

## ABSTRAK

Bahasa Jepang adalah bahasa kedua yang paling banyak dipelajari setelah bahasa China. Di Indonesia sendiri, siswa yang belajar bahasa Jepang mencapai 872.411 orang. Siswa yang mulai mempelajari bahasa Jepang awalnya karena tertarik akan bahasa dan budayanya. Tetapi, seiring dengan berkembangnya zaman, para siswa mulai mempelajari bahasa Jepang dengan alasan yang lebih spesifik seperti : ingin pergi ke Negara Jepang, ingin bekerja disana dan ingin meneruskan pendidikan di Negeri sakura tersebut.

*Anime* menjadi salah satu media yang paling banyak digunakan oleh para siswa untuk melatih serta mengembangkan kemampuannya dalam berbahasa Jepang. Selain tampilannya yang menarik, *anime* memiliki gaya bahasa yang ringan sehingga mudah dimengerti oleh mahasiswa. Media pembelajaran yang digunakan untuk belajar bahasa pun bermacam-macam, seperti audio visual, video, musik, gambar, dan beberapa alat peraga yang digunakan sehingga memudahkan siswa mengembangkan kemampuan bahasanya.

Pada laporan tugas akhir ini, penulis membahas tentang “**Dampak *Anime* Terhadap Kemampuan Bahasa Jepang Mahasiswa Prodi D3 Bahasa Jepang Universitas Widyatama**”. Teknik yang penulis gunakan untuk penyusunan Tugas Akhir ini adalah dengan menggunakan metode kuesioner. Penulis membuat beberapa pertanyaan yang disusun ke dalam sebuah kuesioner kemudian penulis sebarakan kepada Mahasiswa program studi D3 bahasa Jepang Universitas Widyatama.

Dari penelitian tersebut, penulis mendapat simpulan berupa dampak positif juga dampak negatif yang dirasakan oleh Mahasiswa Program Studi D3 Bahasa Jepang Universitas Widyatama

**Kata kunci** : Bahasa Jepang, *Anime*, Media Pembelajaran, Dampak Positif dan Dampak Negatif.

## **ABSTRACT**

*Japanese is the second most studied language after Chinese. In Indonesia, students who learn Japanese reached 872,411 people. Students who started learning Japanese initially because they were interested in their language and culture. However, as the era progressed, students began to learn Japanese for more specific reasons such as: wanting to go to Japan, wanting to work there and wanting to continue their education in the country.*

*Anime is one of the most widely used media by students to train and practice their skills in Japanese. In addition to its attractive appearance, anime has a light language style that is easy to understand by students. The learning media used to learn languages also varies, such as audio visuals, videos, music, images, and some of the props used to make it easier for students to develop their Japanese language skills.*

*In this final task report, the author discusses the 'Impact of Anime on Japanese Language Learning'. The technology that the author uses for the preparation of this Final Task is to use the questionnaire method. The author makes several questions that are compiled into a questionnaire and then the author distributes them to students of the Japanese D3 study program at Widyatama University.*

*From the study, the authors concluded that the positive impact was also the negative impact felt by students of the Japanese Language D3 Study Program at Widyatama University.*

**Keywords:** *Japanese, Anime, Learning Media, Positive Impact and Negative Impact.*