

***ANIME INTEREST CORRELATION TO BASIC JAPANESE GRAMMATICS
ABILITIES IN JAPANESE EDUCATION STUDENTS FKIP RIAU UNIVERSITY
(CASE STUDY OF AGREEMENT AND DISAGREE STATEMENT)***

Dwine Nur Swetira¹, Hermandra², Arza Aibonotika³

e-mail: dwine.nur114723@student.unri.ac.id¹, hermandra@lecturer.unri.id², aibonotikas@yahoo.co.id³

Phone Number: 082299128948

*Japanese Language Education Study Program
Faculty of Teachers Training and Education
Riau University*

ABSTRACT Anime is a typical Japanese animation that has many fans around the world, including in Indonesia. Many Japanese learners are interested in learning Japanese because they were previously fond of anime. This also happened to students at the Riau University Japanese Language Education Study Program. This study aims to see the correlation between the hobby of watching anime and students' Japanese language skills. This study is limited to statements expressing agreement and disagreement in Japanese. The method used in this research is quantitative method. The instruments used were questionnaires and tests. The results of the analysis show that there is a positive correlation between interest in anime and grammatical competence, namely in expressing opinions, which is 5.3%.

Key Words: anime, correlation, grammar skill

**KORELASI MINAT ANIME TERHADAP KEMAMPUAN GRAMATIKA
MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS RIAU (STUDI
KASUS PERNYATAAN SETUJU DAN TIDAK SETUJU)**

Dwine Nur Swetira¹, Hermendra², Arza Aibonotika³

e-mail: dwine.nur114723@student.unri.ac.id¹, hermandra@lecturer.unri.id², aibonotikas@yahoo.co.id³

No. HP: 082299128948

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

ABSTRAK *Anime* adalah animasi khas Jepang yang memiliki banyak penggemar di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Banyak dari pembelajar bahasa Jepang tertarik belajar bahasa Jepang karena sebelumnya menggemari *anime*. Hal ini juga terjadi pada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau. Kajian ini bertujuan untuk melihat korelasi antara kegemaran menonton *anime* dan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Penelitian ini dibatasi pada pernyataan yang mengungkapkan persetujuan dan ketidaksetujuan dalam bahasa Jepang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan tes. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi yang positif antara minat terhadap *anime* dan kompetensi gramatika yaitu dalam menyatakan pendapat yaitu sebesar 5,3%.

Kata Kunci: *anime*, korelasi, kemampuan gramatika

PENDAHULUAN

Anime merupakan animasi dari Jepang yang memiliki penggemar di seluruh dunia. Hal ini juga berlaku untuk mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang. Dalam *anime* terdapat bermacam ungkapan dalam bahasa Jepang, terutama penggunaan menyatakan pendapat setuju dan tidak setuju dalam bahasa Jepang. sebagai pembelajar bahasa asing, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang harus memiliki penguasaan dalam berbagai macam ungkapan salah satunya menyatakan pendapat setuju dan tidak setuju dalam bahasa Jepang. selain pembelajaran melalui pendidikan formal seperti di dalam kelas, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang dapat menerima input tentang menyatakan pendapat setuju dan tidak setuju dari *anime*. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk melihat berapa tinggi korelasi minat menonton *anime* terhadap kemampuan gramatikal dalam menyatakan pendapat setuju dan tidak setuju mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UniversitasRiau.

KAJIAN TEORI

A. *Anime*

Anime adalah *animation* atau kartun yang diserap bahasa Jepang dan diproduksi di Jepang dengan kultur yang ada di Jepang. Genre *anime* yang dikutip situs Jepang Pixel, *anime* memiliki 40 jenis genre. *Anime* atau dalam bahasa Indonesia animasi, memiliki genre utama yang sama dengan film pada umumnya. Menurut Tim Dirks, genre film utama yaitu :

(a) *Action*

Genre tentang adegan pengejaran dan pertarungan, kekerasan senjata, dan berpacu dengan waktu.

(b) *Adventure*

Film dengan genre *adventure* cerita yang menarik, dengan pengalaman baru. Film petualangan sangat mirip dengan genre film aksi, karena dirancang untuk memberikan pengalaman penuh aksi dan energik bagi penonton film. Alih-alih penekanan utama pada kekerasan dan perkelahian yang ditemukan dalam film aksi, bagaimanapun, penonton film petualangan dapat hidup secara perwakilan melalui perjalanan, penaklukan, eksplorasi, penciptaan kerajaan, perjuangan dan situasi yang dihadapi karakter utama, tokoh sejarah yang sebenarnya. atau protagonis.

(c) *Comedy*

Genre tentang adanya dialog jenaka, humor, dan berpakaian aneh.

(d) *Crime and Gangster*

Genre tentang preampokan, dan kriminal.

(e) *Drama*

Genre drama adalah presentasi atau cerita serius dengan latar atau situasi kehidupan yang menggambarkan karakter realistis dalam konflik dengan diri mereka sendiri, orang lain, atau kekuatan alam. Sebuah film dramatis menunjukkan kepada kita sebagai manusia yang terbaik, yang terburuk, dan segala sesuatu di antaranya. Masing-masing jenis tema materi pelajaran memiliki berbagai macam plot dramatis. Film drama mungkin merupakan genre film terbesar karena mencakup spektrum film yang luas. Lihat juga film kriminal, drama ruang sidang, melodrama, epos (drama sejarah), biopik (biografi), atau genre romantis - hanya beberapa dari genre lain yang telah berkembang dari genre drama.

(f) *Historical*

Genre *historical* sering kali mengambil peristiwa sejarah atau khayalan, mitis, legendaris, atau tokoh heroik, dan menambahkan pengaturan yang mewah dan kostum yang mewah, disertai dengan kemegahan dan tontonan serta musik.

(g) *Horror*

Genre tentang legenda, paranormal, kisah nyata yang menyeramkan.

(h) *Musicals*

Genre yang berhubungan dengan menyanyi, menari dan mengadakan pertunjukan.

(i) *Sci-Fi*

Genre yang menceritakan perjalanan antar bintang, ruang angkasa, hari kiamat, dan skenario apokaliptik (berkaitan dengan kehancuran atau kiamat).

(j) *War and Anti War*

Genre ini sering kali menampilkan kengerian dan kesedihan perang, pertempuran atau konflik pertempuran yang sebenarnya (melawan negara atau umat

manusia) memberikan plot atau latar belakang utama untuk aksi film tersebut. Elemen-elemen khas dalam plot perang yang berorientasi pada aksi termasuk pengalaman dan pelarian kamp.

(k) *Western*

Genre utama yang menentukan dalam industri film Amerika, menampilkan pidato nostalgia tentang masa-masa awal perbatasan Amerika yang luas dan liar (batas antara peradaban dan alam liar). Salah satu genre tertua, paling abadi, dan fleksibel, serta salah satu genre paling khas Amerika.

Jenis *anime* yang dikategorikan berdasarkan tujuan untuk pemirsa adalah :

(a) *Shoujo*

Shoujo adalah sebutan penonton anak perempuan.

(b) *Shounen*

Shounen adalah sebutan penonton anak laki laki.

(c) *Seinen*

Seinen adalah sebutan penonton pria dewasa.

(d) *Josei*

Josei adalah sebutan penonton wanita dewasa.

B. Kompetensi Gramatika

Kompetensi gramatika adalah pengetahuan dan keterampilan seseorang untuk mengoperasikan sistem bahasa seperti kosakata, derivasi, pengucapan, ejaan dan semantik. Penelitian membahas kompetensi gramatika yaitu studi menyatakan pendapat setuju dan tidak setuju. Menurut buku Shakai Jin No Nihongo agar menyatakan pendapat bukan menyalahkan orang lain dengan kata tegas dan nada yang kuat, jika memiliki perbedaan pendapat sebaiknya menyatakan pendapat sambil menghormati pendapat orang lain. Menurut buku Shakai Jin No Nihongo dalam menyatakan pendapat tentang persetujuan atau ketidaksetujuan suatu pertanyaan sangat diperhatikan dalam bahasa Jepang.

(a) Persetujuan

Menurut buku Shakai No Nihongo menyatakan setuju terhadap suatu pendapat, hendaknya menambahkan komentar yang bertujuan untuk merangkum pernyataan orang lain.

(b) Ketidaksetujuan

Menurut buku Shakai Jin No Nihongo jika menyatakan tidak setuju akan suatu pendapat, pembicara harus menyatakan alasan tidak setuju akan pernyataan tersebut. Selain itu pembicara harus menghargai pernyataan orang lain, walaupun memiliki perbedaan pendapat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dari bulan Juli 2019 hingga Januari 2020. Data dikumpulkan secara daring menggunakan aplikasi *google form*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Studi ini diawali dengan studi kepustakaan untuk mencari bahan rujukan dan menentukan fokus penelitian. Selanjutnya menyusun instrumen penelitian dan menyebarkan ke responden. Setelah itu dilakukan penyusunan data. Kuesioner pada penelitian ini berisi tentang minat *anime* dan kemampuan menyatakan pendapat dengan menggunakan skala *likert*. Instrumen tes adalah pertanyaan-pertanyaan menyatakan pendapat dalam bahasa Jepang. Instrumen tersebut disebar menggunakan *google form*. Jumlah responden adalah 100 orang mahasiswa pendidikan bahasa Jepang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan kriteria inklusi dan eksklusi. Data yang didapatkan kemudian diolah menjadi data statistik dengan menggunakan *Pearson Correlation* untuk menentukan korelasi.

Kriteria inklusi merupakan kriteria sampel yang diinginkan peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Sedangkan kriteria eksklusi merupakan kriteria khusus yang menyebabkan calon responden yang memenuhi kriteria inklusi harus dikeluarkan dari kelompok penelitian. kriteria Inklusi dalam penelitian ini yaitu, mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang sudah berada di tahun kedua atau sudah memahami pola kalimat mengungkapkan pendapat dan sering dan pernah menonton *anime*. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau yang belum berada di tahun kedua atau belum memahami pola kalimat mengungkapkan pendapat dan sering menonton *anime*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(a) **Tabel Jumlah Responden Menjawab Soal Pilihan Ganda**

Soal	Jumlah Responden yang Menjawab Benar	Jumlah Responden yang Menjawab Salah
Menyatakan Pendapat Setuju	97	3
Menyatakan pendapat tidak setuju	96	4
Menyatakan pendapat persetujuan secara langsung	91	9
Menyatakan pendapat ketidaksetujuan secara langsung	96	4
Menyatakan pendapat ketidaksetujuan secara formal	80	20
Menyatakan pendapat persetujuan secara tidak langsung	79	21
Menyatakan pendapat ketidaksetujuan secara tidak langsung	63	37
Menyatakan pendapat persetujuan secara informal	72	28
Menyatakan pendapat ketidaksetujuan secara informal	53	47
Menyatakan pendapat persetujuan secara formal	30	70

(b) **Tabel Total Skor Soal Menyatakan Pendapat**

Total Skor	Jumlah responden
1	0
2	0
3	1
4	4
5	5
6	12
7	18
8	32
9	24
10	4

(c) **Tabel Hasil Output SPSS Uji Validitas Soal**

Item pertanyaan	Corrected Item Total Correlation	R table	Keterangan
Soal 1	0,202	0,195	Valid
Soal 2	0,143	0,195	Tidak Valid
Soal 3	0,443	0,195	Valid
Soal 4	0,201	0,195	Valid
Soal 5	0,315	0,195	Valid
Soal 6	0,605	0,195	Valid
Soal 7	0,487	0,195	Valid
Soal 8	0,592	0,195	Valid
Soal 9	0,443	0,195	Valid
Soal 10	0,279	0,195	Valid

(d) **Tabel Hasil Output SPSS Uji Reabilitas Soal**

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.641	11

(e) **Tabel Hasil Kuisiner Media yang Digunakan Untuk Menonton Anime**

Media	Jumlah
Smartphone	44
Internet	56

(f) **Tabel Hasil Kuisiner Genre Anime**

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
Saya menyukai genre <i>action</i> yang banyak menampilkan seni beladiri	8%	9%	26%	27%	30%
Saya menyukai genre <i>sci-Fi</i> (fiksi ilmiah) yang banyak menampilkan karakter yang berada di masa depan dan dikelilingi dengan teknologi canggih	1%	7%	27%	32%	33%
Saya menyukai genre <i>adventure</i> yang banyak menampilkan perjalanan seseorang untuk mencapai suatu tujuan atau perjalanan seseorang dari dunia nyata ke dunia sihir.	1%	6%	24%	27%	42%
Saya menyukai genre <i>comedy</i> yang banyak menampilkan dialog jenaka dan humor.	0%	5%	4%	28%	63%
Saya menyukai genre <i>crime and gangster</i> yang menceritakan tentang perampokan atau tindakan kriminal.	5%	13%	31%	23%	28%
Saya menyukai genre <i>drama</i> yaitu menampilkan cerita serius dengan situasi kehidupan yang nyata, serta berisi tentang konflik hubungan dengan diri sendiri atau orang lain.	2%	6%	24%	37%	31%
Saya menyukai genre <i>horror</i> yaitu menampilkan legenda, kegiatan paranormal atau kisah nyata yang menyeramkan.	19%	12%	25%	13%	31%
Saya menyukai genre <i>war and anti war</i> yang menampilkan ketakutan dan kesedihan perang, pertempuran atau konflik yang memang terjadi di dunia nyata.	8%	21%	31%	18%	21%
Saya menyukai genre <i>historical</i> yaitu cerita yang menampilkan peristiwa sejarah serta memiliki tokoh heroik yang menggunakan kostum spesial.	3%	16%	34%	19%	28%

(g) **Tabel Hasil Judul Anime Terpopuler**

Judul Anime	Jumlah
Kimetsu No Yaiba	33
Shingeki No Kyoujin	26
Dr. Stone	17
Kaguya-sama wa Kokorasetai: Tensai-tachi no Reanai Zonousen	24

(h) Tabel Hasil Target Pemirsa

Jenis Target Pemirsa	Jumlah
Anime yang diperuntukkan untuk anak perempuan (shoujo)	32
Anime yang diperuntukkan untuk anak laki-laki (shounen)	39
Anime yang diperuntukkan untuk pria dewasa (seinen)	11
Anime yang diperuntukkan untuk wanita dewasa (Jousei)	17

(i) Tabel Hasil Durasi Menonton Anime

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
Saya sering menonton anime.	15%	28%	21%	17%	19%

(j) Tabel Hasil Kuisioner Kemampuan Mengungkapkan Pendapat

Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan.	2%	1%	30%	40%	27%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan.	1%	3%	36%	42%	18%
Saya memahami pola kalimat dan kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan.	1%	2%	27%	49%	21%
Saya bisa menggunakan pola kalimat dan kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan.	1%	4%	39%	39%	17%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan formal (contohnya digunakan saat rapat).	3%	11%	43%	32%	11%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan formal (contohnya digunakan saat rapat).	3%	12%	58%	19%	8%
Saya memahami pola kalimat dan kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan formal (contohnya digunakan saat rapat).	3%	8%	45%	34%	10%
Saya bisa menggunakan pola kalimat dan kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan formal (contohnya digunakan saat rapat).	3%	10%	61%	17%	9%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan dalam bentuk informal (contohnya digunakan saat bermain bersama teman).	1%	2%	30%	45%	22%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan dalam bentuk informal (contohnya digunakan saat bermain bersama teman).	1%	4%	31%	46%	18%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan saat berbicara dengan teman sebaya.	0%	3%	21%	54%	22%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan saat berbicara dengan teman sebaya.	0%	4%	30%	50%	16%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan saat berbicara dengan teman sebaya.	0%	3%	26%	49%	22%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan saat berbicara dengan teman sebaya.	0%	4%	30%	50%	16%

Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan saat berbicara dengan orang yang lebih tua.	2%	5%	45%	30%	18%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan saat berbicara dengan orang yang lebih tua.	2%	8%	53%	28%	9%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan saat berbicara dengan orang yang lebih tua.	1%	5%	51%	32%	11%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan saat berbicara dengan orang yang lebih tua.	1%	11%	50%	27%	11%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan persetujuan secara langsung.	1%	3%	43%	38%	15%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan secara langsung.	0%	4%	45%	35%	16%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan secara langsung.	0%	6%	48%	31%	15%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang menunjukkan persetujuan secara tidak langsung.	0%	5%	49%	33%	13%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang menunjukkan persetujuan secara tidak langsung.	0%	6%	55%	27%	12%
Saya memahami pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan secara tidak langsung.	0%	11%	41%	37%	11%
Saya bisa menggunakan pola kalimat atau kata yang mengungkapkan ketidaksetujuan secara tidak langsung.	1%	4%	56%	28%	11%

(k) Uji Korelasi Penelitian

Diketahui nilai r hitung untuk hubungan *anime* dengan kemampuan menyatakan pendapat adalah sebesar $0,231 > r$ tabel $0,195$ maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara *anime* dengan kemampuan menyatakan pendapat.

(l) Uji Hipotesis Penelitian

Penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,021$ yang artinya lebih kecil dari $0,195$ dengan arah hubungannya yang menunjukkan arah positif.

(m) Uji Koefisien Determinasi Penelitian

Diketahui nilai R Square (R^2) pada penelitian ini sebesar $0,53$ atau $5,3\%$. Hal ini variabel independen (*anime*) memberikan pengaruh sebesar $5,3\%$ terhadap variabel dependen (kemampuan menyatakan ungkapan pendapat).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian tentang “Korelasi Minat *Anime* terhadap Kompetensi Gramatikal pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Riau (Studi Kasus Pernyataan Setuju dan Tidak Setuju)” diperoleh hasil yang menyatakan bahwa variabel (X) minat *anime* berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) kompetensi gramatikal. Hal ini didukung dengan perolehan data kuesioner penelitian dari 100 mahasiswa. Dari hasil analisis uji hipotesis pada diketahui bahwa terdapat pengaruh yang kurang signifikan antara variabel (X) minat menonton *anime* sebagai media penunjang terhadap variabel (Y) kemampuan gramatikal. Hal ini dibuktikan dari hasil output SPSS pada tabel 4.14 yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,021 yang artinya lebih kecil dari 0,195 dengan arah positif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara variabel (X) dan variabel (Y).

Dengan hasil koefisien determinasi pada tabel 4.15 yang menunjukkan Nilai Adjusted R Square sebesar 0,53 atau 5,3% yang berarti bahwa variabel independen berpengaruh dengan variabel dependen sebesar 5,3% sedangkan sisanya yaitu 94,7% (100%-5,3%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Hal ini kemungkinan dikarenakan oleh banyaknya mahasiswa yang kurang menonton *anime* akan tetapi memiliki kemampuan menyatakan pendapat baik. Berkaitan dengan hasil penelitian ini ditunjukkan bahwa mayoritas responden tidak setuju dengan pernyataan sering menonton *anime*. Akan tetapi memiliki nilai rata-rata di atas 6 dalam soal menyatakan pendapat dalam penelitian ini.

Dengan kata lain menerima H_a , yaitu Ada korelasi minat menonton *anime* terhadap kemampuan gramatikal bahasa Jepang dasar dan menolak H_o , yaitu tidak ada korelasi minat menonton *anime* terhadap kemampuan gramatikal bahasa Jepang dasar. Atas temuan di atas menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, bahwa ada korelasi minat menonton *anime* terhadap kemampuan gramatikal bahasa Jepang dasar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau sebesar 5,3% dengan arah positif.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, maka penulis mengajukan rekomendasi yang dipandang berguna yaitu:

1. Pada penelitian ini hanya mengungkapkan sebagian dari faktor yang mempengaruhi kompetensi gramatika. Dalam hal ini masih ada faktor lain yang dapat pernyataan lain yang dapat diteliti selain menyatakan setuju dan tidak setuju. Untuk itu disarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti hal tersebut.
2. Selain menonton *anime* berdasarkan genre, durasi, dan media pembelajar bahasa Jepang sebaiknya pembelajar bahasa Jepang juga menonton *anime* dengan memperhatikan genre lain agar mampu memahami kosa kata serta kalimat bahasa Jepang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Widhi Kurniawan, Z. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Anibee. (2019, Oktober 20). *Bedanya Anime dengan Animasi Hollywood*. Dipetik Oktober 20, 2020, dari Anibee: <https://anibee.tv/anime/bedanya-anime-dengan-animasi-hollywood/>
- Beale, J. (2002). " *Is communicative language teaching a thing of the past?*. Babel, 12.
- Denison, R. (2015). *Anime : A critical introduction*. London: Bloomsbury Publishing.
- Dirks, T. (2010-2020). *Main Film Genres*. Dipetik November 16, 2020, dari Filmsite: <https://www.filmsite.org/genres.html#genres>
- Dr. Furqanul Azies, M. (2015). *Pengajaran Bahasa Komunikatif Teori dan Praktik*. Bandung: Puataka Pelajar.
- Economics, F. (2020, September 29). *Japan Economic Outlook*. Dipetik Oktober 13, 2020, dari Focuseconomics: <https://www.focus-economics.com/countries/japan>
- Farauzhulli, D. (2017). *Analisis Karakteristik Wakamono kotoba Dalam Anime Haikyuu!! Karya Haruichi Furudate*. Diss. Universitas Negeri Semarang.
- Fitri Zainur, e. a. (2015). *Korelasi antara Anime dengan Minat Belajar Bahasa Jepang Mahasiswa Angkatan 2013/2014 UNSADA*.
- Foundation, J. (t.thn.). Diambil kembali dari <https://jpf.or.id/id/>
- Foundation, J. (2016). *Standar Pendidikan Bahasa Jepang JF*. Jepang: Japan Foundation.
- Gan, S. H. (2009). *To be or not to be : The Controversy in Japan Over The Anime Label*. 35-43.
- Giulani, G. (2019). *Visualising Race in Italian Public and Privatr Television (1980s-2010s)*.
- Haruo, Y. (2020). *Shakai Jin No Nihongo*. Cross Media Publishig (In Press).
- Herzberg, F. (1971). *The Motivation-Hygiene Theory*. Dalam *Work and The Nature of Man* 4.
- Horio, K. (2015). *Wakamono kotoba ni Mirareru Gengo Henka ni Kansuru Kenkyuu*.
- Indonesia, K. B. (t.thn.). *Ekonomi dan Industri*. Dipetik 10 13, 2020, dari Kedutaan Besar Jepang di Indonesia: https://www.id.emb-japan.go.jp/expjlp_15.html
- Indra, P. A. (2016, September 20). *Mendulang Yen dari Anime dan Manga Jepang*. Dipetik Oktober 13, 2020, dari Tirto.id: <https://tirto.id/mendulang-yen-dari-anime-dan-manga-jepang-bLmM>

- JAnica. (2015). *アニメーション制作者実態調査 報告書2015*. Dipetik Oktober 5, 2020, dari JAnica: http://www.janica.jp/survey/survey2015_report.html
- Kholid, I. (2017). *Motivasi Dalam Pelajaran Bahasa Asing*. English Education : Jurnal Tadris Bahasa Inggris, UIN Raden Intan Lampung.
- Lexi, M. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif. Dalam Remaja Posdakarya*. Bandung.
- Longman. (2003). *Dictionary of Grammar And Usage* . Oxford: University Press.
- Mascita, D. E. (t.thn.). *Evaluasi Berbasis Kompetensi Komunikatif*. 53.
- Millah, I. (2018). *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. Central Library of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang, 12.
- Ningsih, B. M. (2014). *Peningkatan Disiplin Siswa dengan Layanan Informasi Media Film*.
- Nitta, Y. (2003). *現代日本語文法〈4〉第8部・モダリティ*. Kurishio Publishing.
- Novianti, N. (2007). *Dampak Drama, Anime, dan , Musik Jepang Terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang*. *Lingua Cultura* 1.2, 151-156.
- Prista Ardi Nugroho, G. H. (2016). *ANIME SEBAGAI BUDAYA POPULER (STUDI PADA KOMUNITAS ANIME DI YOGYAKARTA)*. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 1.
- Pritahanta, W. (2015). *Teori-teori Motivasi*. *Jurnal Adabiya* 1.83, 1-14.
- Siska, S. (2015). *Using Film To Increase Motivation For Speaking In English Course Classroom*. *TELL-US Journal*, 51-57.
- Solihin, M. (2018). *Dafunda*. Diambil kembali dari <https://dafunda.com/otaku/macam-macam-genre-di-anime-terbaik/>
- Standish, I. (2006). *A New History of Japanese Cinema*. Bloomsbury Publishing USA.
- Sudrajat, A. (2008). *Teori-teori Motivasi*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sya'dian, T. (2019). *Bunkasai, Kajian Semiotika Budaya Kontemporer Dari Pengaruh Film Jepang*. *PROPORSI: Journal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif* 2.1, 35-47.

- Umam, R. (2018, Agustus 30). *Inilah Lima Film Anime dengan Penghasilan Terbanyak!* Dipetik Oktober 14, 2020, dari Joypixel: <https://joypixel.id/movie-2/cinema/lima-film-anime-penghasilan-terbanyak/>
- Wahyu, E. C. (2018). *Efektifitas Diplomasi Budaya dalam Penyebaran Anime dan Manga sebagai Nation Branding Jepang*. UNAIR: Jurnal Analisis Hubungan Internasional 7.2.
- Wijana, I. P. (1996). *Dasar-dasar Pragmatik*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Winingsih, I. (2019). *Modalitas Bahasa Jepang dalam Kalimat Berpola ~To Omou*. Japanese Research on Linguistics, Literature, and Culture, 1-15.