



## PENGARUH ANIME TERHADAP GENERASI MUDA DI DENPASAR-BALI

Ni Made Meila Pratiwi<sup>1</sup>, Ni Wayan Meidariani<sup>2</sup>

Program Studi Sastra Jepang Fakultas Bahasa Asing Universitas Mahasaraswati Denpasar

Jalan Kamboja 11A Denpasar Bali 80223

Correspondence Email : [meilapratiwi2305@gmail.com](mailto:meilapratiwi2305@gmail.com)

### Abstract

Japanese pop culture has become increasingly popular among youth worldwide, including in Indonesia. One prominent element of this culture is anime. This phenomenon in Bali is visible in fashion, daily language, and interest in Japanese culture. This study analyzes the positive and negative impacts of anime on the behavior and lifestyle of youth in Denpasar, Bali. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through interviews and open questionnaires with teenage and adult anime fans. Results show that anime is not only a form of entertainment but is also imitated and adapted in everyday life, influencing fashion, speech, and habits inspired by anime characters. Positive impacts include enhanced creativity, self-expression, enthusiasm for learning, interest in Japanese culture, and the formation of communities and a sense of belonging. Negative impacts include addiction, decreased productivity, tendencies toward social isolation, escapism into fantasy, and negative societal perceptions. The imitation process is selective and adapted to local culture and social context. These findings demonstrate anime's tangible influence on how youth express themselves and shape their lifestyles in Denpasar.

**Keywords:** *influence; japanese pop culture; anime; youth; denpasar*

### Abstrak

Budaya pop Jepang semakin digemari oleh generasi muda di berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu unsur yang paling menonjol adalah anime. Fenomena ini terlihat di Bali melalui gaya berpakaian, bahasa sehari-hari, hingga minat terhadap budaya Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif dan negatif dari pengaruh anime terhadap perilaku dan gaya hidup generasi muda di Denpasar, Bali. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui wawancara dan kuesioner terbuka kepada remaja dan dewasa penggemar anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga ditiru dan diadaptasi dalam kehidupan sehari-hari, seperti gaya berpakaian, cara berbicara, hingga kebiasaan sehari-hari yang terinspirasi dari karakter anime. Dampak positifnya meliputi meningkatnya kreativitas dan ekspresi diri, tumbuhnya semangat belajar dan minat terhadap budaya Jepang, serta terbentuknya komunitas dan rasa kebersamaan. Adapun dampak negatifnya dapat menyebabkan kecanduan dan penurunan produktivitas, kecenderungan isolasi sosial dan pelarian ke dunia fantasi, serta munculnya persepsi negatif dari masyarakat. Proses peniruan berlangsung secara selektif dan disesuaikan dengan budaya dan situasi sosial lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa anime memiliki pengaruh nyata terhadap cara generasi muda mengekspresikan diri dan membentuk gaya hidup di Denpasar.

**Kata kunci:** *pengaruh; budaya pop jepang; anime; generasi muda; denpasar*

## Pendahuluan

Jepang merupakan negara maju di kawasan Asia Timur yang terkenal dengan kemajuan teknologinya, kedisiplinan masyarakatnya, serta kekayaan budaya yang unik. Budaya Jepang tidak hanya mencakup unsur-unsur tradisional seperti kimono, upacara minum teh, dan seni kaligrafi, tetapi juga budaya modern yang sangat diminati banyak orang di berbagai negara. Ketertarikan terhadap budaya Jepang didorong oleh keunikan visual, nilai-nilai filosofis yang tersirat dalam berbagai karya seninya, serta kemampuan beradaptasi dengan tren global. Dalam beberapa dekade terakhir, budaya populer Jepang atau *Japanese pop culture* telah menjadi salah satu aspek budaya modern yang paling menonjol dan memiliki daya tarik global. Budaya pop Jepang meliputi berbagai bentuk hiburan, seperti musik J-pop, fashion Harajuku, manga, dan yang paling dikenal secara internasional adalah anime (Brenner, 2007).

Anime menjadi fenomena global yang menarik perhatian banyak kalangan dari berbagai bentuk budaya populer di Jepang. Anime berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris yang kemudian diserap ke dalam bahasa Jepang menjadi *anime*. Secara umum, anime merujuk pada karya animasi yang dapat dibuat secara manual maupun menggunakan teknologi komputer. Dalam konteks Jepang, istilah *anime* digunakan untuk menyebut semua jenis animasi tanpa memandang gaya visual atau asal negaranya (Bastin, 2022:28). Namun, di luar Jepang, termasuk di Indonesia, anime umumnya dipahami sebagai animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki ciri khas visual tertentu, seperti desain karakter bermata besar, ekspresi emosional yang kuat, serta alur cerita yang cenderung kompleks (Steinberg, 2012). Sementara itu, animasi yang diproduksi di luar Jepang tetapi mengadopsi gaya visual khas anime Jepang biasanya disebut sebagai *anime-influenced animation* atau animasi bergaya *anime* (Bastin, 2022:28).

Anime bukan hanya media hiburan semata, tetapi juga berperan sebagai sarana penyampaian budaya yang merefleksikan nilai-nilai, estetika, simbolisme, dan aspek sosial yang diterima secara luas oleh masyarakat di berbagai negara, termasuk Indonesia (Gama, 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, penyebaran anime Jepang semakin meluas dan mudah diakses oleh publik internasional melalui internet, media sosial, dan platform streaming seperti YouTube, Netflix, dan Crunchyroll. Kemudahan akses ini menjadikan anime bagian penting dari gaya hidup dan identitas, terutama di kalangan generasi muda. Misalnya, banyak remaja yang menggunakan pakaian bertema anime, membuat karya *fan art*, atau mengekspresikan diri di media sosial menggunakan gaya komunikasi khas karakter anime.

Pengaruh anime terasa sangat kuat di Indonesia, khususnya di wilayah Denpasar Bali, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Ketertarikan mereka terhadap anime tidak hanya sebagai hiburan, melainkan juga sebagai bagian dari identitas sosial mereka. Hal ini tercermin dalam gaya berpakaian, penggunaan kosakata khas anime dalam percakapan, serta pengadopsian kebiasaan dan ekspresi

karakter anime dalam kehidupan sehari-hari (Raudha et al., 2024). Fenomena ini juga tampak di berbagai kegiatan komunitas di Bali, seperti festival budaya Jepang, acara Cosplay, dan pertemuan penggemar anime yang rutin diadakan oleh kalangan muda.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa anime tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga menginspirasi generasi muda dalam meniru gaya, ekspresi, hingga nilai-nilai tertentu dari karakter anime. Peniruan ini bukan sekadar bentuk kekaguman, melainkan sudah menjadi bagian dari keseharian generasi muda. Pengaruh tersebut berpotensi menimbulkan dampak yang beragam terhadap perilaku sosial dan gaya hidup generasi muda. Beberapa di antaranya mungkin bersifat positif, sementara yang lain dapat menimbulkan perubahan dalam perilaku sosial yang tidak sejalan dengan norma atau nilai-nilai yang berlaku di lingkungan sekitar. Hal inilah yang menjadi alasan penting untuk meneliti fenomena ini secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak positif dan negatif dari pengaruh anime terhadap perilaku sosial dan gaya hidup generasi muda di Denpasar.

Kajian pustaka dalam penelitian artikel ini memiliki kemiripan dengan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Silvia Raudha dkk. (2024) berjudul “*Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Aceh*” menunjukkan bahwa anime dan budaya Jepang memengaruhi gaya hidup mahasiswa di Banda Aceh dalam berbagai aspek, terutama dalam hal penggunaan bahasa Jepang, cara berinteraksi, serta gaya berpakaian yang terinspirasi dari karakter anime. Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh Carisha Helena Valencia Ambara. (2024) berjudul “*Dampak Budaya Cosplay pada Remaja di Denpasar-Bali*” menyoroti bagaimana cosplay sebagai bagian dari budaya populer Jepang dapat memengaruhi cara pandang, interaksi sosial, dan identitas kultural remaja di Bali.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus kajiannya. Penelitian Silvia Raudha dkk. meneliti pengaruh anime dan budaya Jepang secara umum terhadap gaya hidup mahasiswa di Banda Aceh. Sementara itu, penelitian Carisha lebih menitikberatkan pada fenomena cosplay di kalangan remaja Denpasar. Adapun penelitian ini berfokus pada pengaruh anime terhadap perilaku sosial dan gaya hidup generasi muda di Denpasar. Persamaan dari ketiga penelitian ini terletak pada objek kajian yang sama, yaitu budaya populer Jepang dan pengaruhnya terhadap kehidupan generasi muda di Indonesia. Ketiganya sama-sama membahas dampak positif maupun negatif dari fenomena budaya populer tersebut.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menganalisis dampak positif dan negatif dari pengaruh anime terhadap perilaku dan gaya hidup generasi muda di Denpasar, Bali. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana anime sebagai produk budaya

Jepang memengaruhi perilaku dan kebiasaan remaja dan dewasa muda dalam kehidupan sehari-hari.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang berasal dari sumber asli atau pertama, yang dikumpulkan peneliti secara langsung dari narasumber melalui wawancara maupun angket untuk menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2017:137). Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu wawancara langsung dan penyebaran kuesioner terbuka. Penelitian ini melibatkan 10 partisipan yang terbagi ke dalam dua kelompok usia, yaitu remaja berusia 16-20 dan dewasa berusia 21-30 tahun. Para partisipan merupakan penggemar anime, baik secara individu maupun yang tergabung dalam komunitas Jejepangan di Denpasar, Bali.

Penelitian ini menggunakan teori mimikri oleh Homi K. Bhabha (1994) yang menyatakan “...the desire for a reformed, recognizable Other, as a subject of a difference that is almost the same, but not quite.” (Bhabha, 1994:86). Pernyataan ini menjelaskan bahwa peniruan budaya dominan, yakni budaya Jepang yang diserap melalui anime, tidak sepenuhnya sama karena mengalami proses adaptasi dengan budaya lokal. Proses tersebut menciptakan bentuk identitas baru yang mirip, tetapi tidak sepenuhnya sama. Dalam hal ini, anime memengaruhi generasi muda Denpasar dalam membentuk cara berpenampilan, berbicara, dan mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari.

## **Hasil dan Pembahasan**

Anime merupakan salah satu bentuk hiburan yang semakin digemari oleh generasi muda di Denpasar. Popularitas anime tidak hanya sebatas tontonan, tetapi juga memberikan pengaruh nyata dalam kehidupan sehari-hari para penggemarnya, seperti cara berpakaian, gaya berbicara, hingga minat terhadap budaya Jepang. Semua ini menjadi bagian dari pengalaman individu yang menyukai anime. Secara umum, pengaruh tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu dampak positif dan dampak negatif, yang akan dijelaskan lebih lanjut dalam beberapa subtema berikut.

### **1. Dampak Positif dari Pengaruh Anime Terhadap Generasi Muda**

Berdasarkan hasil wawancara langsung dan kuesioner terbuka mengenai pengaruh anime terhadap generasi muda di Denpasar, terdapat beberapa dampak positif dari pengaruh anime yang dijelaskan sebagai berikut:

#### **1) Meningkatkan Kreativitas dan Ekspresi Diri**

Anime mendorong banyak generasi muda untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan diri. Beberapa responden mengaku mulai menggambar karakter anime, menulis cerita, hingga membuat konten di media sosial. Selain itu, aktivitas seperti cosplay atau meniru gaya berpakaian dan berbicara karakter anime juga

dilakukan sebagai bentuk ekspresi diri. Hal ini memperkuat rasa percaya diri dan keberanian untuk tampil berbeda. Salah satu responden bernama Arinda menyatakan:

“Saya meniru karakter anime, dari cara berpakaian mereka yang mengikuti suasana dan musim. Sehingga saya jadi belajar banyak fashion. Untuk gaya berpakaian saya, sejauh ini dianggap normal saja bahkan '*keren*' atau '*stylish*' selalu saya dengar dari pendapat orang-orang. Karena gaya pakaian saya tidak yang menyeleneh dalam aturan norma.” (kuesioner, 25 Juli 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengaruh anime tidak hanya terbatas pada aspek visual semata, tetapi juga memicu ketertarikan terhadap estetika dan gaya. Responden memanfaatkan inspirasi dari karakter anime untuk mengeksplorasi identitas diri melalui busana yang tetap disesuaikan dengan nilai dan norma lokal. Proses tersebut mencerminkan bentuk adaptasi budaya yang tidak bersifat imitasi sepenuhnya, melainkan selektif dan kreatif. Dengan demikian, anime menjadi medium yang mendorong penggemarnya untuk membentuk gaya pribadi dan mengekspresikan individualitas dengan cara yang positif dan diterima secara sosial.

## **2) Tumbuhnya Semangat Belajar dan Minat terhadap Budaya Jepang**

Anime membuka jalan bagi generasi muda untuk mengenal budaya Jepang lebih dalam. Beberapa responden mulai belajar bahasa Jepang secara otodidak, mengikuti kursus, hingga bercita-cita untuk belajar atau berwisata ke Jepang. Ketertarikan ini menumbuhkan semangat belajar yang positif dan memperluas wawasan terhadap budaya asing. Salah satu responden bernama Tia menyatakan:

“Mungkin semangat belajar, karena saya pun merasa bahasa semua kawaii (percakapan) yang saya pelajari dari anime berguna ketika saya terapkan mengobrol dengan teman Jepang. Karena itu saya juga menyukai pelajaran listening karena kebiasaan saya yang menonton anime.” (kuesioner, 25 Juli 2025)

Dari pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa anime berperan sebagai jembatan antara hiburan dan pendidikan. Melalui kebiasaan menonton yang berkelanjutan, responden tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga mengembangkan kemampuan bahasa yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa anime mampu memotivasi individu untuk belajar secara mandiri dan kontekstual, khususnya dalam penguasaan bahasa asing. Ketika penonton menyadari bahwa pengetahuan yang diperoleh dari anime berguna dalam interaksi lintas budaya, minat terhadap studi bahasa dan kebudayaan Jepang pun meningkat secara mendalam dan terarah.

## **3) Terbentuknya Komunitas dan Rasa Kebersamaan**

Kecintaan terhadap anime membawa sebagian orang bergabung dengan komunitas anime atau cosplay, baik secara langsung di Denpasar maupun secara

daring. Komunitas ini menjadi ruang untuk berbagi minat, berdiskusi, dan saling mendukung. Dalam konteks teori mimikri dari Homi K. Bhabha, proses adaptasi budaya melalui anime ini tidak bersifat meniru sepenuhnya, melainkan menjadi bentuk baru dari identitas sosial yang berkembang secara lokal. Salah satu narasumber bernama Ziad menyatakan bahwa:

“Berawal dari nonton anime dan bertemu dengan orang yang benar-benar menyukai anime bisa membentuk identitas kita. Apalagi aku pernah bergabung di komunitas anime, di mana orang-orang berani mengekspresikan diri, seperti meniru berpakaian dari karakter anime, dan mengikuti event jepeng. Dari komunitas itu aku jadi lebih percaya diri, karena kami saling mendukung satu sama lain. Intinya, kami berusaha memberantas stigma dari orang lain tentang “wibu” atau penyuka anime yang dianggap aneh dan tidak menghasilkan apa-apa. Padahal justru bisa jadi peluang, misalnya lewat pasar merchandise atau mengikuti lomba cosplay yang bisa menghasilkan uang. Menonton anime ini bukan sekedar hiburan, tapi bisa menginspirasi dari sifat karakter anime yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya ya aku kan suka nonton *One Piece* dan karakter utamanya *Luffy* yang suka kebebasan, dan ngga ambil pusing dalam menjalani hidup, jadi dia ngga terlalu memikirkan tekanan yang berat.” (wawancara langsung, 29 Juli 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komunitas anime tidak hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial untuk mengekspresikan diri dan membangun rasa percaya diri. Melalui komunitas ini, para penggemar bisa saling mendukung dan berbagi minat yang sama, terutama dalam menghadapi pandangan negatif dari lingkungan sekitar yang menganggap penyuka anime sebagai hal yang aneh atau tidak bermanfaat. Aktivitas seperti cosplay atau mengikuti acara budaya Jepang menjadi bentuk nyata dari kecintaan terhadap anime yang tidak hanya sebatas menonton. Dalam konteks ini, komunitas mendorong anggotanya untuk mengembangkan identitas secara kreatif, bukan hanya meniru budaya Jepang, tetapi juga menyesuaikannya dengan nilai dan budaya lokal. Oleh karena itu, komunitas anime memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang yang positif, mempererat hubungan sosial, dan bahkan membuka peluang ekonomi melalui kegiatan yang kreatif.

## **2. Dampak Negatif dari Pengaruh Anime Terhadap Generasi Muda**

Berdasarkan hasil wawancara langsung dan kuesioner terbuka mengenai pengaruh anime terhadap generasi muda di Denpasar, terdapat beberapa dampak negatif dari pengaruh anime yang dijelaskan sebagai berikut:

### **1) Kecanduan dan Penurunan Produktivitas**

Beberapa penggemar anime cenderung mengalami kecanduan menonton secara berlebihan, terutama di malam hari. Kebiasaan ini dapat menyebabkan begadang,

menunda tugas sekolah atau kuliah, dan menjadi kurang produktif dalam aktivitas sehari-hari. Namun demikian, tidak semua penggemar anime mengalami dampak negatif secara ekstrem. Salah satu narasumber bernama Mukhtar menyatakan:

“Kecanduan nonton anime sih kadang pernah bikin aku terbawa suasana sampai lupa kerjain sesuatu, bahkan sampai begadang. Tapi itu pas banget lagi liburan, jadi aku bebas nonton sampai tengah malam. Tapi mungkin banyak orang juga yang nonton anime secara wajar dan tetap hidup normal tanpa dampak berarti.” (wawancara langsung, 29 Juli 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pengaruh anime terhadap produktivitas sangat bergantung pada pola konsumsi individu. Bagi sebagian orang, anime berfungsi sebagai sarana hiburan yang menenangkan, sedangkan bagi yang lain, konsumsi berlebihan dapat mengganggu keseimbangan waktu dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Steins-Loeber et al. (dalam Hasnida et al., 2024:62), yang menyatakan bahwa perilaku binge-watching sebagai strategi koping maladaptif dapat menyebabkan gangguan pola tidur, penurunan produktivitas akademik, serta kecenderungan isolasi sosial. Meskipun memberikan hiburan sementara, perilaku ini berisiko menurunkan kesejahteraan psikologis dalam jangka panjang.

## **2) Kecenderungan Isolasi Sosial dan Pelarian ke Dunia Fantasi**

Sebagian responden merasa lebih nyaman menyendiri sambil menonton anime daripada bersosialisasi secara langsung. Ketergantungan ini membuat mereka lebih tertutup dan cenderung menarik diri dari lingkungan sekitar, serta menjadikan dunia anime sebagai tempat pelarian dari kenyataan. Salah satu responden bernama Leona menyatakan:

“Kebanyakan orang akan fanatik, merasa bahwa dirinya adalah karakter anime itu sendiri. Dan itu terkadang dipandang aneh karena membuang jati diri demi memaksa untuk hidup seperti karakter yang diinginkan di dunia nyata.” (kuesioner, 25 Juli 2025).

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan sebagian penggemar anime untuk meleburkan identitas diri dengan karakter fiksi yang dikagumi. Kondisi ini mencerminkan bentuk pelarian ke dunia fantasi yang berpotensi memengaruhi proses pembentukan jati diri serta menurunkan kualitas interaksi sosial dalam kehidupan nyata.

## **3) Persepsi Negatif dari Masyarakat**

Minat terhadap anime tidak selalu mendapat penerimaan positif dari lingkungan sekitar. Beberapa penggemar anime mengaku kerap dianggap aneh, kekanak-kanakan, atau tidak sesuai dengan nilai budaya lokal. Gaya berpakaian atau cara berbicara yang terinspirasi dari karakter anime pun sering dipandang tidak lazim,

terutama dalam lingkungan dengan norma budaya yang konservatif. Salah satu responden bernama Dwi menyatakan:

“Ada juga yang berpendapat bahwa menonton anime itu tidak ada gunanya. Namun, ada beberapa yang berpendapat anime memiliki banyak manfaat, terutama dalam mengenal budaya negara asing dan sebagai sarana untuk mempelajari bahasa asing, karena anime tidak hanya menggunakan bahasa Jepang, tetapi terkadang juga menggunakan bahasa Inggris. Pernah Ada beberapa seorang yang bilang saya ‘wibu’ dan menjadikan ketertarikan saya terhadap anime sebagai bahan ejekan. Namun, ada juga yang mendukung ketertarikan saya, sehingga saya tidak terlalu memperdulikan ejekan tersebut.”  
(kuesioner, 28 Juli 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa respons masyarakat terhadap penggemar anime tidak selalu seragam. Beberapa lingkungan menunjukkan adanya anggapan negatif yang membentuk stigma sosial terhadap individu yang menyukai anime. Sebaliknya, terdapat pula lingkungan yang memberikan dukungan dan apresiasi terhadap minat tersebut. Perbedaan ini mencerminkan bahwa penerimaan sosial sangat dipengaruhi oleh latar budaya dan cara pandang masyarakat terhadap budaya populer asing. Penggemar anime juga sering menghadapi tantangan berupa ejekan atau penilaian negatif dari masyarakat. Oleh karena itu, dukungan dari orang-orang terdekat dapat menjadi dorongan penting bagi individu untuk tetap mengekspresikan minatnya secara positif dan terbuka.

Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan terhadap 10 partisipan remaja berusia 16–20 tahun dan dewasa berusia 21-30 tahun di Kota Denpasar, dapat disimpulkan bahwa anime memiliki pengaruh nyata terhadap perilaku dan gaya hidup generasi muda. Pengaruh ini tampak dalam berbagai aspek, mulai dari ekspresi diri, pembentukan komunitas, hingga meningkatnya minat terhadap budaya Jepang. Muncul pula beberapa dampak negatif seperti kecanduan, isolasi sosial, dan persepsi kurang positif dari masyarakat sekitar.

### **Simpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime memiliki pengaruh nyata terhadap perilaku dan gaya hidup generasi muda di Kota Denpasar. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, pengaruh tersebut tampak dalam berbagai aspek perilaku. Beberapa partisipan menunjukkan adanya perubahan dalam cara berpakaian, seperti memilih gaya busana yang terinspirasi dari karakter anime, namun tetap disesuaikan dengan norma dan nilai lokal agar dapat diterima oleh lingkungan sekitar. Selain itu, terlihat pula kecenderungan untuk menggunakan ekspresi atau gaya bahasa khas karakter anime dalam percakapan sehari-hari, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Pengaruh ini juga mencakup aspek kepribadian, seperti meningkatnya rasa percaya diri, keberanian untuk tampil berbeda, serta semangat dalam menekuni

hobi yang berkaitan dengan budaya Jepang. Dampak positif dari anime mencakup meningkatnya kreativitas, ekspresi diri, semangat belajar, serta terbentuknya komunitas yang inklusif. Sementara itu, dampak negatif yang ditemukan meliputi kecanduan menonton, kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial, dan munculnya persepsi negatif dari masyarakat. Temuan ini menegaskan bahwa anime bukan sekadar tontonan hiburan, melainkan turut berperan aktif membentuk identitas sosial generasi muda dan menjadi bagian dari dinamika budaya lokal di Denpasar.

### **Rujukan**

- Ambara, C. H. V., & Nurita, W. (2024). Dampak Budaya Cosplay pada Remaja di Denpasar-Bali. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Budaya (SEBAYA) Ke-4: Peran Bahasa, Sastra, dan Budaya dalam Sistem Komunikasi* (hlm. 129-130). DENPASAR: Program Studi Sastra Jepang Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Bastin, N. (2022). *Apakah Itu Anime?*. Sidoarjo: Google Play Books.  
[https://books.google.com/books/about/Apakah\\_Itu\\_Anime.html?id=3m1wEA AAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Apakah_Itu_Anime.html?id=3m1wEA AAQBAJ)
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. New York: Routledge.
- Brenner, R. E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London: Bloomsbury Publishing.
- Gama, F. I. (2024). Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani Vol. 4 No. 1.*, 23.
- Hasnida, H., Lubis, N. L., & Muliana, G. S. M. (2024). Perilaku Binge-Watching Sebagai Strategi Koping Maladaptif Pada Mahasiswa. *Jurnal Kebidanan, Keperawatan dan Kesehatan(J-BIKES)2025, Vol. 4 No. 3.*, 61-68. Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Raudha, S., & Muchtar, A. (2024). Pengaruh Anime dan Budaya Jepang dalam Gaya Hidup Mahasiswa di Banda Aceh. *JURNAL SOSIOLOGI AGAMA INDONESIA VOL. 5 NO. 1.*, 179-191.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising toys and characters in Japan*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.