

## PENGARUH FITUR SUBTITLE DAN AUDIO PADA PLATFORM STREAMING ANIME TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK BAHASA JEPANG

Muhammad Fillah Alfatih<sup>1)</sup>, Nasywa Shafa Salsabila<sup>2)</sup>, Nurrizkyta Aulia Hanifah<sup>3)</sup>,  
Muhammad Aqil Musthafa Ar Rachman<sup>4)</sup>, Humannisa Rubina Lestari<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5)</sup> *Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak IPB University*

email : [fillahalfatih@apps.ipb.ac.id](mailto:fillahalfatih@apps.ipb.ac.id)<sup>1)</sup>, [nasywashafa@apps.ipb.ac.id](mailto:nasywashafa@apps.ipb.ac.id)<sup>2)</sup>, [nurrizkytaaulia@apps.ipb.ac.id](mailto:nurrizkytaaulia@apps.ipb.ac.id)<sup>3)</sup>,  
[agilarrachman@apps.ipb.ac.id](mailto:agilarrachman@apps.ipb.ac.id)<sup>4)</sup>, [rubina-le@apps.ipb.ac.id](mailto:rubina-le@apps.ipb.ac.id)<sup>5)</sup>

### Abstraksi

Popularitas anime di Indonesia meningkat pesat berkat kemudahan akses melalui platform *streaming* legal seperti *Netflix*, *Bstation*, dan *Crunchyroll*. Fenomena ini membuka peluang pemanfaatan anime sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam keterampilan menyimak. Meskipun penggunaan platform *streaming* semakin meluas, pemanfaatannya sebagai sarana pembelajaran bahasa asing masih belum banyak dikaji secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara fitur-fitur pada platform *streaming* anime seperti kualitas audio dan *subtitle* dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Instrumen utama berupa kuesioner skala Likert 4 poin yang disebarluaskan secara daring kepada mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang merupakan penonton anime aktif dan memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang. Data dianalisis menggunakan distribusi frekuensi dan kategori tingkat skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur audio dan *subtitle* pada platform *streaming* dinilai sangat membantu dalam meningkatkan kemampuan menyimak, khususnya dalam memahami kosakata baru dan mengikuti kecepatan bicara penutur asli.

### Kata Kunci :

Audio, Bahasa Jepang, Kemampuan Menyimak, Platform *Streaming*, *Subtitle*

### Abstract

*The popularity of anime in Indonesia has increased significantly due to easy access through legal streaming platforms such as Netflix, Bstation, and Crunchyroll. This phenomenon presents an opportunity to utilize anime as a medium for independent Japanese language learning, particularly in listening skills. Although the use of streaming platforms continues to grow, their potential as tools for foreign language learning has not been widely examined in a systematic manner. This study aims to analyze the relationship between features of anime streaming platforms, such as audio quality and subtitles, and the ability to comprehend spoken Japanese. A quantitative approach with a descriptive correlational method was employed. The primary instrument was a 4-point Likert scale questionnaire distributed online to students of the Vocational School of IPB University who are active anime viewers and have experience in learning Japanese. The data were analyzed using frequency distribution and score level categorization. The results indicate that audio and subtitle features on streaming platforms are considered highly beneficial in improving listening comprehension, especially in understanding new vocabulary and adapting to native speakers' speech speed.*

### Keywords :

Audio, Japanese Language, Listening Skills, Streaming Platform, Subtitle

### Pendahuluan

Di era digital yang semakin terhubung secara global, penyebaran *pop culture* lintas negara menjadi semakin mudah dan cepat diakses oleh masyarakat luas. Salah satu bentuk *pop culture* yang mengalami perkembangan pesat secara internasional adalah budaya visual asal Jepang, seperti *anime*, *manga*, serta berbagai produk hiburan lainnya [1]. *Anime*, sebagai animasi khas Jepang, kini tidak hanya digemari di negara asalnya, tetapi juga telah menjadi bagian dari konsumsi hiburan masyarakat di banyak negara, termasuk Indonesia [2].

Dalam beberapa tahun terakhir, *anime* telah bertransformasi menjadi bagian penting dari gaya

hidup dan pilihan hiburan generasi muda Indonesia [3]. Fenomena ini turut diperkuat oleh kemudahan akses melalui internet serta meningkatnya ketertarikan masyarakat terhadap budaya Jepang secara umum. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada tahun 2020, sebanyak 73,7% penduduk Indonesia telah mengakses internet. Kondisi ini mendorong meningkatnya konsumsi konten digital, termasuk konten *anime* [4].

Bersamaan dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya penetrasi internet, berbagai platform *streaming* seperti *Netflix*, *Crunchyroll*, *Bstation* (*Bilibili*), *iQIYI*, *YouTube*, *Viu*, dan *Disney+* hadir

untuk memberikan akses mudah terhadap koleksi *anime* berkualitas tinggi. Platform-platform tersebut umumnya menawarkan berbagai fitur unggulan seperti *subtitle* dalam berbagai bahasa, *dubbing*, opsi unduhan *offline*, serta komentar waktu nyata (*real-time comments*) [5]. Fitur-fitur ini tidak hanya memperkaya pengalaman menonton, tetapi juga memiliki potensi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang [6].

Ketertarikan terhadap anime tidak hanya berkaitan dengan aspek hiburan, tetapi juga menunjukkan hubungan dengan minat dalam mempelajari bahasa Jepang. Individu yang menyukai anime cenderung lebih tertarik untuk belajar bahasa Jepang, serta menunjukkan kemampuan mendengar dan berbicara yang relatif baik melalui paparan bahasa Jepang dalam anime [7]. Dalam hal ini, anime dapat menjadi media yang potensial dalam membantu pembelajar melatih keterampilan menyimak dan berbicara dalam konteks yang lebih alami.

Selain itu, kegiatan menonton anime memiliki kaitan erat dengan proses menyimak aktif. Menyimak bukan hanya sekadar mendengar suara, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami dan menafsirkan makna dari pesan yang disampaikan oleh penutur [8]. Kegiatan ini termasuk aktivitas kognitif kompleks yang membutuhkan perhatian, pemrosesan informasi, dan interpretasi secara simultan. Oleh karena itu, fitur-fitur seperti *subtitle* dan kualitas audio yang baik pada platform *streaming* anime dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kemampuan menyimak dalam pembelajaran bahasa asing.

Namun, sejauh mana fitur-fitur tersebut benar-benar berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan menyimak bahasa Jepang masih belum banyak dikaji secara sistematis, khususnya di kalangan penonton anime di Indonesia. Selain itu, masih minim penelitian yang secara khusus menghubungkan fitur-fitur *streaming* dengan efektivitas belajar bahasa dalam konteks konsumsi hiburan digital. Urgensi penelitian ini terletak pada celah antara meningkatnya konsumsi anime sebagai hiburan dan potensi edukatifnya yang belum dioptimalkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh fitur-fitur pada platform *streaming* anime, seperti *subtitle* dan kualitas audio, terhadap peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jepang di kalangan mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang aktif menonton anime dan memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan pengumpulan data melalui angket berskala Likert yang disebarakan secara daring kepada pengguna aktif platform anime *streaming*. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik persentase dan distribusi frekuensi untuk menggambarkan kecenderungan responden terhadap masing-masing fitur. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami peran fitur digital tertentu dalam mendukung pembelajaran bahasa Jepang, serta menjadi dasar pengembangan strategi

pembelajaran bahasa asing berbasis media digital populer.

## Tinjauan Pustaka

Popularitas anime sebagai bagian dari budaya populer Jepang telah menjadikannya sarana alternatif yang menarik dalam proses pembelajaran bahasa asing, terutama bahasa Jepang. Sejumlah penelitian terdahulu telah menyoroti kontribusi media ini terhadap peningkatan keterampilan berbahasa, khususnya dalam aspek kosakata dan menyimak.

Penelitian berjudul "*Penggunaan Lagu Memoria dalam Proses Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang*" menemukan bahwa banyak mahasiswa pertama kali mengenal bahasa Jepang melalui anime atau manga. Media ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan penguasaan kosakata [9]. Temuan ini sejalan dengan studi oleh Amalia dan Kurniawan dalam "*Pengaruh konsumsi anime dan manga terhadap pembelajaran budaya dan bahasa Jepang*", yang menyoroti bahwa konsumsi anime dan manga secara aktif berdampak signifikan terhadap penguasaan kosakata dan pelatihan kemampuan menyimak secara kontekstual. Penelitian ini juga menyebutkan bahwa ketertarikan awal mahasiswa terhadap bahasa Jepang umumnya dipicu oleh paparan terhadap media populer seperti anime dan manga [10].

Lebih lanjut, studi "*Perubahan perilaku mahasiswa setelah menonton tayangan anime*" menegaskan bahwa anime tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan bahasa, tetapi juga memperkuat penerimaan budaya Jepang di kalangan mahasiswa Indonesia [11]. Sejalan dengan itu, penelitian berjudul "*Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015-2017 Universitas Brawijaya*" juga menunjukkan bahwa anime memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa, termasuk dalam hal penguasaan kosakata, pemahaman frasa, tata bahasa, dan keterampilan menyimak [12].

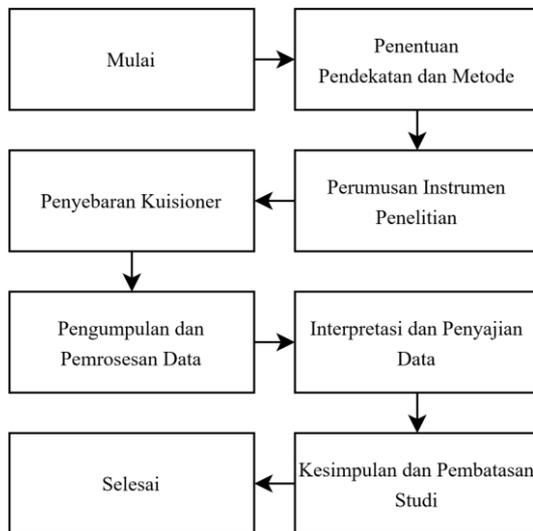
Di sisi lain, penelitian berjudul "*Penggunaan Subtitle Dubbing Bahasa Indonesia dalam Tontonan Anime di Lingkup Mahasiswa Bahasa Asing dan Seni Rupa*" meninjau preferensi mahasiswa terhadap penggunaan *subtitle* dan *dubbing* saat menonton anime. Hasil studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana fitur-fitur seperti *subtitle* digunakan secara strategis dalam proses pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam menyimak [5].

Meskipun demikian, kajian-kajian tersebut belum secara spesifik membahas sejauh mana fitur-fitur dalam platform *streaming* anime seperti *subtitle* dan kualitas audio berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan menyimak bahasa Jepang. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk melengkapi dan memperluas ruang lingkup kajian sebelumnya dengan menyoroti peran fitur-fitur teknologi dalam konsumsi anime digital, serta hubungannya dengan

peningkatan keterampilan menyimak secara lebih mendalam.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis yang divisualisasikan dalam Gambar 1, yang memuat alur pelaksanaan penelitian dari awal hingga tahap penyusunan kesimpulan.



Gambar 1. Alur Penelitian

Gambar 1 menunjukkan alur sistematis dalam pelaksanaan penelitian ini, dimulai dari tahap penentuan pendekatan dan metode penelitian, di mana peneliti memilih pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Selanjutnya, dilakukan perumusan instrumen penelitian, yaitu kuesioner skala Likert yang dirancang berdasarkan indikator variabel yang telah ditentukan.

Setelah instrumen siap, tahap berikutnya adalah penyebaran kuesioner secara daring melalui media sosial dan grup diskusi yang relevan, dengan target responden penonton aktif anime yang memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang. Data yang masuk kemudian diproses dalam tahap pengumpulan dan pemrosesan data, meliputi pengorganisasian dan penghitungan nilai respon berdasarkan skala.

Tahap berikutnya adalah interpretasi dan penyajian data, yang dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase untuk masing-masing indikator. Hasil interpretasi ini menjadi dasar dalam penyusunan kesimpulan yang mencakup penjabaran temuan utama serta keterbatasan ruang lingkup penelitian. Alur ini diakhiri pada tahap penyelesaian, yang menandai berakhirnya proses penelitian secara keseluruhan.

#### 1. Pendekatan dan Jenis

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Pendekatan korelasional digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis hubungan

antara fitur-fitur pada platform streaming anime (sebagai variabel independen/X) dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang (sebagai variabel dependen/Y).

Variabel X (independen) dalam penelitian ini mencakup kualitas audio, kualitas subtitle, serta fitur pendukung lainnya yang tersedia pada platform streaming anime. Sementara itu, variabel Y (dependen) merujuk pada tingkat kemampuan menyimak bahasa Jepang yang dimiliki oleh responden.

Sebagai bagian dari metode deskriptif kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan dan memperoleh gambaran menyeluruh terhadap suatu fenomena berdasarkan data numerik yang dikumpulkan. Metode ini tidak melibatkan manipulasi variabel, melainkan menggambarkan kondisi sebagaimana adanya secara objektif dan sistematis berdasarkan hasil pengukuran yang terstandarisasi [13].

#### 2. Metode Pengumpulan Data

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan skala Likert 4 poin, yang dirancang untuk mengukur sikap, persepsi, dan kebiasaan responden dalam menggunakan platform *streaming* anime. Penggunaan skala 4 poin bertujuan untuk menghindari pilihan netral serta mendorong responden memberikan penilaian yang lebih tegas terhadap setiap pernyataan. Tabel 1 menunjukkan rincian kategori penilaian pada skala tersebut, mulai dari skor 1 yang mencerminkan tingkat ketidaksetujuan atau frekuensi yang sangat rendah, hingga skor 4 yang menunjukkan tingkat persetujuan atau frekuensi yang sangat tinggi.

Tabel 1. Rincian Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju / Hampir Tidak Pernah
2	Tidak Setuju / Jarang
3	Setuju / Sering
4	Sangat Setuju / Sangat Sering

Kuesioner disebarluaskan melalui media sosial dan grup WhatsApp kepada target responden, yaitu mahasiswa Sekolah Vokasi IPB yang aktif menonton anime melalui platform streaming legal seperti *Netflix*, *Crunchyroll*, *Bstation* (Bilibili), *YouTube*, dan *iQIYI*. Responden yang memenuhi kriteria adalah mereka yang memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang, baik secara aktif (misalnya melalui kelas) maupun pasif (melalui paparan media). Total responden yang berpartisipasi sebanyak 32 orang, dan data dikumpulkan dalam rentang waktu 22 April hingga 8 Mei 2025.

### 3. Teknik Analisis Data

Data dari kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan Google Spreadsheet untuk memperoleh distribusi frekuensi, persentase, dan kecenderungan skor masing-masing indikator. Hasil skor tersebut dikategorikan ke dalam empat tingkatan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Tingkat Tanggapan Responden

Rentang Skor	Kategori
1.0 – 1.75	Sangat Rendah
1.75 – 2.5	Rendah
2.5 – 3.25	Tinggi
3.25 – 4.01	Sangat Tinggi

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah data hanya diperoleh dari pengguna platform *streaming* legal yang memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang melalui media anime. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh populasi penonton anime di Indonesia. Responden yang terlibat merupakan individu yang memiliki pengalaman belajar bahasa Jepang baik secara aktif (melalui pembelajaran di kelas atau mandiri) maupun secara pasif (melalui konsumsi anime).

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Fitur pada Platform Streaming Anime

Kuesioner untuk variabel fitur pada platform *streaming* mencakup tiga indikator utama, yaitu alasan memilih platform (berkaitan dengan keberadaan fitur-fitur tertentu), kualitas *subtitle* (meliputi akurasi, keterbacaan, dan bantuan terhadap pemahaman), serta kualitas audio Jepang (mencakup kejernihan dan keaslian audio).

Tabel 3. Alasan Memilih Platform

Fitur Platform	Frekuensi	Persentase
Tampilan aplikasi/web mudah dipahami	19	59.38%
Kualitas audio bagus	19	59.38%
Gratis	15	46.88%
Koleksi anime lengkap	14	43.75%
<i>Subtitle</i> lebih enak dibaca	13	40.62%

Berdasarkan Tabel 3, dua fitur yang paling banyak disebut oleh responden sebagai alasan utama dalam

memilih platform *streaming* anime adalah “tampilan aplikasi/web yang mudah dipahami” dan “kualitas audio yang bagus”, yang masing-masing dipilih oleh 19 dari 32 responden (59,38%). Fokus utama dalam penelitian ini adalah fitur yang mendukung peningkatan kemampuan menyimak, dan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas audio Jepang menjadi salah satu aspek penting yang sangat diperhatikan oleh pengguna. Kualitas audio yang jernih dan realistis diyakini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang untuk lebih mudah memahami pengucapan, intonasi, serta kecepatan bicara dari penutur asli. Selain itu, fitur *subtitle* yang lebih enak dibaca juga disebut oleh 13 responden (40,62%), yang menegaskan bahwa keberadaan *subtitle* yang akurat dan mudah diikuti menjadi penunjang penting dalam memahami kosakata serta struktur kalimat bahasa Jepang secara kontekstual.

Tabel 4. Kualitas Audio Platform Streaming

Kategori	Interval	Frekuensi	
Sangat Rendah	1.0 – 1.75	0	0.00%
Rendah	1.75 – 2.5	0	0.00%
Tinggi	2.5 – 3.25	15	46.88%
Sangat Tinggi	3.25 – 4.01	17	53.12%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 4, distribusi frekuensi menunjukkan bagaimana responden menilai kualitas audio Jepang pada platform *streaming* yang mereka gunakan. Dari total 32 responden, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian yang sangat positif terhadap kualitas audio, dengan 53.12% responden menilai kualitas audio berada pada kategori "Sangat Tinggi". Sementara itu, 46.88% responden memberikan penilaian pada kategori "Tinggi".

Tidak ada responden yang menilai kualitas audio sebagai "Rendah" atau "Sangat Rendah", yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan, fitur kualitas audio pada platform *streaming* dianggap sangat memadai oleh mayoritas pengguna.

Tabel 5. *Subtitle* Akurat dan Membantu

Kategori	Interval	Frekuensi	
Sangat Rendah	1.0 – 1.75	0	0.00%
Rendah	1.75 – 2.5	1	3.12%
Tinggi	2.5 – 3.25	16	50.00%
Sangat Tinggi	3.25 – 4.01	15	46.88%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 5, distribusi frekuensi menunjukkan bagaimana responden menilai akurasi dan bantuan *subtitle* dalam memahami bahasa Jepang pada platform *streaming* yang mereka gunakan. Dari total 32 responden, dapat dilihat bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap *subtitle*. Sebanyak 50% responden menilai *subtitle* berada pada kategori "Tinggi", dan 46.88% responden menilai *subtitle* berada pada kategori "Sangat Tinggi".

Hanya 3.12% responden yang menilai *subtitle* berada pada kategori "Rendah", dan tidak ada responden yang menilai *subtitle* sebagai "Sangat Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa bahwa *subtitle* di platform *streaming* anime sudah cukup akurasi dan membantu dalam pemahaman bahasa Jepang.

## 2. Kemampuan Menyimak Bahasa Jepang

Kuesioner untuk variabel kemampuan menyimak bahasa Jepang mencakup dua indikator utama, yaitu Pemahaman kosakata bahasa Jepang melalui anime dan adaptasi dengan kecepatan bicara *native speaker*.

Tabel 6. Pemahaman Kosakata Jepang melalui Anime

Kategori	Interval	Frekuensi	
Sangat Rendah	1.0 – 1.75	0	0.00%
Rendah	1.75 – 2.5	4	12.50%
Tinggi	2.5 – 3.25	18	56.25%
Sangat Tinggi	3.25 – 4.01	10	31.25%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 6, distribusi frekuensi menunjukkan bagaimana responden menilai kemampuan mereka dalam memahami kosakata Jepang melalui anime. Dari total 32 responden, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap pemahaman kosakata Jepang yang diperoleh melalui anime. Sebanyak 56.25% responden menilai pemahaman kosakata mereka berada pada kategori "Tinggi", dan 31.25% responden menilai pada kategori "Sangat Tinggi".

Hanya 12.50% responden yang menilai pemahaman kosakata mereka berada pada kategori "Rendah", dan tidak ada responden yang menilai pada kategori "Sangat Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa anime cukup efektif dalam membantu mereka memahami kosakata Jepang.

Tabel 7. Adaptasi Kecepatan Bicara *Native Speaker*

Kategori	Interval	Frekuensi	
Sangat Rendah	1.0 – 1.75	1	3.12%
Rendah	1.75 – 2.5	8	25.00%
Tinggi	2.5 – 3.25	12	37.50%
Sangat Tinggi	3.25 – 4.01	11	34.38%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 7, distribusi frekuensi menunjukkan bagaimana responden menilai kemampuan mereka beradaptasi dengan kecepatan bicara *native speaker* saat menonton anime. Dari total 32 responden, sebagian besar responden memberikan penilaian yang cukup tinggi terhadap kemampuan mereka beradaptasi dengan kecepatan bicara. Sebanyak 37.50% responden menilai kemampuan adaptasi mereka berada pada kategori "Tinggi", dan 34.38% responden menilai pada kategori "Sangat Tinggi".

Namun, masih ada 25.00% responden yang menilai kemampuannya dalam kategori "Rendah", dan hanya 3.12% responden yang menilai pada kategori "Sangat Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas responden dapat beradaptasi dengan kecepatan bicara *native speaker*, masih ada kelompok yang merasa kesulitan atau membutuhkan waktu lebih lama untuk menyesuaikan diri.

Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Menyimak

Kategori	Interval	Frekuensi	
Sangat Rendah	1.0 – 1.75	2	6.25%
Rendah	1.75 – 2.5	6	18.75%
Tinggi	2.5 – 3.25	16	50.00%
Sangat Tinggi	3.25 – 4.01	8	25.0%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 8, distribusi frekuensi menunjukkan bagaimana responden menilai peningkatan kemampuan menyimak bahasa Jepang melalui anime pada platform *streaming*. Dari total 32 responden, mayoritas responden memberikan penilaian yang positif terhadap peningkatan kemampuan mereka dalam menyimak bahasa Jepang. Sebanyak 50.00% responden menilai peningkatan kemampuan mereka berada pada kategori "Tinggi", dan 25.00% responden menilai pada kategori "Sangat Tinggi".

Namun, ada juga 18.75% responden yang menilai peningkatan kemampuan mereka berada pada kategori "Rendah", dan 6.25% responden yang

menilai pada kategori "Sangat Rendah". Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar responden merasa ada peningkatan dalam kemampuan menyimak, masih ada sebagian kecil yang merasa bahwa peningkatan tersebut tidak signifikan.

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 32 mahasiswa Sekolah Vokasi IPB, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur pada platform *streaming* anime, khususnya kejernihan audio dan keakuratan *subtitle*, memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kemampuan menyimak bahasa Jepang. Sebanyak 50,00% responden menyatakan kemampuan menyimak mereka meningkat pada kategori tinggi, dan 25,00% lainnya menilainya sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa anime, sebagai media audiovisual, memiliki potensi efektif untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran mandiri, terutama dalam keterampilan menyimak.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Ukuran sampel yang terbatas dan karakteristik responden yang sebagian besar sudah familiar dengan anime membuat hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi pembelajar bahasa Jepang. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan berasal dari berbagai latar belakang pendidikan serta tingkat pengalaman belajar yang beragam, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan representatif.

## Daftar Pustaka

- [1] D. P. M. Azhari and A. Surya, "Diplomasi Budaya Jepang Melalui Strategi Cool Japan Di Indonesia," *Glob. Polit. Stud. J.*, vol. 8, no. 2, Art. no. 2, Oct. 2024, doi: 10.34010/gpsjournal.v8i2.15018.
- [2] R. Rahmawati and I. Indrawati, "Peran Diplomasi Kebudayaan Jepang Dalam Perkembangan Perekonomian Jepang Melalui JAK Japan Matsuri Di Indonesia Pada Tahun 2017-2019," *Glob. INSIGHT J.*, vol. 7, no. 2, Art. no. 2, 2022, doi: 10.52447/gij.v7i2.6584.
- [3] K. Pristianti, "PENGARUH MENONTON ANIMASI JEPANG DI INTERNET TERHADAP GAYA HIDUP WIBU DI YOGYAKARTA," *Commsphere J. Mhs. Ilmu Komun.*, vol. 2, no. I, Art. no. I, Mar. 2024, doi: 10.37631/commsphere.v2i1.1353.
- [4] H. M. I. Lilah, R. A. Sholeha, S. Nurjanah, and R. G. Suyatna, "Pengaruh strategi pemasaran digital harga dan kualitas produk terhadap kepuasan pelanggan di Miniso Kota Serang," *J. Ilmu Multidisiplin*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2025, doi: 10.53935/jim.v3.i1.24.
- [5] A. C. Nastiti *et al.*, "Penggunaan Subtitle Dubbing Bahasa Indonesia dalam Tontonan Anime di Lingkup Mahasiswa Bahasa Asing dan Seni Rupa," *J. Majemuk*, vol. 2, no. 3, Art. no. 3, Jun. 2023.
- [6] S. Chen, "Effects of subtitles on vocabulary learning through videos: an exploration across different learner types," *J. Spec. Transl.*, no. 42, pp. 257–276, Jul. 2024, doi: 10.26034/cm.jostrans.2024.5992.
- [7] C. Y. Han and W. N. Ling, "The Use of Anime in Teaching Japanese as a Foreign Language," *Malays. Online J. Educ. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 68–78, 2017.
- [8] T. Rositasari, F. Larasati, and Y. Yunensi, "THE CORRELATION BETWEEN STUDENTS' HABIT IN WATCHING ENGLISH MOVIE AND LISTENING ACHIEVEMENT (BY FOURTH SEMESTER STUDENTS OF UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG)," *Engl. Community J.*, vol. 3, no. 2, Art. no. 2, Feb. 2020, doi: 10.32502/ecj.v3i2.2251.
- [9] I. N. Sari, J. R. Wuisang, and R. J. Kapoh, "PENGUNAAN LAGU MEMORIA DALAM PROSES PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG," vol. 3, no. 12, 2023.
- [10] L. Wahidati and M. Kharismawati, "PENGARUH KONSUMSI ANIME DAN MANGA TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG," *IZUMI*, vol. 7, no. 1, p. 1, Apr. 2018, doi: 10.14710/izumi.7.1.1-10.
- [11] M. R. Abdillah and M. Arifin, "PERUBAHAN PERILAKU MAHASISWA SETELAH MENONTON TAYANGAN ANIME," vol. 12.
- [12] A. R. Samsara, "Pengaruh Anime Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Angkatan 2015-2017 Universitas Brawijaya," Sarjana, Universitas Brawijaya, 2019. Accessed: Jun. 19, 2025. [Online]. Available: <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/174954/>
- [13] M. Waruwu, S. N. Pu`at, P. R. Utami, E. Yanti, and M. Rusydiana, "Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 917–932, Feb. 2025, doi: 10.29303/jipp.v10i1.3057.