

Analisis Pengaruh Anime Terhadap Minat Anggota Komunitas Anime Indonesia Pada Makanan Jepang

Vito Wahyu Permadi^a, Cuk Yuana^b

^{a)} Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

^{b)} Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Corresponding Author:

vitowahyu@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30996/mezurashii.v4i1.6930>

ABSTRAK

Animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun dengan menggunakan teknologi komputer disebut juga dengan anime. Anime dapat menjadi salah satu alat untuk memperkenalkan budaya Jepang ke Negara lain, di antaranya adalah makanan Jepang. Banyaknya peminat anime di Indonesia mendorong penulis untuk meneliti keterkaitan antara pengaruh anime dengan minat terhadap makanan Jepang. Hal ini menjadi ketertarikan penulis dikarenakan di dalam anime yang ditonton oleh masyarakat Indonesia, terkadang diselipkan jenis jenis makanan yang belum banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterkaitan antara kegemaran terhadap anime dengan ketertarikan pada makanan Jepang dan juga untuk mengetahui ketertarikan anggota komunitas pria dan wanita terhadap makanan Jepang. Pada proses pengerjaan penelitian ini, peneliti mengambil data dari peminat anime yang tergabung pada beberapa komunitas pecinta anime. Data diambil dengan memberikan kuisioner melalui Google Form yang disebarakan pada tanggal 7 Oktober 2018 – 2 November 2018. Dari kuisioner yang disebarakan didapatkan sebanyak 70 responden yang menjawab. Dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan analisis menggunakan Skala Likert dan korelasi Spearman Rank. Didapatkan kesimpulan bahwa hipotesisnya menolak (H_0) dan menerima (H_a) atau dengan kata lain terdapat keterkaitan antara peminat anime di kelompok komunitas anime dengan ketertarikan terhadap makanan Jepang, selain itu juga didapatkan hasil bahwa 59%, 13 dari 22 responden wanita memiliki ketertarikan terhadap makanan Jepang, dan 68%, 33 dari 48 responden pria memiliki ketertarikan terhadap makanan Jepang.

Kata Kunci: anime, komunitas anime, makanan jepang

ABSTRACT

Animation from Japan that is drawn by hand or using computer technology is also called anime. Anime can be a tool to introduce Japanese culture to other countries, including Japanese food. The number of anime enthusiasts in Indonesia encourages the author to examine the relationship between the influence of anime and interest in Japanese food. This is the author's interest because in the anime watched by the Indonesian people, sometimes types of food are inserted that are not widely known by the Indonesian people. The purpose of this study was to determine the relationship between liking for anime and interest in Japanese food and also to determine the interest of male and female community members towards Japanese food. In the process of working on this research, researchers took data from anime enthusiasts who are members of several anime lover communities. Data was taken by giving a questionnaire via Google Form which was distributed on October 7, 2018 – November 2, 2018. From the questionnaire distributed, 70 respondents answered. By using quantitative descriptive method and analysis using Likert Scale and Spearman Rank correlation. It can be concluded that the hypothesis rejects (H_0) and accepts (H_a) or in other words there is a relationship between anime enthusiasts in the anime community group with an interest in Japanese food, besides that, it is also found that 59%, 13 of 22 female respondents have an interest in food. Japanese, and 68%, 33 out of 48 male respondents have an affinity for Japanese food.

Keywords: anime, anime community, Japanese food

Submitted:
20 Juli 2022

Accepted:
9 Agustus 2022

Published:
9 Agustus 2022

1. PENDAHULUAN

Adanya perkembangan teknologi semakin memudahkan menyebarnya budaya negara lain ke Indonesia. Salah satu budaya modern yang telah banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia adalah anime atau film kartun dari Jepang. Anime mempunyai ciri khas seperti digambar dengan tangan. Di dalam anime seringkali ditampilkan budaya – budaya Jepang seperti makanan Jepang, festival – festival di Jepang atau budaya membawa bekal (bento) ke sekolah atau tempat kerja. Remaja di Indonesia telah banyak mengenal anime atau film kartun dari Jepang sejak usia kanak – kanak, hal tersebut dikarenakan adanya tayangan anime di televisi nasional seperti Doraemon, Dragon Ball atau Naruto. Tidak hanya melalui televisi, anime juga bisa dinikmati melalui internet. Kemudahan akses untuk menonton anime dapat mempengaruhi gaya hidup dan minat remaja yang menyukai anime tersebut.

Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara penikmat anime di dunia. Peringkat tersebut ditunjukkan oleh Google Trends yang diakses pada bulan Mei 2018 dengan kata kunci “anime”. Dengan jumlah penggemar anime yang cukup banyak di Indonesia, maka sangat dimungkinkan jika penggemar tersebut juga terpengaruh dengan hal – hal yang berbau anime, seperti makanan atau bahasa.

Penelitian ini berujuan untuk mengetahui korelasi antara kegemaran terhadap anime dengan ketertarikan pada makanan Jepang dan juga untuk mengetahui ketertarikan anggota komunitas pria dan wanita terhadap makanan Jepang.

Terdapat dua penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini. Yang pertama berjudul *Pengaruh Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang* oleh Lufi Wahidati dkk. Dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa perilaku mengonsumsi *anime/manga* berdampak positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang mahasiswa. Melalui *anime/manga*, mahasiswa dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran, serta memahami percakapan sehari-hari. Selain itu, adapun dampak negatifnya, yaitu apabila mahasiswa tidak memahami unsur sosiologis dalam sebuah kata atau ekspresi tertentu, dikhawatirkan mereka akan melakukan kesalahan saat berkomunikasi langsung dengan orang Jepang.

Penelitian terdahulu yang kedua berjudul *Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda* oleh Venny Zanitri dkk. Dalam penelitian menggunakan teori S-O-R yang akan menghasilkan reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasinya. Kemudian, dapat disimpulkan bahwa menonton anime memberikan pengaruh perilaku imitasi yang kuat di kalangan komunitas *Japan Club East Borneo*.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Skala Likert dan korelasi Spearman Rank. Metode deskriptif kuantitatif dalam hal ini merupakan pengujian objektif hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut dapat diukur, dan memiliki ciri khas, jadi jumlah data dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik.

Sumber Data

Yang digunakan oleh penulis yaitu berdasarkan hasil kuisioner dengan menggunakan google form, melalui komunitas anime indonesia dengan sasaran responden dengan rentang umur 15-30 Tahun.

Teknik Pengumpulan Data

1. Pembuatan kuesioner.
2. Kuesioner yang telah siap tersebut mulai disebar ke berbagai responden melalui grup Facebook Komunitas Anime Indonesia
3. Setelah mendapatkan jumlah responden yang dirasa sudah mencukupi, kemudian penyebaran dan penerimaan responden dihentikan.
4. Memilah data yang sudah terkumpul berdasarkan kriteria responden.

Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah :

1. Melakukan pengelompokkan data.
2. Dari data yang didapat dari kuisioner diolah dengan metode skoring dengan menggunakan Skala Likert dan skor yang di dapatkan kemudian di rangking.
3. Setelah data diolah menggunakan metode skoring kemudian mencari korelasi dengan metode Spearman Rank di analisis menggunakan model analisis spearman rank dengan rumus:

$$P = 1 - \frac{6 \sum di^2}{N \times (N^2 - 1)}$$

4. Membuat kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana pengaruh anime pada anggota komunitas pecinta anime terhadap makanan Jepang.

Uji Koefisien Korelasi

Tabel Analisis Penelitian

TABEL UNTUK MENGHITUNG KOEFISIEN KORELASI SPEARMAN RANK								
N	Jawaban Responden	Anime Jepang itu unik dan bagus	Jawaban Responden	Saya Tahu Nama Nama dan Jenis Makanan Jepang	Peringkat (Xi)	Peringkat (Yi)	di	di²
1	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
2	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
3	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
4	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
5	Sangat Setuju	4	Kurang Setuju	2	16.5	62	-45.5	2070.25
6	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
7	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25
8	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
9	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
10	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
11	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
12	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25
13	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
14	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
15	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
16	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25

17	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
18	Sangat Setuju	4	Kurang Setuju	2	16.5	62	-45.5	2070.25
19	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
20	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
21	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25
22	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
23	Kurang Setuju	2	Kurang Setuju	2	69.5	62	7.5	56.25
24	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
25	Setuju	3	Sangat Setuju	4	50.5	7.5	43	1849
26	Sangat Setuju	4	Kurang Setuju	2	16.5	62	-45.5	2070.25
27	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
28	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
29	Sangat Setuju	4	Kurang Setuju	2	16.5	62	-45.5	2070.25
30	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
31	Sangat Setuju	4	Kurang Setuju	2	16.5	62	-45.5	2070.25
32	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
33	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25
34	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
35	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
36	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
37	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
38	Setuju	3	Sangat Setuju	4	50.5	7.5	43	1849
39	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
40	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
41	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25

42	Setuju	3	Tidak Setuju	1	50.5	69.5	-19	361
43	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
44	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
45	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
46	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
47	Kurang Setuju	2	Tidak Setuju	1	69.5	69.5	0	0
48	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
49	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
50	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
51	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	-11.5	132.25
52	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
53	Setuju	3	Kurang Setuju	2	50.5	62	11.5	132.25
54	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
55	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
56	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
57	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
58	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
59	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
60	Setuju	3	Sangat Setuju	4	50.5	7.5	43	1849
61	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
62	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
63	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
64	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81

65	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
66	Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	4	16.5	7.5	9	81
67	Sangat Setuju	4	Setuju	3	16.5	35	-18.5	342.25
68	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
69	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
70	Setuju	3	Setuju	3	50.5	35	15.5	240.25
Jumlah								29614.5

Tabel 1 Uji Koefisien Korelasi

Selanjutnya harga d_i^2 yang telah diperoleh dari hitungan dalam tabel kolom terakhir dimasukkan dalam rumus korelasi Spearman Rank:

$$P = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{N \times (N^2 - 1)} \quad \Rightarrow \quad P = 1 - \frac{6 \times 29614,5}{70 \times (70^2 - 1)} \quad \Rightarrow \quad P = 1 - \frac{177687}{70 \times (4900 - 1)}$$

$$P = 1 - \frac{177687}{70 \times (4899)} \quad \Rightarrow \quad P = 1 - \frac{177687}{342930} \quad \Rightarrow \quad P = 1 - 0,52 = 0,48$$

Tabel 2 NILAI NILAI r PRODUCK MOMENT

No	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148

18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sebagai interpretasi, angka ini perlu dibandingkan dengan tabel nilai-nilai p (dibaca: rho) dalam tabel diatas. Dari tabel itu terlihat bahwa untuk $n = 70$, dengan derajat kesalahan 5 % diperoleh harga 0,235 dan untuk 1 % = 0,306. Hasil p hitung ternyata lebih besar dari p tabel.

Derajat kesalahan 5 %..... $0,48 > 0,235$

Derajat kesalahan 1 %..... $0,48 > 0,306$

Hal ini berarti menolak H_0 dan menerima H_a .

Dengan demikian hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Atau dengan kata lain bahwa Pertanyaan 1 ada hubungan yang signifikan dengan Pertanyaan 2.

Analisis Ketertarikan anggota komunitas wanita terhadap makanan Jepang

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban								Skor	Rank
		TS	KS	S	SS						
1	Tertarik mencoba makanan jepang	3	9	9	1	3	18	27	4	52	1
2	Suka Makanan Jepang	4	12	3	3	4	24	9	12	49	2,5
3	suka makanan jepang tetentu	4	10	7	1	4	20	21	4	49	2,5

Mencari ketertarikan anggota komunitas wanita terhadap makanan Jepang. Caranya adalah dengan mencari hasil interpretasi. Terlebih dahulu harus mencari skor tertinggi likert dengan rumus:

$$\text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden} = 4 \times 22 = 88$$

Sebelum mencari hasil interpretasi harus mengetahui interval (rentang jarak) dan cara nya menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= 100 / \text{Skor Tertinggi Likert} \\ &= 100 / 4 = 25 \end{aligned}$$

Interval = 25 (Interval jarak Terendah 0% Ke Tertinggi 100%) dan Interpretasi Skor Berdasarkan Interval sebagai berikut:

- Angka 0% - 24,99% (Tidak Setuju = Tidak Tertarik)
- Angka 25% - 49,99% (Kurang Setuju = Kurang Tertarik)
- Angka 50% - 74,99% (Setuju = Tertarik)
- Angka 75% - 100% (Sangat Setuju = Sangat Tertarik)

Setelah Mengetahui interval, penyelesaian akhir nya mencari hasil interpretasi menggunakan rumus Index % dengan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Index \%} &= \text{Total Skor} / \text{Skor Tertinggi Likert} \times 100 \\ \text{Index \%} &= 52 / 88 \times 100 = 59\% \text{ (Tertarik)}. \end{aligned}$$

Kesimpulannya dari pertanyaan apakah ada ketertarikan anggota komunitas wanita terhadap makanan Jepang.jawabannya adalah ada. Hasil dari perhitungan interpretasi adalah sekitar 59%, atau 13 Orang dari 22 anggota komunitas wanita mempunyai ketertarikan terhadap makanan Jepang.

Analisis Ketertarikan anggota komunitas Pria terhadap makanan Jepang

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban								Skor	Rank
		TS	KS	S	SS						
1	Tertarik mencoba makanan jepang	3	12	29	4	3	24	87	16	130	1
2	Suka Makanan Jepang	4	27	14	3	4	54	42	12	112	3
3	suka makanan jepang tetentu	2	17	24	5	2	34	72	20	128	2

Mencari Ketertarikan anggota komunitas pria terhadap makanan Jepang. Caranya adalah dengan mencari hasil interpretasi. Terlebih dahulu harus mencari skor tertinggi likert dengan rumus:

$$\text{Skor Tertinggi Likert} \times \text{Jumlah Responden} = 4 \times 48 = 192$$

Sebelum mencari hasil interpretasi harus mengetahui interval (rentang jarak) terlebih dahulu dengan cara menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= 100 / \text{Skor Tertinggi Likert} \\ &= 100 / 4 = 25 \end{aligned}$$

Interval = 25 (Interval jarak Terendah 0% Ke Tertinggi 100%) dan Interpretasi Skor Berdasarkan Interval sebagai berikut

Angka 0% - 24,99% (Tidak Setuju = Tidak Tertarik)

Angka 25% - 49,99% (Kurang Setuju = Kurang Tertarik)

Angka 50% - 74,99% (Setuju = Tertarik)

Angka 75% - 100% (Sangat Setuju = Sangat Tertarik)

Setelah mengetahui interval, penyelesaian akhir nya mencari hasil interpretasi menggunakan rumus Index % dengan rumus :

$$\text{Index \%} = \text{Total Skor} / \text{Skor Tertinggi Likert} \times 100$$

$$\text{Index \%} = 130 / 192 \times 100 = 68 \% \text{ (Tertarik)}$$

Kesimpulannya adalah apakah ada ketertarikan antara anggota komunitas pria terhadap makanan Jepang jawabannya ada. Dari analisis yang sudah dilakukan hasil dari perhitungan interpretasi sekitar sekitar 68%, atau 33 dari 48 anggota komunitas pria mempunyai ketertarikan terhadap makanan Jepang.

4. SIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan kepada anggota komunitas Anime, didapatkan kesimpulan bahwa hipotesisnya menolak (H_0) dan menerima (H_a) atau dengan kata lain bahwa penyuka anime Jepang di dalam komunitas anime memiliki minat atau ketertarikan terhadap makanan Jepang. Terhadap pertanyaan apakah ada ketertarikan antara anggota komunitas wanita terhadap makanan Jepang jawabannya "ada". Mencapai sekitar 59 % anggota komunitas wanita mempunyai ketertarikan terhadap

makanan Jepang. Yang mana apakah ada ketertarikan antara anggota komunitas pria terhadap makanan Jepang jawabannya “ada”. Mencapai sekitar 68 % anggota komunitas pria mempunyai ketertarikan terhadap makanan Jepang.

REFERENSI

- Arrow, Aviani R. 2014. “Alasan Remaja Menyukai J-Pop”. Skripsi. Semarang: Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro. Skripsi Yang Tidak Dipublikasikan
- Candra. “Perkembangan Film Animasi Di Dunia” <https://flashcomindonesia.com/perkembangan-film-animasi-di-dunia.html>
- Efendi, Sofian. 2014. Metode Penelitian Survei. Jakarta: LP3ES
- <http://www.kikiwai.com/sejarah-dan-perkembangan-animasi-di-dunia/>
- Indah, Permata S. 2017. “Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community”. Skripsi. Jakarta: Jurusan Jurnalistik, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Skripsi Yang Tidak Dipublikasikan
- Ishige, Naomichi. 2001. The History and Culture Of Japanese Food
- Kiwai, Higuan. “Sejarah dan Perkembangan Animasi Di Dunia”
- Moh.Nazir, Ph.D. 2003. Metode Penelitian, Penerbit Ghalia Indonesia, Jakarta
- Rensis, Likert. “Pengertian Skala Likert dan Contoh Cara Hitung Kuesionernya” <https://www.diedit.com/skala-likert/amp/>.
- Sugiono, Prof. Dr. 2004. Statistik Nonparametrik Untuk Penelitian, Bandung: CV. ALFABETA
- Tatang M. Amirin, 2010. Skala Likert: Penggunaan dan Analisis Data. <https://www.diedit.com/skala-likert/>
- Wahidati, Lufi, Kharismawati M, dan Mahendra, Alvin O. 2018. Pengaruh Konsumsi *Anime* dan *Manga* Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang. *Izumi, Volume 7 No.1*, 1-10.
- Zanitri, Venny, Hairunnisa, dan Wibowo, Sarwo E. 2018. Pengaruh Menonton *Anime* Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas *Japan Club East Borneo* Kota Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi, Volume 6 Nomor 2*, 15-27.

