

PENGARUH KEBUDAYAAN ANIME JEPANG TERHADAP PERILAKU SISWA KELAS IX K MTsN 1 JEPARA

Oleh: MUHAMMAD NABIL AUVA (9K)

Guru Pembimbing: Arda Ksatria K gusty.S.Pd.I

MTs Negeri 1 Jepara

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh budaya anime jepang terhadap perilaku siswa, khususnya siswa kelas 9k MTsN 1 Jepara. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Anime berpengaruh terhadap perilaku siswa,hal ini dilihat dari beberapa pengamatan yang di lakukan pada saat proses penelitian . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 9K MTsN 1 Jepara dapat dikatakan Anime memiliki dampak negatif dan positif. bagi perilaku siswa yang kecanduan menonton anime memberikan dampak negatif yaitu cenderung malas bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan membuat siswa sering menghayal ,Akan tetapi disamping semua itu anime juga dapat memberikan dampak yang baik bagi para penontonnya, misalnya memunculkan kekreatifan, membuat imajinasi lebih berkembang, mengurangi rasa stres, mengurangi rasa bosan di waktu luang,memotivasi para penonton nya agar tidak mudah menyerah dalam menggapai sesuatu dan lain sebagainya.

LATAR BELAKANG

Budaya populer Jepang atau biasa disebut Japanese Popular Culture merupakan penyebaran penyebaran budaya populer di Jepang ke seluruh negara-negara di dunia, khususnya budaya anim. Anime memang cukup populer di Indonesia di kalangan anak-anak hingga dewasa sekalipun. Anime seperti Attack On Titan, One Piece, Kimetsu No Yaiba,dll banyak di gemari di Indonesia.

Sekitar abad 20 anime di televisi Indonesia kembali mengalami masa surut karna stasiun televisi Indonesia banyak mengganti program acara menjadi sinetron dan lebih memajukan animasi buatan Indonesia. Akan tetapi itu tidak membuat otaku menghilang di Indonesia. Terbukti dari pelajar hingga orang dewasa banyak yang menjadi penggemar anime,itu karena sekarang sudah banyak situs-situs

atau aplikasi yang menyediakan anime gratis dengan subtitle Bahasa Indonesia yang selalu update setiap harinya.

Saat ini anime banyak mempengaruhi perilaku pelajar khususnya dikelas 9K. Tak sedikit pula orang yang menggemari karakter pada Anime bahkan sampai meniru baik gaya, bahasa maupun pakaian yang ada pada anime sehingga terkadang mereka kurang tertarik dengan budaya bangsa sendiri, dan juga anime banyak menyita waktu belajar anak sehingga anak kurang fokus pada pendidikannya.

Akan tetapi selain itu anime juga memberi dampak positif, seperti memunculkan kekreatifan terhadap penontonnya dan mengisi rasa bosan di waktu luang.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah Mini Riset

A. Apakah kebudayaan anime Jepang berpengaruh terhadap perilaku siswa kelas 9k MTsN 1 Jepara ?

B. Apakah dampak positif dan negatif menyukai kebudayaan anime Jepang?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan ditulisnya Mini Riset ini adalah:

A. Untuk mengetahui apakah kebudayaan anime berpengaruh terhadap perilaku siswa kelas 9k MTsN 1 Jepara

B. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif menyukai anime Jepang

KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

1. Budaya Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan

film animasi atau kartun Jepang, kata tersebut berasal dari animation yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi animeshon. Kata tersebut kemudian disingkat menjadi "ANIME" yang sering kita sebut saat ini.

Tak sedikit orang yang menganggap anime dengan kartun sama, akan tetapi anime dan kartun sangat berbeda, anime lebih cenderung mengarah kepada animasi Jepang yang mempunyai ciri khas tertentu dan lebih banyak menceritakan tentang kehidupan manusia serta kebudayaan Jepang, sedangkan kartun adalah istilah yang biasanya ditujukan untuk karya animasi yang dibuat di luar negeri Jepang dan biasanya lebih cenderung ke cerita anak-anak.

2. Perilaku Siswa

Perilaku siswa adalah perilaku atau sikap seseorang yang diwujudkan dalam perbuatan yang diberusaha dikembangkan melalui potensi diri untuk proses pembelajaran.



Menurut Muhammad Ali perilaku mengandung pengertian yang luas, hal ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku ada yang tampak dan bisa diamati dan ada pula yang tidak bisa diamati

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori di manfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah di lakukan dengan wawancara dan observasi serta dilengkapi dengan dokumentasi

PEMBAHASAN

Budaya Anime sangat berpengaruh terhadap siswa terutama siswa kelas 9k MTs Negeri 1. Hal itu ditunjukkan oleh banyaknya siswa meniru gaya hidup karakter anime. Anime juga memberikan dampak positif dan negatif .jika menonton anime dengan teratur dan tidak berlebihan akan memberikan dampak positif yaitu dapat mempelajari budaya baru, sarana mencari inspirasi, meningkatkan imajinasi dan kreativitas dll, jika sebaliknya, Anime ditonton secara berlebihan akan memberikan dampak negatif yaitu menjadikan siswa jarang bersosialisasi dan cenderung sering menghayal

PENGARUH ANIME

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, anime memiliki ciri khas yang tersendiri dan oleh sebab itu anime sangat digemari di kalangan anak-anak hingga orang dewasa khususnya Siswa kelas 9K..

Karena kepopulerannya anime banyak berpengaruh terhadap masyarakat di Indonesia khususnya anak-anak seperti terganggunya pendidikan anak-anak karena menonton anime tanpa pengawasan dari orang tua dan menimbulkan rasa kecanduan terhadap anak-anak dan kurangnya pengawasan kepada anak-anak saat menonton anime, bisa saja mereka menonton anime yang tidak seharusnya ditonton oleh anak-anak. Tak hanya anak-anak, anime juga banyak berpengaruh terhadap para pelajar, seperti para pelajar yang kecanduan menonton anime cenderung bermalas-malasan dan melalaikan kewajibannya karena terlalu asik menonton anime, terkadang mereka

juga menonton anime hingga larut malam sehingga menyebabkan

terganggunya kesehatan mereka dan mengganggu proses pembelajaran dikelas. Tak sedikit pula orang yang menggemari karakter pada Anime bahkan sampai meniru baik gaya, bahasa maupun pakaian yang ada pada anime sehingga terkadang mereka kurang tertarik dengan budaya bangsa sendiri, dan juga anime banyak menyita waktu belajar anak sehingga anak kurang fokus pada pendidikannya.

Akan tetapi di samping semua itu anime juga dapat memberikan dampak yang baik bagi para penontonnya, misalnya memunculkan kekreatifan, membuat imajinasi lebih berkembang, mengurangi rasa stres, mengurangi rasa bosan di waktu luang, memotivasi para penonton nya agar tidak mudah menyerah dalam menggapai sesuatu dan lain sebagainya. Tak hanya itu anime juga dapat memberikan pesan moral yang baik dan juga dapat membuat para penontonnya sedikit mengenal dunia luar khususnya jepang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Anime adalah animasi khas jepang yang sangat menarik dan populer di masyarakat Indonesia saat ini khususnya siswa kelas 9k MTsN 1 Jepara.anime memberikan banyak pengaruh terhadap perilaku siswa Kelas 9K MTsN 1 Jepara yaitu para siswa meniru gaya hidup karakter anime.Anime juga memberikan banyak sekali dampak positif dan negatif.Jika menonton anime di lakukan dengan teratur dan tidak berlebihan akan memberikan dampak yang baik yaitu dapat mempelajari budaya dan bahasa baru,menjadi hiburan saat sedih,sarana mencari inspirasi, meningkatkan kreativitas dan imajinasi ,dan jika sebaliknya atau jika tidak teratur dan berlebihan dalam menonton nya akan dapat memberikan dampak negatif yaitu menjadikan siswa jarang bersosialisasi dan cenderung pendiam,sering menghayal.

para pelajar yang harus berfokus terhadap pendidikannya, dan untuk para orang tua harus selalu mengawasi anak-anak mereka agar anak-anak tidak menonton anime yang tidak seharusnya di tonton dan tidak menirukan hal yang tidak seharusnya mereka lakukan.



DAFTAR PUSTAKA

Di kutip dari

*"<https://Kompasiana.com>,<https://www.infoakurat.com>,
<https://www.indonesia.id>,
<https://today.line.me>"*

Skripsi ALIA PUTRI SRI
WARDANI yang berjudul
"PENGARUH ANIME PADA
KEHIDUPAN REMAJA KELAS
IX G SMP NEGRI 1
SAMARINDA

BUKTI HASIL WAWANCARA

1.NABIL FEBRIAN

A.Apakah budaya anime berpengaruh terhadap perilaku Siswa MTsN 1 Jepara?berpengaruh karena saya sering meniru gaya berbicara karakternya

B.Adakah dampak positif/negatif menyukai Anime ? menurut saya berdampak positif karena dapat mempelajari budaya dan bahasa baru

2.AZKA FAHRIZA



A.Apakah budaya anime berpengaruh terhadap perilaku Siswa MTsN 1 Jepara?ya, berpengaruh karena saya sendiri sering meniru gaya karakternya

B.Adakah dampak positif/negatif menyukai Anime?Ada dampak positif juga negatif,dampak positif yaitu melatih kreativitas adapun dampak negatif seseorang menjadi jarang berinteraksi sosial

3.REFFAN ZUAF



A.Apakah budaya anime berpengaruh terhadap perilaku Siswa MTsN 1 Jepara?cukup berpengaruh dikarenakan saya meniru cara berpakaian karakter karakter anime

B.Adakah dampak positif/negatif menyukai Anime?yang saya rasakan adalah dampak positif yaitu melatih imajinas

4.NAURIL ARDHA



A.Apakah budaya anime berpengaruh terhadap perilaku Siswa MTsN 1 Jepara?
berpengaruh karena saya sering meniru gaya rambut dan berpakaian karakter anime

B.Adakah dampak positif/negatif menyukai Anime?menurut saya anime berdampak positif dan negatif,dampak positifnya yaitu sebagai sarana mencari inspirasi dan dampak negatif yaitu membuat seseorang sering menghayal

5.AFFAN BAIHAQI



A.Apakah budaya anime berpengaruh terhadap perilaku Siswa MTsN 1 Jepara?
saya sering menggunakan kosa kata yang ada pada Anime dan itu cukup berpengaruh terhadap saya

B.Adakah dampak positif/negatif menyukai Anime? sebagian anime berdampak positif yaitu menjaga hiburan saat sedih,mengenal budaya dan bahasa baru dan lain sebagainya