

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan hasil dari pengujian yang dilakukan oleh peneliti beserta hasil analisisnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah 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 (Creswell, 2013). Peneliti telah menemukan banyak penemuan data yang sejalan dengan tujuan penelitian berdasarkan data yang telah dievaluasi.

Penelitian ini akan membahas bagaimana perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece melalui streaming Netflix. Realitas yang terjadi merupakan sebuah teori hegemoni budaya yang berubah menjadi nyata. Budaya Jepang yang ada dalam tayangan yang ditampilkan dalam anime One Piece secara tidak sadar sudah membuat orang yang menontonnya mengikuti budaya yang ada di dalam anime tersebut. Dengan mengandalkan alur cerita yang bagus, karakter yang menarik dan unik, serta video yang ditayangkan di beberapa platform streaming seperti Netflix dengan berbagai macam terjemahan (subtitle) yang membuat penonton lebih mudah untuk memahami pesan yang ingin disampaikan dalam anime One Piece tersebut. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian yang mendalam terkait bagaimana perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece di streaming Netflix.

Seiring dengan kecanggihan teknologi internet yang kini begitu mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, keberadaan platform streaming seperti Netflix sebagai media hiburan semakin banyak diminati. Karena berbagai kelebihan yang dimiliki Netflix bagi penggunaannya, hal tersebut membuat Netflix memiliki banyak peminat meskipun penggunaannya harus membayar secara berkala tiap bulannya.

4.1 Perilaku Imitasi Dalam Menonton *One Piece*

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan 3 informan diperoleh temuan jawaban yang terkait dengan bagaimana perilaku imitasi budaya yang dilakukan dari menonton anime *One Piece*. Ketiga informan sepakat mengatakan bahwa wajar saja jika para penggemar sekaligus penonton aktif anime *One Piece* meniru budaya atau nilai yang ditampilkan dalam cerita *One Piece*. Mukhlis saat wawancara mengatakan,

“Jelas ada dong mas, kalo pas di dalem forum diskusi gitu biasanya pake kata-kata jepang. Terus pas event juga ga sedikit yang pake baju karakter anime”

Dari hasil wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa perilaku imitasi yang dilakukan penonton aktif anime *One Piece* terbagi menjadi beberapa aspek, yaitu:

4.1.1 Imitasi Verbal

Beberapa informan cenderung meniru kata-kata khas yang digunakan oleh karakter dalam anime *One Piece*. Para informan meniru budaya-budaya Jepang yang ditampilkan di anime *One Piece* dalam kehidupan sehari-hari. Seperti salah satu informan Jelita mengatakan,

“Mungkin ada sih, kaya ga gampang putus asa, jadi sering menggunakan bahasa jepang seperti ‘ittadakimasu’ saat sebelum makan”

Selain itu, para informan juga mengadaptasi gaya komunikasi karakter dengan teman-temannya, seperti penggunaan bahasa santai yang khas dari Luffy atau nada serius seperti Zoro. Dari hasil analisis bisa diketahui bahwa dialog dalam anime dapat mempengaruhi cara penontonnya berinteraksi dalam kehidupan sosial mereka.

4.1.2 Imitasi Non-Verbal

Selain meniru cara berbicara, para informan juga meniru gaya berpakaian, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh karakter favorit mereka. Para informan mengatakan bahwa para penggemar anime biasanya meniru gaya berpakaian karakter favorit mereka pada saat ada event jejepangan dimana di sana isinya seputar budaya Jepang dan anime. Salah satu informan, Ardi mengatakan,

“Setau saya sih ada ya baik saat diskusi dalam forum maupun pas di event-event yang sedang dilaksanakan juga banyak yang memakai pakaian karakter-karakter anime favorit mereka”

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa para penggemar anime terutama One Piece suka meniru gaya berpakaian dari karakter favorit mereka ketika mereka berada di kondisi tertentu seperti pada saat menghadiri event-event jejepangan yang dimana hal tersebut membuat mereka tidak dianggap karena dalam event tersebut biasanya dihadiri oleh orang-orang yang sefrekuensi dengan mereka.

4.1.3 Imitasi Nilai dan Sikap

Beberapa nilai dan sikap dari karakter *One Piece* juga diinternalisasi oleh para informan. Mukhlis saat wawancara juga sependapat dengan hal ini, dia mengatakan bahwa dia juga meniru nilai-nilai yang ada dalam cerita One Piece,

“Wah banyak sih kalo itu, misalnya saya sebagai laki-laki tidak akan pernah memukul wanita. Prinsip itu saya dapatkan dari karakter bernama Sanji dalam One Piece”

Ardi sebagai salah satu informan mengaku bahwa dia juga mengadopsi beberapa nilai dari karakter favoritnya Zoro, dimana dia jadi selalu bekerja keras untuk mendapatkan sesuatu,

“Kalo nilai mungkin ada ya, karena karakter favorit saya itu Zoro jadi Zoro ini orangnya yang percaya pada proses jadinya dia selalu latihan agar menjadi lebih kuat, dan saya menirunya”

Selain itu, para informan mengaku bahwa mereka lebih menghargai konsep persahabatan dan kesetiaan setelah menonton *One Piece*. Mereka mencontoh bagaimana karakter dalam anime saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam situasi sulit, sehingga mendorong mereka untuk melakukan hal serupa dalam kehidupan nyata.

4.2 Analisis dengan Teori Hegemoni Budaya

Dalam perspektif teori hegemoni budaya yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci, anime *One Piece* dapat dianggap sebagai bagian dari produk budaya populer yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pemikiran dan tindakan para remaja yang aktif menontonnya.

Para penonton aktif anime *One Piece* tidak sadar jika mereka mulai meniru budaya-budaya yang ada dalam cerita *One Piece*. Hal tersebut terjadi karena mereka sudah terbiasa melihat budaya ataupun nilai yang sama secara berulang-ulang di sepanjang cerita, apalagi *One Piece* memiliki alur cerita bagus yang membuat para penontonnya penasaran dengan apa yang akan terjadi selanjutnya, ditambah anime *One Piece* juga memiliki karakter-karakter keren yang dapat dijadikan panutan ataupun idola oleh penontonnya. Hal tersebut merupakan hasil yang saya dapatkan dari beberapa pernyataan dari informan.

4.3 Internalisasi Ideologi Melalui Media

Netflix sebagai platform streaming menyediakan akses luas bagi remaja untuk menikmati anime tanpa batasan waktu. Konsumsi anime yang terus-menerus menyebabkan internalisasi ideologi yang ada dalam cerita *One Piece*, sehingga remaja cenderung meniru perilaku karakter yang mereka kagumi.

4.4 Dampak Sosial dari Hegemoni Budaya Anime dan Pembentukan Identitas Remaja

Anime *One Piece* juga berperan dalam membentuk komunitas yang memiliki kesamaan nilai. Beberapa informan mengaku lebih mudah bergaul dengan sesama penggemar anime karena memiliki pemahaman yang sama terhadap konsep dan nilai yang ditampilkan dalam *One Piece*.

Dari hasil wawancara yang dilakukan, para informan mengatakan bahwa mereka juga bergabung ke dalam sebuah komunitas penggemar anime untuk menambah relasi dengan orang-orang yang sefrekuensi dan punya ketertarikan yang sama dengan mereka. Namun, Ardi memiliki pendapat yang sedikit berbeda. Dia mengungkapkan,

“Iya, saya bergabung di salah satu komunitas penggemar anime. Tujuan saya bergabung agar mendapatkan informasi-informasi terbaru tentang event-event jejepangan yang mau diadakan”

Karakter *One Piece* tidak hanya menjadi hiburan bagi remaja, tetapi juga berfungsi sebagai role model yang mempengaruhi pembentukan identitas mereka. Para informan mengaku merasa lebih percaya diri setelah mengadopsi nilai-nilai maupun budaya yang ada di anime *One Piece*.

Setelah menjadi bagian dari komunitas anime yang mereka ikuti, remaja penggemar anime tersebut mengalami perubahan identitas. Mereka juga ingin terlihat unik dalam hubungan interpersonal. Hal ini sesuai dengan gagasan Liliweri (2007) bahwa identitas dalam konteks budaya adalah karakteristik yang muncul sebagai akibat dari menjadi anggota kelompok tertentu. Namun, identitas personal mengacu pada hubungan intrapersonal dan sifat atau sifat yang membedakan seseorang dari orang lain.

Remaja penggemar anime merasa lebih eksis di kelompoknya dengan perubahan identitas tersebut. karena kepercayaan diri mereka meningkat dan ekspresi mereka dapat disampaikan. Meniru karakter favoritnya seperti bahasa, pakaian, serta sikap tampaknya memberi mereka perasaan pengakuan dari

komunitasnya. Hal ini menjadi motivasi utama mereka untuk mengadopsi budaya yang ada dalam anime *One Piece*. Motivasi menurut Usmara (2006), adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu.

Selain itu, banyaknya anime yang mereka tonton setiap hari merangsang mereka untuk meniru. Akhirnya, dorongan internal dan eksternal tersebut menjadi faktor kuat yang mendorong para remaja penggemar anime untuk melakukan proses imitasi. Sanjaya (2010) menyatakan bahwa motivasi terbagi menjadi dua jenis berdasarkan sumbernya: instrinsik (bersumber dari dorongan dalam diri sendiri) dan ekstrinsik (bersumber dari dorongan dari luar).

4.5 Dampak Positif dan Negatif dari Perilaku Imitasi

4.5.1 Dampak Positif

Dari hasil wawancara yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa dampak positif yang di dapat dari meniru budaya yang ada dalam anime *One Piece*, yaitu :

1. Peningkatan Rasa Percaya Diri

Remaja yang mengidolakan karakter yang ada dalam anime *One Piece* cenderung memiliki sikap optimis dan percaya diri.

2. Meningkatkan Motivasi dan Disiplin

Beberapa informan meniru tekad dan kerja keras karakter idola mereka yang ada dalam anime *One Piece* untuk mencapai tujuan mereka sendiri.

3. Memperkuat Nilai Persahabatan

Konsep kesetiaan dan kerja sama yang ditampilkan dalam *One Piece* menginspirasi remaja untuk lebih menghargai teman-temannya.

4.5.2 Dampak Negatif

Imitasi budaya dalam anime *One Piece* tidak hanya membawa dampak positif saja. Akan tetapi juga ada beberapa dampak negatif dari imitasi budaya Jepang dalam anime *One Piece* berdasarkan apa yang peneliti dapat dalam wawancara terhadap para informan, sebagai berikut :

1. Lebih Tertarik Dengan Budaya Jepang

Dengan adanya budaya-budaya Jepang yang menarik dalam anime *One Piece* membuat para remaja penonton aktifnya jadi lebih suka dengan budaya Jepang daripada budaya mereka sendiri, mulai dari bahasa, pakaian, makanan, dan masih banyak lagi.

2. Kurangnya Interaksi Sosial Dengan Masyarakat

Beberapa informan terlalu terpengaruh dengan dunia fantasi *One Piece*, yang menyebabkan ekspektasi yang kurang realistis terhadap kehidupan nyata membuat mereka menjadi kurang dalam berinteraksi sosial dan memilih untuk berinteraksi dengan komunitas yang di dalamnya terdapat orang-orang yang sefrekuensi dengannya.

3. Pola Konsumsi Media Yang Berlebihan

Remaja yang kecanduan menonton anime berpotensi mengalami penurunan produktivitas karena waktunya terlalu banyak digunakan untuk menonton anime.

Para informan berpendapat bahwa adopsi budaya Jepang melalui anime dapat bermanfaat, seperti meningkatkan pemahaman Anda tentang budaya orang lain dan menginternalisasi nilai-nilai positif yang ditemukan dalam *One Piece*. Mereka juga mengatakan bahwa penerapan budaya ini tidak boleh berlebihan sehingga melupakan budaya sendiri atau terlalu bergantung pada aspek budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, ada beberapa orang yang berpendapat bahwa akibat dari peniruan budaya adalah subjektif dan bergantung pada cara seseorang melihatnya. *One Piece* tidak hanya menampilkan budaya Jepang, tetapi juga membagikan nilai-nilai universal seperti persahabatan, keberanian, dan kerja keras, yang dapat diambil sebagai pelajaran hidup.