

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan arus informasi dan teknologi yang semakin pesat mendorong kemudahan bagi setiap negara untuk melakukan pertukaran budaya di era digital seperti sekarang. Salah satu negara yang gencar melakukan transfusi budaya adalah Jepang. Transfusi budaya ini dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui animasi atau yang dalam bahasa Jepang disebut dengan *anime*. Awalnya *anime* merupakan media hiburan bagi masyarakat Jepang, namun kemudian saat ini *anime* merupakan industri film yang memiliki profit besar dan menguntungkan. Sehingga industri ini berlomba-lomba untuk memproduksi *anime* yang dapat dijangkau oleh setiap kalangan dan segmen pasar dunia. Hal ini dapat dilihat dari produksi *anime Demon Slayer* pada tahun 2021 yang memperoleh pendapatan sebesar Rp. 5.1 triliun, juga mendapat dukungan oleh pemerintahnya. Dukungan yang diberikan dalam pembangunan tempat wisata yang dibuat semirip mungkin dengan anime Jepang yang diperuntukkan bagi pengunjung baik local maupun asing. Sehingga produksi *anime* di Jepang merupakan industri yang sangat menguntungkan bagi pendapatan negara.

Indonesia berdasarkan riset yang dilakukan oleh Dewey (2020) menjadi negara urutan nomor tiga sebagai negara yang paling banyak mengonsumsi *anime*. Berawal dari ditayangkannya serial *anime* secara massal pada tahun 2000-an diberbagai stasiun televisi swasta Indonesia hingga saat ini dengan kecanggihan teknologi dimasa sekarang terutama dalam hal mudahnya mengakses internet *anime* dapat beredar secara bebas melalui situs-situs di internet.

Anime di Indonesia tidak hanya menjadi suatu media hiburan yang digemari namun telah menjadi suatu gaya hidup yang akan dikonsumsi bagi para penikmatnya. *Anime* yang segmentasinya berasal dari kalangan muda terutama remaja sebagai segmen pasar *anime* nomor satu yang penyebarannya sudah mendominasi pasar. Sehingga budaya populer yang dikonsumsi ini menjadikan situasi tersebut mendorong remaja ikut serta dalam mengonsumsi segala sesuatu dari *anime* yang mereka lihat sebagai suatu gaya hidup. Dengan begitu dampak dari budaya populer Jepang melalui *anime* akan sangat mudah untuk mempengaruhi remaja-remaja di Indonesia.

Anime sebagai salah satu budaya populer Jepang membawa gejala sosial pada remaja. Remaja yang seharusnya menganut nilai-nilai budaya ketimuran dalam kehidupan sehari-hari, kini memilih untuk mengonsumsi gaya hidup budaya asing. Padahal remaja Indonesia sangat diperlukan dalam peran pentingnya sebagai pelestari, pelopor dan penerus kebudayaan-kebudayaan Indonesia. Namun tugas-tugas tersebut tampaknya belum dapat dilakukan oleh remaja Indonesia. Padahal sebagai generasi penerus kebudayaan di Indonesia adalah tugas remaja Indonesia untuk mengenal dan mencintai kebudayaan sendiri.

Gaya hidup yang dibentuk sejak remaja akan membentuk sikap, pemikiran individu di masa dewasanya kelak. Sehingga remaja yang menganut budaya populer Jepang sebagai gaya hidup nantinya juga akan mempengaruhi gaya hidup individu tersebut kelak ketika ia berada pada tahap kehidupan berikutnya. Remaja yang mengonsumsi gaya hidup Jepang saat ini tak jarang ditemui remaja sebagai penggerak budaya Jepang. Remaja *wibu* tidak hanya menyukai *anime* saja remaja *wibu* menyukai segalanya tentang Jepang baik itu music Jepang (J-Pop), *manga*,

makanan dan dapat dikatakan terlalu mencintai segala sesuatu tentang negara Jepang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Chasan Afiuddin (2019) bahwa remaja *wibu* memiliki ketertarikan terhadap Jepang baik, *fashion* (gaya berpakaian) segala produk yang berkaitan dengan Jepang, pemikiran seperti akan pergi ke Jepang untuk *traveling* dan perilaku yang menunjukkan kesukaan terhadap animasi Jepang seperti kecenderungan tidak akan berhenti menonton animasi Jepang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di Kelurahan Perjuangan kehidupan remaja *wibu* berbeda dari remaja lain pada umumnya. Remaja *wibu* di Kelurahan Perjuangan adalah remaja yang cenderung fanatik dengan kebudayaan Jepang baik berupa *anime*, lagu, tarian serta gaya hidup orang Jepang yang akan ia konsumsi dalam kehidupan sehari-hari.

Remaja penggemar anime di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai sangat aktif dalam mengikuti *event* Jepang yang didalamnya mereka akan membuka stand-stand berisikan tema-tema Jepang dimulai dari menampilkan kostum ala anime jepang wajah dan bentuk tubuh dibuat agar sama dengan karakter anime yang mereka sukai.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Kelurahan Perjuangan jumlah penduduk usia remaja 10-19 tahun sebanyak 316 penduduk. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan dengan mendatangi dan mewawancarai salah satu remaja *wibu* serta melakukan pengumpulan data terkait jumlah remaja *wibu* yang ada di kelurahan Perjuangan terdapat 30 remaja *wibu* usia 10-19, sedangkan

remaja *wibu* yang mengkonsumsi *anime* dan merupakan anggota komunitas *wibu* sebanyak 5 remaja.

Gaya hidup baru yang dikonsumsi oleh remaja di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai adalah suatu fenomena baru yang sedang terjadi. Berdasarkan gaya hidup remaja *wibu* di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai yang telah dijabarkan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai **“Studi Fenomena Perubahan Gaya Hidup Remaja Berorientasi Pada Budaya Populer Jepang Melalui *Anime* Di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai”**.

1.2. Fokus Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah fokus masalah dalam penelitian ini adalah fenomena gaya hidup yang terjadi pada kalangan remaja dengan rentang usia remaja (10-19 tahun) melalui budaya populer Jepang berupa *anime* di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana fenomena gaya hidup remaja di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai yang berorientasi pada budaya populer Jepang melalui *anime*?

1.4. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan serta mengetahui fenomena gaya hidup remaja di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjungbalai yang berorientasi pada budaya populer Jepang melalui *anime*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian tersebut diantaranya adalah:

1.5.1. Manfaat Praktis

1) Untuk Fakultas Ilmu Pendidikan

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah kepustakaan dan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan acuan dalam penelitian fenomena gaya hidup remaja *wibu* pada budaya populer Jepang melalui *anime* bagi jurusan Pendidikan Masyarakat.

2) Untuk Remaja

Bermanfaat untuk agar dapat memberikan pengetahuan bagi remaja tentang adanya perubahan perilaku yang terjadi pada remaja karena terpengaruh oleh budaya asing yang mereka terapkan sebagai gaya hidup dalam keseharian remaja.

3) Untuk Masyarakat Umum

Bermanfaat untuk masyarakat dalam mengembangkan pengetahuan mengenai fenomena gaya hidup remaja *wibu* pada budaya populer Jepang melalui *anime*.

1.5.2. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian yang dilakukan dapat menjadi sumber dan kepustakaan untuk penelitian selanjutnya dengan fokus penelitian yang berkaitan pada gaya hidup, dan fenomena sosial terutama pada remaja *wibu* di Kelurahan Perjuangan.