

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime, sebagai produk budaya populer Jepang telah menjadi fenomena global yang mendapatkan tempat khusus di hati penggemar dari berbagai kalangan, termasuk mahasiswa di Universitas Trunodjoyo Madura. Karakter-karakter dalam *anime* khususnya karakter perempuan, sering kali didesain dengan kepribadian dan estetika yang ideal, yang tidak hanya menarik perhatian tetapi juga menciptakan keterikatan emosional yang kuat bagi penontonnya. Dikalangan mahasiswa, *anime* menjadi lebih dari sekadar hiburan, namun juga menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang memengaruhi gaya hidup, cara pandang, dan perilaku mereka (Sapto, 2022).

Anime (baca: a-ni-me) adalah kumpulan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dengan karakter protagonis, antagonis, hingga figuran yang dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yang merupakan komik khas Jepang. *Anime* dikenal karena gaya artistik yang khas, dengan karakter yang memiliki mata besar, ekspresi emosional yang kuat (Yamane, 2020). Kata “*anime*” sendiri berasal dari bahasa Jepang, merupakan kependekan dari kata "*animēshon*" yang diadopsi dari bahasa Inggris "*animation*". Istilah ini mulai digunakan di Jepang pada tahun 1960-an untuk merujuk pada semua bentuk animasi, baik lokal maupun internasional. Namun, di luar Jepang *anime* secara khusus merujuk pada animasi yang diproduksi di Jepang atau bergaya Jepang (Bolton, 2018).

Anime Mencakup berbagai media termasuk Film, OVA (*Original Video Animation*), dan TV seri. *Anime* berdasarkan jenis produksinya ada tiga jenis, yaitu:

- a) Film. Jenis ini hanya dijumpai pada bioskop dan cenderung mewakili *anime* dengan biaya produksi paling tinggi dan kualitas gambar paling bagus.
- b) OVA. Mirip dengan serial mini paling tidak berjumlah 2 *episode* dan paling banyak mencapai 20 episode. OVA juga dikenal dengan sebutan lain OAV (*Original Animated Video*). Sebagai aturan yang umum, OVA cenderung berkualitas gambar yang tinggi mendekati kualitas *movie*.

- c) TV Seri. Jenis ini diindikasikan dan ditayangkan di televisi secara terjadwal. Kebanyakan *anime* TV seri itu berdurasi 23 menit. Bisa menjadi 30 menit apabila ditambahkan dengan iklan-iklan televisi. Ada juga TV seri yang satu episodenya hanya berdurasi 12 menit atau satu jam yang biasanya menayangkan 2 episode sekaligus. Anime TV seri biasanya berjalan secara musiman. Satu musim penuh biasanya sebanyak 24 episode atau 12 episode.

Anime yang kebanyakan merupakan adaptasi dari *manga* umumnya dibagi berdasarkan usia dan jenis kelamin audiens yang menawarkan tema cerita berbeda-beda, contohnya *anime Kodomomuke* (子供向け) dipasarkan untuk anak-anak dan biasanya menampilkan cerita lucu, penuh warna, adaptasi dari cerita klasik anak-anak. *Anime Shounen* (少年) biasanya berbasis petualangan dan aksi. *Anime Shoujo* (少女) diasosiasikan dengan anak perempuan hadir dalam berbagai genre, termasuk kisah-kisah yang menceritakan kehidupan sehari-hari, tentang olahraga dan romansa. *Anime Seinen* (青年) menawarkan cerita yang lebih kompleks dan realistis. Ini bisa mencakup tema-tema gelap, introspektif, dan terkadang mengeksplorasi sisi kelam dari masyarakat atau psikologi manusia (Butler, 2019).

Tabel 1. 1Rating Usia Kategori Penonton Anime

No	Demografi	Gender dan Usia	Contoh Anime
1	<i>Kodomo</i>	<i>Kodomo</i> ditujukan untuk penonton anak-anak laki-laki dan perempuan usia 3-12 tahun	Hello Kitty, Hamtaro, Doraemon
2	<i>Shounen</i>	<i>Shounen</i> dipertunjukkan untuk penonton remaja laki-laki usia 10-19 tahun	One Piece, Dragon Ball Z, Naruto
3	<i>Shoujo</i>	<i>Anime Shoujo</i> diperuntukkan untuk penonton remaja perempuan usia 8-18 tahun	Fruits Basket, Sailor Moon, Cardcaptor Sakura
4	<i>Seinen</i>	<i>Seinen</i> target penontonya adalah laki-laki dewasa usia 18-40 tahun	Vinland Saga, Oshi No Ko, Black Lagoon
5	<i>Josei</i>	<i>Anime Josei</i> target penontonya wanita dewasa usia 18-40 tahun	Gokusen or Honey and Clover Hataraki Man.

Sumber: Mojok.com

Dikutip dari *Anime News Network*, *anime* melahirkan banyak penggemar di Indonesia dan menunjukkan bahwa minat terhadap *anime* terus meningkat hingga saat ini, terutama di kalangan generasi muda seperti pelajar SMA dan mahasiswa.

Sebagian besar penggemar *anime* didominasi oleh kalangan remaja dan dewasa muda. Platform *streaming anime* seperti *Crunchyroll* dan situs lokal menunjukkan lonjakan pengguna dari Indonesia (Venus, 2017). *Anime* kategori *shounen* dan *seinen* adalah salah satu dengan jumlah penggemar terbesar. Kepopuleran *anime* ini melahirkan berbagai macam jenis perilaku dari penggemarnya, termasuk penggemar *anime* di Universitas Trunodjoyo Madura. Perbedaan dua kategori ini terbilang cukup besar mulai dari tema cerita yang diangkat, tone warna animasi, penggambaran karakter, dan lain-lain. Sebagai contoh bisa dilihat perbedaan poster *anime shounen* dan *seinen* di Gambar 1.1 Gambar 1.2.

Gambar 1. 1 Contoh Poster Official Anime Shounen



Sumber: allposter.com

Gambar 1. 2 Contoh Poster Official Anime Seinen



Sumber: allposter.com

Anime merupakan sebuah simulasi dunia fantasi atau tidak nyata. Di dalam *anime* terdapat hukum-hukum yang berlaku di dunia itu sendiri, akan tetapi tidak berlaku di dunia nyata. *Anime* dapat mempengaruhi penonton secara tidak langsung, sebagai contoh di dalam *anime* kategori *sounen* *Naruto*, bercerita tentang *Naruto Uzumaki*, seorang ninja yang ambisius, ceroboh, namun periang, juga pantang menyerah demi mewujudkan cita-citanya menjadi *hokage*, sebuah gelar untuk seorang pemimpin terkuat di desanya. Secara tidak langsung, penonton akan merasa terinspirasi dengan tekad pantang menyerah dari karakter fiksi *Naruto* ini, mengubah jalan pikiran penonton agar terasa lebih dekat dengan tokoh fiksi *Naruto*,

juga perilaku meniru karakter seperti cara berlari ninja yang khas dalam *anime* Naruto. Artinya, simulakra yang berada di dalam simulasi (*anime*) ini mempengaruhi orang yang menontonnya agar terasa lebih dekat dengan tokoh utamanya. Akan tetapi, di sisi lain perasaan yang membuat lebih dekat tersebut bersifat imajinatif, dikarenakan *anime* Naruto itu sendiri tidak nyata sama sekali.

Begitupun dengan *anime* kategori *seinen* yang mempengaruhi perilaku penggemarnya. Berbeda dengan *shounen* yang kebanyakan tema yang diangkat menyesuaikan audiensnya yaitu remaja, *seinen* menghadirkan tema lebih serius, gelap dan kompleks. Alur cerita *seinen* dianggap terlalu berat untuk dikonsumsi remaja, sehingga *seinen* dihususkan untuk penonton dewasa yang sudah matang secara mental untuk menerima informasi dari *anime seinen* dengan bijak. Hiperrealitas di dalamnya, penggemar *anime seinen* cenderung menganggap cerita yang diangkat dalam *anime seinen* merupakan bentuk nyata permasalahan yang ada di dunia. Meskipun faktanya cerita dalam *anime seinen* merupakan sebuah karya yang diciptakan untuk memenuhi imajinasi penonton.

Beberapa mahasiswa juga gemar mengikuti berbagai *event* budaya populer Jepang yang sering kali diadakan diberbagai wilayah di Indonesia, digelar oleh komunitas *anime* tertentu dan kemudian dihadiri oleh banyak penggemar *anime* dari berbagai penjuru negeri. Karena berada dalam berkumpul yang sama, penggemar menunjukkan kepribadian mereka yang sebenarnya, tanpa perlu takut merasa dianggap aneh oleh orang sekitar. Komunitas *anime* ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pelarian dari kenyataan sehari-hari, menciptakan hiperrealitas di mana penggemar merasa lebih hidup dan terhubung dalam dunia *anime* daripada dalam kehidupan nyata (Wulandari, 2023).

Hal ini disebabkan oleh hiperrealitas mahasiswa sebagai penggemar karakter perempuan dalam *anime seinen* yang menjadikan perilaku tersebut merupakan hal biasa dan sudah menjadi bagian dari identitas diri mereka. Didukung oleh media sosial yang juga memainkan peran penting dalam memperkuat keterikatan ini (Siswadi, 2022). Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses konten yang terkait dengan karakter perempuan favorit mereka yang menampilkan gambar, *meme*, atau *fan art* dari karakter tersebut, berinteraksi dengan konten ini, dan berbagi perasaan mereka dengan penggemar lain.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep hiperrealitas yang diperkenalkan oleh Jean Baudrillard. Hiperrealitas adalah kondisi di mana representasi atau simulasi fiksi menjadi begitu kuat sehingga menggantikan realitas itu sendiri (Hidayat, 2021). Dalam kasus penggemar *anime* kalangan mahasiswa Universitas Trunodjoyo Madura karakter perempuan dalam *anime seinen* sering kali diidealkan sedemikian rupa sehingga mereka mulai dilihat sebagai representasi realitas yang lebih menarik atau bahkan lebih nyata. Keterikatan emosional yang dibentuk melalui interaksi dengan karakter perempuan dalam *anime* dapat memengaruhi ekspektasi mahasiswa terhadap hubungan interpersonal dan standar kecantikan. Mahasiswa mulai mencari sifat-sifat yang mereka lihat dalam karakter *anime* pada orang-orang di sekitar mereka, atau bahkan lebih parah, merasa bahwa realitas tidak dapat memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh simulasi fiksi tersebut.

Situasi ini menimbulkan beberapa pertanyaan penting mengenai bagaimana media fiksi dapat memengaruhi perilaku konsumsi, gaya hidup, identitas, interaksi sosial di kalangan mahasiswa UTM. Pemahaman yang mendalam tentang fenomena ini menjadi penting, mengingat dampak psikologis dan sosial yang dapat ditimbulkan oleh keterikatan yang berlebihan pada karakter perempuan dalam *anime seinen*. Dengan latar belakang ini, peneliti bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana hiperrealitas terbentuk dalam konteks mahasiswa Universitas Trunodjoyo Madura penggemar karakter perempuan *anime seinen*, serta implikasinya terhadap kehidupan mereka di dunia nyata. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis fenomena tersebut dengan judul perilaku mahasiswa penggemar karakter perempuan *anime seinen* dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perilaku mahasiswa Universitas Trunodjoyo Madura penggemar karakter perempuan *anime seinen* dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana perilaku mahasiswa Universitas Trunodjoyo Madura penggemar karakter perempuan *anime seinen* dalam perspektif hiperrealitas Jean Baudrillard.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu saja diharapkan dapat memberikan manfaat, solusi dan masukan untuk bekal dimasa depan kepada segala pihak, baik peneliti maupun mahasiswa atau khalayak umum dan mereka yang membutuhkan pengetahuan tentang hal ini. Adapun beberapa manfaat praktis dan teoritis dari penelitian ini:

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik dan mahasiswa untuk lebih memahami bagaimana konsumsi media, khususnya *anime seinen*, memengaruhi perilaku dan mahasiswa.
2. Bagi orang tua dan pihak berwenang, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dampak positif dan negatif dari konsumsi *anime seinen*, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih informasi tentang paparan media terhadap mahasiswa.
3. Bagi penggemar *anime* itu sendiri, dengan memberikan kesadaran tentang bagaimana karakter dalam *anime* dapat memengaruhi cara mereka melihat diri sendiri dan dunia di sekitar mereka.

1.4.2 Manfaat Teoritis

1. Dapat memperluas pemahaman tentang konsep hiperrealitas, khususnya dalam konteks konsumsi media populer seperti *anime*, yang sering kali menyajikan karakter dan situasi yang lebih menarik daripada realitas itu sendiri.
2. Memberikan wawasan baru tentang bagaimana karakter fiksi, khususnya karakter perempuan dalam *anime seinen*, dapat memengaruhi perilaku, identitas, dan preferensi mahasiswa. Ini relevan dalam kajian psikologi sosial dan budaya, di mana pembentukan identitas dan perilaku sosial dipengaruhi oleh media yang dikonsumsi.

3. Penelitian ini dapat menambah literatur dalam bidang studi budaya populer dengan menyoroti cara-cara di mana *anime seinen* berfungsi sebagai medium bagi penggemar untuk mengalami dan mengeksplorasi peran sosial, dan dinamika hubungan.
4. Penelitian ini juga dapat berkontribusi pada pemahaman tentang dinamika perilaku penggemar, khususnya dalam konteks komunitas penggemar *anime*, serta bagaimana interaksi dalam komunitas ini memengaruhi perilaku individu.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini adalah terbatas pada mahasiswa penggemar *anime seinen* yang berfokus pada karakter perempuan. Batasan utama mencakup lingkup informan yang hanya terdiri dari mahasiswa laki-laki di Universitas Trunodjoyo Madura. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi secara mendalam motivasi, persepsi, dan pengalaman mahasiswa terhadap karakter tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku dan makna yang terkait. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana karakter *anime* memengaruhi identitas, hobi, dan interaksi sosial mahasiswa di lingkungan akademik.