

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara yang populer dan disukai karena memiliki banyak aspek budaya yang unik dan mengagumkan. Jepang menjadi salah satu negara maju di Asia Timur dan terkenal dengan kemajuan teknologi dan disiplin masyarakatnya, keindahan alam dan budayanya pun sama-sama menarik.

Dalam literasipublik.com, kata budaya adalah pengembangan dari kata majemuk budidaya, yaitu budi yang diperdayakan. Budi merupakan gabungan antara akal dan perasaan untuk mengukur baik buruknya, sedangkan daya adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu atau kemampuan untuk bertindak. Kebudayaan adalah hasil dari budaya, yaitu hasil kegiatan dan ciptaan ideologis manusia seperti kepercayaan, kesenian, dan adat-istiadat. Kebudayaan merujuk kepada berbagai aspek kehidupan seperti cara-cara berlaku, kepercayaan-kepercayaan & sikap-sikap, dan juga hasil dari kegiatan manusia bagi masyarakat atau kelompok populasi tertentu, dan manusia pada dasarnya memiliki budaya alami yang sesuai dengan kondisi kelahirannya. Manusia dan budaya tidak dapat dipisahkan, manusia dan budaya juga merupakan satu kesatuan yang utuh.

Asal-usul suatu budaya merupakan interaksi yang dilakukan manusia sehingga ada kesempatan akan menjadi pembicaraan publik dan menjadi besar, mulai dari sebagian orang yang membicarakan sesuatu topik, dan terus menyebar serta kesimpulannya menjadi isu yang menarik, sehingga berpotensi lahirnya budaya yang populer. Dalam jurnal yang ditulis Nashiruddin Akmal pada kumparan.com, menurut Hebdige (1988), melihat budaya populer sebagai sekelompok benda-benda yang terdapat seperti film, kaset, pakaian, acara tv, sarana transportasi dan sebagainya.

Dari sumber sudiobelajar.com, dapat dijabarkan bahwa unsur-unsur dari budaya ada enam menurut ahli budaya Macionis (2004). Pertama adalah simbol yang merupakan bentuk kata, gerak tubuh, dan tindakan yang mengungkapkan makna. Kedua adalah bahasa yang merupakan sistem tanda yang digunakan orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Ketiga adalah nilai yang merupakan standar abstrak tentang apa yang harus dilakukan, atau standar yang digunakan orang untuk memutuskan apa yang pantas, baik, indah, dan layak sebagai norma sosial. Keempat adalah keyakinan yang merupakan pikiran atau pemikiran yang orang anggap benar. Kelima ada norma yang merupakan aturan yang mengatur perilaku manusia, yang terdiri dari adat (tentang moral) dan *folklore* (tentang kesantunan). Dan yang terakhir adalah teknologi yang merupakan produk keahlian yang dimanfaatkan sebagai tunjangan kehidupan individu.

Ketenaran budaya modern Jepang telah menyebar ke seluruh dunia, membangkitkan rasa ingin tahu banyak orang asing, dan mendorong mereka untuk berkunjung dan mengalaminya secara langsung. Salah satu kontribusi terbesar Jepang yang masih menjadi ikon hingga saat ini adalah "*anime*". Animasi berasal dari kata bahasa Inggris "*animation*". Orang-orang di seluruh dunia menyukai animasi Jepang hingga mereka ingin mengunjungi Jepang, juga mempelajari bahasa dan kebudayaan Jepang. *Anime* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan gaya animasi Jepang yang telah ada sejak awal abad ke-20. Dengan terjadinya globalisasi di dunia dan perkembangan teknologi khususnya di bidang hiburan, salah satunya adalah industri film di Jepang, Jepang melihat Indonesia sebagai pasar potensial bagi industri film Jepang karena banyaknya penggemar dan penikmat serial *anime* yang tersebar dengan cepat di Indonesia.

Anime merupakan salah satu budaya populer yang hingga saat ini masih *booming* di sosial media maupun dunia nyata. *Anime* merupakan serial kartun yang pertama diproduksi pada tahun 1907. Pada sekitar tahun 1970-an, *anime* mulai masuk ke Indonesia dan menjadi budaya populer sejak tahun 2013.

Lahirnya *anime* di Indonesia pasti merubah kehidupan warga Indonesia. Proses masuknya budaya populer ini dinyatakan dengan adanya kegiatan bertajuk *anime* dan Jepang dalam kontes-kontes ataupun festival budaya Jepang, seperti: kontes *cosplay* di JEC, *Mangafest*, Bunkasai, Orenji. Pada saat ini pertumbuhan *anime* di Indonesia terus menjadi besar serta merajalela. Lahirnya komunitas-komunitas pecinta *Anime*, kegiatan bertemakan Jepang, festival Jepang di berbagai universitas, menunjukkan kesuksesan Jepang dalam memilah sasaran. Perihal ini bisa dibuktikan dengan penggemarnya, yang biasa disebut dengan *Otaku*. Namun, warga Indonesia lebih sering menyebutnya dengan istilah *Wibu*. *Otaku* ada dari seluruh golongan, mulai dari kanak-kanak hingga orang dewasa yang menggemari *anime-anime* ciptaan atau kreasi negara sakura tersebut.

Kesuksesan *Anime* menjadi budaya populer yang tak terhindar pada unsur yang berkonteks pada kemunculan budaya tersebut. *Anime* mudah diakses lewat media online semacam web yang jangkauannya sangat luas, seperti Muse Indonesia, Crunchyroll, Iqiyi, serta lain-lain. Oleh sebab itu masyarakat Indonesia bisa dengan mudah mengakses serta menyaksikan *Anime-anime* kesukaannya tanpa membayar mahal. Mereka pun bisa menikmati *anime* kesukaannya di TV.

Saat ini hampir seluruh warga di Indonesia memakai media, baik itu media tv, radio serta *smartphone* untuk menonton anime kesukaannya. Mereka pun membentuk kelompok atau komunitas anime. Komunitas ialah publik yang dalam konteks komunikasi diposisikan selaku *receiver*, penerima, ataupun penikmat. Komunitas bisa berfungsi selaku kelompok yang pasif ataupun aktif. Semua itu bergantung dari media yang dipakai pada komunitas itu. Komunikasi akan berhasil apabila pesan yang diinformasikan oleh komunikator sesuai dengan kerangka acuan (*frame of reference*), ialah paduan pengalaman serta penafsiran (*collection of experiences and meaning*) yang sempat diperoleh komunikan. Dimana terdapatnya area sosial (*social environment*) serta konteks ikatan yang ialah aspek yang berarti dalam komunikasi (Wilbur Schramm; Purba, 2006: 53).

Komunitas penggemar *anime* dan *manga* Indonesia lebih dikenal dengan sebutan *otaku* atau *wibu*. Dalam hal ini, penonton atau penikmat *anime* tentunya sangat berperan penting dalam keberhasilan *anime* sebagai budaya populer. Berdasarkan perkembangan *anime*, *manga*, dan timbulnya sebutan *otaku* & *wibu* di Indonesia, maka penulis tertarik membahasnya dalam Tugas Akhir ini.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Dengan ini penulis mencantumkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dibuat, yaitu dari :
Muhammad Faiz Gemissal, Skripsi tahun 2018 dari Universitas Gadjah Mada dengan judul “*Persepsi Terhadap Otaku dan Faktor-Faktor Perubahannya: Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Pertukaran Pelajar Sastra Jepang UGM*”. Isi dari penelitian tersebut adalah untuk mengkonfirmasi apakah ada perubahan cara pandang terhadap *otaku* setelah sepuluh responden tinggal selama satu tahun di Jepang. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian terdahulu meneliti tentang faktor perubahan cara pandang responden pada *otaku*, sedangkan penelitian penulis tentang pandangan mahasiswa D3 Bahasa Jepang Unsada terhadap *otaku* dan *wibu*.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara berkembangnya *manga* dan *anime* di Indonesia?
2. Apakah yang dimaksud dengan *otaku* dan *wibu*?
3. Bagaimanakah dampak menjadi *otaku* dalam bermasyarakat?
4. Mengapa stigma negatif muncul dalam masyarakat terhadap *otaku* dan *wibu*?
5. Bagaimana pandangan mahasiswa D3 Bahasa Jepang terhadap *otaku* dan *wibu*?

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada pandangan Mahasiswa D3 Jepang Universitas Darma Persada terhadap *otaku* dan *wibu*.

1.5 Rumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan *otaku* dan *wibu*?
2. Bagaimanakah pandangan mahasiswa D3 Bahasa Jepang Universitas Darma Persada terhadap *otaku* dan *wibu*?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Memahami perbedaan *otaku* dan *wibu*
2. Mengetahui pandangan mahasiswa D3 Bahasa Jepang Universitas Darma Persada terhadap *otaku* dan *wibu*.

1.7 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Pembaca

Untuk meningkatkan pengetahuan tentang *otaku* dan *wibu* yang berkaitan dengan gaya hidup dan cara pandang mahasiswa.

- b. Bagi Penulis

Menambah wawasan mengenai *otaku* dan *wibu* dan mengetahui berbagai pandangan mahasiswa D3 bahasa Jepang Universitas Darma Persada terhadap *otaku* dan *wibu*.

1.8 Landasan Teori

1. Budaya Jepang

Menurut Suwondo (dalam jurnal tahun 2012), secara tata bahasa, penafsiran kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia. Kebudayaan sendiri dimaksud selaku seluruh perihal yang berkaitan dengan ide ataupun benak manusia, sehingga bisa menunjuk pada pola pikir, sikap dan karya raga sekelompok manusia.

Novera (dalam skripsi tahun 2018), manusia dalam kesehariannya tidak hendak lepas dari kebudayaan, sebab manusia merupakan pencipta serta pengguna kebudayaan itu sendiri. Manusia hidup sebab terdapatnya kebudayaan, sedangkan itu kebudayaan hendak terus hidup serta tumbuh manakala manusia ingin melestarikan kebudayaan. Dengan demikian manusia serta kebudayaan tidak bisa dipisahkan satu sama lain, sebab dalam kehidupannya tidak bisa jadi tidak berurusan dengan hasil- hasil kebudayaan, tiap hari manusia memandang serta memakai kebudayaan, serta kebudayaan berevolusi menjajaki pertumbuhan peradaban manusia, dari era prasejarah sampai masa globalisasi.

Kemajuan sesuatu negeri ataupun industri, bukanlah bisa terlepas dari Budaya yang tumbuh di negeri ataupun di industri tersebut. Kemajuan teknologi yang sangat pesat, yang tidak dapat kita pungkiri asal pertumbuhan banyak yang berasal dari negeri Jepang. Kemajuan tersebut memforsir kita buat belajar ataupun menjalankan kerjasama dengan pihak Jepang, baik buat kepentingan perdagangan, alih teknologi, ataupun cuma hanya menguasai manual operation dari bahan-bahan teknologi dikala ini.

2. Anime dan Manga

Manga dan *anime* adalah contoh kebudayaan Jepang yang memiliki pengaruh besar di negara lain. Dengan keunikan dari masing-masing wujud kebudayaan Jepang sukses menyebarkan pengaruh kebudayaannya tidak cuma di kawasan Asia Timur, namun pula merambah kawasan Asia Tenggara, serta salah satu negeri di kawasan Asia Tenggara yang menemukan pengaruh kebudayaan Jepang merupakan Indonesia.

Anime merupakan salah satu pesona Jepang semenjak tahun 1963 hingga saat ini. *Anime* Jepang digemari oleh banyak orang di segala dunia salah satunya adalah Indonesia. Judul *anime* Jepang yang sangat lama merupakan *Tetsuwan Atom* tahun 1963. Di Jepang, banyak *anime* baru yang hadir dari Televisi ataupun internet. Dahulu terdapat kegiatan Televisi di Jepang yang cuma menayangkan *anime* saja. Namun, saat ini tayangan *anime* di Televisi hanya tinggal sedikit. Akhir-akhir ini penggemar *anime* menikmati *anime* lewat layanan internet ataupun aplikasi khusus yang menayangkan *anime*, misalnya Netflix dan Cruchyroll.

Manga sendiri merupakan ‘Komik’ yang berasal serta diterbitkan dari Jepang. Berbeda dengan ‘Komik’ hasil penciptaan Eropa, Amerika, Prancis, *manga* hadir serta menampilkan pertumbuhan yang luar biasa selaku alternatif kejenuhan anak muda membaca ‘Komik’ dari Barat. *Manga* dari tahun 1990-an sampai saat ini berkembang di Indonesia, sehingga dunia kanak-kanak serta anak muda Indonesia banyak yang memahami *manga*. Perihal ini tampak nyata dari informasi hasil survei ‘Komik’ yang ditulis oleh litbang Kompas (Atyas, 2002). Dari survei tersebut dihasilkan informasi yang mengindikasikan kebanyakan peminat *manga* merupakan mereka yang berumur kurang dari 25 tahun.

3. *Otaku & Wibu*

Perbandingan sebutan antara *otaku* serta *wibu* ini sangatlah berarti, sebab arti yang berbeda pada tiap sebutan bisa membuat kekeliruan yang agak buruk di masyarakat. Sebutan *otaku* lebih mengacu terhadap suatu istilah di Jepang buat orang-orang yang menggemari suatu, berbeda dengan *wibu* yang lebih mengacu terhadap ejekan kepada orang-orang yang menggemari *anime*, serta meniru budaya orang Jepang, dengan kata lain yaitu *otaku*. Menginformasikan masyarakat Indonesia tentang kehidupan *otaku* dan *wibu*, khususnya di Indonesia, akan menambahkan karakter pemahaman dasar tentang istilah-istilah yang sangat populer di Jepang dan dunia. Pemahaman dasar sangat penting, agar tak ada lagi salah paham tentang arti *otaku* yang

sebenarnya, dan tidak dikacaukan dengan konotasi negatif dari berita yang tidak dapat dipercaya atau tidak realistis.

1.9 Metode Penelitian

Untuk penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif analitis. Penulis menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa D3 bahasa Jepang angkatan 2018, 2019, dan 2020 melalui sosial media. Penulis akan meneliti tentang pandangan Mahasiswa D3 Bahasa Jepang Universitas Darma Persada terhadap *otaku* dan *wibu*. Setelah menyebar kuesioner, penulis akan mengolah data dan menganalisa.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Di Bab I ini, penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan masalah, manfaat, landasan teori, metode hingga sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori

Di bab II ini, penulis menguraikan tentang konsep dan pemahaman dalam penelitian masalah yang menurut penulis sangat menarik untuk diteliti lebih dalam tentang *otaku* dan *wibu*.

Bab III Pandangan Mahasiswa D3 Bahasa Jepang Universitas Darma Persada Terhadap *Otaku* dan *Wibu*

Di bab III ini penulis menguraikan tentang metode penelitian tentang pandangan mahasiswa terhadap *otaku* dan *wibu*.

Bab IV Simpulan

Bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.