



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

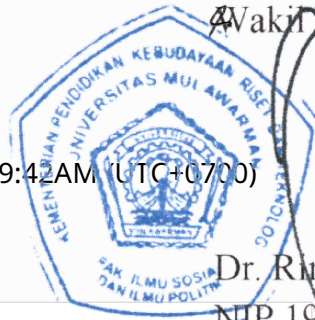
The first page of your submissions is displayed below.

26%

SIMILARITY INDEX

Submission author: Muhammad Rifky Abdillah
Assignment title: JURNAL
Submission title: PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA SETELAH MENONTON T...
File name: han_Perilaku_Mahasiswa_Setelah_Menonton_Anime_Rifky_A...
File size: 98K
Page count: 10
Word count: 3,094
Character count: 20,806
Submission date: 09-Jul-2024 09:42AM (UTC+0700)
Submission ID: 2414125056

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Rina Juwita, S.P., MHRIR
NIP.198104172005012001

eJournal Pembangunan Sosial, 2024, 12 (3): 1-10
ISSN 0000-0000, ejournal.ps.fkip-ummul.ac.id
© Copyright 2024

PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA SETELAH MENONTON TAYANGAN ANIME

Muhammad Rifky Abdillah¹, Muhammad Arifin²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan mahasiswa terhadap tayangan anime dan untuk mengetahui apa saja dampak dari menonton anime yang dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Jenis penelitian ini adalah kualitatif.

Kesimpulan dalam penelitian adalah adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime, seseorang dapat menyukai anime karena karakter-karakternya yang seringkali memiliki keunikan dan kompleksitas yang sulit ditemui dalam media lain. Anime sebagai media mampu mengeksplorasi aspek-aspek kemanusiaan dan konflik internal dengan mendalam, menciptakan koneksi yang mendalam antara penonton dan karakter-karakter tersebut. Kemudian dengan adanya ketertarikan mahasiswa terhadap anime sehingga anime memiliki berbagai pengaruh yang kompleks terhadap penontonnya. Pertama, anime sering menampilkan gaya hidup yang glamor atau ekstrem, mempengaruhi penonton untuk menirunya, seperti gaya berpakaian atau kebiasaan tertentu yang ditampilkan dalam cerita. Kedua, anime sering menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai tertentu, yang bisa memengaruhi penonton dalam mengadopsi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, meskipun penafsiran nilai-nilai ini dapat bervariasi tergantung pada jenis anime yang ditonton. Ketiga, terlalu sering menonton anime bisa mengarah pada isolasi sosial, di mana beberapa penonton lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendiri menonton anime daripada berinteraksi dengan orang lain. Namun, anime juga bisa menjadi basis untuk interaksi sosial, terutama di komunitas penggemar anime. Keempat, anime sering dikaitkan dengan merchandise seperti mainan atau pakaian yang terkait, mempengaruhi penonton untuk membelanya secara impulsif, bahkan melebihi kemampuan finansial mereka dalam beberapa kasus.

Kata Kunci: Perubahan Perilaku, Anime, Mahasiswa, Media

¹ Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: rifkyabdillah96@gmail.com

² Corresponden Author, Program Studi Pembangunan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.