

## GLOSSARIUM

Anime	: Animasi khas Jepang yang mencakup berbagai genre dan ditujukan untuk berbagai kalangan usia.
Budaya Populer	:Budaya yang berkembang secara luas dalam masyarakat dan biasanya disebarluaskan melalui media massa.
Bushido	: Kode etik samurai yang menjunjung tinggi kehormatan, keberanian, kesetiaan, dan pengorbanan.
Gintama	: Anime komedi dan aksi yang menggabungkan sejarah Jepang dengan elemen fiksi dan parodi.
Hijikata Toshizou	: Wakil komandan Shinsengumi yang dikenal tegas dan dijuluki 'Wakil Komandan Iblis'.
Kondo isami	: Selaku komandan atau ketua shinsengumi yang terkenal tegas
Kultivasi	: Teori komunikasi massa dari George Gerbner tentang pengaruh media terhadap persepsi khalayak.
Okita Souji	: Kapten Unit Pertama Shinsengumi yang terkenal dengan teknik pedangnya.
Persepsi	: Tanggapan atau pandangan seseorang terhadap sesuatu berdasarkan pengalaman dan informasi yang diterima.
Representasi	: Cara sesuatu ditampilkan atau dihadirkan dalam media untuk membentuk makna tertentu.
Samurai	: Kelas militer Jepang feodal yang menjunjung tinggi bushido dan menjadi simbol kehormatan.
Shinsengumi	: Pasukan polisi khusus pada Zaman Edo yang bertugas menjaga keamanan Kyoto dan melindungi Shogun.
Zaman Edo	: Periode dalam sejarah Jepang dari 1603 hingga 1868 yang ditandai oleh pemerintahan Tokugawa dan isolasi nasional.

## LAMPIRAN

### ANGKET PENELITIAN

Judul: Persepsi Mahasiswa UNSADA Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2021-2022  
Sebagai Penonton (Kajian Teori Kultivasi George Garbner Tentang Shinsengumi  
dalam Anime Gintama)

#### Identitas Responden

Silakan isi data berikut sesuai dengan identitas Anda:

- Nama / Inisial: .....
- Jenis Kelamin:
  - Laki-laki
  - Perempuan
- NIM: .....
- Angkatan: .....

#### Bagian I: Pengetahuan Umum tentang Anime

1. Apa yang Anda ketahui tentang anime?
  - Film kartun asal Jepang
  - Cerita bergambar seperti manga
  - Tayangan animasi anak-anak
  - Tidak tahu
2. Sejak kapan Anda mulai menonton anime?
  - Kurang dari 1 tahun
  - 1–3 tahun
  - 4–6 tahun
  - Lebih dari 6 tahun
3. Dari mana Anda pertama kali mengetahui tentang anime?
  - Televisi
  - Teman/keluarga
  - Internet (YouTube, media sosial, dll)
  - Komunitas anime
4. Apa jenis anime yang paling sering Anda tonton?
  - Aksi/Petualangan
  - Komedi
  - Romantis
  - Fantasi/Sci-fi
  - Slice of life
5. Berapa kali dalam seminggu Anda menonton anime?
  - Tidak pernah
  - 1–2 kali
  - 3–4 kali

- Hampir setiap hari
- 6. Apakah Anda mengikuti perkembangan informasi tentang anime secara rutin?
  - Ya
  - Tidak

Bagian II: Pengetahuan dan Pengalaman tentang Anime Gintama

- 7. Apakah Anda pernah menonton anime Gintama?
  - Ya
  - Tidak
- 8. Jika Ya, sejak kapan Anda menonton Gintama?
  - Baru-baru ini
  - 1–2 tahun yang lalu
  - Lebih dari 2 tahun yang lalu
- 9. Bagaimana Anda menilai genre anime Gintama?
  - Lucu dan menghibur
  - Penuh aksi dan emosional
  - Sulit dimengerti
  - Tidak menarik
- 10. Bagian manakah dari anime Gintama yang paling menarik bagi Anda?
  - Komedi
  - Satir sosial dan politik
  - Aksi dan pertarungan
  - Hubungan antar tokohnya
- 11. Apakah Anda mengetahui bahwa Gintama mengandung unsur sejarah Jepang?
  - Ya
  - Tidak
- 12. Sejauh mana Anda merasa Gintama memengaruhi pandangan Anda tentang sejarah Jepang?
  - Sangat berpengaruh
  - Cukup berpengaruh
  - Sedikit berpengaruh
  - Tidak berpengaruh sama sekali

Bagian III: Pengetahuan dan Pengalaman tentang Shinsengumi dalam Gintama

- 13. Apakah Anda mengetahui kelompok Shinsengumi dalam anime Gintama?
  - Ya
  - Tidak
- 14. Menurut Anda, peran Shinsengumi dalam anime Gintama adalah:
  - Polisi pelindung Edo
  - Kelompok kriminal
  - Karakter komedi sampingan
  - Tidak tahu
- 15. Siapa tokoh Shinsengumi yang paling Anda ingat?
  - Kondo Isao

- Hijikata Toshirou
  - Okita Sougo
  - Tidak ingat
16. Apakah Anda mengetahui bahwa tokoh Shinsengumi dalam Gintama diadaptasi dari tokoh sejarah nyata Jepang?
- Ya
  - Tidak
17. Dari tokoh-tokoh berikut, siapa yang menurut Anda paling berpengaruh atau menarik? (Boleh pilih lebih dari satu)
- Kondo Isao
  - Hijikata Toshirou
  - Okita Sougo
18. Apakah Anda pernah mencari tahu lebih jauh tentang Shinsengumi versi sejarah setelah menonton Gintama?
- Ya
  - Tidak
19. Seberapa besar ketertarikan Anda terhadap sejarah Jepang setelah mengenal Shinsengumi dari Gintama?
- Sangat tertarik
  - Tertarik
  - Biasa saja
  - Tidak tertarik
20. Menurut Anda, apakah anime Gintama berhasil memperkenalkan nilai-nilai kepahlawanan atau bushido melalui tokoh Shinsengumi?
- Ya, sangat berhasil
  - Cukup berhasil
  - Kurang berhasil
  - Tidak berhasil
- Bagian IV: Persepsi terhadap Representasi Sejarah dalam Gintama
21. Menurut Anda, apakah penggambaran Shinsengumi dalam Gintama yang dipadukan dengan unsur komedi dan fiksi memengaruhi pemahaman Anda terhadap sejarah Shinsengumi yang sebenarnya?
- Ya, sangat memengaruhi
  - Cukup memengaruhi
  - Sedikit memengaruhi
  - Tidak memengaruhi sama sekali
22. Sejauh mana karakter Shinsengumi dalam Gintama membuat Anda tertarik untuk mempelajari lebih jauh tentang sejarah Jepang?
- Sangat tertarik
  - Tertarik
  - Kurang tertarik
  - Tidak tertarik sama sekali

23. Menurut Anda, apakah elemen komedi dalam anime Gintama mengganggu atau justru membantu dalam menyampaikan nilai-nilai historis dari tokoh Shinsengumi?

- Sangat membantu
- Cukup membantu
- Netral/tidak berpengaruh
- Mengganggu

24. Sebagai mahasiswa yang mempelajari Bahasa dan Kebudayaan Jepang, apakah Anda merasa anime Gintama bisa dijadikan sebagai media alternatif untuk mengenalkan sejarah Jepang kepada generasi muda?

- Ya, sangat bisa
- Bisa
- Kurang bisa
- Tidak bisa sama sekali

25. Menurut Anda, apakah Gintama sebagai produk budaya populer Jepang memiliki pengaruh terhadap persepsi Anda tentang bagaimana sejarah dan budaya Jepang direpresentasikan di media modern?

- Ya, sangat berpengaruh
- Cukup berpengaruh
- Sedikit berpengaruh
- Tidak berpengaruh sama sekali

