

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer yang berbeda semakin berkembang dalam masyarakat modern di Indonesia. Saat ini, dalam kehidupan sehari-hari cukup mudah untuk menjumpai budaya lain, salah satunya budaya Jepang. Jepang terkenal sebagai negara canggih yang telah melestarikan budaya tradisionalnya. Jepang tidak hanya menciptakan budaya tradisional tetapi juga budaya populer. Manga dan buku komik, anime dan animasi, video game, J-Music, dan drama adalah beberapa contoh budaya populer Jepang. Obsesi terhadap budaya Jepang, yang dikenal sebagai Budaya Pop Jepang, telah menyebar ke banyak negara, termasuk Indonesia. Mayoritas masyarakat yang memuja budaya Jepang adalah kalangan muda khususnya remaja dan dewasa awal yang berusia antara 13 sampai 23 tahun. Animasi Jepang atau yang lebih dikenal dengan Anime merupakan salah satu budaya Jepang yang saat ini dipuja oleh berbagai kalangan remaja termasuk remaja Indonesia (Rezi, 2022)

Anime mulai muncul di Indonesia pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan anime. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penayangan anime sejak tahun 1990-2003 seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Rouruni Kenshin, dll (Yuliani, 2003). Dengan mulai ditayangkannya anime di tv swasta Indonesia dan mendapatkan respon yang baik sehingga mulai menayangkan” anime-anime seperti dragon ball, doraemon, digimon, captain tsubatsa, hingga naruto shipuden. Dengan penayangan anime-anime yang bisa ditonton segala umur mulai dari yang muda hingga yang tua dengan cerita-cerita fantasi yang seru dan lucu membuat orang-orang mulai menyukai anime. Kini perkembangan anime di Indonesia semakin mewabah dengan banyaknya komunitas *otaku* dan *anime*. Selain itu, dengan berkembangnya internet, akses para penggemar anime jepang semakin terbuka sehingga bisa menyaksikan *anime* kapanpun dan dimanapun melalui aplikasi.

Masyarakat Indonesia, dari anak-anak hingga orang dewasa, sangat antusias menonton *anime* dan membaca *manga*. Mereka menganggap *anime* itu bagian dari kehidupan mereka. Berkembangnya industri pembuatan anime membuat banyak golongan masyarakat yang menjadi penggemar *anime* sehingga orang-orang yang menyukai *anime* kini di sebut sebagai fans anime. Fans anime yang ada di Indonesia terbilang cukup banyak. Banyaknya fans anime terlihat dari antusiasme masyarakat untuk mengikuti event budaya Jepang dan untuk menonton film anime yang ditayangkan di bioskop. Sebagai contoh, di kutip oleh Ahmad Amin (2022) dari *titipjepang.com*, dalam seminggu film *one piece: Red* ditonton sampai dengan satu juta orang. Sementara film anime lain, seperti *Suzume* telah mencapai 700 ribu penonton (CNN, 2023). Jumlah ini bukanlah jumlah yang sedikit, belum lagi jika kita menghitung penonton dari film-film anime yang lainnya.

Fans *anime* di Indonesia seringkali disebut sebagai *wibu*. Sebutan ini di berikan kepada mereka yang sangat menyukai *anime* dan mengikuti event anime di Indonesia. Sebutan *wibu* berasal dari istilah "*weeaboo*" yang kemudian diserap menjadi kata *wibu*. Afiuddin (2019) menjelaskan bahwa *wibu* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang bukan berasal dari Jepang tetapi selalu merasa seperti itu atau yang memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Jepang daripada dirinya sendiri, terutama terkait *anime*, *manga*, dan istilah dalam Bahasa Jepang. Selain *wibu*, para fans *anime* seringkali disebut juga sebagai *otaku* dan juga *geek*. Secara khusus, istilah *wibu*, sering ditujukan kepada mereka yang menyukai budaya Jepang secara berlebihan. Kendati demikian *wibu* sendiri bisa berkaitan dengan lagu-lagu Jepang, idol dari Jepang, penampilan ala Jepang, kebiasaan menggunakan bahasa Jepang, dan lain sebagainya. Mereka yang seorang *wibu* biasanya sering menggunakan unsur Jepang dalam kehidupan sehari-harinya meskipun masih tidak tinggal di Jepang. Misalnya saja, mereka memakai *style* Jepang atau menggunakan unsur bahasa Jepang. Hal ini juga datang pada obsesi *wibu* yang muncul dari *anime* Jepang favoritnya, di mana pada akhirnya menjadi sebuah stereotipe (Amira, 2021).

Istilah *wibu*, seringkali disamakan dengan istilah *otaku* dan *geek*, meskipun sebenarnya istilah tersebut memiliki perbedaan arti. Seseorang disebut sebagai *wibu* saat seseorang dinilai tidak peduli dengan budaya sendiri, lebih sering berkumpul dengan komunitas Jepang, suka menyendiri serta anti sosial. Sementara itu, istilah *otaku* ditujukan untuk orang-orang yang hanya fanatik pada *anime* Jepang, dan *geek* menjadi sebuah ungkapan bagi mereka yang gila akan teknologi atau dunia game. Sehingga bisa dikatakan bahwa *otaku* dan *geek* menjadi sebuah ungkapan yang sama untuk seseorang yang menekuni sesuatu dengan berlebihan. Namun demikian, seiring perkembangan zaman, istilah *otaku* lebih sering ditujukan sebagai hinaan dan diskriminasi. Dengan demikian, *otaku* memiliki arti yang berbeda dengan *wibu*. *Wibu* adalah julukan untuk seseorang yang fanatik bukan hanya dengan anime, namun juga fanatik dengan segala hal berbau Jepang, sementara *otaku* ditujukan pada individu yang hanya fanatik dengan dunia anime, seperti buku komik dan tontonan serial anime (Amira, 2021). Stigma social yang ada membuat label *wibu* adalah ditujukan tak hanya orang-orang yang menyukai anime, tetapi sekaligus lagu-lagu Jepang, idol dari Jepang, berpenampilan ala Jepang, kerap menggunakan bahasanya, dan lain sebagainya.

Jasmine Floretta dalam *Magdalene.co* (2022) menyatakan bahwa secara umum *wibu* dicap sebagai individu yang aneh, anti-sosial, dan fanatik pada suatu hal yang tidak seharusnya mereka sukai. Para *wibu* juga dianggap tidak memiliki kehidupan, merupakan pribadi yang *introvert* sehingga seringkali dilihat sebagai pribadi yang kesepian. Lebih jauh stigma terkenal terkait para *wibu* yang ada di masyarakat bahwa *wibu* merupakan perkumpulan orang-orang aneh yang tergila-gila dengan budaya Jepang. Karena selalu di sebut seperti itu mereka pun menjadi tak nyaman berada di lingkungan nya sehingga individu lebih memilih bergaul dengan sesama fans atau memustikan untuk menjadi penyendiri. Dengan mudahnya mereka dikenali sehingga orang-orang men-cap mereka sebagai *wibu* dan orang aneh. Tidak mengherankan jika para *wibu* tersebut akan mulai merasa minder sehingga mereka sedikit menutup diri karena merasa tidak nyaman dengan lingkungannya.

Beberapa pemberitaan ekstrim terkait fans anime membuat stigma yang melekat pada *wibu* menjadi semakin *negative*. Kasus-kasus seperti pembunuhan Asahi Shimbun yang tega membunuh kedua orang tuanya hanya karena merasa terganggu saat menonton anime (Kompas.com, 2021), maupun Taylor Gamboa yang bunuh diri agar bisa bertemu karakter anime yang dicintainya (Axel, 2022) semakin menguatkan stigma *negative* yang melekat pada komunitas *wibu*. Hal-hal lain seperti kesukaan *wibu* menghias kamar mereka dengan gambar anime dan karakter kesukaan mereka, menggunakan sarung bantal dan guling dengan gambar karakter kesukaan mereka dengan gambar yang seronok untuk dipeluk selayaknya kekasih ataupun istri mereka membuat mereka dinilai sebagai orang-orang yang aneh. Ericko Lim bahkan menyebut arti *wibu* adalah bau bawang, hanya karena terdapat beberapa *wibu* yang terlalu fanatik dengan segala hal yang berbau Jepang, tanpa memperdulikan diri dan lupa mandi. Arti *wibu* bau bawang menggambarkan *wibu* yang berbau tak sedap karena jarang atau lupa mandi (Tysara, 2021).

Tak bisa dipungkiri, salah satu tantangan yang dihadapi seorang *wibu* yang tinggal di Indonesia adalah ciri budaya di Indonesia yang mengandung kontak interpersonal yang intens. *Wibu* yang mengalami ketidaksesuaian dengan budaya masyarakat Indonesia menjadi cenderung tidak percaya diri dan semakin menarik diri dari lingkungan sosial. Mereka lebih memilih untuk berkonsentrasi pada apa yang mereka sukai dan mencoba memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki untuk memenuhi hobi mereka. Dengan demikian, tidak mengherankan jika kemudian kesepian menjadi fenomena umum di antara individu yang terlibat dalam subkultur *wibu*. *Wibu* adalah orang non-Jepang yang terobsesi dengan budaya Jepang, seringkali sampai menolak identitas budaya mereka sendiri. Hal ini dikonfirmasi oleh beberapa penelitian yang telah menemukan hubungan yang signifikan antara subkultur *wibu* dan kesepian (Campbell, C., Bridges, J., & Vance, 2017; Gee, N. R., Takeuchi, L. M., & Barria-Pineda, 2018; Geraldine, M. H. M., & Lihan, 2020).

Individu dalam komunitas *wibu* cenderung memisahkan diri dari yang dominan budaya suatu masyarakat, tetapi akulturasi terjadi dalam interaksi, komunikasi, dan transaksi. Daya tarik antar budaya masyarakat ini seolah membentuk subkulturnya. *Wibu* tumbuh menjadi kelompok “etnis” sosial dan budaya dengan menunjukkan pola perilaku yang khas yang cukup untuk membedakan mereka dari kelompok dominan lain yang merangkul mereka. Mereka seolah terpisah dari realitas kehidupan dalam kelompok budaya bangsanya yang lebih besar. Anggota *wibu* lebih suka melakukan aktivitas dan bergaul dengan sesama dalam kelompok *wibu* lingkup terbatas (Hidayat & Hidayat, 2020). Di Jepang sendiri, *wibu* terkait dengan stigma seperti "*Dasai*" atau "*Otaku*" (*Dasai* mengacu pada ketinggalan zaman, penampilan tidak menarik) *Otaku* menggambarkan orang-orang yang penyendiri serta identic dengan seperti ketidakhadiran, atau isolasi. Dengan demikian, tidak mengherankan jika para *wibu* atau penggemar anime atau idola mendapatkan diskriminasi serius, yang dapat menyebabkan gejala depresi (Leshner et al., 2018, 2020)

Namun demikian, hal ini tampaknya tidak berlaku untuk semua *wibu*. Pada forum komunitas MyAnimelist, saat seorang anggota bertanya apakah sebagian besar *wibu* adalah orang yang kesepian, dijawab bahwa tidak semua dari mereka merupakan orang kesepian meskipun ada yang mengiyakan karena *wibu* biasanya adalah seorang *nerd*, dan *nerd* biasanya pemalu dan *introvert*. Dibeberapa anggota komunitas *wibu* sendiri menolak dinilai sebagai pribadi yang kesepian. Beberapa artis terkenal terkonfirmasi merupakan penggemar berat Anime, seperti Avril Lavigne, Gilang Dirga, Kevin Aprilio, Keanu Reeves, Sherina Munaf, dan Megan Fox. Beberapa artis tersebut sangat menyukai anime, dan bahkan Chris Brown sampai memiliki tattoo dragon ball dan astro boy, sementara artis *stand-up comedy* Indonesia yaitu Uus sampai memberi nama anaknya Eiichiro D. Lucky (Adityawan, 2021).

Dikarenakan adanya kontradiksi tersebut maka peneliti kemudian melakukan wawancara pada 10 (sepuluh) anggota komunitas *wibu*. Empat orang

dari mereka mengaku bahwa mereka menjadi wibu dan menyukai anime karena mereka kesepian. Mereka menjadi wibu untuk menghilangkan kesepian yang dirasakan, dan justru setelah menyukai anime mereka tidak lagi merasa terlalu kesepian. Tiga orang menyatakan sama sekali tidak merasa kesepian karena bagi mereka menjadi wibu dan menggemari anime justru membantu mereka memperluas relasi dan mendapatkan teman untuk bersama-sama menonton anime. Satu orang merasa tidak kesepian meski tidak memiliki banyak teman, karena pada dasarnya mereka memang lebih betah di rumah dan ke luar rumah. Sementara itu, hanya satu orang yang mengiyakan bahwa bahwa ia sering merasa kesepian, jarang keluar rumah dan memilih menonton anime di rumah.

Secara umum, fenomena kesepian pada *wibu* bisa terjadi karena beberapa faktor, seperti: (1) Stereotip, penggemar budaya pop Jepang (*wibu*) seringkali dianggap aneh atau diacuhkan oleh masyarakat Indonesia yang mayoritas belum memahami kebudayaan populer yang mereka gemari. Hal ini dapat menyebabkan *wibu* merasa tidak nyaman, minder dan kehilangan rasa percaya diri dalam pergaulan sehari-hari; (2) Tidak memiliki lingkungan yang sesuai, kebanyakan *wibu* di Indonesia merasa kesulitan untuk menemukan lingkungan yang sesuai dengan minat dan hobi mereka. Hal ini dapat menyebabkan mereka merasa kesepian karena merasa tidak memiliki teman yang dapat berbagi minat yang sama; (3) Stigma social, *wibu* seringkali dianggap kurang populer atau kurang terkenal dibandingkan dengan kelompok sosial lainnya. Pandangan ini dapat memberikan tekanan pada diri mereka untuk mengubah minat mereka demi dapat diterima di kelompok sosial yang lebih luas; (4) Harapan orang tua, orang tua dapat mempengaruhi jalan hidup anak mereka dengan harapan mereka yang kadang berbeda dengan keinginan anak tersebut. Ketidakcocokan harapan orangtua dengan keinginan anak dapat mempengaruhi rasa percaya diri dan kesepian. (Campbell, C., Bridges, J., & Vance, 2017; Gee, N. R., Takeuchi, L. M., & Barria-Pineda, 2018; Geraldine, M. H. M., & Lihan, 2020)

Kesepian sudah menjadi fenomena yang umum dan marak terjadi. Setiap orang dapat merasakan kesepian dalam suatu waktu, salah satunya pada dewasa awal. Dewasa awal merupakan individu berusia sekitar 18-25 tahun yang sedang berada dalam tahap transisi antara masa remaja menuju dewasa awal (Papalia & Martorell, 2020). Berdasarkan *Into The Light Indonesia* (2021), sebanyak 98.7% dari 2.393 individu berusia 18-25 tahun di Indonesia mengalami kesepian. Selain itu, terdapat penelitian yang menjabarkan bahwa individu dewasa awal merasa sangat kesepian karena merasa tidak ada orang yang dapat mengenal diri mereka dengan baik dan merasa jarang atau bahkan tidak ada orang yang dapat mengerti keadaan mereka disaat sedang susah (Dwinanda, 2020).

Untuk memastikan permasalahan kesepian pada komunitas wibu, peneliti melakukan survei kepada para fans anime/wibu tentang ciri kesepian untuk mengetahui apakah mereka mengalami kesepian jika di lihat dari ciri-ciri kesepian yang ada. Terdapat sembilan ciri kesepian yaitu: mengalami kesulitan tidur, sering merasa lelah, menghabiskan lebih banyak waktu di kamar mandi, mengalami kehilangan kepercayaan diri, memikirkan hal negative, merasa kehilangan minat dalam aktivitas sehari-hari, menghabiskan waktu lebih lama di media social, mengalami perubahan berat badan yang drastis, dan merasa membenci diri sendiri (Cahyati, 2021). Setelah melakukan survei kepada 100 orang diketahui sebagian besar responden (76%) mengakui mengalami minimal lima ciri kesepian sebagaimana terlihat pada tabel 1.

Ciri-Ciri kesepian yang dialami	Jumlah Responden	Presentase
0	3 Responden	3%
1	2 Responden	2%
2	6 Responden	6%
3	6 Responden	6%
4	7 Responden	7%
5	14 Responden	14%
6	18 Responden	18%

7	20 Responden	20%
8	13 Responden	13%
9	11 Responden	11%
TOTAL	100 Responden	100%

Tabel 1. Data survei kesepian komunitas Wibu

Hasil tabel di atas menyatakan bahwa 3 reponden memiliki 0 ciri-ciri kesepian, 2 responden memiliki 1 ciri-ciri kesepian, 6 responden memiliki 2 ciri-ciri kesepian, 6 responden memiliki 3 ciri-ciri kesepian, 7 responden memiliki 4 ciri-ciri kesepian, 14 responden memiliki 5 ciri-ciri kesepian, 18 responden memiliki 6 ciri-ciri kesepian, 20 responden memiliki 7 ciri-ciri kesepian, 13 responden memiliki 8 ciri-ciri kesepian, 11 responden memiliki 9 ciri-ciri kesepian. Total keseluruhan adalah 100 responden dengan dengan jumlah tertinggi 20 reponden dengan 7 ciri-ciri kesepian, semakin banyak ciri-ciri kesepian yang di nyatakan semakin besar kecenderungan kesepian.

Perasaan kesepian yang tidak dapat diatasi dengan baik dapat menimbulkan dampak negatif, seperti meningkatkan stres, kecenderungan untuk berperilaku antisosial, penurunan ingatan memori dan daya pikir, dan selalu merasa tidak senang karena tidak mendapatkan salah satu sumber kebahagiaan dalam hidupnya, yaitu memiliki relasi yang intim dengan orang lain (Nainggolan, 2017). Puncak kesepian ini terjadi ketika seseorang berada pada umur 20-an. Hal ini didukung oleh sebuah penelitian yang berjudul *Age Different in Loneliness From Late Adolescence to Oldest Old Age* yang di tahun 2016. Pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa kesepian seseorang akan mencapai puncaknya ketika seseorang berumur kurang dari 30 tahun. Puncak kesepian juga tidak mengenal gender laki-laki ataupun perempuan (Intya, 2021). Saat penelitian ini dilakukan, belum ada penelitian yang bertujuan mengungkap kondisi psikologis individu yang menyukai anime atau para wibu, khususnya yang menggambarkan kondisi kesepian. Dengan demikian, maka penelitian ini akan meneliti gambaran kesepian individu yang memiliki karakteristik sebagai wibu di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Satu studi yang dilakukan oleh Campbell et al. (2017) mensurvei 161 wibu yang mengidentifikasi diri sendiri dan menemukan bahwa mereka melaporkan tingkat kesepian, depresi, dan kecemasan sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu non-wibu. Para peneliti berpendapat bahwa individu mungkin terlibat dalam subkultur wibu sebagai cara mengatasi kesepian dan isolasi sosial.

Studi lain oleh Geraldine dan Lihan (2020) menyelidiki hubungan antara identitas wibu dan kesepian emosional di kalangan dewasa muda Malaysia. Studi tersebut menemukan bahwa individu yang diidentifikasi sebagai wibu mengalami tingkat kesepian emosional yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak mengidentifikasi diri dengan subkultur. Para peneliti berpendapat bahwa kesepian emosional yang dialami wibu mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman dan penerimaan oleh kelompok sosial dan masyarakat pada umumnya.

Selanjutnya, Gee et al. (2018) melakukan penelitian tentang hubungan antara penggunaan anime dan manga dan dukungan sosial di kalangan dewasa muda. Mereka menemukan bahwa sementara penggunaan anime dan manga dikaitkan dengan peningkatan dukungan sosial, itu juga dikaitkan dengan tingkat kesepian yang lebih tinggi, menunjukkan hubungan yang kompleks antara subkultur dan kesejahteraan emosional.

Secara keseluruhan, penelitian menunjukkan bahwa wibu mungkin mengalami tingkat kesepian yang lebih tinggi dibandingkan dengan individu non-wibu, kemungkinan karena kurangnya penerimaan dan pemahaman oleh kelompok sosial dan masyarakat mereka. Penelitian di masa depan harus terus menyelidiki hubungan antara subkultur dan kesejahteraan emosional untuk lebih memahami dinamika sosial yang kompleks yang terlibat.

Berdasarkan fenomena masalah di latar belakang dan kesenjangan hasil penelitian di rumusan masalah, peneliti bermaksud mengetahui: Bagaimana gambaran kesepian pada fans anime/wibu se-Jabodetabek?

1.3 Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: mengetahui gambaran kesepian pada fans anime/wibu se-Jabodetabek.

1.4 Mafaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsi pengetahuan khususnya dalam bidang psikologi social terkait dengan gambaran kesepian pada Fans Anime/*Wibu* se-Jabodetabek. Selain itu juga sebagai sarana ilmu pengetahuan khususnya bagi mahasiswa semester akhir yang sedang Menyusun tugas akhir maupun skripsi dan sebagai sarana untuk para peneliti selanjutnya yang akan membahas dengan topik yang serupa.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai gambaran kesepian pada faan anime/*wibu* se-Jabodetabek. Skala yang digunakan pada penelitian ini bisa digunakan Kembali oleh peneliti selanjutnya. Adanya hal ini pembaca di harapkan mengetahui lebih jauh bahwa ada wibu yang kesepian dan ada juga yang tidak. Mengetahui bahwa menjadi fans anime bukanlah hal yang buruk, namun semua bergantung bagaimana kita menjalankan hobi.