

# PENGARUH KUALITAS ANIME TERHADAP KEPUASAN PENONTON

Sulaeman Hadi Sukmana<sup>1</sup>, Miwan Kurniawan Hidayat<sup>2</sup>, Irawan Satriadi<sup>3</sup>

*Abstract—Anime is a Japan animation's that usually characterized through drawings featuring colorful figures in a variety of locations and stories. Anime watched by many quarters from children to adults based on different genres. Many audience members who questioned the airing of the anime in foreign translation. Research on the influence of the quality of the Anime to the satisfaction of the audiences it aims to find out how big the influence of quality of the anime to the satisfaction of the audience. The type of method used in this research is a type of quantitative methods. Engineering data retrieval by spreading koesioner to some Internet Cafe so it can be examined and analyzed to obtain a conclusion. The population in this study are the cybercafe visitors in Bekasi. Statistical testing simple linear regression analysis by using SPSS software, with a level of significance of 5%. Results of this study showed that there was significant influence between the quality of anime and the satisfaction of audience. This is because of the calculation result obtained showed that thitung is bigger than ttabel.*

*Intisari— Anime merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita. Anime ini ditonton oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa berdasarkan genre yang berbeda. Banyak penonton yang memperlakukan alih bahasa dalam penayangan anime. Penelitian Pengaruh kualitas Anime terhadap kepuasan penonton bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari kualitas anime terhadap kepuasan penonton. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode kuantitatif. Teknik pengambilan data dengan cara menyebarkan koesioner kepada beberapa warnet sehingga dapat diteliti dan analisa untuk mendapatkan kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu para pengunjung warnet di daerah Bekasi. Pengujian statistik analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan software SPSS, dengan tingkat signifikansi 5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara kualitas anime dan kepuasan penonton. Hal ini didapat karena dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel .*

**Kata kunci** : Kualitas Anime, Kepuasan Penonton, SPSS, Regresi Linier Sederhana

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta Jl. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan. Telp. (021) 78839513 Fax. (021) 78839421; e-mail: [sulaemanhadi@gmail.com](mailto:sulaemanhadi@gmail.com); [miwan@bsi.ac.id](mailto:miwan@bsi.ac.id); [irawan\\_satri@yahoo.com](mailto:irawan_satri@yahoo.com)

## I. PENDAHULUAN

Dikala budaya suatu bangsa yang kian melesat dan banyak diminati serta menjadi sebuah perbincangan yang menarik di masyarakat global, sarana penyampaiannya pun bermacam-macam. Perkembangan dunia hiburan yang menyertakan budaya suatu bangsa menjadi salah satu yang diminati sehingga perkembangannya pun mengikuti perkembangan jaman sekarang. Anime atau animasi khas Jepang adalah salah satu budaya khas yang diminati oleh berbagai kalangan, baik remaja maupun dewasa. Sehingga anime menyesuaikan mengikuti perkembangan jaman dan keinginan dari para penikmatnya tersebut.

Perdebatan antara pecinta anime mengenai kualitas anime seperti dalam hal alih bahasa, banyak pecinta anime yang menyukai anime dengan dubber asli menggunakan subtitle yang memberikan kesan lebih original dan ada pula pecinta anime yang menyukai anime menggunakan dubber dalam bahasa mereka untuk lebih memahami jalan cerita [7].

Dalam menikmati anime penikmat dapat melakukannya dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan laptop, komputer maupun DVD player yang mendukung untuk menikmati anime. Dimasa sekarang ini, menonton anime tidak hanya diminati oleh anak-anak ataupun remaja tetapi dewasa pun banyak yang menonton anime. Alasan dari menonton anime ini sendiri bermacam-macam, dari yang hanya sekedar melepas penat, hobi, maupun menonton anime untuk nostalgia.

Ada beberapa hal yang terbilang positif bagi para penonton dalam menonton anime, karena membuat mereka menambah ilmu mengenai seni budaya animasi khas yang merupakan ciri budaya suatu bangsa yang dapat dipelajari dan dikembangkan. Tidak hanya memambah ilmu, namun mereka yang menonton anime juga dapat menggunakan teknologi internet dan perangkat komputer, juga mampu menggunakan mesin pencarian (*search engine*) seperti google, yahoo, mozilla, youtube, dan sebagainya. Meskipun mereka menggunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan anime dan jarang menggunakan untuk hal yang bersifat edukasi setidaknya mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai teknologi Internet.

## II. KAJIAN LITERATUR

### 1. Kualitas

Kemampuan sebuah produk dalam memperagakan fungsinya, hal itu termasuk keseluruhan durabilitas, reliabilitas, ketepatan, kemudahan pengoprasian dan reparasi produk juga atribut produk lainnya"[16].

## 2. Kepuasan

kepuasan sebagai perasaan suka atau tidak suka seseorang terhadap suatu produk setelah membandingkan kinerja produk tersebut dengan yang diharapkan [9].

Kepuasan pelanggan sebagai respon pelanggan terhadap evaluasi ketidaksesuaian yang dirasakan antara harapan dan kinerja aktual jasa [16]. Sementara itu “Kepuasan pelanggan merupakan hasil dari persepsi pembeli mengenai kualitas pelayanan” [6].

“Kepuasan adalah tingkat perasaan setelah membandingkan kinerja atau hasil yang dirasakan dengan harapannya” [14].

“Kepuasan pelanggan merupakan respons pelanggan terhadap ketidaksesuaian antara tingkat kepentingan sebelumnya dan kinerja aktual yang dirasakannya setelah pemakaian” [2].

Dari beberapa penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa kepuasan merupakan suatu respons dari evaluasi ketidaksesuaian mengenai rasa yang dirasakan oleh pelanggan terhadap barang atau jasa setelah membandingkan kinerja barang atau jasa tersebut dengan yang diharapkan.

## 3. Definisi Anime

Anime (アニメ) merupakan film dan serial animasi khas Jepang yang merupakan singkatan dari kata animasi. Di Jepang, kata anime digunakan untuk semua animasi. Namun di luar Jepang, anime merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan animasi khas Jepang. Anime merupakan salah satu kebudayaan Jepang yang bergerak dalam bidang industri hiburan yang karena perkembangannya menjadikan anime sebagai budaya populer di dunia yang memperkenalkan budaya Jepang dalam kontennya. Seiring dengan perkembangan anime di dunia, sasaran konsumennya tidak hanya anak-anak semata namun sekarang sasaran konsumen anime mencakup kalangan remaja sampai orang dewasa yang kontennya telah disesuaikan.

Anime mengacu pada film dan animasi Jepang, namun dunia dari anime meluas melewati apa yang muncul di layar. Anime merupakan karakteristik media kontemporer dalam jaringan anime yang saling berhubungan dalam kegiatan komersial dan budaya yang menjangkau seluruh industri dan batas-batas nasional [5].

### a. Sejarah Anime

Istilah anime mulanya merupakan Bahasa Inggris yaitu *animation*. Dikarenakan kebiasaan orang Jepang untuk memendekkan kata yang melebihi empat huruf, maka istilah yang digunakan pada pertengahan tahun 1960-an, dimana sebuah majalah Jepang mulai membacakan *animation* sebagai anime. Dari sinilah asal muasal anime sampai sekarang.

#### 1) Generasi Pertama

Pada tahun 1910-1920an, animator anime seperti Shimokawa Oten, Kouchi Jun'ichi, Kitayama Seitaro. Tidak banyak pembuatan anime dari generasi ini yang

masih terdapat di dunia pada saat ini. Kebanyakan telah dihapus, hilang, dilisen oleh pihak-pihak lain dsb.

#### 2) Generasi Kedua Anime

Murato Yosuji, Kimura Hakuzan, Yamamoto Sanae and Ofuji Noboro merupakan anak murid dari Kitayama Seitaro dan telah banyak berkerja di studio beliau Pada tahun 1923, gempa bumi besar Kanto (*Great Kanto earthquake*) telah memusnahkan studio milik Kitayama sedangkan animator yang masih berjuang mulai membuat studio animasi mereka sendiri. Dan pada masa itu, undang-undang untuk melindungi remaja mulai diberlakukan, yang mengakibatkan animasi dijepang harus disesuaikan dengan tontonan remaja/kanak-kanak yang di bawah umur 15 tahun. Pada tahun 1918, sebuah anime yang dipanggil Momotaro (*Peach Boy*) telah dibuat dengan menggunakan kisah bersetting Jepang. Terdapat juga banyak cerita rakyat yang dikisahkan menggunakan anime tersebut pada tahun 1920an, 1930an dan 1940an. Pada Perang Dunia Kedua, Anime berdurasi pendek yang pertama dibuat dan diberi nama: *Divine Sea Warriors* (1945). Karena peperangan yang tidak ada hentinya di Jepang pada masa itu, anime tidak lagi dibuat dalam skala yang besar, sehinggalah Toei Animation dilahirkan.

#### 3) Awal Mula Popularitas Anime Diseluruh Dunia

Selain Toei Animation yang telah membuat debut pada tahun 1956, sebuah serikat anime yang besar dilahirkan Mushi Productions. Serikat tersebut dibuat Osamu Tezuka, yang juga merupakan orang yang membuat anime pertama yang mendapat sambutan yang hangat di Jepang dan seluruh dunia, *Astro Boy (Tetsuwan Atomu)*. Tetapi, akibat anggaran yang terlalu tinggi, Mushi Production jatuh bangkrut. Anime seperti *Akira (1988)* dan *Wings of Honneamise (1987)* tidak begitu laris di Jepang, tetapi mendapat sambutan yang hangat di Amerika Serikat. Keluaran Studio Ghibli, seperti *Kiki's Delivery Service (1989)*, karya Hayao Miyazaki pada masa itu, menjadi salah satu yang special bagi para peminat anime. Contoh karya Hayao Miyazaki yang paling mendapat sambutan ialah film anime *Spirited Away*. Anime ini pernah memenangi anugerah Best Animated Feature di Academy Award[5].

### b. Genre Anime

1) *Action*, merupakan genre anime yang mengutamakan permainan secara fisik. Biasanya gender ini karakter cepat terluka. Karakter sulit untuk mengambil keputusan dan terdapat seorang gadis di sampingnya. Segala sesuatu berjalan dengan cepat dan memiliki jalan cerita yang singkat.

Contoh: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* dan *Shingeki no Kyoujin*

2) *Comedy*, merupakan genre anime dimana terdapat beberapa karakter dalam suatu peristiwa yang menyebabkan sesuatu yang lucu. Cerita-cerita ini dibangun atas karakter lucu, situasi dan peristiwa.

Contoh : *Great Teacher Onizuka* dan *Nichijou*

- 3) *Ecchi*, merupakan anime yang mengandung banyak sindiran seksual. Arti kata *Ecchi* (*Ecchi* adalah huruf 'H' dalam bahasa Jepang) adalah sesat. *Ecchi* menunjukkan sesuatu tentang celana dalam (*Pantsu*) dan bra/payudara, situasi dimana "telanjang tiba-tiba", akal bulus atau pikiran seksual. *Ecchi* tidak menggambarkan tindakan seks yang sebenarnya atau menunjukkan bagian tubuh intim kecuali untuk payudara dan bokong telanjang. *Ecchi* hampir selalu digunakan untuk anime bersifat humor.  
Contoh : *Sora no Otoshimono* dan *High School DxD*
- 4) *Game*, anime yang bertema berdasarkan pada non-kekerasan, permainan non-olahraga, seperti berpergian, catur, permainan kartu atau komputer/video game.  
Contoh : *Chihayafuru* dan *Sword Art Online*
- 5) *Hentai*, merupakan anime yang bertema seks eksplisit. Anime bertema *hentai* biasanya alur cerita yang sangat kecil namun banyak adegan seks, dibandingkan dengan porno normal. *Hentai* dapat berkisar dari hubungan seksual pasangan yang normal untuk berbagai tujuan dan penyimpangan.  
Contoh : *Oni Chichidan Eroge! H mo Game mo Kaihatsu Zanmai*
- 6) *Mecha*, merupakan anime yang bertema melibatkan hal-hal mekanik. Genre ini digunakan untuk menunjukkan robot raksasa. Ukuran manusia androids pada umumnya tidak dianggap *Mecha* tapi *SciFi*.  
Contoh : *Tengen Toppa Gurren Lagann* dan *Neon Genesis Evangelion*
- 7) *Psychological*, biasanya dalam genre ini ketika dua atau lebih karakter mempengaruhi pikiran satu sama lain, baik dengan bermain tipuan dengan yang lain atau dengan mencoba untuk menghancurkan kondisi mental orang lain.  
Contoh : *Death Note* dan *Mirai Nikki*
- 8) *Shoujo*, anime yang ditargetkan pada pasar gadis muda. Biasanya cerita ini dari sudut pandang seorang gadis dan berhubungan dengan percintaan, drama atau sihir.  
Contoh : *Natsume Yuuujinchou* dan *Kimi ni Todoke*
- 9) *Shounen*, anime yang ditargetkan pada pasar lelaki muda. Topik-topik yang biasa untuk genre ini melibatkan pertempuran, persahabatan dan terkadang kekuatan yang super.  
Contoh : *Magi: The Kingdom of Magic* dan *Kuroko no Basket*
- 10) *Sport*, anime yang bertema sentral berkisar olahraga, contoh adalah tenis, tinju dan basket.  
Contoh : *Hajime no Ippo* dan *Cross Game*[8].

#### c. Adaptasi Anime

Jalan cerita dalam sebuah anime tentu sangat berpengaruh terhadap kualitas dan tujuan di buatnya anime itu sendiri. Seiring dengan perkembangan anime, banyak anime terkenal yang jalan ceritanya diadaptasi dari sumber-sumber yang telah dipublikasikan terlebih dahulu. Banyak anime terkenal

memiliki sumber cerita yang original yang dibuat langsung tanpa mengadaptasi cerita.

Kebanyakan anime merupakan hasil dari adaptasi. Banyak anime yang diadaptasi dari manga populer, namun banyak pula diadaptasi dari sumber lain. Contohnya anime yang diadaptasi dari *light novel* dan video games [4]. Dan 60% anime yang di produksi berdasarkan manga yang populer [13]. Adapun pendapat yang mengemukakan bahwa banyak dari anime yang populer pertama muncul pada manga [11].

Berikut ini adalah beberapa sumber yang biasanya diadaptasi oleh anime :

- 1) Manga (漫画 atau まんが) dalam kata dalam bahasa Jepang ditujukan untuk komik, tapi seperti dengan anime, manga di digunakan dalam bahasa Inggris untuk merujuk terutama untuk gaya komik Jepang. Komik dalam segala bentuk dari komik ke novel grafis, seni sekuensial. Seni sekuensial adalah sebuah narasi yang dibuat dari gambar, dengan atau tanpa teks.  
Contoh : *Shaman King* dan *Kuroshitsuji*
- 2) Light Novel (ライト・ノベル) adalah novel pendek yang ditujukan untuk pemuda pemudi. *Light novel* menjadi populer di Jepang pada 1980-an. Beberapa *Light novel* dijadikan anime atau manga dengan beberapa ilustrasi oleh mangaka asli. Lain kali, *Light novel* adalah karya original, jika cukup populer kemudian dibuat menjadi anime.  
Contoh : *Free!!* dan *Kamisama no Inai Nichiyoubi*
- 3) Video game (ビデオゲーム) adalah sebuah perangkat permainan elektronik yang menggunakan tenaga listrik untuk menjalankannya. Video Game melatih ekspresi manusia. Biasanya orang akan bermain game jika mereka merasa bosan dan sedih.  
Contoh : *Persona 4 The Animation* dan *Danganronpa: The Animation*

#### 4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Regresi Linear Sederhana adalah Metode Statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara Variabel Faktor Penyebab (X) terhadap Variabel Akibatnya. Faktor Penyebab pada umumnya dilambangkan dengan X atau disebut juga dengan Predictor sedangkan Variabel Akibat dilambangkan dengan Y atau disebut juga dengan Response. Regresi Linear Sederhana atau sering disingkat dengan SLR (*Simple Linear Regression*) juga merupakan salah satu Metode Statistik yang dipergunakan dalam produksi untuk melakukan peramalan ataupun prediksi tentang karakteristik kualitas maupun Kuantitas.

#### 5. Statistical Package for Social Sciences (SPSS)

SPSS adalah sebuah program aplikasi yang memiliki kemampuan analisis statistik cukup tinggi serta sistem manajemen data pada lingkungan grafis dengan menggunakan menu-menu deskriptif dan kotak-kotak dialog yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami cara pengoperasiannya. Beberapa aktivitas dapat dilakukan dengan mudah dengan menggunakan *pointing* dan *clicking mouse*.

SPSS banyak digunakan dalam berbagai riset pemasaran, pengendalian dan perbaikan mutu (*quality improvement*), serta riset-riset sains. SPSS pertama kali muncul dengan versi PC (bisa dipakai untuk komputer desktop) dengan nama SPSS/PC+ (versi DOS). Tetapi, dengan mulai populernya sistem operasi microsoft windows.

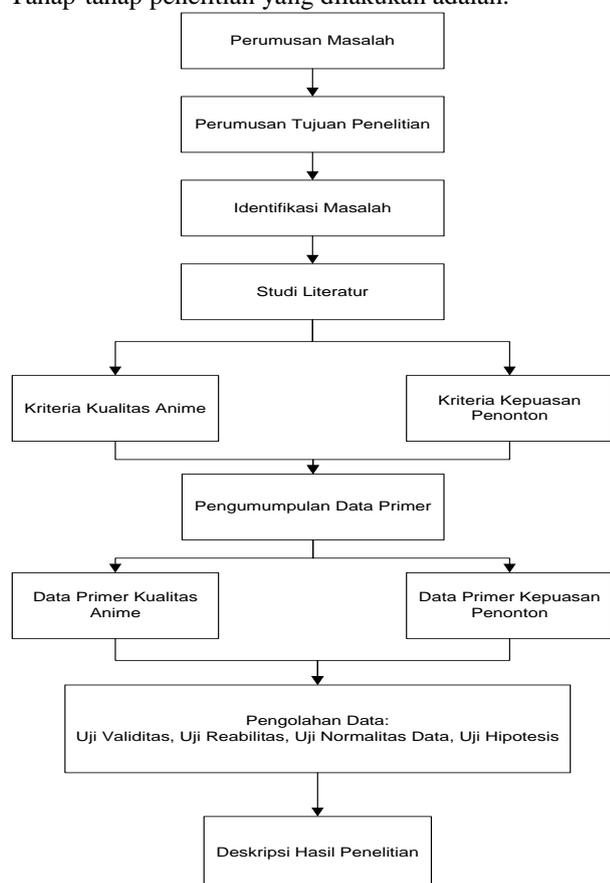
### 6. Tinjauan Organisasi/Obyek Penelitian

Obyek penelitian yang penulis ambil adalah para penonton anime yang tersebar di wilayah Bekasi. Warnet-warnet tempat penulis menyebarkan kuesioner merupakan warnet-warnet yang berada pada beberapa wilayah di Bekasi. Setiap warnet memiliki antara 10 hingga 50 unit komputer yang tersedia untuk disewakan kepada para pengguna.

## III. METODE PENELITIAN

### 1. Tahap Penelitian

Tahap-tahap penelitian yang dilakukan adalah:



Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Gambar 1. Tahapan Penelitian

### 2. Instrument Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner yang dibuat dengan menggunakan *closed questions*. Dengan

menggunakan *closed question*, responden dapat dengan cepat dan mudah menjawab kuesioner, sehingga data dari kuesioner dapat dengan cepat dianalisis secara statistik, serta pernyataan yang sama dapat diulang dengan mudah. Kuesioner dibuat menggunakan skala *likert*. Skala yang digunakan dalam kuesioner tersebut menggunakan skala *likert* dengan skala nilai positif antara 1 untuk sangat setuju (SS), 2 untuk setuju (S), 3 untuk Netral (N), 4 untuk tidak setuju (TS), dan 5 untuk sangat tidak setuju (STS). Berikut indikator dari variabel-variabel penelitian yang digunakan sebagai pertanyaan kuesioner:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Pertanyaan	Jumlah	Variabel Indikator
Kualitas	Anime merupakan suatu seni yang menghibur	1	X1
	Walaupun anime sudah lama tayang tapi masih menarik untuk ditonton	1	X2
	Bentuk karakter dalam anime menarik perhatian	1	X3
	Menonton anime tidak membuat bosan	1	X4
	Perbedaan antara anime dan animasi lain menarik perhatian saya	1	X5
	Alur cerita dalam anime sangat menarik	1	X6
Kepuasan	Saya merasa puas dengan anime yang saya tonton	1	Y1
	Saya akan selalu mencari anime untuk ditonton	1	Y2
	Saya akan merekomendasikan anime kepada orang lain	1	Y3
	Saya merasa senang menonton anime	1	Y4

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

Hasil kuesioner berupa data, akan disimpan dalam format *excel* dan langsung digunakan sebagai data mentah untuk analisa dengan *software* SPSS. Dalam penyusunan pertanyaan kuesioner dibuat beberapa kriteria yang berasal dari teori-teori yang ada dan ditunjang oleh penelitian yang pernah dilakukan. Pada penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu kualitas anime terhadap kepuasan penonton.

**a. Uji Validitas**

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon*) [18]. Uji validitas (uji kevalidan) adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner [3].

Rumus yang bisa digunakan untuk uji validitas konstruk dengan teknik korelasi *product moment*, yaitu:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

**b. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu [3]. Untuk menguji keandalan kuesioner yang digunakan, maka dilakukan analisis reliabilitas berdasarkan koefisien *Alpha Cronbach*. Teknik atau rumus ini dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reabel atau tidak. Koefisien *Alpha Cronbach* menafsirkan korelasi antara skala yang dibuat dengan semua skala indikator yang ada dengan keyakinan tingkat kendala. Indikator yang dapat diterima apabila koefisien alpha diatas 0,60.

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *alpha cronbach*, yaitu:

Menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Menentukan Nilai Varian Total

$$\sigma_T^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Menentukan Reliabilitas Instrumen

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_T^2} \right]$$

**c. Uji Normalitas**

Tujuan dilakukannya uji normalitas terhadap serangkaian data adalah untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik. Sedangkan bila data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik nonparametric [18].

Metode yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah Metode Kolmogorov-Smirnov. Metode Kolmogorov-Smirnov prinsip kerjanya membandingkan frekuensi kumulatif distribusi teoritik dengan frekuensi kumulatif distribusi empirik (observasi).

**3. Metode Pengumpulan Data, Populasi dan Sample Penelitian**

**a. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data-data yang dapat menunjang penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi merupakan metode penelitian dimana peneliti melakukan pengamatan turun secara langsung pada obyek penelitian.

2) Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan langsung kepada responden.

3) Angket (Kuesioner)

Teknik angket (kuesioner) merupakan “Suatu pengumpulan data dengan membrikan atau menyebarkan daftar pernyataan/pernyataan kepada responden dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut” [21]. Dalam hal ini, peneliti menyebarkan kuesioner kepada beberapa responden di sebuah sekolah menengah atas. Pertanyaan-pertanyaan pada angket tertutup dibuat dengan skala Likert dengan 1-5. Skor 1-5 digunakan peneliti karena lebih sederhana dan memiliki nilai tengah yang digunakan untuk menjelaskan keraguraguan atau netral dalam memilih jawaban. Oleh karena itu skala Likert ini lazim digunakan di Indonesia untuk yang mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Untuk analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Likert pada Pertanyaan Tertutup

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Hasil Penelitian (2014)

4) Sudi Pustaka (*Library Research*)

Selain kuesioner, juga digunakan teknik studi pustaka untuk mendukung akurasi dan kelengkapan kuesioner tersebut. Studi pustaka juga digunakan untuk memperluas pandangan peneliti tentang data-data lain yang tidak terformulasi dalam kuesioner. Studi pustaka juga digunakan untuk melengkapi data yang terkumpul melalui kuesioner. Penelitian melakukan studi kepustakaan melalui literatur-literatur atau referensi-referensi yang ada di perpustakaan Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri.

## b. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan untuk memenuhi penelitian ini berupa penonton anime yang tersebar di beberapa warnet di sekitar Bekasi. Penonton tersebut dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini. *Survey* yang telah dilakukan demi mengumpulkan data penelitian dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Jumlah sampel diambil berdasarkan pada teori Roscoe yang menyatakan jumlah responden lebih dari 30 dan kurang dari 500 dinyatakan cukup untuk penelitian [15]. Hasil dari penyebaran kuesioner ini didapat sebanyak 38 kuesioner yang telah diisi oleh responden.

Tabel 4. Output Descriptive Statistics Uji Validitas

	Mean	Std. Deviation	N
skor 1	4.18	.865	38
skor 2	3.92	.818	38
skor 3	3.97	.636	38
skor 4	3.95	.804	38
skor 5	4.05	.804	38
skor 6	3.95	.804	38
skor 7	3.97	.753	38
skor 8	3.63	.998	38
skor 9	3.84	.855	38
skor 10	3.97	.822	38
total skor	39.45	5.981	38

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

## 4. Metode Analisis Data

Analisis kuantitatif merupakan metode analisis dengan angka-angka yang dapat dihitung maupun diukur. Analisis kuantitatif dimaksudkan untuk memperkirakan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan satu atau beberapa kejadian lainnya, dengan menggunakan alat analisis statistik.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Profil Responden

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa responden adalah orang yang pernah menonton atau menggemari anime. Dari seluruh jumlah kuesioner diperoleh 38 kuesioner yang digunakan untuk analisis data. Sebelum membahas lebih jauh mengenai hasil penelitian ini, terlebih dahulu akan dibahas mengenai gambaran dari responden yang berisi tentang usia, jenis kelamin dan lama mengenal anime pada responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Semua informasi mengenai hasil penelitian dan informasi responden tersebut diperoleh dari hasil distribusi kuesioner yang diperoleh kembali. Distribusi hasil penelitian ini disajikan berikut ini.

Dari kuesioner yang telah diisi oleh responden didapat data identitas responden. Penyajian data mengenai identitas responden untuk memberikan gambaran tentang keadaan diri dari pada responden.

Tabel 3. Profil Responden Penelitian

Klasifikasi Responden	Jumlah	Persentase (%)	
Umur	<=18	16	42,11
	>18	22	57,89
Total	38	100,00	
Jenis Kelamin	L	19	50,00
	P	19	50,00
Total	38	100,00	
Lama Mengenal	<=50	21	55,26
	>50	17	44,74
Total	38	100,00	

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

## 2. Instrumen Penelitian

### a. Uji Validitas Instrumen

Jumlah responden sebanyak 38 dengan taraf signifikan sebesar 5% sehingga nilai  $t_{tabel}$  pada tabel *Product Moment* adalah 0,329. Dan instrument tersebut dikatakan valid jika  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$ .

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa setiap butir instrument penelitian bernilai valid karena  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$

### b. Uji Reliabilitas

Tabel 5. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	10

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

Dari perhitungan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian tersebut dinyatakan reliabel, karena nilai  $r_{11} = 0,902 > 0,6$ .

### c. Uji Normalitas

Tabel 6. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	.095	38	.200*	.971	38	.407

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

Dari tabel Kolmogorov-Smirnov nilai  $D_{tabel} = 0,144$ . Ternyata  $D_{hitung} = 0,095 < D_{tabel} = 0,144$ , sehingga keputusannya data berdistribusi normal.

### 3. Analisis Data Kuantitatif

#### a. Koefisien Korelasi

Tabel 7. Koefisien Korelasi

		Kualitas Anime	Kepuasan Penonton
Kualitas Anime	Pearson Correlation	1	.821**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	38	38
Kepuasan Penonton	Pearson Correlation	.821**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	38	38

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2014)

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa hubungan yang terjadi antara variabel X (Kualitas Anime) dengan variabel Y (Kepuasan Penonton) adalah sebesar  $r = 0.821$ . Nilai korelasi sebesar ini sangat kuat positif. Hubungan bersifat positif artinya terjadi hubungan searah antar variabel X dan Y. Bila kualitas anime semakin baik, maka kepuasan penonton akan semakin meningkat.

#### b. Koefisien Determinasi

Untuk mencari koefisien determinasi dapat menggunakan persamaan:

$$\begin{aligned} KD &= (r)^2 \times 100\% \\ &= (0.821)^2 \times 100\% \\ &= 0.674 \times 100\% = 67,4\% \end{aligned}$$

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan pada hasil pengujian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa semua variabel dalam model yang diajukan sebelumnya berpengaruh terhadap kepuasan penonton.
2. Kesimpulan yang berdasarkan pada hasil dari koefisien korelasi menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi antara kualitas anime (variabel X) dengan kepuasan penonton (variabel Y) dengan menggunakan perhitungan secara manual didapat  $r = 0.82126$  maupun hasil dari perhitungan dengan menggunakan SPSS didapat  $r = 0,821$ . Hal ini membuktikan bahwa nilai korelasi ini sangat kuat positif. Hubungan bersifat positif artinya terjadi hubungan searah antar variabel X dan Y yaitu jika

kualitas anime semakin baik, maka kepuasan penonton akan semakin meningkat. Sumbangan (kontribusi) pengaruh variabel X (kualitas anime) terhadap variabel Y (kepuasan penonton) adalah sebesar 67,4%, sedangkan 32,6% ditentukan oleh variabel lain.

#### REFERENSI

- [1] Aditia, Indra dan Suhaji. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan Pada UD Pandan Wangi Semarang. Semarang: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Widya Manggala. 2012.
- [2] Atmawati, Rustika dan M. Wahyuddin. Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Matahari Departemen Store Di Solo Grand Mall. Solo:DAYA SAING Jurnal Ekonomi Manajemen Sumber Daya Vol.5, No. 1 Juni 2004: 54-61. 2004.
- [3] Beladin, Muhammad Igor dan Bambang Munas Dwiyanto. Analisis Pengaruh Kualitas Produk, Kualitas Pelayanan dan Citra Merek Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Pada Pengguna Sepeda Motor Merek Yamaha Dari Kalangan Mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang. Semarang: Diponegoro Journal of Management Vol. 2 Nomor 2, 2013:1-10. 2013.
- [4] Blöndal, Rósa Björk. *Anime As An Adaptation: Anime's Approach To The Original Source*. Islandia. 2014.
- [5] Condry, Ian. *The Soul of Anime*. Duke University Press. Durham and London. 2013.
- [6] Enderwita. Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan dan Loyalitas Nasabah Tabungan Bank BRI cabang Simpang Empat. ISSN: 233 - 3997. Ophir: e-Jurnal Apresiasi Ekonomi Volume 1, No. 3 September 2013: 167-180. 2013.
- [7] Fennell, Dana, Ana S.Q. Liberato, Bridget Hayden, and Yuko Fujino. *Consuming Anime*. DOI:10.1177/1527476412436986. Published by SAGE in Television New Media 2013 13:440 originally published online 2 March 201. 2012.
- [8] GreatWriterFuji. Diambil dari: *Genre Explanation*. <http://myanimelist.net/info.php?go=genre/>. (12 Mei 2014). 2010.
- [9] Ishak, Asmai dan Zhafiri Luthfi. Pengaruh Kepuasan dan Kepercayaan Konsumen Terhadap Loyalitas: Studi Tentang Peran Mediasi Switch Cost. Jurnal Siasat Bisnis Vol. 15 No. 1 Januari 2011:55-66. 2011.
- [10] Kerr, Brian. Anime Format. Diambil dari: [http://www.umich.edu/~anime/info\\_releaseformats.html](http://www.umich.edu/~anime/info_releaseformats.html). (14 April 2014). 2005.
- [11] Mckeivitt, Andrew C.. "You Are Not Alone!": Anime and The Globizing of America. DOI 10.1111\_j.1467-7709.2010.00899.x. Diplomatic History: The Journal of The Society For Historians of American Foreign Relation Vol. 34 No. 5 November 2010: 893-921. 2010.
- [12] Nurlinda, R.A.. Pengaruh *Customer Satisfaction Strategy* Terhadap Peningkatan Kepuasan Konsumen. Jakarta: Forum Ilmiah Vol 10, No.2 Mei 2013:172-181. 2013.
- [13] Oohagan, Minako. *Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production*. DOI: 10.1080/09076760708669041. *Perspectives: Studies in Translatology*,14:4:242-247. 2009.
- [14] Putritamara, Jaisy Aghniarahim, Hari Dwi Utami and Zaenal Fanani. Analisa Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen dan Brand Image Pada Rumah Makan Ayam Goreng. Malang: Fakultas Peternakan Universitas Brawijaya Malang. 2012.
- [15] Rahim, Rahizah Abd, Farah Waheeda Jalaludin and Kasmah Tajuddin. *The Importance of Corporate Social Responsibility On Consumer Behaviour In Malaysia*. Selangor: *Asian Academy of Management Journal* Vol 16 No. 1 Januari 2011:119-139. 2011.
- [16] Saidani, Basrah dan Samsul Arifin. Pengaruh Kualitas Produk dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Konsumen dan Niat Beli Pada Ranch Market. Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI) Vol. 3, No. 1 2012:1-22. 2012.
- [17] Silalahi, Ulber. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Unpar Press. 2006.

- [18] Siregar, Syofian. Statistik Parameter Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- [19] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: AlfaBeta. 2010.
- [20] Suyanto, Bagong. Metode Penelitian Sosial, Berbagai Alternatif Pendekatan (Sutinah, ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2007.
- [21] Umar, Husein. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2013.



Sulaeman Hadi Sukmana, S.Kom. Tahun 2014 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta.



Miwan K. Hidayat, ST, M.Kom, Tahun 2003 lulus Sarjana Teknik Informatika dan Tahun 2010 lulus Magister Ilmu Komputer. Saat ini sebagai Dosen di AMIK BSI dan STMIK Nusamandiri sejak tahun 2003 dan telah memiliki Sertifikasi Dosen Profesional Bidang Ilmu Komputer. Mengajar mata kuliah untuk bidang Basis Data, Sistem Informasi dan Jaringan Komputer. Rancangan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Universitas Sains dan Teknologi Jayapura (USTJ) [2011], Rancangan Sistem Pakar Penanganan Perangkat Jaringan Komputer [2012].



Irawan Satriadi, M.Kom. Tahun 1994 lulus pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi Universitas Gunadarma dan lulus tahun 2012 dari Program Strata Dua (S2) Program Studi Ilmu Komputer (S2) Konsentrasi MIS di STMIK Nusamandiri. Saat ini sebagai Dosen AMIK BSI.