



Wibunisme : Apakah Bukti Fanatisme Menurunkan Nasionalisme di Kalangan Mahasiswa

Dimas Saputra^{1*}, Ramadhan Nadhif Firdaus², Yola Oktavia Amelia³, Wanda Nadriah Fajrianti⁴, Supriyono⁵

Universitas Pendidikan Indonesia

dimassaputra@upi.edu¹, ramadhanreal15@upi.edu², yolaa_24@upi.edu³, wandandrh04@upi.edu⁴,

supriyono@upi.edu⁵

ARTICLE INFO

History of the article :

Received 11 Mei 2023

Revised 20 Mei 2023

Accepted 20 September 2023

Publish 30 September 2023

Keywords:

Wibu; Nasionalisme; Budaya

ABSTRACT

Artikel ini membahas tentang fenomena Wibu di Indonesia, yang berasal dari bahasa Inggris Weeaboo, dan mengacu pada orang-orang non-Jepang yang memiliki obsesi dan kecintaan terhadap budaya populer Jepang. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengeksplorasi dampak fanatisme Wibu terhadap nasionalisme di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan kuesioner yang disebarluaskan kepada responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fanatisme Wibu dapat menghambat kemajuan nasionalisme dan merusak kesatuan nasional. Sebelumnya belum ada penelitian yang menunjukkan bahwa fanatisme terhadap budaya asing dapat menurunkan nasionalisme. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena Wibu dan dampaknya terhadap nasionalisme di Indonesia. Artikel ini juga memberikan saran-saran tentang bagaimana cara mengurangi fanatisme Wibu yang berlebihan dan mempromosikan kesadaran nasionalisme.

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Fenomena Wibu di Indonesia merupakan trend yang semakin populer di kalangan anak muda, dimulai dari anak-anak maupun sampai orang-orang dewasa. Istilah "wibu" sendiri yang sering kita dengar di kehidupan sehari-hari merujuk pada seseorang yang menggemari anime, manga, musik, dan hal-hal yang berbau Jepang lainnya. Fenomena wibu sendiri di Indonesia sudah mulai muncul sejak awal tahun 2000-an, ketika anime dan manga mulai merajalela di Indonesia. Fenomena ini terus berkembang hingga saat ini, dan telah membentuk sebuah subkultur yang memiliki karakteristik sendiri di Indonesia.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi popularitas fenomena wibu itu sendiri di Indonesia antara lain: kemajuan teknologi dan internet yang memudahkan kita dalam mengakses anime dan manga, industri anime dan manga yang terus berkembang di Indonesia, serta budaya pop Jepang yang semakin diminati diseluruh dunia (Ariyuni, n.d.).

Namun, fenomena wibu di Indonesia juga tak luput dari beberapa kritik dan masalah. Seperti pengaruh negatif pada kesehatan mental remaja, pengaruh buruk moralitas dan etika, dan

juga potensi yang mempengaruhi pada perkembangan identitas nasionalisme pada anak muda. Hal ini dapat dibuktikan dengan fenomena anak muda lebih menyukai budaya Jepang daripada budaya sendiri, selain itu anak muda di Indonesia juga lebih mengetahui seluk beluk budaya negara lain daripada budayanya sendiri. Hal ini diperparah dengan fenomena fanatic terhadap budaya Jepang, yang sering disebut wibu itu sendiri. Fenomena fanatic ini sering dijumpai dengan adanya event jejepegan yang ada di berbagai daerah di Indonesia. Tidak sedikit event-event ini mendatangkan kegaduhan atau masalah bagi masyarakat sekitar. Sebagai contoh cosplayer yang dimana banyak anak muda yang memakai pakaian minim yang melanggar norma di dalam masyarakat. Selain itu, bukan hanya fenomena cosplayer, game-game yang bernuansa Jepang juga semakin diminati anak-anak muda di Indonesia. Konten dalam game ini biasanya berisi mengenai kebudayaan Jepang terutama tren *anime* dan tidak sedikit yang mengandung unsur pornografi (*Anime: A History, "Choice Reviews Online, Vol. 52, No. 02, 2014, Doi: 10.5860/Choice.52-0660., n.d.*).

Kultur budaya Indonesia yang dikenal dengan sopan santun dan keramahannya mulai runtuh akibat fenomena ini karena mengikuti budaya Jepang yang individualis. Anak muda di Indonesia pun mulai menjadi anti sosial. Hal ini semakin diperkuat pengaruhnya dengan adanya anime-anime yang mengusung tokoh utama anti sosial (Ulama, n.d.). Anak-anak muda yang mengikuti trend ini dikhawatirkan akan tumbuh fanatisme terhadap fenomena ini di dalam diri mereka.

Seperti yang kita ketahui, fenomena wibu atau anime dan manga fandom telah menjadi sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (S. A. Rudiawan, n.d.) Banyak penggemar wibu yang sangat fanatik terhadap karya anime dan manga, dan mereka sering kali menghabiskan waktu dan uang yang cukup besar untuk membeli merchandise, menonton anime, membaca manga, dan menghadiri acara dan konvensi anime. Ada juga kekhawatiran bahwa fanatisme wibu dapat berdampak negatif pada nasionalisme atau rasa cinta terhadap negara. Beberapa orang berpendapat bahwa penggemar wibu lebih terobsesi dengan budaya populer asing daripada budaya Indonesia, sehingga dapat menurunkan nasionalisme mereka. Hal ini menjadi perhatian karena nasionalisme dianggap penting untuk membangun kebersamaan dan persatuan di antara masyarakat, serta mempromosikan identitas budaya dan bangsa. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana fanatisme wibu dapat mempengaruhi nasionalisme di Indonesia.

Dengan melakukan penelitian tentang fenomena wibu dan hubungannya dengan nasionalisme, kita dapat memahami lebih dalam mengenai karakteristik dan perilaku penggemar wibu, serta bagaimana hal ini dapat mempengaruhi hubungan mereka dengan identitas budaya dan bangsa. Hasil penelitian ini dapat berguna dalam mengembangkan strategi untuk mempromosikan nasionalisme di kalangan penggemar wibu dan masyarakat luas.

b. Kajian Teori

Wibu berasal dari bahasa serapan yang diambil dari bahasa Inggris yaitu Weeaboo yang berarti sebutan untuk orang-orang non Jepang yang mempunyai obsesi dan kecintaan terhadap kebudayaan Jepang yang berlebihan. **Dalam KBBI. Wibu** diartikan sebagai orang yang terobsesi dengan budaya dan gaya hidup orang Jepang. Fanatisme digambarkan sebagai suatu kepatuhan penuh gairah tanpa syarat, antusiasme yang berlebihan terhadap suatu hal tertentu, keras kepala, tanpa pandang bulu atau menggunakan cara-cara dengan kekerasan (M. U. Robles, n.d.)(A. P. Putri, n.d.)

Motivasi utama wibu adalah untuk mendapatkan hiburan dan kesenangan dari anime dan manga, serta untuk mengejar rasa kesenangan yang dapat diperoleh dari menjadi bagian dari komunitas wibu (Y. S. A. Wijaya, n.d.). Namun, beberapa kritikus menganggap bahwa minat yang kuat pada budaya populer Jepang dapat menghambat pengembangan budaya lokal dan menciptakan

ketergantungan pada budaya asing (*Tod Jones, Kebudayaan Dan Kekuasaan Di Indonesia. 2015, n.d.*). Kritikus lain mengatakan bahwa minat pada anime dan manga seringkali dianggap sebagai tanda ketidakdewasaan seseorang, karena anime dan manga sering dianggap sebagai media yang dikonsumsi oleh anak-anak (C. Massaccesi, n.d.). Artikel ini dibuat berdasarkan urgensi keresahan yang ada di masyarakat terhadap fenomena wibu yang berujung pada sifat kefanatikan yang tinggi. Terdapat beberapa pandangan tentang bagaimana fenomena Wibu dapat mempengaruhi nasionalisme di Indonesia. Sebagian orang berpendapat bahwa fenomena Wibu dapat menurunkan nasionalisme karena mendorong orang untuk lebih mengidolakan budaya asing daripada budaya lokal. Namun, pandangan ini tidak sepenuhnya benar karena tidak ada bukti konkret yang menunjukkan bahwa fanatisme terhadap budaya asing dapat menurunkan nasionalisme.

Dalam kasus **Wibunisme**, fanatisme buta terhadap budaya pop Jepang juga dikhawatirkan dapat menghambat kemajuan nasionalisme. Misalnya, jika seseorang menjadi terlalu fanatik dengan budaya asing dan tidak menghargai budaya lokal mereka sendiri, maka hal ini dapat merusak kesatuan nasional dan merusak nilai-nilai lokal (R. A. Kurniawan, n.d.).

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan kedua metode ini dimaksudkan untuk menopang serta menunjang kegiatan penelitian secara cepat dan efisien. Adapun dasar dari pemilihan kedua metode ini dalam kegiatan penelitian adalah kelebihan dari metode kualitatif yang menyajikan data dalam bentuk persentase serta hasil penelitian yang dapat diukur secara pasti dan mengurangi potensi bias dalam hasil penelitian. Adapun metode kualitatif memiliki kelebihan dalam pemerolehan data yang disampaikan subjek secara terperinci dan data yang diperoleh sangat mendalam dan beragam. Desain penelitian menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Studi kasus adalah metode penelitian yang mendalam dan terperinci tentang suatu fenomena atau peristiwa yang kompleks dan konteks spesifik. Dalam hal ini, penelitian akan dilakukan dengan menganalisis beberapa individu atau kelompok yang terlibat dalam fenomena Wibu dan sejauh mana fanatisme mempengaruhi nasionalisme mereka. Pengumpulan data menggunakan metode kualitatif wawancara dan kuantitatif kuesioner. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan beberapa individu atau kelompok yang terlibat dalam fenomena Wibu, serta data juga dapat dikumpulkan dari sumber-sumber lain seperti jurnal, blog, dan media sosial. Selain itu, data akan dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada responden. Kuesioner akan berisi beberapa pertanyaan terkait dengan fenomena Wibu dan sejauh mana fanatisme mempengaruhi nasionalisme mereka. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi partisipan akan dianalisis dengan menggunakan analisis tematik. Analisis tematik akan membantu peneliti dalam mengidentifikasi tema atau pola-pola dalam data yang berkaitan dengan fenomena Wibu dan sejauh mana fanatisme mempengaruhi nasionalisme mereka. Sedangkan, data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linier. Analisis ini akan membantu peneliti dalam mengetahui seberapa besar pengaruh fanatisme terhadap nasionalisme responden, serta faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hubungan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan narasumber, sebut saja HW yang merupakan Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang dan juga sekaligus *cosplayer* pada *event* Jepang. Dalam wawancara tersebut, HW mengatakan bahwa ia tertarik dengan kebudayaan Jepang dalam bidang

entertainment seperti *anime*, dan kultur kebudayaan Jepang yang dikenal dengan kesopanannya. Ia juga mengikuti *event-event cosplay* sebagai bukti ketertarikannya terhadap kebudayaan Jepang. Namun, HW mengatakan bahwa kebudayaan Jepang belum mempengaruhi kehidupannya sehari-hari dan ia tetap suka terhadap kebudayaan Indonesia.

Dalam hal penggunaan bahasa Jepang HW mengatakan ia berbicara menggunakan bahasa Jepang dengan teman satu prodi dan teman kampusnya serta dalam berinteraksi di media social twitter dan Instagram. Namun, ia biasanya menggunakan bahasa Indonesia saat berbicara dengan orang yang belum dikenal. Ketika ditanya tentang fanatisme wibu, HW mengatakan bahwa mereka yang fanatic cenderung memiliki cara berkhayal bahwa diri mereka adalah karakter anime dan mempunyai kekuatan anime, HW menyebut wibu fanatic yang seperti ini dengan istilah *Chuunibyuu*. selain itu, mereka yang fanatic suka menggunakan bahasa Jepang yang kurang baik kepada orang-orang sekitarnya dan lebih suka membeli merchandise yang berbau Jepang secara berlebihan. Menurut HW selama masih dalam batas wajar menjadi seorang wibu yang suka terhadap kebudayaan Jepang bukanlah masalah, tetapi jika sudah melebihi batas maka perlu dikurangi karena dapat mengganggu orang lain.

Ketika ditanya tentang solusi agar budaya Indonesia tidak luntur karena kebudayaan lain, HW mengusulkan untuk memajukan peranimasian di indonesia dengan menyelipkan unsur-unsur budaya Indonesia dalam animasi. Selain itu dunia entertainment di indonesia harus ditingkatkan sehingga dapat bersaing dengan Jepang. Misalnya dalam hal music, film, atau idol.

Dari hasil wawancara dengan HW dapat ditarik kesimpulan bahwa dia tertarik dengan kebudayaan jepang terutama dibidang entertainment. Namun ia tetap menghargai kebudayaan Indonesia. Ia juga menggunakan bahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam berinteraksi di media social.

2. Hasil Kuesioner dan Pembahasan

a. Profil Responden

Target responden merupakan mahasiswa D3, D4, S1, S2, dan S3 yang menyukai kebudayaan Jepang.

Tabel 1. Usia Responden

Jumlah	Rentang Usia	Persentase
4	15-18 tahun	17,5%
29	18-23 tahun	72,5%
7	23 tahun keatas	10%

Tabel 2. Jenis Kelamin Responden

Jumlah	Jenis Kelamin	Persentase
25	Laki-laki	62,5%
15	Perempuan	37,5%

Tabel 3. Jenis Pendidikan

Jumlah	Jenis Pendidikan	Persentase
3	Mahasiswa D3	7,5%
25	Mahasiswa D4/S1	62,5%
1	Mahasiswa S2 & S3	2,5%
1	Sarjana	2,5%
1	PNS	2,5%
3	Lainnya	7,5%

b. Ketertarikan terhadap kebudayaan Jepang

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada 40 responden, terlihat bahwa sebagian besar dari mereka (63%) memiliki tingkat ketertarikan yang cukup dan sangat tinggi terhadap kebudayaan Jepang. Sebanyak 14 orang (35%) memberikan skor tertinggi (5) untuk tingkat ketertarikan mereka terhadap kebudayaan Jepang, sedangkan hanya satu orang (2,5%) yang memberikan skor terendah (1).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 40 responden, terlihat bahwa sebagian besar dari mereka (63%) memiliki tingkat ketertarikan yang cukup dan sangat tinggi terhadap kebudayaan Jepang. Hal ini dapat menunjukkan bahwa masyarakat masih memandang positif terhadap budaya Jepang. Namun, fanatisme terhadap kebudayaan Jepang tidak selalu berarti menurunkan nasionalisme, karena nasionalisme dapat berarti kecintaan terhadap negara dan bangsa sendiri, bukan hanya terbatas pada budaya.

Sebaliknya, ketertarikan terhadap kebudayaan Jepang dapat meningkatkan hubungan antara negara-negara dengan budaya yang berbeda, termasuk Jepang dan negara-negara lain. Hal ini dapat mempromosikan perdamaian dan kerjasama internasional melalui pengenalan dan penghargaan terhadap kebudayaan yang berbeda.

Namun, dalam konteks tertentu, seperti pada fenomena "weeaboo" yang terlalu fanatik terhadap budaya Jepang, fanatisme ini dapat menyebabkan penolakan terhadap budaya lokal dan mengganggu kesatuan bangsa. Oleh karena itu, penting untuk menjaga keseimbangan dalam

menghargai dan mempromosikan kebudayaan asing tanpa mengorbankan kecintaan dan penghargaan terhadap budaya dan negara sendiri.

Dalam konteks nasionalisme, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana ketertarikan terhadap budaya asing tidak selalu berarti menurunkan nasionalisme. Namun, sebagai sampel yang relatif kecil, hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasi secara luas dan perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk memperdalam pemahaman tentang hubungan antara fanatisme terhadap kebudayaan dan nasionalisme.

c. Kebudayaan yang disukai responden

Tabel 4. Jenis Kebudayaan Yang Disukai

Jumlah	Jenis Kebudayaan	Persentase
10	Gaya Hidup	25%
15	Film/Televisi	37,5%
7	Kuliner	17,5%
8	Wisata	20%

Dari hasil survei yang dilakukan terhadap responden terkait kebudayaan Jepang, terlihat bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan yang beragam terhadap jenis kebudayaan yang berbeda-beda. Sebanyak 15 responden (37,5%) menyukai film dan televisi Jepang, diikuti dengan gaya hidup yang mendapatkan 10 suara (25%). Sementara itu, 8 responden (20%) menyukai wisata Jepang dan 7 responden (17,5%) lebih tertarik pada kuliner Jepang.

Data kuesioner tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan yang beragam terhadap kebudayaan Jepang. Hal ini dapat diartikan bahwa fanatisme terhadap salah satu jenis kebudayaan Jepang tidak terlalu dominan pada responden. Sebaliknya, responden cenderung mengapresiasi keunikan dan daya tarik dari setiap jenis kebudayaan yang ada.

Dalam konteks penelitian ini, dapat diinterpretasikan bahwa kecenderungan masyarakat untuk mengapresiasi dan memahami budaya Jepang dalam berbagai aspek dapat membantu mengurangi fanatisme yang berlebihan pada satu jenis kebudayaan saja. Hal ini tentunya berdampak positif pada upaya menjaga nasionalisme, karena masyarakat akan lebih terbuka dan menghargai keberagaman budaya yang ada, termasuk budaya lokal di negaranya sendiri. Dengan demikian, pengenalan dan pemahaman tentang kebudayaan Jepang secara menyeluruh dapat berkontribusi pada meningkatkan pemahaman dan penghargaan terhadap budaya yang beragam, serta membantu membangun nasionalisme yang lebih kuat dan inklusif.

c. Media pengenalan budaya Jepang

Tabel 5. Media pengenalan budaya Jepang

Jumlah	Media	Persentase
21	Sosial Media	52,5%
9	Teman	22,5%
2	Web	5%
1	Keluarga	2,5%
3	Anime	7,5%
1	Langsung	2,5%
1	Pelajaran Sekolah	2,5%
1	Tayangan televisi	2,5%
1	Lainnya	2,5%

Dari total 40 responden yang diambil, sebanyak 52,5% responden mengaku mengenal kebudayaan Jepang melalui sosial media, sementara sebanyak 22,5% responden mengenalnya melalui teman. Hanya beberapa responden yang mengenal kebudayaan Jepang melalui media seperti web, tayangan televisi, atau pelajaran sekolah. Sebagian kecil juga mengenalnya langsung atau melalui gabungan media seperti sosial media, teman, dan sekolah.

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa sosial media memegang peran penting dalam memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat. Lebih dari separuh responden mengaku mengenal kebudayaan Jepang melalui sosial media, sementara hanya sebagian kecil yang mengenalnya melalui media seperti web, tayangan televisi, atau pelajaran sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa sosial media dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap kebudayaan Jepang dan mungkin meningkatkan minat mereka terhadap kebudayaan tersebut. Namun, hasil survei juga menunjukkan bahwa fanatisme terhadap kebudayaan Jepang dapat memberikan dampak negatif pada nasionalisme. Oleh karena itu, fanatisme terhadap kebudayaan Jepang sebaiknya tidak mengalahkan rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap negara sendiri.

Dalam kesimpulannya, hasil survei menunjukkan bahwa sosial media memegang peran penting dalam memperkenalkan kebudayaan Jepang kepada masyarakat. Namun, fanatisme terhadap kebudayaan Jepang harus tetap diimbangi dengan rasa nasionalisme dan kecintaan terhadap negara sendiri.

d. Alasan menyukai kebudayaan Jepang

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 40 responden, terdapat variasi alasan mengapa mereka menyukai kebudayaan Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa kebudayaan Jepang memiliki daya tarik yang luas dan mampu menarik minat berbagai kalangan. Beberapa alasan yang menjadi

faktor pendorong di antaranya adalah gaya hidup, film/televisi, kuliner, wisata, nilai-nilai, anime dan manga, serta keindahan alam. Secara umum, Jepang terlihat menarik karena memiliki estetika yang khas, disiplin yang tinggi, keindahan alam, serta nilai-nilai yang dianut oleh masyarakatnya (K. A. Sinata, E. Saputra, A. Purnama, R. P. P. Iskandar, n.d.).

Nilai-nilai seperti disiplin, kejujuran, dan penghormatan terhadap sejarah oleh masyarakatnya juga menjadi faktor daya tarik tersendiri bagi responden. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai budaya yang dijunjung tinggi di Jepang juga memiliki pengaruh terhadap minat orang terhadap kebudayaan Jepang secara keseluruhan. Kuliner Jepang juga menjadi daya tarik tersendiri karena penggunaan rempah-rempah yang minim, sehingga menghasilkan cita rasa yang segar dan tata cara makannya pun unik (J. Eliani, M. S. Yuniardi, n.d.). Selain itu, keindahan alam Jepang, seperti pemandangan yang sejuk dan tenang, juga menjadi daya tarik tersendiri bagi beberapa responden. Selain itu, industri hiburan Jepang seperti anime, manga, dan lagu-lagu yang berasal dari Jepang juga menjadi faktor penting dalam menarik minat orang terhadap kebudayaan Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa industri hiburan Jepang memiliki pengaruh yang besar terhadap citra Jepang di mata dunia.

Secara keseluruhan, kebudayaan Jepang terlihat menarik karena memiliki estetika yang khas, nilai-nilai budaya yang dianut masyarakatnya, kuliner yang unik, serta industri hiburan yang maju dan berkembang. Keindahan alam Jepang juga termasuk alasan kenapa kebudayaan Jepang disebut menarik oleh responden. Fanatisme terhadap kebudayaan Jepang yang tidak seimbang dan berlebihan dapat menurunkan nasionalisme, namun pada saat yang sama, dapat meningkatkan minat dan apresiasi terhadap kebudayaan Jepang di mata dunia. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan yang tepat dalam mengapresiasi kebudayaan Jepang, sehingga tidak menimbulkan konflik atau memicu sentimen nasionalisme yang berlebihan.

e. Rasa suka terhadap kebudayaan Jepang dibandingkan dengan kebudayaan sendiri

Dari 40 responden, mayoritas (16 orang) memberikan penilaian "3" yang berarti tidak memiliki preferensi yang jelas antara kebudayaan Jepang dan Indonesia. Sementara itu, 7 orang memberikan penilaian "4" yang mengindikasikan mereka lebih menyukai kebudayaan Jepang daripada Indonesia, dan hanya 3 orang yang memberikan penilaian "5" atau sangat setuju bahwa kebudayaan Jepang lebih menarik. Di sisi lain, 9 orang memberikan penilaian "1" yang mengindikasikan mereka tidak setuju bahwa kebudayaan Jepang lebih menarik daripada kebudayaan Indonesia. Sementara itu, 5 orang memberikan penilaian "2" yang menunjukkan bahwa mereka agak tidak setuju bahwa kebudayaan Jepang lebih menarik. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak memiliki preferensi yang jelas antara kebudayaan Jepang dan Indonesia, sementara sebagian kecil dari mereka lebih menyukai kebudayaan Jepang daripada Indonesia.

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak memiliki preferensi yang jelas antara kebudayaan Jepang dan Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa fanatisme terhadap kebudayaan Jepang tidak selalu berarti menurunkan nasionalisme. Meskipun beberapa responden mengungkapkan preferensi mereka terhadap kebudayaan Jepang, namun mayoritas dari mereka tidak memiliki pandangan yang berbeda secara signifikan antara kebudayaan Jepang dan Indonesia.

Hal ini menunjukkan bahwa fanatisme terhadap kebudayaan Jepang tidak harus dianggap sebagai suatu bentuk pengkhianatan terhadap kebudayaan atau identitas nasional. Sebaliknya, pengenalan dan apresiasi terhadap kebudayaan lain dapat membuka wawasan dan memperkaya pengalaman budaya kita. Selain itu, terdapat pula sejumlah responden yang memberikan penilaian rendah terhadap kebudayaan Jepang, yang menunjukkan bahwa tidak semua orang memiliki preferensi yang sama terhadap kebudayaan tertentu.

Dalam konteks globalisasi dan pertukaran budaya yang semakin luas, penting bagi masyarakat untuk terbuka dan toleran terhadap kebudayaan lain, sambil tetap mempertahankan identitas dan keunikan budaya mereka sendiri. Dengan demikian, fanatisme terhadap kebudayaan tertentu dapat diimbangi dengan sikap terbuka dan toleran terhadap kebudayaan lain, sehingga tidak menimbulkan konflik atau perpecahan di antara masyarakat.

f. Pengaruh kebudayaan Jepang terhadap kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil kuisisioner yang dihimpun, peneliti menemukan bahwa pengaruh kebudayaan Jepang sendiri memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan para responden. Dengan menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skala 1 tidak mempengaruhi, dan skala 5 sangat mempengaruhi. Dari total 40 responden, sebanyak 12 responden memilih skala 4 yang artinya kehidupannya banyak terpengaruh budaya Jepang. Sementara 5 responden memilih skala 5, yang artinya kebudayaan Jepang sangat mempengaruhi kehidupannya. Untuk responden lainnya memilih skala dari 1 sampai 3, dengan rincian : 9 responden memilih skala 3, 7 responden memilih skala 2, dan 7 responden memilih skala 1 yang artinya, kebudayaan Jepang tidak mempengaruhi kehidupannya.

Berdasarkan hasil kuisisioner, kebudayaan Jepang sendiri mempengaruhi kehidupan responden yang notabene merupakan orang-orang yang tertarik dengan kebudayaan Jepang. Pengaruh yang ditimbulkan sendiri, cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan responden. Hal ini membuktikan, bahwa budaya luar memiliki pengaruh yang kuat pada kehidupan masyarakat yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

g. Kebudayaan yang dipengaruhi oleh Budaya Jepang

Dari jawaban 40 responden, mayoritas menjawab bahwa aspek yang paling dipengaruhi adalah, penggunaan bahasa Jepang yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, gaya hidup dari *pop culture* Jepang juga mempengaruhi kehidupan responden, mulai dari musik, film, hingga makanan dalam kehidupannya mendapatkan pengaruh dari kebudayaan Jepang. Dan responden lainnya menjawab bahwa kebudayaan Jepang mempengaruhi pola perilaku aktivitas sehari-hari, seperti cara makan, hingga motivasi kehidupan yang termotivasi oleh gaya kehidupan budaya Jepang, seperti *kaizen*, dan *ikigai*.

Mayoritas responden sepakat, bahwa aspek kebahasaan yang paling dipengaruhi oleh kebudayaan Jepang. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor ketertarikan responden dalam bidang *entertainment* berbasis kebudayaan Jepang. Bahasa Jepang yang digunakan pada aspek *entertainment* memiliki keunikan dan ciri khasnya sendiri dalam membangun daya tarik dan secara tidak langsung membangun daya imitasi kepada para *audiencenya*.

Contoh saja anime yang merupakan basis entertainment terbesar kebudayaan Jepang. Dalam anime sendiri, penggunaan bahasa Jepang dalam sebuah dialog dan beberapa istilah yang digunakan secara berulang-ulang, membuat penggunaan bahasa Jepang dapat mudah diikuti oleh *audiencenya* [13]. Penggunaan bahasa yang kemudian diikuti oleh *audience* dalam kehidupan sehari-hari baik secara sadar maupun tidak sadar, sehingga hal ini lama kelamaan membangun sebuah *stereotype* dari orang awam yang tidak mengerti kebudayaan Jepang bahwa orang yang menyukai anime akan terbiasa untuk menggunakan Bahasa Jepang pada kehidupannya, dan tidak jarang juga orang yang menyukai anime dianggap aneh oleh orang awam karena penggunaan Bahasa Jepang pada kehidupannya di masyarakat.

h. Dampak negatif/positif dari pengaruh budaya Jepang dalam kehidupan

Berdasarkan jawaban dari 40 responden, terdapat pengaruh positif dan negatif yang ditimbulkan dari kebudayaan Jepang dalam aspek kehidupannya. Berdasar jawaban responden dan narasumber yang dihimpun, dampak positif dari kebudayaan Jepang sendiri terletak pada penerapan kedisiplinan dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari kegiatan sehari-hari, hingga komitmen dalam pengerjaan sebuah kewajiban. Selain itu, etos kerja yang tinggi juga menjadi pengaruh positif kebudayaan Jepang yang banyak diterapkan oleh responden pada kehidupan produktifnya. Dampak positif yang dimuat pada pengaruh kebudayaan Jepang sendiri tentunya menjadi aspek yang dapat dicontoh dan harus diterapkan pada aspek kehidupan nasional.

Adapun dampak negatif dari kebudayaan Jepang dalam aspek kehidupan responden, yaitu sikap individualisme tinggi dalam kehidupan sosial diikuti dengan penurunan rasa sosialisme membuat kehidupan sosial para responden mengalami disturbansi. Hal ini tentunya mengancam identitas kehidupan sosial sebagai Warga Negara Indonesia, yang dimana mengutamakan aspek gotong royong, serta tenggang rasa yang tinggi pada hierarki masyarakat. Dan, apabila pengaruh individualisme ini terus menguat, maka akan menjadi masalah dalam lingkup integrasi nasional. Sehingga perlu adanya counterpart untuk mengatasi pengaruh tersebut.

i. Fanatisme terhadap kebudayaan Jepang

Berdasarkan data yang dihimpun, dari jawaban 40 responden yang memilih dari skala 1 sampai 5 tentang fanatisme lingkungan sekitar terhadap kebudayaan Jepang, yang dimana skala 1 tidak fanatik, dan skala 5 sangat fanatik, menyatakan bahwa sebanyak 15 responden memilih skala 4. Yang berarti lingkungan sekitarnya memiliki tingkat fanatisme terhadap kebudayaan Jepang yang tinggi. Sementara, 8 responden memilih skala 5 yang artinya tingkat fanatisme terhadap kebudayaan Jepang sangat tinggi dalam lingkungan sekitarnya. Dan untuk 17 responden lainnya memilih skala 1-3, dengan rincian : 8 responden memilih skala 3, 6 responden memiliki skala 2, dan 3 responden memilih skala 3.

Meninjau dari jawaban responden dan jawaban narasumber, mayoritas menyatakan bahwa fanatisme terhadap kebudayaan Jepang yang ada pada lingkungan sekitarnya sudah berada pada tingkatan yang tinggi. Hal ini tentunya merupakan masalah yang mengancam kesatuan nasional dalam bidang kebudayaan dan nasionalisme apabila tidak diambil langkah konkrit untuk mengatasi masalah tersebut. Fanatisme yang muncul akibat kecintaan seseorang terhadap kebudayaan lain, dapat menjelma menjadi virus yang melunturkan identitas nasional suatu bangsa untuk mengenal serta berorientasi pada kebudayaan nasional dan menjelma menjadi pemantik krisis identitas suatu

bangsa, yang dimana secara perlahan suatu kebudayaan suatu bangsa akan terlupakan oleh bangsa itu sendiri.

j. Pembatasan serta pelarangan terhadap pengenalan kebudayaan Jepang

Dari data yang dihimpun, peneliti menghimpun hasil jawaban dari 40 responden dengan menggunakan perhitungan 5 skala, dimana skala 1 menyatakan ketidaksetujuan terhadap pembatasan dan pelarangan pengenalan kebudayaan Jepang, sementara skala 5 setuju terhadap pembatasan dan pelarangan pengenalan kebudayaan Jepang. Hasilnya, sebanyak 17 responden memilih skala 1, yang artinya mereka tidak setuju terhadap pembatasan dan pelarangan pengenalan kebudayaan Jepang. Diikuti dengan skala 2 yang dipilih oleh 10 responden, skala 3 yang dipilih 11 responden, skala 4 dipilih 1 responden, dan skala 5 yang dipilih 1 responden.

Mayoritas para responden dan narasumber setuju, jika kebudayaan Jepang sudah sepatutnya untuk tidak dilarang dan dibatasi oleh pemerintah untuk dikenalkan pada masyarakat Indonesia. Kebudayaan yang masuk pada sirkulasi kehidupan negara melalui globalisasi tidak dapat dihindari oleh suatu negara, karena sudah seharusnya negara terbuka terhadap pengaruh global demi meraih sebuah kemajuan, terutama dalam kemajuan teknologi dan intelektualitas suatu bangsa. Dalam kasus ini, yaitu kebudayaan Jepang harus diperlakukan sama dengan kebudayaan lain yang masuk melalui arus globalisasi. Karena kebudayaan Jepang sendiri memiliki pengaruh positif yang dapat difilter dan dikembangkan ke dalam budaya nasional, sehingga hal ini memperkuat pondasi dan khasanah kebudayaan nasional.

k. Kebudayaan Jepang dapat membuat lupa terhadap budaya sendiri

Dengan menggunakan skala 1 sampai 5 dengan indikator skala 1 tidak setuju terhadap kebudayaan Jepang dapat membuat lupa terhadap budaya sendiri, dan skala 5 setuju terhadap kebudayaan Jepang dapat membuat lupa terhadap budaya sendiri. Hasilnya, 20 responden memilih skala 1, 8 responden memilih skala 2, 8 responden memilih skala 3, 1 responden memilih skala 4, dan 3 responden memilih skala 5.

Melihat dari jawaban para responden dan narasumber, kebudayaan Jepang tidak akan membuat seseorang lupa akan kebudayaan sendiri. Hal ini dapat dibuktikan karena sefanatik-fanatiknya seseorang terhadap kebudayaan negara lain, orang tersebut tetap tidak akan lupa terhadap kebudayaannya sendiri yang sudah terkandung dalam aspek maternal dan pola perilaku kehidupan sejak dini. Karena kebudayaan identitas, sejatinya tetap akan menjadi orientasi dan titik nyaman seseorang dalam bertindak laku serta bertata etika dalam kehidupannya. Namun, perlu digaris bawahi hal itu hanya berlaku pada kebudayaan seseorang, sementara untuk tingkat nasionalisme seseorang bisa saja terkikis habis dikarenakan rasa fanatik yang ada. Konsep nasionalisme sendiri merupakan konsep kecintaan seseorang terhadap kebudayaannya dan tanah airnya. Sehingga apabila terjadi hal yang menyebabkan turbulensi terhadap perasaan kecintaannya terhadap budaya identitas pribadi, maka rasa cinta yang ada akan luntur sedikit demi sedikit.

l. Solusi mempertahankan kebudayaan Indonesia ditengah gempuran kebudayaan lain

Berdasarkan jawaban dari 40 responden, mayoritas berpendapat bahwa kebudayaan Indonesia dapat dipertahankan eksistensinya dengan kesadaran tiap individu sebagai masyarakat

Indonesia sendiri. Karena, murut para responden, suatu kebudayaan akan bertahan apabila masyarakatnya selalu mempraktekkan dan mengetahui seluk beluk budayanya sendiri.

Kesadaran individu menjadi jawaban atas permasalahan fanatisme terhadap kebudayaan Jepang yang ada. Menurut jawaban para responden dan *statement* narasumber, kecintaan terhadap kebudayaan nasional dan tingkat fanatik terhadap kebudayaan asing dapat di *counterpart* dengan kesadaran tiap individu untuk menegakkan kembali rasa cinta tanah air yang distimulasi dengan kebudayaan nasional itu sendiri. Mulai dari promosi kebudayaan nasional melalui media massa, peningkatan kualitas yang menginterpretasikan sebuah kebudayaan nasional dengan cara membuat berbagai media atraktif yang dipadupadankan dengan kreativitas para kreator media nasional.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Belum ada penelitian terkait dengan korelasi antara wibu (penggemar budaya pop Jepang) dengan rasa nasionalisme. Maka dari itu kami ingin meneliti mengenai hal ini. Wibu adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang tertarik dan menggemari budaya populer Jepang, seperti anime, manga, musik, dan cosplay. Sedangkan nasionalisme adalah pandangan atau kecenderungan untuk mempertahankan dan memajukan kepentingan nasional suatu negara.

Namun, dapat terjadi beberapa tumpang tindih antara keduanya. Sebagai contoh, sebagian orang yang menggemari budaya Jepang mungkin merasa lebih dekat dengan budaya Jepang daripada budaya mereka sendiri, dan mungkin merasa kurang terikat dengan identitas nasional mereka. Namun, hal ini tidak berarti bahwa menjadi wibu secara otomatis mengurangi rasa nasionalisme seseorang. Ada banyak orang yang tertarik pada budaya Jepang dan juga memiliki rasa cinta dan kebanggaan pada negara mereka.

Penting untuk diingat bahwa rasa nasionalisme tidak selalu berarti mengabaikan budaya atau pandangan dari luar. Sebagai masyarakat global yang semakin terhubung, kita dapat belajar dari dan menghargai berbagai budaya dan pandangan yang berbeda, sambil tetap memiliki rasa cinta dan kebanggaan pada negara kita masing-masing. Oleh karena itu, menjadi wibu atau menggemari budaya populer asing tidak bertentangan dengan rasa nasionalisme, selama kita tetap menghargai dan memperkuat identitas nasional dan kebangsaan kita.

Sehingga penting bagi masyarakat untuk memahami dan toleransi terhadap kebudayaan lain namun tetap mempertahankan identitas dan keunikan budaya mereka sendiri. Di dalam penelitian ini terlihat bahwa mayoritas responden memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap budaya Jepang. Meskipun ketertarikan tersebut diperoleh dari berbagai aspek.

Ketertarikan terhadap budaya Jepang juga dapat meningkatkan hubungan antar negara dengan budaya yang berbeda namun di satu aspek khususnya fans fanatik, hal ini juga dapat menyebabkan penolakan terhadap budaya lokal [12] meskipun Fans fanatik relatif sedikit. Maka dari itu, fanatisme terhadap kebudayaan sebaiknya tidak mengalahkan nasionalisme atas negara sendiri.

REFERENSI

- A. P. Putri. (n.d.). Pengaruh Konformitas dan Fanatisme Terhadap Perilaku Solidaritas,” Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi, vol. 6, no. 3, 2018, doi: 10.30872/psikoborneo.v6i3.4641.
- Anime: a history,” Choice Reviews Online, vol. 52, no. 02, 2014, doi: 10.5860/choice.52-0660. (n.d.).
- Ariyunia, A. (n.d.). Fenomena Perubahan Gaya Hidup Remaja Berorientasi Pada Budaya Populer Jepang Melalui Anime Di Kelurahan Perjuangan Kota Tanjung Balai.” Universitas Medan.

- C. Massaccesi. (n.d.). *Anime: A Critical Introduction*, by Rayna Denison,” *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, no. 17, 2019, doi: 10.33178/alpha.17.25.
- J. Eliani, M. S. Yuniardi, and A. N. M. (n.d.). *Fanatisme dan Perilaku Agresif Verbal di Media Sosial pada Penggemar Idola K-Pop*,” *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, vol. 3, no. 1, 2018, doi: 10.21580/pjpp.v3i1.2442.
- K. A. Sinata, E. Saputra, A. Purnama, R. P. P. Iskandar, and A. A. (n.d.). Purnama, R. P. P. Iskandar, and A. Azis, “ANALISIS TINDAKAN PERUNDUNGAN TERHADAP KELOMPOK WIBU DI EVENT ‘MANGDU JPOP ZONE’ MANGGA DUA,” *Pendidikan Karakter Unggul*, vol. 1, no. 1, 2023, Accessed: May 25, 2023. [Online]. Available: <https://karakter.esaunggu>.
- M. U. Robles. (n.d.). *Upheavals in the Psychoanalytical Institutions II: Upheavals in the Institutions*. Karnac Books, 2018. Accessed: May 25, 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Lz9ZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT8&dq=Upheavals+in+the+Psychoanalytic+>.
- R. A. Kurniawan. (n.d.). *KEBUDAYAAN LOKAL DALAM KOMIK SUPERHERO INDONESIA*,” *INVENSI*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.24821/invensi.v2i1.1803.
- S. A. Rudiawan. (n.d.). *Diplomasi Kebudayaan Jepang di Indonesia melalui Japan Cultural Weeks 2021 oleh Japan Foundation Jakarta*,” *Jurnal Hubungan Internasional*, vol. 15, no. 2, 2022, doi: 10.20473/jhi.v15i2.36293.
- Tod Jones, *Kebudayaan dan Kekuasaan di Indonesia*. 2015. (n.d.).
- Ulama, M. H. (n.d.). *GAYA HIDUP WIBU MELALUI ANIME (Studi pada remaja di Kabupaten Tulungagung)*,” Universitas Muhammadiyah Malang, 2023. Accessed: May 25, 2023. [Online]. Available: <https://etd.umm.ac.id/id/eprint/2009>.
- Y. S. A. Wijaya. (n.d.). *Interaksionisme Simbolik Kelompok ‘Wibu’ di Salatiga dalam Mengekspresikan Diri*,” Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, 2020. Accessed: May 25, 2023. [Online]. Available: <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/25408>.