keputusan. Kesukaan mereka terhadap anime bahkan hingga 100% (Rizal, 2017).

b. Jumlah Penggemar Anime di Indonesia

Cerita yang berkualitas dan penyajian gambar yang menarik menjadi alasan anime mudah dicintai oleh siapa pun. Indonesia menyumbang 2 kota besar sebagai penggemar anime versi *google*. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar di Indonesia menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas Kota Santiago, Chili yang berada di peringkat 14 (Jaelani, 2017).

C. Metode Penelitian

1. Metode dan Sumber Data Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:15), metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan,

menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Dengan demikian, dalam penelitian ini penemuan dan penyelidikan fenomena sosial terhadap kepopuleran anime Jepang di Indonesia sangat cocok bila menggunakan metode kualitatif. Oleh karena, lewat suatu proses, peneliti lebih dapat leluasa dalam mendeskripsikan temuan penelitian dalam analisis, sehingga diharapkan dapat menemukan simpulan yang akurat.

Selanjutnya, sumber data penelitian ini berasal dari responden orang-orang Indonesia yang tinggal di Surabaya. Kedua, adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang lain, bukan peneliti itu sendiri. Data ini biasanya berasal dari penelitian lain yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, artikel, maupun lembaga-lembaga atau organisasi seperti BPS.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Data penelitian pertama berasal dari jawaban angket/kuesioner yang disebarkan kepada responden. Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Meskipun terlihat mudah, teknik pengumpulan data melalui angket cukup sulit dilakukan jika respondennya cukup besar dan tersebar di berbagai wilayah. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan angket menurut Sekaran (dalam Sugiyono, 2007:163) berkaitan dengan prinsip penulisan angket, prinsip pengukuran dan penampilan fisik.

Prinsip penulisan angket menyangkut beberapa faktor antara lain isi dan tujuan pertanyaan. Artinya, jika isi pertanyaan ditujukan untuk mengukur maka harus ada skala yang jelas dalam pilihan jawaban. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan responden. Tidak mungkin menggunakan bahasa yang penuh istilah-istilah bahasa Inggris

pada responden yang tidak mengerti bahasa Inggris, dsb.

Selanjutnya berkaitan dengan tipe dan bentuk pertanyaan. Apakah tipe dan bentuk pertanyaan itu terbuka atau tertutup. Jika terbuka artinya jawaban yang diberikan adalah bebas, sedangkan jika pernyataan tertutup maka responden hanya diminta untuk memilih jawaban yang disediakan.

Dalam penelitian ini, peneliti membagikan angket tentang anime dan komik kepada target orang-orang yang sesuai. Jumlah jawaban yang dapat dihimpun dari angket sebanyak 82 lembar dari 100 lembar. Sisa 18 lembar merupakan angket yang tidak terpakai karena rusak.

Angket tentang anime dan komik ini dibagikan di kampus Universitas Dr. Soetomo dan SMK Dr. Soetomo. Target angket tersebut merupakan pelajar, mahasiswa, dosen, dan karyawan yang berumur 15 sampai 40 tahun. Persentase usia responden yang berhasil peneliti dapatkan antara lain, usia 15-18 tahun sebanyak 24.4%, usia 19-25 tahun sebanyak 58.5%, usia 26-30 tahun sebanyak 9.8%, dan usia 31-40 tahun sebanyak 7.3%. Di dalam angket tersebut,

persentase jenis kelaminnya adalah 52.4% laki-laki dan 47.6% perempuan. Artinya, jumlah responden laki-laki lebih banyak daripada responden perempuan.

b. Wawancara

Data penelitian kedua berasal dari hasil wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung peneliti terhadap narasumber sebagai sumber data. Wawancara pada penelitian sampel besar biasanya hanya dilakukan sebagai studi pendahuluan karena tidak mungkin menggunakan wawancara pada 1000 responden, sedangkan pada sampel kecil teknik wawancara dapat diterapkan sebagai teknik pengumpulan data (umumnya penelitian kualitatif).

Wawancara terbagi atas wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur artinya peneliti telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang ingin digali dari responden, sehingga daftar pertanyaannya sudah dibuat secara sistematis. Peneliti juga dapat menggunakan alat bantu *tape*

recorder, kamera foto, dan material lain yang dapat membantu kelancaran wawancara. Sebaliknya, wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas yaitu, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden.

3. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian kualitatif diperoleh dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data (wawancara, kuesioner, rekaman video/audio, data dari buku, data dari website), dan dilakukan secara terus-menerus sampai datanya penuh. Teknik pengolahan data yang digunakan belum ada polanya yang jelas, baku, atau pasti. Wajar bila penelitian kualitatif sering mengalami kesulitan dalam melakukan analisis data. Miles dan Huberman mengatakan bahwa yang paling serius dan sulit dalam analisis data kualitatif adalah karena metode analisis belum dirumuskan dengan baik.

Dalam penelitian ini, secara garis besar analisis dilakukan dengan

mendesripsikan temuan data tentang anime yang biasa ditonton, media yang digunakan, penilaian dan pemahaman orang Indonesia terhadap anime dari Jepang. Peneliti menggunakan data dari jawaban responden untuk menjabarkan analisisnya. Setelah itu, peneliti menyimpulkan hasil penelitian.

D. Analisis Data

1. Anime yang Biasa Ditonton oleh Orang Indonesia

Dari total responden sebanyak 82 orang yang memilih jawaban lebih dari satu anime, akhirnya didapatkan jumlah jawaban yang bervariasi. Total dari jawaban anime a hingga j sebanyak 308 jawaban. Di urutan pertama, “*Doraemon*” paling banyak persentasenya sebesar 87.8% atau 72 orang memilih anime ini. Kedua adalah “*Dragon Ball*” sebanyak 57.3% atau 47 orang memilih anime ini.

Selanjutnya, “*Boruto*”, “*Tokyo Ghoul*”, “*Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*”, dan sebagainya di bawah 50%. Artinya, kurang dari 40 orang memilih anime ini. Alasannya, ketiga anime tersebut tidak ditonton sama

sekali oleh orang Indonesia karena perbedaan penayangan televisi di Indonesia. Begitu juga dengan anime “*Sword Art Online*” dan “*MY HERO ACADEMIA*” tidak pernah ditayangkan di televisi Indonesia, terlebih “*Sword Art Online*” yang juga tidak ada komiknya di Indonesia. Dalam tabel berikut tertera anime-anime Jepang yang ditonton orang Indonesia.

Tabel 1. Anime yang Biasa Ditonton

No. Item	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban	Persentase (%)
1	Apakah judul anime Jepang yang pernah Anda tonton?	a. <i>Doraemon</i>	72	87.8
		b. <i>Dragon Ball</i>	47	57.3
		c. <i>Boruto</i>	32	39.0
		d. <i>Rurouni Kenshin (Samurai X)</i>	27	32.9
		e. <i>Tokyo Ghoul</i>	30	36.6
		f. <i>Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)</i>	28	34.1
		g. <i>Sword Art Online (SAO)</i>	26	31.7
		h. <i>BLUE GIANT</i>	-	-
		i. <i>MY HERO ACADEMIA</i>	21	25.6
		j. Lainnya	25	30.5

Perlu ditambahkan bahwa anime Jepang seperti “*DRAGON BALL*” adalah anime yang terkenal di seluruh dunia. “*Dragon Ball*” dilahirkan dari versi komik. Setelah itu, judul komik tersebut dijadikan versi anime. Sedangkan, “*Sword Art Online*” dilahirkan versi novel pada awalnya, kemudian menjadi versi anime dan film yang ditayangkan di bioskop Indonesia. Artinya, judul karya anime Jepang tersebut berasal dari versi yang berbeda-beda dan dapat berubah menjadi versi-versi yang lain. Selain itu, beberapa versi disebarluaskan ke beberapa media seperti TV atau internet. Oleh karena itu, sebuah alasan mengapa anime Jepang digemari oleh orang Indonesia karena

memiliki beberapa versi yang diterbitkan atau ditayangkan di Indonesia. Berdasarkan data responden, didapatkan informasi pula bahwa orang Indonesia pernah menonton kurang lebih 4 buah judul anime Jepang.

Sebagai tambahan, judul anime Jepang yang tidak boleh ditayangkan di televisi Indonesia atau disensor berdasarkan data tabel di atas adalah anime yang berjudul “*Tokyo Ghoul*”, dan “*Attack on Titan*”. Alasannya, isi anime tersebut mengandung kekejaman. Kedua anime tersebut merupakan versi film dan komik.

2. Media yang Digunakan Orang Indonesia ketika Menikmati Anime

Menurut data dari hasil angket, media yang paling banyak dipilih adalah film, sebanyak 64.6% atau 53 orang memilih media ini. Selanjutnya, komik menduduki posisi kedua sebanyak 61.0% atau 50 orang, TV menduduki posisi ketiga sebanyak 57.3% atau 47 orang, posisi keempat adalah YouTube sebanyak 48.8% atau 40 orang. Persentase yang tinggi berada pada media film, komik dan TV. Sebaliknya, persentase rendah

ada pada media novel, majalah, dan DVD/Blu-ray kurang dari 10%.

Selanjutnya, bentuk internet sebanyak 24.4% atau 20 orang yang berada di posisi tengah. Jika bentuk YouTube juga termasuk sebagai bentuk internet, total persentasenya sebanyak 73.2%. Jika begitu, bentuk media pelayanan internet paling dipilih orang Indonesia sebagai cara menikmati anime, karena dengan sistem internet dapat digunakan secara resmi maupun ilegal. Berikut, keterangan lebih detail tertera dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Media Tontonan Anime

No. Item	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban	Persentase (%)
2	Selain bentuk “anime” media apa yang Anda baca/tonton dengan judul tersebut di atas?	a. TV	47	57.3
		b. Komik	50	61.0
		c. Novel	8	9.8
		d. Film	53	64.6
		e. Majalah	4	4.9
		f. YouTube	40	48.8
		g. Internet	20	24.4
		h. DVD/Blu-ray	6	7.3
		i. Lainnya	2	2.4

Peneliti menambahkan, bila seseorang membayar ketika memanfaatkan media, keuntungannya dibagikan kepada pihak perusahaan, yaitu pencipta anime/komik dan perusahaan yang

menayangkan anime/film, menerbitkan komiknya, atau mengelola platform tersebut. Untuk membantu aktivitas penciptanya dan tidak dirugikan, seseorang perlu menggunakan media dan pelayanan

secara resmi sebagai seorang penggemar anime dan komik.

3. Penilaian dan Pemahaman Orang Indonesia Terhadap Anime Jepang

Kebanyakan orang-orang yang mengisi angket merasa tertarik dan berpendapat positif terhadap anime Jepang. Menurut hasil analisis dan angket, penilaian orang Indonesia terhadap anime Jepang cukup banyak pada penilaian cerita/pesan yakni, sebanyak 32 orang dari 68 orang.

Atau, sebanyak 47.1% memilih kategori ini.

Selanjutnya, kategori desain/grafis menduduki posisi kedua sebanyak 27.9% atau 19 orang. Prediksi peneliti sebelum menulis penelitian ini, unsur-unsur dalam anime Jepang yang paling dinilai merupakan kualitas gambar yaitu, kategori desain/grafis. Tetapi, ternyata kategori cerita/pesan paling diminati oleh orang Indonesia. Berikut rinciannya dalam tabel.

Tabel 3. Penilaian Orang Indonesia Terhadap Komik Jepang

No. Item	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban	Persentase (%)
3	Bagaimana alasannya?	a. Desain/grafis	19	27.9
		b. Cerita/pesan	32	47.1
		c. Keunikan	8	11.8
		d. Lainnya	9	13.2
		Total	68	100

Di sisi lain, menurut data yang diperoleh bahwa ketidakpahaman orang Indonesia dalam anime Jepang terdapat pada kategori bahasa sebanyak 35,4% atau 29 orang dan alur cerita sebanyak 25,6% atau 21 orang. Ketidakpahaman dari segi bahasa terinci pada tata bahasa, aksan bahasa Jepang, onomatope, silogisme dalam anime Jepang. Kedua, kategori alur cerita disebabkan oleh alur cerita

yang rumit atau tidak dipahami dan ceritanya yang maju-mundur. Lalu, untuk kategori budaya Jepang sebanyak 7.3%. Alasannya, komik Jepang memiliki lelucon yang muncul, sehingga dapat dipahami hanya dengan mengetahui kebiasaan dan budaya Jepang secara nyata.

Walau demikian, peneliti berpendapat bahwa situasi tersebut sudah dianggap biasa oleh orang

Indonesia, dengan tetap dapat menikmati anime Jepang. Hal ini didasarkan pula dari data bahwa orang-orang Indonesia pernah menonton rata-rata kurang-lebih 3.8 atau 4 buah anime Jepang. Oleh

karena itu, orang Indonesia lebih menyukai daya tarik dan mengabaikan ketidakpahaman isi cerita dalam anime Jepang. Berikut uraian lebih detail tertera dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Ketidakhahaman Orang Indonesia Terhadap Anime Jepang

No. Item	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban	Persentase (%)
4	Jika Anda merasa tidak paham dengan cerita anime Jepang, di manakah letak ketidakhahamannya?	a. Bahasa	29	35.4
		b. Budaya Jepang	6	7.3
		c. Alur cerita	21	25.6
		d. Tidak ada	22	26.8
		e. Lainnya	7	8.5

E. Simpulan

1. Simpulan

Pertama, judul anime Jepang yang biasa ditonton oleh orang Indonesia adalah “*Doraemon*”, “*DRAGON BALL*”, dan “*BORUTO*”, yaitu judul karya yang sudah ditayangkan dan diterbitkan di beberapa media seperti televisi, komik, film, dan sebagainya. Kedua, bila dilihat bentuk media, media yang digunakan oleh orang Indonesia ketika menikmati anime adalah bentuk film (64.8%), YouTube (48.8%), internet (24.4%). Jika bentuk YouTube juga termasuk sebagai bentuk internet, total

persentasenya sebanyak 73.2%. Jika begitu, bentuk media pelayanan internet paling dipilih orang Indonesia sebagai cara menikmati anime.

Ketiga, minat seperti penilaian dan ketidakpahaman terhadap anime Jepang bagi orang Indonesia merupakan hal yang berkaitan dengan bahasa dan alur cerita dalam anime Jepang. Melalui pengalaman menulis penelitian ini, peneliti dapat mengonfirmasikan kepopuleran anime Jepang di luar Jepang, yaitu Indonesia. Menurut pendapat peneliti, anime dan komik adalah salah satu pesona besar Jepang yang diminati

dan dinilai tinggi di seluruh dunia termasuk Indonesia.

Banyak orang menikmati pesona Jepang tersebut melalui jenis media dan versinya. Bila memfokuskan cara menikmatinya, beberapa masalahnya dapat ditemukan seperti cara menggunakan media atau pelayanan secara ilegal. Ternyata, memang ada anime dan komik Jepang disensor atau dilarang di Indonesia sebagai konten yang tidak baik bagi masyarakat Indonesia.

2. Saran

Untuk mencari solusi masalah tersebut dan lebih memfokuskan tentang anime Jepang, peneliti ingin peneliti selanjutnya melanjutkan penelitian ini. Ternyata, ada dua kesulitan dalam mengerjakan penelitian ini. Pertama, kualitas angket yang dibagikan. Peneliti menggunakan 82 lembar dari 100 lembar angket sebagai sumber data penelitian ini.

Sisanya sebanyak 18% menjadi data yang rusak yang tidak digunakan sebagai sumber datanya. Alasannya seperti salah cara menjawab pertanyaan dan lupa menulis nama

atau jenis kelamin. Kedua, tema penelitian ini terlalu luas. Karena temanya luas, peneliti memerlukan cukup banyak data hasil analisis dan informasi terkait dengan analisis tersebut. Untuk menulis penelitian secara lancar, peneliti merekomendasikan memfokuskan pada temanya.

Daftar Pustaka

- Beda, Yos. 2019. *Naruto GTV Tayang Lagi, Pemirsa Ingin One Piece Juga Ditayangkan*. Melalui, <<https://www.popmagz.com/naruto-gtv-tayang-lagi-pemirsa-ingin-one-piece-juga-ditayangkan-25321/>> [2020]
- Jaelani, Doni. 2017. *Wow, Surabaya dan Jakarta Masuk 19 Besar Kota Penggemar Anime di Dunia!* Melalui, <<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/doni-jaelani/kota-penggemar-anime>> [diakses, 6-7-2020 pukul 15:09]
- _____. 2018. *Sayang Banget, 5 Anime Terbaik Ini Gak Pernah Tayang di TV Indonesia*. Melalui, <<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/doni-jaelani/anime-terbaik-tak-tayang-di-televisi>>[2020]
- Kusumanto, Dody. 2017. *Akhirnya Jadwal Tayang Ulang Inuyasha di Global TV Diumumkan Juga*. Melalui,

- <<https://www.kaorinusantara.or.id/newslines/81581/akhirnya-jadwal-tayang-ulang-inuyasha-di-global-tv-diumumkan-juga>>[2020]
- Minami, Kotori. 2019. *Begini Sejarah Film Anime dan Masuknya ke Indonesia*. Melalui, <<https://www.brilio.net/creator/begini-sejarah-film-anime-dan-masuknya-ke-indonesia-eb57b3.html>> [diakses 6 Juli 2020, pukul 16:41]
- Ramadhan, Dimas. 2017. *Siap-Siap! Akhirnya Boruto Tayang di Global TV!*. Melalui, <<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/dimas-ramadhan-1/boruto-tayang-di-global-tv>>[2020]
- _____. 2019. *Naruto Shippuden Tayang Lagi di GTV! Ini Jam Tayangnya!*. Melalui, <<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/naruto-boruto/dimas-ramadhan-2/naruto-shippuden-tayang-lagi-di-gtv-ini-jam-tayangnya>>[2020]
- Riantrisantanto, Rully. 2013. *One Piece Tayang Resmi di Indonesia Melalui Daisuki*. Melalui, <<https://www.liputan6.com/showbiz/read/630771/one-piece-tayang-resmi-di-indonesia-melalui-daisuki>>[2020]
- . 2018. *Tak Tayang Lagi di TV! Nostalgia Kartun Minggu Pagi Anak 1990an-2000an, Favorit Kamu yang Mana?.* Melalui, <<https://manado.tribunnews.com/2018/04/08/tak-tayang-lagi-di-tv-nostalgia-kartun-minggu-pagi-anak-1990an-2000an-favorit-kamu-yang-mana?page=all>>[2020]
- Rizal. 2017. *8 Tingkatan Fans Anime, Kamu Golongan yang Mana Nih?* Melalui, <<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/8-tingkatan-penyuka-anime-mulai-dari-newbie-sampai-weeboo-kamu-golongan-yang-mana-1/8>> [diakses 6-7-2020, 17:03]
- Roroputri. 2017. *Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime di Indonesia*. Melalui, <<https://www.hipwee.com/narasi/buat-kamu-pencinta-anime-wajib-tahu-nih-sejarah-anime-di-indonesia/>> [diakses tanggal 6-7-2020, pukul 16:47]
- Setia, Ikrar. *Pengetahuan Dasar tentang Anime*. Melalui, <<https://www.wattpad.com/270034544-pengetahuan-dasar-tentang-anime-apa-itu-anime>> [diakses 6 Juli 2020, pukul 16:41]
- Wowkeren, Tim. 2019. *Serial animasi 'Nussa' sebelumnya hadir di NET TV sebagai sajian di bulan Ramadan. Kini tayangan kartun tersebut akan kembali hadir lagi di stasiun televisi Indosiar*. Melalui, <<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00277298.html>>[2020]
- Yamananda, Irsan. 2017. *Kembalikan Keceriaan Acara TV pada Hari Minggu dengan 5 Kartun "Made in Indonesia" Ini*. Melalui, <<https://style.tribunnews.com/2017/04/08/kembalikan-keceriaan-acara-tv-pada-hari-minggu-dengan-5-kartun-made-in-indonesia-ini>> [diakses 6-7-2020, pukul 16:47]

7/07/28/kembalikan-keceriaan-
acara-tv-pada-hari-minggu-
dengan-5-kartun-made-in-
indonesia-ini?page=all>[2020]