



## Analisis Konsumsi Budaya Populer Jepang pada Aspek Kehidupan Sosial Mahasiswa

Maheswara Hermadhito Prapancha<sup>1\*</sup>, Hikmal Fajar Fardyan<sup>2</sup>, Jhon Daniel Manurung<sup>3</sup>, Sri Mulyeni<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup>Universitas Nasional PASIM, Jawa Barat, Indonesia

Email: [mahesama755@gmail.com](mailto:mahesama755@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [hikmalfajar05@gmail.com](mailto:hikmalfajar05@gmail.com)<sup>2</sup>, [danieljohanes03@gmail.com](mailto:danieljohanes03@gmail.com)<sup>3</sup>, [srimulyeni88@gmail.com](mailto:srimulyeni88@gmail.com)<sup>4</sup>

\*Penulis korespondensi: [mahesama755@gmail.com](mailto:mahesama755@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** Japanese popular culture, such as anime, manga, cosplay, and J-Pop music, has become part of the daily lives of Indonesian students along with the development of technology and digital media. The consumption of Japanese popular culture not only serves as a form of entertainment but also influences aspects of social interaction, identity formation, and how to express oneself in social environments. This study aims to analyze the influence of Japanese popular culture consumption on the social lives of students. Writers used a qualitative method with literature study techniques. Data were obtained through searching and analyzing various previous scientific journal articles on relevant topics published in the last ten years. The results of the study indicate that consumption of Japanese popular culture has various impacts on the social lives of students. On the one hand, Japanese popular culture can broaden cultural horizons, strengthen social interactions through communities and fandoms, and increase interest in learning the Japanese language and culture. On the other hand, there is the potential for negative impacts on consumers, such as consumptive behavior, excessive fanaticism, and a tendency to limit social interactions outside of specific interest groups. Therefore, critical awareness and a selective attitude are needed in consuming Japanese popular culture so that the received influence is positive and does not neglect local social and cultural values.

**Keywords:** Anime Manga; Indonesian Students; J-Pop Cosplay; Popular Culture; Social Identity

**Abstrak.** Budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, *cosplay*, dan musik J-Pop kini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mahasiswa di Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi dan media digital. Konsumsi budaya populer Jepang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mempengaruhi aspek interaksi sosial, pembentukan identitas, serta cara mengekspresikan diri dalam lingkungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dari konsumsi budaya populer Jepang terhadap kehidupan sosial mahasiswa. Metode yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik studi literatur. Data diperoleh melalui penelusuran dan analisis berbagai artikel jurnal ilmiah terdahulu dengan topik yang relevan dan diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Hasil studi menunjukkan bahwa konsumsi budaya populer Jepang memberikan dampak yang beragam terhadap kehidupan sosial mahasiswa. Di satu sisi, budaya populer Jepang dapat memperluas wawasan budaya, memperkuat interaksi sosial melalui komunitas dan *fandom*, serta meningkatkan minat belajar bahasa dan budaya Jepang. Di sisi lain, terdapat potensi munculnya dampak negatif pada konsumennya seperti perilaku konsumtif, fanaticisme secara berlebihan, dan kecenderungan untuk membatasi interaksi sosial diluar kelompok dengan minat tertentu. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran kritis dan sikap selektif dalam mengonsumsi budaya populer Jepang agar pengaruh yang diterima bersifat positif dan tidak mengesampingkan nilai-nilai sosial serta budaya lokal.

**Kata Kunci:** Anime Manga; Budaya Populer; Identitas Sosial; J-Pop Cosplay; Mahasiswa Indonesia

### 1. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya, budaya populer lahir dari masyarakat industri, dimana proses pemberian arti dan hasil kebudayaan di produksi dan disajikan secara massal dengan adanya teknologi produksi, distribusi, dan reproduksi sehingga dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas. Kemajuan teknologi dan akses yang semakin terbuka terhadap berbagai komoditas budaya yang terus dipromosikan membuat masyarakat hidup dalam keberagaman pilihan

budaya yang sering kali mendorong individu untuk mengikuti hal yang diinginkan dan bukan hal yang dibutuhkan. Saat ini, berbagai platform digital dapat dijadikan sebagai sarana dalam mempromosikan budaya, seperti *Facebook* yang mencapai puncak popularitasnya pada tahun 2005 hingga 2010, disusul dengan *YouTube* yang mulai ramai digunakan sejak sekitar 2015 hingga saat ini, dan *TikTok* yang kini hadir sebagai ruang baru bagi generasi muda untuk memperoleh informasi dan mengekspresikan diri mereka (Rahim, 2024).

Jepang dikenal sebagai negara dengan kekayaan budaya yang mencakup budaya tradisional maupun budaya populer. *Anime* dan *manga* merupakan dua contoh dari keberagaman dari budaya populer Jepang yang paling umum untuk diminati oleh kebanyakan masyarakat Indonesia. Alur cerita *anime* dinilai menarik dan mudah untuk dipahami, serta menggambarkan kehidupan sehari-hari dari masyarakat Jepang itu sendiri seperti yang ditampilkan dalam serial *Doraemon*, sehingga membuat *anime* mudah untuk diterima berbagai khalayak, khususnya generasi muda. Berbagai karakter dalam *anime* maupun *manga* kemudian diadopsi oleh berbagai kalangan remaja di Indonesia melalui gaya berpakaian yang dikenal sebagai *cosplay* yang merupakan salah satu bentuk dari budaya populer Jepang yang diminati oleh penggemar budaya populer Jepang di Indonesia dan merujuk pada aktivitas mengenakan serta memainkan peran karakter tertentu melalui kostum yang mereka kenakan (Faisal et al., 2022).

Penyebaran budaya populer Jepang tampak jelas di kalangan mahasiswa. Pengaruh tersebut dapat tercerminkan melalui minat dan dedikasi mereka terhadap *anime*, *manga*, *cosplay*, dan musik J-Pop, hingga gaya hidup yang mencerminkan masyarakat Jepang itu sendiri. Ketertarikan generasi muda terhadap budaya populer Jepang semakin kuat berkat kemudahan terhadap akses media sosial dan platform digital yang menyediakan berbagai konten yang relevan. Ketertarikan inilah yang membuka berbagai peluang bagi generasi muda untuk mengenal nilai dan tradisi baru yang berbeda dari budaya lokal. Namun, kondisi tersebut dapat memicu dominasi budaya asing yang kemudian akan mempengaruhi kehidupan sosial serta pembentukan identitas mahasiswa sebagai generasi muda (Ocha Ocha et al., 2024).

Pengenalan budaya Jepang melalui *anime* dalam kurikulum lintas program studi memberikan berbagai manfaat yang penting, diantaranya membantu mahasiswa memahami dan menghargai perbedaan budaya, nilai, serta norma sosial di Jepang. Selain itu, pendekatan ini juga mendorong mahasiswa untuk memiliki wawasan yang lebih luas terhadap keberagaman budaya global. Penggunaan bahasa Jepang sebagai dialog yang digunakan dalam *anime* dapat memotivasi mahasiswa untuk mempelajari bahasa Jepang secara lebih mendalam agar dapat memahami apa yang disampaikan didalam *anime* tersebut dengan lebih baik.

Disamping itu, *anime* sebagai karya seni yang kreatif dan inovatif mampu meningkatkan daya pikir kreatif serta mendorong pengembangan ide-ide *fresh* dan baru di kalangan generasi muda, khususnya mahasiswa (Ifi Gama, 2024).

Ketertarikan mahasiswa terhadap budaya Jepang telah muncul sejak usia dini melalui pengaruh dari teman mereka yang menyukai *anime*. Budaya Jepang dianggap menarik karena kemajuan teknologinya serta berbagai unsur tradisional seperti *kimono* yang kemudian diadaptasi dalam bentuk cosplay. Minat tersebut bahkan berkembang menjadi peluang usaha, seperti menjual *merchandise* bertema *anime* yang menunjukkan bahwa budaya Jepang turut mempengaruhi pilihan profesi bagi mahasiswa. Selain itu, budaya Jepang dapat memberikan dampak positif, terutama dalam pembentukan sikap sopan dan rapih yang kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sosial mereka (Ocha Ocha et al., 2024).

Dalam kaitannya dengan 4 keterampilan dalam berbahasa Jepang, yaitu membaca, menulis, mendengar, dan berbicara, budaya populer Jepang sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan dalam memahami bahasa Jepang, serta cukup berpengaruh dalam kemampuan berbicara. Namun, budaya populer Jepang dinilai kurang berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan dalam membaca dan menulis karena sebagian besar konsumen hanya menikmati produk budaya populer Jepang dalam bentuk terjemahan seperti *manga* ataupun novel ringan yang disajikan dalam bahasa Indonesia. Akibatnya, pemahaman terhadap *kanji*, tata bahasa, dan struktur dalam bahasa Jepang melalui aktivitas membaca teks berbahasa tidak berkembang secara efektif (Dewanty et al., 2025).

Meskipun demikian, pengaruh dari budaya populer Jepang tidak selalu berdampak positif. Dalam beberapa kasus, terdapat kecenderungan bagi mahasiswa untuk mengagungkan budaya Jepang secara berlebihan hingga bersifat fanatik, fenomena ini sering disebut sebagai *weaboo* atau yang lebih sering dikenal sebagai *wibu*. Individu dengan kecenderungan ini memiliki obsesi yang kuat terhadap Jepang dan terkadang menunjukkan perilaku yang dianggap tidak lazim atau tidak normal oleh lingkungan sosialnya. *Wibu* dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu *wibu* aktif yang terbuka dengan identitasnya, serta *wibu* pasif yang cenderung tertutup dan minim akan interaksi sosial, sehingga kerap menjadi sasaran ejekan atau perundungan akibat keterbatasan interaksi sosial di lingkungannya (Wardhana, 2023).

## 2. KAJIAN TEORITIS

Budaya populer Jepang, seperti *anime*, *manga*, dan J-Pop saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mahasiswa di Indonesia dan mempengaruhi gaya hidup serta cara mereka mengekspresikan diri. Mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap budaya populer

Jepang umumnya mengalami berbagai perubahan, mulai dari motivasi belajar, pola interaksi sosial, penggunaan bahasa Jepang dalam komunikasi, hingga mengadopsi gaya dalam berpakaian, sikap, dan perilaku yang cenderung terinspirasi dari karakter *anime*, bahkan perubahan cara pandang terhadap Jepang dan budayanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa budaya populer Jepang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengekspresikan diri bagi mahasiswa baik dalam lingkungan kampus maupun kehidupan sosial mereka (Raudha et al., 2024). Selain memengaruhi gaya hidup, budaya populer Jepang juga memiliki dampak terhadap aspek akademik mahasiswa. Aktivitas seperti menonton *anime* dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Jepang termasuk penguasaan kosakata, struktur bahasa, dan pelafalan. Mahasiswa juga merasakan bahwa menonton *anime* dapat memperdalam pemahaman mengenai bahasa Jepang serta memberikan peluang untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Misalnya, mahasiswa menggunakan bahasa Jepang yang terinspirasi melalui karakter *anime* saat berinteraksi dengan teman mereka, sehingga secara tidak langsung, budaya populer Jepang memiliki peran sebagai sarana soft power yang mendorong minat untuk belajar bahasa dan budaya Jepang (Ayu Safitri et al., 2023).

Ketertarikan mahasiswa terhadap *anime* dan *manga* sering menjadi pintu awal dalam mengenal dan meyukai budaya Jepang. Sebagai produk budaya Jepang yang populer, *anime* dan *manga* memiliki daya tarik kuat yang mampu mempengaruhi kehidupan penggemarnya. Beragam genre *anime* dan *manga* kerap menampilkan gambaran kehidupan masyarakat Jepang, seperti cara berpakaian, makanan khas, serta berbagai tradisi budaya. Situasi inilah yang memunculkan kekhawatiran karena sebagian penggemar lebih tertarik pada budaya populer Jepang dibandingkan budaya lokal. Ketertarikan yang berlebihan inilah yang berpotensi menimbulkan dominasi budaya asing yang menyebabkan berkurangnya minat terhadap pelestarian budaya lokal, sehingga diperlukan sikap yang kritis supaya adopsi budaya populer tidak menggeser budaya lokal sebagai identitas negara (Faisal et al., 2022). Disisi lain, budaya populer Jepang juga memiliki potensi dampak negatif. Pengaruh *anime* dan *cosplay* mendorong sebagian generasi muda untuk mengikuti tren berpakaian yang terus berubah setiap waktunya, yang pada akhirnya menimbulkan perilaku konsumtif. Keinginan untuk mengoleksi berbagai model pakaian serta menyesuaikannya dengan musim membuat penggemarnya merasa perlu memiliki banyak jenis busana. Temuan ini menunjukkan bahwa tanpa adanya sikap selektif dan pengendalian diri, konsumsi budaya populer Jepang dapat memicu pola hidup konsumtif di kalangan penggemarnya (Tya et al., 2023).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik kajian literatur. Data dikumpulkan melalui penelusuran buku referensi dan jurnal ilmiah dalam kurun waktu 10 tahun terakhir (Jeka et al., 2023). Proses penelitian dimulai dengan mencari artikel di Google Scholar menggunakan kata kunci seperti “Budaya Populer Jepang”, “Kehidupan Sosial Mahasiswa”, dan “Interaksi Sosial”. Artikel kemudian diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu penelitian yang membahas keterkaitan budaya populer Jepang dengan kehidupan atau interaksi sosial mahasiswa. Selanjutnya, penulis menganalisis temuan dari berbagai penelitian untuk melihat pola, persamaan, perbedaan, dan arah hasil studi sebelumnya. Analisis dilakukan dengan membaca dan membandingkan temuan guna memahami pengaruh budaya populer Jepang terhadap aspek kehidupan sosial mahasiswa. Hasil penelitian dirangkum secara sistematis untuk menghasilkan sintesis teoretis mengenai pengaruh konsumsi budaya populer Jepang terhadap kehidupan sosial dan interaksi mahasiswa.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah penulis laksanakan, hasil-hasil penelitian yang relevan dengan topik kajian ini disajikan secara ringkas dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.** Hasil Telaah Literatur.

Judul Artikel/Penulis (Tahun)	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Hegemonisasi Budaya Populer Jepang Dalam Komunitas <i>Otaku</i> (Faisal et al., 2022)	Kualitatif	Proses hegemonisasi budaya populer Jepang umumnya berawal sejak masa sekolah dasar melalui paparan tayangan <i>anime</i> di media televisi. Bentuk hegemoni yang muncul dapat berupa dominasi intelektual dan moral yang berdampak pada kecenderungan pada setiap individu untuk lebih menggemari budaya Jepang dibandingkan budaya tradisional lokal. Penelitian ini mengemukakan alternatif solusi dalam menghadapi hegemonisasi budaya populer Jepang, yakni dengan tidak menjadikan budaya populer Jepang sebagai satu-satunya rujukan serta tetap melestarikan dan mengapresiasi budaya lokal.
Analisis Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Terhadap Budaya Pop Jepang	Pendekatan Kualitatif	Media, khususnya platform media sosial, memiliki peran yang besar dalam memperkenalkan budaya

dan Peran Media: Perspektif Imperialisme Budaya (Ocha Ocha et al., 2024)			populer Jepang kepada mahasiswa. Beberapa narasumber merasa terpengaruh oleh elemen budaya Jepang seperti <i>anime</i> , <i>cosplay</i> , dan gaya hidup ala orang Jepang, meskipun tetap berupaya untuk mempertahankan budaya lokal Indonesia. Penelitian ini mengidentifikasi adanya dampak positif seperti peningkatan pemahaman terhadap budaya Jepang serta adaptasi terhadap nilai-nilai kedisiplinan, namun juga muncul kekhawatiran akan dominasi budaya asing yang berpotensi menggeser keberlangsungan nilai-nilai budaya lokal.
<i>Japanese Pop Culture for Language Learning : A Quantitative Study on Motivation and Japanese Language Skill Among Japanese Language Students in Indonesia</i> (Dewanty et al., 2025)	Kuantitatif		Budaya populer Jepang memiliki peran besar dalam memotivasi mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Jepang. Mayoritas narasumber memiliki ketertarikan terhadap produk budaya populer Jepang sebelum menjadi mahasiswa pada program studi bahasa Jepang, serta mengakses budaya tersebut melalui aktivitas seperti menonton <i>anime</i> dan mendengarkan musik J-Pop. Melalui konsumsi budaya populer Jepang inilah, mahasiswa dapat memperluas pengetahuan mengenai Jepang sekaligus memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pola pikir masyarakat Jepang.
<i>Subculture Career as an Alternative to Japanophilia or Weaboo (Wibu) Yogyakarta Otsuru Community</i> (Wardhana, 2023)	Kualitatif		Pada prinsipnya, <i>weaboo</i> (wibu) tidak berbeda dengan kelompok maupun individu sosial lainnya. Faktor yang menyebabkan mereka dipersepsi negatif oleh publik berasal dari stigma yang diletakkan pada istilah “ <i>weaboo</i> ” itu sendiri. Jika dilihat melalui sudut pandang <i>weaboo</i> , pada dasarnya mereka hanya membutuhkan wadah atau tempat untuk menyalurkan potensi serta minat yang mereka miliki.
Pengaruh <i>Anime</i> dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup	Kualitatif		Budaya populer Jepang dapat memunculkan beragam perubahan

Mahasiswa di Banda Aceh (Raudha et al., 2024)	dalam pola hidup mahasiswa, mulai dari perubahan motivasi, pola interaksi sosial, penggunaan bahasa Jepang dalam aktivitas sehari-hari, adopsi gaya berpakaian yang terinspirasi dari <i>anime</i> , perilaku meniru, hingga pergeseran cara pandang mahasiswa terhadap anime dan budaya Jepang. Dampak positif yang dihasilkan <i>anime</i> bagi mahasiswa mencakup pengembangan kemampuan dalam berbahasa Jepang, pemanfaatan <i>anime</i> sebagai media pembelajaran, serta sarana untuk membangun interaksi sosial. Disisi lain, <i>anime</i> juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti kecenderungan untuk menghabiskan waktu secara berlebihan, munculnya halusinasi, serta paparan konten yang kurang sesuai atau mengarah pada unsur seksual
<i>The Influence of Anime on Japanese Literature Students at Bung Hatta University</i> (Ayu Safitri et al., 2023)	Kualitatif Deskriptif  Aktivitas menonton <i>anime</i> dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa, khususnya memperluas wawasan dan pemahaman terhadap budaya, tradisi, agama, serta nilai-nilai sosial yang melekat dalam masyarakat Jepang, sekaligus berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa Jepang, seperti penguasaan kosakata, keterampilan percakapan, dan kemampuan menyimak.
Dampak Pengaruh Pola Perilaku Mahasiswa Indonesia di Manabi Gaigogakuin (Tya et al., 2023)	Kualitatif Deskriptif  Setiap bentuk pengaruh budaya Jepang, baik budaya populer, kerja paruh waktu, maupun <i>nomikai</i> dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu sebagai pendorongnya. Faktor pendorong utama dari pengaruh budaya populer Jepang berasal dari kebutuhan serta ketertarikan individu terhadap elemen-elemen yang diminati, seperti <i>anime</i> , <i>manga</i> , <i>cosplay</i> , dan musik J-Pop. Melalui aspek-aspek tersebut, budaya populer Jepang menghadirkan dampak yang bersifat positif maupun negatif. Dampak

Pengenalan <i>Anime</i> Sebagai Budaya Populer Jepang (Ifi Gama, 2024)	Ekspositori	positifnya tercermin pada kebebasan mahasiswa dalam mengekspresikan diri melalui pilihan gaya berpakaian, sementara dampak negatifnya terlihat pada kecenderungan munculnya perilaku konsumtif, yang ditandai dengan kebiasaan untuk membeli dan mengoleksi berbagai <i>merchandise</i> bertema <i>anime</i> .
Dominasi Budaya Populer : Penguatan Nilai-Nilai Budaya Melalui Pemanfaatan Media Sosial (Rahim, 2024)	Kualitatif	Budaya populer Jepang menunjukkan adanya penguatan pemahaman mahasiswa terhadap <i>anime</i> sebagai bagian dari budaya populer Jepang, pengembangan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, keterampilan kolaboratif, serta penguasaan teknologi. Berbagai kegiatan dan upaya pengenalan budaya populer Jepang melalui media anime juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kurikulum lintas program studi.
Fenomena Budaya Wibu Sebagai Bentuk Komunikasi Remaja Generasi Z (Studi Pada Komunitas <i>Cosplay Naruto Fans</i> Palembang). (Al Fariz et al., 2024)	Pendekatan Kualitatif	Budaya populer memberikan pengaruh tersendiri terhadap pembentukan identitas generasi muda, yang mencerminkan cara mereka memaknai diri sendiri maupun realitas sosial disekitarnya. Generasi muda, khususnya mahasiswa, menyikapi budaya populer melalui proses yang bersifat kompleks, mulai dari mengadopsi, menolak, hingga menafsirkan ulang berbagai unsur budaya tersebut. Selain itu, media sosial turut berperan penting dalam membentuk persepsi generasi muda terkait penegasan internalisasi nilai-nilai kebudayaan. Pola komunikasi remaja generasi Z dalam fenomena wibu terbagi kedalam dua bentuk utama, yakni komunikasi secara langsung dan tidak langsung. Pengaruh fenomena wibu terhadap komunikasi remaja generasi Z terlihat pada penggunaan bahasa Jepang sebagai media komunikasi, pemakaian busana tradisional Jepang, penggunaan nama

Fanatisme Dan Tindakan Sosial Wibu di Kota Bandung. (Tresna Wiyanti et al., 2025)

Kualitatif

panggilan dengan nuansa Jepang, serta peniruan gerakan dan ungkapan ikonik dari karakter fiksi yang mereka suka, dan berbagai bentuk ekspresi lainnya.

Fanatisme wibu yang dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, ekonomi, dan fokus minat mereka seperti *cosplay* dan *idol*. Pengalaman-pengalaman tersebut yang kemudian mendasari tindakan-tindakan yang mereka lakukan ketika berinteraksi dalam komunitas yang mereka ikuti dan meliputi tindakan sosial yang rasional, berdasarkan pada nilai norma, dan sosial tradisional.

Ketertarikan mahasiswa terhadap anime dipengaruhi oleh kehadiran karakter-karakter yang kerap menampilkan keunikan serta tingkat kompleksitas yang jarang dijumpai pada bentuk hiburan lainnya. *Anime* juga mampu mengangkat dan mengeksplorasi dimensi kemanusiaan serta konflik batin secara mendalam, sehingga membangun ketertarikan emosional antara penonton dan karakter yang ditampilkan. Seiring dengan meningkatnya minat mahasiswa terhadap *anime*, media ini memberikan berbagai pengaruh yang bermacam-macam terhadap penontonnya, mulai dari peniruan gaya hidup glamor atau ekstrem ala tokoh *anime*, pengadopsian nilai-nilai moral melalui pesan yang disampaikan, hingga potensi munculnya kecenderungan isolasi sosial.

Anggota komunitas *Mirai no Yume* mempresentasikan ketertarikan mereka terhadap budaya populer Jepang dengan cara mengoleksi berbagai barang yang memiliki kaitan dengan budaya populer Jepang itu sendiri, seperti *manga*, *action figure*, dan kaligrafi Jepang. Selain itu, mereka juga menonton *anime*, menggambar karakter *anime* dan

Perubahan Perilaku Mahasiswa Setelah Menonton Tayangan *Anime* (Rifky Abdillah & Arifin, 2024)

Kualitatif

Representasi Budaya Populer Jepang Dalam Komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi (Prayoga et al., 2023)

Kualitatif

<p>Perilaku Komunikasi <i>Otaku</i> Dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang <i>Soshonbu</i> Bandung) (Biinzilla Yulian &amp; Syahriar Sugandi, 2019)</p>	Kualitatif	<p>manga untuk komik, melakukan <i>cross street</i> di kota Bukittinggi, mengikuti berbagai event dan lomba dengan tema Jepang sebagai cara untuk mengekspresikan identitas mereka sebagai konsumen dan peminat budaya populer Jepang. <i>Otaku</i> cenderung lebih terbuka, ekspresif, dan merasa nyaman ketika berkomunikasi serta berinteraksi dengan sesama <i>otaku</i>, baik secara verbal maupun non-verbal, sehingga terbentuklah proses asosiatif yang kuat. Sebaliknya, dalam interaksi dengan kelompok non-<i>otaku</i>, mereka cenderung menampilkan sikap yang lebih pasif, memiliki keterbatasan dalam mengekspresikan diri, serta menghadapi hambatan komunikasi akibat adanya prasangka dan stigma negatif. Proses disosiatif tersebut tampak dalam bentuk konflik ringan, seperti perdebatan seputar anime di kalangan sesama <i>otaku</i>, serta konflik berupa ejekan dari non-<i>otaku</i> yang umumnya direspon dengan sikap diam.</p>
<p>Pengaruh Menonton Animasi Jepang di Internet Terhadap Gaya Hidup Wibu di Yogyakarta (Pristianti, 2024)</p>	Kuantitatif	<p>Akses terhadap animasi Jepang melalui media daring seperti internet memberikan berbagai pengaruh terhadap pola gaya hidup wibu. Pengaruh tersebut dapat tercermin dalam kebiasaan konsumsi, preferensi destinasi liburan, keterlibatan dalam aktivitas budaya Jepang, hingga keputusan untuk membeli berbagai macam merchandise bertema <i>anime</i>. Temuan ini menegaskan bahwa <i>anime</i> Jepang tidak lagi berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan telah menjadi unsur penting dalam pembentukan identitas dan gaya hidup wibu.</p>
<p><i>The Effect of Knowledge of Japanese Pop Culture on Student Learning Motivation of Japanese Language Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education Riau</i></p>	Kuantitatif	<p>Pemahaman mahasiswa mengenai budaya populer Jepang tergolong sangat tinggi, terutama terhadap <i>anime</i> yang menjadi topik paling dominan. Tingkat pengetahuan tersebut tentunya memiliki hubungan positif terhadap peningkatan</p>

<i>University</i> (Bramantyo et al., 2022)	motivasi untuk belajar bahasa Jepang. Motivasi integratif lebih menonjol dibandingkan motivasi instrumental, sehingga menjadikan minat terhadap budaya Jepang dan keinginan untuk berinteraksi dengan penutur asli sebagai pendorong utama dalam proses pembelajaran.
Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang Dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang (Rizal Hifandi Jusuf et al., 2022)	<p><i>Anime</i> memberikan pengaruh terhadap perubahan gaya hidup mahasiswa, terutama pada cara berpikir, minat hiburan, serta kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Dampak yang muncul tentunya ada yang positif dan juga negatif. Pada sisi dampak positif, <i>anime</i> memberikan pengaruh pada meningkatkan wawasan, kemampuan berbahasa, dan semangat dalam belajar. Sementara itu, pada sisi dampak negatif, <i>anime</i> dapat mengakibatkan lupa akan waktu, penurunan fokus secara akademik, dan kecenderungan untuk berhalusinasi. Disisi lain, perubahan pada penampilan fisik umumnya tergolong minim karena mahasiswa tetap memilih menampilkan identitas diri mereka masing-masing.</p>
<i>Anime</i> Sebagai Bentuk Media Komunikasi Lintas Budaya Pada Mahasiswa Sekolah Vokasi IPB (Amanu et al., 2025)	<p><i>Anime</i> dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan unsur-unsur esensial yang merupakan bagian dari kebudayaan Jepang, seperti kedisiplinan, persahabatan, dan etos kerja. Interaksi yang berlangsung secara bertahap tersebut kemudian berkontribusi dalam pembentukan identitas kultural pada mahasiswa, serta memperkaya konsep diri mereka melalui internalisasi berbagai nilai positif yang terkandung dalam budaya Jepang dan mendorong sikap keterbukaan terhadap keberagaman serta perbedaan budaya. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam komunitas atau fandom tertentu juga berperan dalam meningkatkan rasa solidaritas dan kebersamaan didalam komunitas tersebut.</p>

Analisis Pemahaman Budaya Populer Jepang Pada Mahasiswa Program Studi Non Bahasa Jepang (Angelita Tangkere et al., 2023)

Kualitatif  
Deskriptif

Mahasiswa prodi non-bahasa Jepang umumnya mengetahui budaya populer Jepang melalui Internet dan media sosial yang sedang ramai diperbincangkan. Umumnya, mereka hanya memiliki pemahaman dasar terhadap budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, dan *cosplay* yang mereka peroleh melalui media dan tren yang sedang populer. Meski demikian, tentunya ada juga mahasiswa yang memiliki ketertarikan untuk mencari tahu lebih banyak lagi mengenai budaya populer Jepang karena keunikannya. Terdapat 7 jenis budaya populer Jepang yang dimanfaatkan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa dan budaya Jepang, yaitu *anime*, *manga*, *video game*, *cosplay*, musik J-Pop, gaya berpakaian ala *Harajuku*, dan kuliner. Diantara 7 poin tersebut, *anime* dan *manga* menjadi media yang paling dominan untuk diminati karena relevan dengan pengalaman dan minat mahasiswa. Latar belakang pengetahuan terhadap budaya populer Jepang turut mempengaruhi cara memilih media pembelajaran yang digunakan di kelas.

*The Consumption of Popular Pop Culture in Japanese Language Culture Learning at the University* (Makhsusy Permatasari et al., 2025)

Kualitatif  
Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa konsumsi budaya populer Jepang memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan sosial mahasiswa. Budaya populer Jepang, khususnya *anime*, *manga*, dan *cosplay*, tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memengaruhi cara mahasiswa berinteraksi, mengekspresikan diri, serta membentuk identitas sosial mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang mengenal budaya populer Jepang sejak usia dini melalui media seperti televisi dan internet. Kemudahan akses media digital membuat budaya Jepang semakin mudah diterima dan diminati oleh mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam menyebarkan budaya populer Jepang di kalangan generasi muda.

Dalam aspek interaksi sosial, mahasiswa penggemar budaya populer Jepang cenderung menciptakan hubungan maupun interaksi sosial dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Meskipun sering mendapat stigma sebagai individu yang antisosial, pada kenyataannya mereka tetap bersosialisasi secara aktif, terutama melalui komunitas, *fandom*, dan *event*

bertema Jepang. Dengan adanya ruang sosial tersebut, mahasiswa dapat merasa lebih diterima dan bebas mengekspresikan diri. Budaya populer Jepang juga berpengaruh terhadap pembentukan identitas mahasiswa. Penggunaan simbol-simbol budaya Jepang, seperti gaya berpakaian, penggunaan istilah bahasa Jepang, serta penggunaan atribut *anime* di media sosial, menjadi cara mahasiswa menunjukkan jati diri dan ketertarikan mereka. Simbol-simbol ini membantu mahasiswa membangun identitas kolektif sebagai bagian dari komunitas penggemar budaya Jepang.

Berdasarkan metode studi literatur yang penulis gunakan pada artikel ini, dapat dipahami bahwa konsumsi budaya populer Jepang oleh mahasiswa merupakan fenomena sosial yang dibentuk melalui proses interaksi melalui media, individu, dan lingkungan sosial. Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media hiburan seperti *anime*, *manga*, dan media lain dari budaya populer Jepang memiliki peran sebagai media pembentuk makna sosial yang mempengaruhi cara mahasiswa dalam berinteraksi dan memandang diri mereka sendiri. Mahasiswa tidak hanya menjadi konsumen, mereka juga mengimplementasikan nilai, simbol, dan makna yang disajikan dalam budaya populer Jepang. Proses inilah yang kemudian membentuk pola perilaku sosial, seperti kecenderungan untuk bergabung dengan komunitas penggemar dan membangun relasi sesuai dengan kesamaan minat. Dengan demikian, budaya populer Jepang juga dapat berfungsi sebagai wadah terbentuknya hubungan sosial baru di kalangan mahasiswa.

Hasil studi literatur juga memperlihatkan bahwa pengaruh dari budaya populer Jepang terhadap kehidupan sosial mahasiswa bersifat variatif. Perbedaan pengalaman dan latar belakang mahasiswa menjadi faktor penting yang menjadi pengaruh bagaimana budaya populer Jepang dimaknai dan dihayati. Beberapa mahasiswa memanfaatkan budaya populer Jepang sebagai sarana untuk mengekspresikan diri mereka maupun sebagai bentuk penguatan identitas sosial, sementara beberapa yang lainnya cenderung memunculkan pembatasan interaksi diluar komunitas tertentu. Hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran media sosial yang mempercepat penyebaran budaya populer Jepang. Oleh karena itu, konsumsi budaya populer Jepang perlu dipahami sebagai proses berkehidupan sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Namun, pada penelitian ini juga menemukan adanya dampak negatif dari konsumsi budaya populer Jepang. Beberapa mahasiswa menunjukkan kecenderungan perilaku konsumtif, seperti membeli *merchandise anime* secara berlebihan. Selain itu, terdapat pula mahasiswa yang terlalu larut dalam dunia *anime* sehingga mengurangi interaksi sosial di luar komunitasnya (Wardhana, 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa konsumsi budaya populer

Jepang perlu disikapi secara bijak agar tidak berdampak negatif pada kehidupan sosial mahasiswa. Di sisi lain, budaya populer Jepang memberikan dampak positif dalam bidang akademik, terutama dalam meningkatkan minat belajar bahasa Jepang. *Anime* dan *manga* dapat membantu mahasiswa memahami bahasa dan budaya Jepang secara lebih menarik dan kontekstual. Hal ini membuktikan bahwa budaya populer Jepang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif apabila diarahkan dengan baik. Secara keseluruhan, budaya populer Jepang memberikan pengaruh yang beragam terhadap kehidupan sosial mahasiswa, baik positif maupun negatif. Oleh karena itu, mahasiswa perlu memiliki kesadaran kritis dalam mengonsumsi budaya populer Jepang agar dapat mengambil manfaatnya tanpa mengesampingkan nilai-nilai budaya lokal.

Dengan adanya teknologi yang berkembang dan budaya populer Jepang yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mahasiswa dapat mempermudah akses mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Dengan ketersediaan tersebut tentunya dapat meningkatkan minat dan kemampuan mahasiswa dalam berbahasa Jepang, khususnya dalam aspek *speaking* dan *listening* yang umumnya dapat ditingkatkan dengan menonton *anime*. Sementara pada aspek *reading* dan *writing*, mahasiswa umumnya mempelajari tata cara untuk membaca dan menulis huruf dalam bahasa Jepang seperti Hiragana, Katakana, dan Kanji baik secara mandiri melalui akses terhadap internet maupun belajar dengan bimbingan guru, dosen, maupun melalui kursus baik secara daring atau luring (Dewanty et al., 2025). Minat mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang biasanya didorong oleh keinginan untuk bekerja maupun berwisata ke negeri matahari terbit tersebut, pembelajaran bahasa Jepang inilah yang kemudian akan diterapkan dalam aspek komunikasi dengan orang Jepang secara langsung.

Melalui penelitian ini, penulis menegaskan bahwa konsumsi budaya populer Jepang memiliki dampak sosial yang beragam bagi mahasiswa, baik dalam bentuk penguatan interaksi sosial maupun potensi tantangan dalam kehidupan sosial. Melalui berbagai sumber, dapat dipahami bahwa budaya populer Jepang dapat memperluas wawasan budaya dan meningkatkan keterbukaan mahasiswa terhadap perbedaan budaya. Namun, hal tersebut tentunya memiliki resiko tersendiri seperti perilaku konsumtif dan kecenderungan untuk membatasi interaksi dari lingkungan sosial yang lebih luas jika konsumsi dilakukan secara berlebihan. Oleh karena itu, penulis menekankan bahwa penting untuk memiliki kesadaran kritis dalam mengonsumsi budaya populer Jepang dan mampu untuk memanfaatkan pengaruh positif budaya populer Jepang tanpa mengabaikan nilai-nilai sosial dan budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas setiap individu.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur yang penulis laksanakan, dapat disimpulkan bahwa konsumsi Budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga* dan *cosplay* memiliki pengaruh terhadap kehidupan sosial mahasiswa baik secara positif maupun negatif. Berkat majunya perkembangan teknologi saat ini, mahasiswa memiliki akses yang lebih luas untuk mencari tahu lebih mengenai hal-hal berbau Jepang seperti bahasa yang digunakan dalam sehari-hari dan budayanya. Serta, mahasiswa juga dapat memanfaatkan media digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mepelajari bahasa Jepang. Seperti mempelajari kosakata dari *anime* dan *manga* atau menggunakan aplikasi yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang. Disisi lain, adanya budaya populer Jepang mendorong terbentuknya komunitas dan *fandom* yang dapat dijadikan sebagai media untuk membentuk identitas, pola interaksi sosial, maupun sebagai cara untuk mengekspresikan diri. Namun, tidak sedikit juga dari mahasiswa yang mengonsumsi budaya populer Jepang secara berlebihan seperti menonton *anime* dalam waktu yang lama sehingga mengakibatkan lupa waktu dan menunda pekerjaan yang dimiliki.

Penulis menyarankan khususnya pada mahasiswa bahwa penting untuk memiliki kesadaran kritis. Dengan adanya kesadaran kritis, mahasiswa menjadi tahu batasan dalam mengonsumsi budaya populer Jepang seperti membatasi waktu mereka untuk menonton *anime* selama setidaknya 1 sampai 2 jam dalam sehari dan mencoba untuk mengikuti interaksi sosial diluar komunitas penggemar budaya Jepang yang sekiranya masih relevan dengan individu, seperti mengikuti komunitas agama ataupun hobi yang dimiliki. Dengan demikian, konsumsi budaya populer Jepang pada mahasiswa dapat terkontrol dengan baik dan dapat menyeimbangkan antara kehidupan sosial dan konsumsi terhadap budaya Jepang. Secara keseluruhan, konsumsi budaya populer Jepang dapat memberikan manfaat yang positif bagi mahasiswa jika dimanfaatkan secara bijak. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji lebih dalam mengenai konsumsi budaya populer asing dan dampaknya terhadap kehidupan sosial generasi muda di Indonesia, khususnya pada mahasiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Al Fariz, M. B., Syarifudin, A., & Trisiah, A. (2024). Fenomena budaya wibu sebagai bentuk komunikasi remaja Generasi Z (studi pada komunitas cosplay Naruto Fans Palembang). *Buletin Antropologi Indonesia*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/bai.v1i2.2493>

Amanu, Z. A., Meonawar, M. G., Dharmawan, L., Riyanto, S., & Manisya, N. (2025). Anime sebagai bentuk media komunikasi lintas budaya pada mahasiswa Sekolah Vokasi IPB. *J-Kis: Jurnal Komunikasi Islam*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v6i1.1153>

Angelita Tangkere, F., Ondang, J. D., & Masoko, M. C. (2023). Analisis pemahaman budaya populer Jepang pada mahasiswa program studi non bahasa Jepang. 3.

Ayu Safitri, S., Kartika, D., & Izmayanti, D. K. (2023). The influence of anime on Japanese literature students at Bung Hatta University.

Biiznilla Yulian, S., & Sugandi, M. S. (2019). Perilaku komunikasi otaku dalam interaksi sosial (studi fenomenologi pada anggota komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191–200. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art6>

Bramantyo, A., Tamtomo, S., Rahayu, N., & Budiani, D. (2022). The effect of knowledge of Japanese pop culture on student learning motivation of Japanese language education study program faculty of teacher training and education Riau University.

Dewanty, V. L., Farisyah, G., & Kusrini, D. (2025). Japanese pop culture for language learning: A quantitative study on motivation and Japanese language skills among Japanese language students in Indonesia. 9. <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/kiryoku>

Faisal, M. A., Lusiana, Y., & Firmansyah, D. B. (2022). Hegemonisasi budaya populer Jepang dalam komunitas otaku. *Jurnal Studi Kejepangan*, 6.

Ifi Gama, F. (2024). Pengenalan anime sebagai budaya populer Jepang.

Jeka, F., Risnita, Jailani, M. S., & Asrulla. (2023). Kajian literatur dalam menyusun referensi kunci, state of the art, dan keterbaharuan penelitian (novelty).

Makhsusy Permatasari, K., Thamrin, M., & Dan Kebudayaan Jepang, B. (2025). The consumption of popular pop culture in Japanese language culture learning at the university. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 4, 517–527. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v4i3.732>

Ocha Ocha, Dilla, R., Dari, P., Gea, R. D., Azmi, N. A., & Putera, A. S. (2024). Analisis persepsi mahasiswa Universitas Negeri Padang terhadap budaya pop Jepang dan peran media: Perspektif imperialisme budaya. *Social Empirical*, 1(2), 183–191. <https://doi.org/10.24036/scemp.v1i2.45>

Prayoga, Y. S., Putra, E. V., & Amelia, L. (2023). Representasi budaya populer Jepang dalam komunitas Mirai No Yume di Kota Bukittinggi. *Jurnal Perspektif*, 6(2), 227–236. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v6i2.755>

Pristianti, K. (2024). Pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu di Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(I), 93–121. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v2ii.1353>

Rahim, A. W. A. (2024). Dominasi budaya populer: Penguatan nilai-nilai budaya melalui pemanfaatan media sosial. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(4), 2364. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i4.3530>

Raudha, S., Azwarfajri, A., & Musdawati, M. (2024). Pengaruh anime dan budaya Jepang dalam gaya hidup mahasiswa di Banda Aceh. *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)*, 5(1), 179–191. <https://doi.org/10.22373/jsai.v5i1.4354>

Rifky Abdillah, M., & Arifin, M. (2024). Perubahan perilaku mahasiswa setelah menonton tayangan anime. 2024(3), 1–10.

Rizal Hifandi Jusuf, M., Paluvy, N. E., Surya, S. H., Nikma, D. A. U., & Mahbubah, I. (2022). Perubahan gaya hidup mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan hadirnya budaya populer Jepang.

Tresna Wiyanti, D., Yelma, N., & Zakaria, S. (2025). Fanatisme dan tindakan sosial wibu di Kota Bandung.

Tya, N. P., Gauri, G., Nurita, W., & Meidariani, N. W. (2023). Dampak pengaruh pola perilaku mahasiswa Indonesia di Manabi Gaigogakuin. 3(5).

Wardhana, O. W. (2023). Subculture career as an alternative to Japanophilia or weeaboo (wibu) Yogyakarta Otsuru community. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 1(I), 34–41. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v1ii.856>