

PENGENALAN BUDAYA POPULER JEPANG SEBAGAI SARANA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI LINTAS BUDAYA DAN WAWASAN INTERNASIONAL DI KALANGAN SISWA PESANTREN

Anisa Ledy Umoro^{1*}, Akbar Rizqi Dhea Habibi²

¹Departemen Antar Budaya, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

²Departemen Bahasa dan Sastra, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

anisa.ledy@ugm.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Budaya Jepang merupakan salah satu budaya asing yang populer di kalangan generasi muda Indonesia. Namun demikian, konsumsi budaya asing tanpa pemahaman kontekstual dapat menyebabkan ketergantungan dan internalisasi nilai yang tidak selaras dengan budaya lokal. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi lintas budaya dan wawasan internasional pada siswa pesantren SMA Budi Utomo, Perak, Jombang. Pembekalan ini dilakukan dalam bentuk workshop interaktif, yang merupakan bagian dari rangkaian kegiatan *Japanese day*, meliputi pengenalan budaya Jepang populer, praktik sederhana, dan diskusi interaktif. Mitra kegiatan adalah siswa SMA Budi Utomo sejumlah kurang lebih 100 siswa. Tujuan utama dari pembekalan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan *soft skill* literasi lintas budaya yaitu dalam bersikap dan berinteraksi. Peserta dibekali alat *self-assessment*, berupa *checklist* yang dapat digunakan secara mandiri. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipatif dan diskusi reflektif terhadap sampel peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan *soft skill* literasi budaya Jepang populer dari 20% menjadi 80%, dengan 80% peserta mampu memilah konten yang sesuai, memahami tata kelola waktu, dan berinteraksi secara tepat dalam komunitas daring maupun luring. Hasil ini mengindikasikan bahwa program ini merupakan langkah tepat dalam peningkatan literasi lintas budaya serta memperluas wawasan internasional di kalangan siswa pesantren.

Kata Kunci: Budaya Jepang; Pesantren; Literasi Lintas Budaya; Wawasan Internasional; Generasi Muda.

Abstract: *Japanese culture is one of the most popular foreign cultures among Indonesia's younger generation. However, consuming foreign culture without contextual understanding can lead to dependency and the internalization of values that are at odds with local culture. This community service project aims to enhance cross-cultural literacy and international awareness among students at Budi Utomo Islamic Boarding School in Perak, Jombang. This program was conducted in the form of an interactive workshop, which was part of a series of Japanese Day activities, including an introduction to popular Japanese culture, simple hands-on activities, and interactive discussions. The participants were approximately 100 students from Budi Utomo Islamic Boarding School. Participants were then provided with a self-assessment tool—a checklist they could use independently. Evaluation was conducted through participatory observation and reflective discussions with a sample of participants. The results indicate an improvement in soft skills related to Japanese popular culture literacy, increasing from 20% to 80%, with 80% of participants able to select appropriate content, understand time management, and interact appropriately within both online and offline communities. These findings suggest that the program is an effective approach to enhancing cross-cultural literacy and broadening international awareness among Islamic boarding school students.*

Keywords: *Japanese Culture; Islamic Boarding Schools; Cross-Cultural Literacy; International Perspective; The Younger Generation.*



Article History:

Received: 09-04-2026

Revised : 25-04-2026

Accepted: 27-05-2026

Online : 05-06-2026



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Di tengah derasnya era globalisasi, pemahaman mengenai wawasan internasional dan kecakapan dalam memahami komunikasi lintas budaya merupakan hal yang mutlak di perlukan. Generasi muda saat ini tidak hanya berhadapan dengan arus informasi yang semakin cepat, tetapi juga dengan intensitas perjumpaan budaya yang semakin tinggi (Huda et al., 2022; Jusuf et al., 2022; Pratomo, 2013). Dalam konteks masuknya budaya asing ke Indonesia, beberapa penelitian menunjukkan bahwa terjadi infiltrasi budaya asing ke Indonesia yang menyebabkan budaya Indonesia menjadi tergeser (Faisal et al., 2022; Sholihah, 2026; Sarah et al., 2026). Namun, disisi lain, kurangnya literasi antar budaya dapat menyebabkan gagap budaya di kalangan generasi muda. Terjadinya gagap budaya ini tentunya berpengaruh pada peluang kerja generasi muda Indonesia (Lifintsev et al., 2025; Pintor & Premazzi, 2024). Kemampuan untuk memahami perbedaan nilai, kebiasaan, simbol, dan cara pandang masyarakat lain menjadi bagian penting dari literasi budaya di era ini.

Di Indonesia, masuknya budaya asing melalui media digital berlangsung sangat masif. Berbagai produk budaya populer dari luar negeri, seperti film, musik, komik, gim, dan konten digital, dikonsumsi secara luas oleh generasi muda. Salah satu budaya asing yang sangat populer di Indonesia adalah budaya populer Jepang. Generasi muda Indonesia tentu sudah tidak asing lagi dengan beberapa produk budaya populer Jepang seperti anime, manga, gim hingga fesyen. Fenomena ini menunjukkan bahwa budaya populer dapat menjadi pintu masuk yang efektif untuk menumbuhkan minat terhadap bahasa, masyarakat, dan nilai-nilai budaya suatu negara (Iqbal, 2017; Jaya et al., 2020; Nugraha, 2017; Rastati, 2015; Rijal, 2017; Dipa et al, 2023).

Sejumlah penelitian dan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa media budaya populer dapat dimanfaatkan sebagai pintu masuk untuk memperkuat literasi lintas budaya di kalangan siswa. Paparan terhadap film, *anime*, dan *manga* tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap bahasa dan budaya Jepang, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi belajar, kesadaran budaya, serta kemampuan untuk memahami representasi budaya secara lebih reflektif dan kritis (Suryaningsih & Wilujeng, 2024; Chan dkk., 2017; Wisniawati dkk., 2022).

Dalam pendidikan formal di Indonesia, budaya populer Jepang juga telah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, misalnya melalui penggunaan *manga* untuk membantu siswa sekolah menengah menguasai bahasa Jepang (Dipa dkk., 2023). Selain itu, budaya populer Jepang terbukti memiliki peran dalam memotivasi peserta didik untuk mempelajari bahasa Jepang serta membantu mereka memahami Jepang dan masyarakatnya dengan lebih baik (Dewanty dkk., 2025). Namun, karena budaya populer Jepang juga dapat memengaruhi kebiasaan dan gaya hidup generasi muda, penggunaannya dalam pendidikan masih memerlukan bimbingan agar siswa dapat mendekati nilai-nilai, norma, gaya hidup, dan representasi budaya

secara selektif dan kritis, bukan sekadar menerima stereotip tanpa kritis (Bangsa & Sihombing, 2022). Dalam konteks ini, budaya populer Jepang dapat diposisikan bukan semata-mata sebagai hiburan, melainkan sebagai medium pembelajaran lintas budaya yang relevan bagi remaja.

Meskipun demikian, tingginya intensitas konsumsi budaya populer asing tidak selalu diiringi dengan kemampuan literasi lintas budaya yang memadai. Tanpa pendampingan yang tepat, generasi muda dapat memahami budaya asing secara dangkal atau sekadar konsumtif (Meidiana et al., 2023; Pornamasari, 2025; Rahayu et al., 2025). Kurangnya pemahaman terhadap wawasan internasional dan literasi lintas budaya dapat berpengaruh buruk bagi generasi muda. Pada titik inilah pendidikan lintas budaya menjadi penting, yaitu bukan untuk menolak budaya asing, melainkan untuk membekali peserta didik agar mampu menyikapi budaya asing secara terbuka, kritis, selektif, dan bertanggung jawab.

Tantangan serupa dihadapi oleh mitra pengabdian ini, yaitu SMA Budi Utomo Perak. Dengan siswa sebanyak ratusan siswa, pemahaman mengenai wawasan internasional menjadi hal yang sangat diperlukan. Pendidikan lintas budaya menjadi penting, yaitu bukan untuk menolak budaya asing, melainkan untuk membekali peserta didik agar mampu menyikapi budaya asing secara terbuka, kritis, selektif, dan bertanggung jawab. Kebutuhan tersebut menjadi semakin relevan di lingkungan pesantren (Jusuf et al., 2022; Husen & Muhammad Husni, 2025). Sebab pesantren pada satu sisi dituntut untuk tetap menjaga identitas, tradisi, dan nilai-nilai keagamaannya, tetapi pada sisi lain juga perlu merespons dinamika globalisasi secara aktif dan adaptif (Khoiri, 2019). Sebagai lembaga pendidikan yang menekankan pembentukan karakter, etika, dan nilai-nilai keagamaan, pesantren menghadapi tantangan tersendiri dalam merespons budaya populer global. Untuk menambah kemampuan wawasan internasional dan literasi antar budaya, SMA Budi Utomo Perak memfasilitasi ekstra kurikuler bahasa asing kepada siswanya antara lain Bahasa Jerman dan Bahasa Jepang.

Dalam praktiknya, peminat pemelajar bahasa Jepang cukup tinggi yang ditandai dengan animo belajar siswa yang memilih ekstra kurikuler tersebut. Di luar pembelajaran bahasa Jepang, SMA Budi Utomo Perak juga memfasilitasi sebuah festival budaya yang disebut sebagai *Japanese Day*. Namun demikian, hasil identifikasi permasalahan yang dilakukan oleh tim pengabdian dan mitra, menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara minat yang besar dan belum terbentuknya *skill* atau kemampuan tentang mengonsumsi budaya asing yang bijak.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan utama dari pengabdian ini adalah penyuluhan dan pengembangan *soft skill* literasi lintas budaya, dalam hal ini adalah budaya populer Jepang dengan penekanan pada: (1) Kemampuan memilih dan memfilter konten yang sesuai dengan usia; (2) Kemampuan mengelola waktu dalam mengonsumsi budaya populer; dan (3) Kemampuan menjaga etika sosial dalam berinteraksi baik dalam konteks daring maupun

luring. Pemahaman mengenai etika sosial ini diperlukan karena konsumsi dan interaksi budaya populer Jepang tidak hanya dilakukan secara luring namun juga dalam komunitas daring. Ketiga kriteria tersebut menjadi indikator dalam mengukur peningkatan *soft skill* peserta sekaligus keberhasilan dari kegiatan pengabdian tersebut.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam pengabdian menggunakan dua pendekatan yang saling berkaitan yaitu metode edukasi interaktif dan pendekatan lintas budaya yang sensitif terhadap nilai-nilai lokal. Kedua metode tersebut dianggap paling tepat mengingat tujuan utama dari pengabdian ini yaitu untuk membekali wawasan internasional dan literasi lintas budaya kepada siswa pesantren. Profil siswa pesantren yang berusia rata-rata 16-17 tahun juga dinilai lebih tepat dengan pendekatan interaktif tersebut untuk mengurangi rasa bosan dalam proses pembelajarannya. Selain itu penekanan terhadap bagaimana memahami dan mengonsumsi budaya populer Jepang sesuai dengan nilai-nilai lokal dianggap merupakan keunggulan dari kegiatan pengabdian ini.

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah dengan penyuluhan yaitu dengan penyampaian materi kepada siswa, diikuti dengan pendampingan dalam praktik budaya populer Jepang. Siswa yang terlibat dalam kegiatan tersebut adalah siswa dari kelas IX dan X dengan jumlah peserta sekitar 100 siswa. Jumlah tersebut tertampung di lokasi yang diselenggarakan yaitu di aula utama SMA Budi Utomo Perak. Pihak mitra, dalam hal ini SMA Budi Utomo Perak, menilai bahwa siswa kedua angkatan tersebut dianggap paling siap untuk menerima pembekalan materi secara teoritis serta melakukan praktik budaya dengan pendampingan.

1. Tahap Persiapan

Komunikasi awal dimulai pada akhir tahun 2025, yang mana pihak mitra menghubungi Program Studi dan Kebudayaan Jepang FIB UGM (selanjutnya disebut Prodi BKJ FIB UGM) untuk hadir pada acara *Japanese Day* yang diselenggarakan pada tanggal 6 Januari 2026. Pihak mitra memberikan gambaran umum yang akan dilakukan dengan penekanan pada pembekalan wawasan internasional dan literasi lintas budaya Jepang kepada siswa pesantren. Pihak mitra menilai bahwa meskipun minat terhadap budaya Jepang sangat tinggi di kalangan siswa, sedikit sekali ada wadah yang mampu mewadahi pemahaman siswa terhadap budaya Jepang di kalangan siswa pesantren. Hal ini disambut baik oleh pengurus Prodi BKJ FIB UGM yang kemudian membentuk tim pelaksana.

2. Tahap Pelaksanaan

Pengenalan mengenai budaya populer Jepang dilakukan melalui mekanisme kegiatan. Kegiatan inti adalah penyuluhan atau penyampaian materi kepada siswa mengenai budaya populer Jepang dan umpan balik dari siswa. Kegiatan pendamping adalah pendampingan praktik budaya Jepang. Kegiatan ini dilakukan secara semi struktur yang mana tim pelaksana pengabdian berkeliling mengunjungi *stand* atau *booth* yang didirikan oleh para siswa dan melakukan praktik budaya seperti permainan teka-teki mengenai budaya populer Jepang dan gim lainnya. Dalam kegiatan pendampingan ini juga dilakukan dialog mengenai *cosplay* atau pemakaian kostum seperti karakter anime atau *manga* yang sesuai dengan semangat pesantren.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan dengan metode observasi partisipatif dan diskusi reflektif. Diskusi dimulai dengan tanya jawab kepada siswa setelah pemberian materi. Diskusi di tekan kan pada tiga indikator keberhasilan yang ingin di raih dalam kegiatan ini yaitu *skill* dalam pemilahan konten, tata kelola waktu dan pemahaman mengenai norma interaksi. Setelah pemberian materi, terjadi peningkatan *soft skill* lintas budaya, yang mana 80% peserta memilah konten, tata kelola waktu, dan mampu bersikap dan berinteraksi dengan baik (Table 1). Dalam mengukur pemahaman peserta, evaluasi dilakukan secara observasi parsitipatif terhadap dinamika diskusi secara keseluruhan, serta penunjukan sampel secara acak yaitu peserta diminta menjelaskan pemahaman mereka secara individual. Selain observasi dan pengacakan sampel yang dilakukan tim pengabdian secara langsung. Tim pengabdian juga melakukan evaluasi dan diskusi dengan pengurus pesantren. Dalam evaluasi juga di bahas mengenai rencana tindak lanjut untuk periode 2027.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar pelaksanaan kegiatan ini dapat dibagi menjadi tiga yaitu pra pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi kegiatan

1. Pra Pelaksanaan Kegiatan

Persiapan dilaksanakan satu bulan sebelum pelaksanaan kegiatan yaitu di bulan Desember 2025. Diawali dengan permintaan secara informal yang disampaikan mitra kepada tim Pengabdian mengenai kebutuhan literasi lintas budaya dan wawasan internasional. Tim Pengabdian bersama dengan mitra kemudian melakukan komunikasi mendalam untuk identifikasi masalah dan pemilihan tema yang tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik peserta. Pada tahap ini, tema mengerucut pada pemilihan budaya Jepang sebagai tema yang dipilih berdasar pertimbangan bersama. Pertama, besarnya minat terhadap peserta terhadap budaya Jepang dibuktikan dengan tingginya siswa yang mengikuti ekstra kurikuler di

bahasa Jepang. Kedua, saat ini belum ada pelatihan peningkatan *soft skill* literasi budaya, yang mencakup kemampuan memilah, menyaring, dan mengonsumsi budaya asing secara bijak.

Dari hasil identifikasi ini, tim pengabdian menyiapkan bahan dan materi penyuluhan yang tidak hanya memperkenalkan budaya populer Jepang kepada peserta namun juga diikuti dengan penyuluhan yang bertujuan meningkatkan kemampuan *soft skill* literasi peserta dengan mengacu tiga indikator yaitu kemampuan memilah konten, kemampuan mengelola waktu, dan etika dalam berinteraksi baik secara luring maupun daring dengan sesama penggemar budaya Jepang.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pertama yang dilakukan setelah perkenalan dan sambutan dari kedua belah pihak adalah pendampingan praktik budaya. Dalam pendampingan praktik budaya, tim pelaksana PKM didampingi oleh guru dan pengelola sekolah berputar mengelilingi *stand* atau *booths* yang sudah didirikan oleh para siswa. *Stand* yang dibuat semuanya bertema budaya Jepang baik yang tradisional maupun modern. Dalam proses ini, tim pelaksana berinteraksi dengan siswa serta menanyakan alasan pemilihan tema, proses pendirian *stand* dan referensi apa saja yang digunakan. Tim pelaksana juga melakukan teka teki interaktif dengan siswa mengenai budaya Jepang serta beberapa *games* dengan tema budaya Jepang. Tim pelaksana kemudian menyampaikan apresiasi dan umpan balik terhadap praktik budaya yang telah dilakukan para siswa (Gambar 1).



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM

Kegiatan kedua yang dilakukan adalah kegiatan inti yang berupa penyuluhan atau penyampaian materi mengenai budaya populer Jepang di Indonesia. Sesi ini merupakan hasil kolaborasi dari kedua penulis, yaitu Anisa Ledy Umoro dan Akbar Rizqi Dhea Habibi. Materi disampaikan secara langsung oleh penulis pertama yang hadir ke lokasi. Pemaparan dibuka dengan *ice breaking* singkat, dilanjutkan dengan pemetaan pemahaman siswa terhadap budaya populer Jepang. Adapun pertanyaan yang dilontarkan adalah sejauh mana pengetahuan siswa mengenai budaya

populer Jepang, produk apa yang paling disukai dan bagaimana cara siswa mengonsumsi budaya Jepang populer.

Pemateri kemudian melanjutkan paparan mengenai bentuk-bentuk budaya populer Jepang, nilai-nilai di baliknya, dan bagaimana melakukan konsumsi dengan bijak. Pada inti pelatihan, para siswa diberikan bekal bagaimana melakukan konsumsi secara bijak ditekankan pada kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan (Gambar 2). Beberapa contoh dampak negatif yang mungkin muncul adalah mengonsumsi secara berlebihan sehingga mengakibatkan ketagihan, konten yang tidak sesuai usia, fanatisme dan *toxic fandom*, serta pembelian produk secara konsumtif dan boros. Peserta kemudian dibekali latihan mini berupa *check list* yang dapat digunakan secara mandiri untuk melihat apakah konsumsi budaya populer tersebut sudah berada di tahap yang mengkhawatirkan atau belum. Sebagai contoh, dalam *check list* tersebut berisi beberapa pertanyaan antara lain:

- a. Apakah kegiatan ini mengganggu belajar dan istirahat?
- b. Apakah konten yang saya konsumsi sesuai dengan nilai sekolah dan keluarga ?
- c. Apakah dalam berinteraksi secara daring maupun luring saya tetap menghormati orang lain?

Setelah pembekalan berupa *check list*, materi ditutup dan dilanjutkan dengan tanya jawab serta umpan balik dari peserta. Sesi ini dipandu oleh moderator dari pihak sekolah, seperti terlihat pada Gambar 2.

Konsumsi Budaya Pop Secara Bijak

Dampak positif

- Tertarik belajar bahasa
- Kreativitas (gambar, musik, editing)
- Komunitas & teman baru
- Wawasan lintas budaya

Hal yang perlu diwaspadai

- Begadang/ketagihan
- Konten tidak sesuai usia
- Fanatisme & toxic fandom
- Konsumtif (merch, gacha, dll.)

Checklist 30 detik sebelum "lanjut nonton / lanjut main":

- 1) Apakah ini mengganggu sekolah/istirahat?
- 2) Apakah kontennya sesuai usia & nilai keluarga?
- 3) Apakah saya tetap menghormati orang lain (offline/online)?

Gambar 2. Potongan Materi Pelatihan PKM

3. Hasil dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk membangun kemampuan *soft skill* literasi lintas budaya utamanya dalam bersikap dan berinteraksi. Oleh karena itu, evaluasi di tekankan untuk melihat perubahan persepsi dan pemahaman peserta yang dilakukan dengan observasi partisipatif dan diskusi refleksi dan bukan pada kemampuan kognitif berbasis tes. Sebelum paparan materi, narasumber memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta mengenai tingkat kemampuan *soft skill* literasi lintas budaya, dalam konteks budaya Jepang populer. Dari hasil observasi dan penunjukan sampel secara acak, hanya 20% dari peserta yang mampu menjelaskan bagaimana tata kelola diri dalam konsumsi budaya asing yang positif. Adapun poin etika berinteraksi, sebelum materi diberikan, belum ada peserta yang mampu mengutarakan poin tersebut secara komprehensif. Setelah materi diberikan, 80% dari peserta memahami cara memilih konten yang sesuai, tata kelola waktu yang proporsional, dan etika berinteraksi (Tabel 1).

Pemahaman peserta tercermin dalam ketepatan menjawab pada sesi kuis. Antusiasme siswa dalam kuis tersebut sangat tinggi, ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan. Selain itu, hampir semua peserta yang mengangkat tangan mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Tidak hanya menguraikan poin tata kelola, siswa juga mampu memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Table 1. Peningkatan *Soft Skill* Literasi Budaya Peserta

No	Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Kemampuan memilah konten yang sesuai	20%	80%	60%
2	Kemampuan mengelola waktu	20%	80%	60%
3	Kemampuan menjaga sikap dalam interaksi dengan penggemar budaya populer baik <i>online</i> maupun <i>offline</i>	0%	80%	80%

Pemahaman ini juga dapat dilihat dari pertanyaan yang muncul dari peserta. Terutama pada pertanyaan yang bersifat retrospektif, misal mengenai bagaimana menavigasi stigma negatif terhadap siswa yang menyukai budaya Jepang sering kali disebut dengan *weaboo*, yang acapkali memiliki stereotip negatif. Sebutan *weaboo* sering dialamatkan kepada orang yang fanatik terhadap budaya Jepang. Menanggapi pertanyaan reflektif ini, narasumber mengembalikan pada materi mengenai bagaimana mengonsumsi budaya populer secara bijak. Salah satunya adalah dengan tidak berlebihan untuk menghindari fanatisme. Peserta juga bisa menggunakan *checklist* yang sudah diberikan di atas untuk menghindari hal tersebut.

Antusiasme yang tinggi menunjukkan temuan yang menarik bahwa budaya populer Jepang di kalangan siswa pesantren dapat menjadi gerbang yang efektif dan menyenangkan untuk edukasi peningkatan wawasan

internasional dan edukasi lintas budaya. Dalam hal ini para siswa mampu membanding nilai yang mungkin dapat diperoleh dari budaya Jepang dan disesuaikan dengan nilai-nilai yang di pelajari di pesantren. Dengan kata lain, pemahaman dan konsumsi budaya Jepang di kalangan siswa tidak hanya ditelan secara mentah namun juga di sesuaikan dan di filter dengan nilai-nilai pesantren.

Temuan ini sejalan dengan Bangsa dan Sihombing (2022) yang menunjukkan bahwa budaya populer Jepang dapat memengaruhi kebiasaan dan gaya hidup generasi muda Indonesia, tetapi tidak serta-merta menghilangkan kepedulian mereka terhadap budaya lokal. Dalam konteks kegiatan ini, hal tersebut tampak pada kemampuan siswa untuk menikmati budaya populer Jepang sambil tetap menyesuainya dengan nilai-nilai pesantren.

4. Rencana Tindak Lanjut

Setelah selesai kegiatan, tim pelaksana dan pengurus sekolah kembali melakukan *briefing* untuk evaluasi dan rencana tindak lanjut . Secara garis besar, baik tim pelaksana dan pengelola sekolah sepakat bahwa acara berlangsung dengan sukses. Hal ini dinilai dari antusiasme siswa selama kegiatan berlangsung dan kesesuaian materi yang di sampaikan. Beberapa kendala yang dihadapi sifatnya minor dan teknis, bisa segera diatasi ketika acara berlangsung.

Dari hasil evaluasi ini, pihak sekolah menyampaikan bahwa mereka berkeinginan untuk melakukan acara serupa pada tahun depan. Dari pihak sekolah menekankan pentingnya kegiatan serupa yaitu pendampingan yang terarah agar tidak terjadi benturan nilai dan pendidikan karakter. Harapannya, acara tersebut bisa dilakukan setiap tahun. Hal ini disambut baik oleh tim pelaksana. Kedua belah sepakat untuk melanjutkan kerja sama di tahun depan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pengenalan budaya populer Jepang dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan *soft skill* literasi budaya dan wawasan internasional siswa pesantren. Berdasarkan hasil evaluasi melalui diskusi refleksi dan observasi partisipatif, terjadi peningkatan pada beberapa indikator keterampilan mitra. Kemampuan peserta dalam memilah konten yang sesuai meningkat dari 20% menjadi 80%, kemampuan mengelola waktu dalam mengonsumsi budaya populer meningkat dari 20% menjadi 80%, dan kemampuan menjaga sikap dalam berinteraksi dengan penggemar budaya populer, baik secara daring maupun luring, meningkat dari 0% menjadi 80%. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menambah pemahaman siswa tentang budaya populer Jepang, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menyikapi budaya asing secara lebih selektif, bijak, dan sesuai dengan nilai-

nilai pesantren. Kegiatan pengabdian serupa pada masa mendatang sebaiknya dilaksanakan secara lebih berkelanjutan dan terstruktur, misalnya melalui pendampingan rutin, integrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler, atau pelaksanaan program tahunan di sekolah. Penguatan materi juga dapat diperluas tidak hanya pada pengenalan budaya populer Jepang, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, etika digital, dan penyaringan nilai budaya asing agar siswa semakin siap menghadapi arus globalisasi tanpa kehilangan pijakan pada nilai-nilai karakter dan budaya pesantren.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada SMA Budi Utomo Perak selaku mitra pengabdian atas kerja sama, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, atas dukungan akademik dan kelembagaan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Bangsa, B. P., & Sihombing, L. H. (2022). The Impact of Japanese Popular Culture to Indonesian younger Generation: A Case Study of PUNICO. *Humaniora*, 13(3), 241–246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v13i3.8131>
- Chan, Y. H., Wong, N. L., & Ng, L. L. (2017). Japanese language students' perception of using anime as a teaching tool. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(1), 93–104. DOI: 10.17509/ijal.v7i1.6862.
- Dipa, D. J., Basri, M. S., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Manga Doraemon sebagai Media Pembelajaran Terhadap Penguasaan Hiragana pada Siswa SMAN 4 Pekanbaru. *KIRYOKU*, 7(1), 126–132. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v7i1.126-132>.
- Dewanty, V. L., Farisya, G., & Kusri, D. (2025). Japanese Pop Culture for Language Learning: A Quantitative Study on Motivation and Japanese Language Skills Among Japanese Language Students in Indonesia. *KIRYOKU*, 9(1), 238–250. DOI: 10.14710/kiryoku.v9i1.238-250.
- Faisal, M., Lusiana, Y., & Firmansyah, D. B. (2022). Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku. *Kiryoku: Jurnal Studi Kejepangan*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v6i1.9-15>
- Huda, A. N., Ummah, A. K., Salmah, N., Rismawati, R., & Raharja, A. T. (2022). Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 7(3), 215–229. <https://doi.org/10.21462/educasia.v7i3.130>
- Iqbal, C. I. (2017). Budaya Populer Game Pokemon Go sebagai Soft Diplomacy Budaya Jepang. *IZUMI*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.14710/izumi.5.2.1-9>
- Jaya, R. A., Harini, S., & Dipokusumo. (2020). Film Anime Dragon Ball sebagai Media Diplomasi Budaya Jepang. *Solidaritas*, 4(1), 1–12.
- Jusuf, M., Paluvy, N., Surya, S., Nikma, D., & Mahbubah, i. (2022). Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang. *Jurnal Sosialisasi*, 9(1), 39–45.
- Kemal Husen & Muhammad Husni. (2025). Peran Pesantren Dalam Meneguhkan Identitas Budaya Indonesia di Tengah Arus Modernisasi. *Jurnal IHSAN*

- Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 387–397. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.847>.
- Khoiri, Q. (2019). Globalisasi dan respon pesantren. *Nuansa: Jurnal Studi Islam dan Kemasyarakatan*, 12(1), 94–106. <https://doi.org/10.29300/nuansa.v12i1.2170>
- Lifintsev, D., Zelihic, M., & Sharma, R. (2025). Young professionals' perspectives on cross-cultural communication: Assessing competence and employer support across regions. *International Journal of Cross Cultural Management*, 25(1), 233-254. <https://doi.org/10.1177/14705958251319695>
- Meidiana, C., Ashari, M., & Irfan, A. (2023). Ancaman Budaya Asing Terhadap Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Ganesha Civic Education Journal*, 5(1), 41–45. <https://doi.org/10.23887/gancej.v5i1.5140>
- Nugraha, H. (2017). Upaya the Japan Foundation dalam Meningkatkan Hubungan Kerjasama Indonesia dan Jepang di Bidang Budaya. *EJournal Ilmu Hubungan Internasional*, 5(4), 1133–1148.
- Pinna Pintor, S., & Premazzi, V. (2024). The key role of intercultural competencies for effective integration: From theory to practice. *Quality Education for All*, 1(2), 94–111. <https://doi.org/10.1108/QEA-03-2024-0027>
- Pornamasari, T. (2025). Interferensi Budaya Asing Terhadap Perilaku Mahasiswa Di lingkungan Universitas Kaltara. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(01), 156–160. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i01.1260>
- Pratomo, A. W. A. (2013). Gaya Hidup Komunitas Pecinta Budaya Jepang di Kalangan Mahasiswa Unnes (Studi Kasus pada Komunitas JAICO). *Solidarity Journal of Education, Society, and Culture*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.15294/solidarity.v2i1.1460>
- Rahayu, T., Anissa, M., Nakita, Tobing, R. D., Sinaga, H., Sinulingga, S. D. N., & Yunita, S. (2025). Globalisasi dan tantangan identitas nasional: Studi kebudayaan Indonesia. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (JUPANK)*, 5(2), 842-854. <https://doi.org/10.36085/jupank.v5i2.8301>
- Rastati, R. (2015). Dari Soft Power Jepang hingga Hijab Cosplay. *Jurnal Masyarakat Dan Budaya*, 17(3), 371–388.
- Rijal, N. (2017). Pink Globalization: Hello Kitty sebagai Instrumen Soft-Diplomacy Jepang. *Global&Strategies*, 11(1), 1–14.
- Sarah, Y.A., Dzulfia, A., Azkiya, H., Afifah, S.N., & Supriatna, A. (202&). Pengaruh Gobalisasi terhadap Eksistensi Identitas Nasional di Kalangan Genz. *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganearaan*, 14(1), 9-13. <https://doi.org/10.2019/jppkn.v14i1.14598>
- Suryaningsih, S., & Wilujeng, S. R. (2024). Penguatan literasi lintas budaya melalui pembelajaran film pada siswa-siswa SMA Negeri 4 Semarang. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 67–71. <https://doi.org/10.14710/hm.8.1.67-71>
- Sholihah, NM. (2026). Comparison of Local and Foreign Cultural Preference Among Students of SMAN 1 Samarinda and its Implications for Cultural Learning. *Devotion: Journal of Community Research*, 7(3), 396-378.
- Wisniawati, W., Rasiban, L. M., & Dewanty, V. L. (2022). Using Anime to Enhance Learning Motivation and Japanese Listening Skills. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(2), 155–163. DOI: 10.31764/ijeca.v5i2.9836.