

ABSTRAK

M.Ricky Ammar Baihaqi, 2025. “Analisis Anime Genre *Sport* Terhadap Minat Olahraga Pada Gen Z Di Jawa Tengah”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Jasmani. Fakultas Ilmu Kesehatan. Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan. Pembimbing Dr. M. Riski Adi Wijaya M.Pd.

Kata Kunci : Anime Genre *Sport*, Minat Olahraga, Generasi Z

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah pengaruh anime bergenre *sport* terhadap minat berolahraga di kalangan Gen Z di Jawa Tengah. Fokus penelitian mencakup tiga aspek utama: dampak anime *sport* terhadap ketertarikan berolahraga, elemen dalam anime yang memicu minat tersebut, dan peran anime dalam mempengaruhi pilihan jenis olahraga. Metode yang digunakan adalah campuran sekuensial eksploratori, diawali dengan tahap kualitatif melalui wawancara mendalam terhadap 16 partisipan, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif melalui kuesioner kepada 143 responden.

Hasil kualitatif menunjukkan bahwa sebagian besar narasumber merasa termotivasi untuk berolahraga setelah menonton anime *sport*. Faktor yang sering disebut mencakup semangat pantang menyerah, perjalanan karakter dari pemula hingga menjadi andal, serta dukungan komunitas, terutama di media sosial. Judul-judul seperti *Haikyuu!!*, *Blue Lock*, dan *Kuroko no Basket* dinilai memiliki pengaruh yang besar. Hasil kuantitatif mendukung temuan tersebut, dengan lebih dari 86% responden berada pada kategori pengaruh tinggi hingga sangat tinggi. Nilai rata-rata keseluruhan mencapai 74,13 dengan skor maksimum 100. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa anime genre *sport* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana inspiratif yang efektif dalam meningkatkan minat olahraga di kalangan Gen Z. Narasi yang memotivasi, visualisasi aksi yang menarik, dan keterlibatan komunitas menjadi faktor utama yang menjadikan anime *sport* berpotensi mendorong gaya hidup aktif dan sehat bagi generasi muda.

ABSTRACT

M.Ricky Ammar Baihaqi, 2025. "Analysis of Sports Anime Genres on Sports Interest Among Gen Z in Central Java." Thesis. Physical Education Study Program. Faculty of Health Sciences. Muhammadiyah University of Pekajangan Pekalongan. Advisor: Dr. M. Riski Adi Wijaya, M.Pd.

Keywords: *sports anime, sports interest, Generation Z.*

This study aims to examine the influence of sports-themed anime on the interest in physical activities among Gen Z in Central Java. The research focuses on three main aspects: the impact of sports anime on exercise motivation, the elements within anime that spark such interest, and the role of anime in shaping preferences for specific types of sports. A sequential exploratory mixed-method approach was employed, beginning with qualitative interviews with 16 participants, followed by quantitative data collection through a questionnaire distributed to 143 respondents.

The qualitative findings reveal that most participants feel motivated to engage in sports after watching sports anime. Frequently cited factors include the spirit of perseverance, the transformation of characters from beginners to skilled athletes, and the influence of active communities, particularly on social media. Popular titles such as Haikyuu!!, Blue Lock, and Kuroko no Basket were reported to have the strongest impact. Quantitative results reinforce these findings, with over 86% of respondents indicating a high to very high level of influence. The overall mean score was 74.13, with a maximum score of 100. In conclusion, this study suggests that sports anime serves not only as entertainment but also as an effective source of inspiration for increasing sports interest among Gen Z. Motivational narratives, engaging visualizations, and community involvement are key elements that enable sports anime to promote an active and healthy lifestyle among the younger generation.