

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

One Piece adalah salah satu serial anime Jepang tertua dan terlama sepanjang masa. Animasi ini telah dirilis sejak tahun 1997 dan belum selesai dibuat sampai saat ini. Animasi "One Piece" bercerita tentang Monkey D. Luffy dan teman-temannya mencari harta karun dan menjadi Raja Bajak Laut.

Pada tahun 2018, volume pencetakan global komik One Piece mencapai 440 juta eksemplar, memecahkan Guinness World Record. Selain itu, One Piece juga bisa dibilang menjadi anime terlaris sepanjang masa. Pada tahun 2023, One Piece akan dicetak sebanyak 500 juta eksemplar (Arief, 2022).

Anime One Piece memiliki banyak sekali nilai-nilai yang bisa diambil, baik dari sisi positif maupun negatif. Nilai positifnya misalnya kerjasama tim, pantang menyerah untuk menggapai tujuan, saling percaya kepada teman, dan lain-lain. Tidak hanya ada nilai-nilai positif saja, adapun nilai negatif yang ada dalam anime One Piece dan itu selalu terjadi di sepanjang cerita One Piece, yaitu penyelesaian masalah dengan kekerasan.

Dalam anime One Piece, masalah yang terjadi kerap kali dekat dengan masalah-masalah yang ada di dunia nyata. Mulai dari masalah personal, keluarga, lingkungan, masyarakat, bahkan masalah mengenai suatu negara hingga dunia ada di anime One Piece. Beberapa masalah yang ada dalam anime One Piece itu seperti diskriminasi, perbudakan, penjajahan suatu negara yang dilindungi oleh negara yang lebih besar, pencemaran lingkungan akibat limbah pabrik, kerja paksa, dan masih banyak lagi (Alfaruq, 2023).

Serial anime Jepang telah menjadi fenomena budaya global yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Para remaja ini menunjukkan minat yang besar terhadap anime Jepang yang sering kali terlihat dari cara mereka meniru gaya berpakaian karakter-karakter di dalamnya. Perilaku ini dikenal sebagai imitasi budaya. Imitasi budaya adalah proses meniru tindakan, gagasan, atau perilaku orang lain yang dapat mengembangkan tradisi dan budaya. Menurut Tarde (2010), Imitasi merupakan bentuk peniruan yang dilakukan antar individu dalam pergaulan. Tarde juga

menyatakan bahwa semua orang memiliki kecenderungan untuk menandingi, menyamai, bahkan melebihi tindakan orang lain.

Masuknya berbagai budaya dari negeri sakura, yang khususnya menyasar generasi muda telah melahirkan banyak subkultur yang trendi, salah satunya adalah wibu. Subkultur adalah sekelompok orang dalam suatu budaya yang membedakan diri mereka dari budaya induk yang mereka ikuti. Perbedaan ini bisa berupa nilai-nilai, norma, perilaku, gaya berpakaian, musik, bahasa, atau simbol-simbol tertentu. Berasal dari kurangnya keterlibatan sosial dan kecenderungan orang Jepang untuk dengan penuh semangat merangkul kepentingan-kepentingan yang menarik, dari situlah subkultur wibu muncul. Untuk saat ini, stereotipe dari wibu sendiri masih dianggap negatif bagi sebagian besar masyarakat. Remaja wibu sering kali terinspirasi untuk meniru gaya hidup, pola pikir, bahkan bahasa dan perilaku yang dipresentasikan dalam anime Jepang. Hal ini dapat tercermin dalam tren mode, minat dalam belajar bahasa Jepang, hingga pembentukan identitas dan nilai-nilai remaja wibu (Afiuddin, 2019).

Namun, di balik fenomena ini, terdapat pertanyaan tentang dampak positif dan negatif dari imitasi budaya Jepang ini. Meskipun imitasi budaya dapat meningkatkan pemahaman tentang budaya asing dan memperluas wawasan remaja wibu, namun juga dapat menyebabkan distorsi stereotip budaya, kehilangan identitas budaya lokal, dan potensi masalah psikologis.

Budaya imitasi pada serial anime One Piece ini sangat mungkin terjadi pada para remaja yang sering menonton anime One Piece. Dalam anime One Piece, banyak hal yang dapat ditiru baik itu positif maupun negatif, dari mulai verbal maupun non verbal. Hal positif yang dapat ditiru seperti kerja sama tim, tidak mudah menyerah, membantu orang yang sedang mengalami kesulitan, dan beberapa hal baik lainnya. Adapun hal negatif yang mungkin saja ditiru oleh para penonton aktif anime One Piece seperti menyelesaikan masalah dengan kekerasan, diskriminasi, rasisme, perbudakan, dan lain sebagainya.

Banyaknya layanan streaming digital juga membuat anime One Piece lebih mudah untuk diakses baik yang gratis maupun berbayar. Contohnya yang paling sering digunakan masyarakat untuk menonton film, serial, drama, dan anime adalah Netflix.

Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan dalam cara masyarakat mengonsumsi media hiburan. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah kemunculan platform layanan video-on-demand (VOD) seperti Netflix. Video on demand (VOD) adalah sistem distribusi media yang membuat penggunanya dapat mengakses video, acara televisi, dan film sesuai permintaan secara digital. Artinya pengguna dapat menonton konten video kapanpun dan di manapun tanpa terikat dengan jadwal dari konten yang ingin ditonton. Didirikan pada tahun 1997 sebagai layanan penyewaan DVD melalui mail, Netflix sudah berkembang menjadi sebagian dari platform streaming terbesar yang ada di dunia, dengan lebih dari 200 juta pelanggan di berbagai negara (Statista, 2023).

Kehadiran Netflix tidak hanya mengubah pola konsumsi media, tetapi juga memberikan pengaruh signifikan terhadap industri hiburan secara global. Model bisnis berbasis langganan yang diterapkan Netflix memungkinkan penggunanya menikmati berbagai jenis konten, mulai dari film dan serial hingga dokumenter di mana saja dan kapan saja. Dengan adanya beberapa keuntungan tersebut membuat platform ini menjadi pilihan utama banyak orang terutama generasi milenial dan Gen Z yang lebih memilih fleksibilitas dibandingkan dengan format tradisional seperti televisi kabel.

Di Indonesia, Netflix mulai menjadi populer sejak tahun 2016, meskipun awalnya mengalami berbagai tantangan termasuk pembatasan akses oleh beberapa penyedia layanan internet. Namun, dengan semakin meningkatnya penetrasi internet dan preferensi masyarakat terhadap konten digital, Netflix kini menjadi salah satu platform hiburan yang paling banyak digunakan. Menurut laporan We Are Social (2023), rata-rata waktu yang digunakan pengguna internet di Indonesia untuk menonton streaming video mencapai 2 jam per hari, dengan Netflix menjadi salah satu platform utama.

Pengaruh anime pada remaja memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya Jepang. Dalam serial anime Jepang, berbagai elemen budaya ditampilkan, termasuk tradisi, masakan, pakaian tradisional, serta prinsip-prinsip sosial dan etika. Selain itu, karakter yang

digambarkan dalam anime juga berperan sebagai tokoh berpengaruh yang mempengaruhi pilihan dan perilaku remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaruh budaya Jepang dalam skala global tidak dapat disangkal, merambah ke berbagai aspek kehidupan, khususnya bidang hiburan. Contoh utama dari pengaruh budaya ini adalah popularitas anime yang meluas, suatu bentuk animasi khas Jepang yang telah mendapatkan basis penggemar setia di seluruh dunia. Selain perannya sebagai sumber hiburan, anime juga berfungsi sebagai saluran untuk memperkenalkan penonton internasional pada kekayaan nilai-nilai, adat istiadat, dan warisan budaya Jepang.

Kebudayaan yang merupakan aspek kunci dalam bidang antropologi terus mengalami transformasi seiring dengan berkembangnya masyarakat. Hal ini mencakup berbagai elemen seperti pengetahuan, seni, kepercayaan, hukum, moral, serta berbagai perilaku yang dianut oleh individu dalam masyarakat tertentu. Perkembangan dan evolusi budaya berkaitan erat dengan pilihan gaya hidup yang dilakukan masyarakat. Di antara banyak budaya yang mempunyai dampak signifikan terhadap banyak negara, budaya Jepang adalah yang paling menonjol. Budaya populer, yang seringkali berkisar pada hal-hal sehari-hari, seperti musik, film, dan mode, memiliki kemampuan untuk memikat dan melibatkan beragam khalayak atau kelompok individu tertentu.

Kehidupan individu secara signifikan dibentuk oleh globalisasi, interaksi sosial, dan media sosial saat ini. Kemajuan teknologi merupakan dampak penting dari globalisasi. Kemajuan ini telah menyederhanakan berbagai aspek kehidupan kita, khususnya di bidang telekomunikasi. Pesatnya kemajuan teknologi memicu banyak transformasi masyarakat. Transformasi ini merupakan akibat langsung dari masyarakat yang mengalami proses perubahan.

Oleh karena itu, penelitian tentang imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime *One Piece* menjadi penting untuk dilakukan guna memahami lebih dalam fenomena ini, serta implikasinya terhadap perkembangan sosial, budaya, dan psikologis remaja di era globalisasi ini. Memahami fenomena ini dengan lebih baik dapat mengembangkan strategi yang lebih efektif dalam mengelola dampak dari imitasi budaya Jepang dalam kehidupan para remaja saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Imitasi atau peniruan budaya Jepang melalui anime One Piece merupakan suatu bentuk tindak peniruan terhadap karakter dalam anime One Piece karena rasa kagumnya terhadap karakter tersebut yang kemudian berusaha untuk meniru karakter yang dikagumi. Ada banyak hal yang dapat ditiru baik itu positif maupun negatif, dari mulai verbal maupun non verbal. Budaya imitasi pada serial anime One Piece ini sangat mungkin terjadi pada para remaja yang sering menonton anime One Piece.

Akibat menjamurnya anime One Piece di berbagai macam platform dan website streaming gratis maupun berbayar membuat penikmat anime One Piece ini dengan mudah menonton dan mengakses anime tersebut. Platform yang paling populer saat ini adalah Netflix. Dalam anime One Piece terdapat berbagai macam bentuk nilai-nilai kebudayaan yang dapat ditiru baik itu positif maupun negatif.

Karena sering menonton anime One Piece membuat para remaja yang terpapar tingginya konten anime One Piece memberikan peluang pada perilaku imitasi negatif seperti penyelesaian masalah dengan kekerasan, rasisme, perbudakan, dan masih banyak lagi. Selain itu, banyaknya orang-orang yang membuat konten yang isinya membahas seputar budaya Jepang dan anime One Piece itu sendiri membuat para penonton anime One Piece semakin mudah mendapatkan informasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian kali ini adalah bagaimana perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece melalui streaming Netflix?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas dapat ditentukan tujuan pada penelitian kali ini adalah untuk memahami perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece di media streaming Netflix..

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Memperkaya kajian, rujukan, serta perspektif terkait kajian media dan budaya dalam konteks ilmu komunikasi yang berbasis pada pengembangan penelitian khususnya tentang perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece di streaming Netflix.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi masyarakat, diharapkan dapat menjadi referensi tentang perilaku imitasi budaya Jepang yang terjadi pasca melihat tayangan dalam anime One Piece.
2. Bagi peneliti yang akan datang, diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus tolak ukur untuk penelitian yang sejenis dan secara lebih mendalam

1.4.3 Manfaat Sosial

Meningkatkan pemahaman masyarakat tentang fenomena imitasi budaya dan mengurangi persepsi negatif melalui pemahaman yang lebih baik tentang dinamika komunikasi dan budaya.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 State Of The Art (SOTA)

State Of The Art (SOTA) adalah sebuah rangkuman dari hasil penelitian dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan masalah yang akan dibahas. SOTA bisa diperoleh melalui makalah, jurnal, skripsi, thesis, maupun disertasi yang pembahasannya sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut ini adalah penelitian yang memiliki keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas, yaitu :

Pertama, penelitian Rizkhi Frismadewi dan Eko Darminto mahasiswa Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Hubungan antara status identitas dan kontrol diri dengan perilaku imitasi

budaya K-Pop pada remaja pelajar”(2022). Menurut Rizkhi dan Eko, perilaku imitasi dipengaruhi oleh adanya pengendalian diri dan status identitas yang rendah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara status identitas pelajar remaja dan pengendalian diri serta perilaku meniru budaya pop Korea. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan desain korelasional. Temuan menunjukkan bahwa terdapat adanya hubungan yang signifikan antara status budaya pop Korea dengan pengendalian diri dan perilaku imitasi.

Kedua, Penelitian berjudul “Perilaku Imitasi Fashion Snsd Oleh Sone Sebagai Bentuk Presentasi Diri dan Identitas Sone” (2014) oleh Siska Ratih Dewanti mahasiswa Universitas Diponegoro jurusan Ilmu Komunikasi. Skripsi tersebut meneliti tentang fenomena imitasi yang terjadi pada komunitas SONE atau penggemar girls band korea SNSD di Kota Tegal. Penelitian tersebut bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa perilaku imitasi yang dilakukan oleh kelompok SONE hanya sebatas simbolik saja seperti pakaian atau aksesoris yang digunakan oleh anggota dari SNSD.

Ketiga, Penelitian Qonita Fitriannisa Riyadie mahasiswa Universitas Jenderal Sudirman Purwokerto Program Studi Bahasa dan Sastra Asia Timur yang berjudul “Perilaku Imitasi Fashion pada Remaja Pecinta Anime di Purwokerto”(2022). Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh anime terhadap cara berpakaian dari para pecinta anime, dan juga melihat apa motivasi mereka melakukan perilaku imitasi tersebut. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya restrukturisasi kesadaran pada remaja setelah menonton anime. Mereka menganggap bahwa pakaian yang dikenakan oleh karakter-karakter anime itu menarik dan terlihat keren. Motivasi para remaja meniru beberapa busana dari anime adalah adanya keinginan untuk diakui oleh orang lain.

Keempat, Penelitian skripsi berjudul “ Perilaku Komunikasi dan Imitasi Komunitas BLINK Terhadap Eksistensi Budaya Lokal di Kota Makassar”(2021) dari Aurellia Addie ZT Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Hasanuddin Makassar. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk: (1) Mengkategorisasi perilaku komunikasi baik verbal maupun nonverbal dari komunitas BLINK di Kota Makassar. (2) Mengkategorisasi perilaku imitasi yang dilakukan oleh komunitas BLINK di Kota Makassar. (3) Menjelaskan bagaimana dampak yang ditimbulkan dari adanya budaya populer Korea terhadap budaya lokal.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) Perilaku komunikasi BLINK menunjukkan perubahan verbal dan nonverbal. Di antara perubahan verbal adalah belajar bahasa Korea, dan menonton acara-acara yang berhubungan dengan Blackpink. Beberapa perubahan nonverbal termasuk mengadopsi mode Blackpink, meniru gerakan tarian mereka, meniru gaya fotografi mereka, dan menyalin simbol-simbol yang terkait dengan anggota Blackpink. (2) Perilaku imitasi verbal melibatkan mengikuti daftar putar lagu anggota Blackpink dan meniru gaya bernyanyi dan berbicara mereka. Imitasi nonverbal meliputi mengadopsi rutinitas tarian, pilihan mode, warna rambut, dan gaya foto mereka. Tindakan imitatif verbal dan nonverbal ini terjadi secara langsung, tidak langsung, dan kadang-kadang melalui penghalang (dalam situasi tertentu). (3) Perilaku peniruan karena suka terhadap budaya populer tidak akan menghilangkan rasa cintanya pada budaya lokal karena budaya lokal telah dikenalkan sejak kecil. Dengan begitu tentu saja eksistensi dari budaya lokal tidak hilang dan akan tetap ada selagi budaya-budaya tersebut masih sellau dilestarikan.

Melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan di atas, terlihat bahwa penelitian kali ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian pertama menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan peneliti kali ini menggunakan metode kualitatif. Pada

penelitian kedua, subjek penelitian berfokus pada suatu komunitas, sedangkan subjek penelitian pada penelitian kali ini berfokus pada remaja akhir usia 18-24 tahun. Untuk penelitian ketiga dan keempat, yang membedakan adalah teori yang digunakan, dimana keduanya sama—sama menggunakan teori imitasi dan teori belajar sosial, sedangkan penelitian kali ini akan menggunakan teori negosiasi identitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi dengan memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime *One Piece*.

1.5.2 Paradigma

Menurut Denzim dan Lincoln (2018), paradigma adalah cara memandang sesuatu atau peristiwa dan membentuk sudut pandang tertentu. Paradigma yang dianut dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme, yang menganggap kebenaran realitas sosial sebagai hasil konstruksi sosial, dan kebenaran realitas sosial bersifat relatif. Menurut paradigma konstruktivisme, fenomena dapat dipahami dengan cara yang berbeda (Littlejohn, 2016).

Paradigma konstruktivisme meyakini bahwa realitas merupakan hasil konstruksi pemahaman atau kemampuan berpikir manusia. Tujuan pemilihan paradigma konstruktivis adalah agar peneliti dapat mencoba memahami konstruk yang ada mengenai perilaku imitatif dalam budaya Jepang di kalangan remaja yang aktif menonton anime *One Piece* di streaming Netflix.

1.5.3 Konsep Imitasi

Menurut Hergenhahn dan Olson (2001) dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Theories of Learning*, proses imitasi pada remaja dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti: atensi, retensi, pembentukan perilaku, serta motivasi. Dalam proses atensi melibatkan untuk mengamati tokoh atau sosok yang dihormati, terampil, menarik, ataupun keren. Proses retensi, semua informasi yang dikumpulkan

dari hasil pengamatan ini disimpan. Lalu, ketika proses pembentukan perilaku, individu menentukan seperti apa dan sejauh mana mereka akan meniru perilaku yang diamati. Terakhir, proses motivasi memperkuat pengalaman imitasi subjek (Hergenhahn & Olson, 2001).

1.5.4 Media dan Budaya

Menurut Eldarni dan Purnamawati (2001), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat, dan juga perhatian dari penerima pesan. Sedangkan budaya menurut E. B. Tylor merupakan kumpulan elemen yang sangat kompleks yang mencakup pengetahuan, seni, kepercayaan, keilmuan, moral, kemampuan, dan kebiasaan yang dimiliki setiap orang sebagai bagian dari masyarakat.

Media dan budaya merupakan dua konsep yang saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Media berperan penting dalam membentuk, menyebarkan, dan melestarikan budaya. Sementara itu, budaya juga memengaruhi isi dan bentuk media.

1.5.5 Teori Hegemoni Budaya

Teori hegemoni merupakan teori politik terpenting pada abad ke-20. Teori tersebut dikemukakan oleh Antonio Gramsci dari tahun 1891-1937. Kata hegemoni berasal dari kata Yunani kuno *eugemonia*, sebagaimana diungkapkan dalam praktik Yunani oleh *Encyclopedia Britannica*, yang digunakan untuk menyatakan posisi dominan yang ditegaskan oleh suatu kekuatan besar (Hendarto, 1993).

Adapun budaya merupakan kumpulan elemen yang sangat kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan yang dimiliki setiap orang sebagai bagian dari masyarakat. Sehingga hegemoni budaya merupakan suatu paham bagaimana budaya dominan mendominasi budaya lain dimana dalam kelompok tersebut yang didominasi secara sadar

mengikuti kelompok yang mendominasi tanpa merasa ditindas dan menganggap itu hal yang sewajarnya terjadi. Padahal meniru suatu budaya memiliki beberapa dampak baik positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah dapat meningkatkan inovasi dan pembelajaran. Ketika seseorang meniru tindakan atau ide yang berhasil, mereka mungkin menciptakan varian baru yang lebih baik atau lebih efisien. Ada juga dampak negatif dari imitasi budaya, terutama jika terkait dengan perilaku berisiko atau destruktif. Misalnya, tindakan kriminal atau perilaku yang merugikan sering kali menyebar melalui imitasi. Ini dapat mengarah pada peningkatan tindakan negatif dalam kelompok tertentu

Kelompok yang baru mengenal budaya asing yang mereka belum pernah ketahui sebelumnya pasti merasakan adanya Culture Shock. Menurut Aquilera dan Guerrero (dalam Anggraini 2024) Culture Shock merupakan perasaan bingung dengan apa yang dialami oleh seseorang ketika mereka mengunjungi suatu lingkungan yang baru mereka kenal dikarenakan adanya perbedaan budaya.

Dalam konteks imitasi budaya, teori ini menjelaskan bagaimana masyarakat memadukan atau meniru elemen budaya yang dianggap lebih kuat sebagai bentuk adaptasi atau pengakuan atas dominasi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Creswell (2013) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dipergunakan untuk mengeksplorasi serta memahami makna dari suatu objek, seperti masalah individu, kelompok, atau manusia. Data yang telah dikumpulkan baik dalam bentuk teks maupun gambar akan diuraikan dalam bentuk deskripsi sesuai fenomena yang terjadi.

1.6.2 Situs Penelitian

Jaelani (dalam Toi, 2020) mengatakan bahwa Indonesia terdapat 2 kota besar yang memiliki jumlah penggemar anime terbanyak versi

google yaitu kota Jakarta dan Surabaya. Namun, dikarenakan minimnya dana dan tidak adanya relasi membuat peneliti tidak dapat melakukan penelitian di kota tersebut. Sehingga peneliti memilih kota lain untuk melakukan penelitian ini yakni Semarang. Alasan memilih Semarang menjadi situs penelitian kali ini adalah karena Semarang termasuk kota besar yang ada di Indonesia. Selain itu Semarang juga merupakan kota metropolitan utama di Jawa Tengah, dan juga di Semarang banyak sekali komunitas-komunitas pecinta anime dan budaya Jepang yang hal tersebut selaras dengan topik yang akan diteliti pada penelitian ini.

1.6.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah para remaja akhir yang rentang usianya antara 18 - 24 tahun yang aktif menonton dan mengikuti serial Anime One Piece dan memiliki minat dalam mengimitasi budaya Jepang yang ada dalam serial anime One Piece.

1.6.4 Jenis Data

Menurut Sugiyono (2016) dalam bukunya berjudul Metodologi Penelitian Kualitatif, jenis data merujuk pada informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber yang bersifat deskriptif dan non numerik. Jenis data dalam penelitian kualitatif biasanya terdiri dari data verbal, tertulis, visual, ataupun audio yang sekiranya relevan dengan tema pada penelitian yang dilakukan.

Pada penelitian kualitatif terdapat dua jenis data yang dapat digunakan, yaitu :

1.6.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumber pertama, yaitu informan ataupun objek yang diteliti. Sumber data primer meliputi : wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi.

1.6.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber lain yang sudah ada sebelumnya, yaitu data yang dikumpulkan oleh pihak lain yang tujuannya mungkin saja berbeda dengan tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Sumber sekunder dapat diperoleh dari sumber-sumber tertulis seperti buku ataupun artikel ilmiah, laporan penelitian, skripsi, jurnal, ataupun sumber lainnya yang relevan dengan tema penelitian yang dilakukan seperti data dari suatu komunitas, hasil riset, serta teks dari media sosial.

1.6.5 Sumber Data

Kategori informan dalam penelitian ini merupakan remaja penonton aktif anime One Piece dengan rentang usia 18-24 tahun yang merupakan masyarakat di Semarang. Pilihan atas kategori usia tersebut dimaksudkan bahwa pada usia tersebut seseorang sedang aktif-aktifnya dalam membangun identitas diri. Selain itu pada penelitian Toi (2020) menunjukkan bahwa sebagian besar penggemar anime di Indonesia berada pada kelompok usia remaja akhir antara 18-25 Tahun (Dwishintaria & Suparman, 2024).

Sehingga didapatkan tiga informan pada penelitian ini, yaitu :

1. Nama : Muhammad Mukhlisin
Asal : Semarang
Umur : 24 Tahun
Profil : Bergabung di dalam komunitas pecinta anime sejak 2017

2. Nama : Jelita Disy Famela
Asal : Semarang
Umur : 21 Tahun
Profil : Penikmat Anime One Piece dan bergabung dalam komunitas pecinta Anime One Piece di Semarang.

3. Nama : Ardi Wiranata Permadi
 Asal : Semarang
 Umur : 19 Tahun
 Profil : Bergabung dalam komunitas pecinta anime di Semarang dan sering mengikuti event-event jejepangan.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yg digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.6.1 Wawancara Mendalam

Wawancara akan dilakukan dengan remaja yang aktif menonton dan terlibat dalam budaya anime One Piece. Wawancara berfokus pada motivasi mereka dalam meniru budaya fashion dari karakter dalam anime One Piece, persepsi mereka pada dampaknya, serta pengalaman mereka dalam interaksi sosial.

1.6.6.2 Observasi Partisipatif

Peneliti akan melakukan observasi partisipatif dalam acara-acara komunitas anime, pertemuan remaja wibu, atau kegiatan lain yang terkait dengan budaya Jepang. Observasi akan mencatat pola perilaku imitasi budaya Jepang dan interaksi sosial di antara para remaja.

1.6.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah interview guide. Dimana interview guide adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk memandu proses wawancara. Instrumen ini berisi daftar pertanyaan atau topik yang akan dibahas selama wawancara, sehingga peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan dan terstruktur dari informan.

1.6.8 Analisis Data

Penelitian kualitatif biasanya mengikuti prosedur dan langkah-langkah tertentu dalam menganalisis data. Creswell (2013), mendorong penulis kualitatif untuk memandang analisis data kualitatif sebagai suatu proses yang dimulai dari langkah-langkah spesifik menuju langkah-langkah yang lebih umum, dengan berbagai tingkat analisis yang berbeda.

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pengambilan dan pengumpulan data dari berbagai sumber seperti wawancara terbuka, observasi lapangan, dan data sekunder seperti artikel dan media sosial agar hasilnya lebih mudah untuk dipahami dan dikomunikasikan kepada orang lain.

Analisis data adalah proses pengorganisasian data, mendeskripsikannya dalam satuan-satuan, mensintesisnya, mengorganisasikannya ke dalam pola-pola, memilih apa yang penting untuk dipelajari, dan menarik kesimpulan yang dapat dibagikan kepada orang lain.

Dalam analisis data kualitatif, data yang disajikan bukan berbentuk angka melainkan berbentuk kata-kata. Data yang telah dikumpulkan dengan berbagai macam metode seperti observasi, wawancara, ekstraksi dokumen, dan rekaman audio biasanya diproses terlebih dahulu sebelum digunakan. Akan tetapi analisis kualitatif masih menggunakan kata-kata yang biasanya ditempatkan pada teks yang diperluas. Menurut Creswell (2007), ada beberapa langkah yang perlu dilakukan. Berikut penjelasan per poinnya:

1. Mempersiapkan Data

Langkah pertama adalah memastikan semua data yang sudah terkumpul, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen lainnya, tersedia dalam bentuk yang siap dianalisis. Misalnya, hasil wawancara harus ditranskrip terlebih dahulu. Proses ini memastikan tidak ada informasi penting yang hilang.

2. Mengolah dan Memilah Data

Setelah data tersedia, langkah berikutnya adalah memilah dan menyusun data berdasarkan kategori atau sumbernya. Contohnya, hasil wawancara dikelompokkan per narasumber, sementara dokumen dikelompokkan berdasarkan topik yang relevan. Langkah ini penting agar proses analisis lebih sistematis.

3. Membaca Keseluruhan Data

Pada tahap ini, peneliti membaca seluruh data yang sudah diolah untuk mendapatkan gambaran umum atau kesan awal. Ini membantu peneliti memahami pola atau tema awal yang mungkin muncul dari data tersebut.

4. Menganalisis Data dengan Coding

Coding adalah proses penting dalam analisis data. Peneliti memecah data menjadi segmen-segmen kecil, lalu memberi kode atau label pada tiap segmen sesuai dengan tema atau kategori tertentu. Misalnya, dalam transkrip wawancara, kalimat-kalimat yang relevan dengan suatu topik diberi kode yang sama.

5. Menerapkan Coding untuk Mendeskripsikan Tema

Setelah coding selesai, peneliti menggunakannya untuk mendeskripsikan tema-tema yang muncul. Tema ini membantu peneliti menyusun cerita atau penjelasan yang utuh mengenai fenomena yang sedang diteliti. Misalnya, tema bisa berupa pola perilaku, pendapat, atau pengalaman partisipan yang relevan dengan tujuan penelitian.

1.6.9 Kualitas data

Kualitas data dalam penelitian ini dilihat melalui 4 kriteria teknik pemeriksaan keabsahan pada sebuah data, antara lain (Moleong, 2007) :

1. Kredibilitas

Kredibilitas mengacu pada tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian. Untuk memastikan data yang diperoleh itu akurat, peneliti harus memastikan bahwa hasil penelitian mencerminkan realitas dan pengalaman subjek yang diteliti. Ada beberapa cara

untuk meningkatkan kredibilitas suatu data antara lain : 1) Triangulasi, menggunakan berbagai sumber data, metode, atau teori untuk memeriksa konsistensi data. 2) Member Check, yaitu dengan melibatkan informan penelitian dalam memverifikasi data atau hasil interpretasi. 3) Prolonged Engagement, dimana peneliti harus terlibat dalam situasi penelitian dalam waktu yang cukup lama agar dapat memahami konteks secara mendalam.

2. Dependabilitas

Dependabilitas menunjukkan sejauh mana penelitian dapat diandalkan jika dilakukan pengulangan dengan cara yang sama pada konteks dan situasi yang sama. Untuk menjamin dependabilitas, peneliti perlu menyajikan proses penelitian dengan transparan dan terdokumentasi dengan baik, sehingga orang lain dapat menelusuri langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

3. Transferabilitas

Transferabilitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada konteks atau situasi lain. Dalam penelitian kualitatif, transferabilitas tidak bertujuan untuk generalisasi universal, melainkan memberikan informasi yang cukup sehingga pembaca bisa menilai apakah hasil penelitian tersebut relevan untuk diterapkan dalam konteks lain. Peneliti harus memberikan deskripsi yang kaya dan mendetail tentang konteks penelitian.

4. Konfirmabilitas

Konfirmabilitas mengacu pada objektivitas data, yaitu sejauh mana hasil penelitian dapat dikonfirmasi atau diverifikasi oleh orang lain. Hal ini berarti data dan interpretasi tidak terpengaruh oleh bias atau subjektivitas peneliti. Untuk memastikan konfirmabilitas, peneliti harus menjaga netralitas, mencatat proses pengambilan keputusan, dan menyediakan data mentah yang dapat diperiksa oleh orang lain.