

**Film Animasi Doraemon Sebagai
Media Pembelajaran Budaya Jepang**
Tia Martia ,Metty Suwandany

tiamartia77@gmail.com, mettys_dany@yahoo.com

ABSTRAK

Film merupakan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari objek yang bergerak yang memperlihatkan suatu serial peristiwa yang berfungsi sebagai media hiburan dan pendidikan. Salah satunya adalah film animasi Jepang yaitu Doraemon yang sudah cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia sejak tahun 1996 hingga sekarang. Film animasi Doraemon menceritakan tentang seorang anak yang kurang pandai yaitu Nobita yang pada suatu ketika didatangi oleh sebuah robot kucing yang bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Film animasi ini tidak hanya sebuah hiburan belaka tetapi dibalik alur ceritanya yang menggemarkan juga memperkenalkan dan memperlihatkan kebiasaan-kebiasaan orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui film animasi Doraemon dapat memahami istilah budaya *genkan*, *ofuro*, *tatami*, *dorayaki*, *kotatsu* dan *futon* apakah film animasi Doraemon dapat dijadikan salah satu media pembelajaran budaya Jepang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif persentase dengan teknik pengumpulan data melalui survei dengan menyebarluaskan kuesioner. Kuesioner disebarluaskan pada mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang D3 angkatan 2019 dan 2020. Hasil yang didapatkan berdasarkan kuesioner menunjukkan bahwa semua responden menjadi lebih paham mengenai istilah budaya *genkan*, *ofuro*, *tatami*, *dorayaki*, *kotatsu* dan *futon*. Film animasi Doraemon juga menurut semua responden dapat dijadikan salah satu media pembelajaran budaya Jepang

Kata kunci : film animasi, Doraemon, media pembelajaran, budaya Jepang

Latar belakang

Kebudayaan merupakan salah satu bagian dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dan selalu melekat pada perkembangan manusia, dan juga terus berevolusi mengikuti perkembangan peradaban manusia, baik dari zaman prasejarah hingga era globalisasi. Kebudayaan dapat menjadi salah satu sarana yang digunakan untuk mencapai kepentingan suatu negara. Kebudayaan digunakan sebagai alat diplomasi, yang lebih dikenal dengan nama diplomasi kebudayaan.

Jepang, salah satu negara di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan kebudayaannya yang mempunyai ciri khas yang unik dan merupakan salah satu contoh negara yang berhasil menyebarluaskan kebudayaannya ke berbagai negara. Beberapa contoh kebudayaan Jepang yang dapat dilihat pengaruhnya di negara lain adalah Komik (*Manga*), Kartun atau Animasi (*Anime*), Fashion dan Makanan

Jepang. Dengan keunikan yang dimiliki oleh masing-masing tersebut, kebudayaan Jepang berhasil menyebarluaskan pengaruh kebudayaannya tidak hanya sebatas di kawasan Asia Timur, tetapi juga memasuki kawasan Asia Tenggara. Elemen-elemen budaya populer Jepang ini menyebarluaskan pengaruhnya seperti di Taiwan, Hongkong, Singapura, Thailand, Vietnam, Korea dan Indonesia. Di Indonesia, penyebaran *Anime* dan *Manga* dapat dilihat terutama pada tahun 1990-an dengan terbit dan tayangnya salah satu ikon budaya populer—*Anime* dan *Manga*—Jepang, Doraemon.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi dijelaskan sebagai acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak <https://kbbi.web.id/animasi>. *Anime* adalah animasi kartun Jepang yang berbentuk sebuah video. Menurut Manion (2007:5) orang yang menyukai anime biasanya menyukai banyak aspek dalam kebudayaan Jepang mulai dari budaya popular sampai ke budaya tradisional

Film animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual serta memiliki alur cerita. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk ; dalam pendidikan berarti alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran,” (<https://kbbi.web.id/media>). Media pembelajaran biasanya dapat berbentuk teks tertulis seperti buku, majalah, brosur, surat kabar, poster dan informasi lepas, atau berupa lingkungan sekitar, seperti lingkungan alam, lingkungan sosial sehari-hari. Selain media pembelajaran yang berbentuk teks tertulis, ada juga yang berbasis teknologi.

Doraemon merupakan salah satu film animasi yang cukup dikenal di masyarakat Indonesia, baik di kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Film animasi tersebut tidak hanya memperlihatkan tingkah Nobita sebagai tokoh utama yang selalu mendapatkan bantuan dari robot kucing Doraemon tetapi film tersebut secara tidak langsung memperlihatkan dan mengenalkan budaya Jepang yang ada dalam kehidupan orang Jepang sehari-hari. Seperti yang dikatakan oleh

Doraemon ketika dilantik menjadi Duta Besar Budaya Animasi tanggal 19 Maret 2008 "Saya berharap melalui kartun-kartunku, saya dapat menyampaikan kepada rakyat di luar Jepang apa yang dipikirkan oleh rakyat biasa di Jepang, kehidupan seperti apa yang kami jalani dan masa depan seperti apa yang ingin kami masyarakat Jepang ciptakan!". Pada tanggal 17 Juni 2008, "Doraemon" sang Duta Besar Budaya Animasi melakukan kunjungan kehormatan ke Kedutaan Besar Jepang di Indonesia, untuk memberikan salam kepada Bapak Kojiro Shiojiri, Duta Besar Jepang untuk Indonesia. Pada kesempatan kunjungan tersebut, "Doraemon" sang Duta Besar Budaya Animasi mengatakan, "Aku sangat senang dengan teman-teman di Indonesia. Aku harap teman-teman di Indonesia akan menyukai Jepang. Sebagai Duta Besar Budaya Animasi Jepang, aku ingin memperkenalkan kepada teman-teman di Indonesia semua tentang Jepang!"

Dengan pernyataan tersebut di atas maka secara tidak langsung Doraemon ingin memperkenalkan kehidupan orang Jepang ke khalayak umum yang dituangkan dalam animasi. Dalam film animasi Doraemon, penonton akan diperlihatkan suasana rumah Nobita baik di dalam rumah maupun di luar rumah, kehidupan orang Jepang dan juga keadaan sekolah Nobita. Keadaan di dalam rumah Nobita menggambarkan bagaimana rumah orang Jepang pada umumnya. Seperti tempat tidur Nobita yang berbeda dengan tempat tidur pada umumnya, hanya menggunakan kasur yang digelar, ketika Nobita sesampainya di rumah mengganti sepatu dengan sandal rumah. Ketika Nobita mandi tidak menyiram badannya dengan air tetapi dengan merendam badannya di *bathtub* dan sebagainya.

Beberapa penelitian terdahulu memiliki kesamaan tema, pertama penelitian dari Arie Nugraha yang berjudul Representasi nilai Bullying dalam serial kartun doraemon. Penelitian ini membahas representasi bullying yang dibangun oleh tanda verbal dan tanda nonverbal dalam serial kartun Doraemon. Hasil penelitian bahwa tanda verbal dan nonverbal dalam serial kartun Doraemon merepresentasikan bullying dalam berbagai jenis seperti bullying verbal, bullying fisik, memaksakan kehendak, merebut barang, dan ancaman fisik. Nobita sebagai tokoh utama dalam serial film kartun tersebut mendapatkan perlakuan bullying

dari tokoh lainnya yaitu Giant. Sedangkan penelitian kedua yaitu penelitian dari Noneng Fatonah yang berjudul Nilai-nilai moral yang tercermin dalam manga Doraemon. Penelitian ini menjelaskan nilai-nilai moral apa yang tercermin dalam manga Doraemon. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori amae dari Takeo Doi, teori Giri Ninjou dari Ruth Benedict dan teori kejujuran dan kesetiaan dari Inazo Nitobe.

Film animasi Doraemon tanpa disadari telah mengajarkan dan membentuk *mindset* para penonton mengenai budaya dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang. Berdasarkan pemaparan tersebut di atas maka penulis ingin meneliti mengenai film animasi Doraemon sebagai media pembelajaran budaya Jepang. Untuk menunjang penelitian ini penulis akan menyebarkan angket kepada mahasiswa jurusan Bahasa Jepang (D3) angkatan 2019 dan 2020. Alasan penulis memilih angkatan tersebut dikarenakan angkatan 2019 baru saja menyelesaikan mata kuliah pengantar kebudayaan dan masyarakat Jepang dan angkatan 2020 sedang mengambil mata kuliah tersebut. Dalam materi perkuliahan pengantar kebudayaan dan masyarakat Jepang menjadi salah satu pembahasan mengenai rumah orang Jepang dan kebiasaan-kebiasaan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang. Sehingga penulis berpendapat apakah dengan menggunakan film animasi Doraemon sebagai media pembelajaran selain dari buku lebih mudah memahaminya kehidupan sehari-hari orang Jepang.

Landasan Teori

Kebudayaan

Koentjaraningrat (1983:140) berpendapat bahwa kebudayaan menurut ilmu antropologi adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Budaya diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (belief) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya. Sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan itu digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem

sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya. Manusia sebagai makhluk sosial menjadi penghasil sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan; akan tetapi juga dalam interaksi dengan sesama manusia dan alam kehidupan, manusia diatur oleh sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan yang telah dihasilkannya. Ketika kehidupan manusia terus berkembang, maka yang berkembang sesungguhnya adalah sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, ilmu, teknologi, serta seni (<http://lppks.kemdikbud.go.id/id/>). Hal tersebut di atas menunjukan bahwa seluruh tindakan manusia adalah kebudayaan. Selain itu Zwell (2000:9) menambahkan bahwa budaya didefinisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya. Budaya merupakan pola asumsi dasar bersama yang dipelajari kelompok melalui pemecahan masalah adaptasi eksternal dan integrasi internal. Sekelompok orang terorganisasi yang mempunyai tujuan, keyakinan dan nilai-nilai yang sama, dan dapat diukur melalui pengaruhnya pada motivasi.

Anime

Menurut Ranang (2010:9), kata animasi berasal dari Bahasa latin anima yang berarti hidup atau animare yang berarti meniupkan hidup di dalamnya. Dalam Bahasa Inggris menjadi animate yang berarti memberi hidup (to give life to) atau animation yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah animation tersebut dialihbahasakan dalam membuat film kartun (making of cartoons). Menurut Rebecca (2012) anime adalah 人や形など少しづつ動かして こまづ撮影し、映画すると、絵や人形が動かしているように、見える映画技術。またその作品。動画. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa anime merupakan teknik film yang menunjukan setiap gambar, boneka, dan lain lain dengan menggerakannya sedikit demi sedikit sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak, begitu juga juga hasil gambarnya yang terlihat bergerak. Sedangkan dalam kotobank (<https://kotobank.jp/>) sebagai berikut:

ラテン語の anima(靈魂)から出た animation(生命を吹き込むこと)の語源どおり、少しずつ変化させた絵(動画)を1コマずつ撮影し、映写することによって、それ自体は静止している絵を動いているように見せるトリック撮影およびそのようにして撮影されたトリック映画の総称。分解撮影によって現実の動きを定着する〈映画〉とは逆の工程がアニメーションの原理である。撮影素材は、絵、写真、切紙、また立体素材として人形や粘土細工など無数に考えられる。

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* bermula dari bahasa latin *anima* yang berarti jiwa/roh. Potongan-potongan gambar/foto dengan diberi tambahan trik dan diproyeksikan menjadi terlihat bergerak.

Media Pembelajaran

Menurut Sugandi (2004:30), media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran. Media bukan hanya berupa alat atau wahana saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Setiap media memiliki kelebihanya masing-masing, seorang pendidik harus memilih media yang tepat dan tentunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan lingkungan di mana pembelajaran itu berlangsung. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dalam cara pembuatan maupun cara penggunaanya. Memahami karakteristik media merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki seorang pendidik dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Sehingga media yang dipilih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Rudi Brets (2008:52) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu: pertama, media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Kedua media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Ketiga media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses Berdasarkan jenis media tersebut, maka media yang cocok dipakai dalam penelitian ini adalah media audio visual. Media audio visual menggabungkan antara media audio dan media visual sehingga memungkin pemelajar dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran

dan melalui visualisasi.

Buku-buku merupakan media pembelajaran yang utama, tetapi akan menjadi lebih jelas dan efektif jika pembelajaran disertai dengan berbagai media pembelajaran lain yang dapat membantu menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh pemelajar. Penggunaan media pembelajaran lain selain buku sebagai sumber informasi yang utama, juga membantu pemelajar lebih mudah memahami materi dan juga menjadi lebih bervariasi sehingga pemelajar tidak merasa bosan. Hamalik yang dikutip Azhar Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Media Film animasi untuk pembelajaran media film animasi merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini memiliki kemampuan lebih baik dan lebih menarik karena melibatkan indera pendengar dan indera penglihatan yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Sanjaya, 2006:170).

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif persentase. Menurut Syaodih Nana (2007: 60) penelitian kualitatif adalah salah satu cara mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktifitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Penelitian kualitatif juga menjelaskan secara sistematis hubungan antara fakta dan hubungan antar fenomena yang akan diselidiki. Teknik pengumpulan data melalui metode survei dengan penyebaran angket kepada mahasiswa program studi Bahasa Jepang angkatan 2019 dan angkatan 2020 sebanyak 30 orang.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang disebarluaskan kepada mahasiswa angkatan 2019 dan 2020 sebanyak 30 orang ternyata hanya 27 orang yang mengembalikan kuesioner dan didapatkan hasil sebagai berikut:

Pengenal dan Pernah menonton film animasi Doraemon

Untuk mengetahui apakah para responden mengetahui film animasi doraemon atau tidak maka penulis mendapatkan jawaban sebanyak 27 orang responden mengatakan “mengetahui film tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa angkatan 2019 dan angkatan 2018 benar-benar mengetahui film tersebut. Ketika para responden ini ditanyakan mengenai pernah menonton film animasi Doraemon, penulis mendapatkan jawaban sebanyak 27 orang responden mengatakan “pernah”.

Istilah budaya dalam film animasi Doraemon

a) genkan

sudut linguistik, istilah genkan terdiri dari dua kanji, sesuai dengan yang tertulis pada kamus Nelson yakni kanji gen (玄) dan kan (関). Kanji gen (玄) dapat diartikan sebagai hal yang gaib atau misteri dan ketidakjelasan. Istilah lain dari langit (ten no betsumei 天の別名). Sedangkan kan (関) dapat diartikan sebagai gerbang atau pos pembatas/pemeriksaan. Sehingga jika kedua disatukan akan muncul suatu pengertian tentang genkan yang dapat diartikan secara harafiah sebagai gerbang menuju/mencapai langit. Ketika mahasiswa diberikan istilah genkan dan mencari arti dalam kamus, ditemukan arti bahwa genkan ada teras. Seperti yang tertulis dalam KBBI teras merupakan tanah atau lantai yang agak tinggi di depan rumah. Hal ini berbeda dengan pengertian genkan pada budaya Jepang. Sehingga ketika penulis menampilkan potongan gambar dari film animasi Doraemon, mahasiswa dengan mudah memahami pengertian dari genkan. Hal ini tampak dari hasil kuesiner sebanyak 26 responden.

Gambar 1. genkan



b) *Futon*

Dalam kamus lengkap dikatakan bahwa futon berarti 1. kain sprei tempat tidur, 2 selimut, 3 kasur. Mengacu pada arti nomor 3 yaitu Kasur berbeda dengan Kasur yang pada umumnya orang Indonesia gunakan. Futon adalah Kasur ala jepang yang terdiri dari Shikibuton (matras) yang biasanya hanya sedikit lebih tebal dari Bed Cover, Shiitsu (seprai kasur), Kakebuton (selimut tebal), Houfu (sarung dari selimut), Makura (Bantal) dan Makura Kaba (sarung bantal). Berdasarkan potongan gambar yang diambil dari film animasi Doraemon memudahkan pengajar dan mahasiswa untuk memahaminya, hal ini tampak pada hasil kuesioner yang menjawab 27 orang responden.

Gambar 2. futon



c) *Kotatsu*

Dalam kamus lengkap diartikan bahwa kotatsu adalah alat memanaskan badan dalam kamar. Tentunya agak sulit membayangkan seperti apa bentuk dari alat tersebut. Maka ketika disuguhkan potongan gambar dari film animasi Doraemon, maka para respon menjawab mengetahui sebanyak 27 responden.

Gambar 3. kotatsu



d) Dorayaki

Dorayaki merupakan kue tradisional Jepang. Dalam film animasi Doraemon, kue dorayaki merupakan kue kesukaan Doraemon. Ketika para responden ditanya dorayaki merupakan makanan khas Jepang, didapatkan jawaban sebanyak 27 orang mengatakan ‘iya’

Gambar 4. dorayaki



e) Ofuro

Kata ofuro diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia berarti mandi. Tetapi ofuro berbeda dengan makna mandi pada umumnya di masyarakat Indonesia. Bagi orang Jepang, ofuro bukan hanya sebatas berendam di bak mandi dan membersihkan tubuh saja tetapi tata cara mandinya yang berbeda. Sebelum berendam di ofuro, orang Jepang menggosok tubuhnya terlebih dahulu. Kemudian membilasnya sampai bersih. Setelah bak mandi sudah terisi air panas dengan suhu yang sesuai dan badan sudah bersih, barulah masuk ke dalam ofuro. Untuk itu maka penulis menggunakan potongan gambar dari film animasi Doraemon untuk menerangkan perbedaan antara mandi pada masyarakat Jepang dan mandi pada masyarakat Indonesia. Sebanyak 26 orang responden ketika diperlihatkan potongan gambar tersebut menjadi lebih memahami.

Gambar 5.ofuro



f) tatami

Tatami merupakan salah satu jenis tikar yang digunakan di Jepang sejak zaman dahulu. Tatami dibuat dengan cara melapisi papan dengan tikar yang disebut dengan tatami omote (permukaan tatami). Permukaan tatami terbuat dari tanaman bernama igusa yang dianyam. Makna tikar dalam budaya Indonesia berbeda dengan makna tikar/ tatami dalam budaya Indonesia sehingga ketika para responden diberi potongan gambar dari film animasi Doraemon mengenai tatami mereka menjadi lebih paham. Hal ini tampak dari jumlah jawaban sebanyak 27 responden.

Gambar 6. tatami



Media Pembelajaran

Untuk mengetahui apakah film animasi Doraemon dapat dijadikan media pembelajaran budaya Jepang, maka penulis mendapatkan jawaban dari hasil kuesioner sebanyak 27 orang responden menyatakan film animasi tersebut layak untuk dijadikan media pembelajaran budaya jepang.

Kesimpulan

Simpulan penelitian ini adalah bahwa melalui film animasi Doraemon mahasiswa menjadi lebih memahami istilah budaya dalam kebudayaan jepang seperti *genkan*, *ofuro*, *tatami*, *dorayaki*, *kotatsu* dan *futon* sebanyak 27 responden atau sama dengan 100% dan film animasi Doraemon ini layak untuk dijadikan media pembelajaran budaya Jepang sebanyak 27 orang atau sama dengan 100% menyatakan layak.

Meskipun film animasi Doraemon ini merupakan film hiburan tetapi dibalik itu semua ada misi yang ingin diperlihatkan melalui film tersebut yaitu memperkenalkan budaya orang Jepang dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Adinda, & Adjie. (2011). *Film animasi 2D berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*. Tugas Akhir. Surabaya: STIKOM. Dalam eprints.umpo.ac.id ›
- Allen, J. (2015). *Anime and Manga*. San Diego: ReferencePoint Press Inc.
- Arie Nugraha. (2019) Representasi Nilai Bullying Dalam Serial Kartun Doraemon <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Kom/article/download/2994/2498>
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cecep Somantri1,Mumu Komaro, Ridwan A. M. Noor. (2019) *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Alat Peraga Engine Cutting Sepeda Motor Terhadap Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Katup*.Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 6, No. 2, Desember 2019
- Kamus lengkap. <https://kamuslengkap.com/kamus/jepang-indonesia/arti-kata/futon>
- Kotobank. <https://kotobank.jp>
- L.Napitupulu. (2017). *Genkan* (Batas Pintu Masuk Rumah Jepang) <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/47429/Chapter%20II.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Lufi Wahidati, Merry Kharismawati dan Alvin Oct. (2018). *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang*. Izumi, Volume 7 No 1, 2018 e-ISSN: 2502-3535, p-ISSN: 2338-249X <http://ejurnal.undip.ac.id/index.php/>
- Michael Zwell. (2000). *Creating a Culture of Competence* . Canada
- Noviarina, H. (2013). *Pengaruh Menonton Anime (Kartun Jepang) terhadap Perilaku*. Artikel Ilmiah Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru: tidak diterbitkan.
- One Riska Debby C. (2018). *Representasi Ikonisitas Pada Tokoh Doraemon Dalam Anime 2112 Nen Doraemon Tanjyou Kajian Semiotika*. <http://eprints.undip.ac.id/68419/>
- R.Hanifah. (2018). *Tradisi Budaya Ofuro di Jepang*
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Makalah dipresentasikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Klungkung*, 10 Januari 2007.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia: Making It Work* Edisi 6. Yogyakarta: ANDI.
- Venny Zanitri, Hairunnisa dan Sarwo Eddy. (2018). *Pengaruh Menonton anime Jepang di Internet terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda*. eJournal llmu Komunikasi

- Yeehan Chan, Leeluan Ng dan Ngaling Wong. (2017). *Japanese Language Students' Perception of using Anime as a Teaching Tool*
https://www.researchgate.net/publication/317266346_Japanese_language_students'_perception_of_using_anime_as_a_teaching_tool
2021. Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa.
<http://lppks.kemdikbud.go.id/id/kabar/pendidikan-budaya-dan-karakter-bangsa#:~:text=Budaya%20diartikan%20sebagai%20keseluruhan%20sistem,belia%20manusia%20yang%20dihasilkan%20masyarakat.&text=Kebajikan%20terdiri%20atas%20sejumlah%20nilai,dan%20hormat%20kepada%20orang%20lain.>