



ANALISIS IDENTITAS BUDAYA POPULER JEPANG TERHADAP KOMUNITAS ANIME PALEMBANG

ANALYSIS JAPAN POPULER CULTURE TO PALEMBANG ANIME COMMUNITY

Arsi Prinando¹, Darwadi MS², Septiana Wulandari³

¹Universitas Baturaja

Jl. Ki Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari Baturaja OKU, Indonesia

^{2,3}Universitas Baturaja

Jl. Ki Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari Baturaja OKU, Indonesia

arsyprinando45@gmail.com; Darwadimsuwarno@gmail.com; Septianawulandari02@gmail.com

Diterima tgl. 5 Februari Direvisi tgl. 15 Mei Disetujui tgl. 11 Juni

ABSTRACT

Humans in daily lives can't be separated from the name of culture. For example, popular culture is a culture that produces a value in the form of economics or politics. Like a Japanese popular culture in Indonesia is now growing rapidly with many media that can access it, such as Anime and Manga, not only that Japan has also expanded its popular culture in the culinary and fashion fields. There are many enthusiasts of Japanese popular culture in Indonesia, for example the Palembang Anime Community. This study uses the Social Identity theory because this studies aims to see how popular culture develops within a group. This study uses a qualitative method in which researchers can obtain information and learn everything related to the Palembang anime community then presented and analyzed using theory. From the results of the analysis that the researchers conducted, it was found that the Palembang anime community is a community that uses Japanese culture in its identity like a copy language, style, as well change the nick name to be Japan Name.

Keywords : *Popular Culture, Palembang Anime Community, Anime Culture*

ABSTRAK

Manusia di dalam kehidupan sehari-harinya tidaklah lepas dengan yang namanya kebudayaan, Contohnya Budaya populer adalah sebuah budaya yang menghasilkan suatu value atau nilai yang berupa ekonomi maupun politik. Begitupun budaya populer Jepang di Indonesia sekarang berkembang pesat dengan banyaknya media yang bisa mengaksesnya, seperti contohnya Anime dan manga tidak hanya itu Jepang juga telah memperluas budaya populernya di bidang kuliner dan fashion. Banyak peminat budaya populer jepang di Indonesia contohnya Komunitas Anime Palembang. Pada penelitian ini menggunakan teori Identitas Sosial karena penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana budaya populer itu berkembang di dalam suatu kelompok. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif di mana peneliti dapat memperoleh informasi dan mempelajari segala hal yang berhubungan dengan komunitas anime Palembang kemudian di sajikan dan di analisis menggunakan teori. Dari hasil analisis yang peneliti lakukan di dapati bahwa komunitas anime Palembang adalah komunitas yang memakai budaya Jepang pada Identitasnya seperti ia meniru bahasa, gaya, maupun mengubah nama panggilan menjadi nama Jepang

Kata Kunci : Budaya Populer, Komunitas Anime Palembang, Budaya Anime





1. PENDAHULUAN

Manusia di dalam kehidupan sehari-harinya tidaklah lepas dengan yang namanya kebudayaan, karena kebudayaan tercipta dan digunakan oleh manusia itu sendiri. Manusia hidup karena adanya kebudayaan dan kebudayaan akan terus berkembang bila manusia itu melestarikan kebudayaan itu sendiri. Dengan demikian manusia dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena dalam kehidupan tidak mungkin tidak berurusan dengan kebudayaan. Dalam dunia internasional, kebudayaan dapat menjadi sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan kepentingan suatu negara. Kebudayaan bisa digunakan sebagai alat diplomasi, yang lebih di kenal dengan diplomasi kebudayaan. Istilah ini biasanya dipakai oleh suatu negara yang ingin mencapai kepentingan nasionalnya di luar bidang politik.

Penyebaran budaya di era globalisasi dapat memberi peluang bagi para aktor hubungan internasional untuk di jadikan alat diplomasi sehingga bisa memperkuat hubungan dengan negara lain dan mencapai kepentingan nasional, seperti budaya populer. Budaya populer merupakan budaya yang dipasarkan secara komersial dan berorientasi pada besarnya keuntungan hingga menjadikan budaya tersebut di produksi secara luas dan di gemari masyarakat internasional. (Storey 1993:15) Budaya populer sendiri merupakan produk masyarakat industri, kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan yang di tampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi dan pengandaan massal, sehingga mudah di jangkau oleh masyarakat (Heryanto,2012:47). Jepang merupakan Negara yang memiliki latar belakang budayanya yang sangat kuat, tak dapat dipungkiri bahwasanya Jepang melalui kebudayaannya memiliki daya tarik bagi kalangan lain. Kebudayaan tradisional maupun kebudayaan populernya memiliki karakteristik sendiri Di Indonesia ada banyak sekali event budaya Jepang yang populer dengan sebutan Japan Pop Culture. J-pop pertama kali berkembang tahun 1990-an dan semakin tumbuh hingga hari ini. Japan Pop Culture adalah sebutan bagi produk-produk budaya yang sarat akan budaya tradisional Jepang, mulai dari komik, film, lagu, pakaian, hingga berbau teknologi. Manga dan anime merupakan contoh dua aliran J-pop terpopuler di Indonesia. Kepopulerannya sudah ada sejak lama bahkan lebih dahulu populer daripada Korean Wave atau pencita K-pop dan drama Korea. Anime merupakan kata serapan yang berasal dari bahasa Inggris yaitu Animation. Dimana di dalam bahasa Indonesia disebut animasi atau gambar bergerak, dengan demikian anime merupakan film animasi khas Jepang. Anime sudah masuk ke Indonesia pada tahun 1990an. Seperti Doraemon, Saint Seiya, Sailor moon, Shinchan (W.Yolana,2010:3). Pada tahun 2000an anime semakin populer di Indonesia banyak dari stasiun televisi yang menayangkan anime pada masanya anime yang terkenal pada tahun 2000an yakni Naruto, One Piece, Hunter X Hunter, Inuyasha, Fairy tail dan masih banyak lagi.

Namun pada saat ini anime sudah jarang di temui karena semakin ketatnya sensor dari KPI yang membuat hanya beberapa anime yang lulus sensor saja yang di tayangkan di televisi Indonesia. Tapi bagi para otaku tidaklah sulit untuk mengakses anime sekarang, karena anime sekarang dapat di akses melalui web atau forum online yang di sediakan di media massa online seperti Samehadaku.net Anoboy.org , Otakudesu.tv , Indootaku.com, Kurogaze.me Animeindo.com dan masih banyak lagi. Budaya populer Jepang mengandung unsur kehidupan, mimpi, dan relevansinya. Tema yang di angkat kedalam manga dan anime sangat berhubungan dengan kehidupan manusia pada umumnya yang mencakup cinta kasih, kebaikan dan keburukan, hubungan manusia dengan alam, hingga mimpi untuk masa depan. Selain itu, dalam manga dan anime juga terdapat idealisme yang kuat dalam berjuang meraih tujuan ataupun mimpi-mimpi. (W.Yolana,2010:4) Saat Ini dunia begitu familiar dengan anime dan manga dari Jepang. Masyarakat Jepang memang terkenal ulet, pintar dan pekerja keras bukan hanya menciptakan konteks otomotif sehingga Jepang dapat menguasai pasar dunia.





Namun masyarakat Jepang juga pandai mengeksprolasi kebudayaannya yang di tuangkan dalam anime dan manga. Para pecinta anime di seluruh dunia membuat kelompok/komunitas yang menggemari anime, manga serta J-Music.

Banyaknya fans yang menjuluki dirinya Otaku dan tergerak menciptakan sebuah wadah untuk saling berbagi informasi. Tidak hanya di Jepang, namun komunitas Otaku juga tersebar di banyak negara, termasuk Indonesia Seperti komunitas pada umumnya. Otaku juga sering melakukan Cosplay dimana para cosplayer mengikuti style dari tokoh-tokoh anime yang di gemari. Cosplay adalah gabungan dari dua kata yaitu "Costume Play" yang artinya bermain kostum. Yaitu salah satu hobi berupa kegiatan para para penggemar anime dan manga dengan membuat dan menggunakan kostum dan berdandan dan meniru karakter tertentu dari suatu anime dan manga dengan tujuan tampil di depan publik dan mempromosikan budaya populer kepada masyarakat dan orang-orang yang melakukan cosplay disebut cosplayer.

Komunitas Anime Palembang adalah perkumpulan orang-orang yang berbasis berdomisili di daerah Palembang dan sekitarnya. awal di bentuk karena memiliki hobi yang sama yaitu menonton anime dan membaca manga, dengan tujuan dibentuknya agar bisa mendapatkan tempat untuk saling bertukar informasi, diskusi mengenai anime, dan menemukan orang yang mempunyai hobi yang sama yaitu para pencinta anime dan Japanese Culture atau budaya Jepang. Komunitas Anime di Palembang pada saat ini sudah lebih dari 5 komunitas yang sering melakukan Gathering di antaranya KOMUNITAS ANIME PALEMBANG (Komunitas Anime Palembang), Itasha Palembang, Wibu SNI Palembang, Kyoto N5, Shobunka, Anime Lovers region Palembang. Hampir tiap bulannya pada komunitas ini sering melakukan kumpul sesama komunitas untuk berbagi koleksi anime, diskusi, bermain fun game dan juga kerap membahas event Jejepang seperti Cosplay di kota Palembang

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan yang relevan sesuai dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Arni Septiani Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Baturaja Yang berjudul Interilasi Identitas Korea Pada Komunitas Korean Pop Baturaja. Hasil dari penelitian ini adalah dapat di ketahui bahwa ketika seseorang berkomunikasi di lingkungan untuk waktu yang lama cenderung dapat mempengaruhi atau mengubah identitas.

Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendra Stomo Fakultas Keguruan dan Ilmu Politik Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Kasus Pada Komunitas Anime Yogyakarta). Hasil penelitiannya adalah adanya pengaruh dari media yang membuat orang-orang membentuk suatu komunitas dan mudahnya anime menarik simpatik dari masyarakat umum sehingga anime bisa di sebut bagian dari budaya populer adapun factor-faktor lainnya yaitu, Pengaruh media massa, mudahnya mendapatkan konten anime melalui website, pengaruh teman, anime merupakan hiburan yang murah, banyaknya pilihan genre dalam anime, karakter dalam anime, dan fashion dalam anime.

Dan yang dilakukan oleh Muhammad Rifan Syukroni Lubis Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Medan berjudul Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Kasus Pada Komunitas Anime One Piece Medan) Dan hasil dari penelitian ini adalah tren budaya yang di timbulkan karena adanya anime One Piece tersebut membuat masyarakat yang mengikuti tren fashion yang di angkat dari tokoh atau karakter yang ada di dalam anime One Piece tersebut. Tingkat kesukaan publik terhadap anime One Piece sangat meningkatkan karena mudahnya akses untuk mendapatkan informasi terhadap tren budaya, sehingga meningkatkan minat penggemar untuk mempelajari bahkan mengadaptasi tren tersebut.





2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut (Sugiono, 2009:56) tipe kualitatif berusaha mengungkapkan berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok masyarakat atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, mendalam dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Dengan demikian penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang tersusun secara sistematis, sistematis dan diperoleh dari sumber-sumber informasi yang dapat dipercaya. (Moleong, Lexy J, 2006 : 101).

Menurut Denzin dan Lincoln penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Secara umum penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang diamati oleh subjek penelitian. Misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain (Moleong, 2006:5-6)

Obyek penelitian kualitatif adalah menjelaskan obyek penelitian yang fokus, yaitu apa yang menjadi sasaran, sasaran penelitian tidak tergantung pada judul dan topik penelitian, tetapi secara konkret tergambar dalam rumusan masalah penelitian (Burhan Bungin, 2008:76).

Banyak para tokoh yang mendefinisikan identitas sosial. Menurut Michael A Hogg dan Dominic Abrams (1998 : 7) di kutip dari buku tajfel dan turner yaitu mendefinisikan “identitas sosial sebagai pengetahuan individu bahwa ia milik kelompok sosial tertentu bersama-sama dengan beberapa makna emosional dan nilai dari keanggotaan kelompok (Tajfel 1972: 31), dimana kelompok sosial adalah dua atau lebih individu yang berbagi identifikasi sosial baik umum maupun pribadi, atau yang hampir sama, artinya menanggapnya sebagai anggota dari kategori sosial yang sama. (Turner 1982 : 15).”

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis menggunakan teori Identitas Sosial untuk melakukan penelitian ini. Karena teori ini melihat bagaimana Identitas seseorang itu bisa berubah ketika berada pada ruang lingkup tersendiri atau bergabung dalam sebuah komunitas atau organisasi.

Kutipan ini menyampaikan beberapa aspek fundamental dari pendekatan identitas, khususnya identitas sosial dan rasa memiliki dalam suatu kelompok yang berkaitan erat dalam arti konsepsi dalam hal karakteristik mendefinisikan kelompok-kelompok sosial yang ia miliki. Kedekatan ini bersifat psikologis, tidak hanya pengetahuan tentang atribut kelompok. Identifikasi dengan kelompok sosial adalah keadaan psikologis yang sangat berbeda dari keadaan ketika masuk dalam satu kategori sosial atau yang lain. Hal ini fenomena nyata dan memiliki konsekuensi diri evaluative yang penting.

Jadi menurut teori tersebut, dijelaskan bahwa identitas sosial merupakan atribut yang di miliki seorang individu dimana individu tersebut merupakan bagian dari satu kelompok sosial. Melalui sebuah proses perbandingan sosial, orang yang mirip dengan diri sendiri yang di kategorikan dalam kelompoknya. Konsep Identitas Sosial mendeskripsikan mengenai bagian dari konsep individu yang berasal dari keanggotaannya dalam satu atau lebih kelompok sosial serta dari evaluasi yang di asosiasikan dengan kelompok tersebut. Konsep diri dalam identitas sosial ini di dasarkan pada afiliasi kelompok serta identitas personal yang didasarkan individu yang unik. Selain itu identitas sosial mengacu pada kelompok sebagai satu kesatuan yang di rasakan. (Postmes, Haslam, dan Jans : 2013)

Menurut Michael A. Hogg (2003), Identitas sosial terbentuk melalui 3 tahapan, yaitu social categorization, prototype dan depersonalization. Kategori sosial berdampak pada definisi diri, Prilaku, persepsi pada prototype yang menjelaskan dan menentukan prilaku dan depersonalization adalah proses dimana individu meninterlisasikan bahwa orang lain adalah bagian dari dirinya atau





memandang dirinya sebagai contoh dari kategori sosial yang dapat di gantikan dan bukan individu yang unik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunitas Anime Palembang adalah suatu komunitas bagi para pecinta anime, manga, bahkan J- Culture lainnya, komunitas ini berdomisili di kota Palembang. Komunitas ini di bentuk dengan tujuan untuk menyatukan para pecinta anime dan manga khususnya untuk para otaku agar bisa mendapat tempat untuk saling berbagi, diskusi tentang anime, dan menemukan orang-orang yang mempunyai hobi yang sama dan dapat menjadi sebuah keluarga baru. Komunitas Anime Palembang terbentuk pada tahun 2015, berawal dari seorang pecinta anime dan manga yang berdomisili di kota Palembang yang bernama Kozato (nama panggilan) ,ia sering mengikuti event anime di ibu kota Jakarta seperti Cosplay dan kemudian ia berniat membuka komunitas di kota Palembang dengan tujuan bisa mengadakan event yang sama seperti di Jakarta.

Awalnya Komunitas Anime Palembang hanya beranggotakan kurang dari sepuluh orang karena pada saat itu belum banyak yang tahu apa itu Komunitas Anime dan seiring berjalannya waktu komunitas ini semakin meningkat dan sekarang anggotanya sekitar 40 orang. dan Komunitas Anime Palembang juga sering ikut bahkan mengadakan event Anime di kota Palembang dan juga komunitas Komunitas Anime Palembang sering melakukan kumpul tiap bulannya meskipun sekarang sedang keadaan yang tidak memungkinkan karena pandemi. Seperti komunitas anime pada umumnya Komunitas Anime Palembang juga sangat mendukung bakat-bakat yang dimiliki para anggotanya sehingga membuat beberapa divisi seperti divisi manga, divisi literatur, divisi musik, dan divisi cosplay. Divisi manga adalah divisi yang di bentuk untuk menampung para anggota yang berbakat dalam menggambar sehingga dapat di aplikasikan menjadi sebuah manga dan FanArt, tidak hanya berbakat namun juga untuk yang ingin belajar pun bisa. Divisi literatur adalah divisi yang dimana kalian mengimajinasikan sebuah imajenasi menjadi sebuah karya tulis yang dituliskan dalam sebuah cerita fiksi yang menarik. Divisi musik pada umumnya komunitas ini juga memiliki orang yang berbakat dalam seni musik dan biasanya memainkan musik yang beraliran J-pop. Dan divisi cosplay adalah divisi orang-orang yang suka akan penampilan yang menyerupai anime seperti meniru kostum dari karakter anime.

Tujuan yang paling mendasar dari kegiatan komunikasi adalah menciptakan pemahaman. Setiap anggota organisasi berkewajiban menjadikan khalayak organisasinya memahami kehadiran organisasi secara keseluruhan dan diharapkan pada akhirnya akan dapat di capai suatu pengetahuan yang menumbuhkan pemahaman timbal balik yang bersangkutan dengan segenap khalayak. Dan tentunya manusia tidak lepas dari yang namanya Budaya. Setiap hari kita hidup berdampingan dengan yang namanya Budaya, Budaya yang menjadikan kita sosok yang berarti. Tanpa adanya budaya tidak adalah tradisi yang kita lakukan sekarang. Tetapi zaman sekarang sedang ada tren yang namanya budaya populer. Budaya populer adalah sebuah budaya yang menghasilkan suatu value atau nilai yang berupa ekonomi maupun politik.

Pada teori identitas sosial terdapat tiga konsep yaitu social categorization, prototype dan depersonalization. Social categorization atau kategori sosial menjelaskan definisi diri, perilaku dan persepsi. Prototype menjelaskan dan menentukan perilaku. Dan depersonalization adalah proses dimana individu meninterlisasikan orang lain itu adalah bagian dari dirinya. Dari hasil pembahasan di atas peneliti melihat kalau secara budaya populer Komunitas Anime Palembang itu adalah salah satu dari komunitas anime yang ikut kejerat kedalam budaya populer Jepang. karena bisa di lihat dari wawancara yang di lakukan kepada informan para anggota Komunitas Anime Palembang sangat





kental dengan Jepang walaupun Mayoritas di antaranya belum pernah pergi atau melihat seperti apa negara Jepang itu secara langsung. Yang dimana ia telah menetapkan Jepang sebagai second culture atau budaya kedua setelah budaya Indonesia itu sendiri.

Yang kita ketahui budaya populer adalah sebuah budaya yang bisa menghasilkan sebuah value atau nilai maupun berupa ekonomi maupun politik dari sebuah negara kalau untuk kasus identitas yang terjadi pada komunitas anime Palembang negara Jepang berhasil menyebarkan budaya populernya. Hanya bermodalkan anime dan manga hingga sampai sekarang sudah banyak masuk kuliner dari negara asal bunga sakura tersebut seperti Sushi, Ramen, takoyaki dan masih banyak lagi. Tidak lepas budaya populer pastinya di dukung dengan teknologi media, karena media kita bisa dengan mudahnya mengakses informasi yang terjadi di dalam negeri maupun luar negeri. Berdasarkan pada teori identitas sosial telah di jelaskan bahwa teori tersebut mempunyai tiga konsep yaitu social categorization, prototype dan depersonalization.

Social Categorization :

Pada kategori sosial tentunya sangat di pengaruhi oleh definisi dirinya mendefinisikan dirinya sebagai orang yang mencintai suatu produk dari Jepang tersebut. Bisa dilihat kita ia menceritakan dirinya yang sangat menyukai anime dan ketika seseorang menyukai sesuatu di bidangnya dan bertemu dengan orang yang ia sebut satu frekuensi maka secara terus menerus perilaku itu saling mempengaruhi satu sama lain. Contoh lainnya bisa di lihat dari kutipan di atas yang sering bilang suka terbawa suasana seperti menyapa orang dengan bahasa Jepang. Seperti Ohayou selamat pagi bahkan Oyasumi selamat tidur. Dan orang-orang yang tergabung kedalam sebuah komunitas anime Palembang adalah orang-orang yang biasanya di kenal orang dengan kata introvert yaitu orang-orang yang enggan berinteraksi dan berkerumun satu sama lain. Kecuali orang itu berada di dalam circle atau zona nyamannya. Dan persepsi anggota komunitas tentunya berbeda dengan kelompok-kelompok sosial lainnya.

Persepsi adalah sebuah pandangan terhadap sesuatu berdasarkan suatu aspek dan menganggap kalau pandangan itu menurutnya benar dan belum tentu menurut orang lain bahwa itu benar. Rata-rata persepsi para komunitas anime lebih mencintai negara Jepang dari pada negara nya sendiri. Dia tidak peduli di anggap aneh kepada orang sekitarnya karena baginya dia mempunyai dunianya sendiri. Tetapi tidak menutup kemungkinan kalau dia bisa berinteraksi kepada masyarakat-masyarakat umumnya. Hanya saja ia lebih condong hidup dengan gaya Jepang.

Yang terakhir yaitu Perilaku , perilaku ialah sebuah tindakan yang dilakukan dari dirinya sendiri ke orang lain atau orang sekitarnya. perilaku anggota Komunitas anime Palembang kalau dilihat ketika wawancara secara online, beliau asik dengan dirinya sendiri dan orangnya sangat baik- baik seperti seolah melihat diri peneliti yang bukan anggota komunitas ini adalah bagian darinya. Mungkin karena faktor tertentu seperti peneliti juga suka menonton anime walaupun bukan anggota dari komunitas itu sendiri. Dan secara pribadi perilaku dia normal seperti orang-orang pada umumnya walaupun sering kali para anggota mengucap satu dua kata dengan menggunakan bahasa jepang singkat. Seperti yang saya dengan “ee majideska” atau bahasa Indonesianya “kamu serius”

Prototype :

Prototype adalah konstruksi sosial yang terbentuk secara kognitif yang di sesuaikan dengan pemaksimalan perbedaan yang dimiliki dengan kelompok dengan kemlompoklainnya. prototype di artikan sebagai yang menjelaskan dan menentukan perilaku. Tetapi ketika ketidaktentuan identitas ini





terjadi maka konsepsi tentang diri dan sosialnya juga tidak jelas. Porotype juga bisa menjadi momok bagi kelompok sosial. Dengan memberikan prototype yang berlebihan pada kelompoknya, maka penilaian yang di lakukan kepada kelompok lain adalah jelek. Stereotype akan muncul pada kondisi seperti ini. Kalau di lihat dari sosial medianya komunitas anime Palembang dengan komunitas anime lainnya, seperti saling support satu sama lain di karenakan adanya perbedaan secara identitas sosial. Karena identitas sosial satu kelompok tidak mungkin sama dengan yang lainnya. Tetapi berbeda dengan komunitas budaya lainnya seperti K-poper. Karena dari presepsinya saja ia berbeda.

Prototype juga bisa di artikan sebagai rancangan awal, atau model awal dari segala apapun itu, seperti orang melihat suatu prototype dari sebuah komunitas dan kemudian merubahnya ke bentuknya sendiri, seperti halnya ia mendapatkan prototype ketika ia sudah yakin bahwa komunitas anime itu adalah bagian dari mereka dan pada saat itulah prototype terjadi.

Depersonalization :

Depersonalization atau Depersonalisasi adalah sebuah proses individu menginterlisasikan orang lain adalah bagian dari dirinya. Ini juga terdapat dari kutipan sebuah wawancara di atas yang mana ia menganggap bahwa ia satu frekuensi jadi bertukar informasi mengenai anime adalah hal yang sangat nyaman baginya karena ia menganggap sama satu sama lain. Ketika seseorang yang berada di dekatmu mempunyai sifat yang sama dengan kita maka disana kita merasa seperti ada diri kita di orang tersebut dan itu di sebut sebagai identitas sosial. Ketika peneliti melihat dari gaya beliau berbicara satu sama lain peneliti menyadari bahwa seseorang itu dapat berubah identitasnya sesuai dengan di mana ia bisa mendapatkan tempat. Dari orang yang sama-sama menyukai apa yang berhubungan dengan jepang, dari sharing-sharing tentang anime jepang dan masih banyak lagi .

Maka dapat di simpulkan bahwa Komunitas Anime Palembang adalah sebuah komunitas yang mempunyai Identitas sosialnya sendiri seperti Komunitas Anime Palembang Menganut paham budaya Jepang yang artinya ia merasa bahwa dirinya adalah bagian dari Budaya Jepang itu sendiri. Dan kalau masalah perilaku itu dari individu nya sendiri, contohnya ada anggota yang suka berkhayal seperti anime, ada yang hanya tertarik dengan bidangnya, dan begaram-ragam orang disana. Para anggota komunitas anime juga menyebarkan tren budaya yang timbul dari anime sebagai hobi yang ia sukai tanpa adanya norma yang dilanggar di masyarakat sehingga masyarakat menyambut baik dengan baik komunitas tersebut. Itu dapat di lihat seperti KOMUNITAS ANIME PALEMBANG sering melakukan gathering di tempat umum tepatnya di daerah Kambang Iwak (KI). Peneliti juga dapat menyimpulkan anggota Komunitas Anime Palembang menyukai anime karena alur ceritanya mudah dimengerti dan sering kali berhubungan dengan apa yang di rasakan di dunia nyata. Komunitas tersebut juga sering mengikuti event-event seperti event cosplay serta event menggambar sketa dari tokoh anime yang ada di dalam cerita anime tersebut.

Dengan adanya tayangan anime tersebut menimbulkan aspek psikologis yang terjadi dikarekan candu dengan tayangan anime. anime membuat pelaku komunitas anime Palembang lupa dengan situasi sekitar atau tidak peduli dengan lingkungan yang ada. Juga menimbulkan sikap negatif oleh adanya tayangan anime tersebut contohnya kecanduan yang di timbulkan tayangan tersebut membuat penonton sanggup menonton tayangan tersebut dengan seharian. Contohnya dalam satu hari ia menghabiskan berjam-jam untuk menonton anime tersebut. Sehingga penonton keesokan harinya ngantuk dan tidak produktif dalam bekerja maupun melakukan kegiatan.

Kemudian dengan adanya tayangan anime tersebut budaya lokal yang ada di Indonesia mulai tergerus dengan adanya budaya Jepang yang masuk ke negara Indonesia banyak yang di ikuti oleh penonton seperti halnya komunitas anime Palembang yang kerap melakukan cosplay hingga berbicara





dengan menggunakan bahasa Jepang. Oleh karena itu sering kali budaya populer yang masuk ke Indonesia membuat masyarakat lupa akan budayanya sendiri. Dengan dibantu oleh perkembangan teknologi masyarakat ataupun anggota komunitas anime Palembang dengan mudah mengakses website yang menyediakan tayangan anime dan website yang menyediakan tempat untuk membaca manga atau komik dari anime-anime tersebut. Juga sekarang anime dibantu oleh sosial media seperti Instagram, TikTok yang memperlihatkan influencer menggunakan cosplay anime seperti ajakan untuk menonton anime. Dan menurut peneliti identitas sosial terjadi karena adanya komunitas yang memiliki identitasnya sendiri, seperti halnya komunitas anime Palembang yang memiliki identitas budaya Jepang. Mengapa individu itu mengalami identitas sosial, karena setiap individu yang terlalu sering berinteraksi dengan individu lainnya akan ikut terjangkit dalam proses identitas sosial itu sendiri. Identitas sosial bukanlah hal yang buruk, bisa dilihat dari komunitas itu sendiri yang merealisasikan, tentunya kita juga mempunyai yang namanya identitas diri. Karena identitas itu menunjukkan siapa diri kita yang sebenarnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul “Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Pada Komunitas Anime Palembang”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari penelitian di atas bisa dilihat bahwa komunitas anime Palembang adalah sebuah komunitas yang mempunyai identitas sosialnya sendiri seperti komunitas anime Palembang menganut paham budaya Jepang yang artinya ia merasa bahwa dirinya adalah bagian dari budaya populer Jepang itu sendiri
2. Dapat diketahui dari penelitian tersebut adalah identitas sosial suatu kelompok bisa mengubah identitas diri seseorang, dan identitas itu berubah dengan melalui 3 konsep yaitu Social Categorization, Prototype, Dispersonalization
3. Dari hasil penelitian menunjukkan ketika seseorang berkomunikasi di lingkungan tertentu untuk waktu yang cenderung lama, itu akan dapat mempengaruhi bahkan merubah suatu identitas diri seseorang menjadi identitas yang sama dengan yang lainnya. Seperti merubah gaya bicara, bahkan anggota komunitas anime Palembang merubah nama panggilannya menjadi seperti tokoh karakter pada anime.

Saran

1. Kepada anggota komunitas anime Palembang agar tetap menjaga kekompakan dan solidaritas komunitas, tetap menjaga kerukunan dan kekeluargaan yang terjalin di dalam komunitas. Demi kemajuan komunitas menjadi lebih baik lagi.
2. Kepada peneliti selanjutnya yang hendak meneliti tema yang sama agar sekiranya dapat mencari lebih banyak data, sehingga memungkinkan mendapat hasil dari penelitian yang lebih baik lagi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur bagi peneliti selanjutnya khususnya program studi ilmu komunikasi





DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bungin, B. (2015). *Penelitian Kualitatif (kedua)*. Jakarta : Kencana Prenada Media. Canggara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : RajaGrafindo Persada. Daryanto. (2011). *Ilmu Komunikasi*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejatera.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Qualitative Methods*. Terjemahan Daryanto, dkk. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Heryanto, A. (2012). *Budaya Populer di Indonesia*, Yogyakarta : Jalasutra
- Hogg, M. A., & Abraham, D. (1998). *Social Identity Theory*. New York : Routledge. Ida, A. R. (2011). *Fiksi Populer Teori dan Metode Kajian*. Jakarta : Pustaka Pelajar. Rakhmat, J. (2009). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Peneltian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : ALFABETA. Tumaggor, R., Ridho, K., & Nurrochim. (2010). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta : Kencan

Skripsi :

- Septiani, A. (2017). *Interilasi Identitas Drama Korea Pada Anggota Komunitas Korean Pop Di Baturaja*.
- Syukhor, R, M. (2019). *Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer (Studi pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan)*

Jurnal :

- Olivia M, K. (2013). *Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi (Studi pada siswa SMA Negeri 9 , Manado)*. 2.
- Putri, larasati dwi, Novitasari, D., & Suwarno, darwadi m. (2020). *Jurnal Komunikasi dan Budaya Sensualitas Perempuan Dalam Iklan Televisi (Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Iklan Kispray Versi Gold For Moment)*. 01, 24–35.
- Ridaryanthi, M. (2014). *Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi perilaku Konsumen*. 13(01), 87–104. Syadian, T. (n.d.). *Bunkasai, kajian semiotika budaya kontemporer dari pengaruh film jepang*. 35–47. Venus, A., & Helmi, L. (n.d.). *Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. 71–90.
- Wahidati, L., Kharismawati, M., & Mahendra, alvin octo. (2018). *Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang*. 7(1), 1–10. Wulandari, S. (n.d.). *Media Sosial Dan Perubahan Perilaku Bahasa*. 2(02301), 181–188. W. Yohana (2010) *Budaya Populer Manga Dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*

Artikel Internet :

- Ksatrya, M. (2011). *Hegemoni Budaya Jepang Melalui Anime dan Manga*. Kompasiana.Com. <https://www.kompasiana/hegimoni-budaya-jepang-melalui-anime-dan-manga/>
- Zhafira, A. N. (2019). *Budaya Pop Jepang, Digemari dan lekat dihati*. Antaranews.Com. <https://www.antaranews.com/berita/945289/budaya-pop-jepang-digemari-dan-lekat-dihati/>

