

**PERSEPSI WIBU TENTANG PERKEMBANGAN  
ANIME DI INDONESIA**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**ADITYA PERDANA PUTRA**  
**NPM 19043010257**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
SURABAYA  
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN  
PERSEPSI WIBU TENTANG PERKEMBANGAN  
ANIME DI INDONESIA**

**Disusun Oleh:**

**Aditya Perdana Putra**  
**NPM. 19043010257**

**Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi**

**Menyetujui,**

**PEMBIMBING**



**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**  
**NIP. 198501082018032001**

**DEKAN FISIP**



**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si**  
**NIP. 196804182021211006**

**LEMBAR PENGESAHAN  
PERSEPSI WIBU TENTANG PERKEMBANGAN  
ANIME DI INDONESIA**

**Disusun Oleh:**

**Aditya Perdana Putra**  
**19043010257**

**Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur  
Pada tanggal 09 Januari 2024**

**Pembimbing**



**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**  
**NIP. 198501082018032001**

**Tim Penguji**

**1. Ketua**



**Dr. Zainal Abidin Achmad, S.Sos., M.Si., M.Ed**  
**NPT. 3730599017011**

**2. Sekretaris**




**Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom**  
**NIP. 198501082018032001**

**3. Anggota**



**Heidy Arviani, S.Sos., M.A**  
**NIP. 198511072018032001**

**Mengetahui,  
DEKAN FISIP**



**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si**  
**NIP. 196804182021211006**

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Aditya Perdana Putra

NPM : 19043010257

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Persepsi Wibu Tentang Perkembangan Anime Di Indonesia

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diajukan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 22 Januari 2024

Yang Menyatakan,



(Aditya Perdana Putra)

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas nikmat dan anugrah dari-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan lancar dan baik yang berjudul “Persepsi Wibu Tentang Perkembangan Anime Di Indonesia”.

Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan skripsi ini tidak terlepas dari banyaknya masalah dan kendala. Namun bantuan, bimbingan, dan dukungan baik itu secara moral, materiil, dan doa dari berbagai pihak sehingga kendala tersebut dapat teratasi. Tanpa bantuan berbagai dukungan tersebut penulis sadar tidak akan bisa sampai di titik ini sekarang dalam menyelesaikan skripsi ini.

Maka dari itu, izinkan penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan arahan dan dukungan dengan penuh kesabaran kepada penulis.
4. Kedua orang tua dan adik saya Darienta Kamela Putri, Ayah Sudarwanto, dan Mama Rini, yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang, memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang sangat luar biasa.

5. Muhammad Lutfhi sebagai rekan kuliah saya yang selalu bersama sejak maba hingga sekarang, serta selalu saling mendukung dari awal hingga sampai sekarang.
6. Khansa Henriana Putri sebagai seseorang yang selalu memberi dukungan penuh dalam berbagai bentuk serta selalu memberikan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman AK UPN Radio BPH Ultra dan BPH Aero yang selalu memberikan dukungan penuh, motivasi, doa dan semangat kepada penulis

Akhir kata, Terlepas dari kekurangan dan kelebihan dalam penelitian ini. Peneliti berharap mendapatkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya penelitian ini mampu memberikan kontribusi dan manfaat untuk berbagai pihak.

Surabaya, 9 Januari 2024

Aditya Perdana Putra

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Landasan Teori .....	15
2.2.1 Perkembangan Anime Di Dunia.....	15
2.2.2 Perkembangan Anime Di Indonesia.....	22
2.2.3 Anime Menjadi Bagian Dari Budaya Populer .....	27
2.2.4 Persepsi .....	37
2.3 Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III.....</b>	<b>41</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	41
3.2 Desain Penelitian.....	41
3.3 Definisi Konseptual.....	42
3.3.1 Persepsi .....	42
3.3.2 Anime.....	43
3.4 Fokus Penelitian .....	44
3.5 Subjek Dan Objek Penelitian.....	44
3.6 Unit Analisis .....	44
3.7 Teknik Penentuan Informan .....	45
3.8 Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.9 Teknik Analisis Data.....	47
<b>BAB 4.....</b>	<b>49</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	49
4.1.1 Gambaran Umum Anime .....	49
4.1.2 Gambaran Umum Wibu .....	51
4.2 Profil Informan.....	53

4.3	Penyajian Dan Analisis Data .....	<b>55</b>
4.3.1	Pengetahuan Tentang Anime .....	55
4.3.2	Perkembangan Anime .....	63
4.3.3	Anime Menjadi Bagian Dari Budaya Populer .....	89
4.4	Pembahasan .....	<b>99</b>
<b>BAB 5</b>	.....	<b>107</b>
<b>SARAN DAN KESIMPULAN</b>	.....	<b>107</b>
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran.....	108
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>116</b>



## **ABSTRAK**

Di Jepang, ada satu fenomena budaya yang sangat populer yang diterima oleh orang-orang di seluruh dunia, yaitu anime. Anime adalah bentuk budaya populer yang banyak dikonsumsi dan menjangkau audiens massal. Ini memiliki kemampuan untuk memikat individu dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Beberapa faktor berkontribusi pada popularitas anime, dan salah satunya adalah pengaruh media massa, yang memainkan peran penting dalam memperkenalkan dan menyebarkan ideologi yang terkandung dalam anime kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pandangan individu tentang anime sebagai bagian integral dari perkembangan budaya populer. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini menggunakan analisis perseptual. Teknik pengumpulan data melibatkan Wawancara Mendalam, dokumentasi, dan tinjauan literatur. Dengan mengekstrak informasi dan memahami persepsi subjektif melalui informan yang terkait dengan topik penelitian, penelitian ini bertujuan mengungkap wawasan tentang pengalaman subjektif individu terkait peran anime dalam membentuk budaya populer.

**Keyword:** Anime, Budaya Populer, Persepsi.

## **ABSTRACT**

In Japan, there is one highly popular cultural phenomenon embraced by people worldwide, namely anime. Anime is a widely consumed form of popular culture that caters to a mass audience. It has the ability to captivate individuals from various age groups, ranging from children to adults. Several factors contribute to the popularity of anime, and one of them is the influence of mass media, which plays a crucial role in introducing and disseminating the ideologies embedded in anime to the public. This research aims to comprehend individuals' perspectives on anime as an integral part of the development of popular culture. Employing a qualitative descriptive method, the study utilizes perceptual analysis. Data collection techniques involve In-Depth Interviews, documentation, and literature review. By extracting information and understanding subjective perceptions through informants related to the research topic, the study seeks to uncover insights into the subjective experiences of individuals regarding anime's role in shaping popular culture.

**Keywords:** Anime, Popular Culture, Perception.