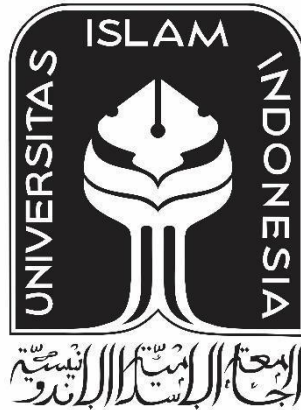


***FANATISME OTAKU TERHADAP ANIME ONE PIECE (STUDI KASUS PADA
KOMUNITAS NAKAMA ISTIMEWA YOGYAKARTA)***



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Mendapatkan Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Oleh

Muhammad Malik Hamka Sukarman

NIM. 14321083

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta

2021

SKRIPSI

**Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece
(Studi Kasus pada Komunitas Nakama Istimewa
Yogyakarta)**

Disusun oleh

Muhammad Malik Hamka Sukarman

14321083

**Telah disetujui oleh Dewan Pembimbing Skripsi untuk diujikan dan dipertahankan
dihadapan tim penguji skripsi**

Tanggal : 15 maret 2021

Dosen Pembimbing



Sumekar Tanjung, S.Sos.,M.A

NIDN : 514078702

HALAMAN PENGESAHAN

**Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece
(Studi Kasus pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta)**

Disusun oleh

MUHAMMAD MALIK HAMKA SUKARMAN

14321083

**Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Prodi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia**

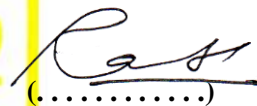
Tanggal : 15 Maret 2021

Dewan Penguji

- 1. Ketua : Sumekar Tanjung, S.Sos.,M.A**
NIDN : 0514078702
- 2. Anggota : Ratna Permata Sari, S.I.KOM., MA**
NIDN : 0509118601



(.....)



(.....)

Mengetahui

**Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**



Puii Harivanti, S.Sos., M.I.Kom

NID : 0529098201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Muhammad Malik Hamka Sukarman

NIM : 14321083

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta)

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 19 Januari 2021

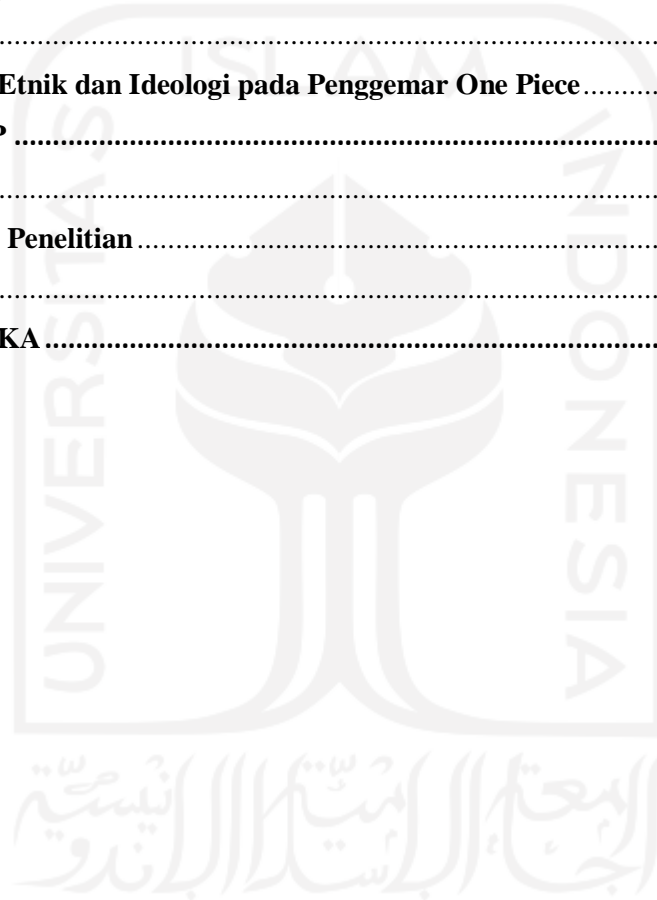


Muhammad Malik Hamka Sukarman

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	3
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	4
DAFTAR ISI	5
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT	8
BAB I PENDAHULUAN	9
A. Latar Belakang	9
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian	14
E. Tinjauan Pustaka	15
F. Kerangka Teori.....	19
1. Fanatisme	19
1.1 Pengertian Fanatisme	19
1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Fanatisme	20
1.3 Jenis dan Aspek Fanatisme	20
2. Animasi.....	22
2.1 Pengertian Animasi	22
2.2 Jenis-Jenis Animasi	22
3. Gaya Hidup	25
3.1. Pengertian Gaya Hidup.....	25
3.2. Faktor Pengaruh dalam Gaya Hidup	25
3.3 Gaya Hidup dan Kebudayaan	26
G. Metode Penelitian.....	27
H. Narasumber Penelitian	27
I. Pengumpulan Data	28
J. Tahapan Penelitian.	29
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	30
1. Sejarah Singkat <i>Anime</i> di Jepang	30
2. One Piece	31
3. Otaku	35

4. Narasumber	39
BAB III TEMUAN.....	47
1. Aktivitas Otaku One Piece	47
2. Mempengaruhi Gaya Hidup	51
3. Mempengaruhi Pandangan dan Mengetahui Hal Baru Sesuai dengan Karakter yang dianggap Menjadi Role Model.....	56
BAB IV PEMBAHASAN.....	59
1. Berbuat sesuatu	60
2. Berpikir dan Memutuskan.....	61
3. Mempersepsi dan memahami	61
4. Merasa	62
5. Fanatisme Etnik dan Ideologi pada Penggemar One Piece.....	63
BAB V PENUTUP	67
1. Kesimpulan.....	67
2. Keterbatasan Penelitian	67
3. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69



ABSTRAK

Anime (animasi Jepang) yang saat ini memiliki kepopuleran di masyarakat mengakibatkan munculnya beragam produk *anime* seperti *action figure*, poster, komik, bahkan film animasi seperti *One Piece* yang saat ini menjadi *anime* dan *manga* terpopuler sepanjang masa. Hal ini menyebabkan beberapa individu menjadi seorang yang fanatik pada *anime* dan *manga* yang disebut sebagai *otaku*. Fenomena *otaku* ini terjadi bukan saja terjadi di Jepang, namun terjadi hingga diseluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia. Yogyakarta menjadi salah satu kota di Indonesia yang juga memiliki banyak *otaku* atau penikmat *anime* dan *manga* yang menyebabkan munculnya berbagai macam komunitas seperti komunitas pecinta *One Piece* yaitu Nakama Istimewa Yogyakarta (NAIS). Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana fanatisme pada *anime* mampu mempengaruhi gaya hidup *otaku*.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara pada 4 narasumber yang tergabung dalam komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian yang didapatkan adalah fanatisme *otaku* terhadap *anime One Piece* adalah menjadi *otaku One Piece* mampu mempengaruhi gaya hidup *otaku* seperti mengikuti perkembangan *One Piece* yang menyebabkan *otaku* menjadikan *One Piece* sebagai prioritas utama hingga hilangnya kemampuan dalam manajemen waktu untuk menikmati *One Piece*. Lalu timbulnya perilaku konsumtif yang menyebabkan *otaku* dapat menghabiskan sumber daya seperti uang dan waktu, dan gaya hidup yang berubah mengikuti kebiasaan yang ada pada *anime One Piece* seperti gaya sapaan sehari-hari yang perlahan menjadi kebiasaan dan gaya hidup baru. Adanya stigma negatif dari masyarakat terhadap *otaku* membuat *otaku* memilih untuk bergabung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama untuk mengutarakan kesukaan *otaku* dan saling berbagi informasi terkait *One Piece*. *Anime One Piece* juga mempengaruhi pandangan *otaku* terhadap suatu hal dan juga *otaku* mampu mengetahui hal baru melalui karakter 2 dimensi yang mereka anggap sebagai teladan. Selain itu menjadi *otaku anime One Piece* juga menimbulkan ketertarikan terhadap etnik negara Jepang.

Kata Kunci: *Anime, Manga, Fanatik, Gaya Hidup*

ABSTRACT

Anime (Japanese animation) which currently has popularity in society has resulted in the emergence of various anime products such as action figures, posters, comics, and even animated films such as One Piece, which is currently the most popular anime and manga of all time. This has led some individuals to become fanatics of anime and manga, known as otaku. This otaku phenomenon occurs not only in Japan, but throughout the world, including in Indonesia. Yogyakarta is one of the cities in Indonesia that also has a lot of otaku or anime and manga enthusiasts which has led to the emergence of various kinds of communities such as the One Piece lover community, namely Nakama Istimewa Yogyakarta (NAIS). Based on this, the researchers conducted a study that aims to find out how fanaticism in anime can affect the otaku lifestyle.

This study used a qualitative research method by conducting interviews with 4 resource persons who are members of the Nakama Istimewa Yogyakarta community. The result of the research obtained is that otaku fanaticism towards One Piece anime is that being a One Piece otaku is able to influence the otaku lifestyle such as following the development of One Piece which causes otaku to make One Piece their top priority to lose their ability to manage time to enjoy One Piece. Then the emergence of consumptive behavior that causes otaku to spend resources such as money and time, and a lifestyle that changes according to the habits that exist in One Piece anime such as everyday greeting styles that slowly become habits and new lifestyles. The existence of a negative stigma from society towards otaku makes otaku choose to join a community that has the same interest in expressing their otaku preferences and sharing information related to One Piece. One Piece anime also influences the otaku's view of things and also the otaku is able to find out new things through 2-dimensional characters they consider as role models. Besides being an otaku, the One Piece anime also creates interest in the ethnic Japanese state.

Keywords: Anime, Manga, Fanatic, Lifestyle

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ketika membahas soal hiburan tentu saja ini tidak lepas dari budaya populer. Budaya populer ini sering muncul dari interaksi masyarakat yang menganggap bahwa budaya populer ini adalah hal yang sangat dibutuhkan untuk menemukan hiburan yang baru. Dalam Aisyah (2019), Sugeng Pujileksono mengatakan bahwa budaya populer sering digunakan untuk menyebut budaya yang menyenangkan atau banyak disukai orang. Salah satu negara yang sangat gencar dalam memberikan budaya populer adalah negara Jepang. Berbagai macam budaya populer yang diciptakan negara Jepang selalu menjadi hiburan baru, salah satunya adalah menjadi *Otaku*. *Otaku* lahir dari dampak kurangnya interaksi sosial dan kebiasaan orang Jepang yang sangat mengidolakan satu hal yang sangat menarik bagi mereka (Agustina, 2015).

Menurut Galbraith (2009) dalam jurnalnya, dia mengatakan bahwa *otaku* diartikan sebagai penggemar fanatik terhadap *anime*, *manga*, dan *game* yang sangat mengidolakan karakter fantasi. Pada definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *otaku* adalah seseorang yang memiliki ketertarikan yang sangat luar biasa pada sebuah hal yang baik itu mempunyai bentuk fisik ataupun semu. Salah satu hiburan yang sangat banyak peminatnya adalah *anime*. Banyak dari *otaku anime* yang sangat bergantung pada hobinya untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan dari *anime* ataupun barang koleksi yang sangat di gemarinya.

Agustina (2015) juga menyebutkan bahwa peristiwa *otaku* ini menciptakan dua kelompok dari *otaku* yaitu; *hikikomori* dan *nijikon*. *Hikikomori* adalah *otaku* yang menarik diri mereka dari kehidupan dunia luar dan memilih berdiam diri dalam kediaman mereka. Lalu ada *nijikon* yaitu tingkatan *otaku* yang memiliki kelainan secara seksual dimana *otaku nijikon* ini sangat menyukai karakter dari animasi dua dimensi dan rela mendedikasikan diri mereka pada karakter yang dicintainya. Kebanyakan dari *otaku nijikon* ini menghabiskan waktu mereka untuk menonton *anime* yang menampilkan

tokoh-tokoh yang digambarkan sangat rupawan dan memiliki daya tarik yang luar biasa pada sebuah *anime*.

Anime sendiri adalah sebuah istilah untuk film animasi dari Jepang. *Anime* adalah singkatan dari *Animation*, dan kebanyakan *anime* adalah hasil dari adaptasi dari komik Jepang (*manga*) dan dibuat dalam bentuk animasi dua dimensi. Cerita yang disuguhkan pun beragam hingga para tokoh dari *anime* yang dibuat sangat berkarakter yang membuat para penontonnya tertarik untuk menontonnya. Saat ini *anime* yang sangat populer di dunia sering dikatakan bahwa *anime* sudah sejajar dengan budaya populer lainnya seperti musik, *fashion*, *cosplay*, dan *idol grup*.

Anime yang sangat populer di belahan dunia ini juga masuk di Indonesia. Masuknya *anime* di Indonesia berawal dari penayangan seri anime secara bersamaan di berbagai stasiun televisi di Indonesia yang sampai sekarang masih eksis di beberapa stasiun televisi. Hal ini pun semakin kuat ketika internet mulai mudah di akses yang memberikan kemudahan dalam *streaming anime* di berbagai platform perangkat seperti *handphone*, laptop, dan juga tablet yang membuat *anime* sangat mudah di temukan pada situ-situs pemutaran *anime* secara online yang lengkap dengan teks berbahasa Indonesia (Aisyah, 2019).

Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki dampak dari masuknya *anime* di Indonesia adalah Yogyakarta. Kepopuleran *anime* di Yogyakarta menyebabkan sering diadakannya berbagai macam *event* jejepangan yang berhubungan dengan *manga*, *anime*, dan *cosplay* di Yogyakarta. Dengan adanya *event-event* tersebut membuat para pecinta budaya Jepang seperti *anime lover* maupun *otaku* mendirikan komunitas di Yogyakarta, salah satunya adalah komunitas pecinta *manga* dan *anime One Piece* yaitu Nakama Istimewa Yogyakarta atau disingkat *NAIS*. Komunitas ini sering melakukan aktivitas maupun *event* yang berkaitan dengan *One Piece* seperti nobar *One Piece* movie hingga Kopsan (Kopi Santai) dimana komunitas ini berkumpul dan membicarakan hal-hal terkait *One Piece* sambil menikmati kopi.

Laju penyebaran *Anime* saat ini sangat pesat bahkan tidak jarang media massa digunakan sebagai media penyebaran *anime*. Ini menjadi suatu keadaan dimana masyarakat seakan-akan dipaksa untuk mengikuti apa yang sedang trending di

lingkungannya dan perlahan-lahan menjadi suatu gaya hidup yang baru. Aisyah (2019) menyebutkan bahwa gaya hidup merupakan perwujudan dari budaya populer dan pada umumnya adalah sebuah penampilan kehidupan sehari-hari dalam upaya membentuk citra pada lingkungan masyarakat.

Salah satu *anime* dan juga *manga* yang sangat banyak memiliki penggemarnya di dunia saat ini adalah *One Piece*. *Manga* ciptaan Eiichiro Oda ini menjadi *anime* dan *manga* yang memiliki penggemar terbanyak dan dinobatkan sebagai *manga* paling berpengaruh sepanjang masa dan telah terjual sebanyak 400 *copy*. *Anime One Piece* sendiri saat ini sudah memiliki lebih dari 900 episode, dimana untuk *manganya* terbit pada tahun 1997 dan *animenya* ditayangkan pertama kali tahun 1999 hingga sekarang dan masih melanjutkan jalan ceritanya. *One Piece* yang masih melanjutkan ceritanya ini terbit sekali dalam seminggu yaitu pada hari minggu (jitunews.com, 2019).

Eiichiro Oda sebagai pembuat *One Piece* sendiri memiliki jam kerja yang sangat padat dan hampir tidak memiliki jam istirahat. Pencipta *One Piece* ini bahkan jarang berpikiran untuk meregangkan diri beberapa hari untuk beristirahat dan juga dalam wawancaranya dia memberitahu kegiatannya hampir setiap hari yaitu bangun jam lima pagi dan lanjut bekerja hingga jam dua pagi yang berarti dia hanya tidur sebanyak tiga jam sehari dan hanya beristirahat pada saat jam makan dan mandi (jurnalotaku.com).

One Piece bercerita tentang seorang pria bernama Monkey D. Luffy yang memiliki cita-cita menjadi seorang raja bajak laut dengan cara mengelilingi dunia. Monkey D. Luffy pada saat kecil memakan buah setan bernama *gomu-gomu no mi* yang membuat dia menjadi seorang manusia karet yang mampu memanjangkan dan meregangkan tubuhnya seperti karet (Ulansari, 2017).

One Piece yang menjadi *anime* dan *manga* terbaik sepanjang masa adalah salah satu hiburan paling banyak yang menciptakan *otaku*. Beberapa *otaku One Piece* sangat bergantung pada *One Piece* untuk menjadi hiburan yang paling dibutuhkan. Para fans fanatik ini tidak segan-segan menghabiskan uang untuk membeli mainan, alat-alat para karakter, hingga *action figure* yang nilainya hingga puluhan juta rupiah dan mengunjungi tempat wisata *One Piece* yang mematok harga tinggi. Tidak sedikit dari para *otaku* ini

juga yang mendandani diri mereka agar terlihat mirip seperti para karakter di *One Piece* atau menjadi *cosplayer*.

Banyaknya penggemar *One Piece* saat ini memberikan dampak besar terhadap industri hiburan, terbukti dengan diadakannya tempat wisata oleh pemerintah Jepang yaitu *One Piece Tokyo One Piece Tower* dan menjadi salah satu *trendmark* di Jepang. *One Piece Tokyo One Piece Tower* menghadirkan benda-benda yang berbau *One Piece* seperti patung Luffy yaitu kapten dari bajak laut topi jerami dan juga patung Chopper salah satu kru dari bajak laut topi jerami (Aisyah, 2019).

Bukan hanya *One Piece Tokyo Tower* saja, salah satu tempat wisata yang sangat menjadi sorotan *otaku one piece* adalah replika kapal dari Luffy yaitu *The Thousand Sunny* yang dapat ditumpangi dan berada di taman hiburan Huis Ten Bosch di Nagasaki, Jepang. Biaya untuk menikmati wahana ini tidak terbilang murah yaitu 7.000 yen (Rp.946.000) untuk perjalanan selama 30 menit (wartaekonomi.co.id).

Banyaknya penikmat *One Piece* juga ditandai dengan maraknya acara atau *event* yang menampilkan hal-hal bertema *One Piece* seperti *One Piece Halloween* yang diselenggarakan pada tahun 2019 di *One Piece Tokyo Tower*. Salah satu yang menarik dari event ini adalah perlombaan *Narikiri Photo Contest* pada event *One Piece Halloween* dimana terlihat banyaknya *otaku One Piece* berlomba mendandani diri mereka seperti layaknya para karakter di *anime One Piece* dari kostum, rambut, hingga pernak-pernik dibuat mirip seperti para karakter *One Piece* (duniaku.idntimes.com).

Melihat penjelasan di atas dapat kita lihat bahwa ada beberapa orang yang memiliki antusiasme berlebih terhadap *One Piece* yang memberikan dampak perubahan pada gaya hidup terhadap orang-orang yang masuk dalam tahapan fanatisme terhadap *One Piece*. Hal ini menyebabkan beberapa orang berubah wujud menjadi *otaku anime One Piece* dan masuk dalam fase fanatik atau fanatisme yang menyebabkan *otaku* menghabiskan banyak waktu dan bahkan rela menghabiskan sejumlah uang untuk *One Piece* dan menjadikan *One Piece* sebagai gaya hidup mereka yang baru.

Fenomena fanatisme terhadap *anime One Piece* ini bisa dengan mudah kita lihat dari aktivitas para penggemarnya yang mampu meluangkan hampir seluruh waktunya hanya untuk *One Piece*, salah satunya adalah kegiatan yang konsumtif. Kegiatan ini

bukan hanya sekadar menghabiskan waktu berselancar di internet untuk mengikuti perkembangan *One Piece*, namun termasuk kegiatan para penggemar dalam membeli barang-barang yang berbau *One Piece* ataupun mengunjungi tempat-tempat yang dibangun dengan bertema *One Piece*

gaya hidup yang terjadi pada *Otaku* juga menarik bagi peneliti untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diciptakan *One Piece* dan faktor-faktor apa saja yang diciptakan oleh *One Piece* hingga para *otaku* mampu menempatkan *One Piece* sebagai hal penting dalam kehidupan *otaku anime One Piece* ini.



B. Rumusan Masalah

Bagaimana fanatisme terhadap *anime One Piece* mempengaruhi gaya hidup *otaku*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki fokus untuk menjabarkan pengaruh apa saja yang disebabkan oleh fanatisme terhadap *anime One Piece*. Maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

Untuk menjabarkan bagaimana fanatisme terhadap *anime One Piece* mempengaruhi gaya hidup *otaku*

D. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Praktis

Dapat menambah ilmu tentang pengaruh fanatisme terhadap *anime One Piece* pada gaya hidup *otaku*

b) Manfaat Akademis

Memberikan data tentang pengaruh fanatisme terhadap *anime One Piece* pada gaya hidup *otaku*

E. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini peneliti perlu untuk meninjau penelitian yang sudah pernah ada sebelumnya untuk dijadikan bahan bandingan terhadap penelitian yang akan dilakukan peneliti. Peneliti mengambil 5 hasil penelitian yang terkait dengan gaya hidup dan juga fanatisme.

Penelitian pertama adalah skripsi karya Rangga Anggara (2017) berjudul “Pengalaman Fanatisme Pada Penggemar Akihabara (AKB) Group (Sebuah Penelitian Kualitatif Fenomenologis)” Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan perspektif fenomenologis atau mempelajari manusia sebagai fenomena. Dalam penelitian ini sang peneliti mencoba untuk mengetahui pengalaman fanatisme yang terjadi pada penggemar sebuah *idol group* yaitu AKIHABARA (AKB). Penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik pengambilan data terhadap tiga orang sebagai subjek penelitian dan mendapatkan hasil penelitian bahwa ketiga subjek penelitian memiliki pengalaman fanatisme yang berbeda. Tiap subjek memiliki pengalaman yang berbeda saat melihat AKB dan memilih untuk mengevaluasi *idol grup* tersebut sebelum menjadi penggemar. Jumlah anggota AKB yang banyak membuat ketiga subjek memutuskan untuk memilih salah satu idola yang akan dia sukai. Subjek wanita memilih idola yang dia sukai dengan melihat sikap yang dimiliki idolanya, sedangkan subjek pria lebih cenderung melihat fisik dari idolanya. Subjek pun mendapatkan beberapa pengaruh. Pengalaman fanatisme kepada AKB ini memiliki pengaruh lingkungan terhadap ketiga subjek tersebut dimana mereka mencoba untuk mengkaji ulang agar menjadi fans yang baik dan perubahan perilaku yang didapatkan ketika bertemu teman ataupun sesama fans.

Dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki kesamaan dalam fanatisme dan menggunakan metode penelitian kualitatif serta teknik pengumpulan yang sama data yaitu wawancara. Namun memiliki perbedaan yaitu dalam penelitian ini peneliti mengamati sikap fanatisme *otaku* terhadap anime *One Piece* sedangkan dalam penelitian Rangga meneliti tentang fanatisme terhadap *idol group* AKB.

Penelitian kedua adalah skripsi karya Helmy Agustina (2015) berjudul “Konsep Diri *Otaku Anime* di Kota Serang” dalam penelitian ini peneliti menjelaskan bahwa *Otaku Anime* merupakan seseorang yang memiliki obsesi pada film animasi yang berasal dari jepang dan *otaku* ini rela menghabiskan waktu dan juga uang mereka untuk menonton *anime* secara berkala. Hal yang dilakukan secara berkala itupun menimbulkan pandangan yang kurang baik di lingkungan masyarakat. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa ada dua kelompok utama yang mempengaruhi perilaku dari *otaku anime* yaitu; *significant other* dan *reference group*. Skripsi ini menggunakan teori interaksionisme simbolik dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menjabarkan bagaimana *mind* dan *self otaku anime* tercipta dan juga melihat bagaimana *society* dalam memaknai konsep dari *otaku anime*.

Melihat dari penelitian ini dan jika dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan tentang *otaku anime* dan juga fenomenanya dan juga metode penelitian yaitu kualitatif. Namun memiliki perbedaan dari segi fokus yaitu penelitian yang dilakukan oleh Helmy adalah mencoba memaknai dan menjelaskan bagaimana *otaku anime* terbentuk dari seseorang sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mencoba fokus bagaimana *One Piece* dapat mempengaruhi seseorang menjadi fanatik dan menjadi *otaku*.

Penelitian ketiga adalah sebuah jurnal karya Nugroho dan Hendrastomo (2016) berjudul “Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *anime* yang menjadi budaya populer berawal dari media massa yang berpengaruh dalam penyebarannya yang dimana di dalam prosesnya mengenal kan dan memberikan pandangan positif terhadap *anime*. Hal ini yang menjadikan *anime* sebagai hal yang menarik dan memiliki hal-hal positif yang dapat diambil dari *anime*. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan *anime* dipandang sebagai budaya populer dalam penelitian ini yaitu; (1) pengaruh yang diciptakan oleh media massa, (2) mudahnya akses dalam menemukan *anime* melalui internet, (3) dari kerabat, (4) *anime* adalah hiburan yang murah, (5) banyaknya pilihan jenis dalam *anime*, (6) karakter yang beragam dan memiliki daya tarik,

(7) *fashion* dalam *anime* yang menjadi rujukan, (8) cerita yang menarik dari *anime*, (9) pengaturan tempat yang diciptakan di *anime* terasa nyata.

Mengamati jurnal penelitian dari Nugroho dan Hendrastomo ini memiliki persamaan dalam meneliti *anime* dan daya tariknya yang mampu menarik perhatian seseorang untuk menjadikan *anime* sebagai hiburan utama dan juga dari metode penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan observasi. Namun memiliki perbedaan dalam segi fokus dimana penelitian Nugroho dan Hendrastomo ini berfokus pada perkembangan *anime* sebagai budaya populer dan perkembangan *anime* di Yogyakarta, sedangkan penelitian peneliti memiliki fokus yaitu bagaimana *anime* menjadi pengaruh besar dalam kehidupan seseorang hingga menjadi seorang *otaku* yang fanatik dan rela menghabiskan berbagai sumber daya seperti uang dan waktu hanya untuk *anime One Piece*.

Penelitian keempat adalah skripsi dari Ida Aisyah tahun (2019) berjudul “Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung Dalam Komunitas *Japan Freak* UIN Jakarta)” penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data wawancara yang dilakukan kepada 9 peserta dan dokumentasi kegiatan para peserta dalam kegiatan mereka yang berhubungan dengan *anime* ataupun budaya Jepang. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini adalah *anime* sangat mempengaruhi gaya hidup para Mahasiswa yang menjadi peserta dalam keseharian mereka seperti belajar, *fashion*, cara berkomunikasi, dan juga cara makan mereka. *Anime* pun menjadi salah satu faktor para mahasiswa tersebut dalam berpandangan tentang pekerjaan, kriteria pasangan, pertemanan dan juga terhadap Jepang itu sendiri. Selain itu hasil yang didapatkan adalah mulai banyaknya mahasiswa yang tertarik pada *anime* dan cenderung mengikuti kebiasaan yang dilakukan oleh orang Jepang.

Mengamati penelitian dari Ida Aisyah ini memiliki persamaan yang banyak seperti meneliti *anime*, pengaruh yang diciptakan, hingga faktor-faktor utama yang menjadikan para penggemar ini cenderung menjadi fanatik terhadap *anime*. Selain itu kesamaan yang ditemukan adalah dari metode penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara. Perbedaan dalam penelitian ini tidak terlalu menonjol dimana hanya dalam teknik pengumpulan data dokumentasi yang tidak dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini.

Penelitian kelima adalah jurnal karya Perwitasari, Fauzia, dan Hidayatullah (2019) berjudul “Hubungan Fanatisme Pada *Anime* Dengan *Sense Of Community* Pada Anggota Komunitas ROD Banjarmasin” dalam Jurnal penelitian ini menjelaskan bahwa budaya populer Jepang seperti *anime* telah menyebar di Indonesia sejak tahun 2000-an yang menyebabkan berbagai kalangan menjadi penggemar *anime* di Indonesia dan tidak sedikit yang menjadi fanatik terhadap *anime*. Para peneliti juga menjabarkan bahwa kecenderungan yang terjadi pada orang-orang yang menyukai suatu hal secara berlebihan (fanatis) akan mencari teman yang memiliki ketertarikan yang sama dan membuat sebuah komunitas demi memenuhi kebutuhan bersama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif korelasional dengan teknik pengambilan sampel yaitu sampel jenuh yaitu menjadikan seluruh populasi menjadi subjek penelitian. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah semakin tinggi fanatisme pada *anime*, maka semakin tinggi juga *sense of community* yang tercipta dan begitu juga sebaliknya.

Melihat dari penelitian ini jika dibandingkan dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki persamaan dimana fanatisme terhadap *anime* menjadi pokok utama dan juga penelitian ini akan menjadikan sebuah komunitas pecinta *anime One Piece* di Yogyakarta sebagai narasumber atau pengambilan data terkait penelitian ini. Perbedaan yang terdapat adalah dari metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan pada Jurnal Perwitasari, Fauzia, dan Hidayatullah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Lalu dari segi fokus juga memunculkan perbedaan yaitu dalam jurnal ini berfokus bagaimana penggemar fanatik *anime* membangun komunitas demi memenuhi kebutuhan mereka, sedangkan dalam penelitian peneliti akan berfokus bagaimana fanatisme pada *anime* dapat mempengaruhi keseharian, lingkungan, dan juga gaya hidup pada penggemar fanatik dari *anime One Piece*.

F. Kerangka Teori

1. Fanatisme

1.1 Pengertian Fanatisme

Hamid (2018) dalam skripsinya mengatakan bahwa fanatisme adalah suatu sikap atau keyakinan yang sangat kuat pada suatu ajaran seperti agama, politik, dan lain-lain yang dapat berdampak positif maupun negatif. Contoh dampak positif dari fanatisme adalah begitu setianya seseorang atau sebuah kelompok terhadap apa yang disenangi ataupun diyakininya. Namun fanatisme juga memiliki dampak negatif seperti mampu menimbulkan perpecahan terhadap dua kelompok yang berbeda keyakinan dalam suatu hal.

Nataliawaty (dalam Rafsanjani, 2014) juga menjelaskan bahwa fanatisme merupakan sebuah ekspresi berlebihan yang dilakukan secara sadar maupun tidak yang memperlihatkan kecintaan seseorang ataupun kelompok terhadap suatu hal khusus yang telah dianggap dan juga diyakini sebagai hal yang terbaik bagi manusia tersebut.

JP Chaplin (dalam Walgito, 2007:61) menjelaskan bahwa fanatik adalah sikap yang penuh semangat yang berlebihan kepada satu segi pandangan atau satu sebab. Dalam kata fanatisme sendiri memiliki akhiran kata “isme” yang berarti faham, maka dari itu kata fanatisme dengan kata fanatik memiliki arti yang berbeda dimana fanatik adalah sifat yang timbul saat seseorang menganut fanatisme atau faham fanatik.

Menurut Ismail (dalam Agriawan, 2016) menyatakan bahwa sebuah perilaku tidak lepas dari ciri-ciri yang menjadikan perilaku tersebut mudah dikenal, begitupun fanatisme. Adapun ciri-ciri fanatisme menurut Ismail adalah:

1. Adanya antusiasme atau semangat berlebih yang tidak berdasar pada akal sehat, melainkan pada emosi yang tidak terkendali. Tidak adanya akal sehat membuat orang yang fanatik melakukan hal-hal yang tidak seimbang, sehingga melakukan hal-hal yang kurang waras.
2. Wawasan yang luas mampu menciptakan benih-benih sikap persahabatan yang kuat, namun indoktrinasi yang pendek mampu menciptakan benih-benih fanatisme.

1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Fanatisme

Wolman (dalam Agriawan, 2016) mengatakan ada 3 faktor yang mempengaruhi perilaku fanatisme, antara lain:

1. Kebodohan, kebodohan yang membabi buta dengan tanpa pengetahuan yang cukup sudah mengikuti suatu pilihan dan hanya mengandalkan keyakinan saja.
2. Cinta Golongan atau Kelompok, lebih mengutamakan sesuatu atau kelompok daripada dirinya sendiri.
3. Figur atau sosok yang kharismatik, seseorang yang fanatik memiliki sikap fanatik karena ada sosok yang dikagumi dan dibesar-besarkan atau mempunyai waham yang besar.

1.3 Jenis dan Aspek Fanatisme

Adapun jenis-jenis fanatisme menurut Syafi'i (2008) yang dikutip oleh Menik Purwandari Astuti (2011:30) dijelaskan bahwa fanatisme memiliki beberapa jenis, yakni:

1. **Fanatisme Agama**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu dalam perihal paham religiusitas tertentu atau aliran-aliran agama tertentu.
2. **Fanatisme Etnik**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang mengagungkan tentang suku/budaya/kelas sosial tertentu.
3. **Fanatisme Nasional**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu terkait kecenderungan hal-hal tentang negara.
4. **Fanatisme Ideologi**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang berhubungan soal paham tentang sebuah ide atau gagasan.
5. **Fanatisme Olahraga**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang berhubungan dengan kebanggaan terhadap jenis olahraga tertentu.

Goddard (dalam Agriawan, 2016) menjelaskan bahwa dalam fanatisme memiliki beberapa aspek antara lain:

1. Besarnya minat pada suatu jenis kegiatan.
2. Sikap pribadi maupun kelompok terhadap kegiatan tersebut.
3. Lamanya seseorang menekuni sebuah jenis kegiatan tertentu.
4. Motivasi yang datang dari keluarga.

Mengambil kesimpulan dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa fanatisme merupakan sebuah keyakinan yang kuat pada seseorang terhadap sesuatu yang dianggap sebagai hal yang terbaik dalam hidupnya dan bersifat mutlak.



2. Animasi

2.1 Pengertian Animasi

Ni Wayan Eka Putri dalam bukunya yang berjudul *Dunia Animasi* (2016) mengatakan bahwa animasi adalah gambar yang memasukkan objek yang seperti hidup yang disebabkan oleh perubahan dan pergantian kumpulan gambar yang ditunjukkan secara berurut. Objek yang ditampilkan pun bisa saja tulisan, warna, *special effect*, atau bentuk dari sebuah benda.

Ranang A.S (2010) juga mendefinisikan secara lebih detail bahwa animasi yang berasal dari kata *animation* ini memiliki arti yaitu ilusi dan gerakan. Lalu Ranang juga menjelaskan bahwa animasi sebagai sebuah rangkaian gambar yang diekspos pada satu waktu tertentu yang sehingga menciptakan sebuah ilusi gambar bergerak, ilusi yang berasal dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat sekumpulan gambar yang memiliki gerakan-gerakan secara bertahap dari tiap-tiap gerakan objek tersebut. Secara sederhana, animasi dapat dikatakan sebagai gambar yang bergerak.

Bustaman (dalam Ni Wayan Eka Putri, 2016) memiliki definisi lain yang menyebutkan bahwa animasi merupakan sebuah proses untuk menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu yang berupa perubahan warna dari suatu objek dalam waktu tertentu, dan juga dapat dikatakan bahwa animasi merupakan sebuah perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu.

2.2 Jenis-Jenis Animasi

Dalam membuat sebuah animasi para animator akan memilih jenis animasi apa yang akan mereka gunakan untuk animasi mereka agar menjadi khas pada animasi mereka. Arka (2009) dalam skripsinya telah menulis dan menjelaskan jenis-jenis animasi yang digunakan ketika dalam pembuatan sebuah animasi, adapun jenis-jenis animasi yaitu:

- **Animasi Cel**

Cell yang berasal dari kata “*Celluloid*” adalah sebuah materi yang digunakan dalam menciptakan film bergerak pada tahun awal animasi. Animasi *Cell* biasanya digambar dengan tangan dan menjadi sebuah lembaran-lembaran

yang digabung dan menjadi sebuah animasi tunggal. Masing-masing *Cell* merupakan bagian yang terpisah, contoh saja sebuah objek dengan *background* nya merupakan sebuah *Cell* yang berbeda dan dapat bergerak sendiri-sendiri.

- **Animasi *Frame***

Animasi *Frame* merupakan sebuah animasi yang paling sederhana dimana metodenya adalah membuat gambar yang berbeda-beda gerakannya pada sebuah kertas lalu kertas itu digabungkan dan dibuka secara cepat satu persatu dan gambar tersebut akan terlihat seperti bergerak. Pada sebuah film, serangkain *Frame* bergerak dengan kecepatan paling minimal adalah 24 *Frame* per detik agar tidak terjadi *jitter*.

- **Animasi *Sprite***

Pada sebuah animasi *Sprite*, gambar dibuat bergerak pada sebuah latar belakang yang diam dimana pada dasarnya *Sprite* adalah bagian sebuah animasi yang bergerak secara mandiri misalnya seperti burung, planet yang berotasi, bola memantul dan juga sebuah logo yang berputar.

- **Animasi *Path***

Animasi *Path* adalah sebuah animasi dari sebuah obyek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan untuk menjadi sebuah lintasan, misalnya pembuatan sebuah animasi kereta api, pesawat terbang dan juga obyek-obyek yang mem membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada animasi *Path* juga dilakukan juga efek pengulangan (*looping*) yang membuat gerakan dari animasi *Path* terjadi terus-menerus.

- **Animasi *Spline***

Animasi *Spline* merupakan sebuah representasi matematis dari kurva sehingga membuat sebuah objek animasi bukan saja bergerak mengikuti garis lurus namun juga dapat mengikuti garis kurva.

- **Animasi Vektor**

Vektor sendiri adalah sebuah garis yang memiliki ujung pangkal, arah, dan panjang. Animasi *Vektor* dapat dikatakan mirip dengan animasi *Sprite* namun pada animasi *Sprite* menggunakan gambar (*bitmap*), sedangkan *Vektor* menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *Sprite* nya.

- **Animasi Character**

Animasi *Character* biasanya terdapat pada film kartun, dan pada film kartun semua bagian animasi bergerak secara bersamaan.

Sedangkan untuk *anime*, *anime* merupakan sebuah kata yang digunakan di Jepang untuk menyebut *animation* yang jika dibahasa Indonesiakan artinya animasi. Dalam hal ini kata *anime* sebenarnya tidak memiliki sebuah arti yang spesifik, kata *anime* merupakan sebuah istilah yang digunakan oleh orang Jepang untuk memudahkan mereka dalam menyebut *animation* dalam artian bahwa jika ada sebuah animasi yang dibuat dari Jepang ataupun bukan dari Jepang mereka akan tetap menyebutnya *anime*. Namun bagi khalayak yang berada di luar Jepang telah menjadikan *anime* sebagai sebutan khusus untuk animasi yang dibuat dari Jepang karena secara bentuk penggambaran yang memiliki perbedaan dengan animasi dari negara lain seperti animasi dari amerika. Hal ini memang terlihat dari *anime* yang memiliki ciri khas dari penggambaran bentuk tubuh, mata, wajah, hidung dan lain-lain (Aisyah, 2019).

Mengambil kesimpulan dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah sebuah teknik menyusun gambar ataupun objek lalu diberikan efek bergerak, suara, dan juga beberapa bentuk emosi pada objeknya yang membuat seolah-olah bahwa gambar tersebut memiliki jiwa dan kehidupan.

3. Gaya Hidup

3.1. Pengertian Gaya Hidup

Sutisna (dalam Heru Suprihadi, 2017) menjelaskan bahwa cara hidup tiap individu dapat ditentukan dengan cara bagaimana individu itu menghabiskan waktunya (aktivitas), hal yang mereka anggap penting dalam kehidupannya (ketertarikan), lalu apa yang mereka pikirkan tentang dunia dan juga sekeliling (opini). Dalam hal ini gaya hidup individu dapat kita lihat dari aktivitasnya yaitu dari apa yang dia kerjakan, lalu produk apa saja yang dibeli untuk digunakan dalam melakukan aktivitas. Kemudian ketertarikan dapat dilihat dari apa yang dia sukai ataupun sesuatu yang dia gemari dan menjadi sebuah hal utama dalam hidupnya atau menjadi prioritas. Selanjutnya adalah opini, maksud dari opini ini adalah sebuah pemikiran dan juga perasaan yang dilandasi dengan kejadian-kejadian yang dialaminya termasuk yang sedang terjadi ataupun sesuatu yang akan terjadi di masa yang akan datang.

3.2. Faktor Pengaruh dalam Gaya Hidup

Plummer (dalam Setiawan, Fauzi, & Sanawiri, 2015) mengatakan bahwa gaya hidup mengukur kegiatan atau aktivitas manusia dalam hal:

1. Bagaimana mereka menghabiskan waktunya.
2. Minat mereka, apa yang dianggap penting dalam kehidupannya.
3. Pandangan terhadap diri sendiri maupun orang lain.
4. Karakter-karakter dasar seperti daur kehidupan, penghasilan, pendidikan dan tempat tinggal.

Amstrong (dalam Aisyah, 2019) mengatakan gaya hidup individu dapat terlihat dari perilaku yang dilakukan seperti aktivitas-aktivitas untuk memperoleh atau menggunakan barang dan jasa yang termasuk di dalamnya proses dalam mengambil keputusan pada penentuan aktivitas-aktivitas tersebut. Amstrong juga mengatakan bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi dalam gaya hidup seseorang, yaitu faktor yang berasal dari dalam seseorang (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal). Faktor internal meliputi sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan

persepsi. Adapun faktor eksternal yang meliputi yaitu kelompok referensi, keluarga, kelas, sosial, dan kebudayaan.

Lebih jelasnya, faktor Internal dalam hal ini seperti yang dijelaskan oleh Amstrong dan Arifin (dalam Aisyah, 2019) bahwa faktor internal merupakan sikap yang berarti sebuah keadaan jiwa dan juga keadaan berpikir yang dipersiapkan untuk memberi tanggapan terhadap sebuah objek yang didapatkan dari sebuah pengalaman dan secara langsung mempengaruhi terhadap perilaku. Sedangkan pada faktor eksternal, adalah sebuah kelompok referensi dimana kelompok referensi ini memberikan pengaruh secara langsung ataupun tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang. Pengaruh yang disebutkan mampu menghadapi seseorang pada perilaku dan gaya hidup tertentu.

3.3 Gaya Hidup dan Kebudayaan

Rijal (dalam Aisyah, 2019) menjelaskan kebudayaan adalah sebuah tanda besar bahwa adanya peradaban pada masyarakat yang menyebabkan kedua hal ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan kehidupan ini menjadikan tatanan masyarakat mengalami perubahan terhadap kebudayaan dengan cepat dan juga pada satu kasus seorang individu atau kelompok masyarakat yang hidup berdampingan di satu lingkungan mampu membentuk suatu kebudayaan baru. Kehidupan modern saat ini sedang menjadi sumbu pada penampilan kebudayaan, dimana hal ini mampu memunculkan perilaku-perilaku yang sering muncul atas dasar keinginan, bukan atas dasar kebutuhan. Perilaku inilah yang memperlihatkan gaya hidup seseorang dipengaruhi oleh adanya lingkungan kebudayaan yang modern dan cenderung konsumtif.

G. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dimana pengambilan data dari penelitian ini yaitu secara kualitatif. Creswell dalam Raco (2018:7) mengatakan bahwa kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk mencari tahu dan memahami sebuah permasalahan. Masalah tersebut dapat dipahami dengan melakukan wawancara terhadap subjek dengan memberikan beberapa pertanyaan yang luas dan juga mendalam terkait masalah tersebut, dimana pertanyaan yang akan dilontarkan adalah pertanyaan yang dimulai dari hal sederhana hingga hal yang lebih mendalam atau kompleks dan juga rinci. Lalu informasi atau data dari hasil wawancara dikumpulkan menjadi satu. Informasi ataupun data yang didapatkan dari metode kualitatif biasanya akan berbentuk teks atau kata-kata. lalu data-data tersebut dianalisis sehingga hasil dari data ataupun informasi tersebut dapat dijabarkan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif agar dapat memahami sebuah permasalahan yang terjadi pada pengaruh fanatisme *otaku* yang disebabkan oleh *anime One Piece*.

2. Waktu dan Lokasi

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga teknik pengumpulan data observasi partisipasi yang berarti peneliti akan turun langsung untuk mewawancarai *otaku One Piece* dan juga mengikuti kegiatan *otaku One Piece* yang tergabung dalam komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Wawancara dilakukan pada 19 September dan 3 Oktober 2020 yang berlokasi di warung kopi Secangkir Jawa 2 dan rumah kontrakan narasumber Ongky Saputro.

H. Narasumber Penelitian

Dalam menentukan narasumber, peneliti akan melihat kegiatan *otaku anime One Piece* yang tergabung dalam komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta dan akan memilih 4 orang yang layak untuk dijadikan informan. Peneliti akan melihat seberapa intens

narasumber terhadap *One Piece* yang menyebabkan para narasumber menjadi fans fanatik. Adapun para narasumber yang telah peneliti anggap layak ialah:

1. **Ongky Saputro**, merupakan kapten (ketua) dari komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta saat ini.
2. **Tri Saputra**, wakil kapten (wakil ketua) dari komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta saat ini.
3. **Aprilia Wati**, merupakan salah satu anggota dari komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta.
4. **Michelia Ningrum**, merupakan salah satu anggota dari komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta.

I. Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan beberapa jenis teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data-data yang berupa data sekunder dan juga data primer. Dalam hal ini termasuk wawancara dan juga observasi akan dilakukan untuk memperoleh data.

1. Wawancara

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara sebagai pengumpulan data. Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2011) menjelaskan bahwa wawancara adalah sebuah percakapan yang memiliki tujuan tertentu. Wawancara merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yang terdapat pewawancara dan narasumber. Wawancara mampu digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengetahui apa sebuah kejadian permasalahan dalam sebuah penelitian. Wawancara yang akan dilakukan peneliti adalah wawancara yang mendalam yang dimulai dari hal yang umum hingga hal yang lebih mendetail.

2. Observasi Partisipan

Hadi (dalam Sugiyono, 2010) menjelaskan bahwa observasi merupakan sebuah proses yang kompleks dimana proses yang tersusun yaitu secara biologis dan juga psikologis. Observasi akan dilakukan untuk mengamati gaya hidup *otaku* secara langsung untuk mengetahui bagaimana *One Piece* mempengaruhi kebiasaan *otaku*. Maka peneliti

akan terjun langsung dengan melihat perilaku yang dilakukan dan juga apa saja *otaku* lakukan selama menjadi fans dari *One Piece*.

3. Dokumen

Kajian dokumen adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan teori, jurnal, penelitian terdahulu, dan juga beberapa referensi. Peneliti juga akan mengambil data melalui sumber dari internet. Diharapkan dengan data-data yang terkumpul dari berbagai macam sumber dapat membantu peneliti dalam melakukan penelitiannya.

J. Tahapan Penelitian.

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti mempersiapkan beberapa hal-hal yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian. Adapun tahapan persiapan penelitian ini adalah:

1. Peneliti membuat proposal penelitian yang telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi
2. Peneliti mencari beberapa referensi seperti buku, penelitian terdahulu, dokumen, dan narasumber yang akan menjadi subjek dalam penelitian
3. Peneliti melakukan pembicaraan dan persetujuan kepada wakil ketua komunitas NAIS untuk menjadi narasumber pada penelitian peneliti
4. Peneliti melakukan wawancara kepada para narasumber yaitu pada tanggal 19 September dan 3 Oktober 2020
5. Peneliti meminta beberapa foto untuk menjadi bukti objek-objek yang telah disebutkan dalam wawancara
6. Peneliti mengolah data yang telah didapatkan untuk nantinya dimasukkan ke dalam hasil pembahasan
7. Peneliti membahas hasil penelitian menggunakan data yang telah didapatkan

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

1. Sejarah Singkat *Anime* di Jepang

Anime berawal dari penayangan sebuah animasi yang berjudul *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* ciptaan Oten Shimokawa yang ditayangkan secara komersil pada tahun 1917 dengan durasi selama 5 menit yang memakan waktu pengerjaan selama 6 bulan. Pada tahun yang sama, Junichi Kouchi menciptakan sebuah karya *anime* yang berjudul *Hanawa Hekonai no Maki*. *Anime-anime* yang diciptakan pada saat itu masih sebuah animasi bisu yang belum memiliki teknik pewarnaan pada gambarnya. Lalu pada tahun 1927 sebuah *anime* dengan judul *Kujira* karya Noburo Ofuji telah berhasil memasukan teknik musik pada karya *anime* nya, dan pada tahun 1930 Noburo juga membuat sebuah *anime* yang dapat berbicara dengan judul *Kuro Nyago* yang berdurasi 90 detik (Clements & McCarthy, 2001).

Pada tahun 1943 saat perang dunia II sedang berkecamuk, Mitsuyo Seo membuat sebuah *anime* propaganda yang diadaptasi dari cerita legenda yang terkenal di Jepang yaitu Momotaro, dengan judul *Momotaro no Umiwashi*. *Anime* Momotaro ini menjadi *anime* pertama dengan durasi panjang yaitu dengan durasi lebih dari 30 menit. Tidak sampai disitu, pada tahun 1945 Mitsuyo Seo membuat sekuel dari *anime* Momotaro yang berjudul *Momotaro: Umi no Shinpei* yang lagi-lagi tercatat sebagai *anime* pertama yang disebut sebagai *feature-length animated film* karena berdurasi panjang yaitu 72 menit (kreativv.com).

Toei Animation, sebuah perusahaan animasi yang berdiri setelah perang berakhir, tepatnya pada tahun 1948, membutuhkan setidaknya 10 tahun untuk mampu membuat sebuah *anime* yang penuh dengan warna. Toei merilis sebuah *anime* berwarna pertamanya dengan judul *Hakujaden* pada tahun 1958. Lalu pada tahun 1961, Osamu Tezuka, seorang komikus atau yang disebut *mangaka* terjun ke industri *anime* dengan merintis perusahaannya sendiri yaitu Mushi Production. Dari Tezuka inilah *anime* mulai membuka jalan kepopulerannya dimana *anime* ciptaannya yaitu *Astro Boy* tayang pada televisi pada

tahun 1963. *Astro Boy* menjadi *anime* pertama yang audionya diterjemahkan ke bahasa Inggris untuk ditayangkan di televisi Amerika Serikat (kreativv.com).

2. One Piece

One piece merupakan sebuah *manga* ciptaan Eiichiro Oda yang terbit untuk pertama kali pada tahun 1997. *Manga* ini menceritakan tentang petualangan sebuah kelompok bajak laut yang dipimpin oleh kapten bajak laut bernama Monkey D. Luffy yang bercita-cita ingin menjadi raja bajak laut selanjutnya dengan menemukan harta karun terbesar yang pernah ada bernama *One Piece*. Harta karun *One Piece* ditinggalkan oleh raja bajak laut sebelumnya, Gol D. Roger, yang telah mati dieksekusi oleh angkatan laut 22 tahun sebelum cerita perjalanan Luffy dimulai. (Sy, 2019).

Roger menyimpan *One Piece* disuatu tempat yang tidak diketahui letaknya dan siapapun yang mampu menemukan harta karun *One Piece*, dialah yang akan menjadi raja bajak laut. Sebelum mati dieksekusi, Gol D. Roger sempat mengatakan suatu hal terkait harta karun *One Piece* di depan ribuan orang yang menyaksikan eksekusi kematiannya. Roger mengatakan bahwa harta karun yang ia miliki ia tinggalkan disuatu tempat dan yang diperlukan hanyalah menemukannya. Ribuan orang yang menyaksikan perkataan Roger tersebut lalu berteriak semangat ingin menjadi bajak laut untuk menemukan *One Piece*, dan dari situlah era keemasan bajak laut dimulai.

Digambarkan bahwa Luffy semasa kecil memakan buah setan bernama *gomu-gomu no mi* yang membuat dirinya menjadi seorang manusia karet dan mampu memanjangkan dan meregangkan tubuhnya seperti karet. Kelompok bajak laut yang dipimpin Luffy ini mendapatkan julukan oleh para musuh, rival, dan kawan mereka sebagai kelompok topi jerami, hal ini karena ciri khas Luffy yang menggunakan topi jerami dimana topi jerami tersebut ia dapatkan dari seorang kapten bajak laut bernama Shanks; seorang bajak laut yang sangat dikagumi Luffy semasa kecilnya dan merupakan salah satu motivasi Luffy untuk menjadi bajak laut (cnnindonesia.com).

Pada jurnal yang ditulis oleh Furqon (2013) dijelaskan bahwa dalam perjalanannya menjadi seorang raja bajak laut, Luffy merekrut beberapa anggota lain yang merupakan beberapa tokoh utama lainnya dalam *One Piece*. Mereka yang direkrut oleh Luffy menjadi anggota dalam kelompok bajak laut topi jerami memilih bergabung demi mewujudkan

mimpi mereka masing-masing dan mimpi tersebut menjadi alasan mereka untuk pergi bersama.

Adapun para anggota bajak laut topi jerami yang disebutkan oleh Furqon (2013) yaitu;

- a) **Monkey D. Luffy** (Kapten), adalah tokoh utama yang difokuskan dalam *One Piece*. Luffy merupakan tokoh utama yang sangat sering terlihat berkomunikasi dengan tokoh lain dalam *One Piece* dan menjadi faktor utama dalam perkembangan alur cerita secara keseluruhan. Luffy selalu terlihat sebagai pelaku utama yang terjat dalam sebuah kejadian ataupun konflik yang mempengaruhi perkembangan alur cerita *One Piece*.
- b) **Roronoa Zoro** (Wakil Kapten), adalah seseorang yang dijuluki sebagai ‘pemburu bajak laut’. Zoro merupakan seorang ahli pedang yang menggunakan tiga pedang sekaligus, dimana pedang ketiganya digunakan dengan mulutnya. Bergabung dengan kelompok bajak laut topi jerami demi mewujudkan mimpinya menjadi seorang ahli pedang terhebat di dunia dan mengalahkan pendekar pedang terhebat saat ini bernama Dracule Mihawk.
- c) **Nami** (Anggota), adalah seorang navigator dari kelompok bajak laut topi jerami, dia menjadi navigator dalam *One Piece* karena kemampuannya dalam merasakan perubahan cuaca. Nami dijuluki sebagai ‘kucing pencuri’ karena kemampuannya dalam mencuri barang-barang berharga pada *anime One Piece*. Nami bergabung dengan kelompok bajak laut topi jerami karena cita-citanya yang ingin menggambar peta dunia.
- d) **Usopp** (Anggota), dalam *One Piece* Usopp digambarkan sebagai pembohong, penembak jitu serta seorang pelukis dan juga pemahat yang cukup handal. Usopp menggunakan sebuah ketapel dengan bermacam-macam amunisi yang memiliki efek yang berbeda-beda. Dijuluki sebagai penembak jitu dan juga ‘hidung panjang’ karena hidung Usopp yang digambarkan panjang ke depan. Usopp dalam *One Piece* merupakan salah satu tokoh utama yang berpengaruh karena menjadi anggota bajak laut topi jerami dan menjadi penembak jitu di kapal Luffy.

- e) **Sanji** (Anggota), adalah juru masak kelompok bajak laut topi jerami. Sanji dalam *One Piece* digambarkan sebagai seseorang yang pernah mengerti rasanya menjadi orang kelaparan karena pernah ada di posisi tersebut. Dia tidak akan pernah mengabaikan seseorang yang meminta-minta makanan karena kelaparan. Sanji juga digambarkan sebagai tokoh yang sangat menjunjung tinggi wanita, dimana dia tidak akan menyakiti wanita walaupun hal itu mengancam nyawanya sendiri. Sanji bergabung dengan kelompok topi jerami untuk meraih mimpinya yaitu menemukan sebuah laut legenda idaman semua para koki yang disebut *All Blue*. Konon didalam *All blue* terdapat berbagai jenis ikan dari seluruh dunia. Dia dijuluki ‘kaki hitam’ karena dalam bertarung Sanji hanya menggunakan kakinya sebagai senjata, hal ini karena dia menyebutkan bahwa tangan seorang koki hanya digunakan untuk memasak dan tidak patut dikotori dengan darah ataupun perkelahian.
- f) **Tony Tony Chopper** (Anggota), adalah dokter kelompok bajak laut topi jerami yang berwujud seekor rusa kutub berhidung biru. Dalam *One Piece* diceritakan bahwa Chopper memakan buah setan bernama *hito-hito no mi* yang membuatnya memiliki postur seperti manusia, mampu berbicara layaknya manusia, dan memiliki tujuh perubahan wujud. Chopper yang dijuluki ‘pecinta permen kapas’ ini bergabung dengan kelompok bajak laut topi jerami demi mewujudkan keinginan seorang dokter terbaik di dunia, dokter Hiluluk, yang bercita-cita menyembuhkan segala macam penyakit yang ada di dunia. Alasan yang menyebabkan Chopper mengemban impian dokter Hiluluk adalah karena Chopper pernah menjadi peliharaan sekaligus murid dari dokter Hiluluk yang meninggal sebelum impiannya tercapai.
- g) **Nico Robin** (Anggota), adalah seorang arkeolog kelompok bajak laut topi jerami yang dijuluki sebagai ‘Anak Iblis’ yang mampu membaca poneglyph. Poneglyph merupakan sebuah artefak yang diukir pada batu dan berisi tentang sejarah dunia yang tidak semua orang mampu membacanya. Robin memakan buah setan bernama *hana-hana no mi* yang memberikan kemampuan untuk memunculkan bagian tubuhnya di tempat lain. Dalam ceritanya, Robin sebelumnya merupakan salah satu anggota kelompok musuh bernama Baroque Works yang dipimpin oleh Crocodile. Robin memutuskan untuk bergabung dengan kelompok topi jerami dan perlahan-lahan mendapatkan kepercayaan para anggota karena mampu

menunjukkan loyalitasnya, dan demi meraih cita-citanya yaitu membuka sejarah dunia yang hilang dan menyampaikannya ke seluruh dunia.

- h) **Franky** (Anggota), adalah seorang pembuat kapal dan tukang kayu kelompok bajak laut topi jerami. Franky dalam *One Piece* digambarkan sebagai *cyborg* yang mampu mengeluarkan bermacam-macam senjata dari tubuhnya. Sama seperti Robin, Franky awalnya merupakan musuh dari kelompok topi jerami, namun Franky berubah pikiran untuk menjadi sekutu Luffy demi mengalahkan anggota musuh bernama CP9. Lalu setelah semuanya selesai, Franky memutuskan untuk bergabung dengan kelompok topi jerami demi mewujudkan cita-citanya yaitu membuat kapal impian dan menjadi kru dari kapal yang dibuatnya.
- i) **Brook** (Anggota), adalah pemusik kelompok bajak laut topi jerami yang berwujud tengkorak hidup. Hal yang menyebabkan Brook bisa berbentuk sebuah tengkorak utuh yang hidup adalah karena dia telah memakan buah setan bernama *yomi-yomi no mi* yang menyebabkan dia mampu untuk bangkit kembali setelah kematian pertama. Dalam *One Piece* diceritakan bahwa Luffy merekrut Brook menjadi anggota bajak laut topi jerami untuk menjadi musisi di kapalnya, namun Brook saat itu belum bisa menerima ajakan Luffy karena Brook tidak bisa terkena cahaya matahari setelah bayangannya diambil oleh musuh bernama Gekko Moria, yang memiliki kemampuan mengambil bayangan seseorang dan menyebabkan orang tersebut tidak dapat terkena cahaya matahari atau mereka akan melebur. Namun setelah mereka berhasil mengalahkan Moria, Brook akhirnya bergabung dengan kelompok bajak laut topi jerami sebagai Musisi.

Dalam sejarahnya, sebelum menciptakan *One Piece*, Eiichiro Oda pernah membuat dua *manga one-shot* (komik cerita pendek) yang merupakan *pioneer* dan juga *manga* yang mempengaruhi awal terciptanya *One Piece* berjudul *Romance Dawn* pada tahun 1996. Dari *Romance Dawn*, Oda mengambil ide-ide yang diciptakannya seperti beberapa karakter *Romance Dawn* yang lalu disempurnakan untuk digunakan oleh Oda dalam serial *manga* mingguan berjudul *One Piece* pada tahun 1997 (duniaku.idntimes.com).

Adanya perbedaan yang terlihat dalam *manga One Piece* dan juga *Romance Dawn* yaitu pada segi alur cerita dimana Luffy pada *manga One Piece* memiliki sebuah cita-cita

yang jelas dan hanya satu, yaitu menjadi Raja Bajak Laut. Berbeda di *Romance Dawn*, niat Luffy dalam menjadi seorang bajak laut adalah berpetualang dan ingin menemui berbagai hal yang menarik saat mengarungi lautan. Dan selain itu Luffy juga ingin menjadi bajak laut yang baik, walaupun baik dalam hal ini bukan menjadi seorang pahlawan. Jika dilihat *Romance Dawn* memiliki alur cerita dimana Luffy memiliki niat dan tujuan yang lebih dari satu, dimana jika *Romance Dawn* dilanjutkan menjadi serial *manga* akan membuat alur cerita melebar dan tujuan Luffy sendiri dapat berubah-ubah (duniaku.idntimes.com).

3. Otaku

Asal mula *otaku* merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Jepang yang berarti “Rumah” atau juga bisa keluarga dari orang lain (お宅/御宅, *otaku*). Istilah ini sendiri pun lahir dari percakapan antar fans *anime* yang selalu memanggil lawan bicara mereka sebagai *otaku* atau kata ganti untuk “Anda” bagi mereka yang juga menyukai *anime* (dafunda.com).

Namun saat ini *otaku* sudah menjadi istilah yang digunakan oleh masyarakat di Jepang untuk orang-orang yang berumur 15-29 tahun dan memiliki hobi membaca komik, mengoleksi komik berikut aksesoris terkait komiknya, dan juga menonton *anime*. *Otaku* secara rajin mencari informasi terkait *anime* yang mereka sukai dan juga mengoleksi barang seperti *figure model*, buku, musik latar, boneka, poster, film, dan lain-lain. (Handaningtias & Agustina, 2017).

Otaku juga sering diartikan sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan berlebihan terhadap sesuatu yang digemarinya. *Otaku* biasa juga dikatakan sebagai *Japan Freak* karena seperti yang sering terlihat gaya hidup *otaku* tidak pernah lepas dari hal yang berbau Jepang seperti budaya populernya yaitu *anime* dan juga *manga*. Banyak dari para ahli memiliki pendapat yang sama tentang *otaku* dimana mereka mengatakan bahwa *otaku* adalah seseorang yang memiliki kecintaan yang sangat luar biasa terhadap sesuatu hal yang menyebabkan tingkat kefanatikan mereka sangat tinggi. Hal ini juga diperkuat dengan adanya pendapat oleh Galbraith (2009) yang mengatakan bahwa *otaku* sebagai

hardcore fans yang menyukai *anime*, *manga*, dan *game* dan juga mengidolakan karakter fantasi.

Ken Kitabayashi (dalam Agustina, 2015) pada jurnal yang ditulisnya mengatakan bahwa *otaku* adalah konsumen yang menghabiskan banyak waktu dan juga uang untuk hobi yang dimilikinya dan *otaku* umumnya memiliki ciri-ciri psikologis yang unik. Ciri-ciri *otaku* bisa dilihat dengan jelas, diantaranya adalah *otaku* selalu berbagi *anime* ataupun *manga* di media sosial, banyak mengoleksi *action figure* dari para karakter *anime* yang disukainya, selalu berusaha untuk hadir pada event budaya Jepang, menjadi *cosplayer* ataupun mengikuti para *cosplayer*, dan memiliki banyak koleksi pernak-pernik *anime* atau *manga*.

Saito (dalam Agustina, 2015) mencoba menjelaskan sifat-sifat yang dimiliki *otaku*, sifat-sifat yang dimiliki *otaku* antara lain yaitu:

1. Memiliki daya tarik kepada konteks fiktional
2. Memaksa diri untuk memfiksionalisasikan sebuah objek untuk merasakan cinta dari objek tersebut
3. Memiliki kecenderungan untuk menikmati objek fiktional
4. Mereka merasa bahwa objek fiktional dapat menjadi objek seksual

Namun Azuma (dalam Yulian & Sugandi, 2019) mengatakan bahwa *otaku* sering sekali dikaitkan dengan makna yang negatif semenjak kasus yang dialami oleh Miyazaki, yaitu seorang *otaku* yang melakukan penculikan dan pemerkosaan terhadap empat anak perempuan di Jepang pada tahun 1988. Alhasil sejak peristiwa tersebut, *otaku* menjadi hal negatif yang digambarkan seperti seseorang yang cenderung menutup diri dari kehidupan dunia luar ataupun seseorang yang tenggelam dalam dunia yang diciptakan oleh pikirannya. Bahkan beberapa orang menganggap bahwa *otaku* merupakan sosiopat seperti Miyazaki.

Adanya stigma negatif yang ditancapkan kepada *otaku* membuat para *otaku* merasa bahwa lingkungan sekitar mereka tidak dapat mengerti tentang diri dan juga identitas mereka sebagai *otaku*. Hal tersebut pun menjadi alasan mengapa *otaku* menarik diri dari kehidupan dunia luar yang mereka anggap tidak mampu mengerti tentang mereka (Yulian & Sugandi, 2019).

Agustina (2015) juga menjelaskan dalam skripsinya bahwa peristiwa *otaku* ini menciptakan dua kelompok dari *otaku* yaitu; *hikikomori* dan *nijikon*. *Hikikomori* adalah *otaku* yang menarik diri mereka dari kehidupan dunia luar dan memilih berdiam diri dalam rumah mereka. Lalu ada *nijikon* yaitu tingkatan *otaku* yang memiliki kelainan secara seksual dimana *otaku nijikon* ini sangat menyukai karakter dari animasi dua dimensi dan rela mendedikasikan diri mereka pada karakter yang dicintainya. Kebanyakan dari *otaku nijikon* ini menghabiskan waktu mereka untuk menonton *anime* yang menampilkan tokoh-tokoh yang digambarkan sangat rupawan dan memiliki daya tarik yang luar biasa pada sebuah *anime*.

Akihiko Kondo, pria asal Jepang dan seorang *otaku nijikon* telah jatuh cinta pada sebuah karakter fiksional bernama Miku. Akihiko memutuskan untuk menikahi karakter fiksionalnya tersebut dengan menggelar sebuah upacara tidak resmi yang dihadiri oleh 39 orang. Upacara yang dianggapnya sebagai upacara pernikahan mereka itu diselenggarakan pada November 2018. Miku bisa merupakan objek yang berbentuk hologram yang berada didalam sebuah kapsul, ataupun sebuah boneka yang bisa dipeluk saat malam hari, Miku juga bisa berbentuk animasi seorang anak gadis yang memakai baju SMA dengan rok pendek (bbc.com).

Selain dua kelompok diatas, *Otaku* juga memiliki beberapa jenis yang disebutkan oleh Rizal (2015) yaitu;

1. **Anime Otaku** (Ataku), adalah jenis *otaku* yang tertarik menonton *anime* dan membaca *manga*.
2. **Figure Otaku** (Fitaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik mengumpulkan figure-figure dari *anime* kesukaannya.
3. **Game Otaku** (Getaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik pada *anime* yang dikemas dalam bentuk game.
4. **Cosplay Otaku** (Cotaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik memperagakan dan berdandan menjadi karakter *anime* yang disukainya.
5. **Idol Otaku** (Itaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik pada sosok idola perempuan atau laki-laki. Idola ini sendiri bisa saja memiliki fisik ataupun fantasi.

6. **Pasocon Otaku** (Pasotaku), Pasocon (ぱそこん) adalah Bahasa Jepang yang berarti komputer. Jenis *otaku* ini tertarik pada teknologi komputer.
7. **Train Otaku** (Traitaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik pada kereta-kereta yang berada di Jepang. Para *traitaku* ini sangat senang memotret kereta api dan berusaha sesering mungkin menaiki kereta api.
8. **Culture Otaku** (Cutaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik pada budaya Jepang.
9. **Robot Otaku** (Rotaku), adalah jenis *otaku* yang tertarik pada robot-robot di Jepang yang menyerupai tokoh robot di *anime*.

(idntimes.com)

Namun dalam penelitian ini, peneliti akan berfokus pada *otaku anime* dimana *otaku anime* merupakan salah satu jenis *otaku* yang pada kehidupan sehari-harinya sangat menikmati *anime* dan *manga* dibanding hal-hal lain yang berasal dari budaya populer Jepang. Dalam hal ini seseorang yang dikatakan *otaku anime* adalah mereka yang sudah sangat banyak menonton berbagai jenis judul dari *anime* dan paham bagaimana alur ceritanya, siapa saja tokoh dalam *anime* nya, bahkan mereka sudah beropini tentang apa yang akan terjadi pada kelanjutan dari cerita *anime* yang ditontonnya.

Otaku anime bukan hanya menonton *anime* yang sedang tren di masyarakat, mereka juga sering mencari *anime* dengan judul yang baru dan selalu dengan senang hati menunggu *episode* terbaru dari *anime* yang mereka senangi untuk mengikuti kelanjutan ceritanya. Seperti yang telah disebutkan dalam pengertian *otaku* bahwa para *otaku* tidak segan dalam menghabiskan sumber daya yang dimilikinya seperti membeli kepingan DVD *anime* favoritnya ataupun membeli kuota internet untuk menonton *anime* di internet dan juga menghabiskan berjam-jam waktu yang dimiliki demi menonton beberapa *episode* dalam *anime* yang disukainya (Agustina, 2015).

Dengan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *otaku* adalah orang-orang yang memiliki ketertarikan berlebihan atau luar biasa terhadap suatu hal dimana hal-hal ini bisa saja sesuatu yang nyata ataupun fiksi dan *otaku* tidak segan-segan dalam menghabiskan sumber daya yang dimilikinya seperti uang ataupun waktu demi memenuhi kebutuhan mereka akan hal yang digemarinya tersebut

4. Narasumber

Profil Komunitas

Peneliti mengambil data dengan turun langsung dan mewawancarai para narasumber yang tergabung di komunitas Jejepangan yang menyukai *One Piece*, yaitu komunitas *NAIS* (Nakama Istimewa Yogyakarta) yang saat ini memiliki 246 orang anggota.

NAIS merupakan sebuah komunitas yang ditemukan pertama kali oleh Anggi Idrus yang juga merupakan kapten pertama dari komunitas ini. *NAIS* terlahir dari kesamaan hobi para anggotanya yang mana komunitas ini pertama kali terbentuk pada tanggal 17 Juni 2016 dimana pada tahun yang sama juga tepatnya 8 September 2016 akan ada rilisan sebuah *One Piece Film* terbaru berjudul “GOLD” dan hanya tayang di bioskop. Pada mulanya orang-orang yang ingin menonton *GOLD* hanya sekedar mencari orang yang ingin nonton bareng *One Piece Film GOLD* ini dan terciptalah sebuah grup nonton bareng *One Piece* bernama One Piece ID Yogyakarta. Seiring berjalannya waktu, grup One Piece ID Yogyakarta memiliki penambahan anggota dan grup ini pun akhirnya merubah nama mereka menjadi Nakama Istimewa Yogyakarta dan menjadi sebuah komunitas. (Yusuf, 2019)



Gambar. Logo Nakama Istimewa Yogyakarta

Setelah menjadi komunitas yang menaungi para fans *One Piece* di Yogyakarta, *NAIS* saat ini tidak hanya melakukan kegiatan nonton bareng semata, namun seiring berkembangnya *NAIS*, komunitas ini mulai melakukan beberapa kegiatan lain seperti kegiatan mingguan; Kopsan (kopi santai), Kopdar (kopi darat), dan juga beberapa kegiatan wajib seperti; Pergantian kepengurusan, *Anniversary*, Nonton bareng, dan kegiatan bertemu Aliansi (bertemu dengan komunitas *One Piece* diluar Yogyakarta).



Gambar. Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta

Adapun anggota inti komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta saat ini adalah:

No	Nama	Jabatan
1	Ongky Saputro	Kapten (ketua)
2	Tri Saputra	Wakil kapten (wakil ketua)
3	Fitri Lestari	Sekretaris
4	Jita	Bendahara
5	Barry	Divisi Publikasi
6	Nauval	Divisi Acara
7	Ayuk	Divisi Litbang
8	Arifin Ilham	Divisi Desain

tabel anggota inti komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta

Peneliti memilih komunitas ini karena peneliti merasa bahwa beberapa orang yang tergabung pada komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta ini memiliki tingkat kefanatikan yang tinggi terhadap *One Piece* dan akhirnya bergabung pada sebuah komunitas yang memiliki anggota dengan hobi yang sama.

Profil Narasumber

Peneliti mengambil 4 orang dari Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta sebagai sampel untuk diwawancarai terkait kefanatikan mereka terhadap *One Piece*. Adapun para narasumber tersebut ialah:

Ongky Saputro

Ongky Saputro merupakan salah satu anggota inti dan menjabat sebagai kapten (ketua) di komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta saat ini. Pria 25 tahun ini sangat menggemari *One Piece*, dia mengaku sering mengikuti episode *One Piece* terbaru setiap hari minggu secara rutin dan juga mengoleksi beberapa *manga* cetakan resmi dari *One Piece*. Ongky mulai mengenal *One Piece* sejak 2007 saat dia masih berstatus murid Sekolah Dasar yang dia ketahui melalui internet pada saat itu dan Ongky masih menyukai *One Piece* hingga saat ini.



Gambar. Narasumber Ongky Saputro

Pria dengan pembawaan yang sopan, lembut dan sedikit pemalu ini tidak jarang menjadikan *One Piece* sebagai hiburan untuk mengisi waktu,

Ongky sendiri pernah menghabiskan sumber daya yang dia miliki untuk *One Piece* seperti menonton *One Piece* secara marathon dan juga membeli beberapa *action figure*, *poster*, dan beberapa macam barang yang berbau *One Piece* demi untuk memenuhi hasrat kegemarannya terhadap *One Piece*.

Tri Saputra

Tri Saputra merupakan anggota inti lain yang menjabat sebagai wakil kapten (wakil ketua) di komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta. Pria berumur 26 tahun ini memiliki pembawaan yang sangat santai namun serius dan suka berbagi cerita, tidak jarang peneliti memiliki obrolan yang menyenangkan dengan narasumber ini.



Gambar. Narasumber Tri Saputra

Tri telah menyukai *One Piece* sejak tahun 2008 saat masih berstatus Sekolah Dasar yang dia ketahui dari stasiun televisi yang menyiarkannya pada saat itu. Namun pada saat itu Tri belum terlalu mengikuti alur cerita *One Piece* dan hanya sekadar menyukainya saja, karena keterbatasan *episode* yang ditayangkan oleh stasiun televisi. Hingga pada saat Tri memasuki masa Sekolah Menengah Pertama hingga Sekolah Menengah Atas, Tri mulai intensif dalam mengikuti *One Piece* dari mulai membaca *manganya* hingga menonton *animenya* secara rutin yang ia akses di internet.

Sama halnya dengan Ongky, Tri juga pernah menghabiskan sumber daya yang ia miliki seperti uang untuk membeli *manga* cetakan resmi dan juga beberapa barang-barang yang berbau *One Piece* seperti *action figure*, sprei, kaos, stiker, dan lain-lain untuk memuaskan dirinya terhadap *One Piece*.

Apriliawati

Apriliawati adalah salah satu anggota dari komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta yang saat ini sedang menempuh pendidikan disalah satu Sekolah Ilmu Tinggi Kesehatan di Jogja. Wanita berhijab berusia 21 tahun yang memiliki pembawaan santai dan ramah ini telah mengikuti *One Piece* selama 5 tahun yang dia ketahui pertama kali dari salah satu stasiun televisi.



Gambar. Narasumber Apriliawati

April pada awalnya tidak langsung menyukai *One Piece* ketika dia melihatnya pertama kali di salah satu stasiun televisi, dia berpikir bahwa *One Piece* saat itu terlihat sangat aneh untuk ditonton. April yang berpikiran bahwa bagaimana bisa seseorang dapat memanjangkan tangannya seperti

karet lebih memilih untuk menonton film animasi lain seperti *Avatar: The Legend Of Aang* dan juga *Naruto*.

Momen ketika dia menyukai *One Piece* adalah pada saat dia mulai kehabisan tontonan, April pun lalu mulai mencari rekomendasi tontonan lain dan mendapatkan *One Piece* sebagai rekomendasi tontonan dari salah satu temannya, dan pada saat itu dia mulai menyukai *One Piece* dan mulai sangat intens mengikuti alur cerita *One Piece*.

Michelia Ningrum

Michelia Ningrum adalah salah satu anggota komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta yang saat ini sedang menempuh pendidikan S2 manajemen pendidikan di universitas Ahmad Dahlan. Wanita berhijab berusia 24 tahun ini merupakan salah satu *founder* komunitas *One Piece* di Jakarta Selatan yang bernama *One Piece South Jakarta (OPSJ)* dan pernah menjabat sebagai bendahara di OPSJ selama 2 tahun.



Gambar. Narasumber Michelia Ningrum

Ningrum telah mengetahui dan mengikuti alur cerita *One Piece* sejak kelas 5 Sekolah Dasar yang dia ketahui dari salah satu stasiun televisi, namun belum terlalu intensif dalam mengikuti *One Piece* saat itu. Lalu sesaat Ningrum melanjutkan jenjang Sekolah Menengah Pertamanya di sebuah

pondok pesantren, dia memilih berhenti mengikuti *One Piece* karena adanya keterbatasan medium untuk mengikuti lagi alur cerita *One Piece*.

Ketika internet telah marak di Indonesia, Ningrum mencari kembali informasi terkait *One Piece* dan memilih untuk mengikuti kembali alur cerita *One Piece*. Sejak saat itu Ningrum terlihat sangat intensif dalam mengikuti *One Piece* dengan menonton *One Piece* secara maraton dan mulai mengoleksi barang-barang berbau *One Piece* seperti *action figure*, *poster*, aksesoris, kaos dan lain-lain.



BAB III

TEMUAN

Dalam bab ini peneliti akan menjabarkan hasil temuan dari penelitian dan juga hasil observasi partisipasi yang ditemukan saat peneliti turun langsung mengikuti kegiatan para narasumber saat berada di lingkungan komunitas. Dalam bab ini juga akan dibahas bagaimana fanatisme terhadap *One Piece* mempengaruhi gaya hidup para narasumber hingga layak disebut *otaku One Piece*.

Ada beberapa poin hasil penelitian yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil ini memperlihatkan bahwa para narasumber memiliki tingkat kefanatikan yang tinggi terhadap *One Piece*, adapun hasil penelitian yang ditemukan yaitu:

1. Aktivitas Otaku One Piece

Menjadi seorang penggemar tentu saja memiliki beragam aktivitas-aktivitas yang bertujuan untuk memperlihatkan identitas sebagai mereka penggemar. Sama seperti para *otaku* jenis yang lain, *otaku One Piece* yang termasuk dalam jenis *otaku anime* ini tentu saja memiliki aktivitas-aktivitas mereka sendiri demi menunjukkan identitas mereka sebagai seorang *otaku anime One Piece*. *Otaku anime One Piece* merasa kecintaan mereka terhadap *One Piece* sangat tersalurkan ketika melakukan aktivitas-aktivitas tersebut. Perilaku yang terlihat saat melakukan aktivitas akhirnya menjadi penunjuk adanya fanatisme penggemar. Adapun aktivitas tersebut ialah :

A. Mengikuti Setiap Perkembangan *One Piece* di internet

Mengikuti alur cerita *One Piece* terbaru merupakan hal wajib bagi setiap *Otaku One Piece*. *Otaku One Piece* merasa bahwa mengikuti setiap perkembangan cerita pada *anime* atau *manga* favoritnya adalah sebuah tuntutan yang wajib dilakukan, seperti mencari informasi terbaru terkait *One Piece*, ikut tergabung dalam forum pembahasan terkait *One Piece*, ataupun membaca

beberapa info-info menarik terkait *anime* ataupun *manga* yang mereka sukai sembari menunggu *episode* baru dari *anime* ataupun *manga* mereka terbit.

“Saya kalau di komunitas itu ya.. sering kopdar ketemu, pokoknya kita harus banyak tau duluan jadi sering sharing informasi supaya kita punya clue untuk episode selanjutnya”
Tri Saputra (19, September 2020)

Informasi tentang *One Piece* saat ini tersedia website maupun akun media sosial fans yang memberikan informasi terkait *One Piece*. Beberapa akun media sosial di *Instagram* seperti *one.piece.id*, *onepiece_iq*, dan *onepieceofficial* menyediakan informasi ataupun fakta-fakta *One Piece* setiap hari. *Otaku One Piece* mengikuti bukan saja tertarik dengan apa yang akan terjadi setiap hari minggu saat *episode* baru muncul, namun mereka juga memiliki ketertarikan tentang pembahasan tiap karakter, gambar-gambar lucu, *quotes*, dan juga beberapa teori *One Piece* yang menjadi pembahasan terkait alur cerita yang sedang berjalan sekarang.

Kegiatan dalam mengikuti *One Piece* melalui internet ini sangat mengisyaratkan sebuah kegiatan yang konsumtif. Konsumsi yang berdasarkan efek pengaruh lingkaran para penggemar ini menyebabkan *otaku* tidak ingin tertinggal sedikitpun informasi dari *One Piece*. Perilaku konsumtif ini menandakan adanya fanatisme dalam diri *otaku* dimana mereka memiliki rasa suka dan kagum yang tinggi dan sangat tergambar dari sikap antusias mereka dalam mengikuti perkembangan *One Piece* di internet.

“Sering nungguin biasanya kalo ada episode baru yang keluar. Kadang nobar sama temen – temen tapi kadang nonton sendiri tapi, kalo semisal ketinggalan yah saya nunggu waktu santai untuk marathon episodenya”
(Machelia Ningrum, 19 September 2020)

Rasa ingin tahu yang berlebih menyebabkan mereka memonitoring semua informasi terbaru hingga fakta-fakta yang baru terungkap dengan cara mengikuti

akun-akun fanbase *One Piece* yang ada pada media internet seperti *Twitter*, *Facebook*, *Instagram* dan juga beberapa media lainnya. Selain itu, para *otaku* juga sering ikut berkomentar tentang alur cerita yang terjadi dan memberikan teori-teori mereka tentang kemungkinan apa yang akan terjadi di tiap *episode* terbaru, dan seperti yang biasa terlihat hal itu akan dibalas oleh sesama *otaku One Piece* hingga menjadi sebuah pembahasan penting dan tidak jarang terjadi pro dan kontra di dalamnya.

B. Mengoleksi Benda-Benda Bertema *One Piece*.

Konsumsi benda-benda bertema *One Piece* dari yang masih terjangkau seperti poster buronan para karakter, baju, dan beberapa aksesoris dan juga beberapa barang yang harganya lumayan seperti *action figure* yang biasa mereka peroleh dari *online shop* ataupun beberapa toko yang menyediakan benda-benda bertema *One Piece*.

“Saya dari tahun berapa, udah lama banget tuh udah punya action figure terus poster-poster bounty, terus ada beberapa kayak aksesoris mini-mini gitu kayak gantungan kunci, terus punya kaos juga” Ningrum (3 Oktober 2020)

Benda-benda bertema *One Piece* tersebut menjadi sebuah simbol untuk *otaku One Piece* ini ketika ingin memperlihatkan sebesar apa kecintaan mereka terhadap *One Piece*. Kecintaan mereka terhadap *One Piece* ini mendorong mereka untuk membeli benda-benda yang berkaitan dengan *One Piece* secara keseluruhan ataupun berdasarkan karakter yang mereka sukai saja. Hal ini memperlihatkan bahwa *otaku One Piece* sangat ingin menunjukkan identitas mereka sebagai penggemar yang benar-benar mencintai *One Piece*.

C. Bergabung Dengan Komunitas Penggemar

Komunitas dibangun atas kesukaan yang sama dan dasar yang sama sehingga seseorang membutuhkan suatu tempat untuk dapat berbagi tentang apa

yang mereka sukai dalam lingkungan sosialnya. Komunitas menjadi sarana bagi mereka yang ingin membentuk lingkungan sosial yang sesuai dengan kriteria mereka masing – masing.

“Ada banyak komunitas untuk di kota – kota besar untuk penggemar One Piece itu sendiri, kalo di Indonesia kita ada OP ID (One Piece Indonesia) di Jogja itu ada NAIS (Nakama Istimewa Yogyakarta), di Solo ada One Piece Surakarta. Kita masih berkesinambungan dan kadang ngadain gathering bareng, kegiatan bareng dan saling undang kalo ada event – event” (Tri Saputra, 19 September 2020)

Bergabung dengan komunitas penggemar One Piece memberikan beragam wawasan bagi para anggotanya dan memiliki ikatan relasi yang cukup kuat bagi sesamanya. Kegiatan yang sering dilakukan bersama didalam sebuah komunitas berdasarkan kesamaan kesukaan membuat mereka yang tergabung dalam komunitas tersebut menjadi semakin dekat dan memiliki keunikan dalam beragam interaksi.

Bergabung dengan komunitas One Piece menjadi salah satu pilihan untuk mencari informasi, berbagi kebutuhan dan mengembangkan kesukaan yang dimiliki oleh individu untuk menemukan orang – orang yang memiliki kesamaan didalamnya.

Dengan ada banyaknya persebaran komunitas tersebut maka, setiap individu yang memiliki kecintaan yang sama terkait dengan One Piece dapat terfasilitasi oleh komunitas – komunitas yang ada di setiap daerah. Kegiatan yang ada didalamnya juga membuat setiap individu semakin erat. Kesamaan pada diri mereka menjadi daya Tarik utama untuk dapat mudah saling berbaur dan bergaul untuk berbagi informasi.

Komunitas ini juga terpusat menjadi satu yaitu regional yang lebih luas ada di OP ID (One Piece Indonesia) sehingga pergerakan kegiatan untuk mengumpulkan setiap orang yang memiliki kecintaan yang sama pada *One Piece* itu sendiri semakin luas. Bergabung dengan komunitas penggemar hampir menjadi hal yang wajib bagi mereka yang menyukai *One Piece* secara mendalam. Karena,

dengan bergabung dengan komunitas setiap individu mampu dipertemukan dengan orang – orang yang memiliki kesamaan didalamnya.

2. Mempengaruhi Gaya Hidup

Para narasumber mengakui bahwa mereka pernah menghabiskan sumber daya mereka seperti waktu dan uang untuk *One Piece*. Untuk menonton acara serial *One Piece* sendiri ada yang menghabiskan waktu untuk marathon dalam menonton serial tersebut sebanyak 200 episode terus menerus. Sumber daya itu sendiri tentunya tidak hanya berbentuk materi saja, namun juga waktu yang dihabiskan oleh para fans *One Piece* untuk memenuhi hasrat dan kesukaannya sebagai fans.

Keyakinan yang sangat kuat yang dimiliki oleh setiap individu di dalam komunitas *NAIS* bahwa kesenangan sesungguhnya adalah ketika mereka dapat mengikuti serial *One Piece*, membaca manga dan memiliki beragam koleksi yang berkaitan dengan hal tersebut sehingga hal tersebut juga mempengaruhi setiap individu yang ada di dalam komunitas tersebut berdampak positif ataupun negatif dalam gaya hidup mereka. Adapun hal-hal yang mempengaruhi gaya hidup *otaku* ialah:

A. Manajemen waktu para fans One Piece

Ketika menonton serial *One Piece*, para fans sering sekali melakukan “marathon” yaitu menonton serial *One Piece* secara terus menerus hingga beberapa episode tanpa berhenti. Kegiatan ini tentunya sangat memakan waktu karena dapat terjadi hingga berjam – jam lamanya. Tentunya setiap individu memiliki kesibukannya masing – masing dan memiliki beragam cara untuk menghibur diri dari beragam kesibukan sehari – hari.

“Karena kesibukan kuliah waktu itu jadi setelah selesai semesteran saya langsung nonton One Piece Maraton kurang lebih 200 episode” (Tri Saptura, 19 September 2020)

“Pernah mementingkan One Piece dulu, tapi waktu saya marathon nonton One Piece itu memang dalam sebulan itu saya gak ada kegiatan jadi saya habiskan waktu untuk

nonton One Piece dan posisinya juga lagi liburan”
(Michelia Ningrum, 3 Oktober 2020)

“Misalnya kuliah kan, padet banget dari pagi ampe sore, sedangkan saya kalau udah nonton anime, saya harus fokus. Jadi pernah duduk paling belakang terus dosennya ngejelasin, saya nonton ga dengerin dosen” (Apriliawati, 3 Oktober 2020)

Menonton serial *One Piece* selama berjam – jam menjadi sarana hiburan bagi para penggemarnya. Mereka rela menghabiskan waktu untuk menonton terus – menerus setiap episode serial tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Tri Saputra saat diwawancara, narasumber menghabiskan waktu untuk menonton serial tersebut karena menurutnya hal tersebut sebagai sarana untuk melepaskan kejenuhan setelah narasumber menyelesaikan kegiatan kampusnya.

Apriliawati saat diwawancarai memilih untuk mementingkan dan mengutamakan *One Piece* daripada hal lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa menonton serial *One Piece* secara terus menerus dapat memberikan kesenangan bagi dirinya sehingga narasumber memilih untuk membuat hal itu menjadi prioritas didalam hidupnya. Setelah mendapatkan kepuasan daripada hal tersebut maka narasumber akan melakukan kegiatan yang lainnya.

Melakukan kegiatan menonton *One Piece* hingga melupakan hal lain juga termasuk sesuatu yang tidak seimbang sehingga narasumber bisa saja melupakan apa yang sebenarnya menjadi prioritas utama dalam hidupnya seperti makan, tidur dan lain hal. Para fans tentunya akan sulit menentukan pola yang teratur didalam hidupnya karena emosi yang tidak dapat terkendali.

Manajemen waktu para fans *One Piece* selalu menitik beratkan menonton serial sebagai prioritas utama. Saat liburan para fans cenderung menghibur diri dengan cara menonton serial tersebut secara terus menerus sehingga mereka.

B. Pengaruh konsumtif fanatisme *One Piece*

Tidak hanya waktu saja, sumber daya lain seperti materi juga kerap menjadi sarana untuk memuaskan diri sebagai penggemar *One Piece*.

“Saya beli sprei yang gambar one piece, karena dirasa harganya masih sesuai jadi saya beli itu, terus poster – poster juga” (Tri Saptura, 19 September 2020)

“Kayak baju ada terus kayak poster-poster, ada gelas juga, terus sama ikut nobar-nobar” (Apriliawati, 3 Oktober 2020)

“Saya juga sebenarnya pengen sih mas kayak ke Jepang gitu liat langsung kapal Luffy tapi gak punya uang hahaha” (Tri Saptura, 19 September 2020)



Gambar 2. Koleksi milik Apriliawati

Gambar 1. Koleksi milik Tri Saputra

Membeli beragam hal yang bertema *One Piece* menjadi salah satu sarana juga bagi para penggemar bahwa mereka memiliki fanatisme pada suatu hal tersebut. Karena rela mengeluarkan materi untuk membeli hal – hal tersebut demi kepuasan kecintaannya terhadap suatu hal maka para penggemar itu sendiri memiliki rasa kesenangan untuk mengoleksi hal – hal terkait serial *One Piece* tersebut.

Membeli sesuatu tidak lagi melihat kebutuhannya namun lebih kepada kecintaannya. Ekspresi yang berlebihan terhadap para fans *One Piece* tersebut membuat mereka rela mengeluarkan uang mereka untuk membeli hal yang berkaitan dengan *One Piece*.

Seorang narasumber juga memiliki angan-angan dapat pergi ke Jepang untuk menghadiri event-event *One Piece* dan juga dapat melihat langsung replika kapal Luffy namun tidak memiliki cukup sumber daya. Dalam hal ini para *otaku* mengekspresikan sesuatu hal yang juga masuk dalam kategori konsumtif namun tidak dapat terealisasi.

Kecintaan yang mendalam terhadap sesuatu tersebut membuat para fans serial *One Piece* rela mengesampingkan hal lain untuk memuaskan keinginannya tentang sesuatu yang berkaitan dengan serial *One Piece*. Memiliki beragam action figure, koleksi poster sampai sprei yang bergambar *One Piece* merupakan hal terbaik bagi para fans *One Piece*.

Jika dilihat dari kebutuhannya hal – hal tersebut tidak termasuk dalam kebutuhan hidup sehari – hari. Sesuatu yang mereka beli adalah sesuatu yang sifatnya sebagai pajangan dan untuk di koleksi. Sehingga secara fungsi ada beberapa yang fungsional dan ada beberapa yang hanya bersifat pajangan.

Sprei bergambar *One Piece* misalnya, hal tersebut menjadi kepuasan tertentu ketika suatu ruangan anggota komunitas pecinta *One Piece* tersebut penuh dengan instrumen yang berkaitan dengan *One Piece* itu sendiri. Pakaian yang digunakan pun juga menjadi salah satu cara untuk menunjukkan identitas mereka, koleksi action figure yang sifatnya sebagai pajangan juga menunjukkan identitas mereka dalam suasana ruangan.

Sehingga, untuk menampilkan identitas yang mereka miliki sebagai fans *One Piece*. Maka, mereka rela mengeluarkan uang atau materi untuk membeli beragam benda, pakaian dan instrumen lain yang berkaitan dengan *One Piece* itu sendiri.

Gaya hidup yang ditunjukkan oleh para narasumber saat berada di lingkungan komunitas ini terlihat sangat terpengaruhi oleh budaya jepang yang juga diciptakan oleh *One Piece*.

“Gaya hidup secara gak sengaja itu ada, apalagi kalo berbaur sama temen komunitas. Misalnya gaya Bahasa, manggil teman. Ohayou minna, karena kebiasaan jadi dibawa terus dan sama temen yang lain juga sama” (Tri Saputra, 19 September 2020)

Dalam hal diatas gaya hidup para fans dipengaruhi oleh budaya jepang dimana bahasa menjadi salah satunya. Sapaan di dalam komunitas saat bertemu dengan orang – orang yang memiliki kecintaan yang sama didalamnya menggunakan bahasa jepang. Budaya jepang telah mempengaruhi gaya hidup dalam komunitas tersebut.

Keterbiasaan setiap anggota komunitas menggunakan bahasa jepang menjadikannya hal yang biasa dan lumrah dalam komunitas tersebut. Kesepakatan antara setiap anggota komunitas didalamnya menjadikan bahasa jepang saat menyapa antara satu dengan yang lain menjadikan Fanatisme di dalam komunitas tersebut termasuk pada jenis Fanatisme Etnik yang mengagungkan budaya jepang didalamnya.

Individu di dalam komunitas *NAIS* kebanyakan menghabiskan waktunya untuk menonton serial *One Piece*, mengadakan gathering/kopdar dan sharing informasi dan wawasan mengenai *One Piece*. Menonton serial *One Piece* terus menerus selama waktu senggang menjadi pilihan para fans *One Piece* sehingga hal tersebut termasuk kedalam gaya hidup para penggemar *One Piece* dalam mengisi liburannya.

Aktivitas tersebut menjadi aktivitas utama mereka. Hal tersebut menyebabkan perbedaan aktivitas antara individu diluar komunitas tersebut dengan anggota di dalam komunitas. Seseorang cenderung mengisi waktu liburnya untuk bersantai pergi ke suatu tempat wisata, bertemu keluarga bahkan pergi ke suatu tempat untuk menghibur diri. Namun, para penggemar *One Piece* ini lebih sering memilih untuk mengurung diri didalam kamar dan menonton setiap episode dari *One Piece* itu sendiri.

Ketertarikan terhadap sesuatu yang sangat kuat tersebut menyebabkan mereka memiliki gaya hidup yang berbeda dari komunitas lain. Setiap ketertarikan seseorang tentunya akan mempengaruhi setiap gaya hidupnya. Penggemar *One Piece* pastinya sangat tertarik pada *One Piece* sehingga segala sesuatu yang mempengaruhi kehidupannya selalu membawa hal yang berkaitan dengan *One Piece* itu sendiri.

3. Mempengaruhi Pandangan dan Mengetahui Hal Baru Sesuai dengan Karakter yang dianggap Menjadi Role Model

Dalam *One Piece* banyak sekali alur cerita yang menurut para narasumber memiliki pengaruh dalam kehidupan mereka, salah satu contoh adalah bagaimana dalam memandang sebuah pertemanan. Luffy dalam *One Piece* diceritakan sebagai sosok yang sangat menghargai arti sebuah pertemanan, baik yang ia jalani dalam kru bajak laut topi jeraminya maupun terhadap orang-orang yang ia temui ketika dalam perjalanan saat berpetualang. Tidak sedikit orang yang ia temui selama perjalanannya, mulai dari saat dia memutuskan untuk mencari dan merekrut anggota bajak lautnya hingga beberapa orang yang awalnya tidak dikenali Luffy sama sekali namun rela membantu masalah yang dimiliki orang-orang tersebut dengan beralasan sebuah pertemanan, walaupun sebenarnya tindakan itu bisa dianggap ceroboh karena Luffy membantu mereka tanpa berpikir resiko apa yang akan terjadi pada dirinya.

Seperti halnya April yang merasa bahwa dia menjadi seseorang yang lebih menghargai apa itu pertemanan setelah melihat pandangan tersebut yang dia dapatkan dari *One Piece*. April menyebutkan bahwa hal tersebut adalah sebuah sisi positif tentang pertemanan yang dia dapatkan, dan mengatakan bahwa dia telah menerapkan itu dalam kehidupan pertemanannya.

“Pertemanannya.. Kan di One Piece kayak pertemanannya lebih kayak erat banget gitu, itu hal jadi positif yang saya terapin dalam kehidupan” (Apriliawati, 3 Oktober 2020)

Didalam *One Piece* bahkan sering terlihat alur cerita dimana Luffy mampu membuat para karakter yang awalnya adalah seorang musuh menjadi seorang teman baik seperti *Trafalgar Law, Bellamy, Don Chinjao, Mr. 2* dan *Mr. 3*. Mereka adalah para musuh yang bertarung dengan bajak laut topi jerami, namun berakhir dengan menjadi seorang teman karena terciptanya ikatan emosi positif dan juga adanya kesepakatan membentuk aliansi (loop.co.id).

Selain itu ada Tri juga memiliki sebuah pandangan terhadap cara menggapai keinginan dan juga cara kepemimpinan Luffy yang dianggap tidak memiliki sikap diktator sebagai

pemimpin di kru bajak laut topi jerami. Alih-alih memiliki sifat diktator, justru Luffy adalah seorang kapten yang memiliki banyak sekali tingkah konyol ketika memimpin bajak lautnya, namun tetap saja bajak laut tersebut mampu menjadi sukses dan terkenal di kalangan bajak laut lainnya. Hal ini pun akhirnya membangun sebuah pandangan baru dalam soal kepemimpinan yang dilihat oleh Tri.

“Yang saya senang dari Luffy itu bagaimana dari dia awalnya merekrut teman-temannya lalu bagaimana dia mampu me-manage teman-temannya dengan kekonyolannya tapi bisa sampai terkenal seperti itu” (Tri Saputra, 19 September 2020)

Namun didalam *One Piece* bukan saja bercerita tentang Luffy dan kru bajak laut topi jeraminya, Eiichiro Oda juga menciptakan beberapa karakter yang bekerja dan memiliki ilmu pengetahuan pada bidang tertentu. Hal ini menjadikan para narasumber mampu mengetahui hal baru yang mereka dapatkan dari *One Piece*, seperti yang dirasakan oleh Ningrum yang mengatakan bahwa dirinya telah mengetahui beberapa ilmu kedokteran yang pada awalnya dia begitu awam soal ilmu didunia kedokteran. Ningrum mengatakan bahwa dia mendapatkan beberapa ilmu tersebut dari seorang karakter di *One Piece* bernama *Trafalgar D. Water Law* atau yang biasa disebut Law.

“Kayak si Law, dia ngomong secara kedokteran kayak begini terus begini dan jadinya banyak tau soal ilmu kedokteran dari situ. Kebanyakan dari situ” (Michelia Ningrum, 3 Oktober 2020)

Narasumber mengakui bahwa menonton *One Piece* menambah beberapa wawasan yang sebelumnya mereka tidak ketahui dan dapat diterapkan didalam kehidupan nyata, seperti mengetahui ilmu kedokteran yang diadaptasi oleh Law salah satu karakter *One Piece* dalam menyembuhkan karakter lain di dalamnya. Sehingga, pengalaman yang ada di dalam serial *One Piece* tersebut tidak hanya sebatas fiktif namun, juga adaptasi dari kehidupan nyata yang dikartunkan.

Dari keterangan tersebut, narasumber selalu menerka dan mengaitkan segala sesuatu yang terjadi di dalam serial *One Piece* dalam kehidupannya. Dalam praktek hidup tidak menutup kemungkinan setiap anggota komunitas tersebut menjadikan salah satu tokoh atau karakter yang terdapat di dalam serial *One Piece* menjadi role model atau panutan dalam menjalankan kehidupan sehari – hari. Pemecahan masalah hidup dan beberapa keputusan juga dapat diambil dengan referensi karakter *One Piece* untuk diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Hasil wawancara diatas juga menunjukkan bahwa setiap narasumber memiliki tokoh panutannya masing – masing. Sehingga, ada karakter dominan yang dijadikan panutan meskipun memiliki banyak kesukaan terhadap karakter lain. Karakter dominan tersebutlah yang mempengaruhi pola pikir dan pengambilan keputusan dalam kehidupan mereka. Melihat Luffy dalam *One Piece* yang mampu merekrut banyak anggota secara bertahap membuat mereka juga memahami makna dari persahabatan dan usaha seseorang untuk menjalin relasi antara satu dengan yang lain. Sehingga, karakter – karakter yang ada didalamnya memiliki tipikal yang berbeda – beda dan dapat menjadi positif ketika nilai positif dari setiap karakter tersebut diadaptasi ke dalam kehidupan lalu menjadi role model atau karakter dominan yang dijadikan panutan.

BAB IV

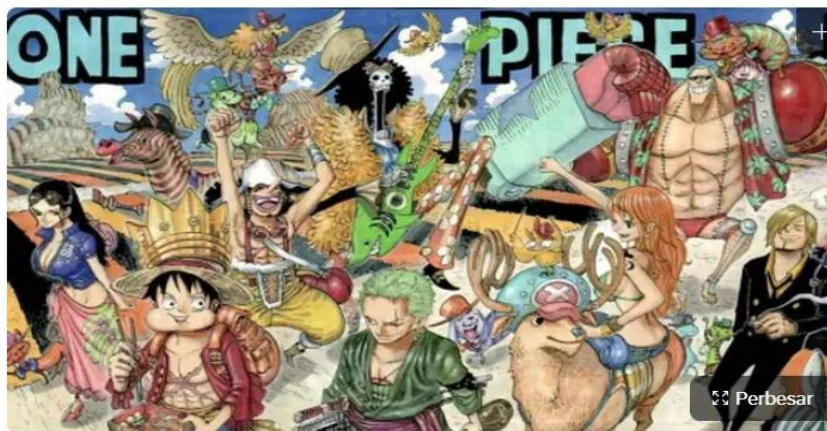
PEMBAHASAN

Salah satu hal yang juga membuat *One Piece* menjadi *anime* yang menarik bagi para narasumber adalah bagaimana *One Piece* mampu membangkitkan semangat melalui kata-kata motivasi yang didapatkan ketika menontonnya.

Hal ini diungkapkan juga oleh Ongky yang merasa bahwa dia sering termotivasi oleh beberapa kata-kata yang dilontarkan oleh para karakter di *One Piece*. Ongky menjadikan kata-kata motivasi yang dia dapatkan pada *anime One Piece* sebagai pedoman dalam menjalani hidupnya.

“Kata-kata motivasinya mas, banyak yang memotivasi saya dan juga saya ada yang saya inget-inget kalau lagi butuh penyemangat” (Ongky Saputro, 19 September 2020)

Kata-Kata Mutiara Anime One Piece



One Piece tidak akan tampil di majalah Weekly Shonen Jump edisi 28 dan 29.

1. “Aku tak pernah berkata selamat tinggal, karena kutahu, kita pasti akan berjumpa lagi.” - Monkey D Luffy
2. “Kau pikir dengan menangis kau akan menemukan jalan keluar?” - Monkey D Luffy
3. “Aku akan melindungi sahabat-sahabatku karena tanpa mereka sekarang aku bukanlah apa-apa.” - Monkey D Luffy
4. “Aku tidak peduli walaupun harus mati ketika berjuang meraih mimpiku, aku tidak akan menyesalinya.” - Monkey D Luffy
5. “Menjadi sendiri adalah rasa sakit paling buruk.” - Monkey D Luffy
6. “Hidup adalah pilihan, saat kau tak memilih itu adalah pilihanmu.” - Monkey D Luffy
7. “Jangan takut untuk bermimpi. Karena mimpi adalah tempat menanam benih harapan dan memetakan cita-cita.” - Monkey D Luffy

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan banyak informasi tentang mengapa *One Piece* mampu menarik perhatian lebih mereka hingga menjadikan para narasumber ini sebagai fans fanatik dari *One Piece*. Maka peneliti akan membahas hasil temuan data yang telah peneliti temukan.

Fanatisme (dalam Mubarok, 2006) dapat disebut sebagai orientasi dan sentiment yang mempengaruhi seseorang dalam berbuat sesuatu, berpikir dan memutuskan sesuatu, mempersepsi dan memahami, dan merasa.

Setiap individu tentunya memiliki caranya masing – masing untuk menunjukkan sesuatu yang ia sukai. Dalam fanatisme sendiri seseorang akan dilekatkan pada sebuah identitas yang menyatu pada diri setiap individu dari hal yang disukai. Untuk menunjukkan rasa suka tersebut maka, individu akan berbuat sesuatu terhadap suatu hal.

1. Berbuat sesuatu

Berbuat sesuatu disini adalah bagaimana cara individu menghadapi realita kehidupan dengan perilaku yang dilakukan. Perilaku adalah semua kegiatan yang dilakukan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar (Notoatmodjo, 2003:114). Fans *One Piece* memiliki perilaku tersendiri dalam kehidupan sehari – harinya, perilaku tersebut tentunya sangat erat kaitannya dengan sesuatu yang ada di dalam serial *One Piece* itu sendiri.

Beberapa orang mengakui mereka memiliki cara sendiri untuk menyapa seseorang. Dalam komunitas fans *One Piece* itu sendiri, mereka menggunakan Bahasa Jepang dalam sapaannya terhadap anggota komunitas lain. Hal tersebut membuat fanatisme terhadap *One Piece* mempengaruhi seseorang dalam berbuat sesuatu untuk menunjukkan identitas mereka. Kita akan memahami perilaku tersebut setelah mendengar kalimat yang diucapkan seperti penyebutan nama, istilah bahkan pengelompokkan kriteria yang mereka istilahkan di dalam diri mereka masing – masing.

Untuk memahami hal tersebut dan agar dapat saling memiliki keterikatan antara satu dengan yang lainnya, maka mereka telah menempuh beberapa hal atau menempuh sesuatu sebelum mencapai kesamaan tersebut. Mereka telah menonton ratusan episode serial *One Piece* sehingga memahami isi cerita dan istilah yang umum digunakan bagi para fans *One Piece* itu sendiri. Menempuh sesuatu yang tidak banyak dialami oleh orang lain merupakan suatu kriteria khusus bagi fans *One Piece* itu sendiri. Untuk melampaui hal tersebut pun mereka juga melewati beragam situasi dan kondisi seperti, meluangkan waktu disaat senggang waktu mereka untuk dapat menikmati serial *One Piece* secara marathon bahkan menjadikan menonton serial *One Piece* sebagai prioritas utama mereka.

2. Berpikir dan Memutuskan

Artinya setiap penggemar *One Piece* tentunya telah mendapatkan beragam pengetahuan dalam berpikir dan memutuskan sesuai dengan apa yang mereka gemari. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan hal ini dapat terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu yang telah mereka rasakan. Pengindraan terjadi melalui beberapa hal seperti penglihatan, penciuman, rasa, raba, dan sebagian besar pengetahuan manusia juga diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo: 2007:121).

Dalam berfikir mereka memiliki referensi khusus yang menjadi acuan utama mereka. Setelah menonton serial *One Piece* mereka menerima pengetahuan melalui indera penglihatan dan pendengaran. Setelah menerima beberapa pengetahuan tersebut mereka akan berfikir untuk memutuskan sesuatu di dalam perilaku kehidupan mereka. Bergabung ke dalam komunitas yang memiliki kecintaan terhadap hal yang sama juga merupakan hasil dari mereka memutuskan sesuatu tersebut. Membeli poster yang berkaitan dengan *One Piece*, Sprei yang bermotif *One Piece* dan beragam action figure yang mereka gemari.

3. Mempersepsi dan memahami

Pemikiran tersendiri yang timbul dari diri mereka masing – masing sebagai fans *One Piece*. Fanatisme yang sejatinya merupakan kecintaan

terhadap sesuatu secara berlebihan membuat mereka memiliki pemahaman tersendiri terhadap suatu hal. Mereka tentunya memahami apa yang mereka tonton dan tidak hanya sekedar memahami hal tersebut namun juga menanamkannya sehingga menjadi persepsi khusus yang ada didalam diri mereka.

Timbulnya pembahasan mengenai episode selanjutnya yang akan muncul dari serial *One Piece*, merupakan hasil dari pemahaman mereka yang menggemari sesuatu tertentu. Saat mereka memahami isi daripada setiap serial tersebut maka, mereka akan membawanya ke dalam suatu diskusi sesama penggemar *One Piece* dan mempersepsikan hal tersebut dengan menebak beragam cerita yang akan datang pada episode selanjutnya. Pemahaman ini juga timbul dan dapat menjadi perilaku di kehidupan nyata. Seorang Luffy contohnya, memiliki karakter yang sangat kuat untuk mencari teman atau kru bajak laut sehingga, membuat para fans selalu ingin berada di dalam satu lingkaran pertemanan yang notabennya mencari teman tersebut membutuhkan suatu proses dan perjuangan.

Law yang merupakan salah satu karakter dalam *One Piece* yang berperan sangat penting dalam pengobatan juga menimbulkan persepsi baru bagi para fans *One Piece*. Persepsi baru tersebut membuat para fans memahami bagaimana cara untuk melakukan sesuatu dalam pengobatan dan pengalaman – pengalaman tersebut diadaptasi dari serial *One Piece* itu sendiri.

4. Merasa

Dalam hal ini setiap fans *One Piece* akan memiliki rasa yang sama antara satu dengan yang lain sehingga timbullah suatu kelompok penggemar *One Piece*. Kelompok sosial adalah suatu kelompok yang didalamnya terdapat dua atau lebih manusia, yang saling berinteraksi dan interaksi tersebut dapat saling di pahami antara satu dengan yang lainnya (Budiyono, 2009:7-8). Karena merasa memiliki kesamaan antara satu dengan yang lainnya maka komunitas tersebut dapat terbentuk dan memiliki pola interaksi khusus didalamnya dimana mereka dapat saling membahas sesuatu yang berkaitan dengan hal yang mereka sukai.

Perilaku – perilaku yang diterapkan di dalam kelompok atau komunitas penggemar *One Piece* tentunya merupakan hasil dari adaptasi mereka dari setiap serial *One Piece* yang mereka telah saksikan. Jati diri yang melekat didalam setiap anggota komunitas penggemar *One Piece* juga dapat dipandang sebagai representasi dari setiap karakter yang mereka jadikan panutan atau role model untuk bertindak di dalam kehidupan sehari – hari.

Hamid (2018) dalam skripsinya mengatakan bahwa fanatisme adalah suatu sikap atau keyakinan yang sangat kuat pada suatu ajaran seperti agama, politik, dan lain-lain yang dapat berdampak positif maupun negatif. Keyakinan yang kuat terhadap apa yang mereka sukai membuat hal tersebut dapat terjadi. Penerapannya didalam kehidupan nyata tentunya dapat berdampak positif dan negatif, tergantung pada hal apa yang mereka coba terapkan dan karakter siapa atau alur cerita bagian mana yang mereka ingin terapkan sebagai acuan mereka dalam kehidupan nyata.

5. **Fanatisme Etnik dan Ideologi pada Penggemar One Piece**

Adapun jenis-jenis fanatisme menurut Syafi'i (2008) yang dikutip oleh Menik Purwandari Astuti (2011:30) dijelaskan bahwa fanatisme memiliki beberapa jenis, yakni:

- a) **Fanatisme Agama**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu dalam perihal paham religiusitas tertentu atau aliran-aliran agama tertentu.
- b) **Fanatisme Etnik**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang mengagungkan tentang suku/budaya/kelas sosial tertentu.
- c) **Fanatisme Nasional**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu terkait kecenderungan hal-hal tentang negara.
- d) **Fanatisme Ideologi**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang berhubungan soal paham tentang sebuah ide atau gagasan.
- e) **Fanatisme Olahraga**, adalah sebuah keadaan yang dimiliki individu yang berhubungan dengan kebanggaan terhadap jenis olahraga tertentu.

One Piece adalah serial anime yang berasal dari Jepang, sehingga wajar jika para fansnya memiliki rasa kecintaan juga terhadap budaya dan etnik Jepang. Hal tersebut mempengaruhi bagaimana Jepang dapat memberikan motivasi kepada penonton untuk mencintai budayanya melalui cara menyajikan serial Anime yang didalamnya tidak lepas dari beragam etnik Jepang yang disertakan.

Etnik menurut KBBI adalah bertalian dengan kelompok sosial dalam sistem sosial atau kebudayaan yang mempunyai arti atau kedudukan tertentu karena keturunan, adat, agama, Bahasa dan sebagainya. Dalam hal ini mereka para penggemar *One Piece* tentunya bukan keturunan asli Jepang atau berasal dari Jepang namun memiliki kecintaan yang luar biasa terhadap Jepang. Gaya berpakaian setiap karakter *One Piece* juga tidak lepas daripada unsur Jepang. Bahasa yang digunakan juga Bahasa Jepang.

Kecintaan mereka pada awalnya hanya kepada serial *One Piece* saja, namun lambat laun mereka juga mulai mempelajari beragam kebiasaan yang dibawa didalamnya. Penyebutan istilah panggilan misalnya, didalam komunitas tidak jarang menggunakan Bahasa Jepang.

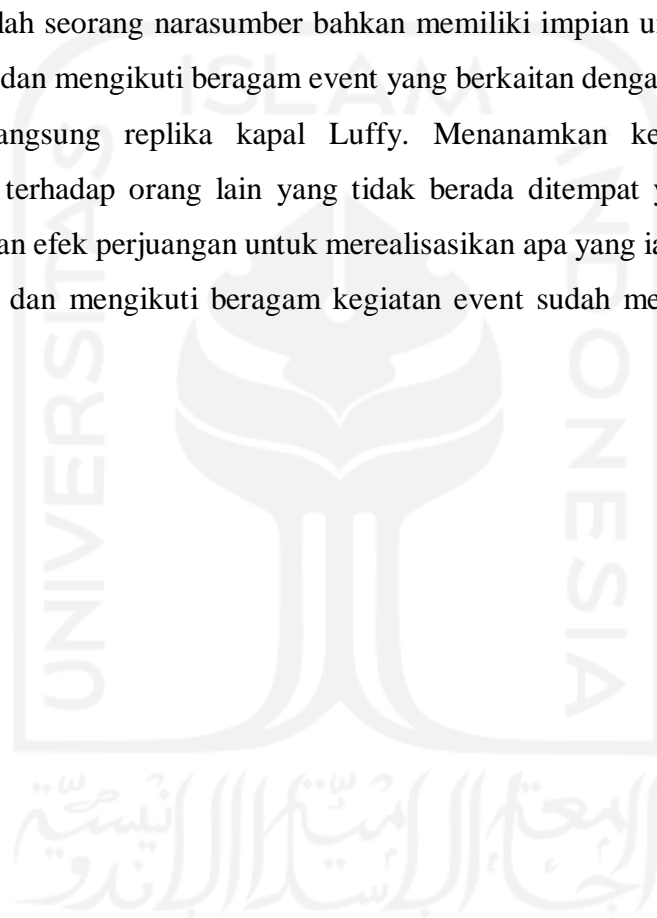
Goddard (dalam Agriawan, 2016) menjelaskan bahwa dalam fanatisme memiliki beberapa aspek antara lain:

1. Besarnya minat pada suatu jenis kegiatan.
2. Sikap pribadi maupun kelompok terhadap kegiatan tersebut.
3. Lamanya seseorang menekuni sebuah jenis kegiatan tertentu.
4. Motivasi yang datang dari keluarga.

Minat yang tinggi pada suatu hal membuat seseorang mempelajarinya lebih dalam dan mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan hal tersebut. Pada akhirnya hal tersebut menyebar, dari individu kepada kelompok orang. Seorang individu yang fanatik terhadap suatu hal akan dapat mempengaruhi individu lain karena ia memiliki beragam wawasan mengenai hal yang dicintainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi individu lain karena memberi motivasi tentang hal terkait.

Beberapa orang tertarik terhadap suatu hal maka akan sangat mudah untuk saling bertukar informasi. Setelah menemukan individu yang sama maka tidak jarang mereka melakukan kesepakatan terhadap sesama anggota kelompoknya. Saling memberi motivasi untuk lebih mencintai hal tersebut dan saling memberi kecocokan sehingga hal yang berkaitan dengan etnik dan budaya yang dibawa di dalam serial anime itu dapat menjadi identitas mereka yang tidak hanya cinta kepada serial *anime* nya saja tetapi, juga cinta kepada Negara pembuatnya yaitu Jepang.

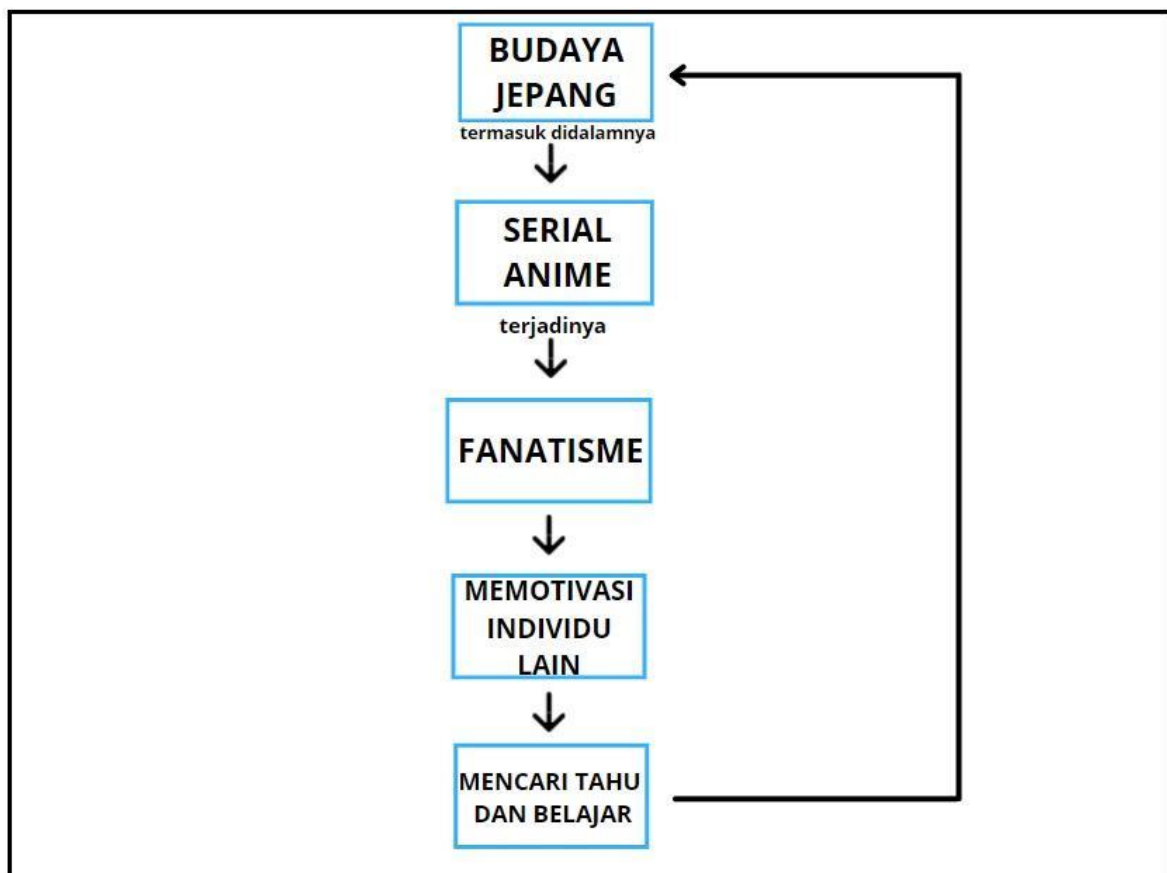
Salah seorang narasumber bahkan memiliki impian untuk dapat pergi ke Jepang dan mengikuti beragam event yang berkaitan dengan *One Piece* dan melihat langsung replika kapal Luffy. Menanamkan kecintaan kepada seseorang terhadap orang lain yang tidak berada ditempat yang sama akan memberikan efek perjuangan untuk merealisasikan apa yang ia inginkan. Pergi ke Jepang dan mengikuti beragam kegiatan event sudah menjadi salah satu



mimpi yang diperjuangkan dan memiliki kepuasan tersendiri bagi mereka yang memiliki kecintaan terhadap serial anime buatan Jepang.

Gambar. struktur pola fanatisme etnik

Peneliti menemukan pola terjadinya fanatisme etnik ini setelah mewawancarai beberapa narasumber dan mengaitkannya dengan beberapa teori yang sudah ada. Pembentukan kelompok atas kecintaan sesuatu yang sama terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan individu lain dan mengalami ketertarikan. Setelah hal tersebut terjadi maka, setiap individu tersebut akan



merasa memiliki kesamaan dan kecocokan untuk berbagi informasi mengenai topik tertentu. Untuk dapat terus berbagi informasi maka, setiap individu tersebut saling memperdalam wawasannya dan mempelajari apa yang mereka cintai. Serial *One Piece* memiliki unsur budaya Jepang, maka budaya yang terkandung didalamnya tidak akan lepas untuk dipelajari sehingga timbulah fanatisme etnik dan budaya.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan sebelumnya, peneliti mampu menyimpulkan tujuh hasil penelitian sebagai berikut:

Pertama, menjadi *Otaku One Piece* memiliki pengaruh terhadap aktifitas yang dilakukan seperti mengikuti perkembangan *One Piece* yang menyebabkan para fans lebih memprioritaskan *One Piece* dan kehilangan kemampuan dalam manajemen waktu.

Kedua adalah timbulnya perilaku konsumtif yang menyebabkan *otaku* tidak segan untuk menghabiskan sumber daya yang mereka miliki seperti uang dan juga waktu.

Ketiga, gaya hidup berubah mengikuti kebiasaan yang ada pada *anime One Piece* seperti melakukan sapaan dan perlahan menjadi sebuah kebiasaan dan juga gaya hidup yang baru.

Keempat, adanya stigma negatif yang sering diberikan kepada *otaku* yang menyebabkan *otaku* memilih untuk bergabung dengan komunitas yang memiliki minat dan kesukaan yang sama.

Kelima, Mempengaruhi pandangan *otaku* terhadap suatu hal dan juga mengetahui hal baru dari *anime One Piece* dan menjadikan karakter 2 dimensi sebagai teladan.

Terakhir, adanya ketertarikan *otaku* terhadap etnik negara Jepang setelah mengetahui *One Piece*.

2. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dialami peneliti dalam mengerjakan penelitian dengan judul Fanatisme Otaku Terhadap Anime One Piece (Studi Kasus Pada Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta) adalah keterbatasan waktu dalam melakukan wawancara karena kondisi pandemi yang berdampak pada proses wawancara yang dilakukan secara singkat dan penentuan waktu yang cukup lama untuk melakukan wawancara kedua karena kondisi pandemi.

Kurangnya dokumen foto untuk menjabarkan data objek-objek yang disebutkan dalam wawancara karena beberapa barang telah dijual oleh narasumber.

3. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis mampu memberikan saran sebagai berikut:

Penelitian Selanjutnya:

Penelitian lain yang dapat dilakukan yang membahas tentang fanatisme, *anime*, dan gaya hidup sangat banyak seperti :

- a. *Anime Haikyuu!* Tentang bagaimana fanatisme terhadap *anime* ini dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan mendorong individu untuk bermain bola voli.
- b. Membahas mengapa *anime* masih memiliki *stigma* sebagai tontonan anak kecil? Mengingat *anime* juga memiliki *genre* brutal dan sadis.
- c. Meneliti mengapa banyak orang tertarik menjadi *influencer* yang pada akhirnya saat ini telah muncul industri jasa dalam membantu *influencer* untuk terlihat tajir dengan cara menyewakan barang-barang *branded*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- A.S, Ranang. dkk. 2010. *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks
- Budiyono. 2009. *Sosiologi Jilid 2 : Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat
- Clements, Jonathan and Helen McCarthy. 2001. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*. United Stated: Stone Bridge Press
- Moleong, Lexy. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Notoatmodjo, Soekidjo, 2003, *Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2007. *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Raco, J. 2018. *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Walgito, B. 2007. *Psikologi kelompok*. Yogyakarta: Andi

SKRIPSI:

Arka, Geofarry. 2009. *Perancangan dan Pembuatan Klip Video Aniamasi Band Carmen*. Universitas Sebelas Maret.

Agustina, Helmy. 2015. *Konsep Diri Otaku Anime di Kota Serang*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Agriawan, D. 2016. *Hubungan fanatisme dengan perilaku agresi suporter sepak bola*. Universitas Muhammadiyah Malang.

Astuti, M. P. 2011. *Hubungan antara fanatisme terhadap tokoh idola dengan imitasi pada remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Aisyah, Ida. 2019. *Anime dan gaya hidup mahasiswa (studi pada mahasiswa yang tergabung dalam Komunitas Japan Freak UIN Jakarta*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Anggara, Rangga, & Ika Febrian Kristiana. 2017. *Pengalaman Fanatisme Pada Penggemar Akihabara (AKB) Grup (Sebuah Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologis)*. Universitas Diponegoro Semarang.

Hamid, Yanuar. 2018. *Studi Kasus Dinamika Manajemen Fanatisme Kelompok Suporter Brigata Curva dan Brajamusti*. Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Herviani, Wahyu Ulansari. 2017. *Psikopati Tokoh Doflamingo Dalam Komik One Piece Karya Oda Eiichiro*. Universitas Andalas.

Nugroho, Prista Ardi, & Grendi Hendrastomo. 2016. *Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta)*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Rafsanjani, Arfina. 2014. *Analisis Perilaku Fanatisme Penggemar Boyband Korea (Studi Pada Komunitas Safel Dance Club)*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sy, D. A. 2019. *Nilai-Nilai Etika Dalam Berperang Dalam Film Anime One Piece*. Universitas Islam Negeri Raden Fatah.

Yusuf, Rizky. 2019. Komunikasi Kelompok Dalam Mewujudkan Kohesivitas Anggota pada Kelompok *One Piece* (Studi Deskriptif Kualitatif di Kelompok “Nakama Istimewa Yogyakarta”). Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

JURNAL:

Furqon, M. T. 2013. Nilai Pendidikan Dalam Komik *One Piece* Jilid 1-23 Karya Eiichiro Oda (Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra). *Suluk Indo*, 2(3), 123-144.

Galbraith, P. W. 2009. Moe: Exploring virtual potential in post-millennial Japan. *electronic journal of contemporary japanese studies*, 9(3).

Restu, U., & Agustina, H. 2017. Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 202-209.

Luthfianto, D., & Suprihhadi, H. 2017. Pengaruh Kualitas Layanan Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Café Jalan Korea. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen (JIRM)*, 6(2).

Perwitasari, R. A. P., Fauzia, R., & Hidayatullah, M. S. 2020. Hubungan Fanatisme Pada Anime Dengan Sense Of Community Pada Anggota Komunitas Rod Banjarmasin. *Kognisia prodi Psikologi FK ULM*, 2(1), 105-109.

Setiawan, A. T., Fauzi DH, A., & Sanawiri, B. 2018. Pengaruh Gaya Hidup Dan Inovasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian (Survei pada Mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Administrasi Bisnis Angkatan 2014/2015). Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 62(1), 73-81.

Yulian, S. B., & Sugandi, M. S. 2019. Perilaku Komunikasi Otaku dalam Interaksi Sosial (Studi Fenomenologi Pada Anggota Komunitas Jepang Soshonbu Bandung). *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 191-200.

WEBSITE:

Ardyanto, Fakhriyan. 2020. "40 Kata-kata Mutiara Anime One Piece Dari Karakter Utama (Di akses 20 maret 2020) <https://hot.liputan6.com/read/4283420/40-kata-kata-mutiara-anime-one-piece-dari-karakter-utama>

Bbc News. 2019. "Jepang: Pengakuan pria yang menikah dengan karakter anime" [bbc.com \(Di akses pada 16 Agustus 2020\) https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49688057](https://www.bbc.com/indonesia/majalah-49688057)

Danar, Handrito. 2019. "Hampir Berakhir, Begini Event Istimewa One Piece Halloween 2019" [duniaku.idntimes.com \(Di akses 1 maret 2020\) https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/one-piece/handrito-danar/event-istimewa-one-piece-halloween](https://duniaku.idntimes.com)

D~ Oyabun. 2019. "Wajib Tahu! One Piece Dinobatkan Sebagai Manga dengan Fans Terbanyak" [Jitunews.com \(Di akses pada 1 maret 2020\) https://www.jitunews.com/read/106605/wajib-tahu-one-piece-dinobatkan-sebagai-manga-dengan-fans-terbanyak-karena-3-hal-ini](https://www.jitunews.com/read/106605/wajib-tahu-one-piece-dinobatkan-sebagai-manga-dengan-fans-terbanyak-karena-3-hal-ini)

Master Admin. 2018. "Dulunya Musuh, 7 Karakter Jadi Temannya Luffy, Kok Bisa?" [loop.co.id \(Di akses pada 6 oktober 2020\) https://loop.co.id/articles/teman-luffy/full](https://loop.co.id/articles/teman-luffy/full)

Nugrahadi. 2015. "Jadwal Kerja Mangaka "One Piece" Sangat Gila!" [Jurnalotaku.com \(Di akses pada 1 Maret 2020\) http://jurnalotaku.com/2015/10/11/jadwal-kerja-mangaka-one-piece-sangat-gila/](http://jurnalotaku.com/2015/10/11/jadwal-kerja-mangaka-one-piece-sangat-gila/)

Ramadhan, Dimas. 2017. "Inilah Perbedaan One Piece dan Romance Dawn, Manga One Shoot Karya Eiichiro Oda" [duniaku.idntimes.com \(Di akses 10 September 2020\) https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/dimas-ramadhan-1/perbedaan-one-piece-dan-romance-dawn](https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/dimas-ramadhan-1/perbedaan-one-piece-dan-romance-dawn)

Redaksi WE Online. 2019. "Kapal Thousand Sunny One Piece Dibuka umum, Satu Tiket Dewasa Seharga 7000 Yen" [wartaekonomi.co.id \(Di Akses pada 1 Maret 2020\) https://www.wartaekonomi.co.id/read258713/kapal-thousand-sunny-one-piece-dibuka-buat-umum-satu-tiket-dewasa-seharga-7000-yen](https://www.wartaekonomi.co.id/read258713/kapal-thousand-sunny-one-piece-dibuka-buat-umum-satu-tiket-dewasa-seharga-7000-yen)

Rizal. 2015. “11 Tipe-Tipe Otaku Yang Ada di Dunia, Kamu Termasuk Otaku yang Mana Ya?” idntimes.com (Di akses pada 16 Agustus 2020) <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rizal/11-tipe-tipe-otaku-yang-ada-di-dunia-kamu-termasuk-otaku-yang-mana-ya/full>

Ramadhan, Wahyu. 2020. “Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia” (di akses pada 5 April 2020) <https://kreativv.com/film-animasi-video/sejarah-anime-indonesia/>

Syaipul. “Apa Itu Otaku dan Perkembangannya di Indonesia” (di akses pada 5 April 2020) <https://dafunda.com/otaku/apa-itu-otaku-dan-pengertian-otaku/>

