

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

¹*Cosplay* Bandung adalah sebuah komunitas yang mewadahi masyarakat kota Bandung untuk menyalurkan hobinya dalam menyukai kebudayaan khas Jepang ini, seperti anime dan cosplay yang kerap tak dapat terpisahkan hingga pada tahun 2008 lalu lahirlah sebuah komunitas untuk mewadahi orang-orang yang fanatic dengan kebudayaan Jepang.

²Untuk bergabung pada komunitas ini sangatlah mudah. Cukup dengan menyukai budaya Jepang baik itu dari Anime dan Cosplay, sehingga anggota komunitas *cosplay* Bandung ini memiliki ribuan anggota. Karena banyaknya anggota menjadikan komunitas *cosplay* Bandung ini semakin dikenal oleh masyarakat luas khususnya di kota Bandung itu sendiri

Dengan kepopulerannya *Cosplay* Bandung yang merupakan satu komunitas yang memiliki beragam kegiatan seputar Jepang, seperti *Cosplay*, *Otaku*, *Wibu* dan berbagai macam nama lain yang memiliki ketertarikan khusus di lingkup Jepang.

³*Wibu* adalah sebuah istilah penamaan untuk orang fanatis terhadap Anime, kata tersebut berasal dari Bahasa Inggris yakni *weeaboo* yang memiliki makna orang non-Jepang yang memiliki obsesi berlebihan terhadap

¹ <https://mobile.facebook.com/COS.BDG/>

² <http://www.Destinasibandung.co.id>

³ <https://today.line.me/id>.

kebudayaan Jepang dan berlaku seolah-olah mereka adalah orang Jepang yang hidup disana.

Tidak hanya sekedar menyukai budaya jepang, mereka pun tidak segan untuk berpakaian seperti orang Jepang dan menggunakan kosakata Jepang untuk berbicara dengan orang lain seperti kata “*Ohayou, Konnichiwa, Arigatou, Daijoubu, Minna san*” Selain itu karena sering dianggap aneh wibu juga gemar mengoleksi merchandise khas Jepang terutama dari serial anime atau manga yang ditontonya.

Namun sekarang ini penamaan “Wibu” telah mengalami pergerseran makna menjadi sesuatu yang negatif, dan banyak orang yang tersinggung jika disebut “Wibu”, dan lebih suka jika orang yang menyukai kebudayaan Jepang seperti Anime ini dinamakan “*Anime Lovers*” atau pecinta Anime.

⁴Anime adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang.

Kata anime tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana a, ni, me yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris “*Animation*” dan diucapkan sebagai “*Anime-shon*”. Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada tahun 1963. Sekarang anime sudah sangat berkembang jika dibandingkan dengan anime zaman dulu.

⁴ Faisal Muhammad 2014 : 3

Dengan grafik yang sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Masyarakat Jepang sangat antusias menonton anime dan membaca manga. Dari anak-anak sampai orang dewasa, mereka menganggap anime itu sebagai bagian dari kehidupan mereka. Hal ini yang membuat beberapa televisi kabel yang terkenal akan beberapa film kartunnya, seperti Cartoon Network dan Nickelodeon mengeksport kartunnya.

Sekarang anime menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan bagi semua orang dan banyak juga orang yang memanfaatkan hal ini untuk sebuah tindakan kejahatan. Pembuat anime itu sendiri disebut animator. Para animator itu bekerja di sebuah perusahaan media untuk memproduksi sebuah anime.

⁵Dengan kepopuleritasan anime yang sudah banyak diterima oleh dunia luas, hingga pada sekitar 1970-an Anime Jepang dengan judul *Wanpaku Omukashi kumu kumu* masuk ke Indonesia, kala itu dapat dilihat oleh masyarakat Indonesia melalui siaran nasional yakni TVRI, yang menjadi stasiun televisi pertama yang menayangkan anime yang pada saat itu mencapai 26 episode.

Di Indonesia sendiri perkembangan dunia pertelevisian mulai meningkat, muncul satu persatu stasiun televisi baru swasta yang menghiasi televisi tabung rakyat. Seiring dengan kemunculan stasiun swasta seperti RCTI, anime perlahan kembali mengudara seperti serial Doraemon yang disiarkan setiap Minggu pagi. Tak menyangka, respons masyarakat Indonesia begitu luar biasa menyambut tontonan Doraemon.

⁵ <https://m.cnnindonesia.com>

Mulai dari anak kecil hingga orang dewasa gemar mengikuti anime dengan ikon robot lucu menggemaskan yang punya pintu ke mana saja. Tak mau ketinggalan, menyusul popularitas Doraemon, pada 1995, Indosiar didirikan dan ikut menyiarkan anime Dragon Ball yang juga tayang setiap Minggu pagi.

Film anime ini kebanyakan diadaptasi dari manga (komik), namun ada juga beberapa film anime yang tidak juga diadaptasi dari manga. Di era awal 2000-an, SCTV mulai mengikuti jejak RCTI dan Indosiar, dengan menyiarkan Samurai X yang ditayangkan dari Senin hingga Jumat pada pukul 15.00 WIB.

Daftar anime yang masuk mulai terus merambah, setidaknya yang pernah menghiasi layar TV Indonesia setelahnya yakni Let's & Go, Chibi Maruko Chan, Hamtaro, P-Man, One Piece, Crayon Shinchan, Yu-Gi-Oh!, dan Beyblade.

Ada pula Digimon Adventure, Detective Conan, Inuyasha, Ninja Hattori, Pokémon, Crush Gear, dan Bleach. Kemudian menyusul Hachi, Captain Tsubasa, Slam Dunk, Nube, Hunter x Hunter, Ghost at School, Whistle, Yu Yu Hakusho, hingga Naruto Shippuden. Kini, perkembangan anime di Indonesia semakin mewabah dengan dibuktikan banyaknya komunitas penggemar anime yang disebut Otaku, namun di Indonesia kerap disebut dengan Wibu.

⁶“Jadi, dengan perkataan lain, kelompok mempunyai dua tanda psikologi. Pertama, anggota-anggota merasa terikat dengan kelompok, ada *sense of belonging* yang tidak dimiliki orang yang bukan anggota. Kedua, nasib anggota-anggota kelompok saling bergantung sehingga hasil setiap orang terkait dalam cara tertentu dengan hasil yang lain”. (Rakhmat Jalaluddin, 2005:141-142 dikutip dalam buku Baron dan Byrne, 1979:558).

Kelompok merupakan sekumpulan orang-orang yang terdiri atas tiga orang atau lebih yang memiliki keterkaitan psikologis terhadap sesuatu hal yang saling berinteraksi satu sama lain. Suatu kelompok memiliki suatu tujuan dan organisasi serta cenderung melibatkan interaksi antara anggota-anggotanya.

Meskipun kelompok mempunyai tanda psikologi, tetapi dalam penelitian ini berada pada konteks komunikasi kelompok, seperti halnya definisi-definisi lain, komunikasi kelompok pun selalu diutarakan berbeda-beda untuk setiap pakarnya.

Perbedaan pendapat ini wajar sekali, mengingat para pakar yang mengemukakan pendapat mengenai komunikasi kelompok pun berbeda latar belakangnya, mulai dari pengalaman, sampai pendidikan yang berbeda satu sama lain. Latar belakang psikologi, sosiokologi, dan komunikologi dapat membedakan pendapat para pakar karena objek formal di setiap bidang kajiannya berbeda namun terdapat juga persamaan pada objek materialnya, yaitu manusia.

⁶ Rakhmat Jalaluddin. 2005:141-142



Gambar 1.1. Fanatisme *Anime*

Sumber : *Facebook.com*

Menurut peneliti makna fanatisme harus ada pengendalian sikap yang wajib dilakukan oleh pecinta *anime* karena masyarakat awam beranggapan bahwa makna fanatisme adalah suatu hal yang negatif. Oleh karena itu, peneliti ingin membahas tentang makna fanatisme agar tidak selalu mengarah dalam hal negatif dan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang dan juga anime dapat ditunjukkan dengan penambahan wawasan budaya Jepang dan memperdalam penggunaan bahasa Jepang sehingga suatu saat nanti dapat berkesempatan untuk pergi ke negara Jepang.

Hal itu ditunjukkan kepada siapapun tanpa harus lihat apakah orang lain menyukai Anime Jepang juga sebagai tolak ukur cinta dan benci dalam aktivitas sosial, dan yang paling penting tetap menjaga kearifan budaya Indonesia yang harus dibanggakan, sebagai anak muda Indonesia dalam menjaga kearifan budaya tanah air agar tidak terpengaruhi budaya asing.

⁷Abidin Zaenal berpendapat bahwa eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, suatu “menjadi” atau “mengada”. Ini sesuai dengan asal kata eksistensi itu sendiri, yakni *exsistere*, yang artinya keluar dari, “melampaui” atau “mengatasi”. Jadi eksistensi tidak bersifat kaku dan terhenti, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasi potensi- potensinya.

Eksistensi menurut peneliti ada akan keberadaan seseorang yang bergaul dalam lingkungan masyarakat, bisa dikatakan ingin diakui keberadaannya khususnya dalam segi sosial. Karena pada dasarnya manusia akan mengalami perubahan dari masa sekarang sampai masa yang akan datang baik dari segi bahasa, perilaku, tindakan.

⁸Dalam pandangan psikologi eksistensial, Chaplin pada bukunya Kamus Lengkap Psikologi mengatakan bahwa: Eksistensi adalah sebuah pandangan mengenai keberadaan manusia, situasinya dalam dunia, kebebasannya memilih tujuan kehidupan dan berusaha memahami arti kehidupannya sendiri.

Aliran psikologi ini menekankan bahwa unsur eksistensi punya hak lebih tinggi dan harus lebih diutamakan daripada esensi dan bahwa kebebasan memilih adalah terpenting dan tertinggi melebihi determinisme.

⁷ Abidin, Zainal. 2007:16.

⁸ Chaplin J.P 2000:177

Sehingga eksistensi diri sebagai pecinta anime merupakan sebuah kebebasan dan bentuk atau wujud ekspresi diri dari apa yang mereka sukai dan mereka pula sedang berusaha untuk memahami arti dari kehidupannya di dalam dunia ini, walaupun banyak cibiran di kalangan masyarakat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi dalam mencari, mengumpulkan berbagai informasi makna fanatisme anime menurut para anggota *Cosplay* Bandung sebagai objek penelitian. Pendekatan fenomenologis memusatkan perhatian pada motif dan pengalaman subjektif.

Pendekatan ini berhubungan dengan pandangan pribadi mengenai dunia mengenai penafsiran mengenai berbagai kejadian yang dihadapinya. Dalam konteks fenomenologis, anggota komunitas *Cosplay* Bandung yang dalam penelitian ini adalah para pecinta anime adalah aktor yang melakukan tindakan sosial bersama aktor lainnya yang memiliki kesamaan dan kebersamaan dalam ikatan makna intersubjektif. Dalam bukunya Alex Sobur “Filsafat Komunikasi”,

⁹Menurut Schutz, makna subjektif yang terbentuk dalam dunia sosial oleh aktor lebih merupakan sebuah ‘kesamaan’ dan ‘kebersamaan’ (*common and shared*) diantara para aktor. Oleh karena itu, sebuah makna subjektif disebut sebagai ‘intersubjektif’.

⁹ Sobur, 2013: 52

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam tentang **Konstruksi Makna Fanatisme Anime Pada Komunitas Cosplay Bandung** (Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Fanatisme Anime Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri)

1.2.Rumusan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah Makro

“Bagaimana Konstruksi Makna Fanatisme *anime* Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri?”

1.2.2. Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana motif fanatisme anime pada komunitas *Cosplay* Bandung dalam menunjukkan eksistensi diri?
2. Bagaimana pengalaman fanatisme anime pada komunitas *Cosplay* Bandung dalam menunjukkan eksistensi diri?
3. Bagaimana nilai fanatisme anime pada komunitas *Cosplay* Bandung dalam menunjukkan eksistensi diri?

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengetahui Bagaimana Konstruksi Makna Fanatisme *Anime* Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana Motif Fanatisme anggota komunitas memulai pengalamannya Fanatisme *Anime* Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri.
2. Untuk Mengetahui bagaimana Pengalaman Fanatisme *Anime* Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri.
3. Untuk Mengetahui bagaimana nilai Fanatisme *Anime* Pada Komunitas *Cosplay* Bandung Dalam Menunjukkan Eksistensi Diri.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu pengetahuan tentang ilmu komunikasi secara umum dan secara khusus mengenai komunikasi Intrapersonal terkait konstruksi makna.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1.4.2.1. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bahan referensi sebuah pengetahuan dan pengalaman serta penerapan ilmu yang diperoleh peneliti selama studi secara teoritis. Dalam hal ini khususnya mengenai kajian komunikasi dan paradigma konstruktivisme.

1.4.2.2. Bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi ilmu untuk pengembangan disiplin Ilmu Komunikasi, khususnya bagi mahasiswa UNIKOM secara umum dan mahasiswa prodi komunikasi sebagai *literature* bagi peneliti. Selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian yang sama.

1.4.2.3. Bagi Komunitas *Cosplay Bandung*

Hasil penelitian ini diharapkan kepada ketua dan para pengurus *Cosplay Bandung* dapat memberi arahan atau masukan terhadap anggotanya dalam sikap menyukai anime kearah yang lebih positif agar terhindar dari konflik dengan masyarakat sekitar lingkungan sosial serta meminimalisir penilaian dari masyarakat tentang cap buruk yang banyak timbul akibat menyukai anime.

1.4.2.4. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat berguna sebagai informasi tentang kajian mengenai makna fanatisme di kalangan penyuka anime di Kota Bandung. serta dengan adanya penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat bagaimana pengalaman mereka selaku orang yang menyukai anime dan tidak cenderung men-*judge* sesuatu yang tidak umum di kalangan masyarakat, menghargai dan memahaminya sebagai fenomena kehidupan yang mewarnai kehidupan dalam bermasyarakat.