

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang dikategorikan dan diakui sebagai negara maju telah menghasilkan berbagai macam hal baik dari teknologi, budaya, ilmu pengetahuan, hiburan, inovasi. Hasil dari budaya Jepang itu berbagai macam hal yaitu permainan game, *Anime* (animasi buatan Jepang/ kartun Jepang), manga (komik yang berasal dari Jepang), musik, bahasa, gaya berpakaian atau disebut sebagai cosplay, model plastik Gundam, Action Figure, Tokusatsu contohnya seperti Kamen Rider, Ultraman. Manga adalah nama lain dari komik yang berasal dari Jepang, Anime juga adalah salah satu hasil dari kebudayaan Jepang dimana anime dimanfaatkan sebagai media hiburan di waktu senggang oleh para pengguna. Anime adalah nama lain dari animasi buatan negara Jepang, karena negara Jepang saat ini memiliki berbagai julukan lain yaitu negeri matahari terbit, negeri/ negara Anime juga menjadi faktor utama mengapa Jepang menjadi negara dengan hasil kebudayaannya salah satunya adalah anime. Anime-anime yang terkenal seperti One Piece, Naruto, Bleach, Dragon Ball Series, Black Clover, One Punch Man, Gintama, Hajime no Ippo, Kuroko no Basuke/ The Basketball of Kuroko, Haikyuu, Captain Tsubasa, Boku no Hero Academia/ My Hero Academia, Digimon, Vinland Saga, Fullmetal Alchemist Brotherhood, Mobile Suit Gundam, Hunter x Hunter, Yu-Gi-Oh! Duel Monster, Yu-Gi-Oh! GX, Yu-Gi-Oh! 5DS, Yu-Gi-Oh! ZEXAL,

Yu-Gi-Oh! ARC-V, Yu-Gi-Oh VRAINS, Yu-Gi-Oh ! Seven, Boruto The Next Generation, Inuyasha, Pokemon, Detective Conan, Psycho Pass, Saint Seiya, Shingeki no Kyojin/ Attack on Titan, World Trigger, dan masih banyak judul lainnya yang termasuk kategori *Anime* atau animasi buatan negara Jepang. Anime juga sebagian diminati oleh berbagai kalangan karena ada berbagai macam alasan mengapa anime diminati, dimulai dari hanya sebatas untuk mencari keseruan dan kesenangan dari suatu anime contoh adalah suatu individu merasa terhibur karena keseruan dalam menonton anime Dragon Ball terutama menikmati keseruan dari adegan pertarungan di anime Dragon Ball sehingga mempengaruhi interaksi dan perilaku individu terhadap individu yang lain atau penyebutan lainnya adalah interaksi dan perilaku sosialnya, mencari berbagai ilmu pengetahuan dari anime atau bisa disebut sebagai anime edukasi contohnya seperti anime berjudul Vinland Saga dimana ada unsur ilmu sejarah yang berkaitan bangsa Viking, atau dari anime berjudul Hataraku Saubo yang dimana ada unsur ilmu Biologi tentang anatomi bagian tubuh manusia, anime Sengoku Basara yang dimana ada unsur ilmu sejarah berkaitan dengan realitas berbagai macam kerajaan-kerajaan di Jepang pada jaman dahulu kala seperti kisah Oda Nobunaga yang diceritakan pada masa kejayaan dalam menguasai hampir seluruh penjuru wilayah Jepang, mencari keseruan selain adegan pertarungan yaitu anime olahraga yaitu berjudul Kuroko no Basket yang dimana anime ini adalah anime kategori olahraga yang dimana pertandingan olahraga basket sebagai ajang persaingan sengit dan adanya keseruan serta ada ketegangan yang dirasakan oleh sebagian individu yang sudah menonton anime ini karena anime ini menayangkan pertandingan olahraga basket antar satu tim dengan tim lainnya dengan adegan keseruan, kesengitan dalam persaingan

dalam memperjuangkan kemenangan yang menjadikan anime ini terasa seru dan terhibur setelah menonton anime *Kuroko no Basket*. Adapun juga alasan lainnya seperti ingin menikmati suatu jalan cerita yang menarik di sebagian judul anime contohnya yaitu seperti anime One Piece yang dimana jalan cerita anime One Piece ini sangat Kompleks karena berbagai unsur kehidupan seperti unsur politik, hukum, ekonomi, sosiologisnya.

Adanya perubahan berbagai perilaku sosial yang bermunculan seperti seringnya individu membeli *action figure* atau disebut model figur berdasarkan karakter-karakter anime, pakaian *cosplay* berdasarkan karakter anime yang ada seperti perubahan perilaku individu memakai pakaian yang mirip dengan pakaian organisasi Akatsuki di serial anime Naruto. Adanya perubahan perilaku sosial lainnya yaitu peningkatan pembelian tiket bioskop anime yang diadaptasi menjadi film layar lebar seperti One Piece the Movie Stampede, Kimetsu no Yaiba Mugen Ressa, Jujutsu Kaisen 0 the Movie, dan lainnya yang dimana harga tiket tersebut dibaderol dengan harga yang variatif. Meskipun mahal sebagian orang tetap saja membeli tiket tersebut karena adanya rasa keingintahuan yang tinggi akan adaptasi film layar lebar pada anime yang sudah *release/* dikeluarkan. Perubahan perilaku selain yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah suatu individu memiliki minat dengan mengoleksi *manga/* komik Jepang dan senang memainkan game dari berbagai macam platform baik *mobile, Personal Computer* atau *Playstation* yang diadaptasi dari anime contohnya *POKEMON UNITE* dan *POKEMON GO*. Contoh-contoh perilaku yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa perilaku-perilaku tersebut membawa suatu perubahan perilaku individu yang berbeda dari sebelumnya. Perubahan perilaku sosial yang disebabkan oleh salah satu

budaya Jepang yaitu Anime sangat menarik untuk dijadikan sasaran penelitian bagi penulis untuk melakukan penelitian sosial berdasarkan lapangan sosialnya. Adapun contoh-contoh yang lain yang berkaitan dengan perilaku sosial yang disebabkan oleh anime adalah individu selalu menutup diri dari lingkungan sosialnya karena ada sebagian judul serial anime atau film layar lebar anime yang menurut individu tersebut menarik untuk ditonton secara berkelanjutan sehingga membutuhkan banyak waktu untuk menontonnya contohnya *One Piece, Detective Conan, Gintama, Naruto* dan lain-lain sejenisnya. Berkurangnya interaksi sosial yang disebabkan juga oleh perilaku individu menonton serial anime juga sangat berpengaruh terhadap perilaku individu terhadap objek sosialnya. Realitas sosial ini menjadi sasaran penelitian yang sangat menarik bagi saya sebagai peneliti dikarenakan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Perilaku individu yang sangat berpengaruh terhadap objek sosialnya selain dari yang sudah dijelaskan di atas adalah seringnya individu menonton anime, bermain game anime di berbagai *platform* yang diadaptasi dari anime ataupun manga/ komik asal Jepang juga menjadi salah satu bagian dari hasil perilaku sosial sehingga rela membeli perangkat *Personal Computer/ Laptop* ataupun *Playstation / XBOX Series* dengan spesifikasi yang cukup yang bertujuan untuk memainkan game anime yang di tentukan dengan harga yang dibaderol cukup mahal.

Perilaku sosial yang lainnya adalah perilaku individu yang hobi membeli dan mengoleksi manga/ komik Jepang dalam bentuk buku manga/ komik Jepang dengan jumlah yang banyak mengadakan event-event besar bertema anime di lokasi yang sudah ditentukan oleh suatu pihak baik individu maupun kelompok dan lain-lain. Berbagai perilaku sosial yang sudah terjadi

seperti diatas adalah suatu realitas sosial yang sudah pernah terjadi. Realita yang sudah pernah terjadi di lingkungan kampus, pernahkah kita menyadari bahwa ini adalah sesuatu realitas yang tidak seperti biasanya dimana di lingkungan kamupus 3 Universitas Muhammadiyah Malang ada aspek perbedaan pada suatu realitas perilaku pada sebagian mahasiwa Universitas Muhammadiyah Malang yang disebabkan oleh budaya Jepang yaitu Anime. Tentunya realitas tersebut menjadi salah satu alasan peneliti tertarik untuk meneliti terkait tema ini. Salah satu contoh lainnya dalam realitas perilaku sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang ini adalah dimana ada suatu individu yang aktif dalam suatu perkumpulan baik itu komunitas yang berkaitan dengan *Anime* atau pun sejenisnya salah satu komunitas adalah komunitas Gunpla, Gunpla atau Gundam Plastik adalah model plastik yang diadaptasi dari *Anime Gundam* yang dimana model plastik tersebut diproduksi dan dijual dengan harga yang relatif, dimulai dari harga yang murah sampai harga yang mahal. Individu tersebut juga memiliki minat untuk mengoleksi model plastik Gundam dan ikut bergabung dalam komunitas tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh anime terhadap perilaku sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang ?

1.3 Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh anime terhadap perilaku sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang

1.4. Manfaat Teoritis

Penelitian ini termasuk dalam kajian Sosiologi yang difokuskan pada Sosiologi Budaya karena penelitian ini sangat berkaitan dengan salah satu hasil dari Budaya Jepang yaitu anime dan mahasiswa yaitu Anime. Adanya rasa keingintahuan penulis atau peneliti yang tinggi akan adanya pola perilaku sosial terhadap mahasiswa dan mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang yang disebabkan baik dari manga/ sebutan lain dari komik yang berasal dari Jepang maupun anime/ sebutan lain dari animasi maupun kartun yang diproduksi dari Jepang yang dimana aktifitas rutinitasnya sebagian besar hanya menonton anime, membaca manga, mengoleksi manga, dan berbagai macam perilaku lainnya baik itu perilaku sosial/ secara objeknya maupun perilaku individu/ secara subjeknya yang berkaitan dengan dampak pengaruh anime terhadap perilaku sosial . Rasa keingintahuan penulis yang tinggi juga sebagai peneliti terhadap berbagai macam adanya perubahan perubahan perilaku sosial di kalangan mahasiswa dan mahasiswi UMM yang disebabkan oleh anime dan manga. salah satunya adalah *Yu-Gi-Oh*, *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, *Saint Seiya*, *Bleach*, *Black Clover*, *Boku no Hero Academia*, *Kimetsu no Yaiba*, *Pokemon*, *Digimon* dan lain-lain sejenisnya. Menambahkan konsep kajian Sosiologi Budaya tentang adanya berbagai macam pola perilaku sosial terhadap berbagai hal yang berkaitan dengan anime dan manga. Penelitian ini menggunakan teori perilaku atau tindakan rasionalitas yang dikemukakan oleh Max Weber karena penelitian ini juga bertujuan untuk melakukan penelitian terhadap perilaku mahasiswa/ mahasiswi yang di pengaruhi oleh *Anime*. Karena itu apabila ada aspek perbedaan perilaku pada mahasiswa/ mahasiswi

yang dipengaruhi oleh *Anime* maka tujuan penelitian ini menjadi salah satu alasan ketertarikan peneliti melakukan penelitian ini.

1.5 Manfaat Praktis

1.5.1 Akademis

Penelitian skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang ilmu pengetahuan sosial terkhususkan cabang dari ilmu Sosiologi yaitu Sosiologi Budaya bagi prodi Sosiologi Universitas Muhammadiyah Malang serta dapat dijadikan sebagai salah satu hasil karya yang sudah diakui oleh para ahli di bidangnya.

1.5.2 Mahasiswa

Bagi mahasiswa hasil karya penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi berbagai mahasiswa dan mahasiswi terutama untuk program studi dan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang di bidang jurusan Sosiologi yang berminat untuk melakukan penelitian dengan mengangkat tema *Anime* sebagai salah satu hasil dari tema Kebudayaan Jepang.

1.6 Definisi Konsep

1.6.1 Pengaruh

Pengaruh adalah suatu bentuk hasil dari pemikiran yang diberikan kepada pemikiran individu atau kelompok baik dalam bentuk pengaruh positif maupun sebaliknya berupa watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang (kamus besar bahasa Indonesia (2001:849)).

1.6.2 Anime

Anime adalah suatu hasil karya yang diadaptasi menjadi animasi dari manga atau sebutan lain dari komik asal negara Jepang dalam bentuk serial anime maupun film layar lebar (Aghnia, 2012).

1.6.3 Perilaku sosial

Perilaku sosial adalah perilaku individu dan kelompok dimana berkaitan dengan judul penelitian ini yaitu perilaku sosial. Manusia dalam perjalanan hidup adalah kelompok, tanpa kelompok dia tidak dapat mempertahankan hidup (Ogburn dan Nimkoff, 1964:117). Perilaku kelompok ini difokuskan pada integrasi, kepribadian, kontrol sosial, lingkungan manusia, dan penduduk yang dimana apabila suatu individu bergabung dalam suatu kelompok yaitu komunitas, group, dan lain-lain harus bisa menyesuaikan perilaku individu dalam suatu kelompok untuk mencapai suatu tujuan serta individu harus memiliki tujuan yang sama dengan kelompok yang sudah menjadi bagian dari kelompok tersebut. Contohnya salah satu individu yang berminat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan anime yang tergabung dalam suatu komunitas yang berkaitan dengan anime maka individu tersebut harus bisa menyesuaikan perilakunya terhadap kelompoknya untuk mencapai suatu tujuan. Apabila yang menyangkut kepribadian adalah adanya keterbukaan individu terhadap pengalaman baru yang disebabkan dari pengaruh anime. Dimana individu memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap anime (menonton anime, membaca manga, dan lain-lain), serta kemungkinan individu memiliki kreatifitas yang baik dalam menekuni suatu skill yang berkaitan dengan hasil dari pengaruh anime contohnya individu berminat menjadi fotografer dalam suatu event

anime yang pernah diselenggarakan. Yang terakhir adalah pengaruh lingkungan. A community is the total organized social life of a locally (Ogburn dan Nimkoff,1964:291) yang dimana komunitas juga membawa pengaruh terhadap individu yang tergabung didalamnya. Contohnya seperti komunitas anime yang memberikan pengaruh anime terhadap individu yang tergabung didalamnya.

1.6.4 Mahasiswa

Mahasiswa adalah seorang individu yang telah berhasil menempuh pendidikan setelah jenjang SMA/SMK/SLTA untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu Sarjana 1, Diploma 3, Diploma 2, Diploma 1 di universitas, sekolah tinggi dan akademi serta perguruan tinggi lainnya (Sumber: Gramedia, 2022).

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dimana penelitian ini penulis mengumpulkan data dan informasi dari narasumber yaitu mahasiswa/ mahasiwi Universitas Muhammadiyah Malang dengan cara melakukan wawancara dan apabila diperlukan penulis dapat meminta data kepada narasumber agar penelitian ini memiliki hasil yang lebih baik. Metode penelitan kualitatif ini menggunakan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2012).. Subjek Penelitian Mahasiswa dan Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang dan Universitas Negeri Malang di kota Malang yang memiliki minat terhadap

anime dan berperilaku yang disebabkan oleh anime. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawan dari eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknis pengumpulan Kualitatif dipilih karena dirasa pendekatan ini mampu untuk memahami salah satu realitas sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang yaitu perilaku sosial yang tengah di teliti karena kata kuncinya adalah perilaku sosial pada mahasiswa/ mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, jenis penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang berusaha mengungkap fakta suatu kejadian, objek, aktivitas, proses, dan manusia secara apa adanya pada waktu sekarang atau jangka waktu yang masih memungkinkan dalam ingatan responden (Prastowo 2014:203). Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan memahami perilaku sosial sebagian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang yang disebabkan oleh *Anime*. Memahami perilaku sosial pada sebagian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang di kampus 3 yang disebabkan oleh disebabkan oleh pengaruh *Anime* sebagai hasil dari kebudayaan Jepang secara kompleks dan menyeluruh terkait perilaku sosial hingga dampak yang dirasakan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang, kemudian hasil dari penelitian ini diuraikan dalam bentuk narasi berdasarkan data yang telah diperoleh.

1.7.2 Teknik Penentuan Subjek Penelitian

Objek penelitian ini adalah sesuatu yang menjadi pemusatan kegiatan penelitian, atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran penelitian (Sugiyono, 2013). Penentuan subjek penelitian ini dilakukan untuk mencari narasumber yang memiliki pengetahuan dan pemahaman yang benar serta memiliki kriteria yang sesuai bagi fokus penelitian oleh penulis. Teknik penentuan subjek penelitian ini dengan cara menggunakan *purposive sampling*, *purposive sampling* adalah cara menentukan subjek penelitian yang berdasarkan berbagai pertimbangan tertentu untuk mencari subjek penelitian yang sesuai dengan fokus penelitian oleh penulis. Kriteria subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mahasiswa di Kota Malang
2. Memiliki minat yang berkaitan terhadap *Anime*.
3. Aktif dalam melakukan aktivitas/ kegiatan yang berkaitan dengan *Anime*.
4. Subjek penelitian sekitar 4 mahasiswa.

1.7.3 Fokus dan Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada tindakan sosial atau perilaku sosial yang dilakukan oleh sebagian Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang yang disebabkan oleh pengaruh *Anime*. Lokasi penelitian merupakan uraian secara rinci mengenai lokasi penelitian yang menyangkut identifikasi karakteristik lokasi, alasan memilih lokasi serta cara peneliti memasuki lokasi tersebut. Pada penelitian ini akan berlokasi di

Universitas Muhammadiyah Malang kampus 3 dan Universitas Negeri Malang serta di lokasi yang lainnya apabila ada kaitannya dengan penelitian. Universitas Muhammadiyah Malang kampus 3 dipilih karena letaknya yang strategis dan mudah dijangkau oleh peneliti, ada sebagian mahasiswa dan mahasiswi yang memenuhi kriteria di Universitas Muhammadiyah Malang kampus 3, dan di Universitas Negeri Malang.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

- Observasi dikarenakan peneliti harus turun lapangan untuk menemukan narasumber/ subjek penelitian yang telah memenuhi kriteria.
- Wawancara yang dimana peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber/ subjek penelitian secara mendalam baik secara individu maupun kelompok untuk mencari informasi dan penjelasan yang disesuaikan dari pertanyaan yang sudah disusun oleh peneliti dan sesuai dengan tema penelitian.
- Dokumentasi yang dimana dapat dijadikan sebagai bukti bahwa memang benar apabila narasumber memiliki sedikit/ banyak perbedaan pada perilaku sosial

1.7.5 Metode Analisa

Teknik analisis data berisi tahapan penyelesaian sebuah masalah yang berisi proses-proses kualitatif untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu model interaktif Miles, Huberman dan Saldana. Disebut dengan metode interaktif

karena kegiatan penelitian dilakukan secara terus menerus hingga selesai (Miles et al., 2014). Berikut ini merupakan jabaran analisis model interaktif Miles, Huberman dan Saldana:

1. *Data Collection* / Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahapan awal peneliti untuk memperoleh data yang dihasilkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi untuk dicatat. Tahapan ini mengumpulkan data sesuai dengan instrumen yang telah ditentukan oleh peneliti kepada subjek yang telah memenuhi kriteria.

2. *Data Condensation* / Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan tahapan memilih, memfokuskan, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang relevan sebagai jawaban untuk pertanyaan penelitian dari catatan lapangan yang telah ditulis, wawancara, dokumen dan bahan empiris lainnya. Kondensasi data juga berlangsung bahkan sebelum data resmi dikumpulkan

3. *Data Display* / Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses penyusunan atau penggabungan informasi. Hal ini dilakukan guna peneliti mampu mendeskripsikan suatu keadaan yang terjadi di lapangan.

4. *Conclusion Drawing* / Penarikan Kesimpulan

Apabila tahapan di atas telah dilakukan maka tahapan terakhir ialah penarikan kesimpulan atas analisis kemudian mengecek kembali bukti yang ditemui di lapangan.

1.7.6 Metode Validitas Data

Metode validitas data dalam penelitian kualitatif menjadi suatu bagian yang sangat penting dikarenakan dengan melalui tahapan ini kredibilitas data dapat tercapai. Dalam penelitian ini uji keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, teknik, dan waktu (Herwan, 2015).

1. Triangulasi sumber adalah menguji kredibilitas informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber seperti informan dalam penelitian.
2. Triangulasi teknik. Adalah triangulasi yang menggunakan observasi dan wawancara pada suatu subjek penelitian untuk mencari data yang valid.

