

INTERAKSI SIMBOLIK PENGGEMAR JEPANG (OTAKU)

Nency Prihastuti

Program Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
voldancy@gmail.com

Pambudi Handoyo

Program Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
pam_pam2013@yahoo.co.id

Abstrak

Kebudayaan di Jepang yang sampai saat ini masih populer yaitu *Manga*. *Otaku* dalam hal ini adalah seseorang yang sangat menggilai sesuatu. Objek kegilaan mereka yaitu seperti *manga*, *anime*, *games* dan segala macam lainnya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan interaksionisme simbolik George Herbert Mead. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah pengalaman manusia dan pengertian tentang apa itu *otaku* melalui deskripsi dari orang yang menjadi partisipan penelitian, sehingga peneliti dapat memahami pengalaman hidup partisipan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya (UNESA), di dalam Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam (*indepth interview*) dengan menggunakan pedoman wawancara. Di dalam dunia para penggemar Jepang, terdapat pola interaksi yang ditunjukkan dengan adanya *Otaku* dan *Weaboo*. Penggemar hal-hal tentang Jepang, akan sering bertemu di festival-festival Jepang yang sering diadakan oleh berbagai Universitas dan beberapa komunitas yang ada. Baik di dalam ataupun di luar festival Jepang, para *weaboo* akan tetap menunjukkan jika dia adalah seorang penggemar Jepang, berbanding terbalik dengan seorang *otaku* yang hanya bersikap biasa saja dan tidak terlalu berlebihan.

Kata Kunci: Interaksionisme Simbolik, Penggemar Jepang, *Otaku* dengan *Weaboo*, Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNESA

Abstract

Culture in Japan which is still popular is Manga. Otaku in this case is someone who is very fond of something. The object of their madness is like manga, anime, games and all sorts of others. This study uses qualitative research methods with symbolic interactionism of George Herbert Mead. In this study is investigated human experience and understanding of what it otaku through the description of the study participants, so that researchers can understand the life experiences of participants. This research was conducted at the State University of Surabaya (UNESA), in the Japanese Language Education Study Program. Data collection techniques gained through observation, in-depth interviews (in-depth interview) by using the interview guide. In the world of Japanese fans, there is a pattern of interaction is indicated by the Otaku and Weaboo. Fans of the things about Japan, would often meet at Japanese festivals are often held by various university and some of the existing community. Both inside and outside Japan festival, the weaboo will still show if he is a fan of Japan, is inversely proportional to an otaku who just act casual and not too excessive.

Keyword: Symbolic interactionism, Japanese Fans, Otaku with Weaboo, Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNESA

*terimakasih kepada FX Sri Sadewo selaku mitra bestari yang telah bersedia mereview dan memberikan masukan terhadap tulisan ini.

PENDAHULUAN

Budaya populer sendiri adalah budaya yang muncul dari interaksi sehari-hari dari kebutuhan suatu masyarakat tertentu. Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai dari memasak, gaya berpakaian, olahraga, dunia hiburan. Semuanya dicakup dalam budaya populer. Dengan demikian, budaya populer adalah budaya yang bermacam-macam, bersifat dinamis atau selalu berubah-ubah, entah dalam jangka waktu

pendek atau panjang. Definisi ini membuat budaya populer berbeda dengan high culture yang cenderung lebih stabil. Karena budaya populer selalu berubah mengikuti jaman. Budaya adalah praktek-praktek kehidupan dalam suatu konteks tertentu baik dalam konteks masyarakat, sekelompok orang tertentu atau satu periode tertentu. Dengan menggunakan definisi ini, maka kegiatan anak-anak remaja Jepang yang suka memperagakan *cosplay* atau membaca *manga*, bermain games, bisa disebut sebagai satu kebudayaan, karena

merupakan praktek kehidupan satu kelompok orang tertentu pada suatu periode waktu tertentu.

Kebudayaan di Jepang yang sampai saat ini masih populer yaitu *Manga*. *Manga* sendiri merupakan kata komik dalam bahasa Jepang, sedangkan diluar Jepang kata *manga* dikhususkan untuk membicarakan tentang komik Jepang. Di Jepang *manga* sangat mudah didapat di mana-mana, di kafe, di stasiun, di pinggir jalan dan lain-lain. *Manga* dalam masyarakat Jepang menimbulkan fenomena-fenomena sosial seperti *otaku*, *doujinshi*, *comic market* dan *cosplay*. *Otaku* dalam hal ini adalah seseorang yang sangat menggilai sesuatu. Objek kegilaan mereka yaitu seperti *manga*, *anime*, *games* dan segala macam lainnya. *Otaku* sendiri adalah istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut orang yang betul-betul menekuni suatu 'hobi'.

Di Indonesia kebanyakan para remaja yang menyatakan dirinya sebagai seorang *otaku* terkadang tidak betul-betul mengerti apa arti sebenarnya dari *otaku* itu. Komunitas *otaku* yang ada di Indonesia juga banyak ditemukan di media-media sosial atau bahkan di kalangan siswa-siswa, mahasiswa, dan lain sebagainya. Banyak *otaku* di Indonesia mengklaim dirinya sebagai *otaku* hanya karena mereka menyukai *anime*, *manga*, *dorama*, *J-music*, ataupun *J-culture* lainnya. Padahal seseorang yang telah mengakui dirinya sebagai seorang *otaku* bukan hanya sekedar hanya menyukai *anime*, *manga* dan lainnya bisa layak disebut sebagai *otaku*, karena di Jepang banyak orang yang menyukai *anime* gemar membaca *manga* tetapi mereka tidak mengklaim dirinya sebagai *otaku*. Kebanyakan para *otaku* di Indonesia ini lebih memilih untuk memperlihatkan jika mereka seorang *otaku* jika ada festival-festival khas Jepang di beberapa Universitas tertentu.

Festival Budaya Jepang atau *Bunkasai* ini merupakan sebuah acara tahunan yang diselenggarakan oleh sebagian besar sekolah-sekolah di Jepang, dimana siswa menampilkan prestasi mereka sehari-hari. Di dalam *bunkasai* akan banyak ditemukan stand-stand bazaar. Stand-stand bazaar ini banyak menjual dan menampilkan berbagai macam bentuk kebudayaan khas Jepang. Di Indonesia sendiri *bunkasai* sangat dinantikan oleh banyak penggemar Jepang atau lebih dikenal *otaku*. Para *otaku* terlihat lebih leluasa menunjukkan identitas mereka ketika mengikuti dan mendatangi festival ini. *Bunkasai* di UNESA inilah peneliti akan mencoba untuk mengkaji lebih dalam dengan menggunakan konsep sosiologi, karena para *otaku* akan lebih mengapresiasi dirinya yang membuat menarik untuk diteliti. Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu "Bagaimana pola interaksi simbolik para Penggemar Jepang (*Otaku*) (Studi Kasus Pada Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang UNESA)."

KAJIAN TEORI

Teori Herbert Mead Mengenai Interaksionisme Simbolik

Menurut Mead Interaksionisme simbolik tidak hanya tertarik pada sosialisasi saja, melainkan pada interaksi pada umumnya. Interaksi adalah suatu proses dimana kemampuan untuk berpikir dikembangkan dan diungkapkan. Segala macam interaksi menyaring menyaring kemampuan kita untuk berpikir. Lebih dari itu berpikir mempengaruhi seseorang dalam bertingkah laku. Salah satu bagian dari diskusi Mead yang cukup penting adalah pembedan antara 'I' dan 'Me', yakni antara diri sebagai subyek dan diri sebagai obyek. Diri sebagai obyek ditunjuk Mead dengan 'Me'. Sedangkan diri sebagai subyek ditunjukkan dengan 'I'. 'I' merupakan aspek diri yang bersifat non-reflektif. Dia respons terhadap suatu perilaku actual tanpa refleksi atau pertimbangan. Jadi, jika ada semacam aksi, dia langsung bereaksi tanpa melibatkan pikiran atau pertimbangan. Tetapi apabila di antara Aksi dan Reaksi itu ada sedikit pertimbangan, pikiran, atau refleksi, maka pada waktu itu 'I' telah menjadi 'Me'. Diri sebagai subyek yang bertindak ('I') hanya berada dalam saat bertindak itu. Ketika kemudian dia melihat kembali tindakannya itu, maka pada waktu itu 'I' telah menjadi 'Me'.

Teori Erving Goffman Mengenai Interaksionisme Simbolik

Goffman memusatkan perhatiannya pada interaksi tatap-muka atau kehadiran bersama. Interaksi tatap-muka itu dibatasi "individu-individu yang saling mempengaruhi tindakan-tindakan mereka satu sama lain ketika masing-masing berhadapan secara fisik". Konsep Goffman tentang self sangat dipengaruhi oleh George Herbert Mead, khususnya dalam diskusi tentang 'I' (sebagai aspek diri yang spontan) dan 'Me' (sebagai aspek diri yang dibebani oleh norma-norma sosial). Ketegangan itu terjadi karena ada perbedaan antara apa yang orang lain harapkan supaya kita berbuat dengan apa yang ingin kita lakukan secara spontan. Ada perbedaan antara keinginan pribadi dan keharusan yang diharapkan oleh orang lain atau masyarakat.

Dalam keadaan yang demikian, maka guna mempertahankan gambaran diri yang stabil, manusia cenderung melakonkan peran-peran sebagaimana halnya seorang aktor atau aktris memainkan perannya diatas panggung pertunjukan. Karena itu Goffman cenderung melihat kehidupan sosial sebagai satu seri drama atau seri pertunjukan di mana para aktor memainkan peran-peran tertentu. Pendekatan ini disebut dengan pendekatan dramaturgi. Dalam pendekatan ini dia membandingkan kehidupan sosial sebagai sebuah pertunjukan atau drama. Dalam pertunjukan itu, panggung berarti lokasi atau tempat di mana kehidupan sosial itu berlangsung, drama

atau pertunjukan adadalah kehidupan sosial, sedangkan aktor-aktris adalah posisi atau status-status tertentu di dalam masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena bertujuan untuk memahami secara mendalam serta mendeskripsikan tentang konstruksi diri para *otaku* yang dalam masyarakat luas *otaku* bisa diartikan sebagai pecinta hal-hal tentang Jepang, terutama kecintaan seseorang terhadap apa yang dinamakan *anime* atau biasa disebut kartun Jepang, lalu kesukaan terhadap *manga* atau komik Jepang, ada juga yang menyukai boyband, band, penyanyi solo yang berasal dari Jepang. Di dalam hal ini akan diteliti apa makna *otaku* dan apa yang membuat mereka menjadi seorang *otaku*, kemudian mengimplementasikan dan mendeskripsikan ke dalam sebuah laporan penelitian.

Penelitian ini bersifat kualitatif yang berangkat dari suatu data untuk mengetahui fenomena yang terjadi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan interaksionisme simbolik. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah pengalaman manusia dan pengertian tentang apa itu *otaku* melalui deskripsi dari orang yang menjadi partisipan penelitian, sehingga peneliti dapat memahami pengalaman hidup partisipan. Pendekatan ini juga melihat bagaimana aktor berinteraksi terhadap masyarakat dan bagaimana seorang aktor memahami dirinya sendiri.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Negeri Surabaya (UNESA), mengingat UNESA adalah penggagas utama diadakannya Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang yang pertama di Surabaya. Di dalam Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, banyak ditemukan mahasiswa dan mahasiswi yang sangat menyukai apa itu *anime*, *manga*, dan beberapa boyband dan band yang berasal dari negeri Sakura tersebut.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, informan yang dipilih adalah para mahasiswa dan mahasiswi di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNESA. Pencarian subjek penelitian menggunakan sistem *snowball*, yaitu pemilihan subjek penelitian adalah orang yang dianggap mengetahui deskripsi mengenai lokasi dan objek penelitian yang kemudian dijadikan *key informan*. Sedangkan pemilihan subjek selanjutnya berdasarkan informasi subjek sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan wawancara (*in depth interview*) dan observasi partisipan. Peneliti menggunakan teknik wawancara secara mendalam ini karena peneliti merekonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan memverifikasi dan memperluas informasi (Lincoln & Guba:1985:266). Dalam teknik ini yang pertama dilakukan peneliti adalah mencari *key informan* lalu dari *key informan* tersebut peneliti dapat mengetahui siapa saja orang-orang yang dapat diwawancarai. Wawancara

dilakukan dengan cara melakukan pendekatan terlebih dahulu dan yang dijadikan sebagai *key informan* adalah salah satu mahasiswi dari jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNESA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Otaku dalam hal ini adalah seseorang yang sangat menggilai sesuatu. Objek kegilaan mereka yaitu seperti *manga*, *anime*, *games* dan segala macam lainnya. *Otaku* sendiri adalah istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut orang yang betul-betul menekuni suatu 'hobi'. Para *otaku* sendiri terkadang juga membedakan antara *otaku* yang satu dengan *otaku* yang lain. Dalam hal ini perbedaan yang telah dipaparkan di dalam temuan data mengidentifikasi jika seorang *otaku anime* berbeda dengan *otaku manga*. Selain itu perbedaan dari para *otaku* juga bisa dilihat dari judul *anime* atau *manga* yang mereka gemari, dan juga beberapa nama pengarang dari *manga* yang mereka idolakan.

Selain *otaku* ada juga istilah *Japan Lover* atau biasa disebut dengan istilah *weaboo* yang berarti adalah seseorang yang terobsesi dengan budaya Jepang, dan mereka cenderung bertingkah laku seperti orang Jepang. Akan tetapi karena cakupannya terlalu luas, peneliti akan mempersempit fokus penelitian tentang interaksi simbolik yang terjadi antara *otaku* dan *weaboo*. Baik itu interaksi yang terjadi antara sesama *otaku*, sesama *weaboo*, antara *otaku* dengan *weaboo*, *otaku* dengan masyarakat, *weaboo* dengan masyarakat dan juga bagaimana cara mereka bersosialisasi dan berhadapan dengan masyarakat luas. Baik itu terjadi di dunia maya seperti di *facebook*, *twitter* ataupun jejaring sosial lainnya, dan ketika bertemu di festival-festival Jepang yang sering mereka kunjungi.

a. Penggemar *Anime* dan *Manga* 'Addict' (*Otaku*)

Kebanyakan seseorang yang mengaku menjadi *otaku* lebih sering menyendiri atau hanya bergaul dengan orang-orang yang mengetahui jika mereka penggemar budaya Jepang, karena mereka tidak ingin dipandang aneh oleh orang-orang disekitar mereka karena kesukaan mereka yang berbeda dari masyarakat pada umumnya. Selain itu para *otaku* biasanya akan terlihat dari gesture mereka, contohnya dalam hal berpakaian seorang yang mengaku menjadi *otaku* tidak akan berpenampilan mencolok walaupun itu di dalam komunitas para pecinta Jepang lainnya.

Para *otaku* sendiri kebanyakan lebih suka membatasi diri mereka untuk bergaul dengan masyarakat luas pada umumnya. Kebanyakan dari mereka lebih menyukai berada di kamar untuk menonton *anime* ataupun membaca *manga*. Bahkan tidak sedikit para *otaku* akan menghabiskan waktu mereka berjam-jam didepan komputer untuk mendownload *anime* ataupun

manga kegemaran mereka yang baru terbit. Seorang *otaku* sendiri sangat sulit untuk dikenali jika tidak langsung bertatap muka dan berbicara langsung dengan mereka, dikarenakan para *otaku* kebanyakan tidak ingin identitas mereka sebagai seorang *otaku* diketahui oleh masyarakat luas.

b. Penggemar Jepang (*Weaboo*)

Weaboo sendiri adalah istilah atau sebutan bagi para penggemar hal-hal tentang Jepang yang cakupannya tidak hanya dalam *anime* dan *manga*, namun hampir keseluruhan akan hal-hal tentang Jepang. Kebanyakan dari para *weaboo* sendiri cenderung bertingkah laku seperti orang Jepang pada umumnya dan sering sekali berbicara dengan menambahkan istilah-istilah Jepang yang diketahuinya. Selain itu para *weaboo* ini juga sering memperlihatkan terhadap masyarakat umum jika mereka seorang penggemar Jepang. Seorang *weaboo* tidak akan malu untuk memperlihatkan siapa dirinya di kalangan masyarakat yang tidak mengetahui tentang Jepang.

Selain itu beberapa *weaboo* menganggap orang-orang yang tidak mengetahui tentang kegemarannya dengan pandangan meremehkan, seolah-olah mereka yang tidak mengetahui tentang Jepang adalah orang yang ketinggalan jaman. Kebanyakan para *weaboo* sendiri juga sering kali berinteraksi dengan orang-orang sekitar mereka dengan menunjukkan siapa diri mereka yang sesungguhnya. Atribut yang digunakan oleh para *weaboo* juga terlihat lebih jelas daripada atribut seorang *otaku*. Dari cara berpenampilan seorang *weaboo* tidak akan malu memakai pakaian-pakaian yang berstyle Jepang, menurut mereka berpenampilan seperti itu akan membuat orang-orang tahu jika mereka adalah penggemar Jepang yang sesungguhnya.

1. *Otaku* berinteraksi dengan *Weaboo*

Para *weaboo* ini seperti menganggap *otaku* adalah penggemar Jepang yang terlalu fanatik terhadap *anime* dan *manga*, dan tidak terlalu menyukai hal-hal tentang Jepang lainnya selain *anime* dan *manga*. Sedangkan menurut para *otaku* sendiri, mereka mengasumsikan para *weaboo* sebagai penggemar Jepang yg terlalu berlebihan dan memandang sebelah mata para *weaboo* yang selalu terlihat menggunakan atribut-atribut tentang Jepang.

Pola interaksi antar kelompok keduanya pun berbeda. Seorang *otaku* lebih sering berteman dan berbicara dengan mereka yang mempunyai kesamaan dalam hal *anime* maupun *manga*, dan menghindari berbicara dengan para *weaboo* ataupun masyarakat lainnya. Sedangkan para *weaboo* sendiri lebih senang berinteraksi dengan semua orang agar bisa menunjukkan bahwa dirinya adalah seorang penggemar Jepang.

2. Pertukaran Simbol antara *otaku* dan *otaku*

Simbol verbal yang terjadi antara *otaku* dengan *otaku* yaitu saat membahas kesukaan yang sama akan sebuah

judul *anime* ataupun *manga* yang sama-sama mereka gemari. Mereka para *otaku* cenderung membahas hingga kebagian-bagian yang terkecil sekalipun jika mereka bertemu dengan sesama *otaku* yang mempunyai kesukaan yang sama terhadap beberapa judul *anime* atau *manga*. Pertukaran simbol non verbal yang terjadi antara *otaku* dengan *otaku* biasanya dalam hal saling meminjamkan *manga* ataupun video dari *anime* yang mereka sukai.

3. Pertukaran Simbol antara *weaboo* dan *weaboo*

Pertukaran simbol verbal yang terjadi antara *weaboo* dengan *weaboo* yaitu mereka lebih saling terbuka dalam hal menunjukkan kesukaan mereka terhadap *anime* ataupun *manga* apa saja yang sedang naik daun. Ketika bertemu dengan sesama penggemar Jepang, mereka tidak akan segan saling memamerkan atribut-atribut Jepang yang telah dimiliki oleh mereka, tidak hanya itu kebanyakan para *weaboo* sendiri juga sering berbicara dengan menyisipkan beberapa kata dalam bahasa Jepang, agar terlihat lebih keren. Sedangkan simbol non verbal yang sering digunakan oleh para *weaboo* terlihat dari cara berpakaian yang selalu berstyle *harajuku*.

4. Pertukaran Simbol antara *otaku* dengan *weaboo*

Pertukaran simbol verbal yang terjadi antara *otaku* dengan *weaboo* yaitu, para *otaku* lebih cenderung tertutup mengenai info-info tentang *anime* ataupun *manga* kesukaan mereka. Jadi hal yang dibicarakan antara *otaku* dengan *weaboo* hal-hal umum tentang Jepang, tidak terlalu serius atau bahkan kearah *anime* dan *manga*. Sedangkan pertukaran simbol non verbal yang terjadi antara *otaku* dengan *weaboo* yaitu dilihat dari seberapa banyak koleksi mereka, baik *manga* ataupun video dari *anime* yang mereka sukai. *Otaku* cenderung lebih mempunyai banyak koleksi *manga* dan *anime* daripada *weaboo*. Itu yang membuat perbedaan antara *otaku* dan *weaboo*, walaupun sama-sama menggemari Jepang, tapi berbeda dalam cara pandangnya.

5. Konsep 'I' and 'Me' para Penggemar Jepang

Festival-festival Jepang ini menjadi wadah atau tempat yang untuk para penggemar Jepang menunjukkan jati diri mereka tanpa takut dianggap aneh oleh orang-orang. Dalam konsep 'I' dan 'Me' dari Mead, yakni antara diri sebagai subyek dan diri sebagai obyek. Diri sebagai obyek ditunjuk oleh Mead dengan 'Me'. Di dalam identitas diri para penggemar Jepang akan menjadi 'Me' ketika dia berada di dalam masyarakat yang tidak mengerti tentang apa yang sedang mereka gemari, membuat para penggemar Jepang ini membatasi diri dengan tidak menunjukkan siapa sebenarnya mereka kepada masyarakat. Sedangkan diri sebagai subyek ditunjukkan dengan 'I'. 'I' merupakan aspek diri yang bersifat non-reflektif. Dia merespond terhadap suatu perilaku actual tanpa refleksi atau pertimbangan. Dalam hal ini para penggemar Jepang akan menjadi 'I' ketika

mengikuti festival-festival Jeoang. Jati diri mereka yang selama ini mereka tutupi merek membukanya ketika mengikuti festival tersebut.

Ketika para penggemar Jepang berubah menjadi 'Me' dikarenakan reaksi dari masyarakat yang membuat 'I' berubah menjadi 'Me' dikarenakan mempunyai banyak pertimbangan, pikiran atau refleksi, pada waktu 'I' telah menjadi 'Me'. Kebanyakan orang bertindak berdasarkan 'Me'nya, yakni berdasarkan norma, *generalized other*, atau harapan-harapan orang lain. Itulah yang diperlihatkan oleh para penggemar Jepang terhadap masyarakat luas, berbanding terbalik ketika mereka bertindak sebagai 'I' dan berada di tempat yang tepat dan orang-orang yang memang mengerti mereka. Para penggemar Jepang tidak akan canggung dalam memperlihatkan siapa diri mereka ketika berada di festival-festival Jepang.

6. Konsep Dramaturgi 'Panggung Depan dan Belakang' para Penggemar Jepang

Panggung depan yang dimaksud disini adalah ketika para *otaku* ataupun *weaboo* sedang berada di dalam masyarakat luas. Di dalam masyarakat luas terlalu banyak peraturan dan norma-norma yang membuat para penggemar Jepang seperti *otaku* dan *weaboo* terkadang masih enggan atau bahkan tidak mau untuk membuka diri kepada masyarakat luas, maka dari itu kebanyakan para *otaku* dan *weaboo* lebih memilih untuk bersikap biasa saja dan tidak benar-benar menunjukkan diri mereka yang sebenarnya karena terhalang oleh batasan dari norma-norma dan aturan-aturan yang ada di masyarakat. Sedangkan panggung belakang para penggemar Jepang ini adalah ketika mereka mendatangi festival-festival Jepang atau ketika mereka sedang berada didalam komunitasnya. Di dalam panggung belakang ini para *otaku* ataupun *weaboo* ini dapat memngungkapkan jati diri mereka, karena mereka merasa aman dan tidak perlu khawatir akan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, karena di dalam festival-festival Jepang ini mereka mempunyai aturan-aturan lain yang membuat mereka bebas berkespresi dan memngungkapkan siapa diri mereka yang sebenarnya.

Dalam mengikuti analogi dari teater, Goffman berbicara tentang panggung depan dan panggung belakang. Seperti di dalam konsep 'I' dan 'Me', dalam hal ini 'Me' sama dengan panggung depan yang banyak sekali aturan-aturan dan norma-norma yang berlaku. Para penggemar Jepang membatasi dirinya ketika berada di panggung depan, tidak menunjukkan siapa mereka sebenarnya, karena masih terbentur oleh aturan-aturan dan norma-norma yang telah ada. Panggung depan ini jugalah yang membuat penggemar Jepang cenderung menutup diri dan tidak memperlihatkan siapa mereka sebenarnya. Berbeda dengan panggung belakang yang

biasanya tertutup atau terpisah dari bagian depan panggung atau tidak bisa dilihat dari bagian depan panggung. Panggung belakang para penggemar Jepang ini ketika berada di suatu festival-festival Jepang, disana mereka akan lebih terbuka, baik secara tingkah laku dan cara berbicara, mereka lebih bebas tanpa ditutupi ataupun adanya batasan dari aturan-aturan dan norma yang ada.

PENUTUP

Kesimpulan

Di dalam dunia para penggemar Jepang, terdapat pola interaksi yang ditunjukkan dengan adanya *Otaku* dan *Weaboo*. Penggemar hal-hal tentang Jepang, akan sering bertemu di festival-festival Jepang yang sering diadakan oleh berbagai Universitas dan beberapa komunitas yang ada. Baik di dalam ataupun di luar festival Jepang, para *weaboo* akan tetap menunjukkan jika dia adalah seorang penggemar Jepang, berbanding terbalik dengan seorang *otaku* yang hanya bersikap biasa saja dan tidak terlalu berlebihan.

Pola interaksi antar kelompok keduanya pun berbeda. Seorang *otaku* lebih sering berteman dan berbicara dengan mereka yang mempunyai kesamaan dalam hal *anime* maupun *manga*, dan menghindari berbicara dengan para *weaboo* ataupun masyarakat lainnya. Sedangkan para *weaboo* sendiri lebih senang berinteraksi dengan semua orang agar bisa menunjukkan bahwa dirinya adalah seorang penggemar Jepang.

Saran

Fanatisme yang terlalu berlebihan terhadap hal-hal tentang Jepang tidak seharusnya dilakukan berlebihan oleh para penggemar Jepang yang ada di Indonesia. Kefanatikan yang berlebihan membuat diri kita lupa akan identitas kita yang sebenarnya sebagai orang Indonesia yang tentu saja budaya, bahasa dan cara berperilaku berbeda dengan orang Jepang. Mencontoh hal-hal yang baik yang sering dilakukan oleh orang Jepang lebih baik, daripada kita mencontoh perbuatan tidak terpuji bahkan menjadikan diri kita sombong, dikarenakan mengetahui seluk beluk Negara lain, akan tetapi lupa akan budaya bangsa sendiri. Bukankah lebih baik jika para penggemar Jepang bisa saling bertukar budaya atau mengawinkan budaya Jepang dengan budaya Indonesia, tidak lupa untuk lebih sering bersosialisasi dengan masyarakat luas karena ini di Indonesia bukan di Jepang, jadi ketika kita menyukai hal-hal dari Negara lain paling tidak kita harus memasukkan budaya kita sendiri dalam hal-hal yang kita sukai tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Mandagi, Randy. 2012. *Analisi Konstruksi Diri Cosplayer (Studi Kasus Komunitas Cosplayer Surabaya (COSURA))*.
- Angraini Silalahi, Sari. 2008. *Analisis Sosiologis Kehidupan 'Otaku' (Pecinta Budaya Visual Modern*

- Jepang) Sebagai tokoh-tokoh dalam komik "Genshiken" Karya: Kio Shimoku*
- Chaney, David. 2011. *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Miles, Matthew B. dan Michael Huberman, A. .1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Rosdakarya.
- Paloma, Margareth M. 2007. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purfitasari, Septi. 2009. *Gaya Hidup Penggemar Manga dan Anime (Studi tentang Mahasiswa Penggemar Manga dan anime di Universitas Sebelas Maret Surakarta)*.
- Raho, Bernard. 2007. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ritzer, George. 2004. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- <http://dexthacandra.blogspot.com/2012/05/makalah-teknologi-internet.html/> (Di akses pada tanggal 16 Februari 2013)
- <http://www.opensubscriber.com/message/mediacare@yahogroups.com/6578689.html/> (Di akses pada tanggal 18 Februari 2013)
- <http://japanutsuwa.4umer.com/t82-apa-itu-manga/> (Di akses pada tanggal 19 Februari 2013)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Otaku/> (Di akses pada tanggal 19 februari 2013)
- <http://www.igniel.com/2009/05/otaku.html/> (Di akses pada 19 februari 2013)
- <http://www.lazaruscorporation.co.uk/articles/otaku/> (Di akses pada tanggal 19 februari 2013)
- <http://kikyo.blog.uns.ac.id/>(Diakses tanggal 20 Februari 2013)

