

Korelasi Antara Kebiasaan Menonton Anime dengan Kemampuan Memahami *Wakamono kotoba* (Bahasa Gaul) pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang

Anindita Andanawarih

Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

anindita.21010@mhs.unesa.ac.id

Mintarsih

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

mintarsih@unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the correlation between anime watching habits and the ability to understand *wakamono kotoba* (Japanese slang) among students of the Japanese Language Education Study Program at Universitas Negeri Surabaya. This study employed a quantitative correlational method. Data were collected through questionnaires and tests administered to 30 respondents selected using a purposive sampling technique.

The results indicated that there was no significant correlation between anime watching habits and the ability to understand *wakamono kotoba* (correlation coefficient value of 0.035; significance of 0.855). This leads to the conclusion that there is no correlation between the two variables. Based on the questionnaire results, students' anime watching activity remains a passive form of entertainment. Therefore, it is advised that students transform their passive watching habit into an active listening practice, allowing the exposure to *wakamono kotoba* from the media to be better internalized.

Keywords: Anime Watching Habits, *Wakamono kotoba*, Japanese Slang, Quantitative Correlation

要旨

本研究は、スラバヤ国立大学日本語教育プログラムの学生を対象に、アニメの視聴習慣と若者言葉（日本の俗語）の理解能力との相関関係を記述することを目的としている。本研究では、定量的相関分析法を用いた。データは、目的サンプリング（有意抽出法）によって選出された30名の回答者を対象に、アンケートとテストを通じて収集された。

研究結果から、アニメの視聴習慣と若者言葉の理解能力の間には、有意な相関関係が認められないことが示された（相関係数：0.035、有意確率：0.855）。これは、これら2つの変数の間には全く相関がないことを結論づけている。アンケートの結果に基づくと、学生のアニメ視聴活動は依然として受動的な娯楽に留まっている。したがって、学生は受動的な視聴習慣を能動的な聴解練習へと変え、番組からの若者言葉のインプットをより良く内面化できるようにすることが推奨される。

キーワード: アニメの視聴習慣、若者言葉、日本の俗語、定量的相関関係

PENDAHULUAN

Di era digital sekarang, pembelajaran bahasa tidak hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga melalui berbagai media populer yang dekat dengan keseharian mahasiswa, salah satunya anime. Transformasi digital ini telah mengubah paradigma pendidikan bahasa asing secara fundamental. Mahasiswa kini memiliki kemudahan akses untuk bersinggungan langsung dengan produk budaya target tanpa harus menginjakkan kaki di negara asalnya. Di Jepang, anime termasuk ke dalam budaya populer yang sering disebut 大衆文化 (*taishuu bunka*) atau budaya massa. Sebagai entitas budaya massa, anime telah berekspansi melampaui batas geografis dan menjadi daya tarik utama yang memotivasi generasi muda global, termasuk di Indonesia, untuk mulai mempelajari bahasa dan budaya Jepang secara mendalam.

Dari perspektif pemerolehan bahasa, penggunaan media yang memadukan unsur audio dan visual dalam pembelajaran dinilai dapat meningkatkan pemahaman karena informasi diterima melalui lebih dari satu saluran sekaligus. Anime memberikan paparan bahasa Jepang secara tidak langsung (*comprehensible input*), di mana penonton terbiasa mendengar kosakata, ekspresi, dan gaya bahasa tertentu dalam konteks percakapan. Tayangan ini menampilkan intonasi suara (*pitch accent*), ekspresi emosional, dan konteks sosial yang tidak selalu bisa didapatkan dari teks cetak. Hal ini sejalan dengan hipotesis pemerolehan bahasa yang menyatakan bahwa bahasa akan lebih mudah diserap ketika disajikan dalam situasi yang bermakna, menurunkan filter afektif (rasa cemas) pembelajar karena media tersebut bersifat menghibur.

Dalam representasi percakapan antarkarakternya, salah satu ragam bahasa yang sering muncul dalam anime adalah *wakamono kotoba*, yaitu bahasa gaul yang banyak digunakan oleh kalangan muda di Jepang. Penggunaan ragam bahasa ini memberikan nyawa dan kesan realistis pada tokoh-tokoh fiktif, khususnya pada *genre* yang berlatar belakang kehidupan sekolah (*school life*) atau drama komedi. Namun, di sisi lain, pembelajaran formal bahasa Jepang di perguruan tinggi pada umumnya lebih menekankan pada 標準語 (*hyoujungo*) atau bahasa standar, sehingga unsur bahasa gaul seperti *wakamono kotoba* jarang dibahas secara rinci. Hal ini tentu dapat dimaklumi karena kurikulum akademik dituntut untuk mencetak

lulusan yang mampu berkomunikasi dalam konteks profesional dan sopan (*keigo*).

Akan tetapi, kenyataan tersebut justru menimbulkan kesenjangan antara kemampuan bahasa standar dan penggunaan bahasa dalam konteks nyata yang informal. Ketika pembelajar berinteraksi dengan penutur asli sebaya atau saat menikmati produk budaya massa secara mandiri, mereka kerap mengalami hambatan komunikasi (*communication breakdown*) karena tingginya frekuensi penggunaan slang dan singkatan yang tidak terdaftar dalam kamus standar. Meskipun mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang memiliki kebiasaan menonton anime yang diduga dapat menjembatani kesenjangan ini, kajian mengenai korelasinya dengan kemampuan memahami *wakamono kotoba* masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pengaruh anime terhadap peningkatan kosakata umum (*goi*) atau kemampuan mendengarkan (*choukai*). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menguji korelasi antara rutinitas menonton anime dengan tingkat pemahaman *wakamono kotoba* pada mahasiswa.

1. Pemerolehan Konstruktivisme Melalui Anime

Pembelajaran bahasa asing pada hakikatnya merupakan proses aktif di mana pembelajar membangun (mengonstruksi) makna dan pemahaman mereka sendiri secara berkesinambungan. Berdasarkan teori belajar Konstruktivisme, pembelajar diposisikan sebagai subjek aktif yang memproses dan mengadaptasi informasi dari lingkungan sekitarnya. Dalam pandangan ini, otak manusia tidak diibaratkan sebagai wadah pasif yang sekadar menerima materi tata bahasa dari dosen. Sebaliknya, mahasiswa secara mandiri menghubungkan serpihan informasi linguistik yang baru mereka dengar dengan struktur pengetahuan (*skema*) yang telah tertanam sebelumnya di memori mereka.

Pemerolehan bahasa yang ideal membutuhkan paparan yang kaya dan bervariasi. Tayangan audiovisual seperti anime menyediakan konteks pemerolehan bahasa insidental (*incidental language learning*) yang sangat kaya. Mahasiswa mungkin saja menyalakan layar hanya untuk tujuan hiburan, namun otak mereka tetap memproses input linguistik yang disajikan. Elemen-elemen visual,

nuansa emosi karakter, dan gestur tubuh dalam anime berfungsi sebagai perancah (*scaffolding*) bagi pembelajar untuk menebak dan mengonstruksi makna dari kosakata yang belum mereka ketahui. Sebagai contoh, ketika sebuah karakter mengucapkan suatu slang dengan ekspresi wajah terkejut, pembelajar secara intuitif akan mengasimilasi kata tersebut dengan konteks keterkejutan, meskipun mereka belum pernah menemukan lema tersebut di kamus akademik mereka.

2. Sosiolinguistik

Sebagai cabang ilmu linguistik, sosiolinguistik memandang bahasa sebagai gejala sosial yang hidup, yang penggunaannya didorong oleh beragam variabel eksternal seperti usia, status sosial, hingga konteks situasi. Bahasa berevolusi menyesuaikan kebutuhan kelompok penggunanya. Dalam masyarakat Jepang yang sangat menjunjung tinggi tata krama, pemilihan bahasa sangat bergantung pada relasi hierarkis (atas-bawah) dan konsep kedekatan sosial (*uchi-soto*).

Di era kiwari, batas-batas fisik interaksi manusia telah direduksi oleh teknologi. Berkembangnya media dan budaya massa telah melahirkan masyarakat tutur virtual (*speech community*) yang terhubung melalui konsumsi anime. Para penikmat budaya pop ini membentuk sebuah komunitas tak kasat mata yang memiliki preferensi dan pemahaman khusus terhadap istilah-istilah gaul tertentu. Melalui anime, pembelajar bahasa mendapatkan akses langsung terhadap variasi sosiolinguistik Jepang yang autentik. Oleh karena itu, *wakamono kotoba* diposisikan sebagai fenomena sosiolinguistik krusial yang menuntut kompetensi komunikatif pembelajar. Menguasai ragam ini berarti seorang mahasiswa telah berhasil melampaui tahapan penguasaan gramatikal menuju pada tahapan kesadaran sosiokultural yang menyeluruh.

3. *Wakamono kotoba*

Wakamono kotoba adalah ragam bahasa non-formal yang diciptakan dan digunakan secara eksklusif oleh kelompok generasi muda (terutama usia belasan hingga awal dua puluhan). Bahasa gaul ini bertindak layaknya sebuah kode rahasia dalam interaksi sosial remaja. Bahasa ini berfungsi ganda: sebagai bentuk perlawanan terhadap kekakuan bahasa standar, sekaligus sebagai perekat solidaritas (*in-group*) di antara sesama anak muda. Dengan berbicara

menggunakan *wakamono kotoba*, remaja dapat menunjukkan keakraban, mencairkan suasana yang kaku, serta menegaskan eksistensi mereka dalam kelompok bermainnya, sembari membatasi intervensi sosial dari kelompok orang dewasa (*out-group*).

Kreativitas remaja dalam memodifikasi bahasa sangat tidak terbatas. Menurut Kindaichi (1988), proses pembentukan *wakamono kotoba* sangat beragam, di antaranya:

1) Pemendekan Kata (省略 / *Shouryaku*):

Menyingkat kata baku, misalnya *kimochi warui* (気持ち悪い) menjadi *キモい (Kimoï)*, atau *arigatou gozaimasu* (ありがとうございます) menjadi *あざっす (Azassu)*. Proses ini dilatarbelakangi oleh prinsip ekonomi bahasa, di mana penutur menginginkan efisiensi waktu dan energi saat berkomunikasi dalam situasi yang santai.

2) Penggabungan Kata (結合 / *Ketsugou*):

Meleburkan dua kata, misalnya *zutto* (ずっと) dan *tomodachi* (友達) menjadi *ズツ友 (Zuttomo)*.

3) Perubahan Bunyi Vokal (発音の変化 / *Hatsuon no Henka*):

Mengubah akhiran vokal *ai* atau *ui* menjadi *ee* atau *ii*, misalnya *chigau* (違う) menjadi *チゲー (Chigee)*. Pergeseran Makna (意味の変化 / *Imi no Henka*): Menyematkan makna baru, seperti kata *yabai* (やばい) yang aslinya bermakna bahaya bergeser menjadi ungkapan kekaguman ekstrem.

4) Kata Pinjaman Asing (外来語・借用 / *Gairaigo / Shakuyou*):

Contohnya *ドンマイ (Donmai)* yang diserap dari frasa bahasa Inggris "Don't mind".

5) Ungkapan Interjeksi (口癖 / *Kuchiguse*):

Kebiasaan verbal baru, misalnya *ぶっちゃけ (Bucchake)* atau *なんちゃって (Nanchatte)*. Istilah ini sering disematkan sebagai pemanis, penghalus teguran, atau sekadar respons reaktif yang sifatnya otomatis keluar dalam komunikasi verbal kasual.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berdesain korelasional untuk menelusuri sejauh mana keterkaitan antara rutinitas menonton anime sebagai variabel bebas (X) dengan kecakapan mengenali *wakamono kotoba* sebagai variabel terikat (Y). Desain penelitian kuantitatif korelasional dinilai sebagai metodologi yang paling tepat karena riset ini murni bertujuan untuk mendeteksi derajat kekuatan dan arah hubungan di antara dua kejadian yang berjalan secara natural, tanpa peneliti memberikan manipulasi eksperimental atau perlakuan (*treatment*) apa pun terhadap subjek di lapangan.

Populasi penelitian adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2024 dan 2025. Pengambilan sampel menerapkan metode *purposive sampling* dan memperoleh 30 responden. Teknik penarikan sampel secara sengaja (*purposive*) ini dipilih guna memastikan bahwa kriteria responden benar-benar sejajar dengan kualifikasi penelitian, yakni mereka merupakan penonton tayangan budaya populer Jepang sehingga data yang dihimpun memiliki reliabilitas empiris yang dapat dipertanggungjawabkan. Responden diinstruksikan untuk menganalisis dan menduga arti *wakamono kotoba* yang sengaja disisipkan ke dalam percakapan tersebut.

Berdasarkan uji coba instrumen, kuesioner kebiasaan menonton anime dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,824, sedangkan instrumen tes *wakamono kotoba* juga dinyatakan valid dan reliabel dengan skor 0,629. Angka reliabilitas tersebut melampaui batas standar kelayakan pengujian statistik.

Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert (9 butir pernyataan) untuk mengukur variabel X, serta tes objektif pilihan ganda (20 soal) untuk mengukur variabel Y. Instrumen kuesioner disusun secara komprehensif untuk merangkum berbagai indikator pembentuk kebiasaan, mulai dari frekuensi harian maupun mingguan, durasi menatap layar saat menonton, hingga indikator afektif terkait minat mereka. Skema penskoran

skala Likert yang disuguhkan kepada responden dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Poin Skala Kebiasaan Menonton Anime

Skala	Poin
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (ST)	2
Ragu-Ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Di sisi lain, untuk mengukur penguasaan variabel Y, instrumen tes didesain secara spesifik menggunakan 20 item pilihan ganda yang menyajikan konteks percakapan pendek. Responden diinstruksikan untuk menganalisis dan menduga arti slang yang sengaja disisipkan ke dalam percakapan tersebut. Berdasarkan uji coba instrumen, kuesioner kebiasaan menonton anime dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,824, sedangkan instrumen tes *wakamono kotoba* juga dinyatakan valid dan reliabel dengan skor 0,629. Angka reliabilitas tersebut melampaui batas standar kelayakan pengujian statistik.

Data yang dihimpun kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi. Tingkat kekuatan hubungan diinterpretasikan menggunakan pedoman pada berikut:

- | | | |
|----|--------------|-----------------|
| 1. | 0.00 - 0.199 | : Sangat Rendah |
| 2. | 0.20 - 0.399 | : Rendah |
| 3. | 0.40 - 0.599 | : Sedang |
| 4. | 0.60 - 0.799 | : Kuat |
| 5. | 0.80 - 1.000 | : Sangat Kuat |

Setelah data terkumpul, instrumen diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas instrumen dihitung menggunakan pendekatan rumus

korelasi *Pearson Product-Moment*, dengan formula matematika sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sementara itu, untuk mengevaluasi keajegan atau konsistensi instrumen kuesioner dan tes, penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, kuesioner kebiasaan menonton anime dinyatakan valid dan reliabel dengan nilai *Cronbach's Alpha* 0,824, sedangkan instrumen tes *wakamono kotoba* juga dinyatakan valid dan reliabel dengan skor 0,629. Karena data residual penelitian ini terbukti tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis akhir tidak menggunakan korelasi *Pearson*, melainkan menggunakan statistik nonparametrik *Spearman's rho*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Kuesioner

Analisis deskriptif diterapkan pada data kebiasaan menonton anime guna melihat gambaran umum kecenderungan jawaban secara menyeluruh. Tahapan deskriptif ini krusial sebagai fondasi awal untuk memetakan bagaimana profil populasi mahasiswa dalam mengonsumsi anime secara mandiri di luar jam perkuliahan. Instrumen kuesioner yang disebarkan terdiri atas 9 butir pernyataan yang mencakup tiga indikator utama, yakni frekuensi menonton, durasi menonton, serta rutinitas mahasiswa terhadap tayangan anime. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang memiliki rentang skor 1 hingga 5 untuk setiap butir pernyataannya. Berdasarkan proses pengolahan data mentah dari hasil pengisian instrumen, ke-30 responden dalam penelitian ini menorehkan total skor yang cukup bervariasi, yakni berada di kisaran angka 21 sebagai perolehan skor terendah sampai dengan angka 45 sebagai perolehan skor tertinggi.

Tabel 2. Deskripsi Data Kuesioner (Variabel X)

Deskripsi	Hasil
Jumlah Responden (N)	30
Skor Minimum	21
Skor Maksimum	45
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	34,2
Standar Deviasi	6,18

Merujuk pada paparan Tabel 2 di atas, perolehan nilai rata-rata sebesar 34,2 secara meyakinkan merepresentasikan bahwa kegiatan mengakses tayangan anime merupakan rutinitas hiburan yang memiliki intensitas cukup tinggi di kalangan mahasiswa. Anime tidak hanya sekadar tontonan selingan, tetapi telah terintegrasi sebagai preferensi utama pengisi waktu luang mereka di luar beban kewajiban akademik di perguruan tinggi.

2. Deskripsi Data Hasil Tes

Profil data untuk variabel kecakapan mengidentifikasi *wakamono kotoba* juga dibedah menggunakan analisis deskriptif. Pemaparan data pada fase ini ditujukan untuk membedah sedalam apa ketajaman wawasan sosiolinguistik responden saat dihadapkan pada ujaran yang tidak termaktub dalam silabus formal. Dari ke-30 responden, tercatat perolehan nilai minimum 60 dan maksimum 100.

Tabel 3. Deskripsi Data Kuesioner (Variabel Y)

Deskripsi	Hasil
Jumlah Responden (N)	30
Skor Minimum	60
Skor Maksimum	100
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	84
Standar Deviasi	12,75

Mengamati angka perolehan rata-rata (*mean*) yang menembus skor 84, dapat dikonfirmasi bahwa performa kognitif para mahasiswa sangat brilian. Mereka sanggup menguraikan, membedakan konteks, dan menarik simpulan makna dari ekspresi *wakamono kotoba* dengan tingkat akurasi yang memuaskan. Realitas ini membuktikan bahwa pembelajar tidak terkurung oleh kekakuan bahasa standar (*hyoujungo*); mereka memiliki spektrum bahasa Jepang yang lebih berwarna dan kasual.

3. Uji Korelasi

Tahap ini bertujuan untuk mencari tahu ada tidaknya keterkaitan antara rutinitas menonton anime (Variabel X) dan tingkat penguasaan *wakamono kotoba* (Variabel Y). Sebagai upaya mendeteksi kenormalan distribusi, penelitian ini mengevaluasi nilai residualnya melalui pengujian *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Dari prosedur tersebut, terekam angka Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,031 ($p < 0,05$), sehingga dipastikan bahwa data residual tidak berdistribusi normal. Pada uji linearitas menggunakan metode ANOVA, angka signifikansi yang muncul di bagian *Linearity* adalah 0,972, yang menyimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel sudah terbukti linear.

Karena sebaran data sebelumnya terbukti tidak normal, pengujian ini menggunakan teknik statistik nonparametrik *Spearman's rho*. Berdasarkan hasil analisis terhadap 30 responden, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Korelasi
*Spearman's rho***

Deskripsi	Hasil
Koefisien Korelasi	0,035
Nilai Signifikansi (2-tailed)	0,855
Jumlah Data (N)	30

Mengingat angka koefisien yang didapat hanya sebesar 0,035 (sangat dekat dengan 0), keterkaitan antarvariabel dalam penelitian ini nyaris tidak ada dan bisa diabaikan. Temuan ini diperkuat oleh skor signifikansi sebesar 0,855 yang terbukti melampaui ambang batas 0,05 ($p >$

0,05). Menyambung rentetan analisis data tersebut, penelitian ini secara meyakinkan menolak hipotesis alternatif (H1) dan mengonfirmasi hipotesis nol (H0).

Kesimpulannya sudah jelas, yakni tingkat kebiasaan menonton anime sama sekali tidak menunjukkan hubungan yang signifikan dengan penguasaan *wakamono kotoba* pada mahasiswa. Hasil riset ini membedah sebuah realitas paradoksal yang sangat krusial dalam ranah pemerolehan bahasa. Kondisi di mana hasil angket tinggi dan hasil tes tinggi tetapi tidak memiliki korelasi ini terjadi karena tingginya skor tersebut tidak berjalan seiringan pada setiap individu. Artinya, subjek yang sangat kecanduan menonton anime tidak secara deterministik meraih skor tes unggul, dan subjek yang jarang menonton justru mampu mendulang nilai sempurna.

Hail ini terjadi karena terdapat indikasi bahwa aktivitas menonton anime mahasiswa sebagian besar masih sebatas hiburan pasif yang sangat bergantung pada bantuan teks terjemahan (*subtitle*) bahasa Indonesia, sehingga paparan bahasanya tidak terserap menjadi pemahaman kosakata secara mendalam. Menelaah dari sudut pandang beban kognitif (*cognitive load theory*), ketika mahasiswa menonton murni demi mengejar euforia atau hiburan cerita, konsentrasi visual mereka terkunci pada baris *subtitle* yang berada di dasar layar. Upaya otak untuk menerjemahkan rentetan teks bahasa Indonesia yang bergerak cepat menyita kapasitas memori kerja secara drastis. Imbasnya, suara asli karakter Jepang (termasuk sisipan bahasa gaul di dalamnya) direduksi fungsinya sebatas *background* belaka, bukannya diobservasi secara fonologis. Pembelajar gagal menghubungkan antara stimulus auditori dengan representasi semantiknya.

Tingkat pemahaman *wakamono kotoba* yang memuaskan dengan skor rata-rata 84 disinyalir bersumber dari variabel di luar tayangan anime. Meskipun konsumsi anime kurang memberikan dampak linguistik secara signifikan akibat resepsi yang pasif, mahasiswa modern sangat adaptif dalam mengeksplorasi platform digital alternatif. Wawasan sosiolinguistik responden diduga kuat terbentuk melalui tingginya interaksi berbasis teks, seperti penggunaan media sosial (Twitter/X, TikTok), korespondensi daring dengan penutur asli, maupun intensitas membaca *manga* dan fiksi ringan. Karakteristik media tekstual memfasilitasi penerapan skema *self-paced*

learning, di mana pembelajar tidak terdistraksi oleh transisi video yang cepat, sehingga memiliki ruang untuk menghentikan proses resepsi sejenak guna menelusuri definisi atau padanan makna bahasa gaul di internet.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan statistik, pembuktian hipotesis, serta diskusi temuan terkait dinamika kedua variabel, dapat ditarik sebuah kesimpulan yang menyeluruh. Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kebiasaan menonton anime pada mahasiswa secara umum berada pada kategori tinggi, dengan perolehan skor rata-rata sebesar 34,2. Sejalan dengan hal tersebut, tingkat kemampuan mahasiswa dalam memahami *wakamono kotoba* juga menunjukkan performa yang sangat memuaskan melalui perolehan nilai rata-rata sebesar 84.

Walaupun masing-masing variabel mencatatkan tren perolehan nilai yang sama-sama tinggi, evaluasi statistik melalui uji *Spearman's rho* justru memperlihatkan ketiadaan hubungan yang berarti di antara keduanya. Dengan perolehan angka Sig. (2-tailed) sebesar 0,855 dan koefisien korelasi 0,035, keputusan akhir penelitian ini secara meyakinkan menolak hipotesis alternatif (H1) dan menyetujui hipotesis nol (H0). Kesimpulannya, asumsi bahwa tingginya jam terbang menonton akan otomatis menggaransi penguasaan slang telah terpatahkan. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa resepsi audiovisual yang pasif tidak akan bertransmutasi menjadi perbendaharaan kognitif tanpa adanya keterlibatan menyimak yang disengaja.

SARAN

Mengacu pada penjabaran kesimpulan, peneliti menyarankan agar mahasiswa tidak sekadar menjadikan anime sebagai hiburan pasif, tetapi juga mulai membiasakan diri menyimak audio bahasa Jepang secara aktif dan mengurangi ketergantungan pada *subtitle* bahasa Indonesia. Mahasiswa dianjurkan untuk mulai mencoba metode *shadowing* (menirukan ujaran langsung) atau mematikan takarir pada tayangan ulang agar proses internalisasi memori bahasa gaul dapat berjalan efektif.

Pengajar disarankan untuk dapat mengintegrasikan kebiasaan mahasiswa dalam

menonton anime menjadi perancah pembelajaran untuk membedakan bahasa standar dan bahasa gaul. Kurikulum tidak semestinya menjauhi kultur populer, namun justru merangkulnya sebagai komplementer materi silabus yang kaku. Bagi pihak yang berencana melakukan penelitian lanjutan, alangkah baiknya meneliti faktor lain yang lebih spesifik seperti keterkaitan *genre* anime tertentu terhadap penguasaan bahasa gaul, serta menambahkan instrumen wawancara agar alasan di balik pasifnya kebiasaan mahasiswa dapat diketahui secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Ellis, R. (1997). *Second language acquisition*. Oxford University Press.

Holmes, J. (2013). *An introduction to sociolinguistics*. Routledge.

Kindaichi, H. (1988). *日本語 [Nihongo]*. Iwanami Shoten.

Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Longman.

Labov, W. (1972). *Sociolinguistic patterns*. University of Pennsylvania Press.

Martono, N. (2012). *Metode penelitian kuantitatif: Analisis isi dan analisis data sekunder*. Rajawali Pers.

Maslakha, A. (2020). Analisis *wakamono kotoba* dalam Youtube channel Nihongo Mantappu. *HIKARI*, 6(2), 319-328.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Nasution, T. O. S., Fatimah, S., & Yulia, N. (2018). Hubungan kebiasaan menonton anime dengan penguasaan kosakata (goi) siswa kelas XII IPS SMA Negeri 12 Padang tahun ajaran 2017/2018. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(1).

Putra, F. D. (2025). Korelasi kebiasaan menggunakan furigana dalam riwayat pembelajaran dengan kemampuan membaca kanji pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. *HIKARI*, 9(1).

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Wardani, H. F., & Setiawati, A. S. (2021). Korelasi minat dan kebiasaan menonton anime dengan kemampuan menyimak bahasa Jepang mahasiswa PBJ UNNES angkatan 2021. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 10(1), 10-19.

Yonekawa, A. (1998). 若者語を科学する [*Wakamono-go wo kagaku suru*]. Meiji Shoin.

