

**MASUK DAN BERKEMBANGNYA BUDAYA POPULER  
JEPANG DI INDONESIA (1975-2012)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2026**

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji proses masuk, perkembangan, dan transformasi budaya populer Jepang di Indonesia sejak 1975 hingga tahun 2012, dengan fokus pada anime, manga, tokusatsu, Ultraman, J-Pop, dorama, dan praktik cosplay. Penelitian ini berangkat dari penayangan awal anime Jepang seperti Wanpaku Omukashi Kum-Kum di TVRI pada akhir 1970-an yang menandai masuknya budaya visual Jepang ke ruang domestik masyarakat Indonesia melalui media televisi. Seiring perkembangan media massa, khususnya televisi dan media cetak, budaya populer Jepang mengalami perluasan dan pendalaman melalui penayangan anime, tokusatsu, dorama, serta penerbitan manga berbahasa Indonesia. Memasuki era Reformasi dan meningkatnya akses internet sejak akhir 1990-an, konsumsi budaya populer Jepang tidak lagi bersifat pasif, tetapi berkembang menjadi praktik partisipatif melalui komunitas penggemar, forum daring, dan kegiatan budaya seperti cosplay. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan perspektif sejarah sosial dan kajian budaya untuk menelusuri dinamika hubungan antara media, komunitas, dan pembentukan identitas generasi muda, khususnya di wilayah Jabodetabek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya populer Jepang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang ekspresi identitas, pembelajaran nonformal, dan pembentukan komunitas kreatif. Dengan demikian, budaya populer Jepang dapat dipahami sebagai bagian dari sejarah kultural kontemporer Indonesia yang mencerminkan proses globalisasi, negosiasi identitas, serta transformasi budaya generasi muda dalam konteks perubahan sosial dan teknologi.

**Kata kunci:** budaya populer Jepang, anime dan manga, media massa, komunitas penggemar, Jabodetabek

## **ABSTRACT**

*This study examines the introduction, development, and transformation of Japanese popular culture in Indonesia from 1975 to 2012, focusing on anime, manga, tokusatsu, Ultraman, J-Pop, Japanese television dramas, and cosplay practices. The research traces the initial entry of Japanese visual culture through the broadcast of early anime such as Wanpaku Omukashi Kum-Kum on TVRI in the late 1970s, which marked the beginning of Japanese popular culture in Indonesian domestic media spaces. Alongside the expansion of mass media particularly television and print media Japanese popular culture deepened its presence through anime broadcasts, tokusatsu series, Japanese dramas, and licensed manga publications in Indonesian. Following the Reform era and the wider access to the internet since the late 1990s, the consumption of Japanese popular culture shifted from passive viewing to active participation through fan communities, online forums, and cultural practices such as cosplay. Employing a qualitative approach grounded in social history and cultural studies, this research analyzes the relationship between media, community formation, and youth identity, with a particular focus on the Jabodetabek region. The findings reveal that Japanese popular culture functions not only as entertainment but also as a space for identity expression, informal learning, and creative community building. Consequently, Japanese popular culture constitutes an integral part of contemporary Indonesian cultural history, reflecting processes of globalization, identity negotiation, and socio-technological transformation among the younger generation.*

**Keywords:** Japanese popular culture, anime and manga, mass media, fan communities, Jabodetabek

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Humaidi, M.Hum.</u> NIP. 198112192008121001 Ketua		20/1/2026
2.	<u>Dr. Kurniawati, M.Si.</u> NIP. 197708202005012002 Penguji Ahli I		19/1/2026
3.	<u>Sri Martini, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197203241999032001 Penguji Ahli II		19/01/2026
4.	<u>Dr. Nur Aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Pembimbing I		21/01/2026
5.	<u>Firdaus Hadi Santosa, M.Pd</u> NIP. 199301092022031006 Pembimbing II		22/01/2026

Tanggal Lulus: 23 Januari 2026

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Elang Suryanegara

NIM : 1403621039

Program Studi : S1 Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “MASUK DAN BERKEMBANGNYA BUDAYA POPULER JEPANG DI INDONESIA (1975-2012)”

adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sumber dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 12 Januari 2026



Elang Suryanegara



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,  
SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
**UPT PERPUSTAKAAN**  
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: (021) 4894221  
Laman: lib.unj.ac.id.

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elang Suryanegara  
NIM : 1403621039  
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Sejarah  
Alamat Surel : elangsurya17@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **MASUK DAN BERKEMBANGNYA BUDAYA POPULER JEPANG DI INDONESIA (1975-2012)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Januari 2026

Elang Suryanegara

## PRAKATA

Alhamdulillahi rabbil 'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menuntun umat manusia menuju jalan kebenaran dan ilmu pengetahuan. Tanpa pertolongan dan izin-Nya, tentu penulis tidak akan mampu menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini yang berjudul Masuk dan Berkembangnya Budaya Populer Jepang di Indonesia (1975-2012) sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai tantangan, mulai dari kesulitan mencari referensi, keterbatasan waktu, hingga perjuangan menjaga semangat di tengah kejemuhan. Namun, berkat doa, dukungan, serta bantuan dari banyak pihak, semua hal tersebut dapat terlewati dengan baik. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada seluruh dosen di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta yang telah berbagi ilmu dan inspirasi selama masa perkuliahan.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Nur'aeni Marta, SS., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I dan Firdaus Hadi Santosa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, arahan, dan perhatian yang diberikan selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan penghargaan juga penulis sampaikan kepada Dr. Kurniawati, M.Si. sebagai Pengaji Ahli, Humaidi, M.Hum. selaku Ketua Pengaji, Sri Martini, S.S., M.Hum. sebagai Sekretaris, serta seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan masukan, kritik, dan dukungan akademik yang sangat berarti. Selain itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih dan hormat yang mendalam kepada Ibu saya yang bernama Fairani Rizka, dan Ayah saya yang bernama Anas Marsetyo Langgeng, atas doa, dukungan moral dan material, serta kasih sayang yang senantiasa menyertai penulis sepanjang perjalanan akademik hingga terselesaiannya skripsi ini.

Namun di luar lingkup akademik, penulis juga merasa berutang budi kepada banyak hal yang mungkin tampak sepele, tetapi justru menjadi penopang keseharian selama proses penulisan. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan yang selalu menemani lebur di kampus dan berbagi keluh kesah tanpa henti seperti Arifuddin Tanjung, Alpat, Ical, Yoga, Bisma, Fathan, Fadia, Rizla, Rani, dan Nayla. Terimakasih juga untuk warung Mas Baoy dan Warung bu Alifah di kantin blok M untuk energi menulis skripsi ini, terimakasih juga untuk kendaraan saya yaitu sepeda motor dan mobil kesayangan yang setia menemani perjalanan mencari referensi dari satu perpustakaan ke perpustakaan lain dan mengantarkan saya ke kampus Universitas Negeri Jakarta ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menjadi bahan pembelajaran, serta memberi kontribusi kecil bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan. Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa meridai setiap langkah kecil yang telah dilalui dalam proses panjang ini, dan memberikan keberkahan kepada semua pihak yang telah membantu.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 9 Januari 2026  
Penulis,

Elang Suryanegara



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“There’s Strength in Repetition”

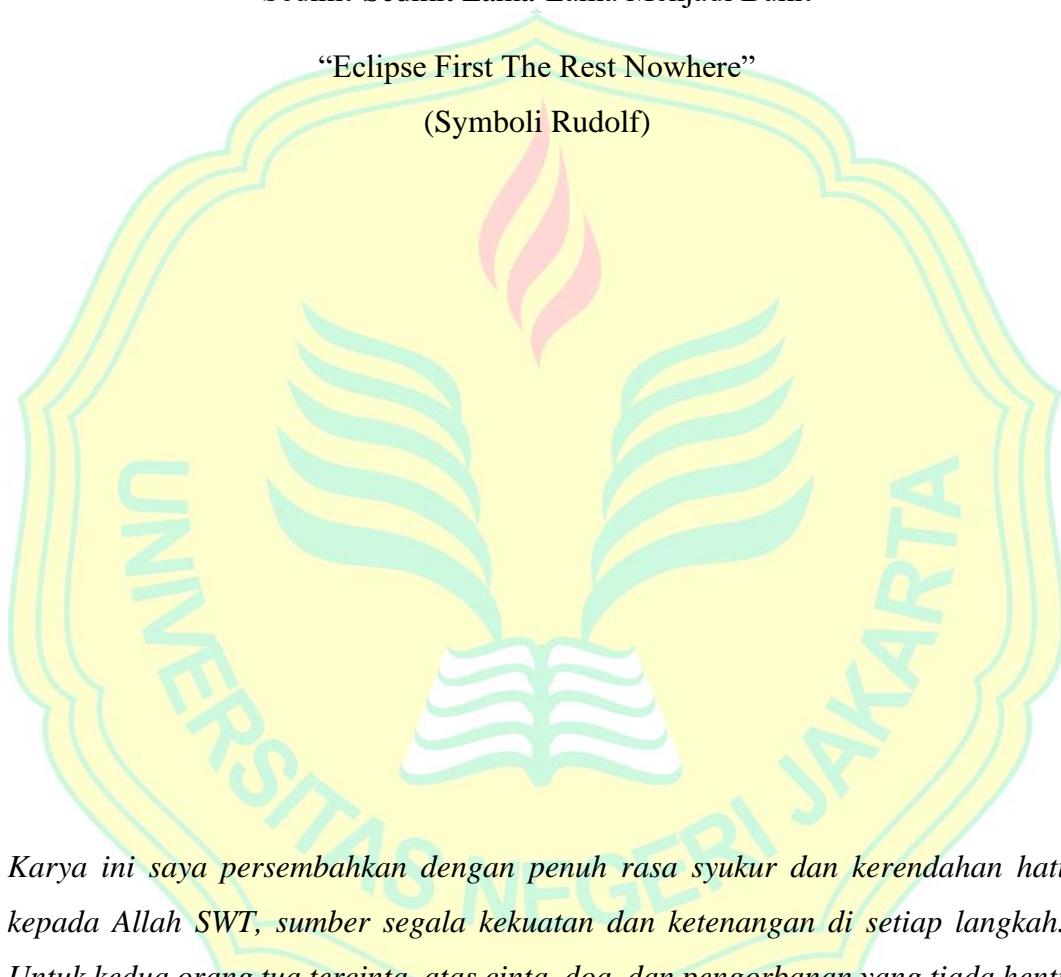
“Sesungguhnya kesulitan ada kemudahan”

(Qs Al-Insyirah Ayat ke-6)

“Sedikit-Sedikit Lama-Lama Menjadi Bukit”

“Eclipse First The Rest Nowhere”

(Symboli Rudolf)



*Karya ini saya persesembahkan dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati kepada Allah SWT, sumber segala kekuatan dan ketenangan di setiap langkah. Untuk kedua orang tua tercinta, atas cinta, doa, dan pengorbanan yang tiada henti menjadi cahaya dalam setiap perjalanan. Untuk keluarga besar yang selalu memberi dukungan tanpa syarat, serta sahabat-sahabat yang hadir sebagai pengingat bahwa perjuangan tidak pernah harus dilalui seorang diri. Untuk para dosen dan pembimbing saya di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum dan Universitas Negeri Jakarta, yang telah menuntun dengan kesabaran dan ilmu.*

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>ABSTRACT .....</b>	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	iv
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA .....</b>	v
<b>PRAKATA.....</b>	vi
<b>MOTTO DAN PERSEMPAHAN.....</b>	viii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ix
<b>DAFTAR ISTILAH.....</b>	x
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
1.1 Dasar Pemikiran.....	1
1.2 Pembatasan Masalah dan Perumusan Masalah .....	15
1.3 Tujuan dan Kegunaan .....	17
1.4 Metode dan Bahan Sumber.....	20
<b>BAB II SEJARAH MASUK DAN PERKEMBANGAN AWAL BUDAYA POPULER DI INDONESIA (1975 HINGGA 1998) .....</b>	24
2.1 Awal Mula Budaya Populer Jepang Global dan Perkembangannya.....	24
2.1.1 Asal-usul Anime, Manga, Cosplay, Tokusatsu, Ultraman, dan J-pop di Jepang .....	25
2.1.2 Penyebaran Global Budaya Populer Jepang .....	46
2.2 Proses Awal Penerimaan Budaya Populer Jepang di Indonesia .....	58
2.2.1 Peran Media Televisi dan Media Cetak .....	62
2.2.1.1 Peran Media Televisi .....	62
2.2.1.2 Peran Media Cetak .....	70
2.2.2 Lahirnya Komunitas awal Cosplay di Indonesia (1994).....	81
<b>Bab III ERA BARU BUDAYA POPULER JEPANG DI INDONESIA (1999 HINGGA 2012).....</b>	89
3.1 Peran Media Televisi dan Cetak di Era Reformasi .....	92
3.1.1 Peran Media Televisi .....	92
3.1.2 Peran Media Cetak .....	100
3.2 Peran Website dalam penyebaran Budaya Populer Jepang di Indonesia .....	104
<b>BAB IV KESIMPULAN.....</b>	117
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	120
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	135

## DAFTAR ISTILAH

- Animation:** Istilah bahasa Inggris untuk animasi yang menjadi akar kata anime.
- Anime:** Animasi khas Jepang dengan gaya visual dan naratif yang ekspresif.
- Anisong:** Lagu tema anime yang menjadi bagian penting dari budaya J-Pop.
- Asadora:** Drama pagi harian Jepang yang biasanya menampilkan kisah keluarga atau perjuangan hidup.
- Bandai:** Perusahaan Jepang yang memproduksi mainan, model kit, dan produk hiburan populer seperti Gundam.
- Banpresto:** Anak perusahaan Bandai yang dikenal memproduksi mainan, figure, dan merchandise karakter anime.
- Beat music:** Gaya musik Inggris 1960-an dengan ritme kuat dan pola gitar sederhana, dipopulerkan oleh *The Beatles*.
- Bento:** Kotak makan khas Jepang berisi nasi dan lauk pauk yang disusun secara estetis.
- Betamax:** Format kaset video analog yang dikembangkan Sony tahun 1970-an.
- Bildung:** Konsep pendidikan Jerman tentang pembentukan manusia seutuhnya melalui pengalaman budaya.
- Budaya otaku:** Subkultur Jepang yang berfokus pada minat mendalam terhadap sesuatu, tapi pada umumnya istilah ini biasanya digunakan untuk mendeskripsikan orang yang suka secara mendalam untuk anime, manga, dan game.
- Chiyogami:** Kertas berpola tradisional Jepang yang digunakan dalam animasi siluet awal. Kini digunakan juga dalam kerajinan dan desain visual Jepang.
- City pop:** Genre musik Jepang 1980-an yang memadukan pop, funk, dan nuansa urban. Kini mengalami kebangkitan global melalui platform digital dan nostalgia retro.
- Cosplay:** Praktik mengenakan kostum dan berperan sebagai karakter dari media populer Jepang. Cosplay menekankan ekspresi kreatif dan kedekatan emosional dengan karakter.
- Cosplayer:** Individu yang melakukan cosplay sebagai bentuk ekspresi diri.
- Costume play:** Istilah lengkap dari cosplay yang menekankan aspek permainan peran melalui kostum.
- Cure:** Dalam konteks budaya populer Jepang, sering berarti proses penyembuhan emosional melalui cerita atau musik.
- Dōga:** Istilah Jepang lama untuk “gambar bergerak” sebelum kata *anime* populer.
- Dorama:** Drama televisi Jepang dengan episode pendek dan tema kehidupan sehari-hari.
- Doujinshi:** Komik atau karya buatan penggemar yang diterbitkan secara independen.
- Dubbing:** Pengisian suara ulang ke dalam bahasa lain.
- Emaki:** Gulungan ilustrasi Jepang tradisional yang menceritakan kisah bergambar.
- Enka:** Musik balada tradisional Jepang dengan tema nostalgia dan kesedihan.
- Era Meiji:** Periode modernisasi Jepang (1868–1912) dengan adopsi budaya Barat secara besar-besaran. Menjadi titik awal transformasi menuju masyarakat industri modern.

- Era Showa:** Periode pemerintahan Kaisar Hirohito (1926–1989). Menyaksikan kebangkitan industri film, manga, dan animasi modern Jepang.
- Era Taisho:** Masa singkat (1912–1926) dengan semangat modernitas dan kebebasan intelektual. Menjadi jembatan antara tradisi Meiji dan perkembangan budaya Showa.
- Fan fiction:** Cerita yang ditulis oleh penggemar berdasarkan karya fiksi yang sudah ada.
- Fan-art:** Karya seni buatan penggemar yang terinspirasi dari karya asli.
- Fandom:** Komunitas penggemar yang memiliki minat dan aktivitas budaya bersama.
- Fansub:** Versi anime yang diterjemahkan oleh penggemar dan disebarluaskan secara bebas.
- Festival Hanami:** Perayaan tradisional Jepang untuk menikmati mekarnya bunga sakura. Kini menjadi simbol kebersamaan dan estetika alam dalam budaya populer Jepang.
- Fesyen Harajuku:** Gaya berpakaian unik dari distrik Harajuku di Tokyo.
- Fictional made of existence:** Konsep dunia fiksi yang dianggap “nyata” melalui keterlibatan penggemar.
- GEM:** Majalah bertema Jepang yang berisi artikel anime, manga, dan budaya pop pada era 2000-an.
- Group sounds:** Gaya musik Jepang tahun 1960-an yang terinspirasi The Beatles.
- Gutter:** Ruang kosong antar panel dalam manga yang memberi jeda visual.
- Harajuku style:** Gaya busana eklektik dari kawasan Harajuku yang menggabungkan tradisi dan modernitas.
- Henshin:** Istilah Jepang yang berarti transformasi, terutama dalam seri tokusatsu.
- Henshin hero:** Tokoh pahlawan yang berubah bentuk menggunakan kekuatan khusus. Contoh terkenalnya adalah *Kamen Rider* dan *Super Sentai*.
- Historical reenactment:** Kegiatan menghidupkan kembali peristiwa sejarah melalui kostum dan akting.
- Indie manga:** Komik mandiri yang diterbitkan di luar industri besar.
- Isekai:** Genre anime atau manga tentang tokoh yang berpindah ke dunia lain.
- Japanologi:** Kajian akademik tentang bahasa, budaya, dan masyarakat Jepang.
- J-Pop (Japanese Pop):** Musik populer Jepang yang memadukan unsur Barat dan lokal.
- J-Rock:** Genre musik rock yang berasal dari Jepang.
- JSTOR:** Basis data akademik berisi jurnal dan artikel ilmiah internasional.
- Kabuki:** Teater tradisional Jepang dengan kostum dan tata rias mencolok.
- Kaiju:** Monster raksasa dalam budaya Jepang, simbol ketakutan dan kekuatan alam.
- Kaiju eiga:** Genre film Jepang yang menampilkan pertarungan monster besar.
- Kamen Rider:** Serial tokusatsu tentang pahlawan bermotor yang berubah bentuk (*henshin*).
- Kayokyoku:** Musik pop Jepang sebelum istilah J-Pop muncul.
- Link rot:** Kondisi ketika tautan daring menjadi rusak atau tidak aktif. Menjadi masalah dalam pelestarian arsip digital budaya populer.

**Live-action:** Adaptasi film atau serial dengan aktor nyata dari karya animasi atau manga.

**Magical girl:** Genre anime tentang gadis dengan kekuatan sihir.

**Manga:** Komik Jepang dengan gaya visual khas dan narasi beragam.

**Manga eiga:** Film adaptasi dari manga.

**Mecha:** Genre anime yang menampilkan robot raksasa sebagai elemen utama.

**Merchandise:** Barang komersial yang dibuat berdasarkan karya budaya populer.

**Model kit:** Rangkaian komponen mainan yang dirakit menjadi bentuk karakter atau kendaraan.

**Multiverse:** Konsep dunia paralel yang saling berhubungan dalam satu narasi.

**Musik enka:** Musik balada tradisional Jepang dengan tema nostalgia dan cinta.

**Musik koto:** Musik tradisional Jepang yang dimainkan dengan alat petik *koto*.

**NBC Enterprises:** Perusahaan media Amerika yang pernah menayangkan anime Jepang.

**Opening theme:** Lagu pembuka dalam anime yang memperkenalkan suasana cerita.

**Otaku:** Sebutan bagi penggemar berat suatu hal, tapi biasanya adalah anime, manga, atau game.

**Pil Jintan:** Obat tradisional yang dikenal luas di Asia.

**Piratis:** Tindakan memperbanyak atau mendistribusikan karya tanpa izin.

**Piroteknik:** Seni atau teknik penggunaan kembang api dan efek visual.

**Prosumer:** Gabungan produsen dan konsumen yang mencipta serta menikmati karya.

**Remaster:** Versi penyempurnaan ulang dari karya lama dengan kualitas teknis lebih baik.

**Rock n roll:** Genre musik asal Amerika dengan energi dan ritme kuat.

**Ryūkōka:** Musik populer Jepang era 1920–1950 dengan pengaruh Barat.

**Scanlation:** Proses pemindaian dan penerjemahan manga oleh penggemar.

**Sci-fi:** Singkatan dari *science fiction*, genre tentang teknologi dan masa depan.

**Seishun dorama:** Drama remaja Jepang bertema masa muda dan pencarian jati diri.

**Semi piratis:** Distribusi tidak resmi namun tidak sepenuhnya ilegal.

**Seni Ikebana:** Seni merangkai bunga khas Jepang yang menekankan keseimbangan dan harmoni.

**Senpai:** Istilah Jepang untuk menyebut senior atau orang yang lebih berpengalaman.

**Shinpa:** Aliran teater Jepang modern awal abad ke-20.

**Shodo:** Seni kaligrafi Jepang yang menekankan ekspresi melalui kuas dan tinta.

**Shojo:** Genre manga atau anime yang ditujukan untuk pembaca perempuan muda.

**Shonen:** Genre manga atau anime yang ditujukan untuk pembaca laki-laki muda.

**Simulcast:** Penyiaran anime secara serentak di berbagai negara.

**Soft power:** Pengaruh non-militer melalui daya tarik budaya dan nilai.

**Specium ray:** Serangan energi khas karakter *Ultraman*, dan biasanya digunakan untuk menghabisi musuh.

atau mendengar konten secara langsung tanpa mengunduh.

**Subbing:** Proses menambahkan teks terjemahan pada video.

**Subtitle:** Teks terjemahan yang muncul di layar untuk membantu pemahaman bahasa.

**Suitmation:** Teknik akting tokusatsu dengan aktor mengenakan kostum monster.

**Super Sentai:** Serial tokusatsu tentang tim pahlawan berwarna-warni melawan kejahatan.

**Tankoubon:** Buku kompilasi yang menghimpun beberapa bab manga.

**Teater noh:** Teater klasik Jepang dengan musik dan gerak lambat simbolik.

**Tokusatsu:** Genre film Jepang dengan efek khusus dan pahlawan bertopeng.

**Ukiyo-e:** Seni cetak kayu Jepang bergaya Edo dengan tema kehidupan sehari-hari.

**Ultraman:** Tokoh pahlawan tokusatsu legendaris ciptaan Tsuburaya Productions.

**Upacara chanoyu:** Tradisi minum teh Jepang yang sarat nilai spiritual dan estetika.

**Visual kei:** Gaya musik Jepang dengan penampilan glamor dan teaterikal.

**Visual wit:** Humor atau kecerdikan yang ditampilkan melalui elemen visual.

**Waralaba:** Sistem lisensi merek untuk produk atau seri tertentu.

**Zeitgeist:** Semangat zaman atau karakter khas suatu era.

## DAFTAR SINGKATAN

**AKB48:** *Akihabara48*, Grup idola perempuan Jepang berbasis di Akihabara, terkenal dengan konsep keanggotaan besar dan interaksi langsung dengan penggemar.

**AMV:** *Anime Music Video*, video buatan penggemar yang memadukan klip anime dan musik. Menjadi bentuk kreativitas dan ekspresi apresiasi terhadap karya anime.

**BBC:** *British Broadcasting Corporation*, sumber media internasional yang melaporkan fenomena budaya seperti *Oshin*.

**Comiket:** *Comic Market*, event terbesar di Tokyo tempat berkumpulnya penggemar manga dan cosplay. Menjadi ruang penting bagi komunitas independen untuk berbagi karya.

**Comifuro:** *Comic Frontier*, yaitu acara konvensi doujinshi terbesar di Indonesia yang menjadi wadah bagi kreator independen untuk menjual karya ilustrasi, komik, merchandise, dan produk budaya pop Jepang.

**MLIT:** *Ministry of Land, Infrastructure, Transport and Tourism* Jepang.

**MTV:** Music Television, Saluran televisi musik internasional yang memengaruhi budaya populer global.

**NHK:** *Nippon Hōsō Kyōkai*, Stasiun televisi nasional Jepang.

**NTV:** *Nippon Television Network Corporation*, stasiun TV komersial Jepang.

**OSF:** *Otaku Summit Festival* atau forum pertemuan komunitas penggemar dunia.

**R&B:** Singkatan dari *Rhythm and Blues*, genre musik asal Amerika.

**TBS:** *Tokyo Broadcasting System*, salah satu jaringan TV besar Jepang.

**WCS:** *World Cosplay Summit*, ajang cosplay internasional tahunan di Jepang.

**Worldcon:** *World Science Fiction Convention*, konvensi global penggemar fiksi ilmiah.