



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Broadcasting  
Dita Ardila  
44114110050

Preferensi Mahasiswa Universitas Mercu Buana Dalam Memilih Genre Anime Series Jepang (Survei Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat Periode Maret – Agustus 2019)

### ABSTRAK

Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita, yang ditujukan untuk beragam jenis penonton. Sedangkan animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah sebelum menonton *audience* mengetahui bahwa *anime* memiliki genre yang berbeda-beda jenisnya. Dimana *audience* yang ada dalam penelitian ini ialah mahasiswa/I Fakultas Ilmu Komunikasi UMB. Peneliti menggunakan teori *Uses and Gratifications*, dimana Teori milik Blumer dan Katz ini menekankan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Teori *Uses and Gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya. Metode penelitian Kuantitatif yang digunakan adalah Metode Survei dengan instrumen kuisioner.

Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *audience* mengetahui bahwa anime memiliki genre - genre yang berbeda, hasil tersebut dapat dilihat dari indikator - indikator dalam kuisioner yang diisi oleh *audience*. Dimana sebesar 68.29 % *audience* mengetahui bahwa anime memiliki genre yang banyak dan seru. Dimana sebelum menonton anime, *audience* melihat review nya terlebih dulu dengan presentase sebanyak 53.66%.

Kata kunci : *Anime, Uses and Gratifications, Khalayak, Audience*



Universitas Mercu Buana  
Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Broadcasting  
Dita Ardila  
44114110050

Preferensi Mahasiswa Universitas Mercu Buana Dalam Memilih Genre Anime Series Jepang (Survei Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta Barat Periode Maret – Agustus 2019)

#### ABSTRACT

*Anime is a typical Japanese animation, which is usually characterized by colorful images, featuring characters in various locations and stories, aimed at various types of audiences. While animation is a process that is updated and plays back statistical images to get the illusion of movement.*

*The purpose of this research is to find out whether before watching the audience knows that anime has different genres. Where the audience in this study were students of the Faculty of Communication UMB. The researcher uses the Theory of Use and Gratification, while Blumer and Katz's Theory emphasizes that media users play an active role to choose and use the media. The use of theory and gratuity assumes that users have alternative choices to meet their needs. The research method used was a research method with questionnaire instrument.*

*The results of this study state that the audience knows anime has different genres, these results can be seen from the indicators in the questionnaire that are filled by the audience. Where 68.29% of the audience understands that anime has a lot of fun and exciting genres. Where before watching anime, the audience saw its revised first with a percentage of 53.66%.*

*Keywords: Anime, Use and Gratification, Audience, Audience*