

Fenomena Hiperrealitas *Anime* Dikalangan Remaja Terhadap Identitas Warga Negara Indonesia (Studi Kasus Komunitas *Anime* di Pontianak)

Bela Febriyanti ^{a,1}, Sulistyarini ^{b,2}, Syamsuri ^{c,3}, Bistari ^{d,4}, Thomy Sastra Atmaja ^{e,5}

^a Universitas TanjungPura, Indonesia

¹ belafebri02@gmail.com*

*korespondensi penulis

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena hiperealitas terhadap identitas warga negara Indonesia khususnya pada kalangan remaja penggemar *anime* di Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk hiperrealitas pada remaja komunitas *anime* di Pontianak berupa adanya kegiatan *cosplay*, menganggap karakter *anime* hidup dan nyata, munculnya sikap konsumerisme, dan lupa kehidupan asli. Keberadaan komunitas *anime* di Pontianak juga memberikan dampak yang positif seperti meningkatkan ketakwaan pada Tuhan YME, tumbuhnya sikap gotong royong, adanya sikap ramah tamah, serta meningkatkan rasa kepedulian sosial. Hiperrealitas dalam *anime* memang dapat membuat seseorang memiliki identitas baru akan tetapi identitas tersebut tidak dapat menjadi bagian dari identitas bangsa Indonesia karena untuk menjadi bagian identitas Indonesia memerlukan proses yang panjang dan kompleks.

ABSTRACT

This study aims to determine the phenomenon of hyperreality towards the identity of Indonesian citizens, especially among teenage anime fans in Pontianak. The method used is a case study method with a qualitative approach. Data collection in this study used observation, interview and documentation techniques. The results of the study indicate that the form of hyperreality in the teenage anime community in Pontianak is in the form of cosplay activities, considering anime characters alive and real, the emergence of consumerism attitudes, and forgetting real life. The existence of the anime community in Pontianak also has positive impacts such as increasing piety to God Almighty, the growth of mutual cooperation attitudes, the existence of friendly attitudes, and increasing social awareness. Hyperreality in anime can indeed make someone have a new identity, but this identity cannot become part of the identity of the Indonesian nation because to become part of the Indonesian identity requires a long and complex process.

Pendahuluan

Media sosial menjadi salah satu jalur masuknya pertukaran budaya ke Indonesia. Salah satu budaya asing yang berhasil masuk ke Indonesia adalah *anime*. *Anime* (baca: a-ni-me, bukan a-nim) adalah kumpulan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dengan karakter protagonis, antagonis, hingga figuran yang dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yang merupakan komik khas Jepang (Yamane, 2020). Kalangan remaja yang paling banyak menjadi populasi terbanyak dari penggemar *anime*. Remaja merupakan sebuah masa transisi yang dialami oleh setiap individu dengan mengalami perubahan hidup baik secara biologi maupun psikologis (Angelina & Palupi, 2023). Remaja menjadi fase yang paling kritis, mereka sedang mencari jati diri serta mudah akan meniru apapun yang mereka lihat dan sukai.

Anime bukan hanya sekedar budaya atau hiburan, *anime* mampu memberikan pengalaman yang berbeda dari dunia nyata. Visual, grafik, serta karakter menarik yang disuguhkan mampu

Informasi Artikel

Diterima : 13 September 2024

Disetujui: 23 Desember 2024

Kata kunci:

Hiperrealitas, *Anime*, Identitas Warga Negara

Article's Information

Received: 13 September 2024

Accepted: 23 December 2024

Keywords:

Hyperreality, *Anime*, Citizen Identity

membuat mereka ikut masuk kedalam dunia *anime* tersebut. Selain itu, mereka cenderung akan meniru perilaku atau tingkah laku salah satu tokoh idola pada animasi yang disukai, baik dari gaya berpakaian, berbicara, berdandan, dan bentuk badan yang ideal sesuai dengan tokoh idolanya (Proborini, 2015). Mereka difokuskan akan karakter idola mereka yang membawa mereka ke dalam dunia yang sama sekali berbeda melepaskan batasan-batasan yang ada. Hal inilah yang memicu ketidakseimbangan antara nyata dan tidak nyata. Kondisi seperti ini merupakan keadaan dimana seseorang telah masuk dalam kehidupan yang “*hyperreal*”.

Teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Baudrillard dalam (Schwandt, 2015) menyatakan bahwa kehidupan pasca modern telah meledakkan batasan antara nyata dan tidak nyata sehingga dasar yang nyata menghilang. Akibatnya yang nyata disubordinasikan dan akhirnya dilarutkan sama sekali dan kini menjadi sangat mustahil untuk membedakan yang nyata dan tidak nyata. Sama seperti halnya dunia *anime* yang tercipta akibat adanya teknologi yang mampu menciptakan kehidupan yang lebih sempurna dari kehidupan yang sebenarnya. Di dalam dunia yang tercipta karena pengaruh dari teknologi, membawa manusia yang menjadi konsumen kepada “pengalaman ruang” yang telah meleburkan batas antara realitas dan fantasi sehingga sulit menemukan perbedaan diantara keduanya (Astuti, 2015).

Anime sering menyajikan sebuah realitas yang begitu ideal sehingga remaja lebih tertarik dengan dunia fiksi yang diciptakan oleh *anime* daripada kehidupan nyata. Remaja yang suka menirukan *anime* mulai dari berpakaian, riasan, cara hidup, nilai-nilai serta hal yang berhubungan dengan *anime* tersebut, tentu akan berdampak pada diri mereka yang menyebabkan lupa akan identitas asli dirinya. Identitas yang dimaksud adalah identitas nasional yang merujuk pada konteks bangsa. Identitas nasional dalam konteks bangsa mengacu pada budaya, adat istiadat, dan ciri khas suatu bangsa (Salsabila et al., 2023). Identitas bangsa Indonesia dalam nilai-nilai Pancasila yang menjelaskan bahwa manusia Indonesia adalah bangsa yang religius, selalu toleran, sopan santun, saling tolong menolong, cinta tanah air, ramah, berjiwa sosial serta demokratis (Jirzanah, 2020). Dibalik keindahan yang disuguhkan anime juga membawa dampak yang kompleks terhadap identitas bangsa Indonesia, tentunya akan muncul kekhawatiran mengenai identitas bangsa Indonesia pada diri remaja.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif untuk memberitahukan mengenai fenomena hiperrealitas *anime* terhadap identitas warga negara Indonesia khususnya pada kalangan remaja yang tergabung dalam komunitas *anime* di Pontianak. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke tempat diadakannya kegiatan yang berhubungan dengan *anime* atau budaya Jepang dan wawancara secara langsung kepada narasumber. Data yang sudah didapat akan direduksi yang selanjutnya akan mendeskripsikan data yang didapat hingga pada tahap kesimpulan atas data yang telah dikumpulkan. Peneliti menelaah dan mencari makna dari data yang telah dikumpulkan yang akan digunakan untuk menanggapi rumusan masalah yang telah diberikan dengan hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa hiperrealitas adalah kondisi dimana garis antara yang nyata dan tidak nya sudah mulai sulit untuk dibedakan. *Anime* bukan hanya sekedar karya yang diproduksi untuk dinikmati, diperjual beli, atau hiburan semata. Pengalaman saat mengkonsumsi *anime* mampu membawa penggemarnya masuk pada ruang tanpa batas, dimana penggambaran dunia ideal yang ditunjukkan *anime*, dapat memberikan jalan pintas untuk penggemar *anime* memiliki kehidupan yang mungkin selama ini mereka cari dan tidak bisa mereka dapatkan dalam kehidupan nyata. Dalam *anime* terdapat beberapa bentuk dari hiperrealitas, diantaranya:

- a. *Cosplay* (Bermain Kostum)

Cosplay menjadi wujud hiperrealitas dari *anime* karena remaja yang menjadi *cosplayer* bukan menjadi dirinya akan tetapi sedang memerankan karakter *anime* tersebut. Bersikap dan berpenampilan menyerupai *anime* dan menyembunyikan dirinya yang asli dibalik kostum, riasan, dan atribut yang sedang remaja itu kenakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Jean Baudrillard dalam (Schwandt, 2015), perbedaan antara apa yang “nyata” dan “tidak nyata” mulai kabur, dan “hiper-nyata” menandakan bahwa yang nyata direproduksi secara artifisial sebagai nyata.

b. Menganggap Karakter Anime Hidup Dan Nyata

Semakin realistis *anime* itu dibuat dapat membuat penonton berkhayal tentang apa yang akan dilakukannya jika sedang di dunia *anime* itu. Remaja diajak untuk masuk kedalam dunia *anime*, menganggap bahwa mereka adalah karakter *anime* dan dapat berbicara dengan karakter *anime* serta ikut dalam petualangan dalam cerita *anime* itu. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dalam *anime* dapat membawa seseorang pada pengalaman ruang yang menghilangkan batas antara dunia nyata dan fantasi sehingga sulit untuk dibedakan.

c. Munculnya Sikap Konsumerisme

Menjadi penggemar *anime* ternyata memiliki nominal yang terbilang tidak murah. Dimana banyak remaja yang rela membeli pernak-pernik dalam *anime* berupa kostum, *action figure*, *merchandise*, poster, dan pernak-pernik *anime* lainnya. Hal tersebut terjadi karena kesan menarik yang didapatkan remaja selama melihat *anime*. Dimana timbul hasrat untuk menunjukkan kecintaannya pada karakter favorit *anime* tersebut. Hiperrealitas berimbas pada tindakan konsumtif, dimana konsumen bukan lagi melihat fungsi dan kegunaan barang tetapi hanya faktor pemenuhan keinginan semata (Peristiwati, 2015). Situasi hiperrealitas ini menjadikan remaja berlebihan dalam mengkonsumsi yang tidak jelas esensinya, sehingga hanya sebatas pemenuhan hasrat saja.

d. Mulai Melupakan Kehidupan Asli

Hal ini ditunjukkan dengan remaja yang menjadi lupa waktu karena kecanduan menonton *anime* serta menjadikan *anime* sebagai pelarian dari masalah dunia nyata. Keadaan semu yang telah dibelokkan menjadi bagian dari kenyataan yang ada, membuat seseorang terlena dan percaya bahwa hal tersebut lebih menarik dan menyenangkan dibanding yang nyata. Cerita pada film *anime* yang dibuat menarik dan realistis tentunya akan mengundang rasa penasaran pada diri remaja sehingga akan menonton *anime* tersebut sampai tamat. Selain itu karena estetika berupa visual dan penuh warna membuat remaja tidak lagi menjadikan *anime* sebagai hiburan tapi menjadikan *anime* sebagai tempat pelarian dari masalah kehidupan dunia aslinya. Hiperrealitas akan menjauhkan mereka dari kehidupan yang nyata, karena hiperrealitas selalu lebih menyenangkan dari realitas bahkan dianggap sebagai nyata dari realitas itu sendiri (Astuti, 2015).

Bentuk dari hiperrealitas *anime* diatas memberikan penjelasan mengenai bagaimana *anime* mampu menciptakan dunia hiperrealitas yang sangat mudah untuk disesuaikan dengan apa yang orang inginkan. Jean Baudrillard juga menambahkan bahwa kehadiran hiperrealitas ditandai dengan ciri-ciri akan kesalah pahaman realitas, karena persepsi kita telah dipengaruhi oleh kehadiran hiperrealitas, kehadiran hiperrealitas yang semakin banyak sehingga menggantikan realitas, konsumerisme yang lebih melihat kepada ketertarikan dibandingkan fungsi, dan hiperrealitas meruntuhkan realitas sehingga ketidak pastian pada realitas terjadi.

Para remaja yang menyukai *anime* tidak jarang akan bergabung ke dalam komunitas *anime*. Komunitas ini tentunya juga memiliki dampak pada diri remaja. Komunitas *anime* adalah sekelompok

individu yang sangat menyukai hal yang berhubungan dengan *anime*, mulai dari komik (manga), *games*, musik, dan sebagainya. Komunitas *anime* sangat berperan penting sebagai wadah untuk menyalurkan hobi mereka terhadap hal yang berbau *anime*. Bukan hanya sebagai wadah akan tetapi komunitas *anime* memiliki kekuatan untuk mempengaruhi anggotanya. Hal ini karena faktor pengalaman dan informasi mengenai dunia *anime* jauh lebih banyak dan luas sehingga dapat memberikan kepuasan pada para anggotanya. Semakin banyak pengalaman dan informasi yang diberikan kepada anggotanya maka semakin tinggi minat anggotanya untuk lebih tahu mengenai dunia *anime* tersebut. Keberadaan komunitas *anime* memberikan dampak yang signifikan terhadap diri remaja terutama pada identitas remaja sebagai bangsa Indonesia. Beberapa dampak tersebut diantaranya:

a. Meningkatkan Ketakwaan Pada Tuhan YME

Perilaku takwa bukan hanya sebatas melaksanakan ibadah pada Tuhan YME, akan tetapi melaksanakan apa yang diperintah Tuhan merupakan salah satu perwujudan dari takwa itu. Komunitas *anime* di Pontianak bukan hanya sekedar komunitas yang selalu berubung dengan dunia *anime*. Mereka juga melakukan kegiatan yang sangat mulia yakni menyantuni anak-anak yatim piatu di salah satu panti asuhan di Pontianak. Sebagai manusia yang diciptakan oleh penciptanya wajib melaksanakan perintah Tuhan-nya (Azzahrah A, 2021). Perilaku yang dilakukan oleh komunitas *anime* itu menunjukkan bahwa mereka yang berbuat baik pada anak-anak yatim menandakan jika mereka memiliki iman dan takwa pada Tuhan-nya.

b. Menumbuhkan Sikap Gotong Royong

Sikap gotong royong ini, ditunjukkan dengan para anggota komunitas *anime* yang bekerja sama dalam membantu mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan rekannya yang akan mengikuti sebuah lomba, mulai dari kostum, riasan, atribut, dan lain sebagainya. Sikap gotong royong ini, tentunya jika dibandingkan dengan masyarakat asal budaya *anime* yakni Jepang sangat berbeda. Mereka yang terlihat kurang adanya sikap ini yang lebih acuh dan individual.

c. Ramah Tamah

Sikap ramah tamah ini ditunjukkan dengan para anggota komunitas *anime* yang sedang *cosplay* tidak segan untuk menerima ajakan foto seseorang, bahkan dengan senang hati menuruti gaya berfoto yang diminta. Selain itu, mereka juga menyambut dengan hangat saat orang lain bertanya mengenai karakter *anime* yang mereka bawa.

d. Meningkatkan Kepedulian Sosial

Komunitas *anime* di Pontianak juga memiliki agenda diluar dari hal yang berhubungan dengan *anime*. Mereka secara rutin melaksanakan kegiatan berbagi takjil kepada pengendara motor yang sedang diperjalanan. Sikap kepedulian antar sesama yang ditunjukkan oleh komunitas *anime* menjelaskan bahwa masih ada jiwa sosial yang mereka miliki. Hal ini, juga memberikan penjelasan bahwa tidak semua penggemar *anime* itu anti sosial. Kegiatan sosial yang dilakukan oleh komunitas *anime* menunjukkan salah satu karakter yang penting untuk dimiliki oleh setiap warga negara yakni peduli sosial (Suntara, 2022).

Berdasarkan dampak yang diberikan oleh komunitas *anime* pada remaja, dapat dilihat bahwa komunitas *anime* di Pontianak memberikan dampak yang positif terhadap diri remaja Indonesia, sehingga keberadaan komunitas *anime* tetap menjaga identitas remaja tersebut bangsa Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang religius, selalu toleran, sopan santun, saling tolong menolong, cinta tanah air, ramah, berjiwa sosial serta demokratis (Jirzanah, 2020).

Keberadaan budaya *anime* di Indonesia yang juga melahirkan kelompok atau komunitas penggemar *anime*, tentunya memiliki pengaruh terhadap identitas nasional Indonesia terutama dalam konteks bangsa. Dimana nilai-nilai yang dibawa oleh *anime* dapat memberikan kekhawatiran jika diterima secara bulat-bulat oleh generasi bangsa tanpa adanya filter. Ditambah dengan kemunculan hiperrealitas dalam *anime* membuat semakin khawatir, jika identitas *anime* yang bangun melalui dunia hiperrealitas ikut menjadi bagian dari identitas bangsa Indonesia. Jika dikaitkan akan hadirnya sebuah identitas maka tidak dipungkiri keberadaan *anime* dapat menciptakan identitas baru pada diri remaja yakni sebagai penggemar *anime*.

Hiperrealitas *anime* yang sering ditiru remaja berupa berdandan menyerupai karakter *anime* favoritnya, artinya remaja itu juga meniru identitas yang ada pada karakter *anime* tersebut. Mereka akan berdandan semirip mungkin dengan karakter *anime* tersebut. Remaja yang berdandan menyerupai karakter *anime* akan beralih pada rasa keinginan untuk diakui bahwa dirinya mirip dengan karakter tersebut. Hal itu menunjukkan bahwa remaja menciptakan realitas sesuai keinginannya untuk memperoleh pengakuan dari realitas yang diciptakannya. Sesuai dengan pendapat Widiyanti & Herwanto (2020) bahwa hiperrealitas menunjukkan eksistensinya, dengan meningkatnya dunia realitas yang dibuat oleh masyarakat demi mempresentasikan diri mereka agar diakui oleh masyarakat luas.

Walaupun hiperrealitas *anime* dapat memberikan pengalaman yang imersif dan memukau, namun hal tersebut tidak bisa menggantikan pengalaman di dunia nyata, karena identitas seseorang terbentuk melalui interaksi dengan dunia nyata, termasuk dengan orang lain, budaya, dan peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Penting untuk digaris bawahi jika hiperrealitas *anime* bukanlah realitas itu sendiri. Karakter-karakter dalam dunia di *anime* tidak asli, dan tidak memiliki konsekuensi di dunia nyata. Identitas dibentuk berdasarkan hubungan yang kompleks yang terjadi melalui interaksi langsung dengan orang lain secara terus menerus (Dominelli, 2022). Selain itu, hiperrealitas *anime* juga menyebabkan seseorang berkhayal menjadi karakter anime dan melakukan petualangan bersama dengan karakter *anime* lainnya. Menunjukkan tidak tersentuhnya secara langsung interaksi yang terjadi, karena karakter-karakter *anime* yang remaja itu anggap nyata adalah manusia fiksi yang keberadaanya tentu tidak ada atau nyata.

Menjadi bagian dari identitas asli bangsa Indonesia tentu bukan hal yang sederhana akan tetapi juga melalui jalur yang panjang dan tidak serta-merta karena adanya kelompok yang mengakui dan menyukai keberadaan budaya tersebut langsung diputuskan menjadi bagian dari bangsa Indonesia. Dalam teori perspektif konstruktivisme memandang bahwa identitas sebagai sesuatu yang terbentuk dan dihasilkan melalui proses interaksi sosial yang kompleks (Fahrudin, 2022). Artinya diperlukan usaha yang banyak dan jalan yang rumit agar hiperrealitas dalam anime dapat masuk menjadi bagian dari identitas warga negara Indonesia.

Simpulan

Anime memiliki berbagai bentuk hiperrealitas di dalamnya seperti cosplay, mengakui karakter *anime* nyata adanya, munculnya sikap konsumerisme, serta menjadikan dunia *anime* sebagai pelarian sehingga melupakan kehidupan nyata. Berbeda dengan *anime* itu sendiri, komunitas *anime* di Pontianak justru masih pada batas kehidupan yang ada. Dimana komunitas *anime* ini, memberikan dampak yang positif kepada remaja seperti meningkatkan ketakwaan pada Tuhan YME, mengajarkan sikap gotong royong, tetap mempertahankan keramah tamahan orang Indonesia, serta mengajarkan akan pentingnya memiliki kepedulian sosial. Fenomena hiperrealitas *anime* tidak dipungkiri membawa sebuah identitas baru berupa identitas penggemar *anime*. Namun identitas itu tidak dapat menjadi bagian dari identitas bangsa Indonesia, karena hiperrealitas *anime* yang sama sekali tidak cocok dengan bangsa Indonesia. Disisi lain untuk menjadi identitas suatu bangsa diperlukannya

prosedur yang panjang serta kompleks, bukan dengan cara hanya sekedar diakui keberadaannya dan banyak disukai lalu dapat menjadi bagian dari bangsa Indonesia.

Referensi

- Angelina, W., & Palupi, T. N. (2023). Gambaran Lingkungan Pergaulan Pada Perilaku Perundungan Remaja Di Panti Asuhan Ads, Jakarta Timur. ... *Psikologi Pendidikan Dan ...*, 5(1), 33–42. <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi/article/view/1437>
- Astuti, Y. D. (2015). *Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace*. 8(2), 15–26. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1084>
- Azzahrah A, & D. D. (2021). Toleransi Pada Warga Negara di Indonesia Berlandaskan Sila Ketuhanan Yang Maha Esa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(6), 173–178. <https://doi.org/doi.org/10.56393/device.v1i6.229>
- Dominelli, L. (2022). Complex Identities in Ethical Social Work Practice and Research. *Taylor & Francis*, 15(3), 250–261. <https://doi.org/dx.doi.org/10.31604/jips.v10i8.2023.4065-4075>
- Fahrudin, A. (2022). *Nasionalisme Soekarni Dan Konsep Kebangsaan Musafir Jawa* (TitianArt (ed.); Pertama). Litbangdiklat Press.
- Jirzanah. (2020). *Aksiologi Sebagai Dasar Pembinaan Kepribadian Bangsa dan Negara Indonesia*. UGM PRESS. https://www.google.co.id/books/edition/Aksiologi_Sebagai_Dasar_Pembinaan_Keprib/2_nqDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Peristiwati, M. (2015). Hiperrealitas Online Shop Dan Tindakan Konsumtif Melalui Jejaring Sosial Online (Studi Aktivitas Belanja Online Mahasiswi Melalui Facebook). *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*, 1(5), 1–22. <http://repository.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/view/72>
- Proborini, A. (2015). Hubungan Menonton Animasi Jepang (Anime) Dengan konsep Diri Remaja di Komunitas Atsuki Yogyakarta. *Keperawatan Respati*, 2(2), 29–36. <https://doi.org/10.35842/jkry.v2i2.141>
- Salsabila, D., Fatimah, F., Nuraeni, I., A, L. S., & Ra, N. R. (2023). *Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional*. 2(2). <https://doi.org/10.58192/populer.v2i2.841>
- Schwandt, T. A. (2007). *The SAGE Dictionary of Qualitative Inquiry*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=X32GWKiiu2AC>
- Suntara, R. (2022). Penguatan Karakter Peduli Sosial Generasi Muda Melalui Komunitas Pegiat Sosial dan Pendidikan. *Jipis*, 31(2), 97–106. <https://ww.ejounal.unis.ac.id/index.php/JIPIS/article/view/3225>
- Widiyanti, E., Herwanto, S. (2020). Identitas Diri Dan Hiperrealitas Dalam Media Sosial (Tinjauan Update Status Kuliner di Kalangan Anak Muda Kota Solo). *Cakrawala*, 7(2), 231–250. <http://ejurnal.uksw.edu/cakrawala/article/view/3567>
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>