

Representasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Mirai No Yume di Kota Bukittinggi

Yogi Septia Prayoga¹, Eka Vidya Putra^{2*}, Lia Amelia³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekavidyaputra@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan representasi budaya populer Jepang dalam komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam budaya populer Jepang dan bergabung dalam komunitas *Mirai No Yume*. *Mirai No Yume* merupakan sebuah komunitas anak muda pecinta kebudayaan Jepang seperti: *anime*, *cosplay*, *manga*, dan J-Pop yang terdapat di Kota Bukittinggi. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori masyarakat simulacra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pemilihan informan dilakukan dengan cara purposive sampling dengan jumlah sebanyak 13 informan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Kemudian data yang dihasilkan dianalisis dengan menggunakan analisis Miles dan Haberman. Hasil penelitian menemukan bahwa anggota komunitas *Mirai No Yume* merupakan kumpulan orang-orang yang tertarik dengan budaya populer Jepang yang berada di Kota Bukittinggi. Anggota komunitas *Mirai No Yume* merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara mengoleksi *manga*, *action figure*, dan kaligrafi Jepang, menonton *anime*, menggambar karakter *anime* dan *manga* untuk membuat komik, melakukan *cross street* di sekitar Bukittinggi, mengikuti *event* dan perlombaan festival budaya Jepang.

Kata Kunci: Anime; Budaya populer Jepang; Cosplay; Manga; Komunitas Mirai No Yume.

Abstract

This study aims to explain the representation of Japanese popular culture in the community *Mirai No Yume* in Bukittinggi City. This research is motivated by the researcher's interest in Japanese popular culture and joining the community *Mirai No Yume*. *Mirai No Yume* is a community of young people who love Japanese culture such as: *anime*, *cosplay*, *manga*, and J-Pop in Bukittinggi City. The theory used to analyze this research is the theory of simulacra society put forward by Jean Baudrillard. The research method used for this research is descriptive qualitative research. The selection of informants was carried out by means of purposive sampling with a total of 13 informants. Data collection was carried out by means of observation techniques, interview techniques, and documentation techniques. Then the resulting data is analyzed using Miles and Haberman's analysis. The results of the study found that community members *Mirai No Yume* is a collection of people who are interested in Japanese popular culture in the city of Bukittinggi. Members of the community devote time to collections and devote their passion to Japanese popular culture. Community *Mirai No Yume* represent Japanese popular culture by doing *cross street*, participating in competitions, and participating in events with the theme of Japanese culture. The impact felt by community members since joining the community has positive and negative impacts. People's view of the Japanese community is considered cool because they can express their hobbies.

Keywords: Anime; Cosplay; Japanese popular culture; Manga; Mirai No Yume community.

How to Cite: Prayoga, Y.S. & Putra, E.V. (2023). Representasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Mirai No Yume di Kota Bukittinggi. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 6(2), 170-177.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2023 by author.

Pendahuluan

Perubahan perilaku yang dialami oleh setiap individu tidak terjadi begitu saja. Perubahan perilaku merupakan sebuah tindakan yang didasari oleh sebuah perencanaan. Perubahan perilaku dapat terjadi karena adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terjadi di dalam diri manusia seperti sikap, emosi, kebiasaan maupun kepercayaan. Sedangkan faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang ada di luar manusia seperti: lingkungan keluarga maupun masyarakat (Zulyan, 2021). Salah satu dari perubahan perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan yang dapat dilihat dari adanya teknologi media. Melalui teknologi dan informasi sosial media penyebaran budaya yang berasal dari luar ikut tersebar, sehingga banyak akulturasi budaya yang diterima oleh masyarakat berbagai bentuk budaya. Budaya yang berbeda dengan budaya asli menyebabkan masyarakat melepaskan diri dari gaya hidup yang diwujudkan melalui norma dan melintaskan diri dalam apa yang dikenali (Pramana & Masykur, 2020). Dengan adanya teknologi yang terus berkembang, dapat membawa perubahan-perubahan yang dialami baik bagi negara sendiri maupun negara lain. Hal ini dikarenakan adanya terpaan budaya-budaya asing yang sangat mudah masuk dan mempengaruhi pola hidup masyarakat sehari-hari (Sari, 2017). Salah satu budaya asing yang masuk ke Indonesia, yaitu masuknya budaya populer Jepang.

Bentuk budaya populer Jepang yang ada di Indonesia adalah animasi (*anime*), komik (*manga*), *cosplay* (*costume play*), dan musik Jepang (J-Pop). Awal perkembangan budaya populer Jepang muncul dari film atau animasi yang dihadirkan dalam bentuk potongan-potongan gambar yang disatukan. Kehadiran anime di Indonesia dimulai dari tahun 1970-an. Anime yang pertama kali dikenal masyarakat Indonesia adalah "Doraemon". Pertama kali filmnya ditayangkan di TVRI Yogyakarta tahun 1974, lalu disiarkan di TVRI nasional pada tahun 1979 sampai 1989. Setelah itu, hak siarnya diambil TV swasta, RCTI di tahun 1991 (Andina, 2014). Anime Jepang yang juga sering ditayangkan di televisi dan buku-buku komik di Indonesia adalah Astro Boy, Naruto, Shinchon, Inuyasa, Ninja Hatori, Captain Tsubasa, One Piece, Dragon Ball, Hunter x Hunter, dan lain-lain. Pada umumnya para remaja Indonesia bertingkah laku mengikuti budaya asing tanpa selektif dan memfilternya (Reynaldi, 2022). Kehadiran budaya populer Jepang menjadi sumber baru bagi masyarakat mengalahkan budaya Barat. Dulu idola masyarakat sebelumnya adalah super hero, seperti: Batman, Spiderman, Flash, Superman, dan lain-lain. Ada juga dari film kartun, seperti: Spongebob Squarepants, Tom & Jerry, Mickey Mouse, Scooby-Doo & Friends, Popeye The Sailor Man, Looney Tunes, Dora The Explorer, Casper, Chalk Zone, dan lain-lain. Dalam segi pakaian masyarakat Indonesia yang awalnya berpakaian biasa-biasa saja sekarang banyak berubah dengan memakai pakaian yang ada gambar karakter anime favoritnya dan juga *bercosplay*. Tontonan yang biasanya tokoh super hero barat, sinetron, dan kartun dari TV, sekarang diganti dengan menonton *anime* dari TV dan gadget. Musik yang biasanya Indo-Pop dan Barat-Pop, sekarang diganti dengan musik J-Pop. Dan yang biasanya membaca buku, sekarang diganti dengan membaca *manga*. Akibat dari melakukan aktivitas yang berulang-ulang, lama-kelamaan berubah menjadi perilaku.

Pengaruh teknologi berupa media dapat menjadikan masyarakat merubah perilakunya. Masyarakat yang gemar akan karakter idolanya yang terdapat dalam *anime* dan *manga*, mereka cenderung untuk meniru apa yang ada dalam karakter tersebut baik dari segi pakaian, pose, rambut, dan lain-lain. Padahal, apa yang ditampilkan dari media seperti TV, buku, dan gadget merupakan sebuah fiksi. Perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang asli dan palsu menjadi sangat tipis, manusia hidup di dalam ruang khayal yang nyata. Hal fiksi tersebut menjadi sesuatu yang diikuti oleh masyarakat. Masyarakat yang memiliki kegemaran akan hal tersebut dapat ditemukan dalam sebuah komunitas budaya Jepang yang ada di Indonesia. Diantara banyaknya komunitas Jepang yang ada di Indonesia, komunitas *Mirai No Yume* (MIYU) merupakan salah satunya yang berada di Kota Bukittinggi. *Mirai No Yume* merupakan komunitas yang terdiri dari orang-orang yang memiliki kegemaran yang sama akan budaya populer Jepang baik itu dari kegemarannya terhadap *anime*, *cosplay*, J-Pop, dan *manga*. Komunitas ini dapat ditemukan di Kota Bukittinggi. Komunitas ini bertujuan menjadi sebuah wadah bagi anak-anak muda di Kota Bukittinggi yang memiliki hobi atau rasa ingin tahu tentang budaya populer Jepang.

Penelitian mengenai budaya pop Jepang seperti *cosplay*, *anime*, J-Pop, dan *manga* telah banyak dilakukan seperti skripsi Fitra Amalia (Amalia, 2017) Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang berjudul Pola Perilaku Kelompok Pecinta *Anime* (Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang). Fokus penelitian ini adalah perilaku peniruan tokoh *anime* di dunia nyata dan dunia maya dimana anggota komunitas berdandan dan menirukan pose tokoh *anime*, serta melakukan peniruan berupa nama dengan menggunakan nama *anime*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Karina Aisyah (Aisyah, 2012) Mahasiswa Jurusan Jepang Universitas Indonesia yang berjudul Rasa Memiliki Dalam Komunitas *Cosplay*. Penelitian ini mengkaji tentang *cosplay* dimana seseorang yang mengenakan kostum dan berdandan menirukan karakter tertentu dari *anime* dan *manga*, *game*, film populer, literatur, dan segala teks lainnya. Dan penelitian dalam bentuk artikel dilakukan oleh Prista Ardi Nugroho (Nugroho, 2016) Mahasiswa Jurusan

Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul *Anime Sebagai Budaya Populer* (Studi Pada Komunitas *Anime* di Yogyakarta). Penelitian ini mengkaji tentang penggemar *anime* yang begitu banyak dari berbagai usia dan profesi, dengan hobi yang sama menjadikan dasar membentuk komunitas sebagai wadah bertukar cerita tentang hobi yang sama.

Komunitas *Mirai No Yume* sering mengadakan pertemuan (*gathering*) di Taman Maaram dan Gauang Coffee yang terletak di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. *Gathering* dilakukan di Taman Maaram dan Gauang Coffee bertujuan untuk dapat memperlihatkan kepada masyarakat yang berada di sekitar tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh anggota komunitas *Mirai No Yume*. Dari penjelasan latar belakang diatas, disini peneliti tertarik untuk mengkaji, dan meneliti tentang Representasi Budaya Populer Jepang Dalam Komunitas *Mirai No Yume* Di Kota Bukittinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Yusuf (Yusuf, 2015), penelitian kualitatif merupakan suatu strategi *inquiry* yang menekankan pencairan makna, pengertian, konsep, karakteristik, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena. Jumlah informan penelitian yang telah peneliti wawancarai adalah sebanyak 13 orang. Yang terdiri dari 10 anggota komunitas MIYU dan 3 orang penggemar budaya populer Jepang diluar komunitas. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2014), merupakan langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik dan alat pengumpul data sebagai berikut: a) teknik observasi, metode ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan guna menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan. b) teknik wawancara, metode pengumpulan data dalam penelitian ini ialah wawancara mendalam (*indepth interview*). Wawancara mendalam merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka, dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan pada pusat penelitian. Dalam hal ini metode wawancara mendalam yang dilakukan dengan adanya daftar pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya (Moleong, 2006). c) teknik dokumentasi, Sugiyono (Sugiyono, 2014) mengatakan bahwa dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan (catatan harian, peraturan, kebijakan, dsb), dan gambar (foto, sketsa). Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini, peneliti mencari dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan permasalahan yang penulis teliti yaitu representasi budaya populer Jepang dalam komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan triangulasi data, triangulasi data yang peneliti gunakan, yaitu triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada beberapa informan yang berbeda, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sama. Adapun pihak-pihak yang dijadikan sumber lain untuk menggali kebenaran fakta yang terjadi di lapangan yaitu beberapa anggota komunitas diluar informan penelitian yang telah ditentukan berdasarkan kriteria tertentu yaitu beberapa masyarakat di luar komunitas. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Haberman. Reduksi data merupakan proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Setelah data direduksi, kemudian disajikan dalam wujud sekumpulan informasi tentang representasi budaya populer Jepang dalam komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi yang telah tersusun dengan baik melalui ringkasan atau rangkuman. Setelah data direduksi serta disajikan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat serta mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Sejarah Komunitas *Mirai No Yume*

Komunitas *Mirai No Yume* (MIYU) merupakan sebuah komunitas anak muda pecinta kebudayaan Jepang yang terdapat di Kota Bukittinggi. *Mirai No Yume* (MIYU) merupakan nama bahasa Jepang dari kata "*Mirai*" adalah masa depan, "*No*" itu partikel penghubung yang tidak ada artinya, dan "*Yume*" adalah mimpi. Jika digabungkan kata *Mirai No Yume*, maka menghasilkan arti "mimpi masa depan". Komunitas ini bertujuan menjadi sebuah wadah bagi anak-anak muda di Kota Bukittinggi yang memiliki hobi atau rasa ingin tahu tentang budaya populer Jepang seperti *cosplay*, anime, manga, musik Jepang (J-Pop) dan budaya Jepang sehingga bisa menjadi sarana interaksi bagi para pecinta kebudayaan Jepang serta persahabatan satu dengan yang lainnya. Komunitas *Mirai No Yume* dimulai sejak 1 November 2012, yang dibentuk oleh Muslim

dan Nia. Dulu di Kota Pekanbaru terdapat komunitas *cosplay* dan di Bukittinggi belum memiliki komunitas budaya populer Jepang sama sekali. Maka dari itu, dibentuklah sebuah komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi.

Nama *Mirai No Yume* merupakan pemberian dari Ketua komunitas Pekanbaru. Dengan tujuan agar komunitas budaya populer Jepang dapat berdiri di Kota Bukittinggi. Setelah komunitas *Mirai No Yume* dibentuk dan hanya terdiri dari 2 orang, maka dibentuklah sebuah grup MIYU dari Facebook dengan cara mengajak teman-teman terdekat yang memiliki ketertarikan dan hobi yang sama dengan budaya populer Jepang, yaitu: *cosplay*, *anime*, *manga*, J-Pop, dan budaya Jepang. Awalnya *Mirai No Yume* bersatu dengan komunitas *Taiga* sebagai cabang, namun komunitas *Taiga* lebih fokus kepada *cosplay* dan memisahkan diri dari *Mirai No Yume*. Hingga sekarang komunitas *Mirai No Yume* masih berdiri dengan tujuan yang sama yaitu menjadi sebuah wadah bagi anak-anak muda di Kota Bukittinggi yang memiliki hobi atau rasa ingin tahu tentang budaya populer Jepang seperti *cosplay*, *anime*, *manga*, musik Jepang (J-Pop) dan budaya Jepang sehingga bisa menjadi sarana interaksi bagi para pecinta kebudayaan Jepang serta persahabatan satu dengan yang lainnya.

Mirai No Yume memiliki basecamp atau *gathering* di Taman Maaram yang terletak di Kota Bukittinggi. Walaupun tidak semua anggota komunitas MIYU berada di Kota Bukittinggi, namun anggota komunitas sering mengadakan pertemuan (*gathering*) di Taman Maaram dan Gauang Coffee yang terletak di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. *Gathering* dilakukan di Taman Maaram dan Gauang Coffee yang bertujuan untuk dapat memperlihatkan kepada masyarakat yang berada di sekitar tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh anggota komunitas *Mirai No Yume*. Dengan diketahuinya lokasi *gathering* komunitas *Mirai No Yume*, penelitian dapat dilakukan disana.

Aktivitas Komunitas *Mirai No Yume*

Komunitas *Mirai No Yume* memiliki kegiatan yang dilakukan setiap mengadakan *gathering* yang selalu diadakan pada hari minggu. Komunitas *Mirai No Yume* memiliki *basecamp* atau *gathering* di Taman Maaram yang terletak di Kota Bukittinggi. Biasanya ketika anggota komunitas berkumpul (*gathering*) masing-masing divisi melakukan diskusi ketika ada event, menentukan peserta lomba, membahas pembuatan kostum atau memakai kostum apa yang ingin dibawa untuk lomba, pengajaran teknik menggambar *manga* bagi yang mempunyai hobi menggambar, menyediakan alat musik bagi yang ingin tampil bernyanyi atau tari, memberikan pengajaran tentang budaya Jepang bagi yang mau mempelajarinya, serta *sharing* pengalaman. Jika anggota komunitas mau memulai suatu kegiatan dengan membuat perencanaan, maka masing-masing divisi harus memulai perencanaan dasar terlebih dahulu misalnya Divisi *Cosplay* ingin *cosplay* di suatu tempat, ingin ikut lomba kemana. Begitu juga dengan Divisi *Mangaka* yang ingin menggambar dan ikut lomba. Divisi *Culture* lebih ke bagian musik, nyanyi, dan penulisan kanji. Jika tidak ada pembahasan lain terkait permasalahan dalam komunitas serta hal-hal yang berkaitan dengan lomba, biasanya dalam kegiatan rapat diisi dengan diskusi seputar *anime*, *manga*, *culture* Jepang, berbagi informasi, berbagi *anime* atau *manga*, dan sebagainya yang bertemakan Jepang.

Komunitas *Mirai No Yume* juga memiliki agenda lain, yaitu menghadiri kegiatan Bunkasai yang ada di Kota Bukittinggi seperti SMAN 2 Bukittinggi, SMAN 3 Bukittinggi, dan SMAN 5 Bukittinggi. Sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jepang. Kreativitas dan keahlian yang dimiliki anggota komunitas *Mirai No Yume* memberikan keuntungan tersendiri bagi komunitas. Hal ini disebabkan karena komunitas *Mirai No Yume* diundang untuk mengisi hiburan seperti pentas seni ataupun sebagai pengisi acara di berbagai event bertemakan kebudayaan Jepang dan hadir untuk meramaikan acara bunkasai.

Kegiatan lainnya yang dimiliki oleh komunitas *Mirai No Yume* yaitu mengikuti perlombaan festival kebudayaan Jepang atau lebih dikenal dengan festival budaya populer Jepang seperti Bunkasai dan Ai Matsuri yang diadakan oleh pihak sekolah tingkat SMA dan pihak Perguruan Tinggi di Sumatera Barat seperti UNP (Universitas Negeri Padang), UNAND (Universitas Andalas), STKIP (Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), UBH (Universitas Bung Hatta) yang selalu diadakan setiap tahunnya.

Representasi Budaya Populer Jepang

Mengoleksi *Manga*, *Action Figure*, dan *Kaligrafi Jepang*

Anggota komunitas *Mirai No Yume* mengoleksi berbagai produk budaya populer Jepang seperti: *manga*, *action figure*, gundam, kaligrafi Jepang, dan lain-lain. Kegemaran anggota komunitas dalam membeli barang-barang yang berhubungan dengan Jepang baik itu dari anime, manga, maupun kaligrafi Jepang, hal itu dilakukan karena untuk kesenangan semata. Beberapa anggota komunitas mengoleksi barang-barang yang bertemakan *anime* dengan jumlah puluhan koleksi. Yang kemudian dipajang di dalam kamar. Anggota komunitas yang mengoleksi barang-barang tersebut biasanya membeli barang-barang secara online dan offline. Hal ini seperti yang dilakukan oleh FAP yang merupakan anggota komunitas yang tergabung dalam

divisi *culture* yang mana dia rela mengeluarkan uang untuk mengoleksi komik shonen. Komik shonen merupakan sebutan kategori untuk ragam manga atau anime yang memiliki volume berseri yang ditujukan untuk anak laki-laki dari usia 10-18 tahun. Tujuan FAP membeli *manga* hanya untuk kesenangan dan koleksi. Tak hanya itu, FAP juga memiliki *action figure*, kaligrafi Jepang, dan barang untuk *cosplay*.



Gambar 1. Foto koleksi manga FAP



Gambar 2. Foto barang action figure, kaligrafi Jepang, dan barang cosplay milik FAP

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa FAP memiliki banyak koleksi *manga* seperti: *Naruto*, *Detective Conan*, *Blue Dragon*, *Duel Master*, *Bleach*, dan lain-lain, dan juga FAP memiliki koleksi lainnya seperti *action figure*, kaligrafi Jepang, dan barang cosplay lainnya yang ia simpan di kamarnya.

Peneliti mewawancarai anggota komunitas *Mirai No Yume* yang juga mengoleksi komik Jepang yang bernama RA. RA merupakan anggota komunitas yang tergabung dalam divisi *mangaka*. RA memiliki kegemaran dalam mengoleksi komik Jepang dan rela mengeluarkan uang untuk membeli komik yang ia inginkan. Berikut hasil wawancara dengan RA:

“Budaya populer Jepang sudah menjadi hobi abang yang masuk ke DNA. Hobi abang tu mengeluarkan dana untuk beli komik-komik langka, atau transaksi cerita-cerita di luar Indonesia. Kan ada beberapa komik yang susah dicari di Indonesia, kita harus transaksi dengan orang jauh seperti komik-komik horor. Di Indonesiakan susah mencarinya karena rata-rata di Indonesia komiknya tergolong psikopat, pemuji setan.”

Berdasarkan data wawancara diatas, maka dapat disimpulkan bahwa RA memiliki ketertarikan dengan budaya populer Jepang dan sering mengeluarkan uang untuk membeli komik-komik langka dengan cara bertransaksi dengan orang di luar Indonesia. Tak hanya itu, RA juga sering bertransaksi dengan orang jauh untuk mendapatkan sebuah komik yang langka menurutnya.

Menonton Anime

Anggota komunitas *Mirai No Yume* juga menyempatkan waktunya untuk menonton *anime* yang ia gemari seperti yang dilakukan oleh AI dengan menonton salah satu *anime* favoritnya, yaitu *Hataraku Maou-sama*. AI sering menonton anime yang sedang trend di forum *anime*. AI terkadang sering menonton anime di luar ruangan seperti *cafe* dan *mart*. AI juga merupakan anggota komunitas *Mirai No Yume* yang tergabung dalam divisi *cosplay*. Dengan menonton *anime* dan *manga*, ia mendapatkan sebuah referensi seperti apa *cosplay* yang akan ia bawakan ketika ingin ikut ke dalam *event* Jepang, yaitu Bunkasai (Festival budaya Jepang).



Gambar 3. AI sedang menonton anime Hataraku Maou-sama

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa anggota komunitas *Mirai No Yume* seperti AI yang menyempatkan waktunya untuk menonton anime favoritnya di waktu senggang. Tak hanya itu, anggota diluar komunitas pun juga gemar dengan budaya populer Jepang, yaitu menonton *anime*. Anime merupakan salah satu budaya populer Jepang yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia baik itu dari kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Hal tersebut terjadi karena tayangan anime memiliki alur cerita yang menarik dan menyuguhkan suatu cerita yang dekat dengan kehidupan manusia dan masyarakat, walaupun kadang sering digambarkan tidak terlihat realistis. *Anime* memiliki genre yang bermacam-macam seperti: *action, comedi, adventure, horror, puzzle, romance, sci-fi, fantasy, drama, isekai, harem*, dan lain-lain. Karena banyaknya jenis genre yang ada dalam anime, dapat mengangkat suatu tema yang memiliki keunikan tersendiri dan memberikan hiburan tersendiri bagi para penonton seperti yang dilakukan oleh FO dengan menonton *anime* favoritnya, yaitu *One Piece*. Berikut hasil wawancara dengan FO:

“Saya menonton anime karena gambarannya itu unik, ekspresinya juga lucu-lucu. Jadi pas nonton nanti dia kasih ekspresi yang lucu kan. Jadi kita ikut tertawa kyk senang aja lihatnya trus belum lagi alur cerita yang bagus-bagus, gitu. Jadi sedikit-sedikit banyak dapat ilmunya juga lah nonton anime. Dalam komik atau anime juga bagus sih, karena dari hasil gambar kita bisa ngerti juga apa yang ia gambar, gitu. Dari gambar itu ada ekspresinya tersampaikan ke kita. Dalam anime banyak genrenya walaupun pada saat menonton anime kita gak tahu bahasa dan artinya dan sulit untuk memahaminya.”



Gambar 4. FO sedang menonton anime One Piece

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa tidak hanya anggota komunitas Jepang saja yang tertarik dengan budaya populer Jepang melainkan masyarakat yang tidak tergabung ke dalam komunitas Jepang seperti FO pun juga ikut tertarik dengan budaya populer Jepang. Hal ini membuktikan bahwa teknologi dan informasi sosial media yang semakin berkembang dapat mempengaruhi masyarakat yang mudah menerima budaya asing, salah satunya yaitu budaya yang berasal dari Jepang. Melihat *anime* dan *manga* terlihat seperti melihat kehidupan manusia dari sisi lain dari situasi yang mungkin tidak terlihat realistis, namun tetap masuk akal. Kehadiran *anime* dapat dikatakan sebagai sekedar penghibur, selain dapat memberikan inspirasi masyarakat dari cerita dan budaya, dalam anime juga berisikan tentang nilai-nilai moral dan pembelajaran-pembelajaran yang dapat dijadikan contoh dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menggambar Karakter *Anime* dan *Manga* Untuk Membuat Komik

Selain dari menonton *anime*, anggota komunitas *Mirai No Yume* juga meluangkan waktu untuk menuangkan hobinya, yaitu menggambar karakter dari sebuah *anime* dan *manga* sebagai referensinya dalam membuat sebuah komik seperti yang dilakukan oleh BIA yang gemar dengan menggambar sebuah karakter dari *anime*, *manga*, *game*, dan lain-lain. Hal tersebut ia lakukan karena ketertarikannya dengan seni rupa dan seni gambar. Berikut hasil wawancara dengan BIA:

“Cara saya merepresentasikan budaya populer Jepang adalah dengan menggambar manga karena saya cukup tertarik dengan seni rupa, dan seni gambar. Saya banyak menggambar dari referensi budaya populer Jepang seperti manga dan anime dengan alasan saya ingin memiliki suatu karya yang dikenal sebagai karya originil saya yang tentunya mengambil unsur budaya populer Jepang dan untuk membuat suatu kenangan untuk saya sendiri.”



Gambar 5. BIA sedang menggambar karakter 2D

Berdasarkan kedua gambar diatas, dapat diketahui bahwa anggota komunitas *Mirai No Yume* seperti BIA meluangkan waktunya untuk membuat tokoh karakter 2D yang berasal dari *anime* dan *manga* untuk disalin ke dalam bukunya sebagai referensi bagi dirinya dalam membuat sebuah komik original.

Melakukan *Cross Street* Di Sekitar Bukittinggi

Kecintaan terhadap budaya populer Jepang telah mengubah perilaku anggota komunitas. Anggota komunitas tidak hanya mengoleksi barang-barang seperti yang dipakai tokoh anime, tetapi anggota komunitas juga memakai atribut dari tokoh anime idola mereka untuk ditampilkan di depan umum. Komunitas *Mirai No Yume* merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara mengikuti lomba, event, dan melakukan *cross street*. *Cross street* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berjalan-jalan mengelilingi suatu tempat. *Cross street* pernah dilakukan oleh anggota komunitas dengan cara berkeliling sekitar Bukittinggi dengan bercosplay dan membawa baliho bendera komunitas. Hal tersebut bertujuan untuk menarik minat dan memperkenalkan kepada masyarakat sekitar Bukittinggi tentang budaya populer Jepang. pernyataan ini disampaikan oleh IAR yang merupakan anggota komunitas *Mirai No Yume* yang tergabung dalam divisi *culture*. Berikut hasil wawancara peneliti dengan IAR:

“..cara merepresentasikannya itu kayak ikut acara lomba, event, terkadang untuk mengenal budaya jepang itu kami mengadakan cross street, yaitu cosplay di jalanan. Bukan berjalan di tengah-tengah jalan ya, tetapi di jalan-jalan di satu tempat. Kita menentukan tempatnya, misalnya di Jam Gadang. Kita jalan dari basecamp ke jam gadang membawa-bawa baliho, bendera komunitas dan kita sudah ready pakai costume...”

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa IAR dan anggota komunitas merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara melakukan *cross street*. Anggota komunitas berkumpul di *basecamp* dan berjalan ke Jam gadang membawa baliho, bendera komunitas, dan memakai kostum. Hal tersebut dilakukan agar dapat menarik minat dan memperkenalkan kepada masyarakat sekitar Bukittinggi tentang budaya populer Jepang. Pada saat sampai di tujuan, banyak dari masyarakat yang berada di Jam Gadang meminta foto, bertanya tentang komunitas *Mirai No Yume*, dan bertanya tentang budaya populer Jepang. Hal ini juga disampaikan oleh IAR. Berikut penuturannya:

“..pada saat melakukan cross street, banyak orang-orang penasaran seperti “ini ada acara apa?”. Karena kita memakai kostum-kostum begitu. Terus ada yang minta foto, lalu ada yang nanya-nanya. Nah disana kita menjelaskan kayak ini itu loh. Lalu kita juga sedikit memberi tahu tentang apa yang kita tahu dan ilmu yang kita punya kepada orang-orang

sekitar. Kita kan menarik minatnya *pakai cosplay, terus ada yang bertanya tentang budaya populer Jepang itu kayak gimana sih, tolong jelasin.*

Dari apa yang disampaikan oleh IAR, dapat diketahui bahwa kehadiran komunitas *Mirai No Yume* yang melakukan *cross street* menjadi pertanyaan bagi masyarakat yang belum mengenal tentang budaya populer Jepang dan bertanya-tanya tentang acara apa yang dilakukan oleh komunitas karena menggunakan kostum. Pada saat dilokasi, banyak dari masyarakat sekitar yang meminta foto. Tak sampai disitu, anggota komunitas juga memberitahu kepada masyarakat sekitar tentang budaya populer Jepang dan apa saja kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *Mirai No Yume*.

Mengikuti Event dan Perlombaan Festival Budaya Jepang

Selain melakukan *cross street*, komunitas *Mirai No Yume* juga merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara mengikuti event dan perlombaan festival kebudayaan Jepang atau lebih dikenal dengan festival budaya populer Jepang seperti Bunkasai dan Ai Matsuri yang diadakan oleh pihak instansi tingkat SMA dan pihak Perguruan Tinggi di Sumatera Barat seperti UNP (Universitas Negeri Padang), UNAND (Universitas Andalas), STKIP (Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), dan UBH (Universitas Bung Hatta) yang selalu diadakan setiap tahunnya. Untuk merealisasikan hal tersebut, anggota komunitas harus ikut terlibat dalam mengikuti event dan lomba kebudayaan Jepang seperti yang disampaikan oleh PU. PU merupakan anggota komunitas yang tergabung dalam divisi *cosplay*. Berikut penuturannya:

“Kami dulu untuk menunjukkan budaya itu ya mengikuti event Jepang Bunkasai: Aimatsuri, UNP. UNAND, STLP. Lalu mengikuti lomba-lomba cosplay, menggambar, menyanyi, dan kami usahakan untuk ikut merepresentasikan budaya yang kami bawa.”

Dari apa yang disampaikan PU, dapat diketahui bahwa untuk dapat merepresntasikan budaya yang dibawa oleh komunitas *Mirai No Yume*, anggota komunitas harus mengikuti event Jepang Bunkasai yang berada di Sumatera Barat yang terdiri dari lomba cosplay, lomba menggambar, dan lomba menyanyi.

Beberapa kegiatan yang diselenggarakan di dalam acara festival Jepang atau Bunkasai adalah lomba *cosplay*, lomba menggambar *manga*, lomba menggambar karakter *anime*, lomba huruf *kana* dan *kanji* (*kana contest* dan *kanji contest*), *singing contes*, lomba band, dan *dance competition*. Diantara banyaknya perlombaan yang tersedia, *cosplay* merupakan perlombaan yang paling banyak diminati oleh anggota komunitas *Mirai No Yume*.

Anggota komunitas *Mirai No Yume* terutama di bidang divisi *cosplay* memiliki peran dalam mengikuti event dengan cara *bercosplay* dalam acara Bunkasai. Untuk memeriahkan acara Bunkasai, anggota komunitas memakai kostum yang mereka idolakan untuk diperlihatkan kepada masyarakat yang hadir dalam acara Bunkasai tersebut. Peneliti mewawancarai AI yang mengikuti event Bunkasai dan menanyakan alasan AI mau *bercosplay*. Berikut hasil wawancara peneliti dengan AI:

“Karena cosplay itu menarik perhatian, karena awal penyebab suka itu karena unik. Jadi dari sini Abang ingin mempromosikan karena awalnya dari unik jadi suka dan ingin beritahukan kepada orang-orang bahwa beginilah Budaya Pop Jepang gitu loh dengan cara cosplay.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan AI, dapat diketahui bahwa alasan AI ingin *bercosplay* adalah cosplay itu unik dan menarik perhatian. Dengan *bercosplay*, AI dapat mempromosikan kepada orang-orang bahwa dengan cara *bercosplay* masyarakat akan tahu bahwa budaya populer Jepang itu seperti ini. Kebanyakan cosplayer menjadi tertarik untuk melakukan cosplay karena mereka adalah penggemar serial TV Jepang sejak mereka kecil. Karena telah melakukan hal ini secara terus-menerus sejak kecil, maka kegemaran terhadap serial TV Jepang menjadi sebuah sejarah yang telah mendarah- daging pada diri mereka (Prabowo, 2014).

Salah satu *cosplay* yang diperankan oleh AI adalah menirukan karakter *anime* Monkey D Luffy dari *anime* *One Piece*. Hal ini disebabkan karena AI terinspirasi dari tokoh anime yang ia idolakan, sehingga AI meniru gaya penampilan tokoh anime karena ingin menjadi sama dengan tokoh anime tersebut. AI sering melakukan cosplay dan mengikuti event yang berhubungan dengan budaya Jepang seperti Bunkasai. Peneliti juga menanyakan alasan AI ingin mengikuti lomba *cosplay*. Berikut penuturannya:

“Alasan utama Abang ikut lomba cosplay itu untuk uji nyali, menguji seberapa pedenya dan bukan seberapa mendalami karakter. Tidak peduli menang kalahnya, tetapi berani tidak untuk tampil di depan umum. Kalau menargetkan juara, tidak juga karena hadiah dari event Jepang itu kecil-kecil.”



Gambar 6. AI menirukan tokoh karakter Monkey D Luffy

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa alasan AI ingin mengikuti event lomba cosplay adalah untuk menguji nyali, menguji seberapa pedenya AI ketika tampil di depan umum. AI juga tidak mengharapkan menjadi juara ketika mengikuti lomba *cosplay* dikarenakan hadiah yang didapatkan dalam acara Bunkasai tidak terlalu besar.

Analisis Teoritis Pembahasan

Peneliti menganalisis penelitian ini dengan menggunakan teori simulacra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Dalam simulacra tidak lagi dikenal mana yang asli dan mana yang palsu. Semuanya menjadi bagian realitas yang dijalani dan dihadapi masyarakat. Sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Pengaplikasian teori simulacra dapat terlihat ketika anggota komunitas merepresentasikan budaya populer Jepang, yaitu ketika anggota komunitas mengoleksi *manga*, *action figure*, kaligrafi Jepang, menonton *anime*, menggambar karakter *anime* dan *manga*, melakukan *cross street*, dan mengikuti event dan perlombaan festival budaya Jepang. Anggota komunitas seperti divisi *cosplay* memakai kostum *anime* pada acara *cosplay* kemudian berdandan layaknya tokoh *anime* lengkap dengan aksesoris, berpose, serta berdialog seperti tokoh *anime*. Hal tersebut dilakukan pada saat anggota komunitas melakukan *cross street*, mengikuti lomba, dan mengikuti event budaya populer Jepang, yaitu Festival Jepang. Memakai kostum sesuai tokoh anime yang mereka idolakan menjadi sebuah kebanggaan bagi anggota komunitas karena beranggapan ia dapat merasakan menjadi tokoh anime tersebut serta telah memiliki identitas baru sebagai tokoh anime.

Dalam menonton *anime* dan membaca *manga* juga terdapat bentuk dari simulacra, yaitu bentuk tokoh karakter berdasarkan gambar dalam animasi seperti di dalam *anime* dan tanpa animasi seperti dalam *manga* yang dapat diekspresikan dengan sifat yang sama dengan *anime*. Para penikmat *anime* dan *manga* juga menghayati dan merasakan peran tokoh karakter seolah-olah kehidupan yang dialami oleh tokoh tersebut terasa nyata dan juga dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sehingga muncul sebuah perasaan atau ekspresi yang dihasilkan ketika menonton *anime* dan membaca *manga*.

Hal inilah yang disebut Jean Baudrillard sebagai simulacra. Jean Baudrillard mengatakan di dalam simulacra tidak dapat lagi dibedakan mana yang asli dan mana yang tiruan. Dunia dipenuhi tanda dan simbol, sehingga terjadi kekaburan dan sulit membedakan antara mana yang nyata dan mana yang semu. Melalui simulacra, manusia terjebak di dalam satu ruang yang secara sadar dianggap sebagai nyata meskipun sesungguhnya itu adalah semu atau khayalan belaka. Manusia mendalami satu ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis, manusia hidup di dalam ruang khayal yang nyata.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan observasi yang dilakukan di Gauang Coffee dan Taman Maaram dengan beberapa informan yang melakukan wawancara dengan peneliti, dapat diperoleh data mengenai bagaimana representasi budaya populer Jepang dalam komunitas *Mirai No Yume* di Kota Bukittinggi. Komunitas *Mirai No Yume* (MIYU) merupakan sebuah komunitas anak muda pecinta kebudayaan Jepang yang terdapat di Kota Bukittinggi. *Mirai No Yume* (MIYU) merupakan nama bahasa Jepang yang artinya adalah mimpi masa depan. Komunitas ini bertujuan menjadi sebuah wadah bagi anak-anak muda di Kota Bukittinggi yang memiliki hobi atau rasa ingin tahu tentang Jepang seperti *cosplay*, *anime*, *manga*, lagu Jepang dan budaya Jepang.

Anggota komunitas Mirai No Yume meluangkan waktunya untuk menyalurkan hobi dalam merepresentasikan budaya populer Jepang, yaitu dengan cara mengoleksi komik, action figure, barang cosplay, dan sebagainya. Anggota komunitas juga meluangkan waktunya untuk dapat menonton anime favoritnya di waktu senggang. Tak hanya itu, Anggota komunitas juga merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara melakukan cross street, mengikuti event dan mengikuti lomba. Hal tersebut dilakukan oleh anggota komunitas untuk dapat mewujudkan tujuan dari adanya Komunitas Mirai No Yume. Anggota komunitas merepresentasikan budaya populer Jepang dengan cara berpenampilan seperti tokoh karakter yang teraplikasi dalam mengikuti kegiatan budaya populer Jepang seperti *cross street*, mengikuti lomba, dan *event* yang memiliki unsur budaya populer Jepang. Peniruan dalam *cosplay* dilakukan oleh anggota komunitas melalui peniruan gaya rambut, pakaian, pose, serta menggunakan aksesoris tokoh anime.

Daftar Pustaka

- Aisyah, K. (2012). *Rasa Memiliki Dalam Komunitas Cosplay*. Depok: UI Press.
- Amalia, F. (2017). Pola Perilaku Kelompok Pecinta Anime (Studi Kasus: Komunitas White Raven Kota Padang). Universitas Negeri Padang.
- Andina, Elga. (2014). Anime dan Presepsi Budaya Kekerasan pada Anak Usia Sekolah. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial* 5(2), 119–30.
- Moleong, L. J. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, P. A. (2016). Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2(1), 1–15. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/42880>.
- Prabowo, N. A. (2014). Cosplay Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Cosplayer Komunitas Cosura yang Telah Menikah. Universitas Airlangga.
- Pramana, N.A. & Masykur, A.M. (2020). Cosplay Adalah ‘Jalan Ninjaku’ Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Empati*, 8(3), 169–77.
- Reynaldi, R. & Rohmani, H. (2022). Pengaruh Terpaan Media Anime Jepang Terhadap Gaya. UIN Syarif Hidayatullah.
- Sari, P. I. (2017). Pengaruh Terpaan Anime Di Media Massa Terhadap Gaya Hidup Perilaku Anggota Islamic Otaku Community (IOC). Jakarta: UIN Syarif Hidayatul.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zulyan, Z. (2021). Faktor-Faktor Penyebab Perubahan Perilaku Sosial Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di Kelurahan Semarang Kota Bengkulu). *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan* 1(2), 210–21.