J-KIs JURNAL KOMUNIKASI ISLAM

p-ISSN 2723-4703 I e-ISSN 2797-1619
https://doi.org/10.53429/j-kis.v6i1.1153

Submission: 20/11/2024, Review: 04/12/2024
Accepted: 04/12/2024, Publish: 15/06/2025

Anime sebagai Bentuk Media Komunikasi Lintas Budaya pada Mahasiswa Sekolah Vokasi IPB

[1]Zhevio Aufa Amanu, [2]Mohamad Ghozali Meonawar, [3]Leonard Dharmawan, [4]Sutisna Riyanto [5]Nabhila Manisya

[12345]Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor, Indonesia
[1]aufa_aufa@apps.ipb.ac.id, [2]ghozali@uai.ac.id,
[3]leonarddharmawan@apps.ipb.ac.id, [4]sutisnari@apps.ipb.ac.id,
[5]nabilamanisya@gmail.com

Abstract

Anime as a product of Japanese popular culture, has become a significant medium for intercultural communication among young people, including students in Indonesia. This study aims to understand the role of anime in shaping perceptions of Japanese culture among vocational students at IPB. Utilizing a descriptive qualitative approach, data were collected through in-depth interviews with students who are anime enthusiasts. The findings reveal that anime serves as a cultural bridge, introducing important elements of Japanese culture such as discipline, friendship, and work ethics. Ongoing interaction with anime helps shape students' cultural identity, enriching their self-concept with positive values from Japanese culture and enhancing their openness and tolerance towards cultural differences. Furthermore, students' involvement in anime communities strengthens their sense of solidarity and belonging within a transnational community. This study provides deeper insights into the contribution of anime in facilitating intercultural communication in the era of globalization.

***Keywords**: Anime; Cultural identity; Intercultural communication; Japanese culture*

Abstrak

Anime sebagai produk budaya populer Jepang, telah menjadi media komunikasi lintas budaya yang signifikan bagi generasi muda, termasuk mahasiswa di Indonesia. Penelitian ini bertujuan memahami peran anime dalam membentuk pandangan budaya Jepang di kalangan mahasiswa Sekolah Vokasi IPB. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa penggemar anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime berfungsi sebagai jembatan budaya yang memperkenalkan elemen-elemen penting dari budaya Jepang, seperti kedisiplinan, persahabatan, dan etos kerja.

Interaksi yang berkelanjutan dengan anime membantu membentuk identitas budaya mahasiswa, memperkaya konsep diri mereka dengan nilai-nilai positif dari budaya Jepang, dan meningkatkan keterbukaan serta toleransi terhadap perbedaan budaya. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam komunitas anime memperkuat rasa solidaritas dan kebersamaan dalam komunitas lintas negara. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai kontribusi anime dalam memfasilitasi komunikasi lintas budaya di era globalisasi.

Kata Kunci: Anime; Budaya Jepang; Identitas budaya; Komunikasi lintas budaya

PENDAHULUAN

Anime sebagai salah satu produk budaya populer Jepang telah berkembang menjadi media yang sangat popular secara global termasuk di Indonesia. Anime adalah animasi khas Jepang yang diadaptasi dari komik Jepang (manga) dan disajikan dalam animasi 2D. Di Jepang, istilah "anime" digunakan untuk semua jenis film animasi secara global. Anime biasanya diartikan sebagai animasi yang diproduksi di Jepang dan menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa utama (Nugroho & Hendrarastomo, 2017). Anime telah lama menjadi bagian dari tayangan televisi di Indonesia dengan serial populer seperti One Piece, Naruto, dan Doraemon yang dikenal luas di berbagai kalangan.

Anime menjadi medium penting dalam komunikasi lintas budaya khususnya dalam menyebarkan nilai-nilai budaya Jepang ke berbagai negara. Visualisasi yang menarik dan cerita yang kompleks, anime berhasil memperkenalkan elemen budaya Jepang ke dalam kehidupan sehari-hari masyarakat global termasuk Indonesia. Studi sebelumnya (Hidayat, 2020) menunjukkan bahwa subkultur seperti “weeaboo” di Indonesia merupakan contoh adanya proses akulturasi budaya di mana dominasi budaya Jepang tampak dalam penggunaan bahasa, gaya berpakaian, dan ekspresi sosial.

Anime juga dianggap sebagai bentuk *soft power* Jepang, yang memungkinkan negara tersebut menyebarkan budayanya secara global tanpa paksaan. Fenomena ini tecermin pada interaksi generasi muda yang mengadopsi elemen-elemen budaya Jepang, baik secara simbolis maupun praktis. Penelitian sebelumnya oleh Shauqi *et all.* (2021) menunjukkan bahwa anime mengubah perubahan perilaku remaja, terutama dalam hal *fashion* dan pola komunikasi. Penelitian ini fokus pada mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang berada dalam fase kehidupan yang lebih dewasa sehingga memiliki perspektif yang berbeda dalam interaksi lintas budaya.

Penelitian ini menjawab beberapa pertanyaan penting terkait fenomena anime sebagai media komunikasi lintas budaya di kalangan mahasiswa Sekolah Vokasi IPB.

Pertama, anime memainkan peran sebagai media komunikasi lintas budaya bagi mahasiswa yang memungkinkan mereka berinteraksi dan memahami budaya asing dalam konteks keseharian. Selain itu, penelitian ini akan menggali lebih dalam elemen-elemen budaya Jepang apa saja yang diadopsi oleh mahasiswa, baik dalam bentuk simbolis seperti gaya berpakaian, bahasa, maupun dalam ekspresi sosial yang muncul di lingkungan kampus.

Penelitian ini bertujuan menganalisis peran anime sebagai media komunikasi lintas budaya di Sekolah Vokasi IPB. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen budaya Jepang yang diadopsi oleh mahasiswa Sekolah Vokasi IPB. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai peran anime sebagai media komunikasi lintas budaya di kalangan mahasiswa dalam berinteraksi di lingkungan yang multikultural.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah untuk memahami pandangan dan pengalaman mahasiswa dalam konteks komunikasi lintas budaya melalui konsumsi anime, tanpa pengujian hipotesis tertentu. Penelitian deskriptif kualitatif cocok untuk menggambarkan fenomena secara mendalam, terutama mengenai perilaku dan pandangan informan yang menjadi subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Vokasi IPB, Jl. Kumbang No.14, dengan partisipasi dari mahasiswa yang merupakan tiga konsumen aktif anime. Penelitian ini menggunakan tiga informan, yaitu FF, SF, dan TM. Data dikumpulkan selama periode yang telah ditentukan, yaitu 14 Oktober hingga 27 Oktober 2024, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan penelitian.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2019), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti, contohnya melalui kuesioner atau wawancara. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap anime, untuk memperoleh wawasan langsung mengenai adaptasi budaya dan komunikasi lintas budaya. Menurut Sugiyono (2019), data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti, contohnya melalui dokumen atau pihak lain. Data sekunder diperoleh dari literatur dan studi sebelumnya yang relevan dengan komunikasi lintas budaya, untuk melengkapi perspektif teoritis yang mendasari penelitian ini. instrumen penelitian mencakup pedoman wawancara yang berisi pertanyaan terkait topik penelitian, catatan lapangan, dan rekaman suara.

Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan tiga mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap anime untuk menggali pandangan dan pengalaman mereka terkait eksistensi anime dalam interaksi lintas budaya, bertujuan memperoleh informasi mengenai adaptasi elemen budaya Jepang dalam kehidupan mereka. Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang membahas teori serta konsep terkait komunikasi lintas budaya, sehingga memperkaya informasi teoritis yang mendasari analisis data penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan tahapan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap reduksi data, data yang telah dikumpulkan diseleksi dan disederhanakan sesuai fokus penelitian, hanya data relevan, seperti pengalaman mahasiswa mengenai komunikasi lintas budaya dan adopsi elemen budaya Jepang, yang digunakan dalam analisis. Data yang telah direduksi kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk teks naratif agar lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Kesimpulan diambil dengan menghubungkan data yang telah dianalisis dengan teori yang relevan, sehingga menyajikan makna dari data terkait peran anime sebagai media komunikasi lintas budaya di kalangan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Anime sebagai bentuk media komunikasi lintas budaya memiliki peran signifikan dalam memengaruhi dinamika interaksi sosial mahasiswa. Melalui konsumsi anime, mahasiswa tidak hanya mengakses hiburan, tetapi juga terpapar pada nilai-nilai budaya dan simbol-simbol yang membentuk perspektif mereka terhadap dunia. Simbol-simbol yang diadopsi dari media, seperti anime, dapat memengaruhi cara individu membangun identitas diri dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Teori ini berfokus pada bagaimana individu memahami dan memaknai dunia melalui simbol, serta bagaimana interaksi sosial yang berulang membantu menginternalisasi nilai-nilai yang ditampilkan dalam simbol-simbol tersebut. Berdasarkan teori ini, dua aspek penting dalam interaksi sosial mahasiswa yang mengonsumsi anime, yaitu Konsep Diri dan Penggunaan Simbol, menjadi perhatian utama dalam analisis hasil penelitian ini.

Teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh Richard West dan Lynn H. Turner (2007) menekankan bahwa konsep diri seseorang terbentuk melalui interaksi sosial dan penggunaan simbol dalam masyarakat.

Konsep Diri

Konsep diri adalah gambaran seseorang mengenai dirinya sendiri yang terbentuk dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional, aspiratif, serta prestasi yang dicapai. Menurut Hurlock (1978) konsep diri mencakup pandangan individu terhadap dirinya sendiri dalam berbagai aspek tersebut. Lebih lanjut, konsep diri juga diartikan sebagai pandangan individu terhadap dirinya sendiri yang bersifat fisik, psikologis, dan sosial sebagai hasil dari pengalaman serta interaksi dengan orang lain.

Konsep diri mahasiswa terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi dalam memahami identitas mereka. Interaksi ini terjadi baik di dunia nyata maupun melalui media, termasuk anime, yang memberikan simbol-simbol tertentu yang berkontribusi pada pembentukan identitas diri. Anime sebagai salah satu bentuk media populer menawarkan paparan nilai-nilai budaya Jepang seperti kedisiplinan, persahabatan, dan kerja keras yang telah menjadi elemen penting dalam memperkaya pandangan mahasiswa terhadap diri mereka sendiri. Anime tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran informal yang membuka wawasan baru tentang budaya Jepang.

Hal ini sejalan dengan teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh West dan Turner (2007) yang menekankan bahwa konsep diri individu terbentuk melalui interaksi sosial di mana makna diperoleh dari simbol-simbol yang ada dalam lingkungan. Simbol-simbol ini, yang mencakup nilai-nilai budaya, norma, dan kebiasaan yang di internalisasi oleh individu sebagai bagian dari konsep diri mereka. Mahasiswa yang terpapar anime sejak usia muda mengungkapkan bahwa pengalaman ini menciptakan keterikatan emosional yang kuat dengan budaya Jepang seperti pada nilai persahabatan yang kerap ditonjolkan dalam anime bertema “shonen” atau kedisiplinan yang sering terlihat dalam anime bertema pendidikan.

Paparan ini menciptakan efek jangka panjang terhadap cara mahasiswa membangun konsep diri mereka. Sebagai contoh, mahasiswa dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa elemen budaya Jepang seperti festival tradisional, ketepatan waktu, dan kerja keras tidak hanya menjadi sumber inspirasi tetapi juga acuan nilai yang memengaruhi perilaku mereka sehari-hari. Hal ini selaras dengan Setyaningsih (2019) yang menyebutkan bahwa konsumsi konten media berbasis budaya asing memungkinkan individu untuk menginternalisasi nilai-nilai baru yang relevan dengan pengembangan identitas mereka.

Menurut Suryanto dan Suryani (2018) media populer seperti anime memiliki kemampuan untuk mengonstruksi identitas individu melalui paparan nilai-nilai budaya yang secara selektif diterima oleh audiens. Dalam kasus mahasiswa yang mengonsumsi anime nilai-nilai seperti solidaritas, semangat pantang menyerah, dan tanggung jawab menjadi bagian dari identitas pribadi mereka. hal ini tidak hanya

terbatas pada aspek pribadi, tetapi juga mengubah cara mereka memandang peran sosial mereka di lingkungan yang lebih luas.

Hal ini selaras dengan Teori Mediated Self-Concept yang dikemukakan oleh Valkenburg dan Peter (2011) yang menjelaskan bahwa media memainkan peran kunci dalam memperkaya konsep diri individu. Mahasiswa tidak hanya menonton untuk hiburan tetapi juga memilih nilai-nilai yang relevan untuk di internalisasi sebagai bagian dari identitas mereka. Proses ini mencakup seleksi simbol budaya seperti karakter anime dengan kepribadian yang kuat atau alur cerita yang menekankan nilai kerja keras yang kemudian menjadi panutan mereka dalam menghadapi tantangan kehidupan.

Paparan yang terus-menerus terhadap simbol-simbol dalam anime juga menciptakan peluang bagi mahasiswa untuk membentuk identitas kolektif sebagai penggemar anime. Identitas ini memfasilitasi interaksi sosial mereka dengan individu lain yang memiliki minat serupa baik melalui komunitas daring maupun acara bertema anime seperti *cosplay* atau diskusi klub. Interaksi ini memungkinkan mereka untuk memperkuat konsep diri melalui pengakuan dan validasi dari sesama anggota komunitas. Hal ini selaras dengan pendapat Peyron (2018) yang menjelaskan bahwa simbol-simbol fandom, seperti nama atau atribut tertentu, memainkan peran penting dalam membentuk identitas kolektif di kalangan penggemar. Identitas ini memungkinkan individu untuk merasa terhubung dengan komunitas yang lebih besar, memberikan ruang untuk validasi sosial, dan memperkuat hubungan interpersonal melalui interaksi di platform daring maupun luring

Anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai medium penting dalam membantu mahasiswa memperkuat konsep diri mereka. Proses internalisasi nilai-nilai yang disampaikan dalam anime, seperti tanggung jawab, solidaritas, dan kerja keras, menunjukkan bahwa media populer ini memiliki potensi besar dalam membentuk identitas individu. Hal ini memperkuat pandangan bahwa media dapat menjadi alat yang efektif dalam pembentukan konsep diri dan identitas sosial mahasiswa.

Penggunaan Simbol

Menurut Littlejohn dan Foss (2009) simbol adalah representasi sesuatu yang disepakati bersama oleh sebuah komunitas atau kelompok untuk menyampaikan makna tertentu. Simbol dapat berupa kata, objek, gambar, atau tindakan yang memiliki makna lebih dari bentuk fisiknya. Dalam konteks komunikasi, simbol berperan sebagai media untuk menyampaikan gagasan, emosi, atau identitas yang dapat dikenali oleh penerima pesan.

Anime juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi penggunaan simbol-simbol budaya Jepang di kalangan mahasiswa. Simbol-simbol ini mencakup

bahasa, gaya bicara, hingga ekspresi budaya yang diterapkan dalam interaksi sosial mereka sehari-hari. Penggunaan simbol ini tidak hanya memperkuat identitas pribadi mahasiswa sebagai penggemar anime tetapi juga memperluas jangkauan komunikasi mereka dalam konteks lintas budaya.

Hal ini selaras dengan penelitian Berndt (2018) yang menyebutkan bahwa anime berfungsi sebagai media transkultural yang memperkenalkan simbol-simbol budaya Jepang, seperti ekspresi bahasa dan nilai sosial, kepada audiens global. Proses ini tidak hanya memperkaya wawasan lintas budaya, tetapi juga mendorong penggemar untuk mengintegrasikan elemen-elemen tersebut dalam interaksi sosial mereka sehari-hari

Beberapa mahasiswa sering menggunakan foto profil bertema anime di media sosial atau secara informal memasukkan kosakata Jepang ke dalam percakapan sebagai bentuk humor. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka juga meniru gaya berbicara atau logat tertentu dari karakter anime yang menjadi cara mereka mengekspresikan keterikatan dengan budaya Jepang. Menurut teori interaksionisme simbolik simbol-simbol budaya ini membantu mahasiswa dalam mengekspresikan identitas diri dan membentuk identitas kolektif sebagai komunitas penggemar anime. Simbol-simbol ini juga menjadi alat untuk memperkuat keterikatan sosial mereka dengan teman-teman sesama penggemar anime, baik melalui kelompok diskusi maupun komunitas virtual.

Mahasiswa juga meniru gaya bicara atau logat tertentu dari karakter anime favorit mereka. Tindakan ini mencerminkan keterikatan emosional mereka terhadap anime sekaligus memperlihatkan simbol budaya dapat membentuk identitas individu. Menurut teori interaksionisme simbolik, simbol-simbol budaya ini berperan sebagai sarana bagi individu untuk mengekspresikan identitas diri mereka dan membentuk identitas kolektif sebagai bagian dari komunitas penggemar anime. Identitas kolektif ini tidak hanya terlihat dalam interaksi langsung tetapi juga dalam aktivitas daring melalui komunitas virtual dan media sosial.

Menurut Mulyadi (2016) mahasiswa penggemar anime di Indonesia sering menggunakan simbol-simbol budaya Jepang sebagai bentuk apresiasi budaya yang menjadi bagian dari identitas mereka. Simbol-simbol ini tidak hanya membantu mereka mengekspresikan diri tetapi juga menjadi alat komunikasi yang mempererat hubungan antarindividu dengan minat serupa. Dalam komunitas-komunitas ini, simbol-simbol budaya dari anime menciptakan "bahasa bersama" yang memperkuat keterikatan sosial.

Hal itu pun selaras dengan pendapat Dewi (2017) yang menegaskan bahwa media populer seperti anime berperan dalam membangun jembatan lintas budaya. Anime tidak hanya menjadi hiburan tetapi juga memperkuat solidaritas dan keterikatan antarindividu dalam komunitas berbasis budaya tertentu. Mahasiswa yang

tergabung dalam kelompok diskusi anime sering menggunakan istilah-istilah Jepang atau mengadakan acara nonton bareng untuk memperkuat rasa kebersamaan.

Simbol-simbol yang didapat dari anime membuat mahasiswa dapat menghubungkan diri dengan aspek budaya Jepang yang dianggap menarik dan mengintegrasikannya dalam interaksi sosial mereka tanpa adanya resistensi dari lingkungan sekitar. Adaptasi simbol-simbol ini memungkinkan mereka untuk menjadikan anime sebagai sarana komunikasi lintas budaya yang efektif sekaligus sebagai jembatan untuk mengapresiasi budaya lain secara lebih mendalam. Proses ini sesuai dengan pandangan Lim (2012), yang menyatakan bahwa komunitas virtual memungkinkan penggemar media untuk memperkuat identitas kolektif mereka melalui simbol-simbol yang mereka adopsi dan bagikan bersama.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime berfungsi sebagai media komunikasi lintas budaya di kalangan mahasiswa Sekolah Vokasi IPB, tidak hanya sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai jembatan untuk mengenal nilai-nilai budaya Jepang, seperti kedisiplinan, etos kerja, dan arti penting persahabatan yang memperkaya konsep diri mereka. Melalui interaksi yang konsisten dengan anime dan keterlibatan dalam komunitas penggemar mahasiswa mengembangkan pemahaman lintas budaya yang lebih luas, mendorong sikap terbuka dan toleran terhadap budaya lain. Anime memainkan peran penting dalam memfasilitasi adaptasi elemen-elemen budaya Jepang, seperti bahasa, gaya berbicara, dan ekspresi budaya ke dalam kehidupan sosial mahasiswa. Adaptasi ini tercermin dalam interaksi sehari-hari mereka, memperkuat rasa identitas diri dan solidaritas dalam komunitas lintas budaya sekaligus menunjukkan kemampuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai positif dari budaya lain dalam kehidupan mereka.

Saran

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pengaruh anime dalam ranah yang lebih spesifik, seperti terhadap perkembangan bahasa atau nilai akademik mahasiswa, untuk melihat bagaimana anime dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang berdampak positif. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat mempertimbangkan faktor-faktor sosial yang mempengaruhi bagaimana anime diterima oleh penonton, seperti latar belakang budaya, kelas sosial, atau usia, yang dapat memengaruhi cara pandang dan penerimaan terhadap nilai-nilai yang disampaikan dalam anime. Dengan memahami faktor-faktor tersebut, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana anime berfungsi tidak hanya sebagai hiburan,

tetapi juga sebagai media yang dapat memengaruhi perkembangan keterampilan dan sikap mahasiswa dalam konteks sosial dan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Razak, A. R., and Ibnu, I. N. "The Influence of Manga and Anime on New Media Students' Creative Development." *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, vol. 8, Special, 2022, pp. 37–45. https://doi.org/10.37134/ejoss.vol8.sp.4.2022.

Adlini, D., Yulinda, D., Chotimah, C., and Merliyana, M. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka*." Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6, no. 1, 2022, pp. 974–980. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394.

Berndt, J. "Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies." *Arts*, vol. 7, no. 4, 2018, pp. 56–68. https://doi.org/10.3390/arts7040056

Debra, H. "*Anime as Japanese Intercultural Communication: A Study of the Weeaboo Community of Indonesian Generation Z and Y." Romanian Journal of Communication and Public Relations*, vol. 22, no. 3, 2020, pp. 35–48. https://www.journalofcommunication.ro/index.php/journalofcommunication/article/view/310/295.

Dewi, P. A. "*Anime sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta)."* E-Societas, vol. 6, no. 3, 2017, pp. 25–35. Retrieved from https://journal.student.uny.ac.id

Fatikh, M. A., and Ramadhani, I. "Anime sebagai Komunikasi dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial." *Jurnal Komunikasi Islam*, vol. 2, no. 4, 2023, pp. 203-216.

Hurlock, E. B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Ke-5. Jakarta: Erlangga, 2006.

J, L. "About the Concept of Culture." *Human Research of Inner Asia*, vol. 4, 2016, pp. 60–72. https://doi.org/10.18101/2305-753x-2016-4-60-72.

Lim, Sun Jung. "Virtual Collective Identity in the Asian Fandom of Japanese Popular Culture." *New Media & Society*, vol. 14, no. 1, 2012, pp. 123-139.

Littlejohn, S. W., and K. A. Foss. *Theories of Human Communication*. 9th ed., Wadsworth Publishing, 2009.

Moleong, L. J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Revised ed., Remaja Rosdakarya, 2022.

Mulyadi, B. "*Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*." Kiryoku, vol. 4, no. 1, 2016, pp. 10–20. Retrieved from https://www.academia.edu

Nugroho, P. A., and Hendrarastomo, G. “Anime sebagai Budaya Populer: Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, vol. 6, no. 3, 2017, pp. 1–15.

Nur, A. S., and Bahriyah, E. N. “Komunikasi Lintas Budaya dalam Perspektif Perilaku Konsumen.” *Jurnal Komunikologi*, vol. 5, no. 2, 2008, pp. 1–15.

Nurhadi, Z. F., and Kurniawan, A. W. “Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian.” *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, vol. 3, no. 1, 2017, pp. 90–95.

Peyron, D. “Fandom Names and Collective Identities in Contemporary Popular Culture.” *Transformative Works and Cultures*, vol. 28, 2018, https://doi.org/10.3983/twc.2018.1468.

Putra, A. “Pengaruh Visualisasi Anime terhadap Pemahaman Budaya Jepang.” *Jurnal Seni Visual dan Media*, vol. 9, no. 1, 2022, pp. 22–33.

Setyaningsih, W. “Pengaruh Media Populer Terhadap Internaliasi Nilai Budaya Asing Pada Remaja.” *Jurnal Komunikasi dan Media*, vol. 7, no. 2, 2019, pp. 45–58.

Shauqi, M. N., Rusdiah, and Hadawiah. “Budaya Anime Jepang dalam Perubahan Perilaku Remaja pada Siswa SMA Negeri 6 Kota Palopo.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, vol. 4, no. 2, 2024, pp. 53-61.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2019.

Suryanto, T., and Suryani, N. “Media Populer Sebagai Instrumen Pembentukan Identitas Generasi Muda.” *Jurnal Ilmu Komunikasi Indonesia*, vol. 5, no. 3, 2018, pp. 101–112.

Valkenburg, Patti M., and Jochen Peter. "Online Communication among Adolescents: An Integrated Model of Its Attraction, Opportunities, and Risks." *Journal of Adolescent Health*, vol. 48, no. 2, 2011, pp. 121-127.

West, R., and L. H. Turner. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Penerbit Salemba, 2007.