

**PEMAKNAAN FILM ANIME DALAM INTERAKSI SOSIAL  
KOMUNITAS *OPLOVERS* SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1

Dalam Program Studi Sosiologi



Oleh:

**Khumayrah Praselia**

1906026041

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG**

**2023**

## NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar

Hal : Persetujuan naskah skripsi

Kepada

Yth. Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Walisongo Semarang

Di Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Khumayrah Praselia

NIM : 1906026041

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Pemaknaan Film Anime dalam Interaksi Sosial Komunitas *OPLovers*  
Semarang

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 4 April 2023

Pembimbing,

Bidang Substansi Materi



Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si.

196904252000031000

Bidang Metodologi dan Penulisan



Ririh Megah Safitri, M.A.

199209072019032000

PENGESAHAN SKRIPSI

PEMAKNAAN FILM ANIME DALAM INTERAKSI SOSIAL KOMUNITAS *OPLOVERS*  
SEMARANG

Disusun Oleh:

Khumayrah Praselia

NIM. 1906026041


Telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Walisongo Semarang pada tanggal 6 Juni 2023 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji




Sekretaris Sidang




Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si.  
NIP. 196904252000031000

Penguji Utama I




Akhriyadi Sofyan, M.A.  
NIP. 197910222016011901

Pembimbing I



Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si.  
NIP. 196904252000031000

Pembimbing II



Ririh Megah Safitri, M.A.  
NIP. 199209072019032000

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pemaknaan Film Anime dalam Interaksi Sosial Komunitas *OPLovers* Semarang” adalah hasil kerja saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 4 April 2023

Penulis

Khumayrah Praselia

1906026041

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah segala syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta kesehatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemaknaan Film Anime dalam Interaksi Sosial Komunitas *OPLOvers* Semarang” dengan tepat waktu. Shalawat serta salam tidak lupa penulis panjatkan kepada pemimpin umat islam Nabi Muhammad Saw, mengarahkan umatnya untuk akhlakul karimah, berpengetahuan serta berintelektual.

Selesainya penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan serta bantuan akan motivasi dari berbagai pihak yang berada di sekeliling penulis hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dan dapat diterima sebagai persyaratan terakhir dalam menempuh pembelajaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Ibu Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, Dosen Pembimbing I, serta selaku Wali Dosen yang telah membantu dan membimbing penulis selama proses menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang, memberikan bimbingan dengan arahan petunjuk dalam penulisan skripsi.
4. Ibu Ririh Megah Safitri, M.A., selaku Pembimbing II karena dengan bimbingan, arahan dan petunjuknya yang tulus meluangkan waktu, tenaga serta pikiran untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah bersedia membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan serta membantu penulis untuk memenuhi kebutuhan administrasi penelitian skripsi.
6. Kedua orang tua tercinta yaitu Ibu Sonalia Ginting dan Bapak M. Nuryanto yang senantiasa memberikan doa, semangat, kasih sayang, motivasi, serta pengorbanan yang tidak pernah ada habisnya diberikan kepada penulis selama ini. Semoga Allah SWT menghendaki Ibu dan Bapak kesehatan dan keselamatan di dunia maupun akhirat kelak.
7. Terima kasih kepada kedua saudara tersayang yaitu Mas Bismi Muhammad Amanu dan Adik Muhammad Angka Wijaya yang telah menjadi salah satu penyemangat, pendengar

dan pemberi inspirasi atas keluh kesah penulis dalam menyelesaikan skripsi, serta keluarga lainnya yang banyak membantu penulis.

8. Terima kasih kepada seluruh anggota komunitas *OPLovers* Semarang. Kak Wawan, Kak Rajif, Kak Ginanjar, Kak Vicky, Kak Dedeh dan Kak Mega yang telah bersedia menjadi informan serta memberikan banyak bantuan, mendukung sepenuhnya dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam skripsi ini.
9. Terima kasih kepada seluruh Teman-teman KKN MMK Kelompok 47 memberikan semangat dan dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
10. Teman-teman Sosiologi B angkatan 2019 dan rekan dekat penulis Willy Prilia Riefera semoga amal sholeh mendapatkan balasan dari Allah SWT.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih dan semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan serta jauh dari kata sempurna, maka penulis menyampaikan permohonan maaf sebesar-besarnya, mohon kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini dari pembaca.

Semarang, 4 April 2023

Penulis



Khumayrah Praselia

1906026041

## PERSEMBAHAN



Dengan penuh syukur mengucapkan alhamdulillah

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak M. Nuryanto dan Ibu Sonalia Ginting, atas berlimpahnya engkau berikan cinta kasih sayang dan doa agar saya selalu semangat termotivasi menyelesaikan skripsi ini. Semoga apa yang engkau berikan dapat menjadi jembatan kesuksesan di dunia maupun akhirat

Aamiin.

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ فَلَا تَغُرَّنَّكُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا وَلَا يَغُرَّنَّكُم بِاللَّهِ الْغَرُورُ

“Wahai manusia! Sungguh janji Allah itu benar, maka janganlah kehidupan dunia memperdayakan kamu dan janganlah (setan) yang pandai menipu, memperdayakan kamu tentang Allah” (QS. Fatir: 5).



## ABSTRAK

Anime merupakan salah satu produk penyebaran budaya populer Jepang yang diterima oleh masyarakat Indonesia. Kepopuleran dari anime (animasi Jepang) merupakan hasil dari interaksi yang terus dilakukan di lingkungan masyarakat sosial, sehingga menimbulkan berbagai penggemar anime khususnya pada generasi pemuda-pemudi Indonesia untuk mengikuti budaya Jepang sebab adanya rasa ketertarikan yang ditampilkan dalam perepisode film anime, munculnya berbagai fenomena sosial seperti dampak jika menonton film anime dengan berlebihan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa jauh penggemar dalam komunitas *OPLovers* Semarang memaknai anime dari pengalamannya menonton film anime dan proses interaksi sosial terjadi saat kegiatan dalam komunitas.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan merupakan jenis penelitian lapangan. Adapun sumber data dalam penelitian ini yakni data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data, penulis melakukan observasi, wawancara dengan teknik wawancara purposive untuk menentukan informan penelitian, kemudian dokumentasi. Dalam prosesnya, penulis melakukan wawancara mendalam dengan ketua, wakil ketua, pendiri komunitas, admin media sosial komunitas dan dua anggota komunitas, data penelitian akan dianalisis dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik oleh gagasan Herbert Blumer (1986) menyatakan interaksionisme simbolik memiliki sifat khas yang muncul dari interaksi antar manusia, kekhasan tersebut seperti saling menerjemahkan tindakannya. Sehubungan dengan itu maka penulis menggunakan teori interaksionisme simbolik untuk melihat bagaimana pemaknaan yang dihasilkan oleh para anggota komunitas *OPLovers* Semarang terhadap ketertarikannya dengan film anime saat berinteraksi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemaknaan yang dihasilkan oleh para anggota komunitas *OPLovers* berbeda meskipun stimulusnya sama yaitu film anime, konsep diri (*self*) yang ditimbulkan merupakan hasil pemaknaan terhadap karakter film anime seperti berjiwa setia kawan, solidaritas, pantang menyerah dan sebagainya sehingga memutuskan perbuatannya (*action*) untuk bergabung dalam sebuah komunitas yang memiliki satu hobi sama, dari film anime *One Piece* sebagai objek (*object*) yang para anggota komunitas *OPLovers* berikan makna bagi dirinya bahwa tidak membatasi imajinasi saat menonton, memunculkan konsep interaksi sosial (*social interaction*) lebih berkembang ketika melakukan kegiatan *anniversary*, nonton bareng (nobar), *cosplay* dan kopdar rutinitas komunitas, kemudian terbentuklah tindakan bersama (*joint action*) untuk menyukseskan atau melancarkan agenda kegiatan dalam komunitas. Dampak pemaknaan film anime dalam interaksi sosial para anggota komunitas *OPLovers* Semarang terdapat konsumerisme terhadap produk anime, mengoleksi berbagai bentuk figur yang dikreasi sebagai pajangan atau bentuk kesukaan bersama dalam komunitas. Kemudian ada dampak pola interaksi sosial, para anggota komunitas berkomunikasi dengan memadukan beberapa kosakata bahasa Jepang, adanya keterbukaan saat berkomunikasi sebab saling memahami, namun merasakan ada keterbatasan berkomunikasi dalam lingkungan masyarakat sebab mereka tidak terbiasa berinteraksi dengan masyarakat umum. Setelah itu adanya dampak gaya berpenampilan, para anggota komunitas *OPLovers* Semarang berpenampilan serentak dengan tema anime *One Piece* ketika mengadakan kumpulan bersama membahas agenda kegiatan serta sebagai simbol kesatuan dari komunitas.

**Kata Kunci:** Film Anime, Budaya Populer Jepang, Interaksi Sosial

## ABSTRACT

Anime is a product of the spread of Japanese popular culture which is accepted by Indonesian people. The popularity of anime (Japanese animation) is the result of ongoing interaction within the social community, giving rise to various anime fans, especially in the generation of Indonesian youths, to follow Japanese culture because of the interest shown in anime film episodes, the emergence of various social phenomena. like the impact of watching anime movies excessively. Therefore, this study aims to describe how far fans in the Semarang OPLovers community interpret anime from their experience of watching anime films and the process of social interaction that occurs during activities in the community.

This study uses a qualitative method with a descriptive approach and is a type of field research. The data sources in this study are primary data and secondary data. Data collection techniques, the authors conducted observations, interviews with purposive interview techniques to determine research informants, then documentation. In the process, the authors conducted in-depth interviews with the chairman, deputy chairman, community founder, community social media admin and two community members, research data will be analyzed by data reduction, data presentation and drawing conclusions. This study uses the theory of symbolic interactionism by the idea of Herbert Blumer (1986) stating that symbolic interactionism has a distinctive nature that arises from interactions between humans, these characteristics are like translating one another's actions. In this regard, the authors use the theory of symbolic interactionism to see how the meanings generated by members of the OPLovers Semarang community relate to their interest in anime films when interacting.

The results of this study indicate that the meanings produced by members of the OPLovers community are different even though the stimulus is the same, namely anime films, the self-concept that is generated is the result of meanings for anime film characters such as having a loyal friend spirit, solidarity, never giving up and so on so that they decide their actions to join a community that has the same hobby, from the anime film One Piece as an object that OPLovers community members give meaning to themselves that does not limit imagination while watching, raises the concept of social interaction is more developed when conduct anniversary activities, watch together (nobar), cosplay and kopdar community routines, then joint actions are formed to succeed or launch an activity agenda within the community. The impact of interpreting anime films on the social interaction of OPLovers Semarang community members is consumerism towards anime products, collecting various forms of figures that are created as displays or shared favorite forms in the community. Then there is the impact of patterns of social interaction, community members communicate by combining several Japanese vocabularies, there is openness when communicating because they understand each other, but feel there are limitations to communicating in a social environment because they are not used to interacting with the general public. After that there was an impact on the style of appearance, the members of the Semarang OPLovers community appeared simultaneously with the theme of the One Piece anime when holding a group together to discuss the activity agenda as well as a symbol of the unity of the community.

**Keywords:** Anime Movies, Japanese Pop Culture, Social Interaction

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>4</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>D. Manfaat Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>E. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>5</b>
<b>F. Kerangka Teori.....</b>	<b>9</b>
<b>G. Metode Penelitian dan Pendekatan.....</b>	<b>16</b>
<b>H. Sistematika Penulisan Skripsi.....</b>	<b>20</b>
<b>BAB II TEORI INTERAKSIONISME SIMBOLIK HERBERT BLUMER.....</b>	<b>22</b>
<b>A. Teori Interaksionisme Simbolik.....</b>	<b>22</b>
1. Pemikiran Herbert Blumer.....	22
2. Asumsi Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer.....	25
3. Konsep Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer.....	27
4. Karakteristik Makna Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer.....	30
5. Manusia dalam Pandangan Herbert Blumer.....	31
<b>B. Implementasi Pemaknaan Film Anime.....</b>	<b>34</b>
1. Makna Denotasi.....	34
2. Makna Konotatif.....	35
3. Makna Perilaku Sosial.....	36
<b>C. Islam dan Interaksi Simbolik.....</b>	<b>37</b>
<b>BAB III GAMBARAN UMUM KOMUNITAS <i>OPLOVERS</i> SEMARANG.....</b>	<b>43</b>
<b>A. Profil Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....</b>	<b>43</b>

1. Sejarah Pembentukan.....	43
2. Struktur Keanggotaan.....	44
3. Kriteria Keanggotaan.....	46
4. Dinamika Perkembangan Film Anime.....	46
5. Deskripsi Anime <i>One Piece</i> .....	48
<b>B. Aktivitas Komunitas <i>OP</i>Lovers Semarang.....</b>	<b>49</b>
1. <i>Anniversary</i> Komunitas <i>OP</i> Lovers Semarang.....	50
2. <i>Event</i> Jejepangan.....	52
3. <i>Gathering</i> Nasional.....	53
4. Kopdar.....	56
5. Bakti Sosial.....	57
<b>BAB IV PEMAКNAAN ANGGOTA <i>OP</i>LOVERS SEMARANG PADA FILM ANIME.....</b>	<b>60</b>
<b>A. Pemahaman pada Film Anime dalam Pembentukan Identitas Sosial.....</b>	<b>60</b>
1. Pembentukan Identitas Sosial dengan Karakter Anime.....	61
2. Pemahaman atas Karakter Anime.....	66
<b>B. Pemahaman atas Motivasi yang Didapatkan dalam Film Anime.....</b>	<b>69</b>
1. Motivasi Percaya pada Impian.....	72
2. Motivasi Kerja Keras Menghadapi Rintangan.....	73
3. Motivasi Keinginan untuk Belajar.....	74
4. Motivasi Solidaritas antar Teman.....	75
5. Motivasi Empati terhadap Orang Lain.....	76
<b>BAB V DAMPAK PEMAКNAAN FILM ANIME TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PARA ANGGOTA KOMUNITAS <i>OP</i>LOVERS SEMARANG.....</b>	<b>79</b>
<b>A. Konsumerisme terhadap Produk Anime.....</b>	<b>79</b>
<b>B. Pola Interaksi Sosial.....</b>	<b>84</b>
<b>C. Gaya Berpenampilan.....</b>	<b>89</b>
<b>BAB VI PENUTUP.....</b>	<b>94</b>
<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>94</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>95</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Macam-macam Genre Anime.....	11
Tabel 2. Profil Informan Penelitian.....	10
Tabel 3. Perbandingan Pandangan George Herbert Mead dan Herbert Blumer.....	23
Tabel 4. Struktur Keanggotaan Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Posisi Interaksionisme Simbolik.....	15
Gambar 2. Pengalaman Komunikasi Penggemar Anime.....	33
Gambar 3. Karakter Luffy <i>One Piece</i> .....	34
Gambar 4. Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....	43
Gambar 5. Anime <i>One Piece</i> .....	48
Gambar 6. <i>Anniversary</i> Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....	50
Gambar 7. <i>Cosplay</i> dan Nobar di Cinapolis Javamall, Semarang.....	52
Gambar 8. <i>Gathering</i> Nasional Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang di Bandung.....	55
Gambar 9. Nobar dan Kopdar Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....	56
Gambar 10. Bakti Sosial dan Buka Puasa Bersama Anak Panti.....	58
Gambar 11. Kolaborasi Bersama Komunitas Lain Membantu Bencana di Palu.....	59
Gambar 12. Dimensi Identitas Sosial.....	63
Gambar 13. Komponen Motivasi.....	71
Gambar 14. Konsumerisme Produk Anime.....	81
Gambar 15. Konsumerisme Informan.....	82
Gambar 16. Gaya Berpenampilan Anggota Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang.....	93

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sejak hadirnya anime dalam siaran televisi Indonesia, menjadi salah satu film hiburan yang banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Awal anime hadir sekitar tahun 1907 dengan berpenampilan gambar gerak yang berdurasi tiga menit. Selang sekitar sepuluh tahun 1917, anime menghadirkan suatu karya gambar namun tidak bersuara dengan berdurasi lima menit oleh Oten Shimokawa dengan judul *Imokawa Mukuzo Genkenban no Maki*. Oten bersama temannya yaitu Junichi Kouch dan Seitaro Kitayama, adalah pencipta pertama animator Jepang, karena itulah, mereka mendapatkan julukan sebagai bapak anime. Selanjutnya penampilan anime muncul berbeda terlihat sekitar tahun 1927, dengan perubahan yang mempunyai suara dan lagu, perubahan tersebut bersamaan oleh perubahan animasi dari Amerika Serikat yang ditampilkan memiliki suara. Pada akhirnya perjalanan anime mencapai puncak kepopuleran hingga saat ini (CNN Indonesia, 2020).

Negara Jepang dikenal dengan keunikan budayanya, seperti anime. Anime adalah sebuah karya seni gambaran hasil dari ide pikiran seorang kemudian diolah sehingga dapat ditontonkan kepada khalayak luas. Keunikan yang terdapat dalam setiap episode film anime bukan sekedar gambar dinamis, tetapi juga pada ciri khas cerita terhadap karakter yang dipadukan dengan nilai moral tersendiri dalam film anime. Sehingga menghasilkan film anime menjadi berkembang sebagai suatu bentuk Budaya Populer (*Pop culture*) yaitu sebuah kebiasaan yang terus dilakukan secara berulang karena adanya interaksi masyarakat yang menganggap bahwa budaya populer seperti Jepang sangat menarik untuk dilakukan sebagai hiburan baru dalam kehidupan (Amalina, 2012).

Kepopuleran anime Jepang meluas hingga ke dalam siaran tv Indonesia sekitar tahun 1970-an, yang ditayangkan oleh siaran TVRI berjudul *Wanpaku Omukashi Kumu Kumu* memiliki 26 jumlah episode. Dari tayangan yang disiarkan oleh TVRI tersebut membuat masyarakat Indonesia mulai mengenal anime tahun 1980-an, karena berhasil menarik perhatian dengan film anime berjudul baru *Cyborg 009*, film anime tersebut menayangkan cerita penculikan sembilan manusia untuk dijadikan sebagai manusia super oleh sebuah organisasi terkenal jahat yaitu *Black Ghost*. Sehingga, beberapa siaran televisi Indonesia ikut menayangkan film anime pada tahun 1990-an, sebab anime berhasil membuat masyarakat Indonesia terhibur, siaran televisi tersebut yaitu RCTI yang menyiarkan film *Doraemon*, siaran Indosiar yang menyiarkan *Dragon Ball*, dan SCTV menyiarkan *Samurai X*. Sampai saat ini, *Doraemon* masih populer dan menjadi siaran kartun

kesukaan anak Indonesia. Sehingga sejak tahun 2013 film anime sudah dapat dikatakan sebagai budaya populer di Indonesia (Ardi dan Grendi, 2017).

Popularitas minat yang meninggi terhadap film anime di Indonesia mulai terlihat sekitar tahun 2000-an, ditandai munculnya sekelompok pemuda membangun sebuah perkumpulan untuk saling berkomunikasi berbagi informasi seputar produk budaya Jepang, seperti musik, manga, anime, *cosplay* dan belajar bahasa Jepang. *Cosplay* pertama kali ada di Indonesia oleh sekelompok mahasiswa Universitas Indonesia dengan mengadakan *event cosplay*. *Cosplay* adalah sebuah peniruan *costume* sesuai dengan karakter yang digunakan dalam film anime maupun manga, kegiatan *cosplay* ternyata memunculkan pengaruh kepenjuru wilayah Indonesia. Sebab beberapa tahun kemudian beragam komunitas budaya Jepang hadir di setiap wilayah Indonesia, seperti *Nishikai* (Nippon Suki Kyoukai, 2010) oleh Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang, Banten, *Jaico* (Japan Independent Community, 2009) oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang (Unnes), *Akamaru J-Community* (2004) merupakan komunitas terbesar pertama kali di Padang mencapai 400 anggota, dan masih banyak lagi komunitas yang berada di Indonesia (Efendi, 2021). Sedangkan komunitas yang akan dikaji dalam penelitian adalah *OPLovers* Semarang.

*OPLovers* Semarang (*One Piece Lovers* Semarang) merupakan salah satu komunitas pecinta anime di Semarang. Vicky selaku admin dalam komunitas mengatakan, komunitas ini awalnya terbentuk karena memiliki kesamaan antar anggota yang menyukai anime maupun manga *One Piece*, adanya komunitas ini mempermudah para pecinta anime terutama *One Piece* untuk mencari teman nonton bareng. Komunitas *OPLovers* Semarang dibentuk pada 6 Agustus 2016 dan di ketuai oleh Wawan, baginya pembentukan komunitas ini agar menjadi tempat bertukar pikiran sesama penggemar anime khususnya *One Piece* sehingga akan menciptakan silaturahmi yang baik maupun rasa nyaman antar sesama. Komunitas *OPLovers* hingga kini memiliki jumlah anggota 200 orang dalam grup, namun tidak terduga ketika *event-event* besar seperti nonton bareng, makrab, dan *anniversary* mencapai 400-500 orang.

Komunitas ini juga memiliki akun instagram sumber informasi untuk orang yang ingin bergabung atau mencari informasi mengenai anime *One Piece*. Dalam akun instagram tersebut terlihat banyak akun yang mengikuti, sekitar 24,3 ribu *followers*, sehingga tidak diragukan komunitas mereka sudah cukup dikenal di Semarang. Keunggulan komunitas ini dalam segi bergaul dan menjaga keharmonisan antar anggota merupakan hasil dari bagaimana cara mereka berinteraksi sosial dengan pengaruh budaya Jejepangan di lingkungan masyarakat untuk membuat komunitas *OPLovers* Semarang menjadi lebih besar. Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang kerap menggunakan ekspresi-ekspresi, bahasa maupun gerak-gerik sama seperti yang ada dalam film anime, menyebut teman dengan nama Jepang dan sebagainya. Penyebutan bahasa Jepang ini tidak



hanya digunakan saat membahas serial film anime namun saat obrolan pribadi. Para anggota komunitas *OPLovers* juga sering melakukan kegiatan baksos (bakti sosial) untuk yang membutuhkan, kegiatan tersebut merupakan salah satu bentuk interaksi yang dilakukan komunitas untuk berbaur dan mengenalkan identitas komunitas kepada masyarakat.

Interaksi simbolis aliran dari sosiologi Amerika, lahirnya disebabkan oleh tradisi psikologi Amerika seperti William James, James Mark Baldwin dan Jhon Dewey yang kemudian mempengaruhi Charles H. Cooley untuk mengembangkan teori psikologi sosial. Menurut Cooley imajinasi yang dimiliki oleh manusia merupakan fakta perilaku subyektif, pandangan interaksi simbolis terhadap manusia merupakan aktor yang bebas artinya tidak ditentukan oleh struktur sosial. George Herbert Mead merupakan filsuf yang sangat tertarik meneliti dan mengembangkan teori interaksi simbolis ini, sehingga Herbert Blumer salah satu muridnya tertarik hingga berhasil mengembangkan teori ini dengan menamakannya sebagai “interaksionisme simbolik” yang berarti sebuah teori yang menggunakan analisis komunikasi antar individu maupun lainnya, kemudian membebaskan batasan dimiliki manusia atas pengalamannya yang benar dilihat, didengar, hingga dirasakan (Ahmadi, 2005).

Teori interaksionisme simbolik dari gagasan Herbert Blumer merupakan teori yang digunakan penulis untuk melihat bagaimana interaksi yang terjadi dalam para anggota komunitas *OPLovers* Semarang terhadap hasil pemaknaan mereka menonton film anime *One Piece*. Gagasan Blumer terhadap teori interaksionisme simbolik menghasilkan perkembangan yang cukup signifikan dengan usaha mengembangkan lebih lanjut pemikiran George Herbert Mead. Menghasilkan lima konsep dalam interaksi simbolik. yakni: konsep diri (*self*), konsep perbuatan (*action*), konsep objek (*object*), konsep interaksi sosial (*social interaction*), dan konsep tindakan bersama (*joint action*) (Blumer, 1986).

Pemaknaan yang dihasilkan oleh para anggota komunitas *OPLovers* berbeda meskipun stimulusnya sama yaitu film anime, konsep diri (*self*) yang ditimbulkan merupakan hasil pemaknaan terhadap karakter film anime seperti berjiwa setia kawan, solidaritas, pantang menyerah dan sebagainya sehingga memutuskan perbuatannya (*action*) untuk bergabung dalam sebuah komunitas yang memiliki satu hobi sama, dari film anime *One Piece* sebagai objek (*object*) yang para anggota komunitas *OPLovers* berikan makna bagi dirinya bahwa tidak membatasi imajinasi saat menonton, memunculkan konsep interaksi sosial (*social interaction*) lebih berkembang ketika melakukan kegiatan *anniversary*, nonton bareng (nobar), *cosplay* dan kopdar rutinitas komunitas, kemudian terbentuklah tindakan bersama (*joint action*) untuk menyukseskan atau melancarkan agenda kegiatan dalam komunitas.

Interaksi yang terjadi dapat mempengaruhi kemajuan maupun kelancaran dalam sebuah komunitas, interaksi dapat mempengaruhi orang lain sesuai dengan pandangan yang diberikan saat berinteraksi. Kemajuan globalisasi hingga kecanggihan teknologi memperkenalkan kita kepada budaya populer negara luar, khususnya dalam pembahasan ini negara Jepang. Para anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang secara sadar terbawa oleh alur cerita di dalam film tersebut, perubahan yang dirasakan dapat berupa cara berpenampilan, berbicara, bertindak, dan hal yang terdapat dalam aktivitas kesehariannya (Elbadiansyah, 2014). Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi mendalam dengan meneliti seberapa jauh anggota dalam komunitas *OPLovers* memaknai anime dari pengalamannya menonton film anime dan bagaimana anggota membentuk identitas dalam komunitas *OPLovers*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian maka penulis menarik dua permasalahan yang akan dikaji. Adapun rincian dari rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana para anggota komunitas *OPLovers* Semarang memaknai film anime?
2. Bagaimana dampak pemaknaan film anime dalam interaksi sosial para anggota komunitas *OPLovers* Semarang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang akan dikaji, berikut beberapa tujuan dari penelitian:

1. Mengetahui bagaimana para anggota komunitas *OPLovers* Semarang memaknai film anime.
2. Mengetahui dampak pemaknaan film anime terhadap interaksi sosial para anggota komunitas *OPLovers* Semarang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini kedepannya diharapkan agar bermanfaat secara teoritis dan praktis, berikut ini poin penjelasannya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian berguna sebagai menyumbang karya ilmiah dengan ilmu pengetahuan bidang sosiologi oleh peneliti selanjutnya dan dapat menjadi pijakan menambah referensi berguna untuk mengembangkan lebih sempurna mengenai Interaksi Sosial yang dilakukan oleh individu penggemar budaya populer Jepang (anime).

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, diharapkan dapat menambah wawasan maupun informasi terkait adanya budaya populer Jepang yaitu film anime yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, dikembangkan dengan salah satu ilmu sosial yaitu teori interaksionisme simbolik oleh gagasan Herbert Blumer sehingga dapat melihat interaksi para anime *lovers* di lingkungan masyarakat nyata.
- b. Bagi prodi sosiologi, diharapkan penelitian ini banyak membantu memberikan ataupun menambah literatur yang digunakan sebagai pengetahuan akademik khususnya pada mahasiswa sosiologi dan bahan tambahan terkait pemaknaan film anime dalam interaksi sosial komunitas *OPLovers* Semarang.
- c. Bagi pembaca, dijadikan sebagai acuan kesadaran bahwa film anime dapat memunculkan beragam perubahan secara positif maupun negatif di dalam aktivitas berinteraksi sehari-hari, perubahan yang dimaksud dalam penelitian ini seperti, sikap, perilaku, pandangan hidup, dan bahasa karena film anime dapat mempengaruhi diri ketika tidak adanya kesadaran diri untuk tidak terlalu berlebihan menggemari film anime.
- d. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan pandangan bahwa setiap terbentuknya komunitas berbudaya Jepang seperti komunitas *OPLovers* Semarang tidak selalu memiliki nilai negatif, sebab para penggemar anime yang bergabung dalam suatu komunitas merupakan langkah awal untuk mengembangkan atau membentuk identitas bersama kelompok satu kegemaran.

## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk melihat kajian mengenai tema anime yang berkaitan dengan judul skripsi. Penulis membagi tinjauan pustaka menjadi tiga tema yaitu Pemaknaan Film Anime, Interaksi Sosial Penggemar Anime dan Pengaruh Film Anime.

### 1) Pemaknaan Film Anime

*Pertama*, artikel karya Leonika Putri Hariananta dkk (2022) dimuat dalam *jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang*, berjudul “Analisis Tanda Otaku Idol dalam anime *Back Street Girls: Gokudols*”. Dalam kajiannya menunjukkan bahwa ada beberapa tanda otaku idol dalam anime *Back Street Girls: Gokudols* yakni tanda verbal dan tanda visual. Tanda tersebut dapat dimaknai melalui penokohan karakter yang diidentifikasi sebagai otaku idol, dengan begitu makna yang muncul dari pikiran menimbulkan nilai rasa pada seseorang yang sedang menonton film anime. Sehingga rasa

ini akan menunjukkan makna dari konsep penampilan otaku, perilaku konsumtif, perilaku obsesif serta imitasi. Pemaknaan otaku atas film anime dalam penelitian ini adanya proses sosial yang berusaha meniru seseorang sebagai idolanya.

*Kedua*, artikel karya Mohammad Rezky Ramadhan dkk (2022) dimuat dalam *jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, berjudul “Visual Poster Film Anime Akira Versi Tahun 2001 Dan Tahun 1989 Melalui Semiotika.” Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, peneliti memulainya dari memahami tanda utama dalam penanda maupun petanda dari semiotika Roland Barthes untuk dapat memahami lebih dalam hingga detail visual dapat berkomunikasi, bukan hanya memahinya dari yang terlihat pada luarnya. Kemudian objek penelitian ini adalah poster yang memiliki dua variasi dari film Akira yang dirilis tahun 2001 dan 1989. Langkah yang dilakukan peneliti agar dapat memahami dan menemukan makna dari film Akira secara keseluruhan yakni dengan menonton filmnya secara langsung dari streaming Netflix. Setelah itu mendownload gambar atau poster Akira yang terdapat dalam situs cinematerial.com dan filmartgallery.com.

Berdasarkan dari hasil telaah yang penulis lakukan terhadap dua kajian puataka di atas mengenai pemaknaan film anime terdapat perbedaan yaitu penelitian yang penulis lakukan akan membahas mengenai pemaknaan film anime berdasarkan pengalaman para penggemar anime yang tergabung dalam komunitas *OPLovers* Semarang.

## 2) Interaksi Sosial Penggemar Anime

*Ketiga*, artikel karya Sakinah Biiznilla Y dan Mohammad (2019) dimuat dalam *jurnal Komunikasi*, berjudul “Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung).” Hasil penelitian ini menyatakan bahwa otaku berinteraksi dari sudut pandang asosiatif lebih terbuka bila berinteraksi dengan sesama otaku sebab mereka lebih mudah memahami dan nyaman saat bertukar pandangan, menghasilkan respon timbal balik lebih banyak mengenai budaya Jepang. Sedangkan dari sudut disosiatif para otaku sering mengalami konflik perbedaan anime ataupun karakter kesukaan. Penelitian ini juga menyatakan bahwa seorang otaku sangat sulit melakukan interaksi dengan non-otaku karena merasa memiliki keterbatasan dalam komunikasi, otaku juga cenderung mendapatkan stigma negatif di masyarakat karena dianggap memiliki hobi yang aneh.

*Keempat*, artikel karya Arsi Prinando dkk (2022) dimuat dalam *jurnal Komunikasi dan Budaya*, berjudul “Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teori identitas sosial, informan dalam penelitian ini diambil dari komunitas yang ada di

Palembang. Hasil penelitian berupa interaksi seorang penggemar anime dilihat berdasarkan tiga bentuk interaksi dalam teori identitas sosial, seperti: *Social Categorization*, penggemar anime yang tergabung disebuah komunitas merupakan hasil dari interaksi dengan diri sendiri, kemudian menghasilkan pendefinisian dirinya sendiri sebagai pecinta produk Jepang. *Prototype*, seorang otaku dalam komunitas akan saling support satu sama lain dengan komunitas anime lainnya karena setiap komunitas memiliki perbedaan identitas sosial. *Depersonalization*, dalam penelitian ini menyatakan bahwa otaku dalam komunitas sangat terbuka berinteraksi dengan sefrekuensi seakan bertukar informasi sangat menyenangkan karena memiliki sifat yang sama, otaku ini merasa seperti ada dirinya dalam diri orang lain, maka seiring waktu identitas orang tersebut dapat berubah sesuai dalam aktivitas komunitas.

*Kelima*, artikel karya Muhammad Irfan Syukhoris L (2019) dimuat dalam *jurnal Interaksi*, berjudul “Komodifikasi Anime sebagai Budaya Populer pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menggunakan wawancara, observasi maupun dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa para anggota dikomunitas berperilaku dengan baik dalam menyebarkan budaya dari anime *One Piece* yang menghasilkan proses komodifikasi sangat terasa. Bentuk dari komodifikasi komunitas ini seperti *fashion* sesuai yang ada di film anime *One Piece*, kemudian ada yang menggunakan baju ataupun gaya berpenampilan bertema berdasarkan film anime *One Piece*, serta menggunakan pernak pernik sesuai dengan anime tersebut. Komunitas berorientasi membahas segala yang berkaitan anime *One Piece*, seperti bagaimana kelanjutan dalam film anime dan karakter dalam anime tersebut, mereka juga terus memperkenalkan diri di masyarakat bahwa komunitas anime tersebut bukan sekedar membahas anime namun sebagai wadah positif menampung bakat-bakat yang dimiliki oleh penggemar anime lain.

*Keenam*, artikel karya Putu Sokalia A & Dewi (2020) dimuat dalam *jurnal Psikologi Udayana*, berjudul “Hubungan Kontrol Diri dan Konformitas Terhadap Perilaku Konsumtif Remaja Penggemar Animasi Jepang (anime) di Denpasar.” Penelitian ini dianalisis dengan data regresi linier sederhana dan berganda. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri dan konformitas tidak memiliki hubungan secara serentak dengan perilaku konsumtif, namun konformitas memiliki hubungan yang signifikan pada perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif biasanya dilakukan bukan dasar kebutuhan namun semata-mata hanya memuskan keinginan diri sendiri, seperti para penggemar anime

memiliki berbagai koleksi tentang anime yang dia sukai, akibatnya mereka tidak mampu mengkondisikan keadaan keuanagan.

Berdasarkan dari hasil telaah yang penulis lakukan terhadap keempat kajian puataka di atas mengenai interaksi sosial penggemar anime terdapat perbedaan yaitu penelitian ini akan meneliti bagaimana pemahaman para anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang memaknai simbol-simbol saat berinteraksi sosial atas pengalamannya menonton film anime.

### 3) Pengaruh Film Anime

*Ketujuh*, artikel karya Toi Yamane (2020) dimuat dalam *jurnal Ayumi*, berjudul “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, orang Indonesia yang tinggal di Surabaya sebagai informan penelitian, data yang diperoleh dari hasil kuesioner maupun wawancara dan diolah dengan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pengaruh dari film anime sangat dinikmati oleh masyarakat Surabaya akan pesona budaya Jepang, masyarakat Surabaya sendiri dominan lebih sering menonton anime Doraemon, Dragon Ball, dan Boruto karena anime ini sering ditayangkan dan diterbitkan oleh beberapa media seperti tv, youtube, komik, film dan sebagainya. Media yang sering digunakan adalah dari internet youtube. Dalam penelitian ini menyatakan alasan anime mudah disukai dikarenakan gambaran yang dapat menarik siapapun walaupun sulit mendapatkan bahasa yang telah diterjemahkan.

*Kedelapan*, artikel karya Muhammad Rizal Hifandi J, Nulita dkk (2022) dimuat dalam *jurnal Sosialisasi* yang berjudul “Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang.” Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan, bahwa pengaruh film anime dapat merubah gaya hidup mahasiswa Departemen Sosiologi, dengan banyak menonton film anime mempengaruhi perubahan pada pola-pola gaya hidup, perubahan yang positif muncul akibat kesadaran masing-masing dari mereka untuk tetap bisa membedakan mana hiburan dan kewajiban. Baik itu perubahan positif maupun negatif, hal ini tergantung tiap mahasiswa departemen sosiologi mampu untuk memilih dan membatasi diri mereka saat menonton film anime.

*Kesembilan*, artikel karya Prista Ardi Nugroho dan Grendi (2017) dimuat dalam *jurnal Pendidikan Sosiologi*, berjudul “Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta).” Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor film anime menjadi budaya populer di Yogyakarta: 1) pengaruh media massa, karena mudah dijangkau melalui internet. 2) konten film anime tidak sulit didapatkan. 3) pengaruh teman, memiliki teman sesama penggemar anime dapat

membentuk sikap untuk berperilaku sesuai dengan kelompoknya. 4) anime merupakan hiburan yang murah, karena tidak memerlukan banyak uang untuk mendapatkannya. 5) banyak pihan genre dalam anime. 6) karakter dalam anime, dengan menunjukkan rasa suka seperti mengidolakan salah satu atau beberapa tokoh anime. 7) *Fashion* dalam anime, dalam dunia anime desain dan kobinasi warna *fashion* sangat unik. 8) alur cerita yang menarik 9) setting tempat dalam anime sangat realistis, latar belakang yang digambarkan dunia anime sangat detail, bebas tanpa batas kreasi, tanpa batas logika, sehingga hal tersebut menjadi daya tarik kebebasan berekspresi.

*Kesepuluh*, artikel karya Heny Antono, dkk (2022) dimuat dalam *jurnal Konseling Gusjigang*, berjudul “Dampak Positif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa.” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, penelitian ini mengambil 3 mahasiswa dengan universitas yang berbeda- beda. Hasil penelitian menyatakan bahwa pengaruh dari film anime mengarah pada dampak dan prilaku yang berbeda, namun dalam stimulus dari dampak tersebut sama yaitu anime, walaupun judul dan jenis animenya berbeda. Partisipan sulit menyebutkan judul anime apa saja yang sudah ditonton karena lebih fokus kepada alur cerita dan pelajaran yang dapat diambil di dalam anime, dampak yang dirasakan oleh seorang otaku anime itu sangat baik untuk dirinya dan masyarakat lain. Seorang otaku dalam penelitian ini memiliki semangat, mampu tanggung jawab, memiliki sifat mandiri, memegang prinsip, hidup yang teguh, dan realisasi kepada masyarakat.

Berdasarkan dari hasil telaah yang penulis lakukan terhadap keempat kajian puataka di atas mengenai pengaruh film anime terdapat perbedaan yaitu penelitian ini meneliti pengaruh anime berdasarkan dari pengalaman pribadi hasil pemaknaan para anggota dalam komunitas *OPLovers* bahwa dampak dari anime akan terasa saat sedang melakukan interaksi dalam aktivitas komunitas ataupun dapat mengubah identitas diri dikarenakan pengaruh dari film anime.

## **F. Kerangka Teori**

### **1. Pemaknaan**

Pemaknaan merupakan kata dari makna, makna adalah sebuah penarikan kesimpulan yang dilakukan manusia dalam mengartikan sebuah objek ataupun bahasa, kemudian memiliki gagasan sendiri untuk mengartikan objek atau bahasa dalam pikirannya. Ullman (1972) mengartikan makna sebagai upaya seseorang memikirkan maksud dari perkataan yang diutarakan sekaligus rujukannya atau sebaliknya maka akan melahirkan sebuah makna. Jadi

berdasarkan uraian di atas maka makna yaitu penggabungan dari maksud dan perkataan dalam pengertian unsur-unsur bahasa itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999) makna adalah arti, maksud dari pembaca atau penulis, dan pengertian yang diberikan dalam bentuk kebahasaan. Maka dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa makna merupakan sebuah objek kajian hubungan-hubungan sebagai unsur sistem tanda antara kata dengan konsep sehingga menghasilkan makna, karena makna akan berpengaruh pada bahasa dalam pemahaman persepsi dan perilaku seseorang maupun kelompok (Ramadhan dkk, 2022).

## 2. Film Anime

Umumnya film diartikan sebagai sinema (*Cinematographie*) berawal kata *cinema* (gerak), *tho/phytos* (cahaya), dan *ghap* (gambar, citra, tulisan). Dalam kamus Bahasa Indonesia mengartikan film sebagai suatu selaput tipis yang berfungsi sebagai tempat gambar negatif (buat potret) dan positif (dalam bioskop). Maka film adalah gambaran gerak dengan cahaya, untuk melakukan gerakan pada gambar yang bercahaya perlu adanya kamera. Hadirnya film pertamakali tahun 1805 hasil ciptaan Lumiere Brothers, setelah itu di tahun 1899 hadir film berjudul *Trip To the Moon* hasil karya George Melies. Di Indonesia kejayaan film pada era 70-80 tepatnya sebelum RCTI muncul. Respon masyarakat Indonesia dengan hadirnya film sangat apresiatif karena kualitas dalam film memenuhi kebutuhan psikologi dan spritual masyarakat Indonesia (Alfathoni dkk, 2020).

Film dalam UU No.3 tahun 2009 tentang perfilman pada BAB 1 Pasal 1 menyatakan, bahwa film sebuah karya seni maupun budaya dalam pranata sosial dan media komunikasi masa dibuat dengan dasar kaidah sinematografi bersuara maupun tidak bersuara dan dipertunjukkan (Vera, 2014). Dengan begitu film dapat mempengaruhi banyak orang dengan potensi besar, karena film mengandung mitos atau cerita narasi yang dapat berkembang di masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa film memiliki unsur untuk membentuk pemikiran penonton melalui pesan maupun tanda dibalik cerita film.

Anime salah satu siaran televisi yang berasal dari Jepang. Anime berasal dari kata *Animejyon* dengan menampilkan gambar penuh dengan berbagai warna-warni untuk menarik penonton saat menonton film anime pada karakter pemainnya (Hanannafi, 2021). Selaras dengan penelitian Susan (2005) mengenai anime, yang merupakan sebuah gambaran memiliki asal kata *animation* dalam bahasa Inggris, sedangkan orang Jepang menyebutnya dengan kata anime dan sampai saat ini kata anime yang menjadi terkenal. Anime merupakan kartun kusus buatan Jepang, pertama kali anime dikenalkan Jepang pada abad 19 yaitu era meiji (1868-1912). Gaya ilustrasi anime dan manga menggambarkan mood, perasaan maupun sebuah



pikiran tokoh-tokoh dengan variasi yang lebih banyak dibandingkan dengan animasi Barat (Zanitri, 2018).

Jepang juga membarikan gaya, ide, cerita serta tema yang dapat dikonsumsi oleh anak-anak, remaja hingga dewasa. Anime memiliki sifat menghibur, namun ada sebagian individu menjadikan film anime tersebut sebagai acuan untuk bertindak di dunia nyata, karena menurut para penggemar, tindakan yang dilakukan tokoh anime itu sangat keren, sehingga penggemar terbawa suasana yang ada pada film (Hasanah dkk, 2015). Dapat disimpulkan bahwa film anime merupakan sebuah karakter gambaran yang bergerak dan memiliki suara sesuai dengan budaya Jepang, keunikan akan penuh imajinasi dalam film anime seakan mengarahkan aktivitas untuk mengkonsumsi ataupun mengikuti apa yang sedang beredar dikalangan masyarakat sekitar sebagai gaya hidup.

Terdapat beberapa jenis dalam film anime yang membuatnya menjadi lebih menarik, jenis ini biasanya diistilahkan dengan nama 'genre'. Genre digunakan untuk kumpulan sasaran pembaca maupun penonton dalam jenis cerita anime, dalam anime memiliki begitu banyak genre, sebagai berikut:

Tabel 1. Macam-macam Genre Anime

No	Genre	Penjelasan	Contoh
1	<i>Slice of Life</i>	Menceritakan tentang drama kehidupan yang nyata atau sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, setiap kisah tersimpan pesan moral atau kata-kata yang dapat diterapkan di dunia nyata.	<b>Contoh:</b> <i>Gin No Saji, Clannad, Non Non Biyori</i>
2	<i>Romance</i>	Menceritakan tentang kisah percintaan dari sang tokoh utama dalam anime, biasanya cinta segitiga ataupun cinta sejati.	<b>Contoh:</b> <i>Nisekoi, Ishaukan Friends, Ao Haru Ride</i>
3	<i>Action</i>	Alur ceritanya fokus pada aksi menarik dari teknik bela diri, senjata dan pertarungan, baik pertarungan dalam perang maupun pertarungan fisik dari sifatnya realistik hingga mustahil.	<b>Contoh:</b> <i>Naruto, Bleach, Samurai X, Dargon Ball, One Piece</i>

4	<i>Comedy</i>	Alur cerita yang penuh dengan kisah atau cerita lucu, sehingga dialog dari aksi para tokoh menghibur dan mengundang tawa dari penontonnya.	<b>Contoh:</b> <i>Crayon Shinchan, Tensei Bakabon, Makibao</i>
5	<i>Adventure</i>	Menceritakan tentang petualangan dari tokoh utama, dengan menampilkan banyak aksi yang cukup menarik untuk mengiringi kisah perjalanan atau kerja keras sang tokoh utama.	<b>Contoh:</b> <i>Doraemon, One Piece, Cooking Master Boy, Inuyasa</i>
6	<i>Mecha</i>	Menceritakan tentang kisah yang penuh dengan robot menjadi tokoh utamanya.	<b>Contoh:</b> <i>Eureka Seven, Mazinger, Full Metal Panic</i>
7	<i>Bishoujo</i>	Menceritakan kisah karakter tokohnya yang identik dengan sekelompok wanita cantik dan kisahnya dapat berupa romantis, petualangan, aksi dan sebagainya.	<b>Contoh:</b> <i>Sailormoon, Chunibyō</i>
8	<i>Science Fiction</i>	Alur kisahnya dibuat atas dasar khayalan atau imajinasi sang animator yang mengandung unsur fiksi ilmiah dengan gabungan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang, juga bisa dari masa depan.	<b>Contoh:</b> <i>Knights of Sidonia, Code Geas, Mahouka Koukou no Rettousei</i>
9	<i>Bishounen</i>	Alur cerita yang menyajikan kisah karakternya berdominasi sekelompok pria tampan.	<b>Contoh:</b> <i>Hanayori Dango, Fruits Basket, Ouran High School Host Club</i>
10	<i>Yaoi</i>	Alur ceritanya disajikan untuk kisah percintaan antar sesama pria.	<b>Contoh:</b> <i>Loveless, World's First Great Love, Super Love</i>
11	<i>Yuri</i>	Alur ceritanya disajikan lebih ke kisah percintaan antar sesama wanita	<b>Contoh:</b> <i>Citrus, Simoun</i>

12	<i>Harem</i>	Menceritakan kisah tokoh utama yang memiliki atau dikelilingi oleh banyak tokoh perempuan maupun sebaliknya.	<b>Contoh:</b> <i>Nisekoi, Date a Live, Trinity Seven</i>
13	<i>Horror</i>	Menyajikan kisah yang seram, menegangkan dan juga mengerikan atau semacam mistik.	<b>Contoh:</b> <i>Ghost Hount, Death Note, Another</i>
14	<i>Fantasy</i>	Alur cerita yang karakternya menjadi sosok pemilik kekuatan sihir luar biasa dalam cerita petualangan, terkadang tokoh utama merupakan inkarnasi.	<b>Contoh:</b> <i>Sugar Apple Fairy Tale, That Time I Got Reincarnated as a Slime</i>
15	<i>Game Based</i>	Menyajikan kisah suatu permainan yang berpusat pada satu pertandingan.	<b>Contoh:</b> <i>Castlevania, Chihayafuru,</i>

Sumber: Tim Japanese Station Tahun 2015

### 3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan salah satu kunci komunikasi kepada seseorang, interaksi sosial berasal dari kata *interaksi* yang artinya tindakan, tindakan ini akan terjadi pada individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Gillin dan Gillin (2008) mengartikan interaksi sosial adalah proses hubungan yang dinamis, karena interaksi sosial memiliki dua proses yaitu asosiatif dan disosiatif. Proses asosiatif ada karena terjadi timbal balik antara orang perorang atau kelompok dengan kelompok lainnya, proses ini akan menghasilkan pencapaian tujuan bersama, proses disosiatif merupakan bentuk proses perlawanan dari interaksi yang dilakukan, maka lawan bicara akan tidak banyak memberikan respon terhadap apa yang sedang dibahas sehingga tidak mendapatkan tujuan bersama (Sabat, 2021). Menurut Charles P. Loomis ada 4 ciri interaksi sosial, yaitu:

1. Ada dua aktor bahkan bisa lebih banyak
2. Adanya hubungan timbal balik antar pelaku
3. Adanya suatu tujuan-tujuan tertentu dan maksud yang jelas
4. Adanya kontak sosial, baik secara langsung (primer) maupun tidak langsung (sekunder) (Sabat, 2021).

Disebutkan juga bahwa syarat terjadinya interaksi sosial apabila para aktor melakukan kontak sosial, dan komunikasi. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang secara langsung ataupun tidak langsung dibantu oleh alat elektronik guna untuk memberikan sebuah respon atas tindakan tersebut (Muslim, 2013). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial tidak lepas dari tindakan manusia dalam kegiatan sehari-hari yang membutuhkan seseorang untuk saling bertahan hidup.

#### 4. Komunitas *OPLovers* Semarang

Komunitas *OPLovers* merupakan sebuah perkumpulan dengan satu hobi yang sama, yakni anime. Perkumpulan ini mendominasi pada satu judul film anime yaitu *One Piece*, *One Piece* adalah bentuk karya seni gambaran (anime) studio Toei Animation bermula dari manga hasil karya Eiichiro Oda pada tahun 1997 hingga saat ini. Anime *One Piece* menceritakan dunia bajak laut, tokoh utama seorang remaja bernama Monkey D. Luffy berkeinginan kuat untuk menjadi seorang Raja Bajak Laut terkuat di dunia, untuk mencapai keinginan tersebut Luffy harus bisa mengambil harta karun bajak laut pertama yaitu *One Piece* yang sudah sekian lama terkubur dan tersembunyi di wilayah *Grand Line*. Hal tersebut membuat Luffy berusaha dengan sepenuh kemampuannya agar dapat menjadikan impiannya nyata (Mubarok, 2020).

*OPLovers* Semarang memiliki cukup banyak anggota sekitar 200 dalam grup dan tersebar disebagian wilayah Semarang, dibentuk saat sehabis nonton film rilisan *One Piece* di Yogyakarta yakni pada 6 Agustus 2016. Pembentukan nama diambil dengan kesepakatan dari para anggota yang begitu sangat terkesan dengan nilai-nilai positif dalam film anime *One Piece*, sehingga tidak jarang para anggota terkena seperti konsumerisme. Adanya komunitas ini membantu atau wadah untuk saling bertukar informasi maupun silaturahmi dengan sesama penggemar anime (Mubarok, 2020). Komunitas ini juga memiliki akun instagram, dalam akun instagram tersebut terlihat banyak akun yang mengikuti sekitar 24,3 ribu *followers*, sehingga tidak diragukan lagi bahwa komunitas mereka sudah cukup dikenal di Semarang.

#### 5. Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik berfokus pada diri terhadap pola interaksi individu. Posisi teori interaksionisme simbolik merupakan bagian dari paradigma definisi sosial karya Weber yang memiliki berbagai macam analisisnya mengenai tindakan, namun ada tiga teori dengan ide yang sama yaitu teori aksi (*action*), teori interaksionisme simbolik (*symbolic interactionism*), dan fenomenologi (*phenomenology*), bahwa manusia dapat dikatakan aktor yang kreatif dari realitas sosialnya, sedangkan realitas sosial bukan alat statis bentuk paksaan dari fakta sosial. Maksudnya tindakan manusia itu tidak sepenuhnya dibentuk maupun ditentukan oleh norma-norma, kebiasaan, nilai, dan hal lainnya yang terkait dalam fakta sosial,

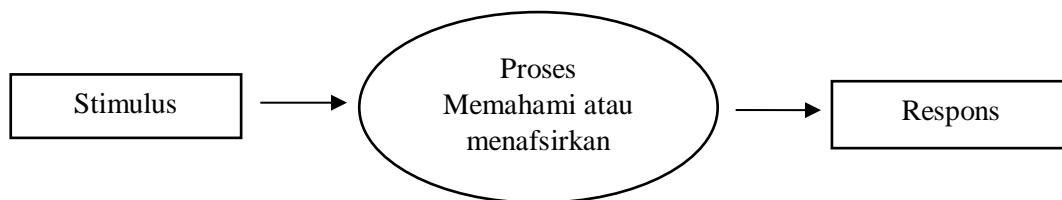
manusia mempunyai kebebasan yang cukup untuk mengatur tindakan luar batas kontrol fakta sosial tersebut (Elbadiansyah, 2014).

Teori interaksionisme simbolik dikemukakan oleh beberapa sosiolog berupaya untuk menentang teori behaviorisme radikal yang dipelopori oleh John B. Watson, pembedanya yaitu terletak pada pandangan terdapat aspek diri aktor itu sendiri sebagai pelaku dari tindakan sosial atau sering menjadi fokus kajian sosiologi. *Behavior* radikal mengatakan diri individu tidak dapat memunculkan tindakan dan realitas sosial karena memiliki kecenderungan untuk dipengaruhi oleh rangsangan dari luar (responden). Sedangkan interaksionisme simbolik yang memiliki pandangan bahwa diri aktor mampu menciptakan realitasnya sendiri dengan membentuk kerangka simbol saat berinteraksi sosial (Elbadiansyah, 2014).

Para sosiolog tersebut ialah Wiliam James, James M. Baldwin, John Dewey dan George Herbert Mead, dilanjutkan oleh Charles Horton Cooley, Wiliam I. Thomas, Kuhn dan Herbert Blumer. Kemudian para sosiolog tersebut membuat kesepakatan untuk menggunakan nama teori interaksionisme simbolik menjelaskan sebuah tindakan bersama pada pembentukan struktur sosial maupun kelompok masyarakat lain dengan interaksi yang khas (Ahmadi, 2005). Oleh karena itu teori interaksionisme simbolik menyatakan bahwa tindakan manusia tidak semata-mata digolongkan sebagai bentuk kebutuhan, dorongan implus, tuntutan budaya, atau tuntutan peran melainkan tindakan mereka didasarkan pada suatu definisi atau penafsiran mereka sendiri atas objek-objek disekeliling.

Posisi teori interaksionisme simbolik ini menilai aktor saat adanya stimulus yang datang, namun ia tidak langsung merespon stimulus tersebut tetapi aktor akan lebih dahulu melakukan pemahaman atau menafsirkan stimulus tersebut untuk merespon bagaimana bentuk tindakannya (Elbadiansyah, 2014).

Gambar 1. Posisi Interaksionisme Simbolik



Sumber: Elbadiansyah Tahun 2014

Dengan begitu, Teori Interaksionisme simbolik agar dapat melihat adanya interaksi sosial maka anggota komunitas *OPLovers* Semarang terlebih dahulu melakukan komunikasi dengan diri sendiri untuk memahami atau menafsirkan bagaimana berbuatannya. Kemudian, mereka akan mengeluarkan bahasa-bahasa, kebiasaan, maupun simbol yang baru. Interaksi tersebut akan menghasilkan sebuah makna baru yang dapat dipertahankan, diperbarui, maupun

dihilangkan merupakan, makna itulah yang terus melekat dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Interaksi yang terjadi antar anggota dalam komunitas *OPLovers* berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan, seperti memiliki ketertarikan terhadap bahasa Jepang menjadikan mereka kesatuan yang mengikat hingga lebih menghargai hubungan pertemanan antar sesama anggota komunitas *OPLovers* Semarang. Interaksionisme simbolik ini juga dapat menjadi suatu alat penafsiran untuk membentuk makna dari suatu kejadian.

## **G. Metode Penelitian dan Pendekatan**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif. Sugiyono (2009) menyatakan, metode kualitatif adalah penelitian yang dilakukan upaya untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas maupun keistimewaan dari sebuah fenomena sosial. Untuk mengetahui dengan jelas fenomena yang sedang terjadi peneliti dapat mewawancarai informan dengan memberikan pertanyaan umum yang sifatnya sedikit luas. Sedangkan jenis penelitian lapangan adalah mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi sosial baik antar individu, kelompok, lembaga maupun masyarakat (Nugrahani dkk, 2014). Tujuan utama dari jenis penelitian lapangan yaitu penulis harus turun langsung ke lapangan untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu fenomena yang terjadi dalam komunitas *OPLovers* Semarang.

Kaitannya dengan judul yang sedang dikaji, maka penulis akan mencoba melihat fenomena sosial terkait Pemaknaan Film Anime dalam Interaksi Sosial Komunitas *OPLovers* Semarang dengan pengamatan secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena dapat mengetahui secara mendalam, sebab peneliti merupakan kunci (*key*) utama keberhasilan dalam penelitian. Miles dan Huberman (1984) menyatakan bahwa penelitian model kualitatif merupakan bentuk data yang muncul berdasarkan wujud dari kata bukan angka dan data itu kemungkinan besar telah didapatkan dari berbagai usaha seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan cara-cara yang mendukung lainnya, penyutungan ataupun pengetikan data harus dilakukan tetap menggunakan kata-kata dan aktivitas terus berlanjut hingga data menjadi jenuh (Novitasari, 2021).

Substansi penelitian ini akan relevan jika terdapat sebuah fenomena dalam konteks kehidupan nyata sebagai pendukung penggalian informasi agar lebih terfokuskan (Sugiyono, 2015). Hal ini dilakukan untuk mengulik bagaimana individu dalam komunitas memaknai film anime dan pengaruh film anime terhadap pembentukan gaya hidup individu yang tergabung dalam sebuah Komunitas *OPLovers* Semarang saat berinteraksi. Adanya dua rumusan masalah

adalah upaya untuk mengetahui apa motif individu menyukai film anime, jadi pembahasan ini akan mengarah pada Interaksi Sosial yang mereka lakukan dengan individu yang mengenal film anime dan individu yang tidak mengenal film anime.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Narbuko (2015) mendefinisikan deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menyelesaikan suatu masalah sekarang berdasarkan data, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasikannya (Bungin, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut, penulis ingin mengetahui mengenai gambaran terhadap perilaku tindakan interaksi sosial individu penggemar anime yang tergabung dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Dengan melakukan serangkaian wawancara kepada informan terkait Pemaknaan Film Anime dalam Interaksi Sosial Komunitas *OPLovers* Semarang, maka penulis akan mengetahui pemaknaan tentang anime dan melihat bagaimana informan berinteraksi terhadap masyarakat maupun memahami dirinya sendiri terhadap kesukaan terhadap anime.

## 2. Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian diperoleh dari membaca, mengamati ataupun bertanya berhubungan langsung sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka sumber data penelitian ini memiliki dua jenis sumber data, sebagai berikut:

### a. Data Primer

Data primer merupakan data yang dihasilkan langsung dari lapangan maupun dari informan di lokasi atau objek penelitian, untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian secara khusus (Bungin, 2018). Dalam penelitian ini data primer diperoleh langsung dari observasi dan hasil wawancara dengan para anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang yaitu pihak-pihak yang utama fokus penelitiannya, seperti ketua dalam komunitas, wakil ketua, pendiri atau penasihat dalam komunitas, admin media sosial dan dua anggota yang mencakupi kategori orang terlama dalam komunitas *OPLovers* Semarang.

### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung atau sumber kedua yang diperoleh secara tidak langsung, peneliti mendapatkannya dari berbagai media yang pernah dilakukan sebelumnya dan dari sumber yang terjamin relevansi (Bungin, 2018). Maka penelitian ini dilakukan melalui data sekunder melalui sumber artikel, buku-buku, jurnal penelitian dan beberapa media baik cetak ataupun elektronik yang berkaitan dengan tema anime.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan agar data dapat secara utuh, sehingga akan menghasilkan sebuah kesimpulan valid (Nugrahani dkk, 2014). Berikut beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan:

#### a. Observasi

Observasi adalah aktivitas dengan mengetahui sebuah fenomena-fenomena. Tujuan aktivitas tersebut didasarkan pada pengetahuan dan gagasan untuk mendapatkan suatu informasi dari fenomena yang sedang diteliti. Pendapat dari Miles (1992) mengenai observasi bahwa ada tiga cara: *Pertama*, peneliti dapat berperilaku sebagai partisipan atau non-partisipan, yang berarti peneliti harus mempelajari ataupun memahami setiap perilaku informan. *Kedua*, dengan melakukan observasi apa adanya namun jika tidak memungkinkan dapat melakukan observasi secara penyamaran. *Ketiga*, observasi harus dilakukan sesuai dengan latar penelitian (Rukajat, 2018). Maka dari penjelasan tersebut, penelitian ini akan melakukan tahap observasi sesuai dengan panduan Milles guna mendapatkan data dengan baik dan jelas di lapangan terkait pemaknaan informan mengenai film anime.

#### b. Wawancara

Nazir (1983) menyatakan definisi dari wawancara sebagai suatu proses untuk memperoleh keterangan dari tujuan penelitian dengan cara menjawab pertanyaan yang telah dipersiapkan oleh penulis sambil bertatap muka antara penanya dengan penjawab atau informan (Yusuf, 2014). Penulis melakukan wawancara pada saat informan sedang mengadakan kumpulan bareng dengan anggota lain, wawancara dilaksanakan menyesuaikan waktu luang yang dimiliki oleh informan sehingga informan merasa nyaman dan rileks saat menjawab pertanyaan.

Tabel 2. Profil Informan Penelitian

No	Nama	Keterangan
1.	Wawan Darmawan	Ketua Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang
2.	Rajif Mochamad	Wakil Ketua Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang
3.	M. Ginanjar	Pendiri atau Penasehat Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang



4.	Vicky Andi Pradana	Admin Media Sosial Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang
5.	Mega Intan Ayu Selvida	Anggota Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang
6.	Dedeh Winingsih Pujiastuti	Anggota Komunitas <i>OPLovers</i> Semarang

*Sumber: Data Pribadi Tahun 2023*

Pemilihan informan ini penulis menggunakan teknik purposive. Purposive merupakan teknik penarikan informan berdasarkan dari karakteristik yang mencakupi dan diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian (Saleh, 2017). Oleh karena itu, penulis membuat beberapa kriteria untuk memilih informan dalam penelitian: *pertama*, melihat lamanya bergabung dalam komunitas, *kedua*, koleksi judul anime, *ketiga*, lamanya mengenal anime, *keempat*, menyukai serial anime, dan *kelima*, individu yang aktif dalam komunitas. Penulis memilih Informan yang layak dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, sehingga sampai pada kesimpulan yang relevan dari data-data yang diperoleh untuk melihat bagaimana interaksi sosial seorang penggemar anime dengan teman, keluarga maupun masyarakat.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah cara untuk mengumpulkan catatan, gambaran, arsip ataupun karya-karya peristiwa yang sudah pernah terjadi dan pernah diteliti dari seseorang dengan tema yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dikaji (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, untuk memperkuat penelitian maka dokumen yang sesuai dengan tema anime dalam penelitian ini menjadi pengumpulan data yang penting.

4. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan teknik pengumpulan data langkah selanjutnya data akan diolah menggunakan teknik analisis data. Analisis data dilakukan agar penyusunan data lebih sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, hal tersebut dapat dilakukan dengan mengelompokkan data kebeberapa kategori, memilih maupun memilah data yang penting, dan membuat kesimpulan dengan bahasa sendiri agar mudah difahami diri sendiri maupun orang lain (Abdussamad, 2021).

Dalam penelitian ini teknik analisa data menggunakan analisis induktif, analisis induktif adalah cara analisis data yang prosesnya berlangsung berdasarkan fakta-fakta yang terdapat dari hasil wawancara mendalam dengan informan kemudian dijelaskan keteori, sehingga data

yang baru merupakan dasaran yang disesuaikan dengan teori (Wicaksono dkk, 2016). Maka, penelitian ini akan menggali fakta yang akurat terjadi terhadap pengalaman hidup anggota komunitas *OPLovers* Semarang dan interaksi sosial yang terjadi, kemudian disesuaikan dengan teori interaksionisme simbolik oleh gagasan Herbert Blumer, sehingga dapat menarik sebuah kesimpulan yang sesuai dan relevan.

Teknik analisis dalam penelitian ini, penulis menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1992) menyatakan bahwa teknik analisis induktif ada tiga proses yang harus di lalui, yakni:

- 1) Reduksi data, merupakan suatu proses untuk memilih pemusatan perhatian dalam menyederhanakan data yang abstrak maupun data yang masih kasar hasil dari catatan di lapangan. Maka penulis akan memilah data hasil wawancara mendalam dengan anggota komunitas *OPLovers* Semarang, terkait interaksi sosial yang terjadi atas dasar dari pemaknaan dari film anime tersebut.
- 2) Penyajian data, merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menyusun sekumpulan informasi dengan menarik kesimpulan maupun pengambilan tindakan lanjutan. Maka penulis akan melakukan penyajian melalui informasi yang diberikan anggota komunitas *OPLovers* Semarang, kemudian data itu akan dianalisis dan disesuaikan dengan teori yang digunakan yaitu teori interaksionisme simbolik oleh gagasan Herbert Blumer, jika sudah mendapatkan data yang sesuai maka hasil merupakan kesimpulan dari keseluruhan dalam penelitian.
- 3) Upaya penarikan kesimpulan, kegiatan ini dilakukan ketika sekumpulan data dari anggota komunitas *OPLovers* Semarang telah disusun dengan baik karena sudah dapat menarik kesimpulan (Abdussamad, 2021).

Dengan adanya teknik analisis data demikian maka penelitian ini akan menggunakan analisis induktif yang pada awalnya terdapat banyak jenis atau variasi fakta di lapangan menghasilkan satu pola tertentu yang diarahkan dengan teori interaksionisme simbolik dari primis yang dikembangkan oleh Blumer, sehingga menjadi suatu penelitian yang utuh, baik dan relevan.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini berguna untuk mempermudah penulisan dan memahami skripsi dengan memberikan gambaran yang menyeluruh secara garis besar, oleh karena itu, skripsi ini dibagi menjadi enam bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan pendekatan, juga sistematika penulisan skripsi.

## **BAB II TEORI INTERAKSIONISME SIMBOLIK HERBERT BLUMER**

Bab ini berisi tentang penjelasan mendetail mengenai Teori Interaksionisme Simbolik yang dikembangkan oleh Herbert Blumer, implementasi teori interaksionisme simbolik, serta islam dan interaksi simbolik. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan konsep proposisi yang akan digunakan sebagai landasan dalam menganalisis data penelitian.

## **BAB III GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *OPLOVERS* SEMARANG**

Bab ini berisi tentang gambaran umum dari komunitas *OPLovers* Semarang sebagai lokasi penelitian yakni, profil komunitas *OPLovers* Semarang (struktur keanggotaan), dan aktivitas komunitas *OPLovers* Semarang.

## **BAB IV PEMAKNAAN ANGGOTA *OPLOVERS* SEMARANG PADA FILM ANIME**

Bab ini berisi tentang penjelasan mendetail mengenai pemahaman anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Penjelasan ini berguna untuk menganalisis pengaruh dari film anime pada anggota komunitas atas pemaknaannya berdasarkan dari pengalaman menonton film anime yakni, pemahaman atas karakter pada film anime dalam pembentukan identitas sosial dan pemahaman atas motivasi yang didapatkan dalam film anime.

## **BAB V DAMPAK PEMAKNAAN FILM ANIME DALAM INTERAKSI SOSIAL PARA ANGGOTA KOMUNITAS *OPLOVERS* SEMARANG**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai interaksi sosial yang dilakukan anggota komunitas *OPLovers* Semarang serta untuk menjawab fenomena sosial yang muncul dari film anime budaya populer Jepang sehingga menimbulkan dampak yang terasa saat interaksi dilakukan yakni, konsumerisme terhadap produk anime, pola interaksi sosial, dan gaya berpenampilan.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari serangkaian penulisan penelitian yang akan menjadi jawaban terakhir dari keseluruhan rumusan masalah dan penulis juga akan memberikan saran untuk peneliti mendatang dengan tema interaksi atas pemaknaan film anime.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang data sumber referensi yang penulis dapatkan dalam penelitian berupa, buku, artikel jurnal, skripsi sebagai perbandingan dan media lainnya yang relevan dalam penelitian.

## **BAB II**

### **TEORI INTERAKSIONISME SIMBOLIK HERBERT BLUMER**

#### **A. Teori Interaksionisme Simbolik**

##### **1. Pemikiran Herbert Blumer**

Herbert Blumer lahir di St. Louis, Missouri pada 7 Maret 1900, ia besar dalam lingkungan yang bernama Webster Groves Missouri bersama kedua orang tuanya dan bersekolah di Webster Groves High School, setelah itu melanjutkan studinya di perguruan tinggi University Of Missouri pada tahun 1918 sampai 1922. Setelah Herbert Blumer lulus ia mendapatkan kesempatan mengajar hingga ia harus pindah ke Universitas Chicago pada tahun 1925, disinilah Blumer berjumpa dan tertarik dengan seorang psikolog sosial George Herbert Mead. Kemudian Blumer mendapatkan gelarnya sebagai doktor pada tahun 1928, Blumer menerima posisinya sebagai pengajar di Universitas Chicago dan ia terus melanjutkan penelitiannya sendiri karya George Herbert Mead tentang teori interaksionisme simbolik (Elbadiansyah, 2014).

Blumer mulai melakukan pendekatan kualitatif yang meyakini bahwa studi tentang manusia itu tidak dapat disamakan dengan studi terhadap benda mati, serta para pemikir yang ada di mahzab Chicago banyak melakukan pendekatan interpretif berdasarkan dari pemikiran George Herbert Mead. Blumer memiliki tanggapannya sendiri bahwa peneliti perlu adanya empati untuk pokok materi yang sedang dikaji, berusaha untuk memasuki pengalaman objek yang diteliti serta berusaha untuk memahami nilai yang dimiliki setiap individu itu berbeda (Siregar, 2011). Blumer mendefinisikan bahwa teori interaksionisme simbolik ialah sebuah proses interaksi dalam membentuk suatu arti maupun makna bagi setiap individu yang sedang melakukan interaksi (Blumer, 1986).

Pemikiran Herbert Blumer terhadap teori interaksionisme simbolik tidak lepas dari pikiran penuh yang dimunculkan oleh George Herbert Mead, karena Mead merupakan pemikir murni dari catatan kontribusi yang dilakukannya pada ilmu sosial berjudul "*The Theoretical Perspective*" inilah awal akar munculnya teori interaksionisme simbolik. George Herbert Mead sangat menentang teori behaviorisme radikal, oleh karena itu Mead menjadi tertarik untuk melakukan penelitian lebih tentang interaksi manusia yang menggunakan simbol sehingga menciptakan makna saat melakukan interaksi. Sehingga teori interaksionisme simbolik dikenal dengan pemikiran murni dari George Herbert Mead sekitar abad 20-an dan berlanjut menjadi pendekatan teoritis aliran Chicago, kemudian diperkaya oleh Herbert Blumer dengan pandangan yang cukup filosofis dan praktis (Zanki, 2020).

Tabel 3. Perbandingan Pandangan George Herbert Mead dan Herbert Blumer

Aspek	Persamaan	Perbedaan
Tekanan	Manusia mempunyai kesadaran oleh karena itu mereka mampu melakukan interaksi dalam diri ( <i>self interaction</i> ).	<b>Mead:</b> pendekatan yang digunakan adalah behaviorisme, sedangkan <b>Blumer:</b> menggunakan behaviorisme sosial.
Arti pentingnya makna	Penentu tindakan yang dilakukan seseorang, sebab manusia akan bertindak dan berperilaku atas sesuatu berdasarkan makna yang dimiliki.	<b>Mead:</b> menolak keberadaan struktur seperti posisi sosial maupun organisasi, sedangkan <b>Blumer:</b> mengikuti struktur sebagai suatu yang fleksibel dan merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu tindakan.
Perilaku Individu	Tidak hanya sebagai respon pada lingkungan atau hasil dari sikap, maupun motif yang tidak disadari dan nilai sosial.	<b>Mead:</b> hakikat manusia itu adalah makhluk yang kreatif, sedangkan <b>Blumer:</b> hakikat manusia itu adalah makhluk yang sadar serta refleksif.

Sumber: Elbadiansyah Tahun 2014

Dari tabel di atas dapat diketahui bagaimana sisi pembeda dan kesamaan pandangan kedua tokoh yang sangat berpengaruh dalam perkembangan teori interaksionisme simbolik yakni George Herbert Mead dan Herbert Blumer. Meskipun keduanya mengkaji tentang interaksi simbolik manusia namun, keduanya jelas memiliki pandangan yang berbeda. Interaksi simbolik ada sebab adanya ide dasar dalam pembentukan makna dari pikiran manusia (*mind*) mengenai diri (*self*) yang berhubungan dengan interaksi yang dilakukan oleh manusia dalam lingkungan masyarakat (*society*) dan tujuan akhir mendefinisikan makna yang muncul dari interaksi sosial secara alamiah bertukar diantara kedua orang berinteraksi (Xiao, 2018).

Herbert Blumer dalam bukunya yang berjudul “*Symbolic Interactionism*” menyatakan bahwa, interaksionisme simbolik memiliki sifat khas yang muncul dari interaksi antar manusia. Kekhasan tersebut seperti manusia saling menerjemahkan dan saling mendefinisikan bagaimana tindakannya, baik interaksi dengan orang lain maupun berdialog dengan dirinya sendiri, kemudian berupaya saling memahami maksud dari tindakan masing-masing. Fokusnya

pada bagaimana manusia memberikan makna pada sesuatu objek sebagai pembentukan perilaku berinteraksi (Blumer, 1986). Maka dari penjelasan di atas disimpulkan, teori interaksionisme simbolik oleh Blumer menyatakan ketika manusia melakukan interaksi dengan manusia lain ataupun alam sekelilingnya ada jembatan yang menjembatani proses interaksi yaitu “makna” diberikan, sehingga tanggapan seseorang tidak dibuat secara langsung atas tindakan tersebut.

Manusia memerlukan bahasa sebelum berpikir untuk memahami perilaku seseorang, oleh sebab itu manusia perlu pemahaman dasar pada apa yang mereka lakukan, Griffin (2003) dalam Ahmadi (2008) menyatakan bahwa ada tiga hal penting sebagai model untuk mengenal teori interaksi simbolik, sebagai berikut:

1. Fokusnya pada suatu interaksi antar pelaku juga dunia
2. Memiliki pandangan bahwa baik itu pelaku atau dunia merupakan proses dinamis dan bukan sebagai struktur yang statis, artinya pelaku dan dunia akan terus melakukan perubahan selama proses interaksi berlangsung sebab mereka pemikir aktif.
3. Nilai yang menyatu pada kemampuan pelaku untuk memberikan gagasan, pandangan serta memberikan nilai pada dunia maupun masyarakat sosial.

Interaksi sosial diartikan oleh Blumer sebagai proses membentuk tingkah laku manusia yang bukan hanya sebagai sarana melepaskan tindakan manusia, sebab manusia saat berinteraksi satu sama lain akan memperhitungkan apa yang sedang akan dilakukan saat berinteraksi dengan memikirkan situasi yang sedang dihadapi, diri individu akan merevisi, memeriksa, menafsirkan maupun mengganti sesuai dengan perhitungan untuk bertindak. Karena tindakan yang dilakukan oleh orang lain harus diperhitungkan dan tidak hanya sebagai bentuk ekspresi dari apa yang ingin dilakukan orang lain, Penekanannya pada hubungan simbol saat berinteraksi kemudian diberikan makna hasil dari buah pikir, makna ini akan memiliki arti untuk menentukan bagaimana tindakan atau respon saat interaksi sosial (Blumer, 1986).

Blumer menyatakan bahwa tindakan manusia disebabkan atas dasar adanya pemaknaan sesuatu yang dihadapinya lewat proses yang disebut dengan “*self-indication*”. Menurut Blumer proses *self-indication* merupakan proses komunikasi pada diri sendiri yang dimulai dari mengenal, menilainya, memberikan makna, dan barulah individu memutuskan tindakannya berdasarkan makna yang dihasilkan. Kemudian Blumer mengatakan bahwa interaksi manusia memiliki jembatannya yakni simbol, penafsiran dan kepastian makna dari tindakan orang lain, sehingga bukan hanya sekedar saling berinteraksi. Artinya, makna tersebut tidak akan tumbuh atau muncul sendiri kecuali adanya proses dan kesadaran dari manusia itu (Blumer, 1986).

Bahasa dan pikiran merupakan unsur kesatuan dalam lingkup interaksionisme simbolik tidak dapat dipisahkan atau terlewatkan begitu saja, sebab memiliki peran sangat penting untuk perkembangan diri sang individu (aktor). Pikiran inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup selain manusia terutama dalam menggunakan simbol, pikiran merupakan interaksi dengan diri sendiri yang merupakan suatu refleksi diri dalam merespon suatu fenomena sosial yang akan membentuk tindakan dengan cara meresponnya. Pikiran juga merupakan sesuatu yang unik karena dapat menemukan makna tertentu, sehingga kendali atas makna yang dipikirkan merupakan bahasa, hal inilah dikatakan mengapa bahasa dan pikiran sebagai unsur kesatuan (Elbadiansyah, 2014).

## 2. Asumsi Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer

Herbert Blumer (1986) memberikan istilah pada “interaksionisme simbolik” fokus pikirnya terdiri dari dua yaitu, simbol dan interaksi. Simbol menuju pada setiap objek sosial (isyarat, benda fisik atau kata) untuk mewakili sesuatu yang lain, sedangkan interaksi menuju pada pentingnya komunikasi interpersonal dalam menafsirkan makna simbol. Sehingga Blumer mengeluarkan tiga asumsi utama dalam gagasannya sendiri untuk menjelaskan teori interaksionisme simbolik, yakni:

Asumsi *pertama* menyatakan “*humans act toward things on the basis of the meanings they ascribe to those things*” (Blumer, 1986). Maksudnya, manusia akan bertindak atau bersikap pada sesuatu berdasarkan adanya makna yang terdapat sesuatu bagi mereka. Apabila dihubungkan dalam penelitian, para anggota komunitas *OPLovers* menyukai film anime karena adanya sesuatu yang terjadi bagi mereka seperti sebagai media hiburan disaat ingin bersantai. Film anime menjadi objek yang mereka lihat, kemudian dari menonton film anime mereka memunculkan makna. Makna yang diberikan dalam film anime yaitu terhadap para karakter favorit mereka, sehingga mereka dapat menilai karakter anime tersebut sebagai jiwa setia kawan, solidaritas, gotong royong, mandiri, semangat, pantang menyerah, kerja keras dan sebagainya.

Asumsi *kedua* menyatakan “*the meaning of such things is derived from, or arises out of, the social interaction that one has with others and the society*” (Blumer, 1986). Maksudnya, makna tersebut bukan terjadi secara alamiah namun akan muncul ketika berinteraksi dengan individu lainnya menggunakan bahasa. Apabila dihubungkan dalam penelitian, komunitas *OPLovers* menjadi wadah untuk para penggemar anime lainnya yang berdominasi Semarang dan sekitarnya. Dalam komunitas ini mereka saling tukar informasi terkait anime, pengalaman, maupun diskusi bersama. Dari makna yang mereka berikan terhadap karakter, perwatakan maupun perilaku dalam anime tersebut menjadi lebih mengembangkan makna yang mereka

ketahui melalui interaksi saat berkumpul, sehingga makna tersebut menjadi lebih kuat terhadap film anime, yaitu mereka mendapatkan lebih banyak wawasan terkait film anime, baik itu makna positif maupun negatif dan menjadikan mereka memiliki keluarga satu hobi.

Asumsi ketiga menyatakan “*these meanings are handled in, and modified through, an interpretative process used by the person in dealing with the things he/she encounters*” (Blumer, 1986). Maksudnya, makna tersebut lebih disempurnakan saat proses sosial berlangsung, makna bukan sesuatu yang final namun terus-menerus dalam proses pemaknaan. Apabila dihubungkan dengan aktivitas yang mereka lakukan dalam perkumpulan seperti nonton bareng, *event anniversary* dan *event* makrab, aktivitas tersebut merupakan perilaku yang dapat memberikan pemaknaan berulang terhadap para anggota komunitas *OPLovers*, karena kegiatan tersebut menguatkan hal yang mereka ciptakan, makna tersebut dapat berupa membentuk gaya hidup ataupun gaya berbicara. Proses pembentukan makna ini karena adanya komunikasi berulang membahas seputar film anime dari interaksi, kemudian mencapai suatu kesepakatan sehingga mengadakan aktivitas rutin guna mengakrabkan antar anggota dalam komunitas.

Berdasarkan asumsi tersebut maka dapat disimpulkan, seseorang mengambil sikap atau melakukan suatu hal dikarenakan oleh lingkungan atau sosok figur tertentu yang berkesan baginya. Sehingga hal tersebut mempengaruhi dirinya, juga mempengaruhi cara berfikir terhadap sesuatu. Simbol yang terdapat dari interaksi merupakan rangkaian nilai yang bermakna, sebab dapat dipelajari oleh manusia. Pemaknaan akan pengetahuan dan pengalaman itulah yang akan menjadi penggerak anggota komunitas *OPLovers* Semarang untuk membangun solidaritas antar anggota, serta bersikap kritis.

Tiga asumsi tersebut berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan kepada anggota komunitas *OPLovers* Semarang, bahwa kata *wibu* atau *otaku* merupakan simbol yang terbentuk dari kegiatan interaksi sosial yakni bermakna penggemar anime. Penyebutan *wibu* atau *otaku* ini didukung dari beberapa faktor yang mereka miliki, seperti benda yang mereka kenakan, penampilan yang berbeda dengan lingkungan masyarakat sehingga menonjolkan perbedaan pada dirinya, serta kebiasaan perilaku menggunakan bahasa anime yakni bahasa Jepang yang digabungkan dengan bahasa Indonesia. Pada umumnya menggunakan bahasa Jepang saat berbincang guna mengetahui maupun mengidentikkan diri mereka berarti seorang *wibu* atau *otaku*, sebab pembicaraan mereka dalam kegiatan pada hal yang sama yaitu anime.

Atas ciri tersebutlah maka muncul bentuk-bentuk otonomi masyarakat bahwa orang yang menyukai hal terkait anime merupakan seorang *wibu* atau *otaku*. Hal ini tidak mendapatkan perubahan simbol atau makna dari seorang penggemar anime, sebab makna *wibu* atau *otaku*



tersebut telah mempunyai cirinya sendiri. Maksudnya, ciri tersebut yang membedakan seorang wibu atau otaku telah ada dan ditetapkan sejak lama berasal dari forum 4chan (gerakan anonim). Maka wibu dapat dikatakan sebagai sebutan untuk orang yang maniak terhadap budaya Jepang seperti anime (Antono, 2022).

Teori interaksionisme simbolik mengasumsikan bahwa komunikasi akan berlangsung ketika orang berbagi makna dalam bentuk simbol (kata-kata, gambar atau gerak-gerik). Para peneliti interaksionisme simbolik mendapatkan pengetahuan bahwa orang-orang itu terbentuk melalui komunikasi, sebab terdapat asumsi bahwa sosial dan tindakan kolektif akan terjadi ketika komunikator paham dan bernegosiasi dengan pemaknaan yang dimiliki masing-masing (Elbadiansyah, 2014). Sehubungan dengan ini, maka terbentuknya sebuah komunitas *OPLovers* Semarang merupakan sebuah kesatuan dari individu penggemar anime yang telah melakukan komunikasi antar sesama membahas pengalaman dan makna terhadap film anime serta menunjukkan berbagai hal yang menarik, sehingga menghasilkan kecocokan atau keserasian dari makna yang dimiliki pribadi membentuk tindakannya untuk bergabung dalam komunitas *OPLovers* Semarang.

### 3. Konsep Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer

Herbert Blumer memiliki ketertarikan terhadap makna yang ada dibalik perilaku, makna yang diberikan untuk simbol merupakan bentuk dari interaksi sosial juga penggambaran atas kesepakatan individu untuk menerapkan makna tertentu pada simbol tertentu. Pengembangan yang dilakukan oleh Herbert Blumer (1986) dalam interaksionalisme simbolik atas pandangannya yang sangat filosofis sekaligus praktis, menghasilkan perkembangan yang cukup signifikan dengan usaha mengembangkan lebih lanjut pemikiran George Herbert Mead. Menghasilkan lima konsep dalam interaksi simbolik. yakni:

#### a. Konsep Diri (*Self*)

Konsep ini memandang bahwa manusia bukanlah organisme yang bergerak atas pengaruh stimulus, baik dari luar maupun dari dalam, melainkan organisme yang sadar akan tindakan dirinya sendiri. Individu mampu memandang dirinya sendiri sebagai objek dari pikirannya, sehingga dapat berinteraksi dengan diri sendiri.

Sehubungan dengan ini, anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang dapat dimaknai oleh antar anggota lainnya dengan begitu interaksi dapat membangun komunitas dengan baik. Interaksi yang dilakukan juga dapat memberikan kontribusi bagi diri individu yang menjadi anggota berkembang hingga peran yang dijalankan menghasilkan hal positif, tidak hanya membentuk komunitas. Dengan demikian interaksi yang terjadi dalam komunitas akan membentuk konsep diri setiap anggota

berupa nilai-nilai, pikiran yang dimiliki masing-masing, serta emosi alamiah untuk merespon setiap tindakan terhadap dirinya.

b. Konsep Perbuatan (*Action*)

Konsep ini memandang bahwa perbuatan manusia dapat terjadi disebabkan oleh proses interaksi dengan diri sendiri, maka perilaku atau tindakan yang dihasilkan akan sangat berbeda dengan perilaku yang dilakukan makhluk lain selain manusia. Manusia menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan dengan beranggapan bahwa ia tidak dikendalikan oleh situasi apapun, melainkan merasa bahwa diri dikendalikan sepenuhnya oleh dirinya sendiri. Sehingga manusia akan merencanakan perbuatannya, maka reaksi perbuatan tersebut bukan reaksi biologis melainkan hasil konstruksinya.

Sehubungan dengan ini, anggota komunitas *OPLovers* menghasilkan perbuatan bersama dari interaksi yang dilakukan dalam kumpulan, pembahasan mengenai film anime mereka diskusikan bersama hingga pengalaman setiap anggota bertambah. Ketika nonton bareng (nobar) film anime *One Piece* mereka sama-sama menyukainya sebab alasan alur menarik, penggambaran unik, serta terdapatnya nilai positif yang dapat diambil merupakan perbuatan yang mereka hasilkan untuk tetap menyukai film anime. Pengetahuan atas kesadaran ini membentuk pemaknaan dan mendorong individu untuk melakukan tindakan atau perbuatan tertentu.

c. Konsep Objek (*Object*)

Konsep ini memandang bahwa hidup manusia ditengah-tengah objek. Objek ini dapat berupa fisik (meja, kursi, atau khayalan) dan dapat berupa abstrak (kebebasan atau filsafat) intinya objek ini tidak ditentukan dari ciri instrinsiknya. Namun objek ini ditentukan berdasarkan minat orang atas arti yang diberikan kepada objek-objek itu.

Film anime *One Piece* menjadi objek bagi para anggota komunitas *OPLovers* Semarang, maka film anime merupakan objek fisik sebab terlihat atau memiliki bentuk. Dari objek inilah yang menjadi langkah membentuk atau mempertemukan individu lain yang memiliki kegemaran yang sama, dari interaksi yang terjadi antar individu memaknai film anime sebagai penenang pikiran, penghibur, serta memberi motivasi tidak langsung yang tertuang dalam pesan terselubung di dalam setiap alur cerita. Dengan begitu, adanya kesamaan pemberian makna pada objek menjadikan mereka kesatuan dari suatu komunitas berbudaya Jepang yakni komunitas *OPLovers* Semarang.

d. Konsep Interaksi Sosial (*Social Interaction*)

Konsep ini memandang bahwa setiap individu menempatkan diri mereka secara mental ke dalam posisi orang lain, dengan begitu setiap individu akan mencoba untuk memahami maksud aksi yang dilakukan oleh orang lain, sehingga akan memancing komunikasi untuk terjadi. Interaksi tidak terjadi dengan gerak-geriknya saja, melainkan melalui simbol-simbol yang perlu dipahami dan dimengerti maknanya. Maka dalam interaksi simbolik individu mengartikan maupun menafsirkan gerak-gerik orang lain untuk bertindak sesuai dengan makna yang dihasilkan.

Sehubungan dengan ini, anggota komunitas *OPLovers* Semarang mendapatkan dukungan satu sama lain saat interaksi terjalin, dengan hobi yang dianggap aneh dan berbeda di lingkungan masyarakat. Seperti memberikan waktu untuk menikmati film anime bersama, saling mendengarkan pembahasan tentang anime, serta saling menghormati, hal ini merupakan makna yang dihasilkan dari mengamati simbol dalam interaksi sosial. Dengan begitu makna yang mereka miliki terhadap film anime lebih berkembang ketika melakukan kegiatan dalam komunitas seperti *event anniversary*, nonton bareng (*nobar*), *event cosplay* dan *kopdar* rutinitas komunitas. Kecintaan mereka terhadap film anime memberikan kebahagiaan tersendiri dalam diri para anggota komunitas *OPLovers* sehingga memudahkan menyelesaikan aktivitas sehari-hari.

e. Konsep Tindakan Bersama (*Joint Action*)

Konsep ini memandang bahwa tindakan bersama terlahir dari perbuatan masing-masing individu yang memiliki kecocokan dan kesesuaian satu sama lain dalam sebuah komunitas atau organisasi. Artinya, penyerasian dari banyaknya arti, pikiran, tujuan dan sikap dari aksi bersama (Elbadiansyah, 2014).

Kuatnya silaturahmi yang terjalin dalam komunitas *OPLovers* Semarang merupakan hasil dari pemaknaan yang mereka lakukan terhadap diskusi bersama mengenai film anime, dengan adanya nilai moral akan pentingnya teman dalam kehidupan mereka aplikasikan menjadi bentuk tindakan bersama. Konsep tindakan bersama ini terjadi ketika perbuatan yang mereka miliki saling cocok dengan melempar berbagai gagasan atau ide yang dimiliki antar individu terwujud menjadi penentu kesuksesan dalam mengadakan kegiatan komunitas. Terkadang anggota komunitas *OPLovers* Semarang akan mengundang komunitas lainnya untuk bergabung memeriahkan acara. Dengan begitu interaksi yang terjadi bukan hanya pada antar anggota melainkan antar komunitas, interaksi yang terjadi antar komunitas inipun

membentuk sebuah agenda yang dapat dimainkan bersama seperti mengadakan *games* seputar tanya jawab tentang anime, sambung kata dan tebak-tebakan, pemenang akan mendapatkan hadiah sebagai bentuk apresiasi usahanya.

Berdasarkan lima konsep di atas dapat disimpulkan bahwa, Herbert Blumer mencoba untuk menyatakan interaksi simbolik itu merupakan aktivitas perilaku manusia yang memiliki ciri khas, ciri khasnya yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberikan makna antar manusia maupun reaksi dari lawan bicaranya, maka tindakan manusia dapat diamati untuk memahami realitas sosial yang diciptakan manusia. Sehingga pengguna simbol dan penafsiran makna tindakan orang lain itulah yang dinamakan sebagai interaksi simbolik pada manusia yang Blumer kembangkan (Blumer, 1986).

Pendapat Blumer yang menyatakan actor akan memilih, berpikir, memeriksa, serta mengelompokkan merupakan penyesuaian makna dengan dunianya atau situasi lingkungannya yang cenderung pada tindakan. Dalam hal lain, Blumer menjelaskan bahwa individu tidaklah dikelilingi oleh objek atau lingkungan potensial yang berpengaruh pada pembentukan perilakunya, melainkan sebaliknya aktor atau individu itulah yang akan membentuk objek di lingkungan tersebut. Sehingga manusia dinyatakan sebagai aktor sadar dengan reflektifnya untuk menyatukan objek yang telah ia ketahui, hal inilah yang disebut dengan suatu proses dari komunikasi yang sedang berlangsung (Xiao, 2018).

#### 4. Karakteristik Makna Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer

Teori interaksionisme simbolik memiliki karakteristik berupa hubungan antar manusia dalam masyarakat berkembang melalui simbol yang mereka ciptakan bersama saat interaksi berlangsung. Maka interaksionisme simbolik terjadi secara sadar dengan gerak tubuh, fisik, suara atau vokal, isyarat, semuanya memiliki arti atau makna. Makna dalam diri aktor tidak muncul ditengah-tengah yang secara tiba-tiba ada, tetapi makna ini muncul atas kesadaran penuh diri aktor melalui proses pemahaman. Blumer (1986) mengembangkan teori interaksionisme simbolik dengan memasukkan pusat fokus pada aktor sosial seperti, sistem sosial, struktur sosial, kultur, posisi status, peran sosial, adat, norma sosial dan nilai karena semua dari aspek sosial itu dibangun dan diproduksi melalui proses interaksi yang sedang berlangsung antar individu membentuk persepsi.

Bagi Blumer makna tentang sesuatu akan muncul dari bagaimana cara yang dilakukan dalam pikirannya untuk menilai tindakan aktivitas berinteraksi. Maka bentuk simbol tersebut dinamakan sebagai bahasa yang akan memunculkan makna melalui interaksi sosial, simbol ini akan menjadi efektif ketika berinteraksi menyampaikan pikiran, maksud, perasaan dan tujuan kepada orang lain. Simbol dapat berupa bahasa, isyarat, gambar, warna, dan sebagainya akan

tetapi simbol yang paling efektif dan banyak digunakan adalah bentuk bahasa karena hanya bahasa aktor akan mudah untuk memahami ataupun menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lainnya (Derung, 2017).

Makna lebih dari sekedar penafsiran atau pemahaman seseorang, pandangan Blumer (1986) untuk memahami maupun membentuk makna dalam penelitiannya mengenai teori interaksionisme simbolik menghasilkan beberapa ide dasar, sebagai berikut:

- a. Masyarakat terdiri dari manusia yang berinteraksi, melalui kegiatan bersama mereka akan saling memahami melalui tindakan bersama untuk membentuk suatu komunitas atau organisasi sosial.
- b. Interaksi berhubungan dengan kegiatan manusia lain, baik dengan interaksi simbolik maupun non-simbolik.
- c. Objek-objek tidak mempunyai makna yang menetap, namun makna lebih menjadi produk interaksi simbolik.
- d. Manusia tidak hanya mengenal objek eksternal, namun mereka juga dapat melihat diri sendiri sebagai objek.
- e. Tindakan manusia merupakan tindakan pandangan dari manusia lainnya.
- f. Tindakan tersebut saling berkaitan untuk penyesuaian anggota dalam komunitas.

Berdasarkan beberapa ide dasar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam teori interaksionisme simbolik manusia berinteraksi dengan dirinya sendiri menggunakan simbol yang memiliki makna bagi mereka dan manusia akan memilih stimulus mana yang menjadi tujuan bertindak. Individu akan selalu melakukan penafsiran atas bagaimana tindakan atau perilaku mereka sendiri dari mengenal objek, jika tindakan bersama tersebut dilakukan berulang dan stabil maka akan memunculkan sebuah “kebudayaan”.

Bentuk usaha nyata yang dilakukan Herbert Blumer untuk mengembangkan dan menerjemahkan teori interaksionisme simbolik dari pemikiran George Herbert Mead yakni, ia menegaskan bahwa diri individu saat berinteraksi akan mendefinisikan atau menafsirkan tindakan satu sama lain, bukan sekedar bereaksi pada tindakan itu. Sebab respon yang mereka berikan tidak secara langsung namun ada proses pemberian makna pada tindakan tersebut (Elbadiansyah, 2014).

##### 5. Manusia dalam Pandangan Herbert Blumer

Manusia merupakan makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan bantuan dan pertolongan sesama manusia lainnya untuk kenyamanan kehidupan sosial. Sedangkan manusia ditinjau dari Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan makhluk yang berakal budi dan mampu menguasai makhluk lain. Hal ini senada dengan pernyataan Omar Mohammad yakni

mahluk mulia dan mampu berpikir sebab manusia memiliki tiga dimensi (badan, ruh dan akal), manusia tumbuh dan berkembang dengan pengaruh faktor keturunan maupun faktor lingkungan (Khalilurrahman, 2021).

Blumer memandang manusia dengan analisisnya terhadap teori interaksionisme simbolik sebagai aktor yang aktif dan kreatif. Karena manusia sepenuhnya sadar akan menyatukan objek-objek yang diketahuinya dengan proses yang disebut *self-indication*, adalah proses komunikasi yang sedang berjalan dan individu senantiasa menilai, memberikan makna, kemudian akan memutuskan tindakan untuk merespon sesuai pemikiran yang telah diberikan makna. Dengan demikian, realitas sosial bentuk dari proses dinamis dan manusia sebagai aktor dari proses dinamis itu, jadi manusia tidak hanya menerima respon tetapi juga bisa memberikan stimulus, karena manusia selalu ikut berinteraksi (Blumer, 1986).

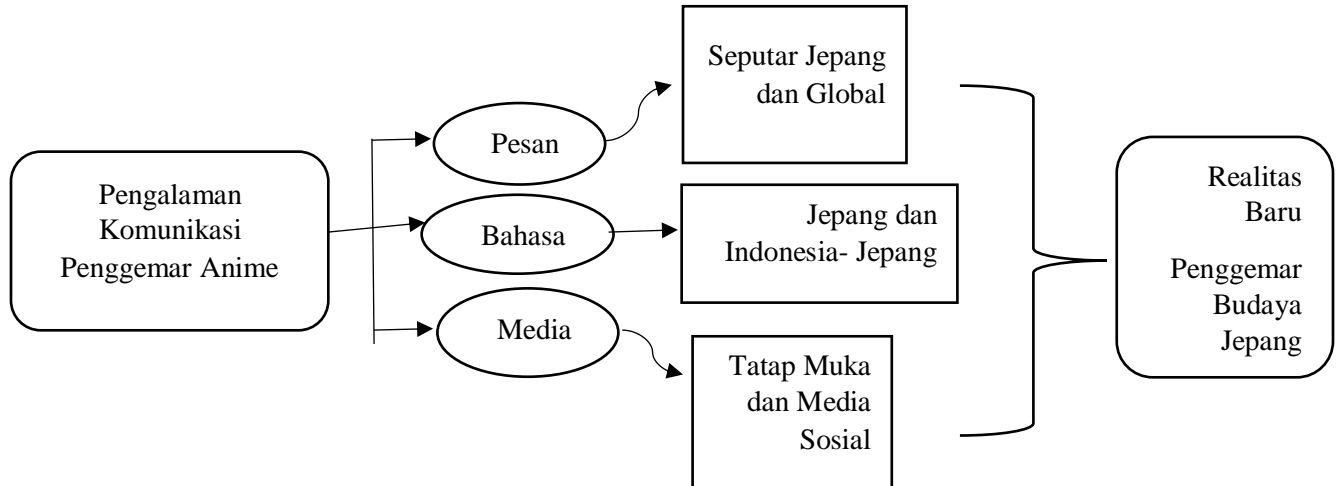
Blumer juga memandang masyarakat tidaklah tercipta dari struktur-struktur yang sifatnya makro, karena esensi dari masyarakat harus didapatkan di dalam aktor dan tindakannya. Blumer menyatakan, “Masyarakat manusia harus dilihat sebagai terdiri dari orang-orang yang sedang bertindak dan kehidupan masyarakat harus dilihat sebagai bagian dari tindakan-tindakan mereka” (Blumer, 1986). Artinya masyarakat manusia yaitu tindakan, kehidupan kelompok yaitu keseluruhan tindakan yang sedang berlangsung. Jadi, mereka akan saling mempengaruhi dalam melakukan suatu tindakan, Blumer menyebutnya *join action* yaitu tindakan bersama (Raho, 2021).

Pandangan Blumer mengenai struktur-struktur sosial yang bersifat makro seperti itu memiliki pengaruh yang terbatas dalam teori interaksionalisme simbolik. Sedangkan teori interaksionisme simbolik menyatakan manusia itu tindakannya tidak terbatas sebab mereka pemikir yang kreatif. Struktur tidak akan berarti jika aktor tidak memberikan arti atau makna di dalamnya, karena organisasi tidak aktif secara otomatis, mereka akan berbuat sesuatu yang menghasilkan situasi sendiri dari pendefinisian mereka (Raho, 2021).

Manusia merupakan makhluk yang penuh dengan pengalaman komunikasi, pengalaman komunikasi ini merupakan peristiwa masalah yang memiliki penghubung dengan unsur dari komunikasi (pesan, bahasa, media, mengulang kembali masalah). Artinya, pengalaman saat berinteraksi dengan orang lain yang mampu memberikan pengetahuan akhirnya membangun kesadaran atas dirinya yang memiliki hobi dengan anime. Menjadi seorang penggemar anime memberikan perkembangan komunikasi dalam informan penelitian ini, sebab informan sangat bertolak belakang pada otaku asli dari Jepang, maksudnya informan dalam penelitian ini memiliki unsur kesadaran atas kesengajaannya yang tidak hanya dari lingkungan namun dari

kesenangan, seperti rasa kebanggaan yang didapatkan ketika koleksi yang diinginkan berhasil diperoleh (Permana, 2018).

Gambar 2. Pengalaman Komunikasi Penggemar Anime



Sumber: Permana Tahun 2018

Berdasarkan dari gambar di atas yang menunjukkan bahwa, pengalaman komunikasi atau interaksi yang dilakukan penggemar anime dapat dilakukan dengan pesan, bahasa, maupun media. Dalam pesan pengalaman yang terjadi merupakan seputar komunikasi Jepang bahkan dapat terjadi global, artinya pembahasan tidak hanya terkait pada tema anime. Kemudian dalam pengalaman komunikasi berupa bahasa, penggemar anime sering menggunakan campuran bahasa Indonesia-Jepang dalam interaksinya, sehingga menambah pengalaman bahasa yang diketahui. Terakhir pengalaman komunikasinya yang terjadi melalui media, komunikasi dapat berlangsung baik secara langsung (bertatap muka) maupun tidak langsung (media sosial). Setelah semuanya terjadi atau dilakukan, maka penggemar anime akan mendapatkan pembentukan realitas baru bagi dirinya terkait budaya Jepang.

Contohnya, ketika anggota komunitas *OPLovers* Semarang membeli produk anime (manga, video game, action figur) akan menarik perhatian orang lain untuk berkomentar, sebab barang yang dibeli dinilai sebagai barang untuk anak kecil. Dengan begitu realitas baru para anggota komunitas *OPLovers* terbentuk melalui pengalaman interaksi kepada orang lain, meskipun demikian tidak memperbesar mengurangi kegemaran atau minatnya terhadap anime budaya Jepang. Akan tetapi, mereka akan mendapatkan pembelajaran dan penyemangat baru yang mendorong untuk memberikan pemahaman kepada orang lain juga menyebarkan hobi mereka untuk mengajak orang lain menyukai hobi yang ia miliki, seperti menonton film anime.

Perspektif teori interaksionisme simbolik berusaha memahami perilaku manusia dengan sudut pandang subjek, artinya bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai upaya dari proses untuk memungkinkan manusia membentuk maupun mengatur perilakunya dengan mempertimbangkan berbagai ekspektasi orang lain yang menjadi lawan interaksinya, karena kehidupan sosial bukan hanya sekedar upaya bersosial namun interaksi sosial manusia tersebut dapat menggunakan simbol-simbol. Sehingga perilaku manusia menghasilkan penafsiran atas dunia sekeliling dan tindakan mereka bukan perilaku yang dipelajari atau ditentukan namun tindakan itulah mereka pilih berdasarkan cara mereka mendefinisikan situasi yang ada (Ahmadi, 2005).

## **B. Implementasi Pemaknaan Film Anime**

Implementasi dapat dikatakan sebagai upaya untuk menerapkan atau mencapai tujuan yang sudah ditentukan melalui program agar dapat terpenuhi seperti sebuah ide, konsep, kebijakan, ataupun inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga akan memberikan dampak yang meranah pada perubahan. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah penerapan maupun pelaksanaan yang dikaitkan oleh suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Nurdin Usman (2002) sendiri mendefinisikan implementasi itu tertuju pada aktivitas, aksi, tindakan, ataupun suatu mekanisme dalam sistem, namun implementasi sendiri bukan hanya sekedar aktivitas tetapi sebuah kegiatan yang telah terencana dalam mencapai suatu tujuan dari kegiatan tersebut (Syah dkk, 2022).

Gambar 3. Karakter Luffy *One Piece*



Sumber: <https://www.pngegg.com/en/png-xtug>



Implementasi pemaknaan film anime tertuang pada simbol-simbol untuk mengartikan makna denotasi, makna konotasi, dan makna perilaku sosial. Kemudian dianalisis dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik, sebagai berikut:

#### 1. Makna Denotasi

Makna denotasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan tentang makna kata atau sekelompok kata berdasarkan penunjukan yang lugas dan bersifat objektif, makna apa adanya yang bersifat umum (Sentosa, 2022). Sehubungan dengan penelitian, pemaknaan film anime seperti karakter Luffy dalam anime *One Piece* yakni bahwa Luffy memiliki mata besar, rambut hitam lurus, mulut lebar, bertubuh tinggi, menggunakan topi jerami, baju rompi tanpa dalaman warna merah, berceklana pendek selutut dan menggunakan sandal tali. Pemaknaan di atas terhadap karakter Luffy merupakan hasil yang dilakukan individu dengan melihat objek. Sehingga anggota komunitas *OPLovers* Semarang memaknai karakter Luffy adalah karakter yang memiliki ciri-ciri makna tersebut. Hal ini sesuai dengan konsep objek oleh Blumer (1986) bahwa manusia menentukan objek berdasarkan dari minat atas arti atau makna yang diberikan kepada objek-objek itu.

#### 2. Makna Konotatif

Makna Konotatif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan makna yang mengandung konotasi, konotasi merupakan suatu pikiran yang dapat menimbulkan nilai rasa pada seseorang ketika berhadapan dengan kata, berarti makna konotatif ini merupakan makna kiasan yang berkaitan dengan nilai rasa, makna kata akan berubah seiring dengan perubahan pada nilai maupun norma yang terjadi dalam masyarakat (Sentosa, 2022). Sehubungan dengan penelitian, makna konotatifnya para anggota komunitas *OPLovers* Semarang dapat berupa seperti penggambaran pada wajah dan tubuhnya Luffy merupakan ciri khas dari anime Jepang yang lebih mementingkan bentuk dibandingkan kedetailan gambarannya. Sedangkan untuk warna melambangkan keceriaan, emosional yang kuat, kebijaksanaan serta kepercayaan atas kebenaran.

Pemberian makna ini merupakan hasil makna yang dirasakan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang dari pengalamannya menonton bersama dalam komunitas sehingga hal ini dapat memancing sebuah komunikasi atau interaksi. Blumer menyatakan bahwa manusia dapat memilih, berpikir, mengelompokkan dan memeriksa makna dalam hubungannya dengan situasi akan tindakannya yang kemudian disempurnakan. Fokusnya pada bagaimana manusia memberikan makna pada suatu objek sebagai pembentukan perilaku berinteraksi (Blumer, 1986).

### 3. Makna Perilaku Sosial

Tolong menolong menjadi bukti dari implementasi perilaku sosial yang dapat muncul saat seseorang menyadari bahwa ada seseorang sedang mengalami kesulitan. Untuk melancarkan hal ini perlu adanya kerja sama kelompok dalam komunitas, maka proses dari makna memiliki hubungan persepsi dan tindakan mereka. Seperti apa yang dilakukan oleh anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang, mendapatkan makna pesan moral dari film anime *One Piece* yakni tolong menolong, memberikan pelajaran dan wawasan pada informan saat menonton untuk saling tolong menolong terhadap sesama manusia, sebab manusia pada dasarnya merupakan individu yang membutuhkan bantuan individu lain untuk bertahan hidup.

Teori interaksionisme simbolik digunakan untuk mengutarakan pemberian makna terhadap simbol dalam kehidupan sosial masyarakat sehari-hari. Implementasi yang dilakukan untuk menemukan makna dari film anime yang menjadi kesukaan tontonan oleh anggota dalam komunitas *OPLovers* berdasarkan dari pikiran, memeriksa, memilih serta mengelompokkan makna yang berkaitan dengan situasinya. Memberikan arti dan nilai untuk kesesuaiannya dalam mengambil keputusan untuk bertindak, pemaknaan film anime selanjutnya yakni dari film anime *One Piece* mendapatkan makna solidaritas dan kepemimpinan, seperti karakter Luffy sebagai kapten dalam kelompok bajak laut, dirinya menggambarkan bagaimana jiwa seorang kapten yang seharusnya.

Tidak hanya menuntut anggotanya namun pemimpin atau kapten juga harus memberikan motivasi, dukungan dan menjadi kesatuan dari anggota. Dari sini, pemimpin atau kapten dalam komunitas *OPLovers* sedemikian, yakni memberikan dukungan penuh atas apa yang akan dilakukan oleh para anggota selagi itu positif, kapten akan mendengarkan dan mendukung.

Membangun rasa solidaritas dalam komunitas akan memunculkan rasa nyaman akan kebersamaan saat berkumpul bareng dalam kegiatan bersama. Rasa ini muncul sebab kelompok memiliki komunikasi yang baik didalamnya, sehingga mereka akan bersama merasa memiliki tanggung jawab serta tujuan yang sama. Maka hal ini sesuai dengan teori interaksi yang dijelaskan oleh Blumer (1986) bahwa, kelompok akan saling mengamati pola dinamis dari suatu tindakan yang terjadi dalam hubungan sosial dan interaksi ini menjadi penilaian individu untuk menanggapi perilakunya.

Pemaknaan atas pengetahuan yang dihasilkan para anggota dalam komunitas *OPLovers* merupakan hasil pengalaman yang mereka dapatkan dari menonton film anime, hasilnya mereka mampu menggerakkan komunitas untuk membentuk solidaritas dengan perilaku yang pantas. Oleh sebab itu, komunikasi menjadi ciri khas manusia untuk saling memberikan makna atau arti dari simbol saat interaksi berlangsung. Sehingga simbol yang ada dalam film anime

seperti *One Piece* memiliki makna tersendiri sesuai dengan pemaknaan para anggota, makna yang beragam tersebutlah kemudian menjadi awal proses interaksi terjadi dalam kegiatan komunitas.

Penulis memilih tokoh Herbert Blumer dari pada George Herbert Mead dalam menggunakan teori interaksionisme simbolik karena sesuai dengan perkembangannya bahwa teori interaksionisme simbolik ini dikenal atas penelitian lanjutan dari Mead, Mead meninggal sebelum ia sempat menyelesaikan penelitiannya mengenai interaksi simbolik. George Herbert Mead orang pertama yang mendalami penelitian mengenai interaksi sosial individu yang penekanannya pada pemaknaan terhadap pikiran, diri, dan masyarakat. Sampai disitu penelitian Mead mengenai interaksi simbolik ternyata tidak cukup untuk mendapatkan penjelasan se jelas mungkin terhadap maksud dari teori interaksionisme simbolik ini, sehingga Herbert Blumer yang merupakan murid dari Mead tertarik melanjutkan penelitian Mead mengenai interaksi sosial. Blumer memodifikasi dan menerjemahkan penelitian Mead keranah lingkup analisis sosial yang dikumpulkan dalam suatu buku, dari bukunya tersebut akhirnya teori interaksionalisme simbolik mendapatkan pengakuan lingkup sosial, sehingga Blumer menghasilkan gagasannya sendiri dari hasil penelitian lanjutan Mead.

### **C. Islam dan Interaksionisme Simbolik**

Islam merupakan agama terakhir di dunia dan merupakan agama penyempurna dari agama-agama lainnya, agama islam turun langsung dari Allah SWT melalui perantara nabi Muhammad Saw untuk umat manusia agar senantiasa taat dalam mengesakan Allah SWT. Agama islam berasal dari kata (سالم) salam berarti damai ataupun aman, dan (سالمة) salamah berarti selamat, sehingga istilah islam (الاسلام) sendiri memiliki arti sebuah penyerahan diri yang dilakukan secara totalitas hanya satu tujuan yaitu Allah SWT agar memperoleh ridho-Nya. Islam mengajarkan tentang kehidupan dunia dan akhirat kepada umat muslim untuk senantiasa menjalankan kehidupannya dengan seimbang, agama islam juga mewajibkan manusia baik pria ataupun wanita untuk selalu belajar dan mendalami ilmu pengetahuan agar memperoleh kemanfaatan dalam kehidupan (Sada, 2016).

Agama islam pertama kali muncul di wilayah Arab sekitar tahun 610 M ditandai dengan turun atau penerimaan wahyu al-Quran pertama kali oleh nabi Muhammad Saw di Mekkah. Islam mewajibkan manusia untuk belajar tanpa membedakan jenis (laki-laki dan perempuan) dengan begitu kehidupan manusia akan lebih bermanfaat, terarah serta lebih bermakna (Sada, 2016). Dalam al-Quran yang merupakan petunjuk dan sekaligus rahmat bagi manusia mencakup begitu banyak hal, seperti ibadah, akhlak, hari akhir, surga dan neraka, ilmu pengetahuan, sejarah, hingga kisah

manusia zaman dahulu. Kisah yang tertuang dalam al-Quran sebagai gambaran realitas atas logis yang membedakannya dengan kisah rekayasa, akan tetapi kisah al-Quran dapat menjadi makna imajinatif, kesadaran, renungan, serta pengajaran (Azhar, 2020). Dalam hal ini yakni anime, merupakan cerita yang dapat memberikan informasi mendalam kepada penonton melalui penokohnya. Maka, cerita dalam film anime akan dapat memberikan pengaruh bagi penonton dan penggemarnya.

Dijelaskan tentang tugas manusia sebagai makhluk hidup yang memiliki potensi keistimewaan, tertuang dalam Quran surah al-Baqarah: 30 sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ رَبُّكَ لِلْمَلَائِكَةِ إِنِّي جَاعِلٌ فِي الْأَرْضِ خَلِيفَةً ۗ قَالُوا أَتَجْعَلُ فِيهَا مَنْ يُفْسِدُ فِيهَا وَيَسْفِكُ الدِّمَاءَ وَنَحْنُ نُسَبِّحُ بِحَمْدِكَ وَنُقَدِّسُ لَكَ ۗ قَالَ إِنِّي أَعْلَمُ مَا لَا تَعْلَمُونَ

Artinya:

Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu berfirman kepada para malaikat, “Aku hendak menjadikan khalifah di bumi.” Mereka berkata, “Apakah Engkau hendak menjadikan orang yang merusak dan menumpahkan darah di sana, sedangkan kami bertasbih memuji-Mu dan menyucikan nama-Mu?” Dia berfirman, “Sungguh, Aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui” (QS. al-Baqarah: 30).

Isi kandungan ayat di atas menyatakan bahwa dalam islam tujuan kehidupan manusia untuk memperoleh segala ridha Allah SWT serta meraih kebahagiaan di dunia maupun dunia akhirat kelak dengan upaya usaha beribadah dan taat akan ajaran-Nya, serta memperbaiki diri dengan lingkungan sekitarnya. Pandangan islam, manusia memiliki berbagai potensi untuk kesempurnaan dan menggapai keberhasilan di dunia hingga dunia akhirat bagi mereka yang bersungguh-sungguh menginginkannya. Sebab manusia ciptaan Tuhan yang memiliki akal budi dan kemampuan untuk berpikir, merasakan, dan bertindak dengan bebas (Alim dkk, 2023). Sehubungan dengan itu maka dapat disimpulkan bahwa, manusia merupakan makhluk yang dapat berpikir sehingga dapat menghasilkan sebuah makna untuk bertindak. Seperti tindakan yang dilakukan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang untuk menyukai film anime hingga membentuk kesatuan dari hasil interaksi dengan individu lainnya, menonton film anime dengan banyak menampilkan kisah-kisah yang tidak diketahui sebelumnya menambah wawasan.

Akan tetapi jika menonton film dengan tidak menyeimbangkan waktu tentu saja ini akan berdampak tidak baik, karena segala sesuatu yang berlebihan hanya akan memperburuk keadaan. Hal ini telah dijelaskan dalam al-Quran, sebagai berikut:

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ

Artinya:

“Katakanlah (Muhammad), “Wahai Ahli Kitab! Janganlah kamu berlebihan dengan cara yang tidak benar dalam agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti keinginan orang-orang yang telah tersesat dahulu dan (telah) menyesatkan banyak (manusia), dan mereka sendiri tersesat dari jalan yang lurus” (QS. al-Maidah: 77).

Isi kandungan dari ayat di atas mengartikan bahwa, seseorang yang berlebihan maupun melampaui batasan untuk mengikuti hawa nafsu seperti orang-orang sebelumnya yang tersesat maka mereka akan tersesat dari jalan jalan lurusnya Allah SWT. Sehingga dikaitkan dengan dampak dari konsumsi anime yang berlebihan dengan menontonnya secara intensitas tinggi maka mungkin akan memberikan dampak yang terasa pada penontonnya (Millah, 2018). Dalam komunitas *OPLovers* Semarang, tidak sedikit dari mereka memiliki berbagai koleksi hiasan bertema Jepang terhadap anime yang menarik bagi mereka, seperti mengkoleksi stiker, gantungan, hiasan, dan benda lainnya, yang dapat dikatakan bukan termasuk kebutuhan namun untuk memenuhi kepuasan.

Al-Quran mengajarkan umat muslim tentang bertindak untuk mencapai kebagaiaan baik di dunia maupun akhirat. Karena dalam al-Quran terdapat banyak surah yang membahas persoalan pentingnya pendidikan untuk umat manusia, pentingnya membaca merupakan salah satu jembatan yang dapat membantu manusia agar mengetahui dan menjauhkan dirinya dari kebodohan. Manusia diwajibkan bukan hanya sekedar mengetahui, namun pelajari dengan ikhlas, pandai memilah-milah bacaan agar tidak menyesatkannya jauh dari jalan Allah SWT (Masykur, dkk. 2021). Oleh karena itulah perhatian islam sangat besar terhadap ilmu pengetahuan. Allah SWT berfirman:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Rabbmu Yang menciptakan” (QS. al-Alaq: 1).

Isi kandungan ayat di atas merupakan ayat yang pertama kali diterima oleh nabi Muhammad Saw dan merupakan wahyu pertamanya. Mengetahui ilmu tidak pernah ada batasan dalam islam, manusia berhak untuk membaca segala sesuatu untuk menambah wawasan akan luasnya dunia, apa saja perlu untuk dibaca dan diketahui manusia asal hal itu tidak menyesatkan mereka dari jalan Allah SWT. Komunitas *OPLovers* Semarang ternyata juga dapat meningkatkan minat baca para anggota, minat baca mereka berkembang dan memperluas wawasan dengan saling membagi pengalaman. Pengalaman yang mereka dapatkan merupakan hasil dari pemaknaan yang mereka alami saat menonton film anime maupun membaca manga *One Piece*, dikarenakan menarik dan uniknya cerita kisah tentang perjalanan Luffi sang karakter utama dalam film anime, sehingga

tidak menimbulkan kebosan atau kejenuhan saat para anggota terus membaca manga *One Piece*. Dampak positif para anggota komunitas rasakan ialah ilmu pengetahuan tentang bahasa asing dan berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, karena mereka terbiasa membaca maupun menonton film anime tersebut.

Interaksionisme simbolik memandang bahwa manusia menggunakan interpretasi yang dimiliki orang lain sebagai bentuk berpikir (Blumer, 1986). Manusia hidup dalam lingkungan bermasyarakat yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan sesama manusia lainnya. Hal ini membuktikan bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri di dunia, mereka selalu membutuhkan manusia lain untuk bertahan hidup dan berkembang setiap aktivitas sehari-hari. Hubungan manusia sesuai dengan ajaran agama islam yakni saling membantu, tolong menolong, dan mengisi kehidupan dengan berbagai usaha yang berguna maupun dibutuhkan (Shihab, 2001). Pentingnya menjalin hubungan sesama manusia tanpa ada pandangan perbedaan telah dijelaskan dalam al-Quran:

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّا خَلَقْنٰكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَّاُنْثٰى وَجَعَلْنٰكُمْ شُعُوْبًا وَّقَبَاۗئِلَ لِتَعَارَفُوْۤا ۗ اِنَّ اَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللّٰهِ اَتْقٰىكُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ عَلِيْمٌ خَبِيْرٌ

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal” (QS. al-Hujurat: 13).

Isi kandungan ayat tersebut sudah sangat tegas dinyatakan bahwa manusia diciptakan untuk saling mengenal tanpa memandang perbedaan jenis kelamin, suku, bangsa, kaya dan miskin, sebab al-Quran mengajarkan sesama umat muslim adalah saudara, semua setara di mata Allah SWT. Hal ini sama dilakukan oleh komunitas *OPLovers* yakni tidak membeda-bedakan, mereka berhubungan maupun berinteraksi dengan saling merangkul karena mereka menganggap semua anggota dalam komunitas adalah satu saudara keluarga. Mereka sangat menjaga tali solidaritas bukan hanya antar anggota komunitas namun mereka juga melakukan interaksi dengan komunitas lain seperti mengadakan kegiatan *Anniversary* yang mengundang komunitas Jepang lainnya di Semarang, kemudian kegiatan rutin seperti kopdar sebulan 1-2 kali, guna untuk mempererat solidaritas.

Bukan hanya tentang saling mengenal tanpa membeda-bedakan sesama manusia, islam juga mengajarkan umat muslim untuk saling membantu maupun menolong muslim lain yang

sedang mengalami musibah. Kerja sama dan semangat saling membantu merupakan bentuk dari kepedulian sosial yaitu rasa tanggung jawab yang dimiliki setiap individu, hal ini banyak tertulis berbagai kitab hadis bahwa tolong-menolong sesama manusia adalah sunnatullah yang tidak terhindari, bahkan perintah tentang tolong menolong jelas tertulis dalam al-Quran surah al-Mai'dah ayat 2, sebagai berikut

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya” (QS. al-Mai'dah: 2).

Berdasarkan ayat di atas, menganjurkan untuk manusia saling menolong dalam hal kebaikan dan dapat mendekatkan diri kepada Allah SWT. Kebaikan yang kita lakukan saat menolong manusia lainnya akan mengiringi kita kepada ketaqwaan dalam keimanan serta saling menasehati dalam hal kebenaran maupun kesabaran, janganlah menolong manusia dalam hal keburukan atau berbuat dosa. Perintah tolong-menolong dalam ayat tersebut dapat dilakukan kepada siapa aja, bahkan non muslim sekalipun tidak menjadi pembatas umat muslim melakukan pertolongan selama tidak menyangkut aspek ibadah maupun akidah. Sungguh indah pesan-pesan di dalam al-Quran jika kita dapat menerapkannya di kehidupan bermasyarakat, manusia akan merasakan saling nyaman dan aman (Yahya, 2022).

Surah al-Mai'dah ayat 2 tersebut mengajarkan bahwa kebaikan yang dikerjakan bersama akan berdampak lebih besar juga, karena, pekerjaan yang dilakukan bersama mempunyai semangat bersama dan lebih kuat, sebab dampaknya akan menyebar cepat hingga luas. Melakukan tolong-menolong suka dilakukan oleh komunitas *OPLovers* Semarang seperti kegiatan bakti sosial, karena selain suka anime mereka sering ikut peran dalam upaya membantu orang yang terkena musibah. Mereka tidak akan ragu untuk mengulurkan tangan mereka untuk membatu sesama manusia, untuk memberikan pertolongan mereka akan melakukannya dengan bergabung atau kerja sama pada komunitas lainnya yang ada di Semarang, mengumpulkan donasi bersama guna disumbangkan kepada yang lebih membutuhkan pertolongan, seperti korban bencana banjir, tsunami di Palu, membantu donasi kepada yayasan, seperti SLB dengan mengunjungi dan santunan.

Surah tersebut juga menegaskan bahwa sikap menolong dapat menjadi pondasi membangun sebuah kerukunan hubungan antar manusia, karena sikap tolong menolong memberikan manfaat kepada orang lain, seperti dapat meringankan beban dengan kesediaan

memberikan tindakan nyata. Selain membantu dana untuk disumbangkan, komunitas *OPLovers* Semarang juga sering melakukan pertolongan kecil-kecilan, seperti ketika bulan ramadhan mereka sering membagikan takjil ataupun santapan sahur pinggir jalan kepada motor ataupun mobil yang berhenti dan para pejalan lainnya yang menginginkan mereka berikan, hingga buka puasa bersama. Sehingga hal tersebut dapat membangun kembali stigma yang sering didapatkan dalam komunitas *OPLovers*, mereka membaur dan berinteraksi dengan masyarakat sosial.

Maka dapat disimpulkan bahwa manusia itu memiliki pemahaman dari pengalaman yang mereka lalui untuk saling membutuhkan, melengkapi, saling membantu, saling menyanyangi dan sebagainya, hal itu merupakan wujud dari sifat kepekaan dan kepedulian alami yang dimiliki manusia. Menonton film anime memang akan mempengaruhi seseorang jika sudah sampai melebihi batas sewajarnya namun, ternyata menonton anime tidak selalu mempengaruhi seseorang keranah yang negatif. Seperti yang terjadi di dalam komunitas *OPLovers* Semarang, bahwa mereka dapat memisahkan diri dari hal yang perlu dilakukan, menonton ataupun membaca manga anime adalah sebuah alat tepat bagi mereka untuk meredakan kebosanan diwaktu kosong.



### BAB III

## GAMBARAN UMUM KOMUNITAS *OPLOVERS* SEMARANG

### A. Profil Komunitas *OPLovers* Semarang

#### 1. Sejarah Pembentukan

Komunitas *OPLovers* Semarang merupakan salah satu bentuk dari banyaknya pendukung film anime, walaupun untuk sekarang film anime sudah sangat jarang ditemukan di siaran televisi Indonesia tidak menghambat masyarakat untuk terus menonton film anime. Banyaknya *website* ataupun *blog* menyediakan film anime untuk ditonton dengan sangat mudah dan gratis, sehingga kepopuleran anime terus menyebar dikalangan masyarakat Indonesia. Kepopuleran anime ini dapat kita lihat dari banyaknya *event-event* atau komunitas yang berkhas budaya Jepang muncul berbagai wilayah. Sebab film maupun manga anime begitu banyak judul dan jenis *ganre* sehingga tidak membatasi usia penontonnya, inilah salah satu keunggulan dari anime, dapat memilih jenis film yang sesuai untuk kita (Nugroho dkk, 2017). Dalam pembahasan ini, penulis mengambil salah satu komunitas Jepang yang ada di Semarang yaitu komunitas *OPLovers*.

Gambar 4. Komunitas *OPLovers* Semarang



Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang

Komunitas *OPLovers* Semarang kepanjangan dari *One Piece Lovers* Semarang, sesuai dengan namanya komunitas ini merupakan kumpulan individu yang berdominan bertempat tinggal di kota Semarang maupun sekitarnya dengan menggemari atau menyukai film anime dari budaya Jepang yang berfokus pada film anime *One Piece* karya Eiichiro Oda. Dari kegemaran yang sama menghasilkan sebuah perkumpulan yang sampai sekarang memiliki jumlah anggota banyak. Hasil wawancara dengan kak Ginanjar selaku pendiri sekaligus penasehat dalam komunitas *OPLovers* Semarang, sebagai berikut:

“sejarah terbentuknya komunitas *OPLovers* ini berawal dari rilisan film anime *One Piece* yang berjudul *Gold* tahun 2016, nah dari rilisan film itu kita dan beberapa individu yang suka dengan film anime *One Piece* merencanakan untuk nobar (nonton bareng) tapi film anime *One Piece Gold* hanya tayang di bioskop CGV, sementara pada waktu itu Semarang masih belum ada bioskop CGV, jadi kita memutuskan nobar di Jogja kebetulan kita di sana jumpa sama komunitas *One Piece* Jogja yang lebih dahulu berdiri jadi kita gabung sama mereka. Nah ternyata banyak banget waktu itu yang ikutan nonton film *One Piece* dan kita jadinya saling kenalan, sampai akhirnya saat itu juga kita mutuskan untuk membuat komunitas *One Piece Lovers* untuk kota Semarang dan sekitarnya. Jadi tepat tanggal 6 Agustus 2016 kita bangun komunitas, Wawan jadi kapten dan Rajif jadi wakil kapten, sampai sekarang jumlah anggota dalam *whatsapp* terus bertambah” (Ginajar, Pendiri Komunitas).

Komunitas *OPLovers* Semarang, dari sejarah di atas sudah berusia tujuh tahun di bulan Agustus tahun 2023 ini. Terbentuknya komunitas *OPLovers* di Semarang, beberapa dari mereka pencinta film anime tidak lagi kesulitan untuk mendapatkan teman satu hobi dan teman menonton karena komunitas *OPLovers* Semarang menjadi wadah untuk mereka. Perkumpulan ini membangun suatu ikatan silaturahmi pertemanan karena menurut mereka mempunyai teman satu frekuensi sangat menyenangkan dan merasa nyaman sebab pembahasan akan semakin seru dan mendapatkan respon saling nyambung.

## 2. Struktur Keanggotaan

Struktur keanggota digunakan untuk menetapkan cara komunitas agar dapat beroperasi dengan baik serta membantu komunitas dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan menjadi lebih baik, sebab akan memungkinkan setiap individu dalam komunitas tersebut saling bekerja sama untuk mencapai hasil yang mereka inginkan bersama, sehingga akan mengembangkan kekuatan untuk saling melengkapi kekurangan masing-masing (Biiznilla dkk, 2019). Komunitas *OPLovers* Semarang memiliki sturuktur keanggotaan sebagai berikut wawancara dengan kak Rajif terkait dengan struktur keanggotaan dalam komunitas *OPLovers* Semarang:

“kalau untuk struktur anggota paling atas itu ada penasehat atau pendiri (Riski, Ginajar, Memet, Nando) kalau pendiri ini mereka sudah tidak terlalu ikutan tapi terkadang kalau lagi ada kesusahan ya kita bicaralah sama mereka untuk minta nasihat baiknya ginama komunitas ini, kemudian ada ketua (Wawan) kalau untuk ketua kita nyebutnya kapten karenakan di anime *One Piece* pemimpin di sebut dengan kapten, kemudian di bawah kapten ada wakil kapten (Rajif), kemudian bendahara (Nur Hidayah), ada seketaris (Hikmawati), kemudian ada admin medsos, untuk admin kita bagi menjadi dua yaitu admid media sosial *whatsapp* dan *instagram*. Admin yang di *instagram* itu cuman satu orang (Vicky) dan kalau admin *whatsapp* ada 6 orang inti (Hendi, Kris, Sarif Udin, Galih, Tiyan, dan Yani)” (Rajif, Wakil Komunitas).

Berikut tabel yang diberikan komunitas *OPLovers* Semarang terkait dengan bagaimana struktur keanggotaan dalam komunitas.

Tabel 4. Struktur Keanggotaan Komunitas *OPLovers*

Status	Nama
Pendiri atau Penasehat	Riski, Ginanjar, Memet, Nando
Kapten	Wawan
Wakil Kapten	Rajif
Sekretaris	Hikmawati
Bendahara	Nur Hidayah
Admin Medsos Whatsapp	Hendi, Kris, Sarif Udin, Galih, Tiyan, dan Yani
Admin Medsos Instagram	Vicky
Anggota	200 – 400

Sumber : Wawancara Tahun 2023

Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota komunitas *OPLovers* Semarang lebih berdominan berasal dari Semarang yaitu Semarang Timur, walau demikian ada beberapa juga anggota yang tidak dari Semarang. Media sosial juga dipergunakan untuk mempermudah mereka melakukan kegiatan terkait komunitas, untuk nama media sosial *instagram* komunitas yaitu *@oploverssemarang*, akun *instagram* tersebut memiliki pengikut lumayan banyak sekitar 23,8 ribu. Dalam akun media *instagram* ini mereka menggunakannya untuk menyebarkan informasi terbaru terkait film anime *One Piece* dan kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan seperti kegiatan kopdar serta media sarana forum diskusi tentang jadwal perilis serial film anime dengan cara men-*share* link tempat *download* film anime maupun tempat membaca manga anime *One Piece* terbaru.

Jika ingin bergabung dalam komunitas juga tidak begitu dipersulit karena mereka cukup menyukai film anime *One Piece* dan berdominasi di Semarang atau sekitarnya, sehingga jika ada jadwal agenda kegiatan mereka akan dapat ikut serta bergabung dalam kegiatan. Mereka yang ingin bergabung dalam komunitas *OPLovers* Semarang cukup dengan DM (*Direct Message*) akun *instagram* kemudian admin akan langsung merespon untuk dikonfirmasi, selanjutnya calon anggota akan digabungkan dalam grup anggota *whatsapp* komunitas *OPLovers* Semarang. Anggota baru wajib untuk memperkenalkan diri mereka dengan isi biodata yang telah disediakan beserta foto selfi, jika sudah maka anggota baru tersebut sudah otomatis terdaftar menjadi salah satu anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang juga

mereka berhak mendapatkan informasi *update* film maupun manga rilisan terbaru anime *One Piece* dan informasi lainnya terkait aktifitas perkumpulan komunitas.

### 3. Kriteria Keanggotaan

Sedangkan untuk kriteria anggota terkait umur ataupun gender dalam keanggotaan komunitas *OPLovers* tidak dipermasalahkan, komunitas hanya mengklaim mereka yang suka dengan anime *One Piece* saja sudah cukup untuk bergabung menjadi anggota, karena mereka *welcome* untuk siapa saja. Berikut wawancara dengan kak Vicky terkait dengan keanggotaan jenis gender dan usia dalam komunitas *OPLovers* Semarang:

“kalau untuk permasalahan jenis gender baik itu laki-laki maupun perempuan tidak masalah apa lagi kriteria batasan umur itu tidak ada, karena komunitas *OPLovers* menerima siapa saja untuk bergabung. Cewek-cowok itu sama aja dikarenakan siapa saja bisa suka sama hal kayak anime, malahan dalam komunitas ini 70% pekerja dan 30% lainnya pengangguran, jadi baik itu masih sekolah atau mahasiswa bahkan yang sudah menikah dan punya anak juga boleh bergabung” (Vicky, Admin Media Sosial Komunitas).

Berdasarkan dari wawancara di atas dengan admin komunitas *OPLovers* Semarang yaitu kak Vicky dengan menyatakan bahwa, kriteria keanggotaan dalam komunitas *OPLovers* Semarang begitu sangat mudah yakni mereka hanya cukup untuk menyukai film anime terutama pada film anime *One Piece* dan berdominasi di Semarang guna kesiapan jika akan mengadakan kegiatan dalam komunitas seperti kegiatan *anniversary*. Selain itu tidak ada kriteria lainnya yang memungkinkan untuk perekrutan anggota komunitas *OPLovers* Semarang, sebab bagi mereka film anime tidak membatasi usia dan gender penontonnya, karena dalam film anime sendiri begitu banyak variasi genre yang dapat sesuai dengan penontonnya, sehingga mereka dapat memilih sesuai dengan umur maupun minat mereka dalam menonton film anime.

### 4. Dinamika Perkembangan Film Anime

Dinamika secara umum memiliki arti sebagai perubahan yang selalu bergerak dengan semangat dilakukan dalam bidang kehidupan yang melibatkan ekonomi, sosial, musik dan sebagainya. Sedangkan menurut Wildan Zulkarnain (2015) merupakan suatu hal yang diberi dorongan berupa tenaga kekuatan agar mampu berpindah tempat yang berarti bergerak serta berkembang juga dapat memiliki sifat tidak diam konstan. Sehingga dapat tarik kesimpulan, bahwa dinamika merupakan dorongan untuk berpindah atau berubah menjadi lebih baik dalam kehidupan sosial.

Jika berbicara mengenai dinamika, maka pembahasan penelitian disini yakni melihat dinamika perkembangan peminat film anime di Semarang melalui pandangan informan dalam

komunitas *OPLovers* Semarang, seperti perkembangan minat penggemar film anime *One Piece* untuk wilayah Semarang yakni tidaklah setabil karena perkembangan peminat ditentukan dari seberapa bagus alur cerita film, namun untuk saat ini perkembangan peminat film anime dapat dikatakan diatas standar, sebab tahun ini musimnya rilisan film anime terbaru. Dari anime *One Piece* saja sudah sangat membuktikan banyak peminat film anime seperti kota-kota besar lainnya Jakarta, Bandung, Surabaya, maupun Jogja memiliki komunitas Jepang dengan jumlah anggota yang tidak sedikit. Berikut wawancara dengan kak Wawan selaku kapten dalam komunitas terkait dengan dinamika perkembangan film anime:

“untuk saat ini menurutku setabil, mungkin ramai pas ada film baru kalau enggak ceritanya yang sudah mendekati klimaks semisal bertemu dengan musuh utamanya, terus seperti kemarin belum lama ini ada film keluaran baru, itu bisa mempengaruhi dinamika perkembangannya karena waktu itu banyak sekali yang datang untuk nonton film terbaru *One Piece*. Tahun 2023 saat inikan lagi trandingnya film anime dengan cerita baru, jadi bisa kayak surga untuk mereka yang nunggu film terbaru atau season baru” (Wawan, Ketua Komunitas).

Jika dilihat pada masa dahulu, perkembangan anime tidak secepat sekarang, karena manga hanya berbentuk cetak sehingga kurang menarik penikmat, namun kini manga hadir dalam bentuk digital sehingga siapapun dapat menikmatinya dengan mudah dan gratis, mendapatkannya hanya perlu *smartphone* dan internet untuk mengakses manga. Selain itu, perkembangan manga juga menarik dari banyaknya variasi genre yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia dan jenis kelamin (Prinando dkk, 2022). Seperti anime *One Piece*, meskipun episodenya berlanjut sampai sekarang, peminat manga maupun filmnya masih tetap meninggi.

Berdasarkan wawancara dengan Wawan selaku ketua komunitas mengenai sistem pengolahan komunitas *OPLovers* bahwa tidak begitu harus terstruktur, karena mereka membentuk komunitas sebagai wadah untuk bersenang-senang bersama, artinya komunitas bebas dan mengalir, tempat untuk menghilangkan kejenuhan dan yang terpenting mereka tidak pernah melakukan hal yang merugikan atau negatif untuk diri sendiri maupun masyarakat lainnya. Dari menonton film anime dapat membuat rasa bahagia untuk diri dengan bersama teman-teman yang juga punya kegemaran yang sama. Timbulnya rasa nyaman dengan seseorang merupakan kondisi diri kita diterima apa adanya dengan situasi apapun itu, oleh sebab itu seorang berada dalam komunitas atau dilingkungan yang sama akan lebih membuat diri kita bebas berbagi apa saja.

Komunitas-komunitas kebudayaan anime di Semarang banyak, salah satunya seperti komunitas *OPLovers*, di komunitas ini saja memiliki anggota sekitar 200-an di dalam grup

*whatsapp* namun jumlah ini bisa lebih jika komunitas mengadakan suatu acara seperti *event anniversary*, bisa mencapai 400 lebih orang yang ikut bergabung merayakan dan melancarkan acara tersebut. Sehingga dari sini dapat kita lihat bahwa di Semarang sendiri terkait dengan dinamika perkembangan penyuka film anime tidak menentu bahkan lebih cenderung banyak peminat yang menyukai film anime, maka pengaruh dari negara Jepang yang ingin menyebarkan budaya negaranya keseluruh wilayah seperti Indonesia berhasil menarik perhatian masyarakat, karena masyarakat Indonesia banyak yang mengenal film dan manga anime.

#### 5. Deskripsi Anime *One Piece*

Anime *One Piece* adalah hasil seni karya Eiichiro Oda, hasil manga pertama kali diterbitkan oleh majalah *Shonen Jump* berkisar pada tahun 1997, hingga kini karyanya populer di seluruh kalangan masyarakat, tidak terkecuali di kalangan masyarakat Indonesia. Dengan menghasilkan banyak penggemar maupun peminat, manga dan film anime *One Piece* menjadi produk tersukses setelah film anime *Naruto*. Proses adaptasi pembuatan filmnya sendiri bermula pada tahun 1999 melalui Toei Animation, sedangkan untuk wilayah Indonesia sendiri manga *One Piece* diterbitkan oleh Elex Media Komputendo berupa komik berseri dan filmnya hanya beberapa episode yang ditayangkan dalam siaran Global Tv (Agus, 2010).

Gambar 5. Anime *One Piece*



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/9218374229518096/>

Populernya anime *One Piece* mencapai total penjualan manga tertinggi di negara Jepang mencapai 37.996.373 eksemplar dan diakui sebagai terbitan *shonen jump* terlaris, sampai pada *volume* ke-65 produk ini terjual lebih dari 260 juta eksemplar dalam negeri sehingga menjadi manga tercepat yang mencapai penjualan 100 juta. Di tahun 2010, *One Piece* menjadi anime terlaris di Jepang dengan total 15.220.095 eksemplar terjual, *volume* ke-57 dengan 2.305.594 dan *volume* ke-56 dengan 2.276.013 eksemplar terjual. Akhirnya pada tahun 2014, anime ini

terjual paling banyak di seluruh dunia dengan total cetak 320.866.000 eksemplar (Hastuti dkk, 2020).

Anime *One Piece* termasuk jenis genre Shounen yaitu film yang fokus ditargetkan untuk anak laki-laki yang masih bersekolah, biasanya anime jenis genre ini berbentuk seri dan rata-rata selalu memiliki banyak peminat. Sampai saat ini episode anime *One Piece* berjumlah 1.043, dengan alur yang menceritakan tentang petualang seorang anak laki-laki bernama Monkey D. Luffy mempunyai cita-cita sebagai raja bajak laut dengan menemukan harta karun bernama *One Piece* setelah terinspirasi dari Shanks. Sebelum film dimulai sekitar 22 tahun, ditampilkan seorang bajak laut legendaris yaitu Gol D. Roger namun bajak laut ini mati di eksekusi oleh pemerintahan, sebelum kematiannya di depan publik ia menyatakan sebuah harta karun miliknya yaitu *One Piece* diklaim sebagai harta terbesar sepanjang sejarah (Hastuti dkk, 2020).

Sejak saat itu kematian Roger merubah era kehidupan bajak laut menjadi “Zaman Keemasan Bajak Laut”, karena sejak itu banyak para bajak laut turun berlayar untuk berburu harta karun *One Piece*. Monkey D. Luffy menjadi salah satu yang berminat untuk menemukan harta karun tersebut dan memutuskan untuk menjadi raja bajak laut berikutnya. Perjalanan Luffy benar-benar dimulai dari nol, karena dirinya yang masih remaja dan sama sekali belum pernah berlayar maka cobaan yang mendatang begitu banyak di tengah-tengah perjalanan mengarungi lautan untuk memulai petualangnya (Hastuti dkk, 2020).

Setiap bajak laut pasti harus memiliki anggota atau kru bajak laut, begitu juga dengan perjalanan Luffy sendirian yang harus mendapatkan teman perjalanan, berbagai tempat ia lalui hingga mengumpulkan beberapa teman yang kemudian sebagai Kelompok Bajak Laut Topi Jerami. Kru Luffy dikenal demikian karena Luffy selalu menggunakan topi jerami pemberian dari Shanks dan merupakan warisan yang sangat berarti bagi Luffy. Film anime *One Piece* menjadi film yang menceritakan perjalanan Luffy yang tanpa mengenal kata menyerah, walaupun menjadi musuh pemerintahan ia tidak pernah merasa takut karena dia selalu melakukan hal menolong orang lain. Kerja keras, semangat, dan jiwa pantang menyerahnya ini membawa dirinya menjadi karakter yang memiliki kekuatan Overpower (Lubis, 2019).

## **B. Aktivitas Komunitas *OP*Lovers Semarang**

Setiap pembentukan komunitas ataupun organisasi pasti akan ada sebuah *event* untuk merayakan sesuatu yang penting ataupun spesial dalam komunitas, adanya agenda *event* dalam komunitas ialah untuk menyusun dan merencanakan apa saja yang harus dilakukan dengan kesepakatan bersama. Begitu juga yang ada dalam komunitas *OP*Lovers Semarang, walaupun

komunitas ini dikatakan komunitas bebas, komunitas yang beraktivitas secara apa adanya namun mereka juga tetap mempunyai sebuah momen spesial dalam komunitas. Berikut beberapa agenda *event* yang dilakukan dalam komunitas *OPLovers* Semarang:

1. *Event Anniversary*

*Anniversary* merupakan momen *event* yang sangat dinanti serta istimewa yang rutin dirayakan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang, sebagai rasa bangga dapat menjaga komunitas dan mengembangkan komunitas menjadi lebih luas, sejarah terciptanya komunitas akan terkenang dalam pelaksanaan *event anniversary*. Setiap kegiatan yang terselenggara merupakan untuk mencapai keuntungan bersama, baik penyelenggara maupun anggota yang hadir ketika kegiatan berlangsung, keuntungan tidak selalu harus bersifat material namun dapat non-material (Irfan, 2019). Berdasarkan dari hasil wawancara mengenai *event anniversary* komunitas *OPLovers* Semarang dengan kak Wawan merupakan ketua menyatakan, kegiatan *anniversary* anggota komunitas *OPLovers* mendapatkan keuntungan mempererat solidaritas keanggotaan, serta wawasan mereka akan bertambah saat kegiatann berlangsung, sebab peserta maupun anggota selalu berinteraksi hingga *event* berjalan dengan sukses.

Gambar 6. *Anniversary* Komunitas *OPLovers* Semarang



Sumber: Instagram komunitas [@oploversemarang](https://www.instagram.com/oploversemarang)

Sejak awal terbentuknya komunitas *OPLovers* Semarang yaitu 6 Agustus 2016, komunitas ini selalu mengadakan ataupun memperingati hari berdirinya komunitas. Agenda ini dilakukan setiap setahun sekali, tepat di bulan Agustus tahun ini sudah 7 tahun komunitas *OPLovers* berdiri, setelah mengalami hambatan selama dua tahun karena wabah pandemi yang saat itu lagi meninggi terpaksa komunitas ini menghentikan segala kegiatan yang ada, maka untuk



tahun ini mereka sudah menyiapkan agenda mengadakan *Anniversary*. Berikut penjelasan oleh kak Rajif mengenai *event anniversary* yang akan diadakan dalam komunitas *OPLovers*:

“kita kalau acara *anniversary* itu ngadain ngecam untuk pertama kalinya tahun 2017 di lereng gunung Ungaran, yang kedua itu tahun 2018 di Villa Bandungan, ketiga tahun 2019 sama-sama nyewa Villa di bandungan tapi beda Villa, kemungkinan besarnya juga untuk *anniversary* tahun ini disitu juga karena tempat wisata di Semarang yang paling enak ya cuman disitu yang adem, yang ikut cowo dan ceweknya juga banyak. Untuk kemarin nyewa Villanya sendiri-sendiri, jadi cewek ada Villa sendiri cowok ada Villanya sendiri tapi masih satu tempat, kemungkinan tahun ini juga nanti gitu. Kalau untuk anniversary yang ke 4-5 Corona jadi gak ngadain yakan, sedangkan tahun semalem 2022 kami nobar karena bertepatan dengan film rilisan baru anime One Piece jadi kita sepakat nobar gak ngadain *anniversary*” (Rajif, Wakil Komunitas).

Agenda *event anniversary* dalam komunitas *OPLovers* Semarang seperti pada umumnya yaitu mereka mengadakan sebuah syukuran dengan tempat dan lokasi yang sebelumnya telah disepakati bersma para anggota. Kesepakatan membuat panitia yang khusus untuk mengurus kesuksesan dan kelancaran selama acara dimulai, sedangkan dana untuk agenda ini dilakukan dengan memungut dana dari para naggota yang ikut serta dalam acara.

Selama acara *anniversary* berlangsung mereka akan melupakan segala penat dan lelah aktivitas kehidupan sehari-hari di satu malam itu, karena acara inilah yang paling ditunggu-tunggu setiap tahunnya. Dengan begitu mereka akan merasakan ikatan solidaritas bertambah lebih baik dan kuat antar anggota dalam komunitas *OPLovers* maupun dengan komunitas yang lainnya. Berikut penuturannya kak Vicky terkait keseruan dari *event anniversary*:

“waktu *anniversary* yang ketiga lumayan banyak yang ikutan gabung karena ada perwakilan dari komunitas lain juga, waktu itu ada komunitas dari Jakarta, Jogja, Surabaya, mereka nyempatkan diri untuk hadir dikegiatan kita, kitanya juga gitu mbak nanti gantian ikutan di acaranya mereka, jadi saling bergantian. Acaranya kita buat untuk asik-asikan, kayak buat games, sharling atau caring, ada jerit malem gitu untuk lepasin unek-unek, BBQ juga nanti saling tukar kado gitu” (Vicky, Admin Komunitas).

Dari pernyataan kak Rajif dan Vicky di atas terkait agenda *event anniversary* terlihat sangat positif dan menyenangkan, karena dari adanya perayaan *anniversary* dalam komunitas adalah suatu bentuk meningkatkan silaturahmi sesama dan memperluas jaringan pengalaman dengan orang-orang yang berbeda, karena komunitas ini juga mengikat tali sosial dengan komunitas berbeda.

## 2. *Event* Jejepangan

*Event* Jejepangan adalah perayaan yang dilakukan oleh penggemar budaya Jepang, acara digelar tujuannya untuk memperkenalkan budaya teradisional maupun modern dari negara matahari terbit ini, dari *cosplay* atau berkostum yang meniru salah satu karakter anime kesukaan dari film maupun manga, seni budaya Jepang, pernak-pernik, hingga berbagai macam kuliner yang menjual makanan khas Jepang. Indonesia sendiri sering menjadi panggung tempat mengadakan atau tempat perkumpulan para penggemar budaya Jepang, festival Jejepangan ini pasti selalu ada digelar setahun sekali, mulai dari tingkat sekolah hingga universitas kemudian tingkat nasional maupun tingkat internasional (Ardi dkk, 2017).

Awal pertama kali festival Jejepangan ada di Indonesia sendiri yaitu digelar oleh Universitas Indonesia, ternyata banyak masyarakat yang menyukai acara tersebut, sehingga Universitas Indonesia mendapatkan gelar akar awal adanya festival budaya Jepang di Indonesia hingga sampai kini. Acara festival atau *event* Jejepangan ini sering juga disebut dengan nama *Bunkasai* atau *J-Fest*, sedangkan di Indonesia sendiri memiliki nama yang berbeda yaitu *Original Event Of Japan In Indonesia* atau disingkat “ORENJI”, acara ini biasanya banyak dihadiri oleh individu-individu yang telah bergabung dalam sebuah komunitas Jejepangan, karena komunitas Jejepangan tidak akan pernah melewatkan momen bertemu dengan penggemar budaya Jepang lainnya dalam festival Jejepangan (Prinando dkk, 2022).

Gambar 6. *Cosplay* dan Nobar di Cinepolis Javamall, Semarang



Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang

Komunitas *OPLovers* Semarang juga kerap ikut serta dalam acara festival Jejepangan ini, biasanya mereka akan bertemu perindividu disana jarang sekali jika ikut acara membawa nama komunitas, namun mereka pernah ikut serta sekali menggunakan nama komunitas untuk

menghadiri festival Jejepangan. Berikut penjelasan kak Ginanjar mengenai festival Jejepangan bagi komunitas *OPLovers* Semarang:

“kalau acara Jejepangan kita jarang ngikuti, tapi pernah cuman kalau yang kayak lebih ke perindividunya, kayak individu sama individu ketemu di sana jadi gak bawak nama komunitas, pernah sekali kalau ikutan *event* Jejepangan bawa nama komunitas waktu itu pertama kali Diponegoro ngadain Jejepangan. Karenakan anggota komunitas ini kebanyakan pekerja makanya punya kesibukan masing-masing kalau waktunya pas ya kita bakalan ngadain kegiatan ngumpul” (Ginanjar, Pendiri Komunitas).

Maka dari penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa komunitas *OPLovers* juga tidak berbeda dengan komunitas Jejepangan yang lainnya pada bagian ini yaitu mereka tidak asing dengan keikutan serta *event* Jejepangan karena ada anggota yang kerap ikut serta mengikuti ataupun menghadiri untuk menikmati beraneka bentuk budaya Jepang yang dipamerkan. Interaksi sosial yang akan terjadi saat mengikuti *event* Jejepang seperti ini, anggota komunitas *OPLovers* Semarang kerap berfoto bersama para *cosplay* anime, mereka akan berinteraksi memberikan tanggapan, komentar, serta penilaian yang terlihat sesuai dengan pemikiran yang mereka miliki.

### 3. *Gathering* Nasional

*Gathering* nasional merupakan salah satu aktivitas yang diikuti oleh komunitas *OPLovers* Semarang, sedangkan kegiatan *gathering* nasional adalah kegiatan pengenalan, baik itu perkenalan antar komunitas maupun antar budaya. Perkenalan antar komunitas disini memiliki arti bahwa setiap komunitas yang ada diberbagai kota akan berjumpa di saat acara *gathering*, kemudian mengenal budaya Jepang karena sepanjang jalan lokasi *gathering* dipenuhi oleh segala bentuk khas Jejepangan untuk menghiasi dan meramaikan acara. Khususnya dalam pembahasan kali ini mengenai komunitas *OPLovers* Semarang, mereka mempunyai aktivitas dalam rangka lebih besar seperti *gathering* nasional sebab komunitas *OPLovers* Semarang kerap ikut acara tersebut.

Komunitas sangat perlu adanya pertemuan maupun perkumpulan untuk mempererat pertemanan antar anggota komunitas, seperti rutin mengadakan kumpul-kumpul dengan anggota baru atau lama guna menciptakan kebersamaan antar anggota komunitas. Namun tidak hanya sampai disitu, ternyata walaupun hanya sebuah komunitas pecinta kartun atau dapat dikatakan komunitas pencinta 2 dimensi, mereka tersebar diseluruh kota hingga mengadakan kumpulan tingkat nasional seperti *gathering* nasional. Berikut pernyataan dari kak Rajif tentang komunitas *OPLovers* Semarang di bawah naungan komunitas *One Piece* Indonesia:

“komunitas *One Piece* itukan bukan hanya ada di Semarang ada yang dari Jakarta dan setiap kota-kota itu ada komunitasnya sendiri-sendiri dan komunitas ini telah di naungi oleh suatu kumpulan yang dinamakan dengan *One Piece* Indonesia, ini paling atas sendiri jadi semua kota yang ada komunitas *One Piece* di lindungi oleh dia. Jadi komunitas kita ini tidak melulu kumpulan gak jelas tapi dari kumpulan itu kita bisa saling tukar pandangan dan perperluas relasi pertemanan dengan komunitas lain dari *gathering* nasional” (Rajif, Wakil Komunitas).

Meskipun anime *One Piece* tidak lagi disiarkan dalam televisi Indonesia sejak 2007, para penggemar anime *One Piece* Indonesia tetap aktif mengikuti setiap serial film barunya, tidak lupa juga dengan media sosial mereka kerap menggunakan media sosial untuk mencari informasi terbaru mengenai pelaksanaan *gathering* nasional. Maka, hal ini dapat menjadi bukti bahwa film anime berhasil mendapatkan perhatian maupun pengakuan banyak dikalangan masyarakat Indonesia, dengan jumlah penggemar yang tidak sedikit kepopuleran film anime di Indonesia tidak kalah dengan film yang diperankan oleh tokoh asli.

Adanya dukungan dari maraknya penjualan manga serial film anime sehingga tidak sulit untuk memperluas masyarakat Indonesia mengenal anime dan mempermudah penggemar Jepang untuk mengkoleksi ataupun menikmati setiap cerita dalam serial anime. Sehingga jika ditinjau pada zaman sekarang, penggemar anime tidak akan merasakan kesulitan seperti zaman dahulu ketika ingin menonton film anime yang tidak ada ditayangkan dalam siaran televisi Indonesia, sekarang siaran televisi Indonesia begitu jarang menayangkan film anime dikarenakan sudah banyaknya sensor atas film anime yang harus ditampilkan untuk ditonton oleh masyarakat Indonesia (Yamane, 2020).

Aktivitas *gathering* nasional biasanya melakukan berbagai macam kegiatan keasikan untuk saling mengenal antar komunitas, seperti berbagai macam game dengan mendapatkan hadiah untuk yang menang, berbagai kuis atau bertukar pemahaman tentang anime *One Piece* dan berbagai kuliner khas budaya Jepang. Komunitas *OPLovers* Semarang pernah mengikuti kegiatan *gathering* nasional walaupun tidak semua anggota dapat hadir di acara tersebut namun perwakilan dari komunitas *OPLovers* Semarang hadir. Berikut penjelasan kak Rajif terkait kegiatan *gathering* nasional:

“ada kegiatan namanya *gathering* nasional, ini diadakan setahun sekali jadi seluruh Indonesia itu kita datang dikota yang sudah ditentukan, nah contohnya saya pernah datang tahun 2018 itu *gathering* nasional di Bandung. Acara itu dihadiri dari Aceh maupun seluruh Sumatra, Kalimantan, dan Bali menjadi batasannya yang Ketimur, terus seluruh pulau Jawa hadir untuk datang walaupun tidak semua anggota datang dikarenakan setiap orang keuangan masing-masing jadi cukup perwakilan, paling itu satu regional ada dua orang, lima orang bahkan ada yang sepuluh orang. Kalau tahun 2018 yang lalu itu hampir 200 orang ada yang datang dan beda-beda kota, jadikan disitu kita itu bisa saling kenal dan jadi nambah temen juga yang beda kota dan beda komunitas” (Rajif, Wakil Komunitas).

Maka, dari kegiatan *gathering* nasional inilah menjadikan suatu komunitas memiliki makna dan nilai tersendiri yang hanya dapat di rasakan oleh para anggota maupun para penggemar anime lainnya. Karena keuntungan yang mereka peroleh dari aktivitas *gathering* dapat dilihat remeh terkadang di kalangan masyarakat awam yang tidak mengerti apa itu komunitas pecinta anime, padahal setiap pembentukan komunitas memiliki keuntungan tersendiri, seperti memperluas jaringan pertemanan.

Dengan luasnya jaringan sosial antar pertemanan yang kita miliki hal tersebut akan mempermudah dan memperluas juga jaringan pengalaman kita, hal ini dibuktikan dari apa yang dirasakan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang yaitu mereka tidak perlu lagi kesusahan atau kebingungan ketika ingin mengunjungi suatu kota di luar Semarang, seperti kota Jogja, mereka akan menghubungi komunitas *One Piece* yang ada di kota tersebut dan menemani mereka.

Gambar 8. *Gathering* Nasional Komunitas *OPLovers* di Bandung



Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang

Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota komunitas *OPLovers* Semarang bahwa, sejak komunitas *OPLovers* Semarang dibentuk, mereka menyatakan bahwa setiap tahun kegiatan *gathering* nasional dilakukan ditempat yang berbeda-beda. Awalnya pada tahun 2017 merupakan *gathering* pertama bagi komunitas *OPLovers* Semarang, kegiatan ini diadakan di

Jogja, tahun 2018 di Bandung, tahun 2019 di Aceh, dan untuk tahun 2020, 2021, 2022 acara *gathering* nasional tidak ada karena wabah covid sehingga baru tahun inilah 2023 diadakan kembali bertempat di Palembang, untuk tahun ini komunitas *OPLovers* Semarang sendiri masih belum pasti dan merencanakan keikutan serta mewakili dari kota Semarang dikarenakan keterbatasan akan dana juga kesibukan dari masing-masing anggota.

Tidak hanya itu kegiatan dalam *gathering* nasional komunitas *One Piece* Indonesia dapat menjadi pelajaran atau pengalaman yang sangat berkesan karena berbagai aspek ada, seperti komik, anime, *action figure*, *cosplay*, *merchandise*, *games*, dan berbagai kegiatan yang mengasikkan. Jadi dalam satu tempat mereka komunitas *One Piece* Indonesia mengumpulkan berbagai komunitas *One Piece* lainnya, sehingga individu tersebut bisa bebas saling bertukar pendapat dari sisi alur ceritanya, teori-teorinya, kelucuannya, para karakternya dan tidak terkecuali aksi-aksinya, dengan begitulah mereka akan lebih terbuka pandangannya untuk memahami setiap episode *One Piece* yang mereka tidak pahami.

#### 4. Kopdar

Kata kopdar mulanya hanyalah singkatan sebagai kopi darat jika dilihat perkembangannya dari sejarah era radio pager digunakan beberapa puluhan tahun yang lalu, ntinya sampai sekarang kopdar adalah istilah udah mengajak seseorang bertemu secara langsung, bertatap muka guna bersosialisasi bersama (Rizal dkk, 2020). Kopdar sering digunakan oleh komunitas untuk melakukan pertemuan membahas seputar agenda yang akan dilakukan dalam komunitas, baik itu pertemuan rutin maupun pertemuan tidak rutinnya. Tidak berbeda dengan komunitas *OPLovers* Semarang, mereka rutin mengadakan kopdar sebulan sekali bahkan sebulan dua kali untuk membahas agenda yang akan dilakukan, biasanya terkait *anniversary*, nonton bareng (nobar), membahas seputar manga ataupun film anime *One Piece*, bakti sosial, dan agenda lainnya.

Gambar 9. Nobar dan Kopdar Komunitas *OPLovers*



Sumber: Instagram komunitas [@oploversemarang](#)

Tempat yang sering digunakan oleh komunitas *OPLovers* ketika mengadakan kopdar yaitu jalan Mugas tepatnya di warkop kelas sore, namun untuk tempat mereka sendiri sebenarnya tidak menetap cenderung kondisional dan kesepakatan bersama, tempat lain yang biasanya dijadikan sebagai tempat kopdar seperti Taman Indonesia Kaya, Legend coffe dekat GOR Tri Lomba Juang dan Upnormal caffe yang dekat di daerah sampangan. Kegiatan dari kopdar ini komunitas *OPLovers* mengadakan berbagai acara seperti nonton anime *One Piece* bareng, membahas manga ataupun film anime *One Piece* rilis terbaru, terkadang bermain game dan kuis. Membangun ikatan persaudaraan antar anggota akan membawa kekompakan dan solid ketika komunitas ingin mengadakan sesuatu.

#### 5. Bakti Sosial

Hakikatnya seorang manusia yang merupakan makhluk sosial, ketika berada dalam lingkungan sosial akan memiliki peran untuk dilakukan, peran yang dilakukan merupakan keinginan dan kemauan yang dimiliki, sehingga ketika melakukan kegiatan sosial maka yang terlibat bukanlah kepentingan pribadi melainkan keterlibatan banyak orang. Darmiyati Zuchdi (2013) menjelaskan mengenai kepedulian sosial itu adalah sikap atau tindakan yang ingin memberikan bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Perilaku kepedulian sosial diharapkan mampu membangkitkan sikap manusia untuk saling memberikan bantuan, karakter kepedulian sosial ini sangat penting dalam masyarakat untuk bekal kehidupan sosialnya, sebab unsur penting sosial merupakan interaksi antar manusia.

Komunitas *OPLovers* Semarang juga sering mengadakan kegiatan bakti sosial, biasanya mereka akan bekerja sama atau kolaborasi dengan komunitas lain yang ada di Semarang dan sekitarnya, mereka juga pernah melakukannya sendiri. Mereka mengumpulkan dana untuk membantu wilayah yang sedang terkena musibah seperti bencana banjir, tsunami di Palu dan bencana lainnya. Jika bulan ramadhan biasanya mereka sering mengadakan buka bersama, membagikan sahur dan takjil berbuka puasa untuk dibagikan kepada orang-orang yang membutuhkan, kegiatan tersebut mereka gunakan dari dana iuran bersama. Berikut ungkapan kak Rajif mengenai kegiatan baksos yang sering dilakukan oleh komunitas *OPLovers* Semarang:

“biasanya waktu bulan puasa kita juga ngadain bukber maupun bagi-bagi untuk santapan sahur, tahun 2022 kemarin kita adain bukber, 2021 itu kita ke tempat panti anak yatim santunan disitu sambil ngadain bukber sama mereka nanti kita iuran buat ngasih bantuan dan biasanya untuk abis lebaran itu kita halal-bihalal” (Rajif, Wakil Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Rajif, menunjukkan bahwa tidak hanya melakukan kegiatan terkait dengan anime saja komunitas ini dibentuk namun juga

adanya rasa sosialisasi maupun rasa peduli untuk memberikan sedikit rejeki yang para anggota komunitas *OPLovers* miliki bersama dengan masyarakat sekitar. Seperti ketika bulan puasa, para anggota kerap melakukan berbagi makanan untuk meringankan sedikit kesulitan orang yang melakukan perjalanan, para anggota juga melakukan buka bersama dengan para anak panti merupakan upaya bukti kepedulian komunitas dengan masyarakat sekitar.

Gambar 10. Bakti Sosial dan Berbuka Puasa Bersama Anak Panti



*Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang*

Kegiatan yang dilakukan oleh para anggota komunitas *OPLovers* Semarang ini bukanlah semata-mata untuk memamerkan kemampuan yang mereka miliki, namun mereka menunjukkan bahwa dalam komunitas yang bercorak budaya Jepang ini juga memiliki kepedulian sosial dengan tujuan kebaikan membantu sesama. Jiwa sosial yang senang membantu merupakan pondasi ajaran utama dalam sebuah agama, meskipun demikian menumbuhkan kepekaan terhadap isi hati untuk membantu tidak dapat tumbuh begitu saja. Artinya, semua orang tau akan pentingnya membantu namun tidak semua orang mempunyai kepekaan untuk membantu, sebab hal ini sangat bergantung pada empati pribadi (Zuchdi, 2013).

Berdasarkan dari hasil wawancara yang ditemukan pada anggota komunitas *OPLovers* Semarang, kak Rajif selaku wakil dalam komunitas ini menjelaskan bahwa mereka melakukan kegiatan komunitas juga dibarengi dengan adanya kegiatan sosial seperti membantu sesama manusia, hal ini karena adanya toleransi antar sesama meskipun bukan kesatuan dari komunitas. Membantu sesama manusia merupan nilai moral yang mereka ciptakan untuk membentuk identitas komunitas yang baik dan peduli di kalangan masyarakat, sehingga pembentukan komunitas bukan hanya sekedar kumpulan yang tidak bermanfaat namun dapat menjadi tempat pembentukan akhlak yang positif. Tindakan ini sesuai dengan konsep tindakan bersama (*joint action*) yang dikemukakan oleh Blumer (1986) bahwa adanya tindakan bersama dalam komunitas merupakan hasil kesesuaian buah pikir individu sehingga menghasilkan tindakan bersama.



Gambar 11. Kolaborasi Bersama Komunitas Lain Membantu Bencana di Palu



*Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang*

Tujuan diadakannya kegiatan ini yaitu untuk mengenalkan komunitas mereka ke masyarakat, komunitas *OPLovers* berharap dari kegiatan yang mereka lakukan dapat bermanfaat untuk semuanya, baik itu para anggota maupun masyarakat luas, mereka menunjukkan bahwa walaupun komunitas ini dibangun karena kesamaan hobi tentang film anime *One Piece* tetapi komunitasnya tidak meranah ke negatif. Sehingga sedikit dapat menghapus stigma buruk yang sering didapatkan dari masyarakat bahwa komunitas anime tidak penting maupun tidak bermanfaat. Karena tidak semua komunitas itu melakukan hal yang buruk, mereka membuktikan dari kegiatan ini bahwa dalam komunitas ada rasa saling menolong satu sama lain dan selalu mengulurkan tangan kepada masyarakat yang membutuhkan mereka.

## **BAB IV**

### **PEMAKNAAN ANGGOTA *OPLOVERS* SEMARANG PADA FILM ANIME**

#### **A. Pemahaman atas Karakter pada Film Anime dalam Pembentukan Identitas Sosial**

Film dapat menjadi alat komunikasi menyampaikan ide maupun kisah dengan suatu pemaknaan pesan, baik secara tersirat maupun tersurat, karena dari film kita perlu memproses setiap tanda-tanda tersirat dalam film, sehingga seseorang dapat memaknai setiap alur menjadi film lebih baik dan berguna untuk ditonton (Vera, 2014). Berbagai peristiwa akan terjadi dalam film anime, maka penonton diwajibkan memiliki imajinasi pemaknaan yang tinggi untuk memahami alur cerita dalam film anime. Para anggota komunitas *OPLOVERS* menyatakan bahwa ada berbagai hal dalam film anime seperti motivasi yang akhirnya menjadi pembentukan identitas mereka bersama dalam komunitas *OPLOVERS* maupun konsep diri sendiri, karena dalam film anime ada adegan yang sesuai dengan masalah sosial hingga permasalahan sehari-hari dan disertai dengan strategi sederhana yang dapat dilakukan untuk menyelesaikannya.

Anggota komunitas *OPLOVERS* Semarang merupakan penyuka film anime *One Piece*, meskipun demikian kebanyakan dari mereka juga menyukai judul film anime lainnya, mereka akan menonton film anime yang menurut mereka alur atau jalan ceritanya sesuai dengan ekspektasi yang telah digambarkan dalam pikiran. Dengan begitu mereka menikmati setiap detiknya cerita dari film anime tersebut, hingga menghasilkan sebuah pemaknaan yang dijadikan sebagai pengalaman menontonnya. Setelah itu, hasil pemaknaan setelah menonton film anime tersebut tidak jarang akan mereka bicarakan atau diskusikan bersama di dalam pertemuan komunitas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) identitas merupakan suatu ciri maupun keadaan khusus seseorang mengenai jati dirinya, sedangkan sosial meranah ke masyarakat, sehingga kata identitas sosial adalah bentuk kesadaran diri yang secara khusus didapatkan dari hubungan antar individu dalam kelompok, identitas tidak dapat muncul dengan sendiri, melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembentukan jati diri, seperti kreativitas, ideologi kelompok, status sosial, media massa, kesenangan (Rahmawati, 2018).

Dijelaskan juga oleh Hogg dan Abrams (1990) mengenai identitas sosial merupakan rasa ketertarikan, peduli, hingga rasa bangga dari pengetahuan seseorang mengenai berbagai kategori keanggotaan sosial dengan anggota lain, meskipun tidak memiliki hubungan personal dengan anggota lain ataupun mengetahuinya, seseorang tersebut memiliki berbagai minat. Karena identitas seseorang bisa berubah saat berada di tengah lingkungan yang ruang lingkungannya tergabung dalam sebuah komunitas maupun organisasi (Rahmawati, 2018).

Penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa identitas sosial adalah sebuah ciri, karakter bahkan keunikan yang telah diperoleh oleh seseorang dari suatu kelompok sosial seperti komunitas. Dengan melalui berbagai proses perbandingan sosial, seperti ketika melihat orang lain yang mirip dengan dirinya sendiri dalam kelompoknya didasarkan keunikan yang dirasakan individu. Maka identitas sosial dapat ikut membentuk konsep diri seseorang dengan menempatkan dirinya pada posisi-posisi tertentu sesuai dengan bagaimana hubungan sosialnya dalam kelompok.

Konsep diri seseorang sering diasumsikan sebagai permainan peran yang sama, dengan memproses informasi yang diterima dari lingkungan dan mengatur tingkah laku sesuai dengan kondisi tersebut, seseorang bisa belajar untuk mengatur setiap tingkah laku dari konsep diri yang berbeda juga situasi yang berbeda (Rahmawati, 2018). Dalam pembahasan kali ini, pembentukan identitas sosial yang terjadi pada para anggota komunitas *OPLovers* Semarang yang merupakan komunitas budaya Jejepangan.

#### 1. Pembentukan Identitas Sosial dengan Karakter Anime

Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang terdapat individu yang membentuk identitas sosial, seperti salah satu dari informan peneliti, pembentukan tersebut dilandaskan dari karakter dalam film anime kesukaannya yaitu film *One Piece*. Sebagaimana yang telah dicetuskan oleh Blumer (1986) tentang konsep diri (*self*) adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk dapat merefleksikan diri dari penilaian sudut pandang orang lain dan mengemukakan tentang diri sendiri atas dunia sekitarnya, artinya menekan pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif untuk menentukan bagaimana tindakannya merespon objek. Berikut, wawancara dengan kak Rajif selaku wakil ketua dalam komunitas:

“saya itu suka karakter anime Sanji dalam anime *One Piece* karena pintar masak, jadi saya terinspirasi dari karakter itu suka masak sampai sekarang saya suka masak, hingga saya sekarang terjun di dunia perkulineran kayak koki masak. Karena waktu itu saya lihat karakter Sanji dalam benak saya kok bisa ya ada karakter yang suka masak gini makanya saya terinspirasi” (Rajif, Wakil Komunitas).

Pernyataan di atas, dapat dilihat bahwa pembentukan identitas diri bukan hanya pengaruh dari lingkungan nyata saja namun seseorang juga bisa merubah maupun membentuk identitas dirinya dari sosok figur. Perubahan identitas yang diperoleh oleh kak Rajif yang memutuskan untuk menyukai dunia kuliner sebab ketertarikannya dengan sosok Sanji dalam anime *One Piece*. Kemudian ia memaknai karakter tersebut sangat keren sebab karakter yang memiliki hobi masak itu jarang dan atas pemahamannya yang telah diolah

terlebih dahulu setelah itu, ia berikan nilai betapa unik atau berbedanya karakter anime tersebut. Ia mendapatkan sebuah inspirasi hingga perlahan merubah dirinya menyerupai karakter Sanji di anime *One Piece* dengan sama-sama menyukai masak atau dunia kuliner.

Pembentukan identitas tersebut menjadi peran yang ia pilih dan sesuai dengan keinginannya karena sudah disesuaikan dengan dirinya sendiri. Dirinya berbeda dengan para anggota komunitas *OPLovers* Semarang, karena memiliki keunikan dan keunggulan tersendiri dalam pembentukan identitas dirinya, dengan berkembangnya konsep diri yang ia miliki disebabkan oleh karakter anime menimbulkan rasa kepercayaan diri yang kuat dalam melakukan peran sosialnya karena penyesuaian konsep diri yang ia rasakan berhasil meranah ke positif saat berinteraksi dengan seseorang (Sarifah, 2016).

Sehubung dengan konsep diri (*self*) dijelaskan oleh Herbert Blumer, penulis menyimpulkan sebagai pandangan, penilaian maupun perasaan individu mengenai dirinya sendiri yang dimunculkan sebagai hasil dari interaksi sosial, melalui banyaknya interaksi dengan seseorang yang memiliki pemahaman atau ketertarikan yang sama terhadap film anime maka dapat membuat dirinya mengetahui tentang hal apa saja yang dapat menjadi kelebihan maupun kekurangan dirinya dalam interaksi dalam komunitas *OPLovers*, kemudian ia mampu untuk mengarahkan tindakannya. Interaksi sosial maupun interaksi personal akan terus menghasilkan sebuah makna dalam proses pembentukan makna, seseorang akan menghasilkan representasi.

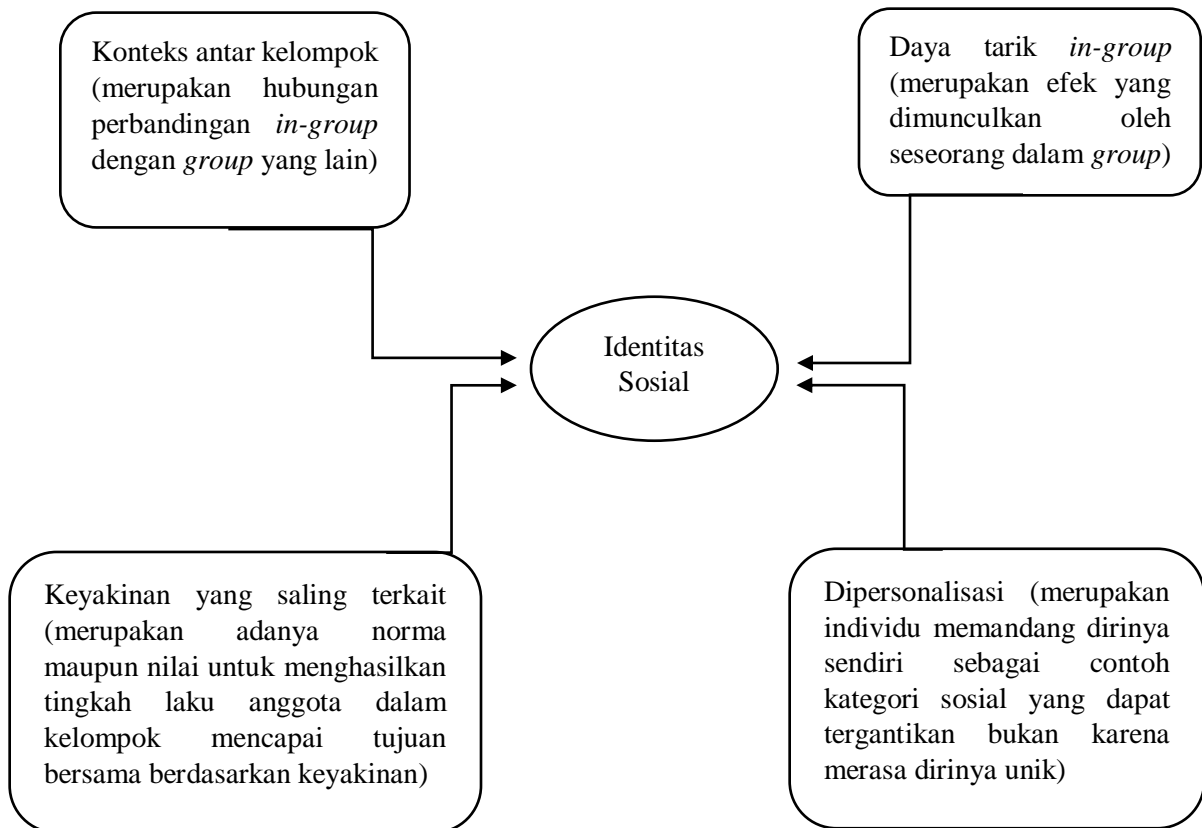
Representasi disini melibatkan penggunaan bahasa, tanda atau simbol yang digunakan untuk memaknai objek, manusia maupun peristiwa alam sekitarnya menggunakan bahasa hasil dari visual yang ada dalam pikiran mereka, akhirnya menghasilkan suatu kisah baru versi mereka yang sesuai dengan kreatifitas ataupun keinginan pribadi mereka terhadap tokoh yang digemari (Sarifah, 2016). Hal ini sesuai dengan apa yang terjadi pada kak Rajif, hasil pemaknaan dari interaksi berkali-kali diikutinya dalam komunitas *OPLovers* menghasilkan perubahan untuk dirinya sendiri mengenai kesukaan di dunia kuliner, sebab dirinya mendapatkan banyak pandangan atau penilaian dari orang lain keranah positif dengan begitu terbentuklah identitas baru yang dimiliki.

Perilaku anggota komunitas *OPLovers* Semarang menyebar akan interaksi terkait budaya Jepang dari film anime *One Piece* sangat baik sehingga proses komodifikasi yang terjadi akan budaya anime ini sangat terasa baik dalam komunitas maupun lingkungan masyarakat, sebab setiap lingkungan tidak begitu banyak memberikan tanggapan aneh, dari segi budaya banyak anggota lebih menggabungkan bahasa Jepang di pertengahan obrolan

serta busana bertema anime yang kerap digunakan dalam aktivitas kegiatan perkumpulan. Adanya komunitas menjadi pendukung sekaligus wadah mempersatukan para penggemar anime khususnya anime *One Piece*, sehingga apa yang mereka lakukan sepenuhnya mendapatkan dukungan dengan sesama teman, penyebaran informasi terkait anime sangat terbantu oleh perkembangan teknologi jaman ini.

Identitas sosial yang menjadi perilaku pembeda mereka dengan kelompok lainnya, bahwa para anggota komunitas *OPLovers* Semarang tidak begitu terlalu terjadwal, artinya mereka merupakan komunitas yang bebas, saat mengadakan kumpulan mereka tidak menetap di tempat yang sama tetapi mereka kondisional begitu juga untuk mengadakan acaranya. Ciri khas dari simbol yang digunakan oleh para anggota komunitas *OPLovers* Semarang yakni memiliki pernik-pernik bertema anime seperti stiker, gantungan tas, hiasan meja, baju dengan gambar dan sebagainya, sehingga hal ini akan menonjol di kalangan masyarakat, bahwa adanya perkumpulan komunitas anime.

Gambar 12. Dimensi Identitas Sosial



Sumber: Artikel Karya Sarifah Tahun 2016

Identitas sosial menurut Jackson dan Smith (1999) dapat dikonseptualisasikan menjadi empat dimensi, sebagai berikut:

a. Persepsi dalam konteks antar kelompok

Bergabung dalam kelompok atau komunitas dapat mengidentifikasi diri, seperti ketika individu penggemar anime menyadari bahwa dirinya begitu sangat menyukai anime ia ikut bergabung dalam suatu komunitas yang memiliki kesamaan dengan dirinya (Sarifah, 2016). Maka status yang dimiliki oleh kelompok dapat mempengaruhi persepsi setiap individu didalamnya, karena persepsi individu untuk memberikan penilaian menjadi harga diri dalam kelompoknya maupun kelompok orang lain, hal ini penting untuk dilakukan agar tujuan dalam kelompok tercapai.

Sehubungan dengan itu, jika ditinjau pada anggota komunitas *OPLovers* Semarang membentuk persepsi yang dimiliki masing-masing individu dalam melakukan pembahasan yang sering dilakukan mengenai anime *One Piece*. Seperti bagaimana cerita dari anime itu berlangsung hingga pembahasan terkait karakter pemainnya, di tengah-tengah kegiatan itu mereka berupaya terus memperkenalkan diri di masyarakat bahwa komunitas anime adalah pemersatu antara penggemar anime dan wadah positif antar penggemar meluaskan pemikirannya. Maka hal ini sesuai dengan konsep tindakan bersama (*joint action*) oleh Blumer (1986) yakni, tindakan bersama terlahir dari perbuatan masing-masing individu yang memiliki kecocokan dan kesesuaian satu sama lain dalam sebuah komunitas atau organisasi. Artinya, penyerasian dari banyaknya arti, pikiran, tujuan dan sikap dari aksi bersama.

b. Daya tarik *in-group*

Setelah itu, individu yang telah tergabung dalam kelompok sosial pasti memiliki alasan tertentu yang mendorong dirinya untuk memutuskan bergabung dalam kelompok dan alasan tersebut tentunya berasal dari dirinya sendiri. Suatu kelompok juga dapat menarik individu untuk bergabung dikelompok karena ada sesuatu yang unik atau menarik untuk dilakukan. *In-grub* secara umum diartikan sebagai suatu kelompok yang dijadikan oleh seseorang tempat untuk mengidentifikasi dirinya, bahwa seseorang individu memilih dengan keyakinannya untuk bergabung dengan kelompok yang menjadi favorit dibandingkan dengan kelompok lainnya (Sarifah, 2016).

Berdasarkan konseptualisasi di atas, dapat diketahui bahwa dasar seseorang individu tertarik untuk bergabung dalam suatu kelompok merupakan pilihan individu itu sendiri dan adanya daya tarik *in-grub*. Begitu

juga dengan setiap individu dalam komunitas *OPLovers*, mereka memilih dan memutuskan untuk bergabung dengan komunitas *OPLovers* Semarang sebab adanya daya tarik *in-group*, seperti mereka melihat bahwa dengan bersama orang-orang yang sama menyukai anime terutama pada anime *One Piece* akan membawa dirinya lebih mengetahui lebih luas tentang apa yang tidak dipahami oleh dirinya sendiri mengenai anime *One Piece*, dan dengan kumpulan yang berdominasi Semarang membuat seseorang yang berasal dari tempat yang sama tidak merasa terasingkan dalam komunitas.

c. Keyakinan saling terkait

Keyakinan saling terikat yaitu keseluruhan aspek konsep diri seseorang itu berasal dari kelompok sosial mereka sendiri yang kategorinya antar anggota dalam komunitas *OPLovers* secara emosional dan hasil evaluasi yang memiliki makna. Artinya seseorang individu yang telah bergabung dalam komunitas dan memiliki identitas sosial sebagai salah satu anggota dari komunitas itu, individu akan mempertahankan identitasnya jika dirinya merasa nyaman dan tepat berada di dalam komunitas yang diikutinya. Dari keyakinan inilah individu merasa kedekatan dengan sesama anggota lainnya menghasilkan rasa kekeluargaan dengan sendirinya (Sarifah, 2016).

Terkait dengan komunitas *OPLovers* Semarang yang memiliki jumlah anggota cukup banyak yaitu sekitar 200 anggota, merupakan hasil interaksi sosial terjadi di lingkungan masyarakat yang membahas tentang keseruan alur cerita dalam film anime hingga keseruan kegiatan dalam komunitas. Setiap anggota merasa lebih nyaman dan asik ketika berkumpul bersama membahas berbagai hal anime *One Piece* saja, mereka melakukan segala kegiatan atas dasar kesepakatan bersama, dengan saling yakin antar anggota mempererat tali silaturahmi dalam komunitas *OPLovers*. Sebab interaksi sosial dijelaskan oleh Blumer (1986) setiap individu menempatkan diri mereka secara mental ke posisi orang lain, individu akan mencoba untuk memahami maksud aksi yang dilakukan oleh orang lain, sehingga akan memancing komunikasi.

d. Depersonalisasi

Bahwa ketika individu dalam kelompok merasakan dirinya telah menjadi salah satu bagian dari sebuah kelompok, individu itu akan cenderung menggunakan nilai-nilai yang ada dalam kelompok menjadi nilai-nilai yang akan diterapkan dalam dirinya. Akan tetapi, hal ini juga disebabkan bahwa ada

rasa takut bahwa dirinya tidak akan dianggap dalam kelompoknya sebab mengabaikan kekhasan yang ada dalam kelompoknya (Sarifah, 2016).

Maka hal ini jika dilihat dalam komunitas *OPLovers* Semarang, para anggota cenderung tidak begitu terkait atas nilai-nilai dalam komunitas, karena komunitas *OPLovers* sendiri dibangun atas dasar kebebasan para anggotanya untuk menyukai anime terutama pada anime *One Piece*, sehingga jika seseorang ingin bergabung mereka cukup menyukai atau gemar dengan anime *One Piece*, itu menjadi salah satu nilai kekhasan yang ada dalam komunitas *OPLovers* Semarang, individu yang tergabung dalam komunitas ini menyukai anime *One Piece* sudah jelas sangat dianggap sebagai salah satu bagian dari kelompok atau komunitas mereka.

Para anggota komunitas *OPLovers* menyatakan bahwa dengan adanya rasa nyaman ataupun aman dan tidak aman tersebut adalah dasar dari identitas dari keempat dimensi tersebut, sedangkan untuk peran yang akan dimainkan dalam pembentukan identitas sosial dengan hubungan antar kelompok adalah ketergantungan dari dimensi mana yang berlaku saat ini didalam kelompok mereka atau di dalam komunitas. Individu dalam komunitas akan lebih cenderung membuka dirinya atau bahkan akan lebih bias jika membandingkan *in-group* dengan *out-group*, sebab tingkatan dari identitas aman lebih tinggi dari identitas tidak aman dan sebaliknya (Sarifah, 2016).

## 2. Pemahaman atas Karakter Anime

Senang atau menyukai anime merupakan awal para anggota komunitas *OPLovers* ikut bergabung dengan pembentukan komunitas, sehingga dengan mempelajari tentang budaya Jepang seperti yang ada dalam film, manga sampai mengkoleksi barangnya merasa seolah tidak ada yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan dunia favorit mereka bersama. Seringnya menonton film anime maupun manga melalui televisi atau media internet menjadi salah satu pendukung mereka menambah pengalaman menonton dan memunculkan identitas sosial, bahwa mereka bangga dengan diri mereka sendiri yang menyukai anime. Seorang menjadi wibu bermula dari menonton anime di televisi maupun media internet, seperti para anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Berikut penjelasan kak Dedeh yang menyatakan awal menyukai anime:



“kalau suka anime itu dari kecil itu juga karena ada tayang di tv kayak film *Naruto* itu ada sekitar 200 episode tayang di tv, tapi sampai situ aku udah mulai males nontonnya karena menurutku terlalu ribet yang pada saat itu pemaknaan atau nilai-nilai tersirat di film *Naruto* banyak dan itulah belum nyampai di pikiranku untuk menelaahnya. Terus aku mulai nonton lagi film anime *One Piece* yang ada di laptop kakakku sekitar 500 episode, waktu itu aku baru lulus-lulusan SMA karena nganggur jadi aku tonton, eh kok aku ngerasa film *One Piece* ini enak dan cocok samaku jadinya ketagihan karena emang ceritanya tu seru banget dan menarik, sampai sekarang bagiku *One Piece* filmnya keren” (Dedeh, Anggota Komunitas).

Kutipan dari wawancara di atas, menyatakan bahwa kak Dedeh mengenal anime dari tayangan tv sedari kecil hingga sampai sekarang, hal ini dikarenakan adanya dampak yang mempengaruhi diri atas berkembangnya makna yang ia miliki terhadap anime sehingga dapat ia rasakan ketertarikan yang mengakibatkan dirinya sangat tertarik atau menyukai anime. Salah satunya dapat di sebabkan oleh karakter atau tokoh dalam film anime tersebut, sebab makna dijelaskan oleh Blumer (1986) bukan sebuah elemen-elemen psikologis antar orang namun makna tentang sesuatu bagi seseorang muncul dari bagaimana orang lain memaknai hal itu, jadi setiap objek akan memiliki makna atau nilai berbeda disetiap orang. Berikut pernyataan dari informan kak Dedeh, terkait dengan pemaknaan yang ia berikan terhadap karakter anime favoritnya:

“aku suka karakter Nico Robin di anime *One Piece*, karena menurut aku dia itu mirip dengan aku. Aku bilang mirip karena aku lihat dia itu punya masa lalu yang gak enak sama kayak aku juga punya masa lalu yang gak menyenangkan, terus dia itu introvert tapi dia pintar, nah jadi aku pingin jadi kayak dia, jadi wanita kuat karena dia pintar bukan ngandalin kekuatan, karena hitungannya di kru Luffy semuanya yang paling pintar ya dia, dia juga satu-satunya karakter di anime *One Piece* yang bisa baca *poneglyph* sejarah kuno” (Dedeh, Anggota Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas menunjukkan ketertarikannya terhadap sosok Robin memberikan pengaruh diri dan munculkan persepsi sebagai karakter Robin, hal ini merupakan bentuk dari adanya pembentukan konsep diri (*self*) bahwa interaksi yang terjadi dalam diri menghasilkan pemaknaan terhadap film anime *One Piece* menjadikan dirinya merasakan bahwa menjadi seorang introvert tidak selalu buruk ataupun kesepian karena tidak bisa bersosialisasi dengan baik dilingkungan sosial, ia menjadi sadar ketika melihat sosok Robin yang memiliki sifat yang sama sepertinya tetap bisa menjadi wanita yang kuat dengan mengandalkan pikiran.

Chirs Barker (2004) dalam bukunya *Cultural Studies* menyatakan suatu identitas merupakan persoalan atas kesamaan dan perbedaan tentang pandangan personal maupun sosial, kemudian apa yang menjadi pembeda dirinya dengan orang lain. Barker menjelaskan bahwa suatu identitas dapat diekpresikan melalui berbagai macam bentuk representasi yang dikenali oleh diri sendiri maupun orang lain, sebagaimana kita melihat diri kita maka orang lain juga akan melihat bagaimana diri kita sebagai identitas menjadi suatu esensi yang dapat dimaknai melalui tanda-tanda seperti selera, sikap, gaya hidup, bahkan pada kepercayaan.

Anime dapat membentuk semangat hidup bersosialisasi pada diri seseorang, seperti yang dirasakan oleh kak Dedeh, bahwa ia merupakan orang yang introvert namun ketika ia mendapatkan dirinya pada salah satu karakter dalam anime membuatnya lebih percaya diri maupun lebih ekstrovert, yaitu dengan membuat dirinya ikut bergabung dalam komunitas yang mempunyai pemikiran sama dan teman yang dapat dipercaya, sehingga dirinya lebih mempunyai arah tuju akibat termotivasi dari film anime.

Manusia sebagai makhluk sosial dan budaya akan mencoba untuk membangun suatu identitas diri mereka dalam relasi sosial maupun kultural mereka, sehingga mereka dapat menegaskan posisi individual dan sosial komunitas di depan umum maupun komunitas lain. Identitas inilah yang menjadikan seseorang memberikan makna identitas sosial pada individu-individu dalam komunitas sosial, maka secara tidak langsung merupakan pembentukan identitas komunitas tersebut (Barker, 2004).

Maka hal ini berkaitan dengan konsep teori interaksionisme simbolik gagasan Herbert Blumer (1986), ketika konsep diri (*self*) yang terbentuk telah berhasil meranah diri melakukan hal positif maka dari film anime sebagai (*object*) bahwa identitas sebagai wanita pendiam atau intovert bisa membawa dirinya menjadi sosok wanita cerdas dan tegas, hal ini mendorong tindakan (*action*) dirinya untuk ikut bergabung dengan komunitas *OPLovers* Semarang karena merasa memiliki ideologi yang sama dengan para anggota di dalam komunitas, dengan sama-sama menyukai film anime *One Piece* tidak membuat dirinya terasingkan di dunia sosial sebab memiliki identitas sosial yang sama dalam kelompok atau komunitas yang ia pilih, dengan begitu interaksi sosial (*social interaction*) terjadi hingga membuka wawasan baru untuk dirinya.

Konsep tindakan bersama (*joint action*) di lingkungan masyarakat yakni para anggota komunitas *OPLovers* Semarang kerap ikut serta atau menghadiri *event cosplay*. Kemudian mengikuti setiap perkembangan film anime terbaru dari internet, karena mengikuti setiap alur cerita terbaru dari film anime menjadi tuntutan yang harus dilakukan,

memiliki ketertarikan terhadap karakter dengan membahas gambar, quotes, ataupun beberapa teori dalam film anime menjadi pembahasan mereka. Kemudian, tidak jarang dari mereka akan mengumpulkan atau membeli pernak-pernik terkait anime sebagai bentuk ketertarikan berlebihan terhadap anime, dan identitas terakhir yang sering terjadi yaitu mereka para penggemar anime akan lebih memutuskan untuk ikut bergabung dengan komunitas Jepang, seperti komunitas *OPLovers* Semarang, dengan begitu identitas sosial anggota komunitas *OPLovers* Semarang lebih berbeda.

## **B. Pemahaman atas Motivasi yang Didapatkan dalam Film Anime**

Film anime yang menjadi salah satu media favorit masyarakat Indonesia dalam berbagai usia khususnya di kalangan remaja dan anak-anak, namun film anime tidak memiliki batasan usia untuk penontonnya sehingga orang dewasa tidak jarang dijumpai menyukai film anime, khususnya pada komunitas *OPLovers* Semarang yang merupakan komunitas pencinta film anime *One Piece* memiliki 80% anggota usia dewasa. Film anime memiliki sejumlah ciri yang menjadi khas tersendiri, kekhasan tersebut meliputi gambaran yang penuh dengan warna-warni sehingga penggambaran terasa lebih hidup, tokoh-tokoh yang memiliki beragam cerita untuk melewati beragam situasi, dan alur cerita yang begitu beragam sehingga dapat memilih cerita yang sesuai untuk dinikmati. Dengan begitu, para penggemar film anime harus dapat memaknai atau menilai setiap episode filmnya karena dalam film anime sama seperti film pada umumnya yaitu penyampaian pesan motivasi yang berpositif (Amalina, 2012).

Motivasi secara umum dapat dijelaskan sebagai bentuk dorongan suatu alasan mendasar untuk membangkitkan semangat seseorang bergerak mencapai suatu tujuan tertentu. Sehingga segala bentuk yang memunculkan dorongan atau semangat dalam diri untuk mengerjakan sesuatu dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi. Sedangkan secara etimologi kata motivasi berasal dari Inggris yaitu "*motivation*" yang berarti daya batin serta dorongan, maka motivasi diartikan sebagai suatu hal yang mendorong diri seseorang untuk bertindak mengerjakan tujuannya secara antusias. Weiner (1990) menjelaskan tentang motivasi merupakan kondisi internal yang dapat membangkitkan diri seseorang untuk bertindak mencapai suatu tujuan tertentu yang membuat individu itu tetap tertarik dalam kegiatan tersebut (Prawiro, 2018).

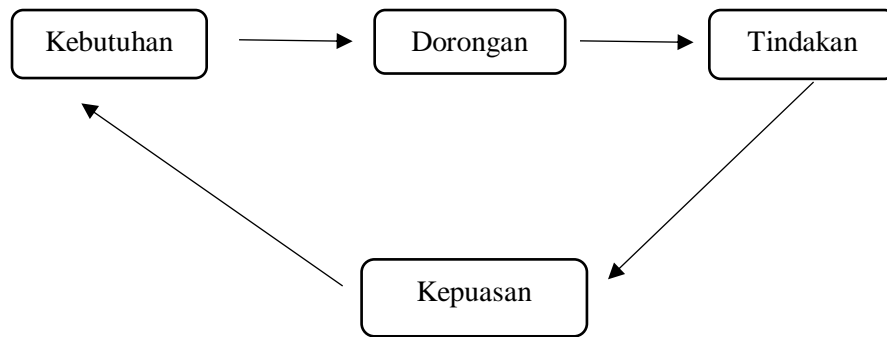
Seseorang termotivasi berdasarkan dari dalam diri individu tersebut menghasilkan suatu makna serta pemahaman untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan dari dorongan perilaku. Motivasi merupakan hasil dari interaksi individu dengan situasi, motivasi dijelaskan oleh Mc.Donald (2001) sebagai bentuk perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan

munculnya afektif dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Definisi ini memiliki tiga unsur berkaitan, sebagai berikut: (Rofi'ah dkk, 2015)

- a. Motivasi dapat dimulai jika ada muncul suatu perubahan energi dalam diri sendiri. Sehubungan dengan itu, anggota komunitas *OPLovers* Semarang termotivasi menonton film anime ketika ada rasa bosan menjalankan keseharian diwaktu yang kosong, perubahan energi diri yang diakibatkan oleh bosan memunculkan mereka memilih menonton film anime maka muncul motif menghilangkan kejenuhan.
- b. Motivasi muncul ditandai dengan timbulnya sebuah perasaan (dorongan afektif). Sehubungan dengan itu, begitu juga yang dirasakan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang, ketika mereka menonton film anime timbulnya rasa penasaran akan setiap kejutan yang ada dalam setiap cerita film anime, dari rasa tersebutlah membuat mereka termotif untuk terus menyaksikan dan menikmati film anime.
- c. Motivasi ditandai dengan adanya reaksi yang mencapai tujuan. Sehubungan dengan itu, pribadi anggota komunitas *OPLovers* Semarang yang termotivasi dari anime membentuk respon yang tertuju pada suatu tujuan. Respon tersebut memiliki fungsi untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya, setiap respon adalah langkah mencapai tujuan itu. Seperti, ketika anggota komunitas *OPLovers* yang menikmati film anime akan merasa kesepian karena tidak berada dalam lingkungan yang memiliki hobi yang sama dengannya merekapun membentuk komunitas sebagai wadah perkumpulan solidaritas pertemanan sehingga mereka tidak lagi merasa canggung ketika mengekspresikan ide terkait anime.

Motivasi dalam Ranupandojo dan Husnan (2006) memiliki beberapa komponen yang menjadi proses pembentukan terjadinya motivasi, sebagai berikut:

Gambar 13. Komponen Motivasi



Gambar pertama menunjukkan adanya kebutuhan, sudah pasti bahwa setiap individu memiliki kebutuhannya tersendiri yang berbeda dengan kebutuhan yang dimiliki oleh individu lain, perbedaan inilah akan menimbulkan suatu dorongan kebutuhan yang tidak seimbang dilakukan oleh tindakan-tindakan ataupun kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, setelah tujuan telah tercapai oleh tindakan perilaku tersebut maka akan memunculkan rasa kepuasan karena telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan (Satria, 2015).

Setiap anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang memiliki pemahaman tersendiri yang berbeda, sehingga pembedaan atas pemahaman inilah yang menjadi pokok atau topik pembahasan yang sering dilakukan ketika mengadakan perkumpulan komunitas, mereka akan membahas dan memperdebatkan bagaimana pemahaman yang mereka ketahui dengan sesama anggota dalam komunitas. Salah satunya seperti pemahaman atas motivasi tersirat yang mereka dapatkan dalam film anime, karena bagi mereka penyuka film anime pasti sangat mengetahui sisi kata mana saja yang dapat mereka aplikasikan dalam kehidupan nyata, sebab mereka tidak hanya sekedar nonton, tetapi juga menelaah maupun memberi nilai setiap alur cerita dengan begitu mereka menikmati kesan dalam film anime.

Menonton film anime telah menjadi salah satu kebutuhan jasmani anggota komunitas *OPLovers* Semarang, sebab agar tidak terjebak dalam situasi kebosanan yang muncul dalam diri akibat dari rutinitas sehari-hari, maka anggota dalam komunitas *OPLovers* tidak jarang menggunakan alternatif menghibur diri mereka dengan menonton film anime ataupun membaca manga. Sehingga dari kebutuhan itu memunculkan dorongan untuk terus mengkonsumsi atau melakukan tindakan untuk terus melakukan pencarian terbaru terkait film anime yang layak untuk ditonton sesuai dengan tipe kebosanan atau mood yang mereka rasakan, dengan begitu mereka akan merasa terpuaskan jika tindakan yang mereka lakukan berhasil untuk mengatasi masalah kejenuhan atau kebosanan tersebut (Rezi, 2022).

Berikut beberapa motivasi yang para anggota komunitas *OPLovers* Semarang temui dari hasil pemahaman mereka menonton film anime, karena mereka mengakui bahwa film anime

bukan hanya sekedar kartun yang membawa tawa atau menguras emosi saat menontonnya, tetapi dari anime dapat menjadi panduan menjalankan kehidupan yang sebenarnya, anime juga bisa menjadi teman penyemangat diri, berikut beberapa pemahaman atas motivasi yang didapatkan dalam film anime:

#### 1. Motivasi Percaya pada Impian

Kata impian selalu melekat pada setiap diri individu saat menentukan sebuah tujuan untuk dicapai, setiap mencapai tujuan tersebut diri harus sesuai dengan potensi yang menjadi tujuannya agar dapat mewujudkan itu. Justru dalam film anime selalu ada poin yang menjadi inti terbaik dalam cerita anime seperti percaya pada impian, tekan dan dobrak segala penghalang yang menghalangi diri kita untuk takut mewujudkan impian tersebut, karena setiap manusia memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri, hal ini dijadikan sebagai suatu hal yang akan menjadi bermanfaat bagi banyak orang (Mogi, 2018).

Contohnya dalam film anime *One Piece* yaitu karakter utama Luffy yang memiliki impian besar yaitu menjadi raja bajak laut terkuat, dengan mewujudkan impian tersebut mereka termotivasi dan memunculkan semangat dalam diri untuk menjalankan aktivitas kehidupan nyata untuk melakukan yang terbaik maupun positif dalam setiap melangkah. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari kak Mega, sebagai berikut:

“dari anime sebenarnya banyak motivasi yang disampaikan dan dirasakan si, seperti merasakan emosi yang banyak muncul dalam tayangan film anime tapi kalau aku lebih semangat dan *happy* ngejalani hidup” (Mega, Anggota Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Mega, semangat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari diartikan bagi kak Mega tersebut, bahwa ada fase saat dirinya merasa lelah dalam pekerjaan, ataupun kegiatan sehari-hari, sehingga disaat dirinya memiliki waktu luang lebih, film anime menjadi media tepat untuk santai dan mengembalikan semangat, melihat sosok Luffy dalam film anime yang selalu yakin akan impian memicu semangat pada diri informan saat menontonnya dengan begitu ia dapat menjalankan sehari-hari lebih ringan atau *happy* akhirnya akan menghasilkan perilaku positif dalam melangkah.

Tindakan inilah yang dikatakan oleh Blumer (1986) bahwa actor akan memilih, berpikir, memeriksa, serta mengelompokkan merupakan penyesuaian makna dengan dunia atau situasi lingkungannya yang cenderung pada tindakan. Dalam hal lain, Blumer menjelaskan bahwa individu tidaklah dikelilingi oleh objek atau lingkungan potensial yang berpengaruh pada pembentukan perilakunya, melainkan sebaliknya aktor atau individu

itulah yang akan membentuk objek dilingkungan tersebut. Sehingga manusia dinyatakan sebagai aktor sadar dengan reflektifnya untuk menyatukan objek yang telah ia ketahui.

## 2. Motivasi Kerja Keras Menghadapi Rintangan

Kerja keras merupakan ciri khas yang sangat sering dimiliki oleh para karakter utama dalam film anime, demi menggapai impian ataupun tujuan dalam hidup para karakter utama memiliki konsep kerja keras yang sangat tidak mungkin untuk dilakukan. Menghadapi segala rintangan seperti melawan musuh dalam pertarungan yang sulit untuk mereka lalui namun dengan usaha kerja keras memungkinkan mereka untuk menaklukkan sang lawan, dengan begitu karakter utama menjadi lebih kuat dari waktu kewaktunya (Mogi, 2018). Hal ini sesuai dengan pernyataan dari kak Vicky, sebagai berikut:

“kayak anime yang genre action pantang menyerah, selalu berusaha keras, bekerja keras, menambah teman, relasi, menjaga hubungan sesama, menghargai orang lain, dari berbagai variasi genre tersebut bisa mendapatkan pengalaman yang belum diketahui pada diri sendiri” (Vicky, Admin Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas, bahwa setiap cerita dalam film anime memiliki pesan yang dapat dimanfaatkan oleh para penonton dan penggemarnya. Pemahaman kak Vicky dari pengalamannya menonton film anime memberikan sebuah nilai yang dapat mendefinisikan bagaimana manfaat yang dirasakan dirinya dari film anime, sehingga rasa tersebut mendorong informan untuk mendiskusikannya dengan anggota lain dalam komunitas tentang apa yang ia rasakan dari pengalaman menonton. Dengan begitu lawan bicara akan menterjemahkan maksud tindakan itu dan sering akan menarik rasa penasaran hingga akhirnya ikut menonton film anime yang sama. Ternyata pengalaman menonton kak Vicky tersebut menambah wawasan orang lain bahwa motivasi akan kegigihan sang tokoh tersebut, dengan kerja keras membuat tokoh anime menjadi lebih keren untuk ditonton.

Seseorang yang memiliki sikap pantang menyerah akan tidak mudah untuk pasrah dengan keadaan sebab ia akan selalu bangkit dari kegagalan, seseorang yang memiliki sikap pantang menyerah memiliki keyakinan bahwa semua keadaan akan berubah dan kemampuan diri akan terus berkembang, hal ini sering sekali kita jumpai ketika menonton film anime (Mogi, 2018). Pernyataan ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh kak Vicky dalam pemahamannya terhadap karakter film anime, sebagai berikut:

“mungkin lebih dapet ke ranah pengalaman pelajaran hidup karenakan di dalam anime itu banyak sekali pesan-pesan yang bisa diambil jadi pelajaran hidup, kayak anime yang genre action, yang dulunya lemah bukan siapa-siapa menjadi kuat karena berusaha” (Vicky, Admin Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Vicky, menyatakan bahwa seseorang pasti akan bisa berubah apabila dirinya berusaha untuk mengubahnya, berkali-kali gagal itu bukan suatu akhir dari perjalanan untuk menggapai tujuan yang kita miliki, meskipun sulit melakukannya namun kita tidak harus mudah untuk menyerah dengan apa yang belum kita coba lakukan, sebab harapan akan masa depan masih panjang. Mereka para anggota komunitas *OPLOvers* Semarang tidak jarang menggunakan karakter dalam anime menjadi sebuah kaca yang sewaktu-waktu akan digunakan untuk menjadi sebuah motivasi mendorong diri.

Tindakan ini sesuai dengan konsep perbuatan (*action*) gagasan Blumer (1986) bahwa tindakan atau perbuatan manusia tidak dikendalikan oleh situasi apapun, namun manusia akan merancang perbuatannya untuk merespon objek yang berarti sesuatu bagi dirinya. Tindakan anggota komunitas *OPLOvers* Semarang dengan interaksi yang terjadi di dalamnya memadukan ide yang dimiliki masing-masing dengan begitu menghasilkan makna yang berarti bagi dirinya dari film anime yang dipertontonkan bersama.

### 3. Motivasi Keinginan untuk Belajar

Arden N. Frandsen menjelaskan bahwa adanya unsur dari motivasi belajar merupakan sifat ingin tahu ataupun ingin mengenal dunia lebih luas, adanya sifat yang kreatif (Sardiman, 1992). Artinya, keinginan untuk belajar begitu sangat penting dalam kehidupan di dunia. Alur cerita dalam film anime tidak sedikit yang dapat diambil untuk mempelajarinya, hal ini ditemukan saat proses wawancara berlangsung dengan kak Ginanjar. Ia menyatakan bahwa dirinya begitu sangat menyukai dan tertarik dengan film anime, salah satu motivasi yang ia dapatkan dari film anime ialah berkembangnya wawasan yang ia miliki dari minatnya untuk memahami film anime, ia terpaksa secara tidak sadar bahwa telah melakukan suatu keinginan untuk mempelajarinya, sebagai berikut:

“jadi tu, kadang di dalam film anime itu mereka mengambil plot cerita kayak manusia pelawak yang sedang memperjuangkan entitas manusia biar gak punah jadi dia ngelawan dewa, sedangkan saya itu taunya dewa itu ya dewa Yunani dan paling dewa yang klasik gitu, tapi dalam anime ternyata ada beberapa dewa yang saya gak tau yang asing bagi saya, nah akhirnya disitu membuat saya membuka dan mencari dewa ini apa, kayak ginikan jadinya saya lebih taukan kalau dewa-dewa itu sebenarnya banyak, padahal kalau lihat film-film lain nama dewa ya paling sering dewa Yunani gitu” (Ginanjar, Pendiri Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Ginanjar, penulis simpulkan bahwa dalam film anime bukan hanya akan mempengaruhi diri akan hal negatif namun



terdapat banyak pengaruh positif yang akan dirasakan pada diri saat memahami setiap isi dalam film anime, memahami alur cerita film anime merupakan langkah awal dari rasa ingin belajar, sebab ada rasa keingin tahuan lebih tentang film, bukan hanya itu saja bahkan tidak jarang ditemui dalam komunitas Jejepangan para anggota memiliki nilai seni yang lebih baik.

Keinginan untuk belajar akan hal baru yang ditampilkan dalam film, maka dapat menambah penafsiran yang dilakukan dalam komunitas *OPLovers* Semarang, motivasi keinginan untuk belajar ini ditafsirkan bersama saat kumpulan atau selesai nonton bareng, penafsiran penulis simpulkan dapat meranah pada konsep interaksi sosial (*social interaction*) sehingga setiap ide tentang pemahaman terhadap motivasi keinginan belajar pada karakter anime membentuk perilaku para anggota memutuskan mencari tau lebih lanjut tentang suatu hal yang tidak di ketahui, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Blumer (1986) bahwa manusia akan menilai, memilih dan mengklompokkan objek untuk membentuk bagaimana tindakannya untuk merespon.

#### 4. Motivasi Solidaritas antar Teman

Solidaritas merupakan istilah yang sering diartikan hubungan yang saling percaya antar anggota maupun komunitas, individu yang saling percaya dikarenakan merasa nyaman dengan orang lain, lambat laun orang tersebut akan menjadi teman bahkan sahabat perjuangan. Saling menghormati, saling tanggung jawab juga saling membantu untuk memenuhi kebutuhan bersama. Film anime memiliki alur cerita yang menceritakan pentingnya menjaga hubungan pertemanan, salah satunya kita dapat melihatnya di film *One Piece*. Sebab kehadiran seorang teman sangat penting untuk menemani perjalanan hidup, karakter dalam film anime akan saling bahu membahu dan tidak pernah meninggalkan temannya dalam kesulitan menghadapi rintangan (Mogi, 2018). Hal ini sesuai dengan pernyataan dari kak Dedeh, sebagai berikut:

“motivasinya tu jadi gini ya, karakter anime *One Piece* kayak Luffy sangat *frendly* dan baik sama siapapun yang membutuhkan bantuan dirinya, jadi tu aku tarik sendiri pemahamanku *simple* sih, jadi kalau kita berbuat baik maka kita akan mendapatkan hal baik udah gitu, jadi jangan berbuat buruk pada orang karena itu bisa balik membawa hal buruk bagi kita” (Dedeh, Anggota Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Dedeh, dapat penulis pahami bahwa kak Dedeh mendapatkan penilaian untuk memotivasi dirinya untuk berperilaku sebagaimana yang ia berikan atas karakter film anime tersebut, seperti tidak perlu berperilaku buruk kepada orang lain karena itu hanya akan kembali kepada diri kita sendiri.

Dalam komunitas *OPLovers* Semarang para anggota menjaga tali sirah turahmi pertemanan, dan terkadang mereka menyebut sesama anggota dengan sebutan nakama yang memiliki arti teman untuk sesama penggemar anime.

Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang dalam penelitian menyadari bahwa banyak dari mereka bertahap mampu memahami makna dari persahabatan dan usaha seseorang untuk menjaga hubungan relasi dengan orang lain, akibat dari karakter yang menjadi dominan banyak mempengaruhi pola pikir mereka mengambil keputusan akan persoalan pertemanan yang begitu berharga. Maka sehubungan dengan itu, konsep perbuhan yang dikemukakan oleh Blumer (1986) sesuai dengan apa yang dihasilkan dalam komunitas *OPLovers* Semarang, anggota lebih mendapatkan pengalaman pelajaran kehidupan yang lebih berharga maupun bermakna, sebab kata-kata motivasi dalam film anime menggerakkan pola pikir penggemar menjadi lebih luas.

#### 5. Motivasi Empati Terhadap Orang Lain

Empati terhadap orang lain dapat diperlihatkan dimana saja bahkan dari sebuah film kita dapat melihat bagaimana nilai-nilai sikap empati itu ditayangkan. Khususnya pada pembahasan ini yaitu mengenai film anime, orang Jepang memadukan sikap empati di dalam film anime pada para karakter, sehingga dapat mengajarkan penonton akan kepedulian terhadap orang lain yang membutuhkan bantuan, para karakter dalam film anime tersebut akan menolong orang dengan kekuatan yang mereka miliki dan perlahan diri mereka akan berkembang menjadi lebih kuat ataupun lebih baik dari sebelumnya (Mogi, 2018).

Salah satunya yang dapat kita lihat film anime mengajarkan empati terhadap orang lain yaitu anime *One Piece*, anime ini banyak menggambarkan cerita yang nyata terjadi di dunia bajak laut, oleh sebab itu anime *One Piece* menjadi anime nomor satu terpopuler di dunia. Sebab selain menampilkan kekonyolan *One Piece* juga banyak alur cerita yang menurut para informan memiliki pengaruh dalam kehidupan mereka, seperti pengaruh pandangan mereka melihat dunia. Gambaran dari film anime *One Piece* perjalanan saat berpetualang kru bajak laut topi jerami banyak menemui bermacam orang, dari yang dikenal maupun yang tidak dikenali sama sekali namun mereka rela membantu masalah yang dimiliki oleh orang tersebut hanya dengan balasan sebuah pertemanan, mereka menolong dengan ceroboh tanpa memikirkan resiko apa yang akan terjadi nantinya (Mogi, 2018).

Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang mengambil nilai empati terhadap orang lain dijadikan sebagai suatu perilaku yang dapat bermanfaat bagi diri mereka sendiri

maupun bagi komunitas mereka. Seperti yang dikatakan oleh kak Wawan sebagai kapten komunitas *OPLovers*, bahwa anggota dalam komunitas ikut serta aktif berempati memberikan bantuan maupun dukungan kepada orang lain yang sedang tertimpa musibah seperti musibah bencana alam, hingga membagi rejeki yang para anggota peroleh bersama untuk diberikan kepada orang di sekitar yang membutuhkannya seperti membagikan santapan sahur ataupun santapan berbuka saat menjelang bulan ramadhan:

“ada kegiatan baksos (bakti sosial), kita pernah berkolaborasi sama komunitas pendaki gunung di desa Tambak Lorok dekat pelabuhan untuk anak yatim, terkadang kita sering ngadai buka bersama dan santapan sahur, kemudian pernah ngumpulin dana yang dilampu merah untuk bantuan gempa palu kalau ini kita melakukannya sendiri” (Wawan, Ketua Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Wawan, menunjukkan bahwa adanya motivasi untuk empati menolong orang lain akan terasa lebih mudah dan menyenangkan jika dilakukan bersama dengan teman dalam satu komunitas. Meskipun memiliki hobi menonton film kartun anime dan bergabung dalam komunitas berbudaya Jepang tidak memperhambat maupun melupakan sikap empati terhadap orang lain, sebab dari tontonan mereka saja sudah sangat menggambarkan sikap empati terhadap orang lain, meskipun orang awam tidak mengetahui hal tersebut, para anggota dalam komunitas *OPLovers* menunjukkannya dengan perilaku nyata seperti menolong orang lain bersama teman-teman satu frekuensi.

Selain komedi, *One Piece* mengandung pembahasan serius dalam ceritanya, seperti korupsi, jual beli manusia, perbudakan, diskriminasi, hingga genosida menjadi pembahasan penting dalam ceritanya. Tersusun dengan baik terselip dalam komedi atas permasalahan yang terjadi di dunia nyata, bahwa keadilan akan selalu kalah oleh kekuasaan dan uang. Menonton film anime membuka wawasan anggota komunitas *OPLovers* Semarang menjadi lebih luasa memandang kehidupan yang sebelumnya tidak ketahui, hal ini dinyatakan oleh kak Wawan, kapten dalam komunitas:

“motivasinya ya jadi lebih *friendly* terus bisa memahami sejarah yang belum terkuak dalam anime *One Piece*, bahwa kita dapat tau kalau dalam anime ternyata banyak sejarah yang masih tersembunyi dan hal inilah merupakan salah satu daya tarik anime *One Piece* membuat para penonton merasa penasaran, kemudian bisa menilai seberapa baik buruknya pemerintah, karena di dunia *One Piece* ada yang baik dan buruk jadi kita bisa lebih tau bagaimana sisi-sisi pemerintah” (Wawan, Ketua Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Wawan, pemahaman atas film anime menambah pemaknaan dari pengalaman yang ada dalam serial anime seperti *One Piece* tersebut tidak lagi hanya sebatas fiktif namun, juga menjadi adaptasi dari kehidupan nyata yang disajikan dalam bentuk kartun. Sehingga para penonton akan lebih banyak mendapatkan pelajaran hingga wawasan lebih jika dapat memahami setiap alur yang diceritakan dalam episode. Blumer mengatakan dalam teori interksionisme simbolik, bahwa interaksi yang dilakukan oleh manusia tidak terjadi begitu saja, namun manusia memperhitungkan apa yang sedang akan dilakukan saat berinteraksi dengan memikirkan situasi yang sedang dihadapi (Blumer, 1986). Berdasarkan penjelasan di atas, maka perubahan tindakan manusia diakibatkan oleh pengamatan yang dilakukan terhadap objek-objek disekitar mereka, melalui tanggapan, gagasan ataupun lambang yang menjadi sesuatu bagi diri mereka.

Interaksi yang dilakukan anggota komunitas *OPLovers* Semarang ini sesuai dengan teori interaksionisme simbolik yang dikemukakan oleh Herbert Blumer, bahwa hasil pengamatan dari adanya film anime sebagai objek mereka, sehingga tindakan yang mereka hasilkan disesuaikan dalam aktivitas sehari-hari, sebab anime memberikan pola pikir yang berbeda salah satunya seperti terdapat motivasi, berbagai motivasi yang tersimpan dalam film anime juga merupakan kisah kehidupan nyata yang dialami oleh manusia sehingga penggemar anime seperti anggota komunitas *OPLovers* Semarang dalam penelitian ini akan termotivasi. Seperti yang telah dipaparkan di atas bahwa, motivasi-motivasi dari anime sesuai dengan apa yang dirasakan, anggota komunitas *OPLovers* termotivasi dari belajar menghargai hidup dan juga mereka mengetahui sesuatu yang kecil dapat memberikan manfaat besar bagi orang lain.

Komunitas *OPLovers* Semarang merupakan kelompok sosial yang di dalamnya penggemar anime *One Piece*, saling berinteraksi untuk saling memahami kisah *One Piece*, hal tersebut dapat membentuk pola interaksi dalam kelompok maupun komunitas berkaitan dengan yang mereka sukai. Keyakinan yang kuat dengan apa yang mereka sukai membuat hal itu dapat terjadi, penerapannya tentu dapat menjad dampak positif dan negatif, tergantung dengan bagaimana mereka menyikapinya dan karakter siapa yang akan menjadi acuan mereka memandang kehidupan (Biiznilla dkk, 2019). Interaksi para anggota komunitas *OPLovers* lakukan seperti saling berbagi rasa, membangun identitas sosial bersama melalui berbagai kegiatan secara kolektif, dengan begitu mereka tidak hanya sekedar menikmati, namun juga mengomentari, ikut berpikir dalam aktivitas keseharian mereka.

**BAB V**  
**DAMPAK PEMAKNAAN FILM ANIME TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PARA**  
**ANGGOTA KOMUNITAS *OPLOVERS* SEMARANG**

**A. Konsumerisme Terhadap Produk Anime**

Telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa keunikan dari film anime terdapat pada banyaknya variasi genre. Misalnya, genre *comedy* dengan alur cerita yang selalu berhasil membuat penonton tertawa sehingga meringankan stres maupun beban penggemar (Prinando, 202). Sehubungan dengan hal ini, interaksi anggota dalam komunitas *OPLOVERS* Semarang, tidak jarang menjadikan genre *comedy* sebagai contoh menghibur teman dalam keseharian atau kekonyolan mereka untuk kesenangan bersama, namun dampak anime tidak hanya dari genre, jika mereka berlebihan menyukai atas ketertarikannya terhadap film anime untuk melakukannya dalam kehidupan.

Perubahan yang terus berkembang sejak era globalisasi 1980-an menggambarkan bahwa dunia terus bergerak dan saling berkaitan, sebab manusia selalu melakukan interaksi maupun pertukaran budaya. Sehingga batasan dalam budaya memudar dan lebih mudah terjadinya mobilitas yang diikuti dengan aliran seperti budaya, kapital, ideologi, dan manusia, khususnya dalam pembahasan yakni penikmat budaya Jepang, seperti penggemar anime, manga, game, musik maupun seni lainnya tersebar luas keseluruh dunia dengan dukungan kecanggihan teknologi informasi melalui jaringan internet, sehingga penyebaran budaya tersebut semakin mudah dijangkau (Sokalia, 2020).

Dampak yang dirasakan akan berbeda pada setiap penontonnya, konsumerisme merupakan salah satu dampak yang paling umum dijumpai pada para penggemar anime, seperti anggota dalam komunitas *OPLOVERS* Semarang. Konsumerisme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki definisi sebagai gerakan atau kebijakan untuk melindungi konsumen dengan menata standar kerja produsen, penjual dan pengiklan. Artinya gaya hidup yang menganggap bahwa barang sebagaitolak ukur kebahagiaan, kesenangan hingga wujud dari gaya hidup yang tidak hemat. Pemahaman dari kata konsumerisme ini mengacu dalam kehidupan yang dipenuhi dengan konsumsi secara berlebihan sehingga akan memunculkan dampak tidak baik untuk diri (Sudjatmiko, 2008).

Para penggemar anime akan terus mencari cara untuk menunjukkan bahwa mereka sangat menyukai anime, berbagai upaya dapat dilakukan dalam hal menunjukkan ketertarikan mereka salah satunya seperti menggunakan atau mengkoleksi produk yang bergambar anime. Menurut Kotler (2009) menjelaskan konsumen akan sering memilih maupun menggunakan merek yang

mempunyai kepribadian merek yang konsisten dengan konsep diri mereka sendiri, sekalipun penyesuaian diri tersebut berdasarkan atas ideal konsumen, seperti pengaruh konsep diri atas konsumen produk merek yang lebih nyata dikonsumsi secara publik, karena dasar dari pemikiran konsep diri ini merupakan apa yang dimiliki seseorang mencerminkan identitas mereka (Kotler, 1997).

Konsumerisme menurut Collin Campbell merupakan suatu kondisi sosial yang terjadi ketika konsumsi menjadi pusat kehidupan banyak orang dan bahkan menjadi tujuan hidup, sehingga semua kegiatan akan berfokus pada pemenuhan konsumsi (Marina, 2020). Sehubungan dengan itu, konsumerisme sederhananya dapat dikatakan suatu paham yang dapat mengubah perilaku manusia untuk melakukan kegiatan konsumen atau kegiatan membeli barang hingga menggunakannya secara berlebihan tanpa memperdulikan nilai gunanya maupun fungsinya.

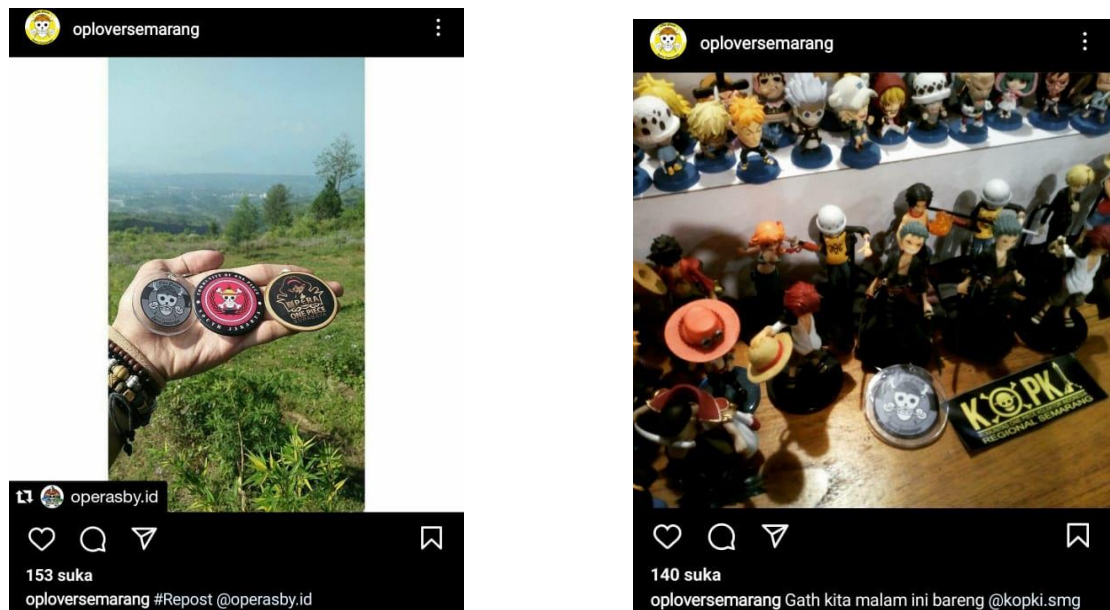
Kotler (2009) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku konsumerisme yakni faktor budaya, sosial, psikologis dan juga kepribadian. Sehubungan dengan penjelasan diatas, perilaku konsumen yang dilakukan oleh para anggota dalam komunitas *OPLovers* sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Kotler yaitu, adanya faktor budaya, sosial, pribadi dan juga psikologis yang mempengaruhi perilaku konsumen anggota komunitas *OPLovers* Semarang dalam membeli produk Jepang. Transkrip wawancara dengan berbagai anggota komunitas *OPLovers* memperlihatkan bahwa membeli barang karena perkembangan anime yang menarik dirinya untuk berkreasi, desain produk sesuai dengan karakter diri, dan anggota lain menyatakan bahwa menyukai anime menjadi hobi mengumpulkan barang, sebab ada rasa bangga atau keren jika memilikinya.

“ia si, bahkan untuk asesoris aku sering beli, kayak baju, kaos, poster gitu, itu juga tidak hanya anime *One Piece* aja tapi anime yang lain juga banyak dan saya suka beli, contohnya sendiri kalau mau dekor kamar ya aku carinya yang bertema anime, ini salah satu yang mempengaruhi aku untuk berkreasi” (Wawan, Ketua Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Wawan, menjadi salah satu alasan bagi para pencinta anime ingin menggunakan produk dengan tema anime, gambaran dari anime dapat dikreasi oleh mereka dan memunculkan ide imajinasi mereka untuk menghias sesuai dengan keinginan. Perusahaan pakaian seperti distro ataupun perusahaan lainnya yang menyediakan berbagai macam bentuk produk anime dapat menjadi sasaran utama bagi komunitas pecinta anime untuk memuaskan dirinya dan menggambarkan konsep diri dimiliki.

Teknologi sekarang yang sudah sangat canggih memunculkan berbagai tingkat konsumerisme yang meninggi, disebabkan oleh banyaknya produsen yang menyediakan barang dagangannya secara online, semua barang kebutuhan hidup manusia lebih mudah untuk didapatkan dan terjangkau sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karena itu, konsumerisme yang berlebihan akan menyebabkan beberapa masalah dalam kehidupan, dalam konsumerisme membeli benda digunakan sebagai simbol relasi sosial sebab membeli benda tidak berdasarkan nilai gunanya tetapi keinginannya (Marina, 2020).

Gambar 14. Konsumerisme Produk Anime



*Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang*

Perusahaan dengan tema anime menjual barang maupun perlengkapan yang biasa digunakan dan dicari oleh penggemar anime seperti para anggota komunitas *OPLovers* untuk digunakan dalam kebutuhan kehidupan sehari-hari, seperti jaket, sandal, tas, topi, gelang, mainan kunci, stiker, manga dan barang lainnya yang bertema anime. Sejak saat anime masuk dan populer di Indonesia, perusahaan yang memiliki tema anime juga banyak bermunculan diberbagai wilayah Indonesia, seperti All Blue Distro Anime (Padang), Clowor Distro (Semarang), Prodota (Medan dan Bandung), Anime Distro (Yogyakarta), Hollic Store (Surabaya) dan masih banyak lagi perusahaan dengan tema anime (Millah, 20218).

Produk anime terjual dengan sangat banyak, bagi informan dalam penelitian, mereka mudah tertarik ketika barang yang ditemui terlihat lucu, unik dan harga yang terjangkau. Mereka menginginkan sesuatu yang jarang atau bahkan belum pernah ada digunakan dan dimiliki oleh orang lain, sehingga menarik sifat konsumen mereka tinggi untuk mendapatkan

produk itu. Seperti yang dilakukan oleh informan, karena hobi dan ketertarikannya terhadap anime memunculkan suatu keinginan untuk menggerakkan perilakunya membeli sesuatu yang bertema anime yang mereka sukai. Ia berbelanja sebab gaya hidup (*life syle*) demi citra diarahkan juga dibentuk dengan cara pikir masyarakat konsumen yang sering terpengaruh oleh iklan televisi (Sudjatmiko, 2008).

Sikap konsumerisme terhadap produk anime ini merupakan bentuk dari tindakan bersama atau konsep *joint action* sebab dari ketertarikan yang terdapat dalam diri terhadap objek produk anime, menimbulkan kesepakatan bersama untuk membeli dan mengoleksi berbagai produk anime sebagai bentuk kreasi yang ada dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Munculnya tindakan bersama ini adalah bentuk kesepakatan dalam komunitas sehingga mengumpulkan beberapa dana yang dimiliki individu untuk membeli produk anime, memiliki ketertarikan yang sama menjadi hal yang mudah untuk membeli produk bertema anime merupakan salah satu simbol khas yang terdapat pada para penggemar anime. Sehingga hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Blumer (1986) dalam teori interaksionisme simboik mengenai simbol, yakni simbol merupakan media yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pemikirannya, maksud, tujuan, hingga perasaannya kepada orang lain.

Gambar 15. Konsumerisme Informan



Sumber: Galeri Pribadi Tahun 2023



Perilaku yang dilakukan oleh kak Ginanjar yang merupakan penggemar anime tentu saja memiliki berbagai barang kesukaannya, dengan membeli sesuatu yang sesuai dengan kesukaan dan hobi tidaklah menjadi sebuah penyesalan ketika menghabiskan uang untuk itu. Sehubungan dengan teori Blumer, barang yang dibeli dan digunakan oleh anggota komunitas *OPLovers* Semarang secara sadar atau tidak telah menjadikannya sebagai simbol pembeda dirinya dengan masyarakat lain. Simbol bertema anime dibeli merupakan bentuk perasaannya bahwa dirinya menyukai film anime hingga menarik dirinya untuk mengoleksi berbagai barang atas kreasinya dalam menghias ruangan yang diinginkan.

Sehingga perbuatan yang dihasilkan atas perilaku konsumerisme bersama dalam komunitas *OPLovers* Semarang yakni dengan membeli tiket nonton bareng film anime *One Piece* terbaru dengan begitu mereka memiliki teman untuk film anime terbaru, kemudian ketika adanya *event cosplay* yang dibarengi dengan acara nonton bareng, disitulah para anggota komunitas *OPLovers* Semarang menggunakan kesempatan membeli berbagai produk bertema anime yang diperjualkan selama acara berlangsung.

Teori perilaku konsumsi yang dikembangkan oleh Barat sering dikenal dengan rasionalisme ekonomi dan utilitarianisme, merupakan gambaran manusia yang sangat perhitungan dalam aktivitas ekonominya, sehingga dapat dikategorikan kesuksesan itu dihitung dari besarnya materi yang berhasil dikumpulkan. Maka kepuasan itu menjadi tujuan utama dari seorang konsumen, manusia dianggap sebagai sosok yang distimulus dengan aktivitas yang berkaitan pada materi. Sebab manusia sangat bergantung pada materi untuk kenyamanan hidup, kepuasan hasrat sosial maupun pribadi, manusia akan terus melakukan konsumen selagi hasrat itu muncul terhadap suatu objek yang menarik perhatiannya untuk mengkonsumsi atau membelinya (Marina, 2020).

Penulis mendapatkan gambaran dari wawancara bahwa aktivitas anggota komunitas *OPLovers* Semarang menonton film anime akan mengarahkan keinginan mereka untuk membeli atau menggunakan beberapa barang pernak-pernik bertema anime. Sehingga dampak dari konsumerisme terhadap produk anime ini terasa oleh setiap anggota yang mempunyai rasa kecintaan besar terhadap anime. Perasaan seperti adanya rasa bangga bisa menghias atau menggunakan produk yang digemari merupakan perasaan yang melengkapi kebutuhan mereka. Hal ini sesuai dengan gagasan Blumer bahwa, interaksi manusia memiliki jembatannya yakni simbol, penafsiran dan kepastian makna dari tindakan orang lain, sehingga bukan hanya sekedar saling berinteraksi. Artinya, makna tersebut tidak akan tumbuh atau muncul sendiri kecuali adanya proses dan kesadaran dari manusia itu (Blumer, 1986).

Adanya perilaku konsumerisme merupakan dampak dari perkembangan globalisasi yang semakin modern, sehingga tingkah laku dan pola pikir menjadi lebih konsumtif, yakni suatu perilaku yang dapat timbul dari keinginan seseorang membeli barang untuk kesenangan dan kepuasan pribadi, sebab cenderung tidak memikirkan fungsi barang sebelum membelinya. Faktor terjadinya perilaku konsumerisme pada anggota komunitas *OPLovers* Semarang dalam penelitian ini terdapat dua faktor yakni, faktor internal dan eksternal (Millah, 20218).

Faktor internalnya yakni dapat dilihat dari pemahaman serta keyakinan terkait gaya hidup yang konsumtif terhadap produk anime, hal ini dapat dilihat sebagaimana dalam transkrip wawancara di atas, bahwa anggota komunitas *OPLovers* seperti kak Wawan dan kak Ginanjar menilai dan memaknai produk anime sebagai suatu produk yang akan bernilai indah atau keren saat dimiliki. Sedangkan Faktor eksternalnya yakni dapat dilihat dari ada keinginan untuk mengikuti tren dilingkungan sekitarnya atau dalam komunitas budaya Jepang, produk anime *One Piece* menjadi tren dikalangan para komunitas, sehingga hal inilah yang mendorong anggota komunitas *OPLovers* merasa akan ketertarikan untuk membeli.

## **B. Pola Interaksi Sosial**

Interaksi sosial memiliki definisi yang bermanfaat untuk dipelajari dalam permasalahan yang ada di masyarakat, secara sederhana interaksi sosial diartikan sebagai proses individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok untuk berhubungan satu dengan yang lain. Menurut Kimball Young dan Raymond interaksi sosial sebagai kunci dari semua bentuk kehidupan sosial, sebab tanpa adanya interaksi yang terjadi maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Sedangkan menurut Jacky interaksi sosial sendiri diartikan sebagai bentuk tindakan yang terjadi antara dua ataupun lebih objek dengan memiliki efek antara satu sama lainnya, sehingga interaksi sosial diartikan juga sebagai proses sosial (Fahri, 2019).

Pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai interaksi sosial yakni proses sosial berarti adanya hubungan timbal balik antara dua orang maupun lebih dan masing-masing orang didalamnya akan memainkan peran mereka secara aktif, dalam interaksi juga dapat terjadinya saling mempengaruhi sebab interaksi dapat merubah perilaku, makna, dan bahasa, maka melalui interaksi perkataan akan dengan mudah ataupun cepat seseorang mengetahui sesuatu yang diinginkannya. Kehidupan bersama, setiap individu yang melakukan interaksi sosial harus mengadakan komunikasi yang merupakan alat utama bagi sesama, sehingga komunikasi yang digunakan ialah berbentuk bahasa (Fahri, 2019).

Bahasa merupakan media komunikasi yang diwujudkan memiliki suatu makna untuk dipergunakan suatu kelompok masyarakat atau dalam suatu komunitas. Sehingga bahasa menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan antar anggota kelompok baik dalam masyarakat kecil atau lingkup luas, hal ini terjadi sebab manusia selalu melakukan interaksi sosial dalam menjalankan kehidupannya dengan manusia lain. Interaksi merupakan suatu bentuk yang membuktikan bahwa manusia membutuhkan hubungan sosial dengan orang lain, sehingga kesuksesan hubungan ini terjadi pada interaksi yang mereka lakukan melalui komunikasi untuk menyampaikan pesan yang berfungsi menyatukan manusia (Fahri, 2019).

Komunikasi menjadi kunci dari perilaku sosial yang rumit saat proses interaksi sosial berlangsung pada suatu komunitas sosial. Komunitas sosial merupakan bentuk cerminan dari perilaku manusia yang melakukan interaksi dengan orang lain, sebab komunitas sosial memiliki berbagai tantangan sosial seperti, pengetahuan, pengalaman, kepercayaan dan sebagainya, sehingga apa yang terdapat dalam komunitas tersebut dinamakan sebagai budaya (Munqidzah, 2015). Dalam penelitian ini komunitas *OPLovers* Semarang merupakan komunitas yang memiliki kebanggaan yang sama terhadap satu budaya yaitu budaya Jepang, meskipun demikian mereka tetap menjadi bagian dari budaya tanah air mereka sendiri yaitu Indonesia, meskipun menggemari budaya asing seperti Jepang, mereka tetap mencintai budaya Indonesia.

Intinya dapat ditarik bahwa kehidupan sosial adalah interaksi, sedangkan interaksi yaitu aksi atau tindakan yang menghasilkan timbal-balik, orang lain akan saling menanggapi atau memaknai tindakan mereka. Seseorang yang sudah menyukai anime akan merasakan ketertarikan yang terus menerus terhadap anime, hal ini tentunya akan berdampak juga terhadap bagaimana pembentukan karakternya, untuk menjadi seorang yang pendiam sebab merasa sudah cukup dengan adanya anime menjadi teman hiburannya, atau menjadi karakter yang aktif dengan memunculkan beberapa pengalaman setelah menonton anime (Saleha, 2016). Kebanyakan para penggemar anime menutup diri atau membatasi diri mereka untuk berinteraksi dan bergaul dalam masyarakat pada umumnya, mereka lebih nyaman berada dalam kamar untuk menonton anime maupun membaca manga.

Menghabiskan waktu berjam-jam depan komputer untuk mendownload anime yang baru saja terbit merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan bagi mereka dari pada bertatap muka langsung untuk berbica. Sebab mereka tidak ingin banyak orang yang mengetahui identitas mereka sebagai otaku atau penggemar anime, karena menikmati anime merupakan bagian dari kesibukan mereka menggunakan waktu senggang, makna waktu senggang sendiri mereka artikan sebagai waktu santai, maka para penggemar anime seperti anggota komunitas

*OPLovers* Semarang akan menggunakan waktu yang dimiliki untuk menonton dibandingkan melakukan hal lainnya (Antono, 2022). Berikut pernyataan dari kak Dedeh:

“untuk ngecas ngisi ulang daya diriku ya caranya gitu *my time* nonton anime sendirian di kosan, ini juga salah satu mode *healing* untuk diriku, dikarenakan kalau jumpa banyak orang aku capek” (Dedeh, Anggota Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Dedeh, menyatakan bahwa dirinya merupakan sosok yang introvert akan sangat mempersulit dirinya atau melelahkan dirinya sendiri jika berinteraksi dengan banyak orang di lingkungan sosial, sebab sifat introvert yang dimilikinya tidak cocok berada terlalu lama di lingkungan masyarakat. Akan tetapi, sejak memaknai karakter kesukaannya pada anime *One Piece* dirinya mendapatkan keberanian melangkah untuk berbaur dengan orang banyak seperti masuk bergabung dalam komunitas atas dasar dorongan dari kesamaan hobi.

Pemberian makna pada simbol di lingkungan sekitar inilah yang menjadi pandangan dari teori interaksionisme simbolik, seperti yang dikatakan oleh informan bahwa menonton anime dilakukan bagi dirinya bermakna waktu santai atau menghibur diri. Simbolik secara bahasa diartikan sebagai simbol, sedangkan dalam pandangan sosiologi merupakan sesuatu yang mengandung makna, menggambarkan ataupun mendefinisikan sesuatu yang lain. Sehubungan dengan ini, maka objek apa saja bisa menjadi suatu simbol, akan tetapi dapat mengandung sebuah makna yang telah disepakati dan dipahami bersama. Simbol dikatakan memiliki makna sebab manusia sendiri yang memberikan makna padanya (Citraningsih dkk, 2022).

Komunikasi saat berinteraksi akan harmonis jika topik yang dibicarakan selaras satu sama lain sehingga menghasilkan respon timbal-balik lebih banyak. Dengan begitu informan masuk dalam *circle* pertemanan yang menyukai anime merasakan komunikasi yang dilakukannya berjalan dengan lancar dan akan memunculkan reaksi dipikiran saat ngobrol bersama seputar anime. Bahkan dari awalnya berbincang seputar seputar anime mereka bisa menyambunginya sampai keranah diluar tema anime seperti, membicarakan seputar kehidupan pribadi antar anggota dalam komunitas.

“kita bukan hanya memulu kumpulan satu hobi suka anime *One Piece* di sana kita juga bisa mencari relasi, entah itu *sheerling* lowongan kerja entah bisnis bareng sampai kita juga berteman dengan komunitas-komunitas luar Semarang” (Rajif, Wakil Ketua Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Rajif, menunjukkan bahwa Interaksi yang terjadi dalam komunitas *OPLovers* ketika sedang melakukan kumpul bareng atau kopdar, disaat itulah interaksi terjadi dengan saling bertemu secara langsung, sehingga mendapatkan

respon secara langsung. Interaksi yang terjalin akan menimbulkan efek kedekatan dengan sesama anggota dalam komunitas *OPLovers*, dalam kegiatan tersebut para anggota dalam komunitas *OPLovers* akan saling melempar pendapat dan ide masing-masing dalam aktivitas formal maupun tidak formal.

Anggota komunitas *OPLovers* menunjukkan kedekatan selayaknya sudah saling mengenal dan mempercayai begitu lama sesama antar anggota, sebab mereka menganggap semua anggota itu adalah teman, mereka sangat menjaga ikatan pertemanan sebagaimana pemaknaan yang mereka berikan dari anime tentang menjaga atau pentingnya teman dalam kehidupan. Dalam komunitas mereka akan saling memberikan informasi, mendidik, menghibur, serta mempengaruhi satu sama lain ketika berinteraksi, karena mereka saling menerjemahkan tindakannya masing-masing. Maka hal ini sesuai dengan teori interaksionisme simbolik Blumer, yakni menekankan perhatiannya pada interaksi sosial dari pengalaman manusia yang terjadi setiap hari, kemudian ciri khas aktor sosial menggunakan komunikasi atau pertukaran simbol yang diberikan makna (Blumer, 1986).

Perilaku interaksi yang terjadi terhadap anggota dalam komunitas *OPLovers*, merupakan perilaku atau tindakan hasil makna yang mereka hasilkan. Sehingga bagaimana makna yang mereka ciptakan akan menentukan tindakan mereka, dengan masuk dan bergabung dalam komunitas anime *One Piece* ini memberikan makna bahwa relasi para anggota komunitas *OPLovers* akan dunia berkembang, pandangan anggota komunitas *OPLovers* menilai bagaimana berperilaku dan bertindak dengan menghargai teman memberikan mereka wawasan pengalaman dari anime. Dengan begitu, apa yang dinyatakan oleh Blumer dalam teorinya bahwa Makna dalam diri seseorang tidak muncul secara tiba-tiba namun akan muncul melalui proses pemahaman dan mengartikan, sebab seseorang membangun makna faktanya karena mereka mempunyai diri (*self*) (Blumer, 1986).

Teori interaksionisme simbolik menyatakan bahwa individu menjadi aktor yang aktivitasnya berada dalam lingkungan realitas sosial akan membentuk suatu perilaku bersama bahkan perilaku berulang-ulang yang membangun sebuah hubungan baik antar individu maupun kelompok dalam masyarakat (Elbadiansyah, 2014). Sehubungan dengan ini, maka terbentuknya aktivitas interaksi berulang yang terdapat dalam komunitas *OPLovers* Semarang ialah saat melakukan acara seperti even *anniversary*, *gathering*, dan aktivitas lainnya yang sering mereka lakukan berulang demi mencapai dan menjaga tali sirah turahmi yang baik. Sehingga kegiatan yang berulang kali dilakukan akan membentuk interaksi komunikasi yang lebih berjalan efektif untuk membangun tujuan komunitas, hubungan antar anggota lebih nyaman dan lebih tertata.

“kumpul juga gak selalu bahas *One Piece* tapi kalau emang kumpulan *One Piece* resmi baru mengadakan kuis-kuis terkait dengan animenya dan mengadakan pembahasan khusus *One Piece*” (Wawan, Ketua Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Wawan, memberikan gambaran bahwa dengan melakukan kegiatan yang berulang akan menghasilkan sebuah pengalaman, melalui pengalaman, individu dalam komunitas mendapatkan pengetahuan yang baru. Sehingga pengetahuan yang mereka dapatkan adalah hasil kesadaran membentuk pemaknaan, kesadaran dan pemaknaan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan suatu tindakan untuk berperilaku tertentu. Artinya, komunikasi menjadi proses bersifat sistematis antar individu yang berinteraksi melalui simbol tertentu menghasilkan makna.

Interaksi anggota komunitas *OPLovers* Semarang akan lebih luas dengan seseorang yang juga sepeham seperti sesama mengikuti atau menyukai film anime, dengan begitu mereka akan terbuka, seperti informan yang ketika berinteraksi dengan sesama anggota dalam komunitas, pemahaman mereka luas meskipun berbincang tema anime saja, sehingga tidak jarang akan menyelipkan beberapa tutur kata bahasa Jepang di dalam obrolan tersebut, hal ini merupakan respon yang spontan dilakukan oleh diri sebab adanya kecocokkan, namun ketika mereka berinteraksi dengan seseorang di lingkungan sosial lain, mereka hanya menghasilkan komunikasi yang terbatas seperti hal yang umum untuk dibicarakan.

“kurang lebih ada banyak yang mempengaruhi kalau ditanya begini, dari yang aku rasakan saat menonton film anime kadang lebih ke dari suka ikut kosa kata bicaranya, ini yang aku rasakan ya gak tau kalau anggota yang lain itu kayak gimana, tapi kalau pengalaman aku selama nonton film anime ya begini” (Mega, Anggota Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Dedeh, penulis mendapatkan gambaran bahwa pernyataan oleh Blumer (1986) tentang interaksi sosial yang dilakukan oleh manusia dengan memberikan makna terhadap simbol-simbol yang dikeluarkan saat proses interaksi sosial akan membentuk bagaimana tindakan dilakukan sebagai respon, sesuai dengan yang terjadi terhadap interaksi anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang. Dengan pengalaman yang dimiliki oleh para anggota komunitas *OPLovers* atas anime mendorong diri saat berkomunikasi atau berinteraksi yang menghasilkan pengetahuan atas pemaknaan anggota komunitas *OPLovers* terhadap kegemarannya, seperti tutur kata bahasa Jepang yang ikut tercampur saat berkomunikasi.

### C. Gaya Berpenampilan

Penyebaran dari budaya populer Jepang tidak hanya meningkatkan pertukaran budaya dan interaksi antar Indonesia dan Jepang, namun juga dapat menjadi sasaran pemuda-pemudi Indonesia dalam berpenampilan, budaya dapat mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup masyarakat. Dalam hal ini, penulis tinjau dari komunitas *OPLovers* Semarang pencinta budaya populer Jepang, secara tidak sadar mengkonsumsi budaya Jepang dalam keseharian. Semakin lama mengkonsumsi budaya Jepang maka semakin banyak pula ideologi masuk dalam diri para penggemar budaya Jepang, dampaknya jelas akan pada segala hal yang berhubungan dengan Jepang, seperti akan gaya berpenampilan (Faisal dkk, 2022).

Ditinjau dari Kamus Besar Bahasa Indonesia mengenai gaya berpenampilan merupakan pola tingkah laku sehari-hari yang digunakan manusia dalam masyarakat, gaya berbusana menunjukkan perilaku kehidupan pribadi di depan umum, karakteristik, kekhususan serta berupaya untuk membedakan statusnya dengan orang lain melalui lambang sosial (Irfan, 2019). Gaya berpenampilan secara umum sebagai *fashion* yang digunakan sehari-hari oleh seseorang bertujuan untuk menunjang penampilan. Kata *fashion* berasal dari bahasa Inggris yang berarti sebagai model, gaya maupun kebiasaan, sehingga saat ini *fashion* menjadi gaya hidup seseorang. Sedangkan dalam islam menyatakan bahwa, berpenampilan itu mesti bersih, sopan, menutup aurat dan sesuai dengan akhlak seorang muslim, hal ini tertuang dalam quran surah al-A'raf: 26 ” (Alawiyah, 2020).

Artinya:

“Hai anak Adam, sesungguhnya kami telah menurunkan kepadamu berpakaian yang menutup auratmu dan berpakaian indah sebagai perhiasan” (QS. Al-A'raf: 26).

Surah di atas telah memberikan kejelasan bahwa islam tidak banyak menuntut atau memberikan peraturan khusus dalam berbusana seseorang, melainkan berpakaianlah dengan bersih dan sopan. Artinya, berpakaian dengan bersih dan sopan sudah sangat indah dalam pandangan islam. Tentunya hal ini berbeda dalam pandangan masyarakat modern, gaya berpenampilan menjadi bentuk penafsiran seseorang mengenai nilai, kekayaan, serta posisi seseorang, sehingga seseorang harus mempunyai kesadaran diri untuk bergaya. Hal ini sama dengan masyarakat Barat, menunjukkan bahwa *fashion* digunakan sebagai sinonim dari pengistilahan dandanan berbusana, gaya hidup secara sosiologis merujuk pada gaya khas kelompok tertentu (Faisal dkk, 2022).

Setiap abad dalam urusan gaya hidup berpenampilan adalah segalanya, permasalahan tentang gaya berpenampilan telah lama diperbincangkan oleh sosiologi serta kritikus budaya. Misalnya pada karya Erving Goffman yang berjudul “The Presentation of Self Everyday Life

(1959)". Dalam karyanya ini, Goffman mengatakan bahwa kehidupan sosial terutama kali berpengaruh pada penampilan yang menjadi acuannya, hal ini lebih dikenal dengan pendekatan dramaturgi yakni penggunaan ruang, interaksi sosial serta bahasa tubuh merupakan fasilitas kehidupan sosial (Ritzer, 2007).

Tren *fashion* anime sebagai budaya populer dikalangan remaja pencinta anime, perubahan yang terjadi dalam gaya berpenampilan memberikan dampak bagi perilaku sosial secara luas. Sebab gaya berpenampilan mereka tuju pada anime sebagai bentuk model berbusana, meluasnya tren *fashion* meningkatkan komoditas yang diperjual-belikan bagi masyarakat (Pratama, 2021). Dampak gaya berpenampilan dalam komunitas *OPLovers* Semarang juga tidak dapat dihindari, para anggota komunitas *OPLovers* Semarang akan berpenampilan menggunakan pakaian bertema anime jika melakukan pertemuan kopdar dan acara komunitas, sehingga memberikan perbedaan penampilan dengan masyarakat lain. Namun jika melakukan kegiatan aktivitas sehari-hari anggota komunitas *OPLovers* cenderung menggunakan atau berpenampilan seperti biasanya, kemungkinan hanya menggunakan pakaian yang bergambar anime.

“walau saya wibu, saya masih sadar milih yang saya gunakan, memang saya suka banget sama anime, ngoleksi barangnya juga, paling kalau di baju gak mesti semuanya gambar anime, kalau cuman segitiga kecil di kiri gitu gambar anime paling gitu saya sukanya”  
(Ginanjari, Pendiri Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Ginanjari, memberikan arti bahwa kesukaannya dengan anime memberikan kesadaran penuh atas bagaimana ia melakukan tindakannya, sehingga hal ini sesuai dengan pemaknaan teori interaksionisme simbolik oleh asumsi Blumer, bahwa manusia sepenuhnya sadar akan bertindak atau bersikap pada sesuatu berdasarkan adanya makna yang terdapat sesuatu bagi mereka. Kemudian, perilaku yang muncul sebagai bentuk respon dari faktor eksternal seperti stimulus, maka akan menjadikan para aktor dapat memberikan makna pada kekuatan yang mendorongnya untuk melakukan tindakan (Blumer, 1986).

Pikiran yang merangsang untuk melakukan proses memahami dan menafsirkan, tindakan itu sebagai proses penentu (mendefinisikan) untuk menemukan makna dari tindakan yang dilakukan terhadap stimulus eksternal. Sehingga pernyataan dari kak Ginanjari atas bagaimana dirinya menerapkan gaya penampilan yang ia gunakan merupakan hasil yang telah ia definisikan terlebih dahulu dalam diri kemudian menghasilkan sebuah makna bahwa berpenampilan tidak begitu mempengaruhi dirinya untuk berpenampilan norak atau berlebihan



dengan tema anime, makna kecintaannya pada anime tidak di tampilkan dalam perilaku gaya berpenampilannya namun dalam segi keunikan atas jalan cerita dalam film anime.

Hal serupa juga disampaikan oleh kak Vicky admin dalam komunitas *OPLovers* Semarang sebagai berikut:

“lumayan banyak mempengaruhi dan sebenarnya bukan cuman anime aja si yang bisa mempengaruhi karena menurutku segala yang kita lihat berlebihan akan mempengaruhi” (Vicky, Admin Komunitas).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Vicky, penulis menyimpulkan bahwa pemaknaan film anime atas dampak gaya berpenampilan yang dilakukan oleh anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang yakni menunjukkan adanya berdampak pada dirinya, dan dampak ini tidak hanya pada stimulus anime saja namun apa saja yang dilihat terlalu berlebih akan memberikan dampak terhadap diri. Sebab perilaku yang dihasilkan atas berpenampilan seperti penggemar anime pada umumnya adalah hasil tanggapan dari lingkungannya saat interaksi berulang terjadi yakni ia akan menyesuakannya sebagaimana para anggota komunitas tersebut.

Herbert Blumer (1986) menjelaskan bahwa munculnya tindakan atau perilaku seseorang adalah hasil dari makna yang ia berikan terhadap sesuatu yang menjadi objeknya. Dari interaksi akan membentuk wataknya sendiri dengan pola penafsiran, evaluasi, menentukan hingga merencanakan tindakannya, sebab individu sebagai aktor dalam lingkungan realitas sosial akan mampu menghasilkan perilaku bersama hingga perilaku yang berulang dalam komunitas. Berhubung dengan pernyataan di atas, penulis menyimpulkan mengenai sikap yang dilakukan oleh anggota komunitas *OPLovers* tersebut merupakan sikap aktif dalam menyadari pemaknaan atau persepektif yang diberikan pada anime, sehingga memiliki hubungan timbal balik terhadap tindakan yang akan dihasilkan. Maka hal ini sesuai dengan tiga premis yang dikembangkan oleh Herbert Blumer dalam mengartikan interaksi simbolik.

Gaya hidup yang terlihat dalam komunitas pencinta budaya Jepang meliputi gaya rambut, gaya berpenampilan, kegiatan yang dilakukan, koleksi musik, membuat mereka terlihat lebih menonjol berbeda serta unik dikalangan masyarakat, serta lebih sering dinilai aneh karena melakukan kegiatan yang tidak penting seperti bernuansa budaya Jepang, salah satunya seperti kegiatan kostum Jepang yang dipadukan dengan adanya unsur budaya Indonesia. Hal ini tentu dinilai oleh masyarakat umum suatu kegiatan yang tidak penting sebab hanya menghabiskan uang (Faisal, 2022).

Namun tentu saja hal ini penilaian umum, sebab masyarakat lain bukanlah suatu kesatuan dalam organisasi Jejepangan tersebut, seperti komunitas *OPLovers* Semarang yang lebih

menyukai tampil apa adanya dan tidak selalu mengikut gaya berpenampilan apa yang ditampilkan dalam budaya populer Jepang yang sering mereka tonton maupun yang sering mereka dengarkan. Karena anggota komunitas *OPLovers* Semarang lebih condong menyukai budaya populer Jepang akan keunikan yang ada dalam film anime bukan sepenuhnya sebagai penentu kehidupan, sebagaimana hal ini dinyatakan oleh kak Mega sebagai berikut:

“ngikut kosakatanya aja palingan, kalau berpenampilan gak ada, kayak suka seponan nyelipin atau bercanda pakai bahasa Jepang saat ngobrol bareng sesama anggota jadi ya yang positifnya aja suka ngikut gitu” (Mega, 27 Januari 2023).

Berdasarkan transkrip wawancara di atas dengan kak Mega, dalam komunitas *OPLovers* Semarang para anggota tidak begitu terdampak atas gaya berpenampilan yang berlebihan terhadap tema anime, namun mereka lebih terdampak pada sikap konsumerisme dan gaya kosakata terhadap budaya Jepang, tentu hal ini merupakan hal yang wajar dalam komunitas budaya populer Jepang, sebab mereka sadar akan kesukaannya dengan anime tidak tercampur pada perilaku dalam aktivitas sehari-hari.

Adanya perubahan dari berpenampilan para anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang saat mengadakan perkumpulan, merupakan bentuk dari adanya konsep diri (*self*) pada individu yang memberikan pemaknaan atas bagaimana tindakannya sebagai seorang penggemar anime, maka dengan ada pemikiran wajar saja berpenampilan bertema anime dalam kegiatan komunitas yang berbudaya Jepang seperti itu, maka menghasilkan perbuatan (*action*) yakni mengenakan tampilan yang memiliki gambar anime *One Piece* sebab lingkungan tempat ia berada mendukung dirinya berpenampilan demikian. Hasilnya para anggota komunitas *OPLovers* Semarang kerap berpenampilan berbudaya Jepang ketika mengadakan kegiatan dalam komunitas (Blumer, 1986).

Gambar 16. Gaya Berpenampilan Anggota Komunitas *OPLovers*



*Sumber: Instagram komunitas @oploversemarang*

Seperti yang telah tertera pada gambar di atas, maka dapat dilihat bahwa dalam berpenampilan para anggota komunitas *OPLovers* Semarang ketika melakukan atau mengadakan kegiatan mereka akan serentak menggunakan baju bertema anime *One Piece* untuk menjadi suatu ciri khas identitas dalam komunitas mereka. Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang juga akan selalu membawa dan menampilkan bendera yang menjadi simbol atau lambang identitas komunitas mereka.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan tahap-tahap pembahasan tersebut di atas, maka penulis dapat menghasilkan kesimpulan, sebagai berikut:

*Pertama*, para anggota komunitas *OPLovers* Semarang memaknai film anime berbeda meskipun stimulusnya sama yaitu interaksi terhadap film anime dalam kegiatan komunitas. Para anggota komunitas *OPLovers* Semarang memaknai film anime dapat menghasilkan ide yang tidak membatasi imajinasi mereka untuk berkreasi, dan menambah wawasan baru terhadap dunia nyata. Pembentukan identitas sosial atas pemahamannya terhadap karakter dalam film anime menghasilkan makna perilaku anggota komunitas *OPLovers* membentuk identitas sosial dalam hal terjun ke dunia kuliner sebab ketertarikannya dengan sosok Sanji dalam anime *One Piece*. Kemudian pemaknaan yang dihasilkan anggota komunitas *OPLovers* Semarang yakni mengubah cara pandang anggota untuk menyikapi dunia nyata, seperti lebih semangat dalam aktivitas sehari-hari, lebih menghargai sesama teman dan lebih banyak mendapatkan informasi yang jarang ada pada film yang ditokohkan oleh manusia.

*Kedua*, dampak pemaknaan film anime terhadap interaksi sosial para anggota komunitas *OPLovers* Semarang yakni, konsumerisme terhadap produk anime, merasa terpuaskan akan keberhasilannya memperoleh barang bertema anime yang sangat diinginkan, kemudian dampak pada pola interaksi, anggota komunitas *OPLovers* Semarang menjadikan film anime sebagai “waktu untuk diri”, memilih menghabiskan waktu menonton film anime sendiri atau berkumpul dalam komunitas sebab mereka merasa nyaman dengan perkumpulan sefrekuensi, namun untuk dampak pada gaya berpenampilan, anggota dalam komunitas *OPLovers* Semarang tidak berlebihan penampilan mereka, mereka berpenampilan serentak bertema anime ketika mengadakan perkumpulan komunitas.

## **B. Saran**

*Pertama*, bagi penulis berharap dari penelitian ini dapat membantu memberi wawasan tentang budaya populer Jepang melalui film anime kepada pembaca dan penggemar anime. Penulis menyadari akan keterbatasan dalam menyajikan data pada fokus rumusan penelitian, maka dari itu kritik dan saran sangat berharga bagi penulis untuk membangun menyempurnakan skripsi ini.

*Kedua*, bagi komunitas, setidaknya saat mengadakan kegiatan kopdar ada interaksi menyangkut pembahasan terkait sisi positif maupun negatif dari film anime bagi kehidupan sehari-hari, sehingga para anggota komunitas mendapatkan wawasan atas pembatasan diri terhadap berlebihan menonton film anime dan sebaiknya ada keseimbangan menggunakan waktu untuk menonton film anime.

*Ketiga*, bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang tema budaya populer Jepang seperti film anime dan sebagainya, diperlukan penelitian lebih mendalam dan komprehensif terkait pola pemaknaan pada anime Jepang dilingkungan sosial masyarakat atau sudut pandang masyarakat, sehingga mengetahui bagaimana penyebaran budaya Jepang melalui interaksi sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Alfathoni, Muhammad dan Dani. 2020. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Depublish.
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Blumer, Herbert. 1986. *Symbolic Interactionism*. Amerika: Paperback.
- Bungin, Burhan. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana.
- Burns, R.B. 1993. *Konsep Diri Teori, Pengukuran, Perkembangan, dan Perilaku, Arcan*. Jakarta: Alih Bahasa: Eddy.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies, Teori dan Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Elbadiansyah, Umiarso. 2014. *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Hartono, Jogiyanto. 2018. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massal (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Nugrahani, F dkk. 2014. *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Ritzer, G. 2007. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Randupandojo dan Suad Husnan. 2006. *Perilaku Organisasi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Raho, Bernard. 2021. *Teori Sosiologi Modern*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (cet.21)*. Bandung: Alfabeta.
- Shihab, M. Qurais. 2001. *Wawasan Al-Quran (Cet. XII)*. Bandung: Mizan.
- Sardiman A.M. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Takwin, Bagus. 2007. *Psikologi Naratif: membca manusia sebagai kisah*. Yogyakarta: Jalasutra.

Vera, N. 2014. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Yusuf, A. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zuchdi, Darmiyati dkk. 2013. *Model Pendidikan Karakter: Terintegrasi dalam Pembelajaran dan Pengembangan Kultur Sekolah*. Yogyakarta: CV. Multi Presindo MP.

## **B. Jurnal**

Ardi, Prista dan Grendi. 2017. "Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta)". *Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Vol. 6, No. 3, hlm: 1-14.

Amalina, Aulia. 2012. "Budaya Populer Jepang Sebagai Instrumen Diplomasi Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Komunitas-Komunitas di Indonesia". *Jurnal Andalas of International Studies*. Vol. 1, No. 2, hlm: 108-117.

Antono, Heny dkk. 2022. "Dampak Posistif Otaku Anime Terhadap Perilaku Mahasiswa". *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 8, No. 1, hlm: 12-23.

Ahmadi, Dadi. 2008. "Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar". *Jurnal Mediator*. Vol. 9, No.2, hlm: 301-313.

Alawiyah, Syarifah dkk. 2020. "Adab Berpakaian Wanita Muslimah Sesuai Tuntunan Syariat Islam". *Jurnal Ilmu Islam*. Vol. 2, No.2, hlm: 219-226.

Agus Irianto. 2010. "Studi Analisis Isi Tentang Adegan Kekerasan Dalam Serial Televisi Animasi Jepang Naruto Shippuden Yang Ditayangkan Di Global TV Periode Bulan November 2010". *Jurnal Kekerasan Dalam Serial Televisi*. Vol.5, No.2, hlm: 70-80.

Biiznilla, Sakinah. Y dan Mohammad. 2019. "Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung)". *Jurnal Komunikasi*. Vol. 13, No. 2, hlm: 191-200.

Citrانingsih, Diningrum dkk. 2022. "Interaksionisme Simbolik: Peran Kepemimpinan dalam Pengambilan Keputusan". *Jurnal Social Science Studies*. Vol. 2, No. 1, hlm: 72-86.

Derung, Teresia. N. 2017. "Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat". *SAPA Jurnal Kateketik Dan Pastoral*. Vol. 2, No. 1, hlm: 118-131.

Daga, Rosnaini dkk. 2020. "Pandemi COVID-19 Memberdayakan Ibu-Ibu yang Kehilangan Pekerjaan untuk Mengelolah Sedekah Jum'at ke Mesjid dan Panti Asuhan di Kota Makassar". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2, No. 1, hlm: 7-9.

Faisal, Muhammad Agung dkk. 2022. "Hegemonisasi Budaya Populer Jepang dalam Komunitas Otaku". *Jurnal Studi Kejepangan*. Vol. 12, No. 1, hlm: 9-14.

Irfan, Muhammad Syukhori. 2019. "Komodifikasi Anime sebagai Budaya Populer Pada Komunitas Anime One Piece Di Kota Medan". *Jurnal Interaksi*. Vol. 3, No. 2, hlm: 129-141.

- Hasanah, Umrotul & Nulhakim, L. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis". *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. Vol. 1, No. 1, hlm: 91-106.
- Hastuti, Hilda, dan Puspita Dewi. 2020. "Moral value in One Piece anime movie of Chopper plus Bloom in the Winter". *Humanitatis: Journal of Language and Literature*. Vol. 6, No.2, hlm: 203-214.
- Hariananta, Leonika Putri dkk. 2022. "Analisis Tanda Otaku Idol dalam anime Back Street Girls: Gokudols". *Jurnal Daruma: Linguistik, Sastra dan Budaya Jepang*. Vol. 4, No. 2, hlm: 1-9.
- Jackson, Jay. W dan Eliot R. Smith. 1999. "Conceptualizing Social Identity: A New Framework and Evidence for the Impact of Different Dimensions". *Jurnal Personality and Social Psychology Bulletin*. Vol. 25, No.1, hlm: 120-135.
- Khalilurrahman. 2021. "Pendidikan Islam Omar Muhammad Al-Toumy Al-Syaibany Falsafah Al-Tarbiyah Al-Aslamiyah". *Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*. Vol. 5, No. 2, hlm: 53-60.
- Lubis, Muhammad Irfan Syukhori. 2019. "Komodifikasi Anime sebagai Budaya Populer Pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan." *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 3, No.2, hlm: 129-141.
- Muslim, Asrul. 2013. "Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis". *Jurnal Diskursus Islam*. Vol. 1, No. 3, hlm: 483-494.
- Mudjiono, Yoyon. 2020. "Kajian Semiotika dalam film." *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. hlm: 125-138.
- Masykur, dkk. 2021. "Tafsir Quran Surah Al-Alaq Ayat 1 Sampai 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan)". *Jurnal Studi Keislaman*. Vol. 2, No. 2, hlm: 73-83.
- Novitasari, Mely Harahap. 2021. "Analisis Data Penelitian Kualitatif Menggunakan Model Miles dan Huberman". *Jurnal manhaj*. Vol. 18, No. 8, hlm: 2646.
- Perdana, Rachmadiar & Dwi. 2018. "Gambaran Kemampuan Metakognitif pada Mahasiswa Penggemar Anime". *Jurnal Ecopsy*. Vol. 5, No.1, hlm: 22-27.
- Permana, Rangga Saptya Mohamad dkk. 2018. "Pengalaman Komunikasi dan Konstruksi Makna "Otaku" bagi Penggemar Budaya Jepang (Otaku)". *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi*. Vol. 8, No. 1, hlm: 12-27.
- Prinando, Arsi dkk. 2022. "Analisis Identitas Budaya Populer Jepang Terhadap Komunitas Anime Palembang". *Jurnal Komunikasi dan Budaya*. Vol. 3, No. 1, hlm 13-17.
- Prihastuti, Nancy dkk. 2014. "Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (OTAKU)". *Jurnal Paradigma*. Vol. 2, No.3, hlm: 1-5.



- Rizal, Muhammad. H. J dkk. 2020. "Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang". *Jurnal Sosialisasi*. Vol. 9, No. 1, hlm: 39-44.
- Rezi, Yoga Gumelar Alfah. 2022. "Analisis Terhadap Konsep Diri Remaja Pencinta Anime di Komunitas Genesis Art Semarang". *Majalah Lontar*. Vol. 34, No.1, hlm. 59-74.
- Ramadhan, Mohammad Rezky dkk. 2022. "Visual Poster Film Anime Akira Versi Tahun 2001 Dan Tahun 1989 Melalui Semiotika." *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*. Vol. 2, No.1, hlm: 1-13.
- Rofi'ah, Siti dkk. 2015. "Motivasi Belajar dalam Film Animasi Naruto Uzumaki (Studi Perspektif Psikologi Belajar)". *Jurnal Al Ta'dib*. Vol. 5, No.1, hlm. 1-9.
- Rahmawati, Intan. 2018. "Identitas Sosial Warga Huni Rusunawa". *Jurnal Mediapsi*. Vol. 4, No. 2, hlm. 77-82.
- Siregar, Nina Siti Salmaniah. 2011. "Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik". *Jurnal Ilmu Sosial*. Vol. 4, No.2, hlm: 101-105.
- Setiawati, Debi. 2011. "Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Sejarah". *Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*. Vol. 1, No.1, hlm: 99-115.
- Sokalia, Putu & Dewi. 2020. "Hubungan kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif remaja penggemar animasi Jepang (anime) di Denpasar". *Jurnal Psikologi Udayana*. Vol. 1, hlm: 144-155.
- Sentosa, Yunda Oktaviana dkk. 2022. "Karakter Visual Monkey D Luffy Dan Tony Tony Chopper Serial Animasi One Piece Episode Arc Drum Island Menggunakan Kajian Semiotika". *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Vol. 12, No. 1, hlm: 1-11.
- Sada, Heru Juabdin. 2016. "Manusia dalam Perspektif Agama Islam". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 7, No. 1, hlm: 129-142.
- Sarifah, Rusdah. 2016. "Identitas Sosial dengan Prasangka pada Prajurit TNI AD Terhadap Anggota Kepolisian". *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. Vol. 4, No. 1, hlm. 75-79.
- Xiao, Angeline. 2018. "Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat". *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*. Vol. 7, No. 2, hlm: 94-98.
- Yahya, Agusni dkk. 2022. "Analisis Lafaz Tanshurullaha dalam Tafsir Fi Zilal Al-Qur'an dan Tafsir Al-Kabir". *Jurnal of Qur'anic Studies*. Vol. 7, No. 1, hlm. 153-168.
- Yamane, Toi. 2020. "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia". *Jurnal Ayumi*. Vol. 7, No. 1, hlm: 68-82.
- Zanitri, Venny dkk. 2018. "Pengaruh Menonton Anime Jepang di Internet Terhadap Perilaku Imitasi di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda". *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 6, No. 2, hlm: 15-27.

Zulkarnain, Wildan. 2015. "Tata Ruang Kantor Tata Usaha Sekolah dalam Mendukung Pekerjaan Perkantoran". *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*. Vol. 24, No.6, hlm: 491-497.

### C. Skripsi

Gunawan, Hasdian. 2022. *Makna dalam Kehidupan Sosial Generasi Milenial*. (Doctoral dissertation, UIN KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER).

Mubarok, Luthfi. 2020. *Kegilaan Peradaban Pada One Piece Lovers Semarang (Tinjauan Moralitas Michel Foucault dan Etika Islam)*. Ilmu Ushuluddin dan Humaniora. UIN Walisongo Semarang.

Millah, Isma. 2018. *Psikologi Anime (Studi Deskriptif Pada Komunitas UIN Maulana Malik Ibrahim Malang)*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

### D. Website

Adib, Ahmad Hidhir. 2022. "Hukum Menonton Anime", dalam <https://bincangsyariah.com/kolom/hukum-menonton-anime/>, diakses pada 9 maret.

CNN Indonesia. 2020. "Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga Mewabah ke Indonesia", dalam <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarahanimesejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>, diakses pada 18 Agustus.

Mogi, Mogy. 2018. "8 Motivasi Hidup dalam Menonton Anime", dalam <https://www.mogimogy.com/2018/02/8-motivasi-hidup-dari-menonton-anime.html>, diakses pada 23 febuari.

Prawiro, M. 2018. "Pengertian Motivasi, Jenis dan Faktor Motivasi Menurut Para Ahli", dalam <https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-motivasi.html>, diakses pada 30 Juni.

Satria, Ase. 2016. Teori Konsep Motivasi (Pengertian, Jenis, Faktor Dan Proses Motivasi Menurut Para Ahli), dalam <https://www.materibelajar.id/2016/04/teori-konsep-motivasi-pengertian-jenis.html> diakses pada Maret.

Sabat, Olivia. 2021. "Pengertian Interaksi Sosial, Ciri-ciri, Syarat Terjadi, dan Ragam Bentuknya", dalam <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5752680/pengertian-interaksi-sosial-ciri-ciri-syarat-terjadi-dan-ragam-bentuknya>, diakses pada 4 Oktober.

## LAMPIRAN



Lampiran 1. Wawancara dengan ketua, wakil ketua dan anggota komunitas

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Data Pribadi

Nama : Khumayrah Praselia  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 12 Juni 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Margaan I LK. IV, Mabar Hilir, Medan Deli  
No. Whatsapp : 085763770325  
Email : khumayrah041@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. PAUD Al-Arof : Tahun 2006-2008
2. SD Negeri 060943 : Tahun 2007-2013
3. SMP Swasta Pelita : Tahun 2013-2016
4. SMA PAB-6 Helvetia : Tahun 2016-2019

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 4 April 2023



Khumayrah Praselia

1906026041