



PENGENALAN ANIME SEBAGAI BUDAYA POPULER JEPANG

Fitri Ifi Gama

Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia

email: fitri.gama@unima.ac.id

(Diterima: 1 Februari 2024; Direvisi: 20 Februari 2024; Dipublikasikan: 29 Februari 2024)

ABSTRAK

Budaya Jepang memiliki kekayaan tradisi yang unik, kesan modern, dan kesinambungan antara masa lalu dan masa kini. Dalam budaya ini, elemen kunci seperti *Shinto*, etiket sosial, seni tradisional, dan budaya populer, termasuk *anime*, memiliki dampak yang signifikan baik secara lokal maupun global. *Anime* adalah istilah yang digunakan pada animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini secara internasional mengacu pada segala jenis animasi dari Jepang, baik dalam bentuk film, serial televisi, atau video pendek. *Anime* memiliki gaya seni yang khas, dengan karakter yang memiliki mata besar, rambut berwarna-warni, dan ekspresi wajah yang dramatis. *Anime* mencakup berbagai genre, mulai dari aksi, petualangan, drama, komedi, fantasi, horor, hingga fiksi ilmiah. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan budaya populer Jepang *anime* pada kurikulum lintas prodi. Juga untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan berkolaborasi, serta penguasaan teknologi mahasiswa lintas prodi. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah dan *project-based learning*. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa dari beberapa Jurusan dan Program Studi sebanyak 32 orang yang terdaftar. Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman mahasiswa tentang budaya populer Jepang *anime*, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan berkolaborasi, serta penguasaan teknologi. Luaran yang dapat dilihat dari kegiatan ini adalah video pembelajaran interaktif. Kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini telah memberikan kontribusi yang positif pada kurikulum lintas prodi. Diharapkan kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini dapat terus diintegrasikan dalam kurikulum lintas prodi.

Kata Kunci: Anime; Budaya Jepang; Budaya Populer; Ceramah; Project-Based Learning

ABSTRACT

Japanese culture has a unique wealth of traditions, modern impressions, and continuity between the past and the present. Within this culture, key elements such as Shinto, social etiquette, traditional arts, and popular culture, including anime, have a significant impact both locally and globally. Anime is a term used to refer to animation originating from Japan. This term internationally refers to any type of animation from Japan, whether in the form of films, television series, or short videos. Anime has a distinctive art style, with characters having big eyes, colorful hair, and dramatic facial expressions. It spans a wide range of genres, from action, adventure, drama, comedy, fantasy, horror, to science fiction. The purpose of this activity is to introduce Japanese popular culture through anime into cross-disciplinary curricula, aiming to enhance students' critical and creative thinking skills, collaboration abilities, and technological proficiency. The methods employed in this activity include lectures and project-based learning. This activity was attended by students from various departments and study programs, with 32 registered students. The outcomes of this activity demonstrate an improvement in students' understanding of popular Japanese anime culture, critical and creative thinking skills, collaboration abilities, and technological proficiency. Tangible output includes interactive learning videos. This activity introducing Japanese popular culture, anime, has made a positive contribution to cross-disciplinary curricula. It is hoped that this activity will continue to be integrated into cross-disciplinary curricula in the future.

Keywords: Anime; Japanese Culture; Popular Culture; Lecture; Project-Based Learning

PENDAHULUAN

Budaya Jepang adalah salah satu budaya yang paling kaya dan unik di dunia, diakui oleh banyak orang karena kekayaan tradisi, kesan modern, dan kesinambungan antara masa lalu dan masa kini. Beberapa elemen kunci budaya Jepang dapat dilihat pada *Shinto*, etiket dan tertib sosial, seni tradisional, budaya populer, gastronomi, festival dan perayaan tradisional (Varley, 2000).

Shinto merupakan agama asli Jepang yang menekankan pada kepercayaan kepada roh alam, tempat-tempat suci, dan ritual (Hardacre, 2017). Budaya Jepang dikenal dengan adanya etiket yang ketat dalam interaksi sosial, termasuk dalam berbicara, makan, dan berpakaian (Davies, 2002). Konsep seperti kehormatan, rasa malu, dan rasa hormat terhadap otoritas sangat ditekankan dalam masyarakat Jepang. Seni tradisional Jepang seperti ukiran kayu (*ukiyo-e*), kaligrafi, *bonsai*, *ikebana* (seni merangkai bunga), dan *origami* (seni melipat kertas) menjadi bagian integral dari budaya Jepang dan telah menginspirasi seniman di seluruh dunia (Tsuji & Rousmaniere, 2020).

Di samping seni tradisional, budaya populer Jepang juga sangat berpengaruh di tingkat global. *Anime*, *manga*, musik *J-pop*, dan permainan video adalah contoh-contoh budaya populer yang berasal dari Jepang dan memiliki basis penggemar yang besar di seluruh dunia (Brenner, 2007). Masakan Jepang terkenal dengan kehalusan keindahan penyajian, dan keunikan rasa. Makanan Jepang seperti *sushi*, *sashimi*, *ramen*, *tempura*, dan *natto* telah menjadi populer di seluruh dunia (Tsuji, 2021). Jepang juga memiliki banyak festival dan perayaan tradisional yang diwarnai dengan tarian, musik, dan upacara keagamaan. Contohnya adalah *hanami* (festival melihat bunga sakura), *obon* (memperingati roh nenek moyang), dan *matsuri* (festival lokal di berbagai daerah) (Bestor et al., 2013).

Anime adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini secara internasional mengacu pada segala jenis animasi dari Jepang, baik dalam bentuk film, serial televisi, atau video pendek (Napier, 2021). *Anime* memiliki gaya seni yang khas, dengan karakter yang memiliki mata besar, rambut yang berwarna-warni, dan ekspresi wajah yang dramatis (Steinberg, 2012). *Anime* mencakup berbagai genre, mulai dari aksi, petualangan, drama, komedi, fantasi, horror, hingga fiksi ilmiah. Hal ini membuat *anime* dapat menjangkau berbagai jenis pemirsa, mulai dari anak-anak hingga dewasa. *Anime* sering kali menggunakan simbolisme dan metafora untuk menyampaikan pesan atau tema tertentu. Hal ini membuat *anime* tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan ruang untuk refleksi dan interpretasi oleh penonton (Clements & McCarthy, 2001).

Hubungan antara *anime* dengan budaya Jepang sangat erat dan saling memengaruhi. *Anime* tidak hanya menjadi produk budaya populer Jepang, tetapi juga mencerminkan dan memperkuat nilai-nilai, tradisi, dan aspek-aspek budaya yang ada dalam masyarakat Jepang (Lamarre, 2009). Banyak *anime* menggambarkan aspek-aspek budaya Jepang seperti festival, upacara adat, kehidupan sehari-hari di kota-kota Jepang, dan lain-lain. Misalnya, dalam *anime slice-of-life*, penonton dapat melihat bagaimana karakter-karakter dalam cerita merayakan festival tradisional seperti *obon* dan *hanami* (MacWilliams, 2014).

Anime mencerminkan nilai-nilai dan norma sosial Jepang dalam interaksi antarkarakternya. Konsep seperti rasa hormat kepada orang tua, pentingnya kerja keras, budaya kehormatan, dan konsep kolektivisme versus individualisme sering muncul dalam cerita *anime*. Dalam *anime*, sering kali terdapat penggunaan bahasa dan ungkapan khas Jepang yang menggambarkan keunikan budaya bahasa Jepang. Misalnya, penggunaan kata-kata seperti "*arigatou*" (terima kasih) atau "*itadakimasu*" (ucapan sebelum makan) adalah contoh dari penggunaan bahasa yang mencerminkan budaya Jepang (Shintaku, 2022).

Anime menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan budaya Jepang karena memiliki daya tarik yang kuat bagi pemirsa di seluruh dunia, terutama generasi muda (Iwabuchi, 2015; Hidayat & Hidayat, 2020). Melalui berbagai cerita dan karakter yang menarik, *anime* mampu menyampaikan berbagai aspek budaya Jepang secara tidak langsung. Para penonton dapat belajar tentang tradisi, kebiasaan, nilai-nilai, dan sejarah Jepang tanpa harus belajar dari sumber-sumber akademik atau dokumenter yang kaku. Kelebihan ini membuat *anime* menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada orang-orang dari berbagai latar belakang dan kebudayaan.

Memperkenalkan budaya Jepang melalui *anime* dalam kurikulum lintas prodi memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, seperti dapat membantu mahasiswa untuk memahami dan menghargai perbedaan budaya, nilai-nilai, dan norma-norma sosial yang ada di Jepang. Selain itu, dapat membuka pikiran mereka untuk memahami dan menghargai keragaman budaya di seluruh dunia. *Anime* sering menggunakan bahasa Jepang dalam dialognya. Dengan mempelajari *anime* dalam konteks kurikulum lintas prodi, mahasiswa dapat terinspirasi untuk mempelajari bahasa Jepang lebih lanjut untuk memahami konten *anime* dengan lebih baik, sehingga merangsang minat mereka dalam pembelajaran bahasa Jepang. *Anime* adalah bentuk seni yang kreatif dan inovatif, yang dapat menginspirasi mahasiswa untuk berpikir kreatif dan mengembangkan ide-ide baru.

METODE

Kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah pendekatan pembelajaran di mana seorang pembicara menyampaikan informasi, pengetahuan, atau konsep kepada para pendengar dengan cara verbal. Ceramah biasanya dilakukan secara lisan oleh seorang ahli atau pakar dalam bidang tertentu kepada sekelompok orang yang mendengarkan. Metode ini sering digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, seperti di kelas, seminar, *workshop*, atau kuliah umum (Brown & Race, 2001; Bligh, 2000).

Pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini dilakukan pada mahasiswa semester lima yang mengontrak mata kuliah lintas prodi *Nihon no Anime*, yang berasal dari beberapa Jurusan dan Program Studi yang ada di Universitas Negeri Manado. Total jumlah mahasiswa yang terdaftar dan yang telah mengikuti kegiatan ini sebanyak 32 mahasiswa yang terdaftar. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu semester. Tahapan kegiatannya dimulai dari persiapan, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan diakhiri dengan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* pada mata kuliah lintas prodi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Manado ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan

Hal-hal yang dilakukan pada tahapan persiapan ini adalah menentukan tujuan pembelajaran, membuat *outline* materi untuk setiap pertemuan, memilih materi *anime* untuk setiap pertemuan, dan membuat media pembelajaran seperti *PowerPoint*, *video* dan gambar-gambar *anime* untuk menarik perhatian peserta kegiatan.

2. Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahapan penyampaian materi. Materi disampaikan dalam bentuk ceramah. Ceramah merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi kepada sasaran belajar. Ada tiga elemen penting yang terlibat dalam proses ini, yaitu pengajar, materi, dan sasaran belajar. Metode ceramah ini praktis dan efektif untuk mentransfer pengetahuan dan untuk meningkatkan pemahaman seseorang (Gama, 2021).

Pelaksanaan kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini dilakukan selama satu semester. Tahapan pelaksanaan ini dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama dimulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kedelapan merupakan bagian penyampaian materi oleh pengajar. Berikut ada beberapa contoh gambar *anime* yang kisahnya mengandung nilai-nilai moral yang dibahas dalam kegiatan ini:



Gambar 1. Naruto dan Captain Tsubasa



Gambar 2. Kimi No Wa (Your Name) dan Haikyu

Bagian kedua dimulai dari pertemuan kesembilan sampai dengan pertemuan keenambelas merupakan bagian penyelesaian tugas akhir berupa proyek pembuatan video pembelajaran dengan topik *anime* pilihan peserta kegiatan. Proyek ini dikerjakan secara berkelompok. Adapun materi yang disampaikan oleh pengajar pada kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Materi *anime* pada setiap pertemuan

No.	Materi	Pertemuan	Jenis tugas
1)	Sejarah <i>anime</i>	1	Mandiri
2)	Perkembangan <i>anime</i>	2	Mandiri
3)	<i>Genre-genre anime</i>	3	Mandiri
4)	Contoh-contoh <i>anime</i> yang populer di dunia	4	Mandiri
5)	Pengaruh <i>anime</i> terhadap budaya Jepang	5	Mandiri
6)	Pengaruh <i>anime</i> terhadap dunia	6	Mandiri
7)	Peran <i>anime</i> dalam pendidikan Jepang	7	Mandiri
8)	Peran <i>anime</i> dalam pendidikan dunia	8	Mandiri
9)	Proyek membuat video pembelajaran dengan topik <i>anime</i> pilihan peserta kegiatan	9 sampai 16	Kelompok

3. Evaluasi

Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta kegiatan perihal materi *anime* yang telah dipelajari, dilakukan evaluasi melalui pemberian kuis melalui *Google Form*. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Selanjutnya sebagai tugas akhir, diberikan tugas untuk membuat video pembelajaran dengan topik *anime* pilihan peserta kegiatan. Tugas membuat video

pembelajaran ini merupakan tugas kelompok. Tugas kelompok ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *project-based learning*.

Tujuan penerapan model pembelajaran *project-based Learning* dalam pengerjaan proyek ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan nyata bagi para peserta didik. Dalam era digital yang terus berkembang saat ini, *project-based learning* telah membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif yang dibutuhkan untuk kehidupan dan pekerjaan mereka di masa depan (Gama, 2023). Model pembelajaran *project-based learning* telah terbukti mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan penguasaan teknologi (Bell, 2010; Najoan et al., 2023). Hal ini sesuai dengan kebutuhan global saat ini yang mencari karyawan yang memiliki kompetensi-kompetensi tersebut. Selain itu, peserta didik yang terlibat dalam kegiatan *project-based learning* lebih termotivasi karena mereka dapat terlibat langsung dalam kegiatan yang relevan dan bermakna, serta memiliki hasil yang dapat dilihat.

Hasil dari kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yakni peningkatan pemahaman peserta kegiatan perihal beragam topik *anime*, peningkatan kemampuan peserta kegiatan dalam berpikir kritis dan kreatif lewat penyelesaian tugas, peningkatan kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dalam penyelesaian tugas kelompok dengan menerapkan model pembelajaran *project-based learning*, peningkatan kemampuan peserta kegiatan dalam menguasai teknologi lewat penyelesaian tugas kelompok, dan hasil nyata dari tugas yang diberikan yakni video pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peserta kegiatan. Peserta kegiatan yang mengikuti semua kegiatan dan menyelesaikan tugas mandiri dan proyek kelompok dinyatakan lulus dengan nilai yang memuaskan.

SIMPULAN

Anime adalah salah satu budaya populer Jepang yang memiliki dampak global yang signifikan. *Anime* mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan aspek-aspek budaya Jepang, serta menjadi alat efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang kepada khalayak internasional, terutama generasi muda. Kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* ini dilakukan melalui metode ceramah dan model pembelajaran *project-based learning*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap *anime*, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, kemampuan berkolaborasi, serta penguasaan teknologi mahasiswa lintas prodi.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran dalam kegiatan ini telah tercapai, dengan peningkatan pemahaman peserta kegiatan terhadap *anime* dan luaran yang dapat dilihat yaitu video pembelajaran interaktif. Dengan demikian, kegiatan pengenalan budaya populer Jepang *anime* dalam kurikulum lintas prodi telah memberikan kontribusi positif dalam memperluas pemahaman dan mengapresiasi budaya Jepang serta mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam pembelajaran lintas budaya dan teknologi.

REFERENSI

- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39-43.
- Bestor, V., Bestor, T. C., & Yamagata, A. (2013). *Routledge handbook of Japanese culture and society*. Oxfordshire: Routledge.
- Bligh, D. A. (2000). What's the use of lectures? San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London: Bloomsbury Publishing.
- Brown, S., & Race, P. (2001). *Lecturing: A practical guide*. London: Kogan Page.
- Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese Animation Since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.
- Davies, R. J. (2002). *The Japanese mind: Understanding contemporary Japanese culture*. Boston: Tuttle Publishing.
- Gama, F. I. (2021). Pelatihan bahasa Jepang untuk perawat di UNPI Manado. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(1), 429-436.
- Gama, F. I. (2023). Keberhasilan implementasi project-based learning dalam bidang bahasa: Program dan dampaknya pada peserta didik di sekolah dan perguruan tinggi di dunia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 12(1), 24-33.
- Hardacre, H. (2017). *Shinto: A history*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidayat, D., & Hidayat, Z. (2020). Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(3).
- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: Soft power, nation branding and the question of 'international cultural exchange'. *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419-432.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime machine: A media theory of animation*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- McWilliams, M. W. (2014). *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime*. New York, NY: Routledge.
- Najoan, F. R., Gama, F. I., Makikama, D. (2023). The implementation of project-based learning model to improve students' skill of interpretation on Tsuuyaku Course. *Proceedings of the Unima International Conference on social sciences and humanities (UNICSSH 2022)*. pp.1557-1566.
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing contemporary Japanese animation*. London: Palgrave Macmillan.
- Shintaku, K. (2022). Self-directed learning with anime: A case of Japanese language and culture. *Foreign Language Annals*, 55(2).
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising toys and characters in Japan*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Tsuji, N., & Rousmaniere, N. C. (2020). *The history of art in Japan*. Tokyo: University of Tokyo.
- Tsuji, S. (2021). *Japanese cooking: A simple art*. New York, NY: Vertical Inc.
- Varley, H. P. (2000). *Japanese culture*. Honolulu: University of Hawaii Press.