



MEMBANGUN GENERASI MUSLIM KRITIS DI ERA ANIME: PELATIHAN ANALISIS MEDIA ISLAMI UNTUK SISWA MAN 2 PEKANBARU

Qori Islami Aris^{1*}, Essy Syam²

^{1,2} Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Lancang Kuning

Email korespondensi : goriislamibintiaris@unilak.ac.id

Keywords:

Critical Thinking, Islamic Perspective, Media Analysis, Media Literacy, Popular Culture.

ABSTRACT

Popular culture, particularly Japanese anime and manga, has significantly influenced the mindset and behavior of Muslim youth in Indonesia. This study reports a community service program aimed at developing critical awareness among students at MAN 2 Pekanbaru in responding to popular culture from an Islamic perspective. The program involved 36 students and employed an interactive approach combining lectures and guided discussions. Data collection included pre-test and post-test assessments to measure changes in students' understanding of three key aspects: comprehension of media and popular culture, understanding of Islamic values in modern contexts, and critical thinking skills. Results showed significant improvements in all measured aspects, with the most substantial increase (17.1%) in understanding Islamic values, followed by critical thinking (14.0%), and media and popular culture comprehension (11.9%). The program produced several outputs including a draft scholarly article, media publications, a digital module titled "Islamic Media Analysis," and the establishment of an online discussion forum for program sustainability. This study demonstrates the effectiveness of integrating Islamic perspectives in media analysis training to help Muslim youth navigate the complexities of global popular culture while maintaining their Islamic identity.

Keywords:

Analisis Media, Berpikir Kritis, Budaya Populer, Literasi Media, Perspektif Islam.

ABSTRAK

Budaya populer, khususnya anime dan manga Jepang, telah secara signifikan mempengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda Muslim di Indonesia. Penelitian ini melaporkan program pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mengembangkan kesadaran kritis di kalangan siswa MAN 2 Pekanbaru dalam menyikapi budaya populer dari perspektif Islam. Program ini melibatkan 36 siswa dan menggunakan pendekatan interaktif yang menggabungkan ceramah dan diskusi terarah. Pengumpulan data meliputi penilaian pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa dalam tiga aspek utama: pemahaman media dan budaya populer, pemahaman nilai-nilai Islam dalam konteks modern, dan keterampilan berpikir kritis. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada semua aspek yang diukur, dengan peningkatan paling substansial (17,1%) pada pemahaman nilai-nilai Islam, diikuti oleh pemikiran kritis (14,0%), dan pemahaman media dan budaya populer (11,9%). Program ini menghasilkan beberapa luaran termasuk draft artikel ilmiah, publikasi media, modul digital "Analisis Media Islami," dan pembentukan forum diskusi online untuk keberlanjutan program. Penelitian ini mendemonstrasikan efektivitas pengintegrasian perspektif Islam dalam pelatihan analisis media untuk membantu generasi muda Muslim menavigasi kompleksitas budaya populer global sambil mempertahankan identitas keislaman mereka.

Received: 09-03-2025

Accepted: 29-04-2025

1. PENDAHULUAN

Era digital telah menghadirkan fenomena penyebaran budaya populer yang melampaui batas-batas geografis dan kultural. Di Indonesia, generasi muda, termasuk mereka yang berada di lembaga pendidikan Islam, telah menjadi konsumen aktif budaya populer global, khususnya anime dan manga Jepang (Pratama, 2021). Fenomena ini menciptakan tantangan kompleks bagi pendidik dan orangtua Muslim yang berusaha mempertahankan nilai-nilai keislaman pada generasi muda di tengah arus konsumsi budaya global.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Pekanbaru sebagai institusi pendidikan Islam tingkat menengah atas yang berlokasi di ibukota Provinsi Riau menghadapi tantangan ini secara langsung. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, ditemukan kecenderungan peningkatan minat siswa terhadap budaya populer Jepang yang berpotensi mempengaruhi apresiasi mereka terhadap nilai-nilai keislaman dan budaya lokal. Para guru melaporkan adanya kesulitan dalam menjaga fokus dan minat siswa terhadap mata pelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman, karena perhatian mereka semakin teralihkan pada budaya populer asing.

Akulturasi budaya di era digital tidak lagi terjadi melalui interaksi fisik langsung antar kelompok budaya, tetapi lebih banyak melalui interaksi online dan konsumsi media (Hidayat, 2020). Fenomena ini semakin terlihat jelas dalam konsumsi budaya populer Jepang di kalangan remaja Indonesia. Fenomena ini sejalan dengan temuan Ito (2018) yang menunjukkan bahwa komunitas penggemar anime cenderung mengadopsi identitas budaya Jepang. Siriyuvasak (Siriyuvasak, 2020) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa penggemar anime remaja tidak hanya mengonsumsi konten anime tetapi juga terlibat aktif dalam mengadopsi dan mengekspresikan budaya penggemar melalui berbagai aktivitas seperti cosplay dan doujinshi.

Anime, yang merupakan istilah untuk animasi yang berasal dari Jepang, telah menjadi salah satu ekspor budaya terbesar Jepang di seluruh dunia (Pratama, 2021). Di Indonesia, anime mulai masuk melalui tayangan televisi pada tahun 1970-an dan semakin populer sejak tahun 2000-an (Gama, 2024). Kepopuleran anime di Indonesia berdampak pada meningkatnya minat remaja terhadap budaya Jepang, mulai dari bahasa hingga fesyen (Pratama, 2021).

Tantangan utama yang dihadapi lembaga pendidikan Islam bukan terletak pada pelarangan konsumsi budaya populer, tetapi pada ketidakmampuan menjembatani kesenjangan antara nilai-nilai keislaman tradisional dan minat kontemporer para siswa. Banyak pendidik yang kurang familiar dengan konten anime, manga, dan media populer lainnya, sehingga mengalami kesulitan untuk terlibat secara konstruktif dengan siswa mengenai konten tersebut. Hal ini menciptakan hambatan komunikasi antara guru dan siswa, serta potensial mengurangi relevansi metode pengajaran dalam persepsi siswa.

Siriyuvasak (2020) dalam penelitiannya menemukan bahwa menonton anime memiliki pengaruh signifikan terhadap gaya hidup remaja, termasuk pola konsumsi, pilihan pakaian, dan pembelian merchandise. Temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh anime tidak hanya terbatas pada aspek hiburan, tetapi juga merambah ke berbagai aspek kehidupan remaja. Situasi ini menuntut pendekatan yang tidak sekadar melarang, tetapi membekali siswa dengan kemampuan analitis untuk terlibat secara kritis dengan

konten media sambil mempertahankan identitas keislaman mereka.

Penggunaan budaya populer sebagai sumber pembelajaran dapat membantu mengembangkan literasi media dan kemampuan berpikir kritis siswa (Gavranović, 2020). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis sebagai bagian integral dari akhlak mulia. Budaya populer menciptakan tren, membentuk pandangan dunia, dan menjadi sumber inspirasi serta identifikasi bagi generasi muda (Piechaczek-Ogierman, 2018).

Program pengabdian masyarakat "Membangun Generasi Muslim Kritis di Era Anime: Pelatihan Analisis Media Islami untuk Siswa MAN 2 Pekanbaru" dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan pendekatan yang integratif. Program ini bertujuan untuk membangun kemampuan analisis kritis terhadap budaya populer dari perspektif Islam pada siswa MAN 2 Pekanbaru. Melalui pelatihan analisis media, program ini berupaya membekali siswa dengan keterampilan untuk menjadi konsumen media yang kritis dan selektif, sambil memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai Islam dalam konteks budaya global kontemporer.

2. METODE

Program pengabdian kepada masyarakat "Membangun Generasi Muslim Kritis di Era Anime: Pelatihan Analisis Media Islami untuk Siswa MAN 2 Pekanbaru" dilaksanakan pada tanggal 19 Januari 2025 di MAN 2 Pekanbaru. Kegiatan berlangsung dari pukul 08.30 hingga 11.30 WIB di ruang aula utama sekolah dengan melibatkan 36 siswa yang terdiri dari 23 siswa kelas X (63,9%), 10 siswa kelas XI (27,8%), dan 3 siswa kelas XII (8,3%). Peserta dipilih berdasarkan minat mereka terhadap budaya populer yang diidentifikasi melalui survei awal yang dilakukan bekerja sama dengan guru Bimbingan Konseling sekolah.

Pelaksanaan program menggunakan pendekatan pelatihan analisis media yang mengintegrasikan perspektif Islam, dengan metode ceramah interaktif dan diskusi terarah. Pendekatan ini dipilih mengacu pada studi Gavranovic (2020) yang menunjukkan efektivitas penggunaan budaya populer sebagai sumber pembelajaran untuk mengembangkan literasi media dan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelum pelaksanaan, tim melakukan koordinasi intensif dengan pihak sekolah dan menyiapkan materi pelatihan serta instrumen pengukuran yang telah divalidasi oleh ahli media dan pendidikan Islam.

Program dilaksanakan dalam empat tahapan utama yang sistematis dan saling berkaitan: (1) Tahap Persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah dan penyusunan materi; (2) Tahap Pembukaan dan Pre-test, untuk mengukur pemahaman awal peserta; (3) Tahap Pelaksanaan Pelatihan, yang terdiri dari tiga sesi materi; dan (4) Tahap Evaluasi dan Penutupan, untuk mengukur efektivitas program dan memastikan keberlanjutannya.

Tahap pertama adalah pembukaan dan pre-test. Kegiatan dibuka secara resmi oleh Kepala Sekolah MAN 2 Pekanbaru dan Ketua Tim Pengabdian. Pre-test dilakukan untuk mengukur pemahaman awal peserta menggunakan instrumen skala Likert 1-5 yang mencakup tiga aspek utama: (1) pemahaman tentang media dan budaya populer, seperti karakteristik anime dan pengaruhnya; (2) persepsi nilai-nilai Islam dalam konteks modern, termasuk kemampuan mengidentifikasi pesan moral dalam konten media; dan (3)

kemampuan analisis kritis terhadap konten media, meliputi kesadaran sebagai konsumen cerdas dan kemampuan diskusi.

Tahap kedua adalah pengenalan dan orientasi yang disampaikan oleh Dra. Essy Syam, M.Hum. Materi mencakup pemaparan konsep dasar budaya populer dan dampaknya terhadap masyarakat global, perkembangan historis budaya populer Jepang, dan bagaimana anime menjadi alat transmisi budaya. Peserta diajak mengidentifikasi anime-anime populer yang sering ditonton, karakter-karakter favorit, dan alasan ketertarikan mereka untuk menciptakan relevansi antara materi dan pengalaman keseharian peserta.

Tahap ketiga adalah penyampaian materi inti yang terbagi dalam tiga sesi berkaitan:

1. Memahami Media dan Budaya Populer - Dra. Essy Syam, M.Hum. menjelaskan karakteristik budaya populer kontemporer menggunakan slide presentasi yang dilengkapi dengan cuplikan gambar dan referensi dari berbagai anime populer.
2. Perspektif Islam dalam Analisis Media - Qori Islami Aris, S.S., M.Hum. memandu peserta dalam mengevaluasi konten media menggunakan perspektif Islam, termasuk mengidentifikasi nilai-nilai universal dalam anime yang sejalan dengan ajaran Islam dan cara menyikapi elemen-elemen yang berpotensi bertentangan.
3. Pengembangan Sikap Kritis - Kedua pemateri memperkenalkan metode-metode praktis untuk menganalisis konten media secara kritis, dengan contoh-contoh spesifik dari anime populer dan praktik analisis langsung.

Tahap keempat adalah evaluasi dan penutupan. Post-test dilakukan dengan instrumen identik dengan pre-test untuk memastikan validitas perbandingan hasil. Forum diskusi daring dibentuk menggunakan platform media sosial untuk memfasilitasi diskusi berkelanjutan, dan modul digital "Analisis Media Islami" didistribusikan sebagai panduan praktis bagi peserta.

Data yang diperoleh dianalisis dengan membandingkan skor rata-rata pre-test dan post-test pada tiga aspek yang diukur. Peningkatan pemahaman dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus $((\text{Skor Post-test} - \text{Skor Pre-test}) / \text{Skor Pre-test}) \times 100\%$. Analisis kuantitatif ini dilengkapi dengan observasi tim selama kegiatan berlangsung dan umpan balik tertulis dari peserta untuk memberikan pemahaman komprehensif tentang efektivitas program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat "Membangun Generasi Muslim Kritis di Era Anime: Pelatihan Analisis Media Islami untuk Siswa MAN 2 Pekanbaru" telah dilaksanakan dengan partisipasi aktif 36 siswa dari berbagai tingkatan kelas. Berikut ini diuraikan hasil yang diperoleh dan pembahasannya.

3.1 Profil dan Partisipasi Peserta

Program ini melibatkan 36 siswa dengan distribusi berdasarkan tingkat kelas seperti terlihat pada Tabel 1. Mayoritas peserta berasal dari kelas X (63,9%), diikuti kelas XI (27,8%), dan kelas XII (8,3%). Komposisi ini memberikan dinamika yang menarik dalam pelaksanaan program, di mana perspektif yang beragam dari berbagai

tingkatan kelas dapat saling melengkapi dalam diskusi dan analisis.

Tabel 1. Distribusi Peserta Berdasarkan Tingkat Kelas

No.	Kelas	Jumlah	Persentase
1.	X	23	63,9%
2.	XI	10	27,8%
3.	XII	3	8,3%
Total		36	100%

Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif mereka selama sesi pelatihan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. Peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, khususnya ketika diskusi mengenai anime-anime populer dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.



Gambar 1. Peserta Pelatihan Kegiatan Pengabdian

3.2 Hasil Pre-test

Pre-test yang dilakukan mengukur tiga aspek utama pemahaman siswa, dengan hasil yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pre-test

No.	Aspek Penilaian	Rata-Rata	Skor Tertinggi	Skor Terendah
1.	Pemahaman Media dan Budaya Pop	4,2	4,4	3,9
2.	Nilai-nilai Islam	4,1	4,5	3,8
3.	Sikap Kritis	4,3	4,6	4,0

Dalam aspek Pemahaman Media dan Budaya Pop, skor rata-rata 4,2 menunjukkan pemahaman yang baik, dengan skor tertinggi 4,4 pada kemampuan mengakses media. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa sudah sangat familiar dengan berbagai platform media digital. Namun, pemahaman tentang pengaruh media menunjukkan skor terendah 3,9, mengisyaratkan perlunya penguatan pemahaman tentang dampak media terhadap pola pikir dan perilaku.

Aspek Nilai-nilai Islam mencatat rata-rata 4,1, dengan skor tertinggi 4,5 pada pemahaman keseimbangan antara hiburan dan ibadah. Menariknya, kemampuan mengidentifikasi pesan moral dalam konten media mendapat skor terendah 3,8, menunjukkan area yang membutuhkan perhatian khusus dalam program.

Sikap Kritis memperoleh rata-rata tertinggi 4,3, dengan skor 4,6 pada kesadaran sebagai konsumen cerdas. Kemampuan berdiskusi tentang konten media mendapat skor

4,0, menunjukkan potensi pengembangan kemampuan analitis kolaboratif.

Data pre-test juga mengungkapkan tingkat kesadaran awal peserta dalam beberapa aspek kunci seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Kesadaran Awal Siswa

No.	Aspek Kesadaran	Persentase
1.	Selektif dalam Memilih Konten	85%
2.	Keseimbangan Hiburan dan Ibadah	90%
3.	Identifikasi Nilai Islam dalam Media	75%
4.	Komitmen sebagai Konsumen Cerdas	82%

3.3 Pelaksanaan Program dan Observasi

Selama pelaksanaan program, para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap sesi yang disampaikan. Tim pengabdian mengamati adanya perkembangan pemahaman yang bertahap pada diri peserta. Pada awal program, banyak peserta yang mengakui bahwa mereka sebelumnya menonton anime atau membaca manga tanpa mempertimbangkan kontennya secara mendalam. Seiring berjalannya program, peserta mulai menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen dalam anime yang sejalan atau bertentangan dengan nilai-nilai Islam.



Gambar 2. Salah satu Pemateri menyampaikan materi

Diskusi menjadi sangat hidup ketika membahas anime-anime populer seperti “Naruto”, “One Piece”, dan “Jujutsu Kaisen”. Peserta mampu mengidentifikasi nilai-nilai universal seperti persahabatan, pengorbanan, dan perjuangan melawan ketidakadilan yang sejalan dengan ajaran Islam. Namun, mereka juga menjadi lebih kritis terhadap elemen-elemen yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam, seperti konsep-konsep metafisik tertentu atau visualisasi yang tidak sesuai dengan adab Islam.

3.4 Hasil Post-test dan Analisis Komparatif

Setelah pelaksanaan program, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam semua aspek yang diukur, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test

Aspek yang Dinilai	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)
Pemahaman Media dan Budaya Pop	4,2	4,7	11,9
Nilai-nilai Islam	4,1	4,8	17,1

Sikap Kritis	4,3	4,9	14,0
--------------	-----	-----	------

Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek pemahaman nilai-nilai Islam (17,1%), menunjukkan keberhasilan program dalam mengintegrasikan perspektif Islam dalam analisis media. Sikap kritis mengalami peningkatan 14,0%, sementara pemahaman media dan budaya pop meningkat 11,9%.

3.5 Diskusi

Hasil program pengabdian masyarakat ini mengungkapkan beberapa temuan penting terkait pengembangan perspektif kritis terhadap budaya populer di kalangan remaja Muslim. Pertama, pendekatan ceramah interaktif dan diskusi terbukti efektif dalam membangun pemahaman siswa. Metode ini menciptakan suasana belajar yang dinamis, di mana peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif melalui tanya jawab dan berbagi pengalaman pribadi mereka dalam mengonsumsi konten Jepang.

Peningkatan tertinggi pada aspek pemahaman nilai-nilai Islam (17,1%) menunjukkan bahwa pendekatan integrasi perspektif Islam dalam analisis media berhasil dengan baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosenbaum et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pendekatan integratif dalam pengembangan literasi media dapat secara efektif memperkuat identitas kultural dan religius remaja. Hasil ini juga membantah anggapan bahwa nilai-nilai agama dan minat terhadap media kontemporer tidak dapat direkonsiliasi.

Signifikannya peningkatan sikap kritis (14,0%) menunjukkan bahwa program ini berhasil mengembangkan kemampuan analitis peserta. Menurut Piechaczek-Ogierman (2018), budaya populer menciptakan tren, membentuk pandangan dunia, dan menjadi sumber inspirasi serta identifikasi bagi generasi muda. Program ini berhasil menyalurkan pengaruh tersebut dengan mengembangkan kemampuan siswa untuk menganalisis budaya populer secara kritis dari perspektif Islam, sesuai dengan konsep literasi media kritis yang dikemukakan oleh Buckingham (2019).

Temuan dari program ini mendukung argumen Amar (2022) yang menyatakan perlunya pendekatan pendidikan yang lebih integratif dalam menghadapi tantangan budaya populer di lembaga pendidikan Islam. Alih-alih melarang atau mengabaikan ketertarikan siswa terhadap anime dan manga, pendidik dapat memanfaatkannya sebagai peluang untuk mengembangkan kemampuan analitis dan memperkuat identitas keislaman para siswa, sebagaimana disarankan oleh Al-Rawi (2023) dalam studinya tentang remaja Muslim dan konsumsi media global.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Program pengabdian masyarakat "Membangun Generasi Muslim Kritis di Era Anime: Pelatihan Analisis Media Islami untuk Siswa MAN 2 Pekanbaru" telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang signifikan. Keberhasilan program tercermin dari peningkatan pemahaman peserta yang terukur melalui pre-test dan post-test. Pelatihan analisis media dengan perspektif Islam terbukti efektif dalam meningkatkan tiga aspek utama yang menjadi fokus program, dengan peningkatan tertinggi pada pemahaman nilai-nilai Islam (17,1%), diikuti sikap kritis (14,0%), dan pemahaman media dan budaya populer (11,9%).

Melalui pendekatan ceramah interaktif dan diskusi terarah, program ini berhasil menciptakan keseimbangan antara apresiasi terhadap budaya populer dan pemahaman nilai-nilai keislaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan Islam kontemporer dapat mengakomodasi ketertarikan remaja terhadap budaya populer global tanpa mengorbankan nilai-nilai keislaman. Program ini juga membuktikan bahwa pengembangan literasi media kritis dengan perspektif Islam dapat menjadi instrumen efektif dalam membekali generasi muda Muslim untuk menghadapi dinamika budaya global.

Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa mengintegrasikan perspektif Islam dalam analisis media bukan sekadar strategi defensif menghadapi "serangan" budaya global, tetapi merupakan pendekatan konstruktif yang memberdayakan generasi muda untuk menjadi konsumen media yang cerdas dan tetap berpegang pada nilai-nilai keislaman. Keberhasilan ini memberikan model alternatif bagi lembaga pendidikan Islam dalam menyikapi fenomena konsumsi budaya populer di kalangan siswa mereka.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman melaksanakan program pengabdian ini, terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang. Program akan lebih optimal jika dilaksanakan dengan durasi yang lebih panjang, idealnya dalam bentuk seri workshop yang memungkinkan pembahasan materi secara lebih mendalam dan kesempatan praktik analisis yang lebih intensif. Integrasi program dengan kurikulum regular sekolah juga sangat direkomendasikan, terutama melalui kolaborasi dengan guru PAI dan BK untuk menciptakan kontinuitas pembelajaran.

Perhatian khusus perlu diberikan pada pengembangan modul pembelajaran yang mempertimbangkan perkembangan tren budaya populer terkini dan kebutuhan spesifik remaja Muslim. Modul ini akan menjadi sumber daya berharga bagi pelaksanaan program serupa di masa depan. Selain itu, pelibatan orang tua siswa juga akan memberikan dampak yang lebih komprehensif, menciptakan sinergi antara pendidikan di sekolah dan di rumah dalam membentuk literasi media kritis remaja.

Untuk memastikan keberlanjutan dampak program, diperlukan mekanisme evaluasi berkala yang mengukur perubahan jangka panjang dalam perilaku konsumsi media dan kemampuan analisis kritis siswa. Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas program dalam membangun generasi muda Muslim yang mampu mengapresiasi budaya global secara kritis sambil tetap mempertahankan identitas keislaman mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lancang Kuning yang telah memberikan dukungan melalui

LPPM berupa pengawasan terhadap keberlangsungan program pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Lancang Kuning selaku penyedia dana untuk kelancaran program pengabdian ini. Tidak lupa penulis menyampaikan apresiasi kepada pihak MAN 2 Pekanbaru, khususnya Kepala Sekolah, para guru, dan siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil dari program pengabdian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rawi, A. (2023). Muslim youth and global media consumption: Negotiating religious identity in the digital age. *Journal of Islamic Studies*, 34(2), 145-163.
- Amar, A. F. (2022). Integrating Islamic perspectives in media education: Challenges and opportunities. *International Journal of Islamic Education*, 9(3).
- Buckingham, D. (2019). *The media education manifesto*. Polity Press.
- Gama, F. (2024). Pengenalan anime sebagai budaya populer Jepang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 4(1), 21-27.
- Gavranović, V. (2020). Using popular culture to develop students' media literacy and critical thinking skills. *SINTEZA 2020 - International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research*, 99-104.
- Hidayat, D. &. (2020). Anime as Japanese intercultural communication: A study of the weeaboo community of Indonesian Generation Z and Y. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(3), 85-103.
- Ito, K. (2018). Japanese Popular Culture and Cultural Globalization in Indonesia. *Asia Pacific Journal of Anthropology*, 19(4), 323-339.
- Piechaczek-Ogierman, G. (2018). The stratifying and socializing role of popular culture in shaping the identity of young generation. *Kultura i Edukacja*, 2(120), 192-202.
- Pratama, A. (2021). Fesyen anime Jepang sebagai kajian budaya populer. *Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 22(2), 52-56.
- Rosenbaum, J. E. (2021). Mapping media literacy interventions: Connecting theory and practice in specialized contexts. *Journal of Media Literacy Education*, 13(1), 35-50.
- Siriyuvasak, U. &. (2020). Youth, Social Media, and Transnational Cultural Flows: Anime Fandom in Southeast Asia. *International Journal of Cultural Studies*, 23(5), 678-695.