

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki banyak nilai-nilai budaya yang semakin kuat dan mendunia. Budaya-budaya tradisional yang terus tumbuh dan berkembang menciptakan budaya-budaya baru yang populer di kalangan masyarakatnya maupun masyarakat Internasional (Aulia, 2012). Budaya populer Jepang (Japanese popular culture) telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Budaya populer Jepang adalah budaya yang berasal dari Negara Jepang yang dikenal, dinikmati, dan dikonsumsi oleh masyarakat dunia tak terkecuali masyarakat Indonesia. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah manga dan anime. Bermula dari kehadiran anime, manga, dan game asal Jepang, budaya populer ini menjamur di dunia pertelevisian Indonesia sekitar tahun 1990-an. Menurut Craig (2007), budaya populer Jepang dapat dikatakan merupakan unsur-unsur budaya yang mengacu pada budaya modern Jepang. Beberapa elemen dari budaya populer Jepang yang terkenal di seluruh dunia meliputi anime, gaya busana harajuku, manga, kesenian Jepang, fashion, serta cosplay. Manga adalah sebutan untuk komik dari Jepang. Anime yang merupakan animasi dari Jepang juga menarik perhatian banyak penonton di seluruh dunia. Anime merupakan salah satu budaya populer dari Jepang yang dikenal dan diminati oleh masyarakat internasional tidak terkecuali masyarakat Indonesia. Anime merupakan salah satu bentuk pengenalan budaya Jepang dalam bentuk animasi. Anime ini sendiri menjadi salah satu faktor utama populernya budaya Jepang di dunia. Hal ini dikarenakan pengenalan budaya yang dilakukan tidak selalu dilakukan oleh negara dalam bentuk pertemuan antar diplomat melainkan melalui ilustrator-illustrator

berbakat yang menuangkan karya-karya unik yang tetap melekatkan nilai-nilai budaya Jepang di dalamnya (Putri, 2021).

Dari berkembangnya budaya anime Jepang tersebut, muncullah istilah Otaku dan wibu. Dikutip dari kompasiana.com, Wibu memiliki definisi terhadap orang memiliki kecintaan dan obsesi terhadap anime dan budaya meskipun orang itu tidak berasal dari Jepang. Otaku adalah seseorang yang mengejar hasrat mereka dengan keras. Misalnya, dia menyukai anime atau manga dan menganggap serius semua yang berhubungan dengan serial tersebut (Seno, 2023).

Saat ini, istilah otaku dan wibu itu sendiri cenderung sudah sangat bias. Kebanyakan masyarakat Indonesia menganggap wibu dan otaku memiliki arti orang yang menonton anime atau membaca manga yang berada di level candu. Namun hal tersebut salah, wibu dan otaku sangatlah berbeda otaku hanya menyukai anime dan manga saja, sedangkan wibu menyukai budaya populer Jepang (Ito, 2012).

Setelah munculnya otaku dan wibu banyak bermunculan organisasi-organisasi yang berhubungan budaya populer Jepang. Menurut data pusat kebudayaan. Di Yogyakarta terbilang sudah cukup banyak, setidaknya ada 16 komunitas Jepang yang ada di Yogyakarta :

Tabel 1. 1 Daftar Komunitas Jepang

No	Nama Komunitas	Tahun Terbentuk
1	Anata	2005
2	Albatros-force	2007
3	Atsuki	2007
4	Amanogawa	2007

5	Egaku	2007
6	Onegai Shelter	2008
7	PKS (Paguyuban Kembang Seroja)	2008
8	Gamabunta	2011
9	Anoman	2012
10	FBS (Super Fantasy Boy)	2012
11	Guntaku	2013
12	Kantay	2013
13	KOY (Komunitas Otaku Yogyakarta)	2013
14	GTS (Graha Tangga Squad)	2014
15	JBj (Japan Band Jogja)	2015
16	Inaichi	2016

Sumber : Jurnal Kusumadewi tahun 2020

Organisasi tersebut, merupakan perkumpulan orang-orang yang menggemari dan menyukai budaya Jepang. Banyaknya orang yang menyukai budaya Jepang salah satunya anime, hal ini membuat mereka tergerak untuk membuat suatu organisasi guna menjadi wadah untuk mereka untuk saling berbagi informasi dan pengalaman tentang budaya Jepang, salah satu organisasi tersebut adalah Onegai Shelter.

Onegai Shelter merupakan sebuah komunitas di Universitas Amikom Yogyakarta yang menampung para peminat budaya Jepang dalam bidang

kreatifitas seperti karya seni rupa, terapan dan modern. Pada awalnya, komunitas ini didirikan oleh beberapa mahasiswa yang memiliki hobi menonton anime pada tanggal 10 Juni 2008. Onegai Shelter merupakan organisasi yang sangat terstruktur karena memiliki kegiatan berdasarkan laporan pertanggungjawaban (LPJ). Organisasi Onegai Shelter saat ini memiliki anggota berjumlah 240 orang yang terdiri dari 195 orang laki-laki dan 45 perempuan. (data observasi pra penelitian)

Di Yogyakarta terdapat berbagai macam organisasi budaya Jepang seperti ANOMAN (Anime Otaku dan Mangaka), KANTAY (Komunitas Anime Otaku Yogyakarta) namun kurang produktif. Hal ini berbeda dengan komunitas Onegai Shelter yang termasuk organisasi produktif. Komunitas Onegai Shelter memiliki kegiatan rutin yaitu Malam kreatif (*Creative Night*), kegiatan mingguan onegai ini diadakan setiap Rabu malam, di mana anggota berkumpul membahas ide-ide kreatif mereka yang nantinya akan dibahas di kegiatan kedua yaitu pelatihan yang diadakan setiap Sabtu sore. Pada kegiatan pelatihan anggota melakukan pembelajaran bersama mentor agar bakatnya bisa dikembangkan lagi dan pada kegiatan pelatihan para anggota juga membuat suatu karya yang selalu di publish di akun Instagram komunitas Onegai Shelter. Selain itu, Onegai Shelter juga berpartisipasi dan melakukan kolaborasi dengan berbagai pihak pada kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan hal-hal yang berkaitan dengan Jepang. Pada kegiatan tersebut Onegai Shelter menampilkan *merchandise* dan gambar-gambar yang berkaitan dengan budaya Jepang hasil karya para anggotanya. Selain itu, para anggota juga melakukan cosplayer pada kegiatan tertentu. Hal ini, mengakibatkan munculnya suatu krisis identitas para anggota komunitas tersebut, Mereka lebih cenderung menyukai budaya Jepang tersebut daripada budaya Indonesia. Misalnya pada beberapa anggota yang memilih menggunakan nama Jepang pada media sosial mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai identitas budaya di komunitas Onegai Shelter melalui judul penelitian "*Pola Komunikasi Interpersonal Dalam Pembentukan Identitas Budaya Pada*

Komunitas Onegai Shelter Yogyakarta”. Untuk menghindari pembahasan yang meluas maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada pola komunikasi interpersonal yang terjadi pada komunitas Onegai Shelter dalam pembentukan identitas budaya para anggotanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi interpersonal sebagai pembentukan identitas budaya pada komunitas Onegai Shelter Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan pola komunikasi interpersonal dalam membentuk identitas budaya pada komunitas Onegai Shelter Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap bahwa hasil penelitian dapat memberikan manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mahasiswa tentang pola komunikasi interpersonal dalam pembentukan identitas budaya pada sebuah komunitas yang mempelajari budaya luar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori yang ada dalam mengkaji suatu fenomena di masyarakat dan dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi ilmiah terhadap perkembangan dan pendalaman studi Ilmu Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi praktisi Budaya Jepang, diharapkan dengan adanya penelitian ini, para praktisi budaya Jepang untuk selalu melakukan evaluasi dan melakukan pengamatan pada skema perubahan identitas budaya yang disebabkan oleh budaya Jepang. Selain itu, bagi komunitas Onegai Shelter diharapkan juga untuk tidak melupakan budaya asli Indonesia dan diharapkan mampu memberikan pengetahuan mengenai gaya hidup budaya Jepang yang secara tak sadar menjadi suatu identitas budaya mereka.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan penjelasan secara lengkap pada penelitian ini, maka sistematika penulisan skripsi dibagi menjadi lima bab meliputi :

1. Bab I : Pendahuluan. Dalam bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah. Selain itu, juga terdapat tujuan masalah, manfaat dan sistematika penulisan.
2. Bab II : Kajian Teori. Dalam bab kajian teori menjelaskan tentang kajian pustaka yang peneliti gunakan untuk menyelidiki permasalahan di lapangan, seperti penjelasan mengenai definisi konseptual dan kajian teori, penelitian terdahulu hingga kerangka berpikir.
3. Bab III : Metode Penelitian. Dalam bab metode penelitian, peneliti menjelaskan tentang jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian. Selain jenis penelitian, dalam bab ini penulis juga menjelaskan sumber data, subjek dan objek penelitian, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data serta uji validitas data.

4. Bab IV : Hasil Penelitian. Dalam bab hasil penelitian menyajikan hasil temuan penelitian yang dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi di Komunitas Onegai Shelter tentang pola komunikasi interpersonal dalam pembentukan identitas budaya pada komunitas tersebut, kemudian hasil temuan diolah dan dikaitkan dengan kajian pustaka yang peneliti jabarkan dalam Bab II.
5. Bab V : Penutup. Dalam bab penutup, peneliti memaparkan kesimpulan yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang menjadi pokok masalah dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti juga menyampaikan saran dan rekomendasi dari peneliti terkait.

