

ABSTRAK

Semenjak terjadinya pandemic covid 19 dan anjuran untuk stay at home, masyarakat Indonesia mulai mencari alternative hiburan, salah satunya adalah dengan menonton anime. Anime adalah kebudayaan jepan dalam bentuk animasi jepang yang biasanya mengadaptasi cerita dari manga (komik jepang) untuk dijadikan serial anime sehingga ini membuat banyak orang tertarik untuk menontonnya. tingginya konsumsi dari anime membuat jepang tertarik mengembangkan dan juga memanfaatkan anime untuk dijadikan alat politiknya (diplomasi). tentunya dengan meningkatnya penonton anime di Indonesia menyebabkan terjadinya perubahan social terutama dalam gaya hidup.

Penelitian ini ditulis menggunakan metode metode kualitatif, dimana penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena social yang terjadi yaitu perubahan gaya hidup yang di akibatkan oleh *Anime*. Penelitian ini berdasarakan teori Albert Bandura yaitu teori Belajar Sosial (Social Learning Theory). Dimana *anime* hadir sebagai bentuk percontohan bagi penonton anime. Fokus dalam penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh *Kebudayaan Anime* Jepang terhadap gaya hidup masyarakat Indonesia karena semakin meningkatnya kepopuleran anime.

Kata Kunci: *Anime, Kebudayaan, Diplomasi, Gaya Hidup.*

ABSTRAK

Since the outbreak of the COVID-19 pandemic and the recommendation to stay at home, Indonesian people have started looking for alternative entertainment, one of which is watching anime. Anime is Japanese culture in the form of Japanese animation which usually adapts stories from manga (Japanese comics) to be used as anime series so this makes many people interested in watching it. The high consumption of anime makes Japan interested in developing and also using anime as a political tool (diplomacy). Of course, with the increasing number of anime viewers in Indonesia, it causes social changes, especially in lifestyle.

This research was written using qualitative methods, where this study intends to understand the social phenomena that occur, namely the changes in lifestyle caused by Anime. This research is based on Albert Bandura's theory, namely Social Learning Theory. Where anime is present as a model for anime viewers. The focus of this research is to see the influence of Japanese Anime Culture on the lifestyle of Indonesian people due to the increasing popularity of anime.

Keywords: Anime, Culture, Diplomacy, Lifestyle.

ABSTRAK

Ti saprak pandémik COVID-19 jeung rékoméndasi pikeun cicing di imah, urang Indonésia mimiti néangan hiburan alternatif, salah sahijina nonton anime. Anime nyaéta kabudayaan Jepang dina wangun animasi Jepang anu biasana nyoko kana carita-carita tina manga (komik Jepang) pikeun dijadikeun séri anime ku kituna hal ieu ngajadikeun loba nu resep lalajo. Konsumsi anime anu luhur ngajadikeun Jepang kabetot dina ngembangkeun sarta ogé ngagunakeun anime salaku alat pulitik (diplomasi). Tangtosna, ku ngaronjatna panongton anime di Indonésia, ngabalukarkeun parobahan sosial, utamana dina gaya hirup.

Ieu panalungtikan ditulis ngagunakeun métode kualitatif, dimana ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho fénoména sosial anu lumangsung, nya éta parobahan gaya hirup anu disababkeun ku Anime. Ieu panalungtikan dumasar kana tiori Albert Bandura, nya éta Teori Pembelajaran Sosial. Dimana anime hadir salaku modél pikeun pemirsa anime. Fokus dina ieu panalungtikan nya éta pikeun ningali pangaruh Budaya Anime Jepang kana gaya hirup masarakat Indonésia alatan popularitas anime anu ngaronjat.

Kata Kunci: Anime, Budaya, Diplomasi, Gaya hirup