

Pengaruh Anime (kartun Jepang) Terhadap Perilaku Kekerasan Pada Remaja

Ayyub H.B.N.MS, Florencia Irene Yuliani

¹Universitas Sains dan Teknologi komputer

Jalan Majapahit No.605 Semarang, 0888 8999 910, nurmana@stekom.ac.id

² Universitas Sains dan Teknologi komputer

Jalan Majapahit No.605 Semarang, 0888 8999 910

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 Agustus 2024

Accepted 11 Oktober 2024

Published 24 Desember 2024

ABSTRACT

Anime, a form of Japanese animation, is commonly recognized for its vibrant visuals that showcase characters in diverse settings and narratives. This unique style often emphasizes dynamic artwork and creative storytelling, distinguishing it from other forms of animation. Additionally, anime has become a cultural symbol of Japan, appealing to a wide audience both domestically and internationally due to its broad range of genres and themes. This anime is watched by various groups from children to adults based on different genres. Research on the influence of Japanese anime / cartoon on behavior aims to see the effect of Japanese anime / cartoon on violent behavior. Increased cases of violence and oppression based on cases of violence. There are those who think that exposure to violence by teenagers with shows such as anime is the cause. However, violent anime does not present scenes of events but inserts positive values that someone needs to imitate.

Keywords: anime, violent, teenagers

1. Introduction

Anak-anak di Indonesia yang berusia 7 hingga 12 tahun, yang masih berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, sedang berada dalam fase penting perkembangan akademis dan sosial mereka. Pada usia ini, mereka mulai mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta mengenal nilai-nilai sosial yang akan membentuk kepribadian dan interaksi mereka di masa depan, menunjukkan minat yang tinggi terhadap menonton televisi, terutama program-program hiburan, termasuk anime. Beberapa judul anime yang paling populer di kalangan mereka adalah *Naruto*, *One Piece*, *Detective Conan*, *Dragon Ball*, dan banyak lagi. Di antara anime-anime tersebut, *Naruto* menonjol sebagai salah satu kartun televisi favorit dengan jumlah penggemar terbanyak di kalangan anak-anak dan remaja pada tahun 2009. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) mengingatkan bahwa perilaku kekerasan yang berlebihan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tayangan di televisi. Judhariksawan, Ketua KPI Pusat, menekankan bahwa program televisi memiliki potensi untuk membentuk karakter anak-anak. Di antara tayangan yang dianggap dapat mendorong anak-anak untuk melakukan tindakan kekerasan adalah kartun *Naruto*. Selain disiarkan oleh stasiun televisi nasional, anime ini juga ditayangkan secara rutin di saluran televisi luar negeri yang dapat diakses melalui layanan TV kabel. Selain itu, anime juga dapat dengan mudah diakses melalui platform video streaming seperti

YouTube. Kemudahan akses terhadap tayangan yang mengandung unsur kekerasan ini sering kali diasumsikan sebagai salah satu faktor penyebab munculnya perilaku kekerasan di kalangan anak-anak. Berbagai penelitian telah menunjukkan adanya hubungan antara tontonan kekerasan dan perilaku agresif, yang mengindikasikan bahwa paparan terhadap konten tersebut dapat memengaruhi cara anak-anak berinteraksi dengan lingkungan mereka. Ketika anak-anak menonton adegan-adegan kekerasan tanpa adanya bimbingan atau diskusi yang memadai, mereka mungkin tidak sepenuhnya memahami konsekuensi dari tindakan tersebut dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, pendidik, dan pengasuh untuk lebih aktif dalam mengawasi dan mendiskusikan konten yang dikonsumsi oleh anak-anak, sehingga mereka dapat membantu anak-anak memahami perbedaan antara fiksi dan realitas, serta mengembangkan empati dan perilaku positif dalam berinteraksi dengan orang lain. Namun, apakah benar bahwa anime yang mengandung kekerasan dapat dianggap sebagai faktor utama yang memicu kekerasan di kalangan remaja? Televisi telah berperan sebagai pengganti orang tua dan pengasuh di banyak budaya, mengambil alih sebagian fungsi pengawasan dan pendidikan anak-anak. Sejak tahun 1960-an, para peneliti mulai memeriksa bagaimana televisi mempengaruhi pandangan penontonnya terhadap berbagai isu. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan data dari berbagai sumber berita online, sehingga yang dianalisis adalah persepsi penonton terhadap anime, bukan perilaku aktual mereka. Studi ini bertujuan untuk meneliti apakah tayangan anime yang mengandung unsur kekerasan benar-benar bisa memicu peningkatan agresivitas pada remaja. Selain itu, penelitian ini juga ingin menggali lebih dalam tentang peran faktor eksternal lainnya, seperti latar belakang keluarga dan akses media lainnya, yang mungkin turut memengaruhi efek dari konten anime tersebut.

2. Research Method

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif karena sumber data dan hasil yang diperoleh dalam penelitian kepustakaan disajikan dalam bentuk deskripsi verbal. Moleong menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memiliki sebelas karakteristik utama, antara lain: bersifat alami, dengan manusia sebagai instrumen utama; menggunakan metode kualitatif; analisis data dilakukan secara induktif; teori yang dihasilkan berdasarkan data yang tersedia (grounded theory); data yang dikumpulkan bersifat deskriptif, yang terdiri dari kata-kata dan gambar, bukan angka; lebih menekankan pada proses daripada hasil akhir; memiliki batasan yang ditentukan oleh fokus penelitian; dilengkapi dengan kriteria tertentu untuk memastikan validitas data; desain penelitian yang fleksibel, yang dapat berkembang sesuai dengan kondisi lapangan; dan hasil penelitian yang dibahas serta disepakati bersama oleh peneliti dan sumber data. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa penulis sangat menekankan pentingnya proses dalam penelitian ketimbang sekadar hasil akhirnya. Pendekatan kualitatif yang diterapkan dalam penelitian kepustakaan ini memiliki kesamaan dengan penelitian kualitatif lainnya, dengan perbedaan utama terletak pada sumber data atau informasi yang digunakan sebagai bahan penelitian. Metode kualitatif dipilih agar penulis dapat memperoleh data yang lebih mendalam dan bermakna, memungkinkan untuk memahami nuansa dan kompleksitas topik yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis berencana untuk menggali makna dari berbagai sumber informasi, termasuk artikel di internet, laporan hasil penelitian ilmiah atau resmi, serta literatur lainnya. Dengan pendekatan ini, penulis berharap dapat mengungkap wawasan yang lebih mendalam dan kaya tentang tema yang diangkat, serta menyajikan analisis yang tidak hanya mengandalkan data kuantitatif, tetapi juga mempertimbangkan konteks sosial, budaya, dan emosional yang dapat mempengaruhi pemahaman pembaca terhadap fenomena yang diteliti.

2.1. Primary Data Source

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari sumber pertama yang diakses secara langsung. Untuk mengumpulkan informasi tersebut, peneliti telah menyebarkan survei kepada para penggemar anime melalui platform online. Survei ini dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang berkaitan dengan pengaruh menonton anime terhadap perilaku individu. Dalam survei tersebut, terdapat sejumlah pertanyaan yang mengarahkan responden untuk memberikan pendapat dan pengalaman mereka mengenai bagaimana menonton anime dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka sehari-hari. Melalui pendekatan ini, diharapkan peneliti dapat mendapatkan wawasan yang lebih dalam mengenai hubungan antara konsumsi anime dan perubahan perilaku yang mungkin dialami oleh para penontonnya.

2.2. Secondary Data Sources

Sumber sekunder merujuk pada data tambahan yang dianggap penting oleh peneliti untuk mendukung dan memperkuat data utama yang telah dikumpulkan. Dalam konteks penelitian ini, sumber sekunder yang digunakan terdiri dari berbagai buku yang membahas konsep pendidikan berbasis pengalaman. Buku-buku ini berfungsi sebagai referensi pendukung untuk memperkuat argumen dan data yang telah disajikan dalam sumber primer. Dengan mengintegrasikan informasi dari sumber sekunder, peneliti berharap dapat memberikan landasan yang lebih kuat untuk konsep pendidikan berbasis pengalaman yang dibahas dalam buku utama.

Salah satu contoh sumber data sekunder yang diandalkan dalam penelitian ini adalah karya yang berjudul *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club Borneo Kota Samarinda*. Karya ini ditulis oleh Venny Zanitri, Hairunnisa, dan Sarwo Eddy Wibowo pada tahun 2018. Dalam penelitian tersebut, penulis menyelidiki bagaimana pengaruh menonton anime Jepang melalui platform online dapat memengaruhi perilaku imitasi di kalangan anggota komunitas Japan Club di Kota Samarinda. Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang dinamika sosial dan budaya yang muncul akibat konsumsi media, serta mengidentifikasi dampak yang mungkin timbul dari interaksi antara penggemar anime dan konten yang mereka konsumsi secara daring. Karya ini memberikan perspektif tambahan mengenai bagaimana menonton anime dapat memengaruhi perilaku individu dalam komunitas tertentu. Selain itu, penelitian ini juga merujuk pada karya lainnya, seperti *Maraknya Bullying di Sekolah* yang ditulis oleh Toni Iksanudin, Christiana Desmahareni, Arga Rifki Pratama, dan Dr. Ir. Timotius Haryono, serta *Anime dan Persepsi Budaya Kekerasan pada Anak Usia Sekolah* karya Elga Andina.

Berbagai sumber ini, bersama dengan beberapa jurnal akademis lainnya, diharapkan dapat memperkaya tema penelitian dan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai hubungan antara konsumsi anime, pendidikan berbasis pengalaman, dan dampaknya terhadap perilaku. Dengan cara ini, peneliti dapat menyajikan analisis yang lebih komprehensif dan berbasis pada literatur yang relevan serta terpercaya.

3. Results and Analysis

3.1. Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian “Pengaruh Menonton Anime terhadap Perilaku Remaja”.



Figure 1. link diagram #1, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Total responden dalam penelitian ini berjumlah 41 orang, yang semuanya diidentifikasi sebagai penggemar berat serial anime, terdiri dari 15 wanita dan 26 pria. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, sebanyak 24 orang, atau 58,5%, merupakan penonton anime yang sering, sedangkan 13 responden (31,7%) menonton dengan frekuensi sedang, dan 4 responden (9,8%) jarang menonton anime. Angka ini mencerminkan pola konsumsi yang berbeda di antara para penggemar, di mana mayoritas responden menunjukkan minat yang tinggi terhadap anime, sehingga dapat diasumsikan bahwa anime memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini juga menunjukkan potensi anime sebagai medium yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat memengaruhi berbagai aspek sosial dan budaya di kalangan penggemarnya.



Figure 2. link diagram #2, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Hasil angket menunjukkan bahwa 34 responden, atau 83%, mengaku pernah terinspirasi oleh menonton anime, sementara 7 responden lainnya, yang mewakili 17%, tidak merasakan inspirasi dari aktivitas tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas penggemar anime merasa terpengaruh secara positif oleh cerita, karakter, atau tema yang ditampilkan dalam anime, yang mungkin berkontribusi pada pengembangan kreativitas, motivasi, atau pandangan hidup mereka. Inspirasi ini bisa datang dari

berbagai aspek, seperti nilai-nilai persahabatan, keberanian, atau pencapaian impian yang sering diangkat dalam banyak anime, sehingga membuat penontonnya lebih terhubung dengan pengalaman emosional yang ditawarkan. Di sisi lain, responden yang tidak merasakan inspirasi mungkin lebih memilih genre anime yang tidak terlalu mendalam atau tidak memiliki dampak emosional yang signifikan.



Figure 3. link diagram #3, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Sebanyak 29 responden, atau 70,7%, mengakui bahwa mereka pernah meniru watak, gaya berbicara, atau gaya berpakaian yang terinspirasi dari karakter anime favorit mereka, sementara 12 responden lainnya, yang mewakili 29,3%, tidak pernah melakukan hal tersebut. Fenomena ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh anime dalam kehidupan sehari-hari para penggemarnya, di mana karakter-karakter yang mereka kagumi tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga memengaruhi identitas, gaya personal, dan perilaku. Meniru gaya atau perilaku karakter anime bisa menjadi cara untuk mengekspresikan diri atau merasa lebih dekat dengan dunia anime yang mereka cintai, namun pada saat yang sama, ini juga bisa menimbulkan dampak positif maupun negatif tergantung pada seberapa jauh



keterlibatan tersebut memengaruhi kehidupan nyata mereka.

Figure 4. link diagram #4, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Sebanyak 27 responden, atau 65,9%, mengakui bahwa jalan cerita anime pernah memengaruhi suasana hati mereka, sementara 14 responden lainnya, atau sekitar 34,2%, menyatakan bahwa mood mereka tidak terpengaruh oleh alur cerita anime yang ditonton. Pengaruh anime terhadap mood ini bisa terjadi karena anime seringkali menyajikan cerita yang mendalam, emosional, dan penuh dengan dinamika konflik yang dapat mengundang respon emosional yang kuat, baik itu kebahagiaan, kesedihan, maupun ketegangan. Bagi sebagian penonton, anime mampu membangkitkan rasa empati terhadap karakter-

karakternya, sehingga perubahan mood menjadi bagian dari pengalaman menonton. Sebaliknya, mereka yang tidak terpengaruh mungkin lebih mampu menjaga jarak emosional dari cerita yang ditampilkan atau lebih memilih genre anime yang ringan dan tidak terlalu dramatis.

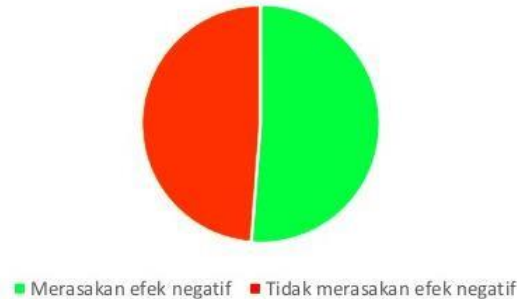


Figure 5. link diagram #5, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Sebanyak 21 responden, atau 51,2%, melaporkan bahwa mereka pernah merasakan efek negatif dari menonton anime, sementara 20 responden lainnya, yang mewakili 48,8%, tidak pernah merasakan dampak negatif tersebut. Data ini menunjukkan bahwa meskipun anime dapat memberikan hiburan dan motivasi positif bagi banyak penontonnya, ada juga sebagian yang mengalami dampak kurang menyenangkan, seperti penurunan produktivitas atau emosi negatif tertentu. Namun, hampir separuh dari responden tidak mengalami efek negatif, yang menandakan bahwa reaksi terhadap anime sangat bergantung pada individu dan bagaimana mereka mengelola waktu serta konten yang dikonsumsi.

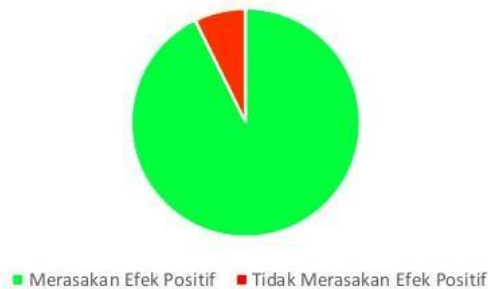


Figure 6. link diagram #6, research "The Effect of Watching Anime on Adolescent Behavior".

Sebanyak 38 responden, atau sekitar 92,7%, melaporkan bahwa mereka pernah merasakan efek positif setelah menonton anime, sementara 3 responden lainnya, yang mewakili 9,3%, menyatakan bahwa mereka tidak pernah merasakan manfaat positif dari aktivitas tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas penonton anime mengakui adanya dampak baik, seperti meningkatnya motivasi, inspirasi, atau hiburan, yang mungkin memengaruhi suasana hati dan keseharian mereka. Sebaliknya, meskipun hanya sebagian kecil responden yang tidak merasakan efek serupa, hasil ini tetap menyoroti bahwa pengalaman menonton anime dapat berbeda-beda tergantung pada preferensi dan persepsi individu.

Berikut list pertanyaan yang digunakan dalam mengumpulkan data dari para penggemar film anime:

Figure 7 displays a list of eight questionnaire questions, organized into two columns. Each question is presented in a light purple-bordered box with rounded corners. The questions are as follows:

- Question 1 (Top Left):** "Apakah kalian sering menonton anime ?" with radio button options: ☐ Sering, ☐ Sedang, ☐ Jarang.
- Question 2 (Top Right):** "Apakah anda merasakan efek negatif dari menonton anime?" with radio button options: ☐ Ya, ☐ Tidak.
- Question 3 (Second Row Left):** "Apakah anime menginspirasi anda ?" with radio button options: ☐ Terinspirasi, ☐ Tidak Terinspirasi.
- Question 4 (Second Row Right):** "Jika anda merasakan efek negatif dari menonton anime, apa sajakah efek negatif dari menonton anime?" followed by a text input field labeled "Jawaban Anda".
- Question 5 (Third Row Left):** "Apakah anda pernah mengikuti watak/gaya berbicara,gaya berpakaian ataupun yang berhubungan dengan Tokoh anime favorit?" with radio button options: ☐ Ya, ☐ Tidak.
- Question 6 (Third Row Right):** "Apakah anda merasakan efek Positif dari menonton anime?" with radio button options: ☐ Ya, ☐ Tidak.
- Question 7 (Bottom Left):** "Apakah jalan cerita anime memengaruhi mood anda?" with radio button options: ☐ Memengaruhi, ☐ Tidak memengaruhi.
- Question 8 (Bottom Right):** "Jika anda merasakan efek positif dari menonton anime, apa sajakah efek positif dari menonton anime?" followed by a text input field labeled "Jawaban Anda".

Figure 7. list of questionnaire questions

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data di atas, menonton anime dapat memberikan dampak baik negatif maupun positif. Beberapa individu melaporkan dampak negatif, seperti menjadi lebih egois, cepat marah, sering merasa murung, jarang berbicara, kurang bersosialisasi di dunia nyata, semakin malas melakukan aktivitas, kurang fokus saat belajar, serta kehilangan kendali atas waktu. Sebaliknya, ada pula yang mengakui dampak positifnya, di antaranya adalah menjadi lebih bersemangat, lebih sabar, memperoleh ide-ide baru, mendapatkan pengalaman dan wawasan, mengenal diri sendiri secara lebih mendalam, lebih peka terhadap lingkungan sekitar, serta lebih menghargai kehidupan, persahabatan, dan kesetiaan. Selain itu, anime juga dapat meningkatkan rasa percaya diri, motivasi, serta keberanian dalam menghadapi tantangan hidup. Anime seringkali menginspirasi penontonnya untuk tidak mudah menyerah, selalu berjuang, menjunjung tinggi impian, menjaga kekompakan, hidup sederhana, serta memprioritaskan persahabatan dan kasih sayang, termasuk tata krama dalam berinteraksi dengan sesama. Jalan cerita anime juga dapat memengaruhi suasana hati penontonnya, mulai dari perasaan senang, sedih, penuh semangat, hingga kesal apabila akhir ceritanya menggantung. Pengaruh anime juga tampak pada perilaku penggemarnya, misalnya meniru karakter favorit mereka. Beberapa di antaranya meniru cara berbicara, gaya berpakaian, atau aspek lain dari tokoh favorit mereka, seperti menggunakan kata-kata khas seperti "tatakai", "ganbatte", "mendokusai", atau menggunakan akhiran "desu" dalam kalimat. Ada pula yang meniru gaya rambut, pakaian (costume play), gaya duduk, berjalan, hingga cara makan dan memegang benda. Karakter anime yang pendiam dan tenang juga sering diadopsi oleh penggemarnya.

Upaya Untuk Mengatasi Dampak Negatif dari Anime:

1. Salah satu langkah penghematan yang dapat diambil adalah dengan mengurangi pembelian komik, DVD, dan action figure terkait anime. Upaya ini bukan hanya membantu dari sisi finansial, tetapi juga bisa menjadi bagian dari strategi untuk mengatasi dampak negatif yang mungkin timbul dari konsumsi anime yang berlebihan. Dengan membatasi akses ke merchandise dan produk-produk pendukung, individu dapat mengurangi keterlibatan yang terlalu intens dalam dunia anime, yang terkadang dapat mengganggu keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab sehari-hari.
2. Menemukan hobi lain yang lebih produktif atau positif dapat menjadi solusi efektif dalam mengurangi

dampak negatif dari anime. Dengan mengalihkan perhatian ke kegiatan yang membangun, seperti olahraga, seni, atau keterampilan baru, seseorang dapat menciptakan keseimbangan dalam rutinitas sehari-hari. Hal ini tidak hanya membantu menyeimbangkan waktu yang dihabiskan untuk menonton anime, tetapi juga memberi kesempatan untuk mengembangkan diri dalam berbagai aspek kehidupan yang lebih sehat dan bermanfaat.

3. Membagi waktu secara bijak antara belajar dan menonton anime merupakan langkah penting dalam mengatasi dampak negatif dari menonton anime secara berlebihan. Dengan menetapkan jadwal yang seimbang, seseorang dapat memastikan bahwa kegiatan menonton anime tidak mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengembangkan keterampilan lainnya. Pengelolaan waktu yang baik ini tidak hanya membantu meningkatkan produktivitas, tetapi juga mencegah kecanduan serta menjaga fokus pada prioritas yang lebih penting dalam kehidupan sehari-hari.
4. Meningkatkan interaksi sosial dengan teman dan orang lain adalah langkah penting untuk mengatasi dampak negatif dari menonton anime secara berlebihan. Dengan lebih sering berkomunikasi dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial, seseorang dapat membangun hubungan yang lebih kuat di dunia nyata dan mengurangi isolasi yang mungkin timbul dari terlalu banyak menghabiskan waktu sendiri di depan layar. Aktivitas sosial ini membantu menciptakan keseimbangan antara hiburan dan kehidupan sosial, sekaligus membuka kesempatan untuk mendapatkan perspektif baru dan dukungan dari lingkungan sekitar.

4. Conclusion

Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya memberikan hasil atau menyimpulkan beberapa hal penting untuk menambah khasanah pengetahuan, dinyatakan bahwa adanya pengaruh pada para penikmat serial anime sehingga mampu merubah perilaku mereka karena terinspirasi dari tokoh yang mereka kagumi, para penonton anime meresapi watak dan karakteristik dari tokoh-tokoh anime yang mereka kagumi, sehingga sadar atau tanpa sadar ada kebiasaan baru pada diri mereka yang terilhami dari karakter fiksi yang mereka idolakan tersebut. Pengaruh yang diberikan dari menonton anime dikelompokkan menjadi 2 kategori, yakni dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif mencakup perkembangan kreativitas, pemahaman budaya yang lebih luas, serta peningkatan keterampilan sosial jika konten yang dikonsumsi mendukung hal tersebut. Sebaliknya, dampak negatif dapat berupa peningkatan perilaku agresif, gangguan konsentrasi, atau distorsi nilai-nilai sosial akibat konten yang tidak sesuai dengan usia penonton. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kualitas dan konteks dari setiap tayangan yang diakses anak-anak.

Pengaruh yang diberikan dari menonton anime, dibagi menjadi 2, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif.

Pengaruh negatif dari menonton anime diantaranya:

- bisa memunculkan sifat egois pada diri.
- dapat merubah diri menjadi mudah marah.
- hal traumatis dan melankolis dari anime bisa membuat kita murung.
- saat menjadi pecandu anime, tidak jarang merubah sifat menjadi pribadi yang jarang berbicara.
- karena dunia di dalam anime sangat realistis dan menghanyutkan, tidak jarang membuat para penontonnya menjadi pribadi yang kurang bersosialisasi di dunia nyata.
- terlalu banyaknya pilihan genre dan judul pada anime membuat para penggemar semakin kecanduan dengan serial tersebut, sehingga membuat beberapa pecinta anime semakin malas beraktivitas, pikiran menjadi kurang konsentrasi saat belajar, dan lupa waktu.
- banyaknya adegan kekerasan yang ditampilkan pada anime sangat memungkinkan penontonnya untuk terjerumus ke arah sifat yang penuh kekerasan dan bahkan ke arah perbuatan kriminal.

Pengaruh positif dari menonton anime diantaranya:

- Pada kisah anime banyak dicontohkan berbagai motivasi dan tekad bulat dalam meraih mimpi, beberapa tokoh menjadi sosok yang memiliki karakter yang berjiwa kuat, sehingga menunjukkan sikap pantang menyerah dalam meraih tujuan, hal tersebut membuat penonton anime mampu menjadi orang yang lebih bersemangat.

- Sifat sabar dalam anime digambarkan sangat realistis dan manusiawi, sabar dalam menghadapi cobaan, sabar dalam berstrategi meraih mimpi, sabar dalam menghadapi orang lain, dan bentuk kesabaran lainnya, hal tersebut mampu memberikan pengaruh positif bagi fans anime, sehingga mereka bisa menjadi orang yang penyabar.
- Anime dikenal menyuguhkan kisah menarik, di dalamnya tergambar berbagai ide-ide unik dalam meraih impian, dalam meraih tujuan, dan dalam berbaagai hal lainnya, para penonton yang menyaksikan akan mampu menerima pengaruh positif tersebut, sehingga mereka bisa mendapatkan ide-ide baru.
- Anime juga memiliki berbagai genre yang sangat beragam, dari genre tersebut disusun kisah yang mendalam, berdasarkan riset yang serius, sehingga menyajikan tontonan penuh ilmu, mampu memberikan pengaruh kepada penontonnya untuk mendapatkan wawasan baru.
- Anime membuat bisa mengenal diri sendiri secara mendalam, terutama melalui pengalaman emosional yang ditawarkan oleh anime, di mana karakter-karakter yang kompleks dan cerita yang penuh liku seringkali mencerminkan perjalanan introspektif penontonnya, memungkinkan mereka untuk merenungkan nilai-nilai, aspirasi, dan konflik internal yang mungkin juga mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- Anime membuat lebih peka terhadap keadaan sekitar, terutama ketika menonton anime yang seringkali menampilkan beragam tema sosial dan budaya, di mana penonton dihadapkan pada perspektif yang berbeda dan pengalaman hidup karakter yang beragam, sehingga dapat membangkitkan empati dan kesadaran terhadap isu-isu yang mungkin tidak mereka sadari sebelumnya dalam kehidupan nyata..
- Lebih menghargai arti dari kehidupan, terutama melalui pengalaman emosional yang dihadirkan oleh anime, di mana cerita-cerita yang mendalam dan karakter yang kompleks sering kali menggugah refleksi tentang cinta, pengorbanan, dan perjuangan, sehingga penonton dapat lebih memahami nilai-nilai kehidupan yang sesungguhnya dan menemukan inspirasi untuk menghargai setiap momen yang mereka jalani.
- Lebih percaya diri, terutama melalui penggambaran karakter-karakter dalam anime yang sering kali menghadapi tantangan besar dan berjuang untuk mencapai impian mereka, sehingga penonton dapat terinspirasi oleh keberanian dan ketahanan karakter tersebut, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mengatasi rasa takut dan keraguan dalam diri mereka sendiri serta mengejar tujuan hidup dengan lebih berani.
- Menghargai persahabatan dan kesetiaan, terutama ketika menonton anime yang sering kali menyoroti ikatan kuat antar karakter dalam menghadapi berbagai rintangan, di mana nilai-nilai kebersamaan dan dukungan satu sama lain ditampilkan secara emosional, sehingga penonton dapat menyadari betapa pentingnya memiliki teman sejati yang selalu ada di samping kita dalam suka dan duka, serta memperkuat komitmen mereka untuk membina hubungan yang saling mendukung dalam kehidupan nyata.
- Menonton anime dapat memberikan inspirasi dan motivasi yang luar biasa, karena melalui karakter-karakter yang gigih dan berani menghadapi tantangan di dunia mereka, penonton sering kali merasa lebih termotivasi dan berani menghadapi dunia luar. Anime dengan alur cerita yang penuh dengan perjuangan, pengembangan diri, dan kemenangan atas rintangan tidak hanya menghibur, tetapi juga menanamkan nilai-nilai ketekunan, keberanian, serta keyakinan bahwa setiap kesulitan bisa diatasi dengan semangat yang kuat. Dengan demikian, menonton anime bisa menjadi sarana refleksi dan dorongan bagi individu untuk keluar dari zona nyaman dan menghadapi kehidupan nyata dengan optimisme dan tekad yang lebih besar.

Anime dapat dinikmati oleh semua kalangan, namun penting bagi penonton untuk memilah mana yang layak dijadikan contoh dan mana yang sebaiknya dihindari. Setiap anime membawa pesan dan nilai yang berbeda, sehingga penonton, terutama anak-anak dan remaja, harus dibimbing untuk memahami mana yang sesuai dengan norma dan mana yang mungkin mengandung unsur negatif. Pendampingan dari orang tua atau pengasuh juga sangat diperlukan untuk membantu memfilter konten dan menjelaskan konteks yang tepat agar konsumsi anime menjadi lebih bermanfaat.

References

- [1] Praditya,Dion,L Supra Wimbarti, Avin Fadilla Helmi. Pengaruh Adegan Kekerasan Yang Nyata Terhadap Agresivitas. *Jurnal Psikologi*. 1999; Vol.(1): 51-63.
- [2] Zanitri, Venny, Hairunnisa, Sarwo Eddi Wibowo. Pengaruh Anime Jepang Di Internet Terhadap Perilaku Imitasi DiKalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2018; Vol.(1): 1-9.
- [3] Tata Ardiansyah. *SOFT POWER BUDAYA JEPANG DALAM FILM ANIMASI BORUTO (HIMAWARI AND KAWAKI ACADEMY ARC)*. Thesis. jakarta & universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah/ College; 2023.
- [4] MacWilliams, M. (ed.) (2011). Japanese visual culture: explorations in the world of Manga and Anime. New York: M.E. Sharpe
- [5] Koh, D. Y. (2013). Growing up with Astro Boy and Mazinger Z: Industrialization, “Hitech world”, and Japanese animation in the art and culture in South Korea. In Yokota, Masao and Hu, Tze-yue G. (ed). (2013). Japanese Animation: East Asian Perspectives. Mississippi: University Press of Mississippi.
- [6] Aisyah, I. (2019). Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta) (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- [7] Ananda, R (2018). Hubungan Antara Frekuensi Menonton Anime Kekerasan Dengan Agresivitas Remaja Mahasiswa Psikologi UKSW 2017.
- [8] AS, Ranang, dkk. 2010. Animasi kartun: analog sampai digital. Jakarta: PT Indeks.