

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia memiliki jalannya masing-masing untuk melanjutkan kehidupannya yang tentunya berbeda dari manusia lainnya, kita dapat mengetahui bahwa jalan yang diambil manusia dapat dipengaruhi oleh pola kebiasaannya dalam melakukan kegiatan sehari-harinya, mulai dari pandangan dan bagaimana pola respon terhadap kehidupannya, serta keperluan lainnya untuk perlengkapan hidup (Melvi Arsita, 2016). Gaya hidup seseorang cenderung berubah setiap waktunya dapat dilihat dari perkembangan zaman, budaya dan teknologi. Gaya hidup yang dimiliki oleh seorang remaja merupakan adaptasi aktif seseorang terhadap tekanan sosial yang memiliki fungsi dalam memenuhi kebutuhan untuk bersosialisasi di lingkungan sekitarnya. Banyak diantara remaja saat ini membenarkan apa yang salah dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan remajanya (Neng Kokom Komariah, 2017).

Mengambil sudut pandang antropologi, gaya hidup atau pola hidup dapat diartikan dengan pola tingkah laku seseorang dalam berkegiatan sehari-hari pada lingkungan masyarakat, tentunya hal tersebut nantinya akan timbul identitas tersendiri atau khusus terhadap seseorang, seperti contoh orang-orang yang menyukai menonton kartun Jepang dilabeli dengan kata “Wibu” yang artinya adalah orang-orang yang menyukai tayangan kartun Jepang itu sendiri (Suyono, 1985). Remaja merupakan manusia yang digolongkan berumur belasan tahun, perlu diketahui pada masa remaja ini kita tidak dapat mengkategorikannya sebagai orang dewasa maupun anak-anak, masa remaja ini sendiri adalah suatu waktu peralihan antara anak-anak menuju dewasa, jadi dapat dikatakan berada pada titik tengah (Sarwono, 1997). Gaya hidup yang dimiliki oleh seorang remaja merupakan adaptasi aktif seseorang terhadap tekanan sosial yang memiliki fungsi dalam memenuhi kebutuhan untuk bersosialisasi di lingkungan sekitarnya. Banyak diantara remaja saat ini membenarkan apa yang salah dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan remajanya (Neng Kokom Komariah, 2017).

Gaya hidup remaja mencakup dalam pola kehidupan itu sendiri yang mengakibatkan perilaku remaja dalam berkehidupan sehari-hari atau dalam melakukan aktivitasnya, hal ini menjadikan dasar bagi peneliti untuk mencari tahu perubahan-perubahan apa saja yang bisa terjadi terhadap remaja (Susanto, 2018).

Gaya hidup atau pola hidup ini dapat dikatakan unik, karena pola hidup seseorang ini menjadikan upayanya untuk membuat dirinya sendirinya menonjol atau eksis dengan cara tertentu untuk mengidentifikasi dirinya berbeda dengan kelompok masyarakat lain, berdasarkan perbandingan dengan realitas sosial, seseorang atau individu memilih berbagai rangkaian tindakan mana dan penampilan mana yang sesuai untuk ditampilkannya ke ruang sosial itu sendiri masyarakat atau lingkungan sekitar, hal tersebut menjadikannya unik jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda (Aditya Yusak Tewel, 2018).

Perlu diketahui masa kanak-kanak hingga remaja adalah fase menirukan sesuatu hal berdasarkan apa yang dilihat. Masa remaja merupakan fase seseorang akan mendambakan identitas dirinya dan mengalami perubahan-perubahan seperti emosional dan berubahnya minat serta pola perilaku terhadap dirinya yang menunjukkan sikap ambivalen terhadap setiap perubahan tersebut. seiring bertumbuhnya fisik seseorang pada masa remaja ini sejajar dengan tingkat perubahan sikap dan perilakunya, mereka mudah terpengaruhi oleh sesuatu hal, ketika seseorang cenderung menyukai menonton *anime*, maka seorang remaja akan membentuk pula pola perilakunya mencontoh serial tersebut. Mereka meniru pola komunikasinya, cara bersosialisasi serta hobi didalamnya yang mempengaruhi pola pikirnya (Rita Eka Izzaty, 2008).

Pola perubahan perilaku remaja salah satunya dapat dipengaruhi oleh tayangan media seperti televisi, tayangan hiburan berbasis internet, dan lainnya, yang beredar saat ini. Semenjak berkembangnya teknologi kini beralih kepada Youtube dan sarana menonton film online lainnya seperti Netflix, hal tersebut disebabkan oleh para konsumen dapat secara bebas untuk memilih saluran tayangan apa yang diinginkannya berbeda dengan televisi. Sarana menonton film memang sedang digandrungi oleh para remaja untuk mencari hiburan bagi dirinya (Melvi Arsita, 2016). Bahkan menurut survey Media Partners Asia (MPA) masyarakat di

Indonesia yang berlangganan Netflix per Januari 2021 berjumlah 850.000 juta orang yang berlangganan aktif menggunakan Netflix sebagai sarana menonton film online, ada pula mayoritas yang berlangganan Netflix adalah remaja<sup>1</sup>.

Pengaruh tayangan televisi dan film tentunya memiliki dampak tertentu bagi khalayak umum, bisa menjadi dampak yang negatif maupun positif. Berdasarkan penelitian-penelitian yang sudah ada, dampak tayangan media massa, hubungan antara khalayak dengan tayangan film bisa diartikan secara linier, Sebuah hiburan dari tayangan yang didapatkan dari media massa, akan selalu memiliki pengaruh dan juga dapat membentuk pribadi seseorang berdasarkan muatan pesan-pesan yang terkandung dalam tayangan film itu sendiri. Perlu diketahui bahwa kelebihan dan kekuatan tayangan film ini dapat menjangkau banyak segmen sosial atau lapisan-lapisan masyarakat di tanah air, hal ini dapat membuat pengaruh daripada tayangan film terhadap perilaku seseorang (McQuail, 1987).

Tayangan film tentunya dapat juga diakses dengan mudah melalui internet, internet saat ini digolongkan sebagai media baru atau media massa, muncul pada pertengahan 1990-an yang di klaim sebagai media baru dan juga memiliki pengaruh pengaruh besar bagi kehidupan di sebuah negara. Internet ini juga memiliki jangkauan yang sangat luas dan dikategorikan sebagai jaringan terbesar yang dapat menghubungkan ke belahan dunia manapun, internet memiliki makna sebagai jaringan yang menghubungkan, dapat diketahui dengan arti dari “inter” adalah “antara” yang berarti perantara dan juga menghubungkan, hal tersebut melatar belakangi berkembangnya media online dan media massa (McQuail, 1987).

Media massa seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat memberikan informasi dan hiburan yang bermanfaat, akan tetapi ada dampak yang ditimbulkannya, banyak tayangan di sarana film online seperti Netflix dan lainnya, menayangkan adegan yang dewasa, terlebih jika yang menonton remaja yang sedang dalam masa perubahan, mereka bisa mencontohkan apa yang mereka dapat dari menonton tayangan tersebut ke dalam kehidupan nyata, baik itu positif maupun

negatif. Terdapat beberapa pengaruh bagi remaja akibat terlalu sering menonton *anime* yaitu:<sup>2</sup>

Para remaja jadi lebih betah untuk berdiam diri dirumah menghabiskan waktunya untuk menonton *anime*, tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya, hal tersebut tentunya sangat berbahaya bagi dirinya karena kegiatan bersosialisasi dengan lingkungannya sangatlah penting untuk membangun sebuah hubungan dengan teman atau orang sekitar. Kedua pola komunikasi remaja mulai dipengaruhi juga dengan bahasa-bahasa Jepang yang dikhawatirkan para remaja ini lebih menyukai budaya Jepang dibanding budayanya sendiri, dapat kita ambil contoh di lingkungan sekitar kita saat ini tidak sedikit para remaja yang menirukan gaya berbicara suatu tokoh di *anime*, dari segi perilaku atau berpakaian, banyak remaja yang menirukan gaya berpakaian tokoh di *anime* seperti pada *anime* “Tokyo Revengers”, beredar di platform-platform seperti Tiktok dan Instagram, para remaja yang mencontohkan tayangan drama pada sebuah *anime* “Tokyo Revengers”, hal tersebut menarik peneliti untuk meneliti lebih dalam lagi seberapa besar pengaruh *anime* ini terhadap perilaku remaja-remaja yang ada di Indonesia. Ketertarikan terhadap budaya-budaya luar ini seperti budaya Jepang di kalangan remaja diawali dengan melihat berbagai informasi di media massa seperti menonton *anime* di media massa baru, maka dari hal tersebut perlahan-lahan mereka mulai mengumpulkan informasi seputar kebudayaan tersebut dan akhirnya mengimitasi kebudayaan tersebut ke dalam gaya hidup mereka dalam berkegiatan atau beraktivitas. Oleh karena itu terjadi pergeseran dalam pengaktualisasi diri individu kepada budaya-budaya luar yang mengakibatkan timbulnya perubahan gaya hidup seseorang yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya masuknya era globalisasi (Kaparang, 2013).

Pada era globalisasi saat ini perkembangan budaya-budaya asing bisa bebas masuk ke dalam tanah air, akan tetapi perlu kita waspadai bahwa kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia ini harus kita saring terlebih dahulu, melihat kebudayaan tersebut apakah layak berkemang di negara kita atau tidak. Perkembangan ini begitu pesat sehingga menimbulkan perubahan-perubahan yang signifikan seperti gaya

hidup, perilaku atau pola tingkah laku dalam beraktivitas sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Perkembangan budaya-budaya asing di Indonesia saat ini menjadi fenomena yang populer, kehadiran akan hal tersebut semakin dapat kita rasakan dampaknya. Dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan bermasyarakat mudah sekali dapat kita jumpai atau rasakan pada lapisan-lapisan masyarakat. Kehadiran budaya-budaya populer ini berperan besar dalam mempengaruhi perilaku atau gaya hidup remaja-remaja di Indonesia, karena menurut mereka perkembangan akan budaya populer ini menarik untuk diikuti karena mengikuti arus perkembangan zaman yang baru (Pratomo, 2013).

Faktor yang mendukung bebasnya masuk kebudayaan asing ke Indonesia adalah karena kemajuan media dan juga teknologi informasi yang berkembang dengan cepat di dalam kehidupan bermasyarakat, dapat kita lihat remaja dapat mengakses media dan memanfaatkan perkembangan yang sangat pesat, mudahnya adaptasi membuat sangat mudah menerima informasi dari berbagai sumber, oleh karena itu para remaja yang berada dalam fase-fase perubahan, emosional dan sedang mencari jati dirinya sendiri mudah meniru tayangan yang mereka (Akbar, 2018).

Remaja saat ini berada dalam fase perubahan yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, masuknya budaya-budaya asing ke Indonesia dengan bebas menjadi salah satu faktor dalam mengubah gaya hidup atau perilaku seseorang dalam beraktivitas dan bersosialisasi. Dari sudut pandang kacamata antropologi, gaya hidup ini dapat diartikan sebagai pola perilaku sehari-hari setiap individu dalam suatu kelompok yaitu masyarakat yang dapat membentuk identitas khusus atau dilabeli terhadap seseorang tersebut (Suyono, 1985). Abad ke-21 atau dapat kita artikan sebagai era globalisasi, media massa mampu mempengaruhi atau mempersuasi masyarakat Indonesia khususnya para remaja dalam mengambil sudut pandang dan perilaku remaja itu sendiri, banyak pula yang beranggapan bahwa jika suatu negara dikuasai oleh globalisasi dapat diartikan sebagai penjajahan secara tidak langsung, hal tersebut menjadikan penjajahan baru dimana penjajahan dahulu dilakukan dengan peperangan dan sekarang keadaan sudah berubah (Widyawati, 2005). Proses globalisasi merupakan sebuah ancaman bagi kebudayaan suatu bangsa karena bisa saja terjadi akulturasi akibat kecintaan warganya terhadap

kebudayaan asing itu sendiri, sulit bagi sebuah negara untuk menghindari era globalisasi tersebut, aliran informasi dan juga program media yang berkembang ini merupakan syarat masuknya kebudayaan asing yang lambat lainnya akan mempengaruhi kebudayaan pada suatu negara. Perlu diketahui juga saat ini arus globalisasi tidak hanya melanda pada perkotaan saja melainkan di kawasan pedesaan pun sudah masuk, hal tersebut dapat kita buktikan dengan berkembangnya internet di pedesaan yang secara tidak langsung budaya asing sudah dapat masuk ke daerah tersebut dengan teknologi informasi dan media itu tadi (Rahim, 2008).

Budaya dapat kita artikan sebagai peranan penting dalam hubungan internasional, karena sejatinya nilai kebudayaan ini berupa tradisi dan moral hingga berbagai perilaku unik dapat mempengaruhi seseorang, salah satu contohnya budaya-budaya asing yang saat ini sangat berkembang di Indonesia adalah digemari oleh remaja saat ini. Salah satu contoh mengapa dapat dikatakan dapat merubah gaya hidup atau pola perilaku dapat dilihat dengan dari cara mereka berpakaian, banyak remaja Indonesia saat ini yang meniru gaya rambut bermodel Harajuku dan juga dari segi berpakaian lainnya, bahkan budaya Jepang pun dapat dengan mudah kita jumpai dengan pola komunikasi para remaja yang sedikit demi sedikit menggunakan kosakata bahasa Jepang yang menunjukkan seseorang tersebut terpapar akan kebudayaan Jepang baik itu secara tidak langsung maupun langsung. Media massa yang berkembang pesat juga turut andil dalam perubahan perilaku pada remaja dapat mengakses atau menyebarkan sebuah informasi secara massal dan siapapun itu dapat mengakses sebuah informasi tersebut dengan mudah (Li, 2004).

Budaya populer cukup marak di Indonesia salah satunya kebudayaan Jepang, sering kita jumpai banyak remaja yang menyukai kartun Jepang atau serial *anime*, hal tersebut dapat dibuktikan dengan berkembangnya serial-serial *anime* yang masuk ke Indonesia, kita dapat melihat banyaknya serial *anime* yang ditampilkan pada televisi nasional. Kita tentunya perlu waspada mengenai dua budaya asing yang masuk dan berkembang pesat di Indonesia saat ini dapat diartikan sebagai diplomasi, budaya Korea dan budaya Jepang menggunakan kebudayaannya untuk membentuk citra di negara Indonesia, akan tetapi perlu

diketahui bahwa kepopuleran budaya Jepang sudah masuk pada tahun 2000-an (Annisa Nur Islamiyah, 2020).

Perkembangan tayangan anime Jepang tentunya perlu diwaspadai. Jepang menggunakan kebudayaannya untuk membentuk citra di negara Indonesia, akan tetapi tayangan *anime* ini dapat menampilkan imajinasi pada remaja yang dapat merespon balik dalam kehidupan bermasyarakatnya. Terkadang pada serial kartun Jepang atau *anime* ini menayangkan adegan-adegan kekerasan hingga pornografi, karena hal tersebut akan berdampak pada proses pertumbuhan dan perubahan para remaja, masifnya kebudayaan Jepang yang berkembang di Indonesia ditandai dengan banyaknya remaja yang menyukai kebudayaan Jepang melalui berbagai komunitas *anime* di berbagai daerah Indonesia, para komunitas tersebut tentunya lambat laun berkembang mendominasi berbagai kalangan khususnya kalangan muda atau remaja (Rahman, 2020).

Pada awal mula masuknya kebudayaan Jepang di Indonesia, Jepang sudah menargetkan Indonesia sebagai pasar yang memiliki potensi sangat besar dalam proses ekspansi kebudayaan. Akibat dari munculnya ekspansi kebudayaan ini berpengaruh ke dalam industri kreatif dalam bidang hiburan, oleh karena hal itu tentunya kita sebagai warga negara Indonesia harus waspada akan hal tersebut, lebih diperhatikan lagi dalam menerima sebuah budaya populer yang masuk ke tanah air. Industri hiburan dari Jepang ini banyak digemari oleh kalangan muda di berbagai daerah Indonesia, ekspansi secara besar-besaran sukses untuk mempengaruhi para remaja. Diantaranya mereka mulai menirukan gaya hidup seperti cara berbicara dan cara berpakaian yang menimbulkan kesan khusus bagi siapa saja yang terkena terpaan kebudayaan Jepang tersebut terutama tayangan *anime* (Astuti, 2012).

*Anime* berasal dari ejaan *animation* dalam bahasa Inggris lalu digunakan oleh khalayak Jepang sebagai tayangan animasi yaitu *anime*, perlu diketahui bahwa dewasa ini *anime* menjadi sebutan atau kata yang biasa dikenal dengan animasi yang diproduksi oleh Jepang atau serial kartun yang berasal dari Jepang. Perlu diketahui animasi pada awalnya diperkenalkan pada tahun 1869-1912 pada era meiji, pada saat itu pun negara Jepang menjalin kerjasama dengan negara-

negara di Eropa, salah satu bentuk kerjasamanya adalah di bidang industri seni dan hiburan (Wulansuci, 2010).

Sekiranya kita ingin menilai seberapa banyak jumlah pecinta *anime* di Indonesia dapat kita lihat dengan banyaknya fansub yang bermunculan, yaitu situs atau blog yang didalamnya terdapat kumpulan *anime* dari berbagai genre disediakan untuk siap ditonton oleh para penggemar, ada pula judul *anime* yang banyak digandrungi oleh masyarakat Indonesia adalah One Piece, Naruto, Attack on Titan dan terakhir adalah Tokyo Revengers, Tokyo Revengers tergolong ke dalam serial yang baru, akan tetapi ketika muncul dan dapat diakses oleh berbagai situs seperti Netflix, beberapa waktu lalu sempat kian memanas *anime* tersebut hingga banyak yang menirukan adegan-adegan, gaya berpakaian dan cara berbicara sebab pengaruh dari tayangan serial tersebut, serial tersebut digandrungi oleh para remaja karena memiliki kisah yang menarik dengan bergenre aksi dan kekerasan tentunya. Oleh sebab itu dikhawatirkan pada para remaja ini menirukan adegan-adegan kekerasan yang terdapat pada serial tersebut (Venny Zanitri, 2018).

*Anime* memiliki jangkauan cukup luas perkembangannya. Setiap kemajuan teknologi diikuti oleh peningkatan tingkat kualitas dari *anime* bahkan penontonnya selalu bertambah, dalam produksi sebuah serial *anime* ini, animator-animator yang berasal dari Jepang sangat mengeksplorasi berbagai kisah atau ceritanya, gaya serta tema khusus daripada setiap serial *anime*, hal tersebut memiliki tujuan untuk menghibur para remaja hingga dewasa. Kemenarikan kisah cerita merupakan salah satu faktor yang membuat para penontonnya menyukai serial *anime* ini (Soelisa, 2012).

Kemunculan pada komunitas-komunitas yang menyukai *anime* banyak dijumpai dari berbagai komunitas dan *fanspage*. Hal ini menjadikan bukti bahwa mayoritas remaja yang terdapat di Indonesia mayoritas menyukai *anime* tentunya dengan terdapat pengaruh didalamnya. Antusias para penggemar *anime* di Indonesia ini dapat kita lihat dengan kemunculan banyaknya *fanspage* pada *anime* tertentu salah satunya yang akan dibahas ke dalam penelitian kali ini adalah serial *anime* Tokyo Revengers, jika kita melihat di berbagai platform media seperti Twitter, Facebook dan Instagram terdapat banyak sekali *fanspage* serial *anime*



Tokyo Revengers seperti salah satunya pada akun @tokrevaufess, yang dimana akun tersebut berisi masyarakat Indonesia khususnya remaja-remaja yang menyukai *anime* tersebut dan menunggu informasi-informasi seputar *anime* Tokyo Revengers tersebut, jumlah pengikut dari akun @tokrevaufess ini tidak dapat kita katakan sedikit karena jumlahnya yang fantastis sekitar 17.821 pengikut (Venny Zanitri, 2018). Peneliti mengambil serial Tokyo Revengers karena melihat dari fenomena belakangan ini karena hampir di seluruh platform sosial media muncul parodi-parodi atau cuplikan mengenai serial ini dan diduga hal tersebut dapat mempengaruhi seseorang.

Bagi para khalayak khususnya remaja hingga dewasa, jika menyukai menonton serial *anime* Jepang, memiliki identitas yang diberikan oleh khalayak dengan sebutan “Otaku” atau “Wibu” Otaku itu sendiri merupakan sebuah istilah dari negara Jepang yang diartikan sebagai seseorang yang menekuni sebuah kesukaannya atau hobinya, akan tetapi istilah Otaku ini berbeda artian jika di Indonesia, istilah Otaku ini dikhususkan sebagai sebutan atau panggilan bagi sekelompok orang atau seseorang yang menyukai kebudayaan Jepang seperti serial *anime* salah satu contohnya, menurut Patrick Galbraith dalam suatu tulisan bukunya yang berjudul “*The Otaku Encyclopedia: An Insider’s Guide to the Subculture of Cool Japan*” (Bayutiarno, 2015).

Julukan Otaku kian memanas ditandai dengan banyak sekali para remaja yang menirukan adegan-adegan daripada serial *anime* Tokyo Revengers, sering kita jumpai di beberapa media sosial. Diketahui akun @roymerhan atau panggilan akrabnya adalah Uchiha Roy, dimana ia adalah seorang *content creator* yang keseluruhan kontennya adalah mempraktekkan adegan-adegan pada sebuah serial *anime*, khususnya *anime* Tokyo Revengers. Tokyo Revengers ini sendiri merupakan serial *anime* yang memiliki tema *gangster*, berbeda dari serial *anime* lainnya yang mengombinasikan yang di satu padukan, bergenre *shounen*, action dan drama, hal tersebutlah yang menjadi daya tarik bagi para remaja saat ini membicarakan mengenai serial *anime* Tokyo Revengers, bahkan pada awal kemunculan serial

*anime* ini pada episode satu mendapat jumlah penonton yang sangat banyak sehingga menjadi trending di Youtube Indonesia oleh Muse Indonesia<sup>3</sup>.

Dalam penelitian kali ini peneliti melihat faktor sedang terjadi pada lapisan masyarakat Indonesia khususnya remaja, dewasa ini kalangan remaja yang dapat kita lihat menirukan adegan-adegan *anime* bahkan dari kegiatan sehari-hari seperti cara berkomunikasi, cara berpakaian dan cara mereka bersosialisasi. Fenomena tersebut menjadikan penelitian ini semakin menarik, oleh karena itu peneliti berusaha melihat wujud pengaruh yang positif maupun negatif terhadap kehidupan sehari-hari remaja di Indonesia (Lufi Wahidati, 2018).

Hal tersebut menarik peneliti bahwa pengaruh dari tayangan serial *anime* Tokyo Revengers ini memiliki potensi mempengaruhi gaya hidup remaja dan berbagai macam perubahan gaya hidup lainnya yang berhubungan dengan kehidupannya di masyarakat. Hal tersebut dapat kita buktikan dengan melihat fenomena-fenomena belakangan ini pada awal perilisan episode pertama dari serial Tokyo Revengers menjadi trending nomor satu di Youtube dan juga melihat berbagai platform seperti Tiktok dan Instagram, tidak jarang konten-konten parodi atau cuplikan serial tersebut muncul di beranda maka dari itu fenomena tersebut menarik peneliti untuk melihat apakah terdapat pengaruh ke dalam gaya hidup remaja. Ada pula perilaku-perilaku imitasi tersebut lah yang berikutnya menimbulkan tanda tanya, seberapa besar pengaruh menonton serial *anime* Jepang terhadap perubahan gaya hidup remaja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

dalam penelitian ini akan dilakukan dengan memperhatikan satu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh antara tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja?
2. Apakah ada pengaruh antara frekuensi dengan menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja?

3. Apakah ada pengaruh antara durasi dengan menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja?
4. Apakah ada pengaruh antara tingkat perhatian saat menonton dengan menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada penelitian kali ini akan dilaksanakan demi mencapai beberapa tujuan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Menganalisis apakah ada pengaruh tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja.
2. Menganalisis apakah ada pengaruh yang signifikan antara frekuensi menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja.
3. Menganalisis apakah ada pengaruh yang signifikan antara durasi menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja.
4. Menganalisis apakah ada pengaruh yang signifikan antara tingkat perhatian saat menonton tayangan kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap perubahan gaya hidup remaja.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1. Segi Teoritis**

Penelitian ini akan sangat memberi manfaat dalam menambah wawasan dalam bidang kajian Ilmu Komunikasi khususnya dalam efek pengaruh tayangan *anime* terhadap perubahan gaya hidup seseorang.

#### **2. Segi Praktis**

Penelitian ini akan menjadi acuan bagi para remaja atau mahasiswa dalam menggunakan media massa lebih bijak lagi, terlepas daripada itu efek daripada media massa ini terdapat sisi negatif dan positif.

#### **3. Segi Kebijakan**

Penelitian ini akan menjadi tolak ukur dalam pemangku kepentingan yang terkait tentunya seperti Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dan Kementerian

Komunikasi dan Informatika, untuk menyajikan berbagai tayangan yang telah disaring

#### **4. Segi Isu serta Aksi Sosial**

Penelitian akan menjadi perhatian khalayak khususnya remaja, ketika suatu budaya populer atau budaya asing masuk ke tanah air, pengaruh apa yang diberikan ketika suatu negara rakyatnya lebih menyukai kebudayaan asing.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Pada penelitian kali ini memuat beberapa bab yang memiliki hubungan dan saling berkesinambungan tentunya, di dalam bab penelitian ini memiliki sub-bab yang telah diuraikan dan akan menjelaskan penelitian, disajikan pula dengan rumusan sebagai berikut:

1. Bab 1 (Pendahuluan) dalam bab ini disajikan ulang latar belakang penelitian ini diambil, rumusan masalah penelitian, tujuan dalam penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi dari penelitian ini.
2. Bab 2 (Kajian Pustaka) dalam bab ini memuat ulang kajian pustaka yang membahas mengenai seluruh variabel pada penelitian, bab ini pula memuat keterkaitan dengan penelitian-penelitian terdahulu, dan tentunya kerangka berpikir yang diterapkan oleh peneliti.
3. Bab 3 (Metodologi Penelitian) dalam bab ini memuat informasi mengenai rancangan pada desain penelitian, partisipan, populasi, sampel, instrumen penelitian, operasional variabel, pengujian instrumen, teknik analisis data dan pengujian hipotesis.
4. Bab 4 (Pembahasan) dalam bab ini memuat berupa hasil temuan pada penelitian kali ini berdasarkan pada data yang telah terkumpul.
5. Bab 5 (Simpulan) dalam bab ini memuat beberapa sub-bab penting terkait dari kesimpulan penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penelitian pula