

**Efektivitas Konten Aplikasi *Streaming Over The Top* (OTT)  
Sebagai Pengenalan Budaya Populer dan Pembelajaran  
Bahasa Jepang Melalui Media Digital**



**Geraldo Christian Wibisono**

**2022110901**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG**

**FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA UNIVERSITAS**

**DARMA PERSADA**

**JAKARTA**

**2025**

## LEMBAR PENGESAHAN

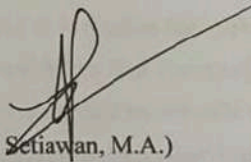
Judul Skripsi:

“Efektivitas Konten Aplikasi Streaming Over The Top (OTT) Sebagai Pengenalan Pop Culture dan Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Media Digital”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Bahasa Jepang di Universitas Darma Persada.

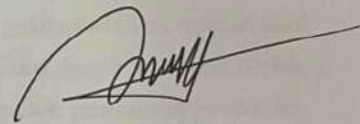
Oleh,  
Dewan Penguji  
Yang terdiri dari:

Pembimbing I



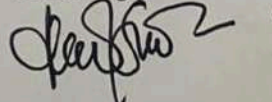
(Hari Setiawan, M.A.)

Pembimbing II



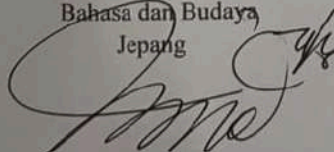
(Ari Artadi, Ph.D.)

Ketua Penguji



(Dr. Hermansyah Djaya, M.A.)

Ketua Program Studi  
Bahasa dan Budaya  
Jepang



(Hayun Nurdiniyah, M.Si)

Dekan Fakultas  
Bahasa dan Budaya



(Dr. C. Dewi Hartati, M.Si)

### HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Hari Setiawan, M.A, selaku Pembimbing I dan Bapak Ari Artadi, Phd, selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Geraldo Christian Wibisono  
NIM : 2022110901  
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta 29 Juli 2025



Geraldo Christian Wibisono

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Efektivitas Konten Aplikasi Streaming Over The Top (OTT) Sebagai Pengenalan Pop Culture dan Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Media Digital.” Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan Skripsi ini tidak akan tercapai tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Banyak pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga Penulis memiliki kemampuan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dr. C. Dewi Hartati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
3. Ibu Hayun Nurdiniyah, M.Si. selaku Ketua Program Studi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada.
4. Bapak Ari Artadi, Ph.D. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama proses studi.
5. Bapak Hari Setiawan, M.A. selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Seluruh dosen Bahasa Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat bagi Penulis.
7. Para pengguna aplikasi OTT yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.
8. Seluruh civitas akademika Universitas Darma Persada yang telah membantu Penulis selama proses perkuliahan.

9. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberi doa, nasihat, dukungan, motivasi, serta kasih sayang kepada Penulis selama penyusunan Skripsi ini.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang Universitas Darma Persada yang senantiasa berbagi ilmu dan informasi, serta atas waktu yang diberikan untuk menjalin pertemanan.
11. Serta segala pihak yang tidak bisa Penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu Penulis dalam penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak yang harus diperbaiki karena keterbatasan dan kemampuan yang Penulis miliki. Oleh karena itu, saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan demi tercapainya hasil penulisan yang lebih baik. Semoga penulisan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Penulis maupun semua pihak yang membacanya.

Jakarta 29 Juli 2025

Penulis

Geraldo Christian Wibisono

## ABSTRAK

Nama: Geraldo Christian Wibisono

Program Studi: Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul: Efektivitas Konten Aplikasi Streaming *Over The Top* (OTT) Sebagai Pengenalan Budaya Populer dan Pembelajaran Bahasa Jepang Melalui Media Digital

NIM: 2022110901

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas konten aplikasi streaming *Over The Top* (OTT) dalam memperkenalkan pop culture Jepang dan mendukung pembelajaran bahasa Jepang melalui media digital. Dengan menggunakan metode kuantitatif, data dikumpulkan dari pengguna aplikasi OTT untuk menganalisis dampak konten terhadap kemampuan bahasa dan pemahaman budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konten yang interaktif dan menarik tidak hanya meningkatkan minat pengguna, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kemampuan bahasa Jepang mereka. Temuan ini memberikan wawasan penting bagi pengembang aplikasi dan institusi pendidikan dalam merancang konten yang lebih efektif dan relevan.

Kata Kunci: Aplikasi OTT, pembelajaran bahasa Jepang, *pop culture*, konten interaktif, media digital.

## 概要

名前 : ジェラルド・クリスチャン・ウィビソノ

学科 : 日本語・日本文化学科

題目 : デジタルメディアを通じた日本のポップカルチャー紹介と日本語学習におけるオーバー・ザ・トップ (OTT) ストリーミングアプリケーションコンテンツの有効性

学生番号: 2022110901

本研究は、デジタルメディアを通じて日本のポップカルチャーを紹介し、日本語学習を支援する手段として、ストリーミング配信サービス (Over The Top : OTT) のコンテンツの有効性を評価することを目的とする。定量的手法を用い、OTTアプリ利用者からデータを収集し、コンテンツが言語能力および文化理解に与える影響を分析した。その結果、インタラクティブで魅力的なコンテンツは、利用者の関心を高めるだけでなく、日本語能力の向上にも寄与することが明らかになった。本研究の知見は、アプリ開発者や教育機関が、より効果的かつ関連性の高いコンテンツを設計する上で重要な示唆を提供するものである。

キーワード: OTTアプリケーション、日本語学習、ポップカルチャー、インタラクティブコンテンツ、デジタルメディア

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iv</b>
概要	v
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian Relevan	8
1.3 Identifikasi Masalah	10
1.4 Batasan Masalah	10
1.5 Rumusan Masalah	11
1.6 Tujuan Penelitian	11
1.7 Metode Penelitian	11
1.8 Landasan Teori	12
1.8.1 Efektivitas	12
1.8.2 Pembelajaran dalam Media Digital (Online Learning)	12
1.8.3 Pengenalan dan Pembelajaran Pop Culture Jepang	15
1.9 Manfaat Penelitian	16
1.9.1 Manfaat Teoritis	16
1.9.2 Manfaat Praktis	16
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi	17
<b>BAB II</b>	
<b>PENGENALAN BUDAYA POPULER DAN PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI KONTEN APLIKASI STREAMING OVER THE TOP (OTT)</b>	<b>18</b>
2.1 Budaya Populer Jepang di Era Digital	18
2.2 Media Streaming Over The Top (OTT) Sebagai Pengenalan Budaya Populer Jepang	26
2.3 Aplikasi Streaming OTT Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Jepang	38
<b>BAB III</b>	
<b>ANALISIS EFEKTIVITAS PENGENALAN BUDAYA POPULER JEPANG DAN PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SECARA ONLINE MELALUI APLIKASI STREAMING OVER THE TOP (OTT)</b>	<b>50</b>
3.1 Demografi Responden	50
3.2 Pola dan Intensitas Pemanfaatan Aplikasi Streaming Over The Top (OTT) dalam Mengakses Konten Jepang	52

3.3 Persepsi dan Pengaruh Konten Streaming OTT terhadap Pemahaman Budaya Populer Jepang	56
3.4 Pemanfaatan Konten Streaming OTT sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Jepang secara Nonformal melalui Media Digital	60
3.5 Evaluasi Efektivitas Penggunaan Fitur pada Streaming OTT sebagai Media Pengenalan Budaya Populer dan Pembelajaran Bahasa Jepang secara Digital	64
3.6 Interpretasi Hasil	73
<b>BAB IV</b>	
<b>KESIMPULAN</b>	<b>76</b>
4.1 Simpulan	76
4.3 Saran	77
4.3.1 Saran untuk Penelitian Selanjutnya	77
4.3.2 Saran untuk Pengembang Aplikasi OTT dan Produsen Konten	78
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>79</b>