

Pengaruh Sikap Pantang Menyerah *Asta Black Clover* terhadap Motivasi Menonton Generasi Z Jakarta Selatan

Ardian Nico Putra Daniel¹ Dwi Narko² Rahmi Aulia Nurdini³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bahasa, Universitas Bina Sarana Informatika, Kampus Ciputat, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: ardianniko186@gmail.com¹ dwinarko.dxo@bsi.ac.id² rahmi.rau@bsi.ac.id³

Abstrak

Anime telah menjadi bagian dari konsumsi hiburan digital Generasi Z, tetapi kajian yang menjelaskan peran nilai karakter fiksi, khususnya sikap pantang menyerah, dalam mendorong motivasi menonton masih terbatas. Penelitian ini dilakukan karena karakter Asta dalam anime Black Clover secara konsisten menampilkan kerja keras, optimisme, dan keberanian sehingga relevan diuji sebagai pendorong motivasi menonton. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh sikap pantang menyerah karakter Asta terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain kausal-asosiatif karena tujuan penelitian menuntut pengukuran besar pengaruh antarvariabel secara statistik. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring berskala Likert dari 96 responden berusia 19–25 tahun yang dipilih dengan purposive sampling, kemudian dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 20 melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil menunjukkan seluruh butir instrumen valid dan reliabel (Cronbach's Alpha 0,700 dan 0,797), data berdistribusi normal, serta sikap pantang menyerah Asta berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi menonton ($t_{hitung} 6,391 > t_{tabel} 1,986$; sig. 0,000) dengan persamaan regresi $Y = 11,531 + 0,691X$ dan kontribusi sebesar 30,3%. Simpulan penelitian ini adalah bahwa sikap pantang menyerah Asta merupakan salah satu faktor yang mendorong motivasi menonton, sedangkan 69,7% sisanya dipengaruhi faktor lain. Penelitian lanjutan direkomendasikan menambahkan variabel intensitas menonton, keterlibatan parasosial, dan komunitas penggemar, serta menggunakan pendekatan kualitatif atau campuran.

Kata Kunci: Sikap Pantang Menyerah, Motivasi menonton, Black Clover, Generasi Z

Abstract

Anime has become part of Generation Z's digital entertainment consumption; however, studies explaining the role of fictional character values, particularly perseverance, in stimulating viewing motivation remain limited. This study was conducted because Asta, a character in the anime Black Clover, consistently demonstrates hard work, optimism, and courage, making him relevant for investigation as a factor that may encourage viewing motivation. This study aims to determine the influence of Asta's perseverance on the viewing motivation of Generation Z in South Jakarta. A quantitative method with a causal-associative design was employed to statistically measure the magnitude of the relationship between the variables. Data were collected through an online Likert-scale questionnaire involving 96 respondents aged 19–25 years, selected using purposive sampling. The data were analyzed using IBM SPSS Statistics version 20 through validity, reliability, and normality tests, simple linear regression, a t -test, and the coefficient of determination. The results indicate that all instrument items are valid and reliable, with Cronbach's alpha values of 0.700 and 0.797, respectively. The data were normally distributed, and Asta's perseverance had a positive and statistically significant influence on viewing motivation ($t\text{-count} = 6.391 > t\text{-table} = 1.986$; $p < 0.001$). The regression equation was $Y = 11.531 + 0.691X$, with a coefficient of determination of 30.3%. These findings indicate that Asta's perseverance is one of the factors influencing viewing motivation, while the remaining 69.7% is attributable to other factors. Future research is recommended to incorporate viewing intensity, parasocial interaction, and fan communities as additional variables and to employ qualitative or mixed-methods approaches.

Keywords: Perseverance, Viewing Motivation, Black Clover, Generation Z



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Anime telah berkembang dari produk hiburan Jepang menjadi bagian dari budaya populer global yang dikonsumsi lintas negara, termasuk di Indonesia. Layanan streaming seperti Netflix, Crunchyroll, dan Bstation membuat serial anime dapat diakses serentak dan mudah oleh generasi muda. Anime tidak lagi dipahami semata sebagai tontonan, melainkan juga sebagai sarana komunikasi lintas budaya yang membawa nilai, sikap, dan pandangan hidup kepada penontonnya (Ramadani et al., 2026; Seputro et al., 2025). Kelompok yang paling dekat dengan ekosistem digital tersebut adalah Generasi Z, yaitu mereka yang tumbuh bersama internet dan media sosial serta memanfaatkannya untuk mencari hiburan, informasi, dan inspirasi (Utami et al., 2026). Kajian terdahulu menunjukkan bahwa menonton anime berkaitan dengan perubahan pada diri penontonnya. Seputro et al. (2025) menemukan dampak positif menonton anime terhadap motivasi siswa SMP, dan Ramadani et al. (2026) melaporkan pengaruh positif anime dan manga terhadap motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang. Pristianti (2024) menunjukkan bahwa menonton animasi Jepang di internet berpengaruh terhadap gaya hidup penonton di Yogyakarta, sedangkan Suryanto (2022) membuktikan bahwa intensitas menonton tayangan esport memengaruhi motivasi penonton untuk menjadi atlet esport. Dari sisi psikologi, sikap pantang menyerah dipahami sebagai ketangguhan untuk terus berjuang mencapai tujuan meskipun menghadapi hambatan (Geshica & Azwar, 2022) dan berdekatan dengan konsep grit, yaitu ketekunan dan semangat mengejar tujuan jangka panjang (Duckworth et al., 2007). Dalam kerangka Character Strengths and Virtues, perseverance tergolong kekuatan karakter pada kebajikan keberanian (Peterson & Seligman, 2004), dan kekuatan karakter dikaitkan dengan motivasi serta kesejahteraan psikologis (Niemic, 2023; Weziak-Bialowolska et al., 2023). Figur teladan juga dipandang penting dalam pembentukan karakter generasi muda (Sidik, 2024).

Alasan seseorang memilih suatu tontonan dijelaskan oleh Teori Uses and Gratifications, yang dikembangkan oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch. Teori ini memandang khalayak sebagai pihak yang aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan tertentu, seperti hiburan, informasi, identitas pribadi, dan interaksi sosial (Haryadi et al., 2025; Syafira & Dharmmesta, 2024). Pendekatan ini umumnya dipakai untuk menelaah platform dan layanan media, sedangkan peran karakter tertentu dalam sebuah tayangan belum banyak dikaji. Padahal, Black Clover, anime produksi Studio Pierrot yang diadaptasi dari manga karya Yuki Tabata, menampilkan Asta, pemuda yang lahir tanpa kemampuan sihir di dunia yang menjadikan sihir sebagai ukuran kekuatan dan status. Asta tetap berlatih keras dan mengejar cita-citanya menjadi Raja Penyihir, dan kegigihan itu menjadi ciri utama tokohnya. Karakter semacam ini menarik bagi Generasi Z yang sedang membentuk jati diri dan mencari motivasi hidup (Utami et al., 2026). Penelitian-penelitian di atas meneliti anime atau tayangan secara keseluruhan dengan variabel terpengaruh berupa motivasi belajar, gaya hidup, atau motivasi menjadi atlet, sedangkan penelitian tentang sikap pantang menyerah (Nurafni, 2020) dilakukan pada konteks usaha pedagang pasar, bukan pada media hiburan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dihipunkan pada Tabel 1, belum ditemukan penelitian yang menguji pengaruh sikap pantang menyerah satu karakter anime tertentu terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan dengan memadukan Character Strengths and Virtues untuk variabel pengaruh dan Uses and Gratifications untuk variabel terpengaruh. Kesenjangan inilah yang diisi oleh artikel ini. Penelitian ini penting karena memberikan bukti empiris tentang peran nilai karakter fiksi dalam konsumsi media serta masukan bagi kreator konten dan industri hiburan dalam memahami dinamika konsumsi anime di kalangan generasi muda.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh sikap pantang menyerah karakter Asta dalam anime Black Clover terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan. Hipotesis

alternatif (H_1) menyatakan bahwa sikap pantang menyerah karakter Asta berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi menonton, sedangkan hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa pengaruh tersebut tidak positif dan tidak signifikan.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Suryanto (2022)	Pengaruh intensitas menonton tayangan Esport Star Indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport	Mengetahui pengaruh intensitas menonton tayangan Esport Star Indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport	Kuantitatif (survei)	Intensitas menonton berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi penonton sebesar 21,3%; sisanya dipengaruhi faktor lain.	Menunjukkan bahwa tayangan dapat mendorong motivasi penonton. Objeknya tayangan esport, sedangkan penelitian ini meneliti karakter Asta dalam anime.
2	Seputro et al. (2025)	Dampak menonton anime terhadap tingkat motivasi siswa SMP	Mengetahui dampak menonton anime terhadap tingkat motivasi siswa SMP	Kuantitatif	Menonton anime berdampak positif terhadap motivasi; nilai perjuangan, kerja keras, dan semangat dalam anime meningkatkan motivasi belajar dan menghadapi tantangan.	Mendukung dugaan bahwa nilai perjuangan dalam anime memengaruhi motivasi. Fokusnya motivasi belajar siswa, bukan motivasi menonton.
3	Ramadani et al. (2026)	Pengaruh anime dan manga terhadap motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Nasional PASIM	Mengetahui pengaruh anime dan manga terhadap motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang	Kuantitatif	Anime dan manga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar; mahasiswa lebih tertarik mempelajari bahasa dan budaya Jepang serta terdorong meningkatkan kemampuan akademik.	Menguatkan peran anime sebagai media yang memengaruhi sikap penonton. Subjeknya mahasiswa jurusan tertentu dan variabel terikatnya motivasi belajar.
4	Pristianti (2024)	Pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu di Yogyakarta	Mengetahui pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu	Kuantitatif	Intensitas menonton animasi Jepang berpengaruh terhadap gaya hidup wibu, meliputi minat, cara berpakaian, pola konsumsi, dan ketertarikan pada budaya Jepang.	Menunjukkan anime memengaruhi perilaku penonton, namun variabel terikatnya gaya hidup, bukan motivasi menonton.
5	Muslimin (2025)	Pengaruh motivasi menonton film horor religi dan intensitas menonton YouTube horor terhadap religiusitas mahasiswa Cirebon	Mengetahui pengaruh motivasi dan intensitas menonton konten horor terhadap religiusitas mahasiswa	Kuantitatif (survei)	Motivasi menonton film horor religi dan intensitas menonton konten horor di YouTube berpengaruh signifikan terhadap religiusitas mahasiswa.	Memosisikan motivasi menonton sebagai variabel penjelas, sedangkan penelitian ini memosisikannya sebagai variabel yang dijelaskan.
6	Nurafni (2020)	Pengaruh kerja keras, sikap pantang menyerah, dan tanggung jawab terhadap keberhasilan usaha pedagang di Pasar Tradisional Mode', Bulukumba	Mengetahui pengaruh kerja keras, sikap pantang menyerah, dan tanggung jawab terhadap keberhasilan usaha pedagang	Kuantitatif	Sikap pantang menyerah berpengaruh positif dan signifikan terhadap keberhasilan usaha, secara parsial maupun bersama-sama dengan kerja keras dan tanggung jawab.	Memiliki kesamaan pada variabel sikap pantang menyerah dan metode kuantitatif, tetapi konteksnya usaha pedagang, bukan media hiburan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal-asosiatif dan metode survei. Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian menuntut pengukuran besar pengaruh sikap pantang menyerah karakter Asta (variabel X) terhadap motivasi

menonton (variabel Y) melalui data numerik dan pengujian statistik untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2022). Desain kausal-asosiatif dipilih karena dirancang untuk menganalisis hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Pengumpulan data dilakukan satu kali pada satu periode waktu sehingga penelitian ini berdesain cross-sectional. Penelitian dilaksanakan di wilayah Jakarta Selatan, DKI Jakarta, pada April sampai Juli 2026. Populasi penelitian adalah Generasi Z di Jakarta Selatan yang pernah menonton anime Black Clover dan mengenal karakter Asta. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan tiga kriteria, yaitu berusia 19–25 tahun, berdomisili di Jakarta Selatan, dan menonton Black Clover serta memahami perkembangan karakter Asta. Jumlah sampel dihitung menggunakan rumus Lemeshow, $n = Z^2 \times P(1 - P) / d^2$, dengan $Z = 1,96$ (tingkat kepercayaan 95%), $P = 0,5$, dan $d = 0,1$ (margin of error 10%). Perhitungan tersebut menghasilkan $n = 96,04$ yang dibulatkan menjadi 96 responden. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner tertutup berbentuk Google Form yang disebarakan melalui Instagram dan grup WhatsApp komunitas anime. Media tersebut dipilih karena Generasi Z aktif menggunakan media sosial sehingga responden yang memenuhi kriteria lebih mudah dijangkau. Kuesioner memuat 18 pernyataan, masing-masing 9 pernyataan untuk variabel X dan variabel Y, dengan skala Likert lima poin, yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Netral (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap buku metodologi dan artikel jurnal yang relevan. Variabel X diturunkan dari konsep perseverance dalam Character Strengths and Virtues (Peterson & Seligman, 2004), sedangkan variabel Y diturunkan dari kebutuhan khalayak dalam Teori Uses and Gratifications, sebagaimana dirinci pada Tabel 2.

Tabel 2. Operasionalisasi Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Contoh indikator	Jumlah butir
Sikap Pantang Menyerah Karakter Asta (X)	Kerja keras	Asta tetap berusaha keras meskipun tidak memiliki kemampuan sihir sejak lahir	3
	Pantang menyerah	Asta mampu bangkit kembali setelah mengalami kegagalan atau kekalahan	3
	Optimisme	Asta tetap optimis terhadap masa depannya meskipun berada dalam kondisi sulit	1
	Keberanian menghadapi tantangan	Asta menunjukkan keberanian dalam menghadapi tantangan yang sulit	2
Motivasi Menonton (Y)	Kebutuhan hiburan	Saya merasa terhibur ketika menyaksikan semangat pantang menyerah karakter Asta	3
	Kebutuhan identitas pribadi	Nilai-nilai positif karakter Asta membuat saya semakin tertarik menonton Black Clover	3
	Kebutuhan informasi	Saya menonton karena ingin memperoleh pesan moral dari perjuangan Asta	2
	Kebutuhan integrasi dan interaksi sosial	Saya terdorong menonton agar dapat mengikuti pembahasan tentang anime tersebut	1

Data diolah melalui tahap editing untuk memeriksa kelengkapan dan konsistensi jawaban, coding untuk mengubah jawaban menjadi skor 1–5, dan tabulating untuk menyusun skor ke dalam lembar kerja sebelum dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics versi 20. Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan kriteria butir valid apabila r hitung lebih besar daripada r tabel (0,201 untuk $n = 96$ pada taraf signifikansi 5%). Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha dengan batas minimal 0,60. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria data berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar daripada 0,05. Pengaruh variabel X terhadap variabel Y dianalisis dengan regresi linear sederhana berdasarkan persamaan $Y = a + bX$, dengan Y sebagai motivasi menonton, X sebagai sikap pantang menyerah karakter Asta, a sebagai konstanta, dan b sebagai koefisien regresi. Kontribusi variabel X dihitung melalui koefisien determinasi (R^2), sedangkan hipotesis diuji melalui uji t . H_0 ditolak

dan H_1 diterima apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ atau t hitung lebih besar daripada t tabel (1,986 untuk derajat kebebasan 94).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

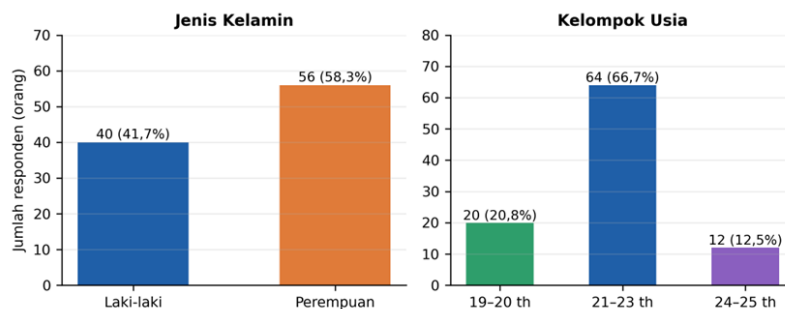
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jakarta Selatan dengan melibatkan 96 responden Generasi Z yang memenuhi kriteria sampel. Seluruh data diolah menggunakan IBM SPSS Statistics versi 20. Karakteristik responden disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 1.

Tabel 3. Karakteristik Responden (n = 96)

Karakteristik	Kategori	Jumlah (orang)	Persentase (%)
Jenis kelamin	Laki-laki	40	41,7
	Perempuan	56	58,3
Usia	19–20 tahun	20	20,8
	21–23 tahun	64	66,7
	24–25 tahun	12	12,5
Jumlah		96	100

Responden perempuan berjumlah 56 orang (58,3%) dan responden laki-laki 40 orang (41,7%), sehingga responden perempuan lebih banyak 16,6 poin persentase. Berdasarkan usia, kelompok 21–23 tahun paling banyak dengan 64 orang (66,7%), diikuti kelompok 19–20 tahun sebanyak 20 orang (20,8%) dan kelompok 24–25 tahun sebanyak 12 orang (12,5%). Seluruh responden berada dalam rentang usia 19–25 tahun sesuai kriteria penelitian.

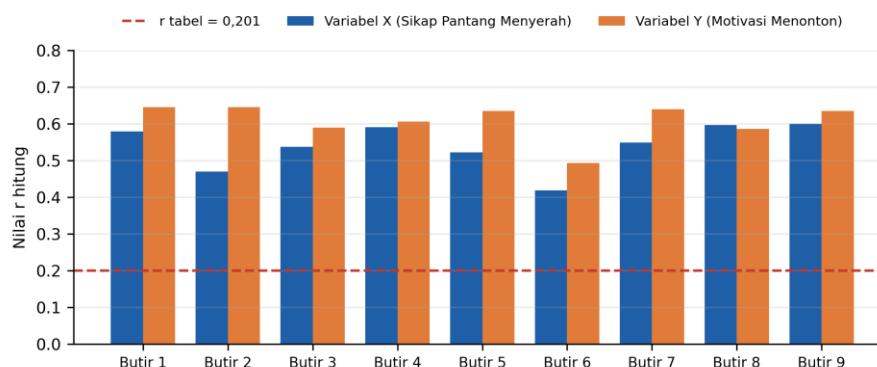


Gambar 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Hasil uji validitas pada Tabel 4 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa seluruh butir pada variabel X memiliki r hitung antara 0,419 dan 0,601, sedangkan seluruh butir pada variabel Y memiliki r hitung antara 0,494 dan 0,646. Semua nilai tersebut lebih besar daripada r tabel (0,201) dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga 18 butir pernyataan dinyatakan valid. Butir dengan r hitung terendah adalah butir 6 pada kedua variabel, sedangkan butir dengan r hitung tertinggi adalah butir 9 pada variabel X (0,601) dan butir 1 serta butir 2 pada variabel Y (0,646).

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Variabel X dan Variabel Y (r tabel = 0,201; Sig. 0,000)

Butir	r hitung X	Ket.	Butir	r hitung Y	Ket.
1	0,580	Valid	1	0,646	Valid
2	0,470	Valid	2	0,646	Valid
3	0,538	Valid	3	0,590	Valid
4	0,591	Valid	4	0,606	Valid
5	0,523	Valid	5	0,635	Valid
6	0,419	Valid	6	0,494	Valid
7	0,549	Valid	7	0,640	Valid
8	0,597	Valid	8	0,587	Valid
9	0,601	Valid	9	0,635	Valid



Gambar 2. Nilai r Hitung Setiap Butir Pernyataan terhadap r Tabel

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai batas	Jumlah butir	Keterangan
Sikap Pantang Menyerah (X)	0,700	0,60	9	Reliabel
Motivasi Menonton (Y)	0,797	0,60	9	Reliabel

Pada Tabel 5, nilai Cronbach's Alpha variabel X sebesar 0,700 dan variabel Y sebesar 0,797. Kedua nilai melampaui batas 0,60 sehingga kedua instrumen dinyatakan reliabel. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,263, lebih besar daripada 0,05, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat analisis regresi linear sederhana.

Tabel 6. Ringkasan Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji	Parameter	Nilai
Koefisien regresi	Konstanta (a)	11,531
	Koefisien X (b)	0,691
	Standar error b	0,108
	Beta terstandar	0,550
Uji F (ANOVA)	Sum of Squares regresi (df = 1)	436,491
	Sum of Squares residual (df = 94)	1.004,467
	F hitung	40,848
	Signifikansi	0,000
Koefisien determinasi	R	0,550
	R Square	0,303
Uji t	t hitung	6,391
	t tabel	1,986
	Signifikansi	0,000

Hasil analisis regresi linear sederhana disajikan pada Tabel 6. Persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 11,531 + 0,691X$. Konstanta 11,531 menunjukkan nilai motivasi menonton ketika skor sikap pantang menyerah bernilai nol, sedangkan koefisien 0,691 menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu poin skor sikap pantang menyerah karakter Asta diikuti kenaikan 0,691 poin skor motivasi menonton. Tanda koefisien yang positif menunjukkan arah pengaruh yang searah. Uji ANOVA menghasilkan F hitung 40,848 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga model regresi signifikan secara statistik. Nilai korelasi (R) sebesar 0,550 menunjukkan hubungan positif antara kedua variabel, dan nilai R Square sebesar 0,303 menunjukkan bahwa sikap pantang menyerah karakter Asta menjelaskan 30,3% variasi motivasi menonton, sedangkan 69,7% sisanya dijelaskan faktor lain di luar model (Gambar 3). Uji t menghasilkan t hitung 6,391 yang lebih besar daripada t tabel 1,986 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.



Gambar 3. Kontribusi Sikap Pantang Menyerah Asta terhadap Motivasi Menonton

Pembahasan

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa sikap pantang menyerah karakter Asta berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan, dengan kontribusi 30,3% dan koefisien regresi 0,691. Semakin positif persepsi responden terhadap kerja keras, ketangguhan bangkit dari kegagalan, optimisme, dan keberanian Asta, semakin tinggi pula dorongan mereka untuk terus menonton Black Clover. Angka 30,3% menunjukkan bahwa sikap pantang menyerah Asta merupakan faktor yang berarti, tetapi bukan satu-satunya. Sebesar 69,7% motivasi menonton dijelaskan faktor lain, seperti kualitas animasi dan alur cerita, daya tarik karakter lain, keterlibatan emosional, serta pengaruh komunitas penggemar. Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui Teori Uses and Gratifications, yang menempatkan khalayak sebagai pihak aktif yang memilih media demi memenuhi kebutuhan tertentu (Haryadi et al., 2025; Syafira & Dharmmesta, 2024). Pada dimensi kebutuhan hiburan, responden memperoleh kepuasan dari perjuangan Asta mengatasi rintangan sehingga terdorong mengikuti setiap episode. Pada dimensi kebutuhan identitas pribadi, Generasi Z yang berada pada fase pencarian jati diri menemukan figur yang dapat diteladani; hal ini sejalan dengan pandangan bahwa figur teladan berperan dalam pembentukan karakter (Sidik, 2024). Pada dimensi kebutuhan informasi, Black Clover menyampaikan pesan moral tentang disiplin, kerja keras, dan keteguhan yang diterima sebagai pembelajaran. Pada dimensi kebutuhan integrasi dan interaksi sosial, ketertarikan pada Asta mendorong responden mengikuti pembahasan episode dan perkembangan karakter bersama penggemar lain di media sosial dan komunitas. Dengan demikian, karakter Asta berfungsi sebagai salah satu unsur dalam anime yang berkaitan dengan pemenuhan keempat kebutuhan tersebut.

Dari sisi isi media, sikap pantang menyerah Asta merupakan perwujudan perseverance dalam teori Character Strengths and Virtues, yaitu kekuatan karakter pada kebajikan keberanian yang ditandai konsistensi usaha dan ketahanan menghadapi kegagalan (Peterson & Seligman, 2004). Asta tidak menunjukkan sikap ini melalui satu tindakan, melainkan melalui pola perilaku yang berulang sepanjang cerita: berlatih konsisten walaupun tidak memiliki sihir, bangkit setelah kekalahan, dan mempertahankan tujuannya menjadi Raja Penyihir. Pola ini sejalan dengan konsep grit (Duckworth et al., 2007) dan dengan temuan bahwa latihan yang disengaja dan gigih berkaitan dengan keberhasilan (Duckworth et al., 2011). Penonton yang mengamati dan mengagumi perilaku model dapat meniru nilai yang ditampilkannya (Thyer & Myers, 1998). Kekuatan karakter juga telah dikaitkan dengan kesejahteraan dan kualitas hidup (Niemic, 2023; Weziak-Bialowolska et al., 2023), sehingga wajar bila nilai tersebut mendorong keterikatan penonton terhadap tayangan.

Temuan ini sesuai dengan penelitian terdahulu. Seputro et al. (2025) dan Ramadani et al. (2026) menemukan bahwa anime berpengaruh positif terhadap motivasi, dan Pristianti (2024)

menemukan bahwa menonton animasi Jepang memengaruhi perilaku penonton. Nurafni (2020) juga menemukan bahwa sikap pantang menyerah berpengaruh positif terhadap keberhasilan usaha, sehingga nilai ini terbukti berdampak pada variabel lain di luar media. Pengaruh dalam penelitian ini (30,3%) lebih besar daripada pengaruh intensitas menonton tayangan esport terhadap motivasi penonton menjadi atlet (21,3%) pada Suryanto (2022). Perbedaan objek, variabel, dan subjek penelitian membuat angka-angka tersebut tidak dapat dibandingkan secara langsung, tetapi arah temuannya sama, yaitu tayangan dan karakter di dalamnya dapat mendorong motivasi penonton. Pada saat yang sama, penelitian ini berbeda dari Muslimin (2025) yang memosisikan motivasi menonton sebagai variabel penjelas terhadap religiusitas; penelitian ini justru menjelaskan faktor yang membentuk motivasi menonton itu sendiri. Tidak ditemukan hasil penelitian terdahulu dalam artikel ini yang bertentangan dengan arah pengaruh yang diperoleh. Kebaruan penelitian ini terletak pada dua aspek. Secara teoretis, artikel ini memadukan Character Strengths and Virtues untuk menjelaskan variabel pengaruh dan Uses and Gratifications untuk menjelaskan variabel terpengaruh, lalu membuktikan keterkaitan keduanya secara empiris melalui persamaan $Y = 11,531 + 0,691X$. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter dengan nilai ketekunan yang kuat merupakan daya tarik yang berkaitan dengan keberlanjutan menonton, sehingga dapat menjadi pertimbangan bagi kreator konten dan pelaku industri hiburan dalam merancang tokoh yang tidak hanya menghibur, tetapi juga inspiratif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sikap pantang menyerah karakter Asta dalam anime Black Clover berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan. Kesimpulan ini didukung oleh nilai t hitung 6,391 yang lebih besar daripada t tabel 1,986 dengan signifikansi 0,000, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Persamaan regresi $Y = 11,531 + 0,691X$ dan nilai R Square 0,303 menunjukkan bahwa sikap pantang menyerah Asta menjelaskan 30,3% variasi motivasi menonton, sedangkan 69,7% dijelaskan faktor lain di luar model. Temuan baru penelitian ini berupa model konseptual yang memadukan Character Strengths and Virtues dan Uses and Gratifications dan telah teruji secara empiris untuk menjelaskan bagaimana nilai karakter fiksi berkaitan dengan motivasi khalayak dalam menonton. Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan. Data dikumpulkan satu kali melalui kuesioner daring dengan purposive sampling pada 96 responden di satu wilayah sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Penelitian hanya menguji satu karakter dan satu variabel bebas, sedangkan sebagian besar variasi motivasi menonton belum dijelaskan. Peneliti selanjutnya disarankan menambahkan variabel seperti intensitas menonton, kualitas alur cerita, keterlibatan parasosial, dan pengaruh komunitas penggemar, memperluas wilayah dan jumlah responden, menggunakan pendekatan kualitatif atau campuran, serta mengkaji karakter dari anime lain. Kreator media dan industri hiburan disarankan mengembangkan tokoh yang memuat nilai kerja keras dan ketekunan, dan penonton Generasi Z disarankan menjadikan nilai tersebut sebagai inspirasi yang diterapkan secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengujian empiris pengaruh sikap pantang menyerah karakter fiksi Asta dalam anime Black Clover terhadap motivasi menonton Generasi Z di Jakarta Selatan. Berbeda dari kajian yang berfokus pada preferensi audiens dan konsumsi anime secara umum, penelitian ini secara khusus menempatkan nilai karakter berupa kerja keras, optimisme, dan keberanian sebagai variabel yang berkontribusi terhadap motivasi menonton. Melalui pendekatan kuantitatif kausal-asosiatif, penelitian ini menunjukkan bahwa sikap pantang menyerah Asta berpengaruh positif dan signifikan

terhadap motivasi menonton, dengan kontribusi sebesar 30,3%. Temuan ini memberikan kontribusi pada kajian ilmu komunikasi, khususnya studi perilaku audiens dan konsumsi media digital, dengan menunjukkan bahwa nilai yang direpresentasikan oleh karakter fiksi dapat menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan motivasi audiens dalam mengonsumsi konten anime. Fokus pada Generasi Z berusia 19–25 tahun di Jakarta Selatan juga memberikan konteks empiris yang spesifik untuk penelitian mengenai motivasi menonton anime.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Universitas Bina Sarana Informatika, dan seluruh responden Generasi Z di Jakarta Selatan yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Duckworth, A. L., Kirby, T. A., Tsukayama, E., Berstein, H., & Ericsson, K. A. (2011). Deliberate practice spells success: Why grittier competitors triumph at the National Spelling Bee. *Social Psychological and Personality Science*, 2(2), 174–181. <https://doi.org/10.1177/1948550610385872>
- Duckworth, A. L., Peterson, C., Matthews, M. D., & Kelly, D. R. (2007). Grit: Perseverance and passion for long-term goals. *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(6), 1087–1101. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.6.1087>
- Gander, F., Wagner, L., & Niemiec, R. M. (2024). Do character strengths-based interventions change character strengths? Two randomized controlled intervention studies. *Collabra: Psychology*, 10(1). <https://doi.org/10.1525/collabra.108604>
- Geshica, L., & Azwar, S. (2022). Konstruksi alat ukur pantang menyerah prajurit TNI Angkatan Udara (IMPI-P32). *Jurnal Psikologi Udayana*, 9(2). <https://doi.org/10.24843/JPU.2022.v09.i02.p01>
- Haryadi, A., Listyorini, Jennifer, Celina, Elsadi, & Defriansyah. (2025). A systematic literature review: Exploring variables and contextual applications of the uses & gratifications theory framework in digital media platforms. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 7(3), 14–34. <https://doi.org/10.54783/jin.v7i3.1407>
- Muslimin, N. M. (2025). *Pengaruh motivasi menonton film horor religi dan intensitas menonton YouTube horor terhadap religiusitas mahasiswa Cirebon* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta].
- Niemiec, R. M. (2023). Mental health and character strengths: The dual role of boosting well-being and reducing suffering. *Mental Health and Social Inclusion*, 27(4), 294–316. <https://doi.org/10.1108/MHSI-01-2023-0012>
- Nurafni. (2020). *Pengaruh kerja keras, sikap pantang menyerah, dan tanggung jawab terhadap keberhasilan usaha pedagang di Pasar Tradisional Mode' Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba dalam perspektif ekonomi Islam* [Skripsi].
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character strengths and virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.
- Pristianti, K. (2024). Pengaruh menonton animasi Jepang di internet terhadap gaya hidup wibu di Yogyakarta. *Commsphere: Jurnal Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(1), 93–121. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v2i1.1353>
- Ramadani, C., Hermawati, K. N., Ardian, M. N., & Mulyeni, S. (2026). Pengaruh anime dan manga terhadap motivasi belajar mahasiswa Sastra Jepang di Universitas Nasional PASIM. *BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.59841/blaze.v4i1.3617>
- Seputro, M. R., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Dampak menonton anime terhadap tingkat motivasi siswa SMP. *JIMAD: Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan*, 3(2), 116–132. <https://doi.org/10.61404/jimad.v3i2.399>

- Sidik, P. (2024). Character education and the crisis of national role models. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpka.v15i2.73676>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryanto, A. A. (2022). *Pengaruh intensitas menonton tayangan Esport Star Indonesia terhadap motivasi penonton menjadi atlet esport (Studi pada komunitas Mobile Legends Palembang)* [Skripsi, Universitas Sriwijaya].
- Syafira, S., & Dharmmesta, B. S. (2024). Video-on-demand streaming services subscription antecedents and consequences: The uses and gratifications theory approach. *Journal of Indonesian Economy and Business*, 39(3). <https://doi.org/10.22146/jieb.v39i3.8176>
- Thyer, B. A., & Myers, L. L. (1998). Social learning theory. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 1(1), 33–52. https://doi.org/10.1300/J137v01n01_03
- Utami, T., Halolo, J. I., Susanti, R., & Dudayef, F. (2026). Pengaruh media digital dan perubahan struktur sosial pada Gen-Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Administrasi Publik dan Kebijakan Negara*, 3(1), 163–179. <https://doi.org/10.62383/komunikasi.v3i1.888>
- Weziak-Bialowolska, D., Bialowolski, P., & Niemiec, R. M. (2023). Character strengths and health-related quality of life in a large international sample: A cross-sectional analysis. *Journal of Research in Personality*, 103, 104338. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2022.104338>