

**KONSUMSI MEDIA ANIME TERHADAP ORIENTASI
KARIER ANIMATOR INDONESIA PADA STUDIO MOTION
CIRCUS ANIMATION**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2026**

**KONSUMSI MEDIA ANIME TERHADAP ORIENTASI
KARIER ANIMATOR INDONESIA PADA STUDIO MOTION
CIRCUS ANIMATION**

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



RAFIF FAUZAN NIRWASITHA

2022110158

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi Sarjana Yang Berjudul

KONSUMSI MEDIA ANIME TERHADAP ORIENTAI KARIER ANIMATOR INDONESIA PADA STUDIO MOTION CIRCUS ANIMATION

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Herlina Sunarti, M.Si., selaku Pembimbing I dan Kun Makhsusy Permatasari, M.Pd., selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Rafif Fauzan Nirwasitha
NIM : 2022110158
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 menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada

Jakarta. 5 Agustus 2026



Rafif Fauzan Nirwasitha

2022110158

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :
**Konsumsi Media Anime Terhadap Orientasi Karier Animator Indonesia
Pada Studio Motion Circus Animation**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 5 Agustus 2026 di hadapan
Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I

(Herlina Sunarti, M.Si.)

Pembimbing II

(Kun Makhsusy Permatasari, M.Pd.)

Ketua Penguji

(Metty Suwandany, M.Pd.)

Ketua Program Studi
Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Hertha Nursari, M.Hum.)

Dekan Fakultas
Bahasa dan Budaya

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

ABSTRAK

Nama : Rafif Fauzan Nirwasitha
NIM : 2022110158
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Konsumsi Media Anime Terhadap Orientasi Karier Animator Indonesia Pada Studio Motion Circus Animation

Penelitian ini menganalisis konsumsi media anime terhadap orientasi karier animator Indonesia. Anime memang telah lama dikenal sebagai budaya populer Jepang yang digemari di Indonesia, namun belum diketahui sejauh mana dan seberapa besar konsumsi anime tersebut memberi dampak terhadap orientasi karier animator profesional, terutama dalam membentuk identitas dan pemilihan profesi mereka sebagai animator. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengalaman konsumsi anime dapat memengaruhi minat dan orientasi karier animator di Studio Motion Circus Animation. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis sejauh mana pengalaman konsumsi anime dan budaya kerja Jepang dapat memengaruhi proses produksi di studio tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif melalui teknik pengumpulan data berdasarkan penyebaran kuesioner kepada animator Studio Motion Circus Animation, dengan menggunakan Teori *Uses and Gratification* milik Ruggiero mengenai motif dan kepuasan penggunaan media, Teori Konstruksi Karier milik Savickas mengenai pembentukan narasi karier individu, serta konsep-konsep budaya kerja Jepang seperti *kaizen*, *wa*, *ganbaru*, *senpai-kouhai*, dan *hourensou*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa konsumsi anime tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap identitas dan pemilihan karier animator secara personal, namun memberikan dampak yang signifikan terhadap nilai-nilai kerja yang diterapkan animator dalam proses produksi sehari-hari di studio tersebut.

Kata kunci: anime, orientasi karier, *Uses and Gratification*, *Career Construction Theory*, budaya kerja Jepang, animator Indonesia

概要

名前：ラフィフ・ファウザン・ニルワシタ

学生番号：2022110158

学科：日本語・日本文化

題名：インドネシア人アニメーターのキャリアの方向性に対するアニメメディア消費の影響 —Motion Circus Animation を例として

本研究は、インドネシア人アニメーターのキャリアの方向性に対するアニメメディア消費の影響について分析するものである。アニメは昔からインドネシアで人気がある日本の文化として知られているが、アニメを見ることがプロのアニメーターのキャリアの方向性、特にアイデンティティや職業選択にどれくらい影響を与えるかについては、まだよくわかっていない。本研究の主な目的は、Motion Circus Animation で働くアニメーターにとって、アニメを見た経験がキャリアへの興味や方向性にどのような影響を与えるかを明らかにすることである。また、アニメを見た経験や日本の仕事文化が、スタジオの制作プロセスにどのように影響を与えるかを分析することも目的としている。本研究の方法は、質的アプローチによる記述分析であり、Motion Circus Animation のアニメーターに対するアンケート調査によってデータを集めた。分析には、Ruggiero の「Uses and Gratification 理論」、Savickas の「Construction Career Theory」、そして改善・和・頑張る・先輩後輩・報連相などの日本の仕事文化の概念を使用した。研究の結果、アニメの視聴はアニメーター個人のアイデンティティやキャリア選択には大きな影響を与えていないことがわかったが、日常の制作作業で使われる仕事の価値観には大きな影響を与えていることがわかった。

キーワード：アニメ、キャリアの方向性、Uses and Gratification 理論、Career Construction 理論、日本の仕事文化、インドネシアのアニメーター

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat yang melimpah dan kesihatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Konsumsi Media Anime Terhadap Orientasi Karier Animator Indonesia Pada Studio Motion Circus Animation”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan budaya Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan dari skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulisan mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikannya tepat waktu. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Herlina Sunarti, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, pikiran, tenaganya serta kesabaran dalam membimbing penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Setiap diskusi dan koreksi yang diberikan menjadi penerang dalam setiap langkah penelitian skripsi ini.
2. Kun Makhsusy Permatasari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas ketersediaan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Metty Suwandany, M.Pd. selaku Ketua Sidang.
4. Bertha Nursari, M.Hum. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
5. Dr. C. Dewi Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya
6. Indun Roosiani, M.Si., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan motivasi dan membimbing penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada atas ilmu dan pengalamannya yang berharga selama proses perkuliahan penulis dari awal hingga akhir.

8. Ibunda Sudiyanti dan kakak-kakak penulis yaitu Mas Rangga, Mba Swari, Mba Suci, dan Mba Sekar yang telah memberikan penulis kesempatan untuk kuliah dan atas kasih sayangnya. Dorongan dan bantuan yang diberi oleh keluarga tersayang kepada penulis agar tidak menyerah sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan tepat waktu.
9. Sahabat dan teman seperjuangan kelas 05 yaitu Nazir, Jassen, Tristan, Almarhum Akhdan dan teman-teman kelas secara keseluruhan yang telah berjuang bersama dan ingin menemani penulis dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman yang dapat menemani penulis dari masa SMP hingga sekarang. Penulis ingin menyampaikan apresiasi kepada Hasbi, Arvin, Fahri, Angsum, Jasmine, Annisa, Nasywa, sahabat sejak kecil yang selalu ada di setiap keadaan, baik suka maupun duka, terutama di titik terendah dalam hidup penulis. Terima kasih atas dukungan, kesabaran, dan kehadirannya yang tidak pernah putus.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap bahwa skripsi ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 30 Juli 2026

Rafif Fauzan Nirwasitha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	4
1.3 Identifikasi Masalah	6
1.4 Pembatasan Masalah	7
1.5 Perumusan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Landasan Teori	8
1.7.1 Konsep Budaya Kerja Jepang	8
1.7.2 Teori Uses and Gratification	9
1.7.3 Teori Konstruksi Karier.....	10
1.8 Metode Penelitian.....	11
1.9 Manfaat Penelitian	11
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Anime (アニメ)	13
2.1.1 Karakteristik Anime	14
2.1.2 Perkembangan Anime di Indonesia.....	16
2.2 Konsep Budaya Kerja Jepang	17

2.3	Teori Uses and Gratification	18
2.4	Teori Konstruksi Karier.....	21
2.4.1	Tiga Dimensi Diri Psikologis Dalam Konstruksi Karier	22
2.4.2	Adaptasi Karier	23
2.4.3	Cerita Karier, Tema Karier, dan Penguasaan Aktif	23
2.5	Studio Motion Circus Animation	25
2.5.1	Profil Studio	25
2.5.2	Struktur Tim dan Animator	27
BAB III KONSUMSI MEDIA ANIME TERHADAP ORIENTASI KARIER ANIMATOR INDONESIA PADA STUDIO MOTION CIRCUS ANIMATION.....		29
3.1	Tema Penelitian.....	29
3.2	Objek Penelitian.....	30
3.3	Waktu Penelitian	31
3.4	Hasil Penelitian	31
3.5	Analisis Hasil Penelitian	48
BAB IV		50
DAFTAR PUSTAKA.....		xii
LAMPIRAN.....		xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Perbedaan gaya visual animasi Barat dan Anime.....	15
Gambar 2.2. Platform streaming service.....	16
Gambar 2.3. Peringkat film Indonesia dengan jumlah penonton terbanyak.....	26
Gambar 2.4. IP yang berkolaborasi dengan Motion Circus Animation.....	27



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Jenis Kelamin.....	32
Diagram 3.2 Usia.....	32
Diagram 3.3 Posisi Kerja.....	33
Diagram 3.4 Lama Bekerja di Bidang Animasi.....	33
Diagram 3.5 Usia Awal Menonton Anime.....	34
Diagram 3.6 Apakah Masih Rutin Menonton Anime.....	35
Diagram 3.7 Media Animasi yang Memengaruhi Menjadi Animator.....	35
Diagram 3.8 Pengetahuan Motion Circus Animation Bekerja Sama Dengan Studio Berasal Dari Jepang.....	36
Diagram 3.9 Manfaat Paling Terasa Dari Kebiasaan Menonton Anime.....	37
Diagram 3.10 Waktu Menonton Anime.....	38
Diagram 3.11 Pengaruh Anime Dalam Melihat Diri Sendiri Sebagai Animator.....	38
Diagram 3.12 Pengaruh Anime Dalam Interaksi Dengan Rekan kerja.....	39
Diagram 3.13 Sosok Kreator Anime Jepang Yang Dikagumi Secara Personal.....	40
Diagram 3.14 Peran Anime Dalam Keputusan Menjadi Animator.....	41
Diagram 3.15 Bagaimana Responden Memandang Arah Karier Ke Depan.....	41
Diagram 3.16 Cara Mengembangkan Kemampuan Sebagai Animator.....	42
Diagram 3.17 Keyakinan Menghasilkan Karya Dengan Standar Kualitas Anime yang Dikagumi.....	43
Diagram 3.18 Penghubungan Pengalaman Awal Menonton Anime Dengan Posisi Kerja Sebagai Animator.....	44
Diagram 3.19 Terlepas Teknik, Apakah Nilai Kerja Industri Anime Jepang Tetap Relevan Dalam Proses Produksi Di Studio.....	45
Diagram 3.20 Nilai Budaya Kerja Jepang Yang Paling Dirasakan Dalam Pekerjaan Sehari-hari.....	45
Diagram 3.21 Pengaruh Bagi Yang Terlibat Dalam Kerja Sama Antar Studio Berasal Dari Jepang Terhadap Cara Bekerja.....	46