

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan berbagai budaya populer pada zaman ini semakin terasa kehadirannya di sekitar masyarakat. Terpaan budaya-budaya asing sangat mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Hadirnya budaya populer juga dapat mempengaruhi gaya hidup masyarakat yang menganggap budaya populer tersebut menarik untuk diikuti demi mengikuti arus perkembangan zaman. Ada banyak budaya asing yang semakin dikenal di luar negaranya dan mulai merambah ke negara-negara lain yang mudah sekali dimasuki budaya asing (Nasution, 2018).

Negara Jepang dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budaya tradisionalnya. Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Beberapa contoh budaya populer dari Jepang adalah *manga*/komik, *anime*/animasi, game, *J-Music* dan drama. *Anime* merupakan sebuah kata serapan dari kata animation dalam bahasa Inggris, yang digunakan orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi (Wulansuci, 2010).

Di luar Jepang, istilah *anime* ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa *anime* diproduksi di luar Jepang. Film *anime*, tema yang ditampilkan dalam sebuah cerita sangat beragam. Penggambaran tokoh serta latar dibuat dengan sangat teliti dan detail sehingga terlihat menarik bagi penonton *anime* (Helmi, 2010).

Jepang pada kurun waktu terakhir ini telah berhasil menyebarkan produk budaya populernya ke dunia Internasional salah satunya yaitu *Anime* proses penyebaran *Anime* ke dunia Internasional tidak bisa dilepaskan dari keberadaan media massa seperti Internet, *Facebook*, *Tik tok*, *Youtube* dan lain sebagainya, bahkan bisa dikatakan bahwa media massa adalah saluran utama pengarah tersebarnya *anime* ke dunia Internasional. Masuknya berbagai budaya asal negeri sakura Jepang yang mengincar pasar anak muda, telah banyak membawa budaya populer baru salah satunya yaitu *otaku*. *Otaku* merupakan penggemar fanatik terhadap *anime* yang mengidolakan (memuja) karakter animasi (Yano, 2010).

Ketertarikan masyarakat terutama remaja Indonesia terhadap budaya populer Jepang *anime*, secara khusus di kalangan mahasiswa universitas Trunojoyo Madura dalam kesehariannya menjalani rutinitas kuliah. Sebagai seorang mahasiswa akses internet atau wifi dapat dengan mudah ditemukan di lingkungan kampus, sehingga memudahkan mereka untuk mengetahui update terbaru dari dunia *anime*, di sela rutinitas perkuliahan selalu disempatkan dengan berita terbaru mulai dari *anime* yang sedang trending, *anime* yang akan release serta jadwal tayang *anime*, serta info-info menarik lainnya tentang Jepang seperti , pariwisata ,budaya ,makanan dan fashion (Wulansuci, 2010).

Dari kecintaan mereka terhadap budaya populer Jepang khususnya *anime* memunculkan pola pola meniru atau kebiasaan baru yang dilakukan mahasiswa universitas Trunojoyo dan dijadikan gaya hidup di keseharian mereka sebagai seorang mahasiswa dan terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terlihat dalam kebiasaan dan tindakan sederhana yang mengikuti pola perilaku keseharian kebiasaan makan orang Indonesia yang pada umumnya menggunakan sendok atau tangan pada masyarakat Jawa, umumnya mulai berubah dengan menggunakan sumpit, sama halnya berbicara dengan teman sebaya mereka mulai menggunakan bahasa Jepang sederhana yang mereka ketahui dari nonton *anime* contohnya seperti : *Ohayou gozaimasu* yang dapat diartikan (Selamat pagi) *Arigato gozaimasu* dapat diartikan (Terima kasih, terima kasih banyak) dan kata-kata sederhana lainnya (Wahidati, 2018).

Mahasiswa yang mencintai budaya populer Jepang khususnya *anime* secara berlebihan (fanatik) bisa dikategorikan sebagai mahasiswa *otaku*. *Otaku* merupakan remaja laki-laki atau perempuan yang berusia remaja 15-29 tahun. Sebagai seorang mahasiswa *otaku anime* yang sudah bisa dikatakan menginjak tahap dewasa, mereka masih gandrung akan tontonan film kartun yang notabnya disajikan untuk tontonan anak-anak. Masyarakat awam yang belum mengerti konsep *otaku* dan *anime* tentunya akan memberi justifikasi akan kegiatan yang *otaku* lakukan ini. Ketidakmampuan seorang *otaku* dalam menyampaikan makna pada lingkungan sekitar inilah yang menyebabkan munculnya berbagai tanggapan mengenai *otaku* itu sendiri (Yano, 2010).

Otaku di pandang sebagai orang yang gagal dalam menjalani tahap demi tahap dalam kehidupan sosial. Hal ini cenderung membuat *otaku* semakin menutup diri dari lingkungannya dan semakin mengalihkan perhatiannya pada dunia *anime*, *manga*, ataupun game yang mampu melampiaskan segala bentuk kekecewaan mereka terhadap lingkungannya. Tentunya hal ini menambah panjang dari rangkaian sebuah gagalnya proses interaksi sosial yang dilakukan oleh para *otaku* (Kitabayashi, 2004)

Pandangan tentang *otaku*, ternyata memunculkan pula sisi yang unik yang tumbuh dalam diri penggemar *anime*. *Otaku* secara tekun dan ulet terus menggali informasi tentang idola mereka ataupun cerita selajutnya tentang *anime* yang mereka senangi. Mereka menghabiskan sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan waktu untuk berburu barang-barang yang dapat memenuhi kesenangan mereka. *Otaku* dapat hanyut terbawa emosi ke dalam lagu atau cerita *anime* yang digemarinya. Bahkan tidak sedikit dari mereka akan merasa terganggu bila idola atau karakter *anime* tersebut diejek oleh orang lain (Kitabayashi, 2004)

Mahasiswa Universitas trunojoyo yang fanatik dengan *anime* atau dikenal dengan istilah *otaku* berinteraksi dengan berbagai mahasiwa lain yang tidak memiliki kegemaran yang sama, tetapi memiliki akses untuk masuk kedalamnya dan berusaha untuk berinteraksi dengan para *otaku*. Namun di satu sisi, hal ini justru akan mengokohkan eksistensi *otaku* untuk berinteraksi dengan sesamanya. Karena mereka berfikir bahwasanya hanya sesama *otaku* lah yang mengerti hobi, perasaan dan keinginan seorang *otaku*. Disinlah pelaku memilih, memeriksa, menahan, menyusun kembali dan mengubah makna untuk mengetahui situasi dimana ia ditempatkan dan arah dari tindakan-tindakannya.

Aktuliasasi diri *otaku* dari lingkungan sekitar bukanlah hal yang bisa di capai oleh semua *otaku*. Padahal jika mendapat aktualisasi dari lingkungan sekitar dan mereka mampu menyampaikan makna dibalik *otaku* tersebut. Mereka akan dapat menggali potensi yang ada di dalam diri mereka. Dan nantinya bisa berujung pada pembentukan konsep diri mereka.

Para mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang menyatakan dirinya sebgai *otaku* pada akhirnya membentuk konsep dirinya sendiri ,mereka berangapan *anime* merupakan bagian utama dalam kehidupan mereka. Bagi mereka *anime*

dimaknai dan dipresentasikan dalam kegiatan sehari-hari dalam baik dalam perkuliahan maupun diluar perkuliahan. Berdasarkan konsep diri mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura yang menjadi *otaku* tersebut maka peneliti tertarik dan mengambil judul “ Konsep Diri Penggemar Budaya Populer Jepang *Anime* Fenomenologi Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.

1.2.1 Rumusan Masalah

Bagaimana Konsep Diri Pencinta Budaya Populer Jepang (*Anime*) Di Universitas Trunojoyo Madura ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui konsep diri pencinta budaya populer Jepang yang ada di Universitas Trunojoyo Madura.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti serta memperluas wawasan di bidang ilmu Sosiologi khususnya di Universitas Trunojoyo Madura
2. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengembangan serta sebagai referensi dan sumber bacaan mahasiswa FISIB, khususnya Sosiologi.
3. Secara pragmatis, penelitian ini dapat memberikan gambaran bagi masyarakat secara umum mengenai konsep diri pecinta budaya populer Jepang di Universitas Trunojoyo Madura .

