

PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA SETELAH MENONTON TAYANGAN ANIME

Muhammad Rifky Abdillah¹, Muhammad Arifin²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan mahasiswa terhadap tayangan anime dan untuk mengetahui apa saja dampak dari menonton anime yang dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif.

Kesimpulan dalam penelitian adalah adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime, seseorang dapat menyukai anime karena karakter-karakternya yang seringkali memiliki keunikan dan kompleksitas yang sulit ditemui dalam media lain. Anime sebagai media mampu mengeksplorasi aspek-aspek kemanusiaan dan konflik internal dengan mendalam, menciptakan koneksi yang mendalam antara penonton dan karakter-karakter tersebut. Kemudian dengan adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime sehingga anime memiliki berbagai pengaruh yang kompleks terhadap penontonnya. Pertama, anime sering menampilkan gaya hidup yang glamor atau ekstrem, mempengaruhi penonton untuk menirunya, seperti gaya berpakaian atau kebiasaan tertentu yang ditampilkan dalam cerita. Kedua, anime sering menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai tertentu, yang bisa memengaruhi penonton dalam mengadopsi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, meskipun penafsiran nilai-nilai ini dapat bervariasi tergantung pada jenis anime yang ditonton. Ketiga, terlalu sering menonton anime bisa mengarah pada isolasi sosial, di mana beberapa penonton lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendiri menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain. Namun, anime juga bisa menjadi basis untuk interaksi sosial, terutama di komunitas penggemar anime. Keempat, anime sering diikuti dengan merchandise seperti mainan atau pakaian yang terkait, mempengaruhi penonton untuk membelinya secara impulsif, bahkan melebihi kemampuan finansial mereka dalam beberapa kasus.

Kata Kunci: *Perubahan Perilaku, Anime, Mahasiswa, Media*

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: rifkyabdillah96@gmail.com

² Corresponden Author, Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

Pendahuluan

Saat ini bagi kebanyakan orang menikmati hiburan sudah seperti sebuah kebutuhan tersendiri. Animasi sebagai salah satu media hiburan masyarakat yang dibuat sedemikian rupa agar terlihat menarik dan menghibur dimasa kini semakin banyak ditonton baik itu dalam bentuk film atau serial. Pesatnya perkembangan sumber informasi dan teknologi memberi dampak lajunya pertukaran budaya yang terjadi di seluruh negara. Dari banyaknya budaya populer asing yang masuk ke Indonesia , Anime merupakan salah satu budaya populer asing yang berasal dari Jepang yang masuk ke Indonesia. Anime telah menjadi salah satu daya tarik Jepang sejak tahun 1963 hingga saat ini. Masyarakat dunia termasuk Indonesia cukup banyak yang menggemari animasi dari Jepang tersebut. Anime sendiri juga memiliki beberapa tema cerita antara lain komedi,horror,romansa,aksi,fantasi dan sebagainya. Penggemar anime yang ada Indonesia beragam dari anak-anak hingga orang dewasa.

Setiap tokohnya dianggap sangat berkarakter dan memiliki latar belakang yang menarik sehingga bisa membuat penontonnya menjadi terpujau dengan jalan cerita anime yang mereka tonton. Anime juga bisa membuat penontonnya terbawa suasana seolah-olah sedang mengalami hal serupa yang ada di adegan anime tersebut seperti bersedih,murung,marah dan senang. Beberapa orang berharap bisa berjumpa dengan tokoh yang mereka sukai di dunia nyata karena penampilan karakter yang ada didalam anime seringkali terlihat tampak bekarisma, tampan, lucu, cantik dan menggemaskan.

Banyaknya penggemar anime yang bermunculan tidak bisa dipandang sebelah mata, ini menjadi bukti bahwa anime sangat berpengaruh khususnya masyarakat Indonesia dari kalangan remaja dan dewasa yang banyak terpengaruh oleh anime. Masuknya anime sebagai salah satu bentuk budaya Jepang di Indonesia menimbulkan fenomena sosial di kalangan masyarakat Indonesia sendiri, termasuk para mahasiswa. Bahkan mahasiswa yang dianggap intelektual oleh masyarakat dan biasanya memiliki pandangan yang lebih luas tentang bagaimana menyikapi sesuatu pun tak bisa terhindarkan dari serbuan budaya Jepang tersebut bahkan saat ini tidak jarang di beberapa kampus mereka lebih cenderung sebagai penggerak budaya Jepang ketimbang budaya Indonesia itu sendiri.

Perilaku sendiri dianggap sebagai manifestasi dari budaya populer dan biasanya berupa tampilan hidup seseorang dalam upaya untuk membentuk citra diri dalam masyarakat. Adapun mereka yang membuat pilihan atas suatu hal secara alami akan melekat pada dirinya dan dilihat sebagai identitas diri. Sama seperti mereka yang menyukai anime otomatis akan disebut sebagai penggemar anime. Menurut Plummer dalam Sugeng, perilaku adalah cara hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam tindakan, minat dan pendapatnya. Perilaku seseorang akan menggambarkan bagaimana mereka mengonsumsi sesuatu yang membutuhkan waktu ataupun uang.

Kerangka Dasar Teori

Media

Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada seseorang. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan.

Anime

Menurut Gilles Poltras, anime memiliki dua pengertian, yang pertama adalah kata anime, yang digunakan oleh orang Jepang untuk merujuk pada film animasi apa pun terlepas darimana anime tersebut berasal. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh orang Jepang saja (Nugroho, 2016:5).

Perilaku

Menurut Notoatmodjo (2010), perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Perilaku manusia pada hakikatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: bersedih, tertawa, membaca, tertawa, kuliah, bekerja, menulis, berbicara, berjalan, mengkonsumsi dan sebagainya.

Perubahan Perilaku

Perubahan perilaku merupakan suatu paradigma bahwa seseorang akan berubah berdasarkan dari apa yang mereka pelajari baik dari keluarga, teman, sahabat atau belajar dari diri sendiri, proses pembelajaran diri inilah yang dapat membentuk seseorang, sedangkan pembentukan tersebut sangat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan orang tersebut baik dalam kesehariannya maupun dalam keadaan tertentu (Irwan, 2017).

Mimicry Postkolonial

Konsep mimicry digunakan untuk menggambarkan proses peniruan atau peminjaman berbagai elemen kebudayaan. Fenomena mimicry tidaklah menunjukkan ketergantungan sang terjajah kepada yang dijajah, tetapi peniru

menikmati dan bermain dengan ambivalensi yang terjadi dalam proses imitasi tersebut.

Bentuk Perubahan Perilaku

Bentuk perubahan perilaku yang relevan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut (Irwan, 2017):

1, Meniru (*Identification*)

Perubahan perilaku dikarenakan meniru merupakan cara perubahan paling banyak terjadi. Individu akan cenderung untuk meniru atau mengadopsi perilaku orang lain bahkan tanpa mencerna apa yang ia lihat.

2. Menghayati (*internalization*)

Perubahan perilaku dikarenakan penghayatan cenderung dari pengalaman pribadi individu atau mengadopsi dari pengalaman orang lain. Jika individu merasa jika perilaku tersebut layak dan harus ada pada dirinya, dengan terbuka individu tersebut akan melakukan perubahan perilaku pada dirinya

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi, dokumentasi dan wawancara yang dilakukan terhadap 4 informan, yaitu mahasiswa unmul yang memiliki ketertarikan dengan anime.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Karakteristik Informan

Tabel Karakteristik Informan

| NO | Nama Mahasiswa | Karakteristik Informan | | | |
|----|------------------------|------------------------|------------------|------------------------------------|---------------------------------|
| | | Jenis Kelamin | Usia | Fakultas (Prodi) | Menonton Anime Secara Konsisten |
| 1. | Bagus Kuncoro | Laki-laki | 24 th | FKIP (Pendidikan Bahasa Indonesia) | Sejak kelas 5 SD |
| 2. | Sherin Handayani | Perempuan | 25 th | FT (Teknik Informatika) | Sejak kelas 1 SMA |
| 3. | Muhammad Fajar Saputra | Laki-laki | 24 th | FISIP (Ilmu Komunikasi) | Sejak kelas 6 SD |
| 4. | Zhienka Putri Wijaya | Perempuan | 24 th | FISIP (Pembangunan Sosial) | Sejak kelas 1 SMP |

Ketertarikan Mahasiswa Terhadap Anime

Anime merupakan salah satu budaya populer asing yang berasal dari Jepang yang masuk ke Indonesia. Anime telah menjadi salah satu daya tarik Jepang sejak tahun 1963 hingga saat ini. Masyarakat dunia termasuk Indonesia cukup banyak yang menggemari animasi dari Jepang tersebut. Tayangan animasi di televisi pun lebih dominan dengan tayangan anime. Acara yang bertemakan khas Jepang juga semakin sering diadakan tempat umum atau area kampus baik itu oleh komunitas pecinta budaya Jepang atau mahasiswa penggemar anime. Pada saat ini anime bisa ditemukan di berbagai macam media seperti handphone, internet, laptop, televisi, dan sebagainya.

Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada seseorang. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan. Anime juga merupakan karya sastra yang dapat digunakan sebagai media informasi yang berisi cerita menarik dengan plot dan karakteristik yang berbeda dari film lain, yang menambah daya tarik tersendiri bagi sebagian besar penggemar anime. Cerita didalamnya juga mengandung berbagai informasi pengetahuan, seperti halnya memberikan informasi tentang budaya populer Jepang. Bagi Sebagian orang anime merupakan bagian dari kehidupan mereka sendiri, beberapa diantaranya mengangkat dari kisah nyata dijadikan sebuah cerita sebagai bahan pembelajaran hidup dan sebagai sarana motivasi bagi pribadi.

Dengan daya tariknya yang unik, anime telah menjadi fenomena global yang terus berkembang. Kombinasi antara cerita yang kuat, visual yang menarik, kebebasan artistik, dan penggemarnya yang solid menjadikan anime sebagai bentuk hiburan yang terus menarik perhatian dan menginspirasi bagi banyak orang salah satunya mahasiswa.

Dampak Dari Menonton Anime Yang Mempengaruhi Perilaku Mahasiswa

Beberapa orang ketika melihat karakter yang mereka sukai di anime, mereka menjadi berharap agar bisa menjadi tokoh yang mereka sukai tersebut. Seseorang dapat menyukai anime karena karakter-karakternya yang seringkali memiliki keunikan dan kompleksitas yang sulit ditemui dalam media lain. Anime mampu mengeksplorasi aspek-aspek kemanusiaan dan konflik internal dengan mendalam, menciptakan koneksi yang mendalam antara penonton dan karakter-karakter tersebut. Anime selalu menghadirkan cerita-cerita yang menggabungkan petualangan fantasi dengan nilai-nilai moral, menciptakan narasi yang dapat membentuk pemahaman seseorang terhadap kehidupan dan hubungan sosial. Anime mampu mengeksplorasi aspek-aspek kemanusiaan dan konflik internal dengan mendalam, menciptakan koneksi yang mendalam antara penonton dan

karakter-karakter tersebut. Gaya artistik yang berbeda-beda, mulai dari seni tradisional hingga animasi modern, memberikan variasi visual yang memikat. Seiring dengan itu, anime juga memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi tema-tema universal seperti persahabatan, cinta, kehilangan, dan pertumbuhan pribadi, yang dapat meresap ke dalam hati penonton dari berbagai latar belakang budaya. Kebiasaan menonton anime setiap hari bisa menjadi bentuk keseharian yang memberikan kepuasan dan kenyamanan kepada penggemar anime. Hal ini dapat menjadi pelarian yang menyenangkan dari rutinitas sehari-hari, memberikan hiburan dan imajinasi yang dibutuhkan. Karakter-karakter dalam anime juga bisa menjadi seperti teman virtual, dan menonton anime setiap hari menjadi cara untuk "bertemu" dengan mereka kembali, membangun ikatan emosional dengan cerita dan karakter tersebut. Ini adalah bentuk hiburan yang memuaskan dan positif, tetapi sebaiknya diimbangi dengan kegiatan lain yang mendukung kesejahteraan secara keseluruhan.

Anime seringkali menyajikan nilai-nilai positif seperti persahabatan, keberanian, dan perjalanan pribadi, yang dapat memberikan inspirasi dan makna dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat menonton anime bukan hanya hiburan semata, tetapi juga pengalaman yang membawa dampak emosional dan intelektual.

Bentuk perubahan perilaku dikarenakan penghayatan cenderung dari pengalaman pribadi individu atau mengadopsi dari pengalaman orang lain. Jika individu merasa jika perilaku tersebut layak dan harus ada pada dirinya, dengan terbuka individu tersebut akan melakukan perubahan perilaku pada dirinya (Irwan, 2017). Keterlibatan emosional dengan karakter-karakter anime, bersama dengan tema-tema universal seperti persahabatan, cinta, keberanian, dan perjalanan pribadi, membuat anime tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi mahasiswa. Kombinasi semua faktor ini menjadikan karakter anime sebagai sebuah objek yang secara sadar maupun tidak sadar seorang individu mengadopsi pengalaman dari karakter anime tersebut sehingga terjadinya perubahan perilaku.

Perubahan perilaku dikarenakan meniru merupakan cara perubahan paling banyak terjadi. Individu akan cenderung untuk meniru atau mengadopsi perilaku orang lain bahkan tanpa mencerna apa yang ia lihat (Irwan, 2017). Menonton anime atau konsumsi media apapun dapat memiliki pengaruh pada perasaan seseorang. Pengaruh ini bisa bervariasi dari kebahagiaan, kegembiraan, hingga kesedihan atau refleksi mendalam tergantung pada tema, alur cerita, dan bagaimana kita terhubung dengan karakter-karakter dalam anime tersebut.

Menonton anime dapat mempengaruhi perilaku seseorang, baik secara positif maupun negatif. Fenomena ini menjadi perhatian karena anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan pada pola pikir dan tindakan penontonnya.

Berikut ini adalah beberapa aspek perubahan perilaku yang dapat terjadi akibat menonton anime:

1. Pengaruh Terhadap Gaya Hidup
Beberapa anime menampilkan gaya hidup yang glamor atau ekstrem, yang dapat mempengaruhi penonton untuk menirunya. Misalnya, anime yang menampilkan gaya berpakaian tertentu atau kebiasaan tertentu dapat membuat penonton tertarik untuk mengikuti gaya hidup tersebut.
2. Pembentukan Nilai dan Sikap
Anime seringkali menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai tertentu melalui ceritanya. Penonton dapat terpengaruh oleh nilai-nilai ini dan mengadopsinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, nilai-nilai ini bisa bervariasi tergantung pada jenis anime yang ditonton dan bagaimana penonton menafsirkannya.
3. Perubahan dalam Interaksi Sosial
Ada kemungkinan bahwa menonton anime secara berlebihan dapat mengarah pada isolasi sosial. Beberapa penonton lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain. Namun, di sisi lain, menonton anime juga bisa menjadi basis untuk interaksi sosial, terutama di antara komunitas penggemar anime.
4. Pengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif
Anime sering kali diiringi oleh produk-produk merchandise yang berkaitan, seperti mainan, pakaian, atau barang-barang lainnya. Penonton yang sangat terpengaruh mungkin cenderung untuk membeli produk-produk tersebut secara impulsif, bahkan jika itu terkadang melebihi kemampuan finansial mereka.

Perubahan Perilaku Meniru Dalam Perspektif Mimicry Postkolonial

Perubahan perilaku seseorang yang meniru karakter anime Jepang dalam perspektif mimicry postkolonial dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi budaya yang kompleks dalam konteks globalisasi, interkoneksi budaya, dan warisan kolonial. Berikut adalah beberapa cara untuk melihat fenomena ini:

1. Kolonialisme dan Pengaruh Jepang: Indonesia secara langsung dijajah oleh Jepang, pengaruh budaya Jepang telah tersebar luas di Indonesia, terutama melalui media massa dan industri hiburan seperti anime. Dalam konteks pasca-kolonial, pengaruh budaya Jepang dapat dianggap sebagai bagian dari lanjutan dari warisan kolonialisme dan globalisasi budaya yang lebih luas.
2. Mimicry sebagai Respons terhadap Pengaruh Dominan: Perubahan perilaku meniru karakter anime Jepang bisa dipahami sebagai respons terhadap pengaruh dominan budaya Jepang di Indonesia. Seseorang mungkin meniru karakter anime sebagai cara untuk mengekspresikan diri yang terpengaruh oleh budaya Jepang yang dianggap menarik.

3. Ambivalensi dan Subversi: Seperti yang dijelaskan dalam konsep mimicry postkolonial, perubahan perilaku meniru anime juga dapat mengandung ambivalensi dan elemen subversi. Meskipun seseorang meniru karakter anime, mereka mungkin melakukannya dengan cara yang tidak sepenuhnya menyerap norma-norma budaya Jepang, tetapi menggunakan peniruan itu sebagai alat untuk mengekspresikan diri.

Dengan demikian, perubahan perilaku seseorang yang meniru karakter anime Jepang dalam perspektif mimicry postkolonial mencerminkan dinamika budaya yang kompleks, di mana interaksi antara budaya lokal dan global, serta warisan kolonialisme, membentuk cara individu mengekspresikan diri dalam dunia yang semakin terhubung secara global.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime, seseorang dapat menyukai anime karena karakter-karakternya yang seringkali memiliki keunikan dan kompleksitas yang sulit ditemui dalam media lain. Anime sebagai media mampu mengeksplorasi aspek-aspek kemanusiaan dan konflik internal dengan mendalam, menciptakan koneksi yang mendalam antara penonton dan karakter-karakter tersebut.
2. Kemudian dengan adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime sehingga anime memiliki berbagai pengaruh yang kompleks terhadap penontonnya. Pertama, anime sering menampilkan gaya hidup yang glamor atau ekstrem, mempengaruhi penonton untuk menirunya, seperti gaya berpakaian atau kebiasaan tertentu yang ditampilkan dalam cerita. Kedua, anime sering menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai tertentu, yang bisa memengaruhi penonton dalam mengadopsi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, meskipun penafsiran nilai-nilai ini dapat bervariasi tergantung pada jenis anime yang ditonton. Ketiga, terlalu sering menonton anime bisa mengarah pada isolasi sosial, di mana beberapa penonton lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendiri menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain. Namun, anime juga bisa menjadi basis untuk interaksi sosial, terutama di komunitas penggemar anime. Keempat, anime sering diikuti dengan merchandise seperti mainan atau pakaian yang terkait, mempengaruhi penonton untuk membelinya secara impulsif, bahkan melebihi kemampuan finansial mereka dalam beberapa kasus.
3. Dalam konteks postkolonial, perubahan perilaku meniru karakter anime Jepang di Indonesia mencerminkan dinamika budaya yang kompleks, di mana ada upaya untuk mengekspresikan diri yang terpengaruh oleh budaya yang dianggap menarik.

Saran

Adapun saran yang peneliti ajukan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kesadaran akan pengaruh budaya penting bagi mahasiswa untuk menyadari bahwa pengaruh budaya yang mereka konsumsi, termasuk anime, dan bagaimana hal itu dapat mempengaruhi perilaku dan pandangan mereka terhadap dunia. Mereka harus terbuka terhadap analisis kritis terhadap konten yang mereka tonton.
2. Mendukung terhadap penciptaan konten lokal, baik itu dalam bentuk animasi, film, atau media lainnya, mahasiswa dapat berkontribusi pada keberagaman budaya dan memperkuat identitas lokal mereka.
3. Dengan kesadaran dan pendekatan yang tepat terhadap konsumsi media, mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang identitas budaya mereka sendiri dan berkontribusi pada masyarakat yang lebih inklusif dan beragam.

Daftar Pustaka

- Aisyah, I. (2019). *Anime dan Gaya Hidup*.
- Afiuddin, M. C. (2019). Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Dan Fashion (Studi Di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat). *Ilmu Sosial Dan Politik*, 5(2), 40–51.
- Andi, N., & Ab, N. (2014). *Artikel Teori Postkolonial*
- Aprinda, S. (2022). Perubahan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Dan, S. I. (2014). *Budaya Populer Jepang*. 3(021), 8649057.
- Holilah, I. (2020). *Dampak Media Terhadap Perilaku Masyarakat Ilah holilah 103*. 103–114.
- Indah Permata Sari. (2017). *Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC) Episode UIN Jakarta*. 109.
- Irawan, S., Antono, H., & Windrawanto, Y. (2022). Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 8(1), 12–22. <https://doi.org/10.24176/jkg.v8i1.7826>
- Jusuf, M. R. H., Nikma, D. A. U., Mahbubah, I., Paluvy, N. E., & Surya, S. H. (2022). Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Malang Dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 1(1), 39–45.
- Kango, A., Sultan, I., & Gorontalo, A. (2015). Media dan Perubahan Sosial Budaya. *Farabi: Journal of Ushuluddin & Islamic Thought*, 12, 20–34. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/fa>

- Novriana, H. (2007). *Pengaruh menonton anime (kartun jepang) terhadap perilaku*. <https://www.slideshare.net/yukikinoshita1/pengaruh-menonton-anime-kartun-jepang-terhadap-perilaku>
- Nugroho, P. A., & Hendrarastomo, G. (2017). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime Di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), 1–15.
- Riyadie, Q. F. (2022). Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss2.art2>
- Sokalia Anjani, P., & Puri Astiti, D. (2020). Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1, 144–155. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/view/57813>
- Studi, P., & Komunikasi, I. (2020). Peran anime “ slice of life ” dalam perubahan gaya hidup mahasiswa sastra jepang universitas sumatera utara. “*Peran Anime ‘ Slice of Life ’ Dalam Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Sumatera Utara.*”
- Sukarman, M. M. H. (2021). *Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta)*. 1–73.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Wahidati, L., & Kharismawati, M. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *Izumi*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Widhianto, A. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Zanitri, V., Hairunnisa, & Wibowo, S. E. (2018). Pengaruh menonton Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 15–27. ejournal.ilkom.fisip-unmul.org