

PENGARUH TAYANGAN ANIME TOKYO REVENGERS
TERHADAP PERUBAHAN GAYA HIDUP REMAJA
(Studi pada Penonton Tayangan Anime Tokyo Revengers di Muse Indonesia)

SKRIPSI

*diajukan untuk memenuhi syarat salah satu dari syarat
memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi*



Oleh

Zaky Naufal Arsyad

NIM 1800826

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG

2022

ZAKY NAUFAL ARSYAD
PENGARUH TAYANGAN KARTUN JEPANG TOKYO REVENGERS
TERHADAP PERUBAHAN GAYA HIDUP REMAJA

Skripsi ini disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., MCE.

NIP. 19711128 199801 1 001

Pembimbing II,



Mina Holilah, M.Pd.

NIP. 0415078904

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi UPI,



Dr. A. Fahrul Muchtar A., S.S., M.Si.

NIP. 198507172014041001

**PENGARUH TAYANGAN KARTUN JEPANG TOKYO REVENGERS
TERHADAP PERUBAHAN GAYA HIDUP REMAJA**

Oleh

Zaky Naufal Arsyad

NIM 1800826

Sebuah studi yang diajukan sebagai bagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar S.Ikom

© Zaky Naufal Arsyad 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ABSTRAK

Ketika kita mengambil sudut pandang antropologi, gaya hidup atau pola hidup dapat diartikan dengan pola tingkah laku seseorang dalam berkegiatan sehari-hari pada lingkungan masyarakat, dari hal tersebut nantinya akan timbul identitas tersendiri atau khusus terhadap seseorang tersebut, 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 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). Perubahan itu tentunya dilihat dari pengaruh tayangan khususnya serial kartun Jepang Tokyo Revengers terhadap gaya hidup remaja. Hal tersebut didukung dengan menggunakan teori Social Learning sebagai acuan dalam menyusun pertanyaan dan panduan dalam menganalisis pengaruh terpaan tersebut terhadap gaya hidup remaja. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei lalu diambil sampel populasi remaja yang menonton serial Tokyo Revengers di kanal Muse Indonesia. Berdasarkan dari penemuan penelitian, peneliti menemukan terdapatnya pengaruh yang signifikan antara pengaruh tayangan kartun Jepang terhadap perubahan gaya hidup remaja.

Kata Kunci : Remaja, Kartun Jepang, Gaya Hidup.

ABSTRACT

When we take an anthropological point of view, lifestyle or lifestyle can be interpreted by a person's behavior pattern in daily activities in the community, from this a separate or special identity will arise for that person, for example people who like watching movies. Japanese cartoons are labeled with the word "Wibu" which means people who like Japanese cartoons themselves (Suyono, 1985). Teenagers are humans who are classified as teenagers, we need to know that at this time we cannot categorize them as adults or children, adolescence itself is a time of transition between children and adults, so it can be said to be in the middle. (Sarwono, 1997). Adolescent lifestyle includes the pattern of life itself which results in adolescent behavior in daily life or in carrying out their activities, this makes the basis for researchers to find out what changes can occur to adolescents (Susanto, 2018). This change is certainly seen from the influence of shows, especially the Japanese cartoon series Tokyo Revengers on the lifestyle of teenagers. This is supported by using Social Learning theory as a reference in formulating questions and guiding in analyzing the effect of exposure to adolescent lifestyles. This research was conducted using a quantitative approach with a survey method and then a sample of the population of teenagers who watched the Tokyo Revengers series was taken on the Muse Indonesia channel. Based on the findings of the study, the researcher found that there was a significant influence between the influence of Japanese cartoons on changes in adolescent lifestyles.

Keywords : Teenagers, Cartoons, Lifestyle

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ASBTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	12
BAB 2.....	13
LANDASAN TEORITIS.....	13
2.1 Landasan Teoritis.....	13
2.1.1 Pengaruh Tayangan Anime.....	13
2.1.2 Perubahan Gaya Hidup Remaja.....	16
2.1.3 Teori Social Learning.....	18
2.2 Penelitian Terdahulu.....	20
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
2.4 Paradigma Penelitian.....	28
2.5 Hipotesis.....	28

BAB 3	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.2 Populasi dan Sampel	30
3.2.1 Populasi	30
3.2.2 Sampel	31
3.3 Instrumen Penelitian.....	32
3.3.1 Kuesioner	32
3.3.2 Studi Kepustakaan	32
3.3.3 Skala Pengukuran	32
3.4 Operasional Variabel.....	33
3.5 Pengujian Analisis Data	38
3.5.1 Uji Validitas.....	38
3.5.2 Uji Reliabilitas	40
3.6 Prosedur Penelitian.....	41
3.7 Teknis Analisis Data	42
3.8 Pengujian Analisis Data	43
3.8.1 Uji Analisis Regresi Berganda	43
3.8.2 Uji Normalitas	44
3.8.2 Uji Homogenitas.....	44
3.9 Uji Hipotesis.....	45
3.9.1 Uji Korelasi.....	45
3.9.2 Uji Multikolinieritas	45
3.9.3 Pengujian Secara Parsial Uji T	46
3.9.4 Pengujian Secara Simultan Uji F	47
3.9.5 Uji Koefisien Determinasi	48
BAB 4	49
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49

4.1 Profil Responden.....	49
4.1.1 Karakteristik Responden.....	49
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	49
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	50
4.2 Deskripsi Variabel Penelitian.....	50
4.3 Deskripsi Kriteria Kategorisasi	51
4.4 Deskripsi Tayangan Kartun Jepang Tokyo Revengers	51
4.4.1 Tanggapan Responden terhadap Frekuensi Menonton Tayangan .	51
4.4.2 Tanggapan Responden terhadap Durasi Menonton Tayangan	55
4.4.3 Tanggapan Responden terhadap Tingkat Perhatian Saat Menonton Tayangan.....	56
4.4.4 Tanggapan Deskripsi Perubahan Gaya Hidup Remaja.....	58
4.5 Uji Asumsi	59
4.5.1 Uji Multikolinieritas	59
4.5.2 Uji Normalitas	60
4.5.3 Uji Homogenitas.....	61
4.6 Uji Hipotesis.....	62
4.6.2 Uji Korelasi.....	62
4.6.3 Uji Regresi Linier Sederhana.....	64
4.6.4 Perhitungan Regresi dan Uji T	65
4.6.5 Perhitungan Regresi dan Uji F.....	69
4.6.5 Uji Linieritas Garis Regresi	71
4.6.6 Uji Koefisien Determinasi	72
4.7 Pembahasan.....	72
4.7.1 Pembahasan Pengaruh Tayangan terhadap Perubahan Gaya Hidup Remaja	72
4.7.2 Pembahasan Frekuensi terhadap Perubahan Gaya Hidup Remaja	73
4.7.3 Pembahasan Durasi terhadap Perubahan Gaya Hidup Remaja	74
4.7.4 Pembahasan Tingkat Perhatian terhadap Perubahan Gaya Hidup	

Remaja	76
BAB 5.....	79
KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Implikasi.....	80
5.2.1 Implikasi Teoritis.....	80
5.2.2 Implikasi Praktis	81
5.3 Rekomendasi.....	81

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Yusak Tewel, N. N. (2018). Pengaruh Media sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja di Desa Raanan Baru Kecamatan Motoling Barat Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Artikel*, 3.
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Annisa Nur Islamiyah, N. M. (2020). Diplomasi Budaya Jepang dan Korea Selatan di Indonesia Tahun 2020: Studi Komparasi. *Jurnal Artikel*, 258.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti. (2012). Imperialisme budaya industri hiburan Korea di Jakarta. *Jurnal Penelitian*, 10.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Bayutiarno, N. (2015). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS OTAKU DI KOTA SURAKARTA. *Jurnal penelitian*, 5.
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime*. London: Duke University Press.
- DASAR, P. T. (2015). Melvi Arsita, Adelina Hasyim, dan M. Mona Adha. *Jurnal Artikel*, 5.
- Deni Darmawan, A. I. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- DeVellis, R. F. (2017). *Scale Development: Theory and Applications (Fourth Edi)*. Los Angeles: Sage Publications.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS edisi ke 4*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hashim, R. (2012). entuk Budaya Asing Dalam Majalah Dan Komik Remaja Di Pasaran Tempatan. *Jurnal Artikel*, 85-98.
- Jess Feist, G. J. (2009). *Theories of Pesonality*. New York: McGraw Hill Companies.
- Kaparang, O. (2013). ANALISA GAYA HIDUP REMAJA DALAM MENGIMITASI BUDAYA POP KOREA MELALUI TELEVISI. *Jurnal penelitian*, 7.
- Kusnendi. (2008). *Model-model persamaan struktural*. Jakarta: Kencana.
- Kusnendi. (2017). *Handout Statistika Penelitian dan Analisis Data dalam Penelitian Non-Eksperimen Model Regresi Persamaan Tunggal*. Kuningan.

- Lesilolo, H. J. (2018). PENERAPAN TEORI BELAJAR SOSIAL ALBERT BANDURA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH. *Jurnal Artikel*, 190.
- Li, S. C. (2004). Market Competition and the media performance of Taiwan's Cable Television Industry. *Jurnal Artikel*, 279-294.
- Lufi Wahidati, M. K. (2018). Pengaruh Konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa jepang. *Jurnal penelitian*, 3.
- McQuail, D. (1987). *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Melvi Arsita, A. H. (2016). PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN TERHADAP POLA TINGKAH LAKU ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Artikel*, 5.
- Neng Kokom Komariah, D. B. (2017). PENGARUH GAYA HIDUP REMAJA TERHADAP MENINGKATNYA PERILAKU MELANGGAR NORMA DI MASYARAKAT. *Jurnal Artikel*, 2.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. *Jurnal Artikel*, 1-10.
- Nunnally, B. (1994). *Psychometric Theory, Edisi ke 3*. New York: McGraw Hill.
- Pratomo, A. W. (2013). Gaya Hidup Komunitas Pencinta Budaya Jepang di Kalangan Mahasiswa UNNES (Studi Kasus Pada omunitas JAICO). *Jurnal Artikel*, 10.
- Pratomo, A. W. (2018). Peran media Sosial dalam Perubahan Gaya Hidup Remaja di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *Jurnal Penelitian*, 6.
- Rahim, S. (2008). *Media dan Generasi Muda*. Malaysia: Putrajaya.
- Rahman, W. A. (2020). IMPERIALISME BUDAYA JEPANG TERHADAP BUDAYA NASIONAL INDONESIA. *Jurnal Penelitian* , 6-7.
- Riduwan dan Kuncoro, E. A. (2013). *Cara Menggunakan dan Memaknai Path Analysis*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Eka Izzaty, d. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rohmana, Y. (2010). *Ekonometrika: Teori dan Aplikasi dan Eviews* . Bandung: Laboratorium Pendidikan Ekonomi dan Koperasi FPEB UPI.
- Sarwono, S. W. (1997). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Septianie, A. S. (2013). Pengaruh Menonton Tayangan Sinetron Love in Paris Terhadap Perubahan Perilaku Remaja pada Siswa SMP 4 Samarinda. *Jurnal Artikel*, 55-56.
- Soelisa, R. (2012). Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang. *Jurnal Artikel*, 12.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaeman Hadi Sukmana, M. K. (2015). PENGARUH KUALITAS ANIME TERHADAP KEPUASAN PENONTON. *Jurnal Artikel*, 74.
- Susanto, A. S. (2018). Membuat Segmentasi Berdasarkan Life Style (Gaya Hidup). *Jurnal Artikel*, 21.
- Suyono, A. d. (1985). *Kamus Antropologi*. Jakarta: Akademika Pressindo .
- Tarde, G. (1993). *The Laws of Imitation*. New York: Henry Holt and Company.
- Venny Zanitri, H. S. (2018). ENGARUH MENONTON ANIME JEPANG DI INTERNET TERHADAP PERILAKU IMITASI DI KALANGAN KOMUNITAS JAPAN CLUB EAST BORNEO KOTA SAMARINDA. *Jurnal Artikel*, 16.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi.
- Widyawati, N. (2005). Globalisasi Media Vs Lokalisasi. *Jurnal Artikel*, 21-32.
- Widyawati, N. (n.d.). Globalisasi Media Vs Lokalisasi. *Jurnal Artikel*.
- Wulansuci, Y. (2010). Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang. *Jurnal Artikel*, 12.
- Zulkifli. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Artikel

¹ suara.com/tekno/2021/01/24/070500/jumlah-pelanggan-netflix-di-indonesia-di-bawah-disney-dan-viu#:~:text=Menurut%20survei%20Media%20Partners%20Asia,masuk%20pada%20September%202020%20kemarin.

² <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/akibat-terlalu-sering-nonton-anime/4>

<https://www.kompasiana.com/afviyanabila0875/609526cad541df2840569722/tokyo-revengers-serial-anime-terpopuler-musim-ini>

⁴<https://www.liputan6.com/showbiz/read/4851173/nonton-episode-lengkap-anime-tokyo-revengers-perjalanan-masa-lalu-yang-mengubah-segalanya>