

**ARENA PRODUKSI KULTURAL KOMUNITAS
BADAN PENGAWAS AKTIVITAS WIBU INDONESIA
DI ARENA JEJEPANGAN**

SKRIPSI

**OLEH :
CANDRA ADITIA
NIM 155110201111013**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

**ARENA PRODUKSI KULTURAL KOMUNITAS BADAN PENGAWAS
AKTIVITAS WIBU INDONESIA DI ARENA JEJEPANGAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH:
CANDRA ADITIA
NIM 155110201111013**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Candra Aditia
NIM : 155110201111013
Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 12 Juli 2019



Candra Aditia

NIM 155110201111013

repository.ub.ac.id

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Candra Aditia telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 5 Juli 2019
Pembimbing

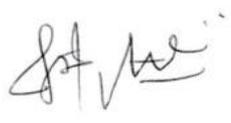


Winda Ika Tyaningrum, M.A.



Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Sarjana atas nama Candra Aditia telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Penguji,

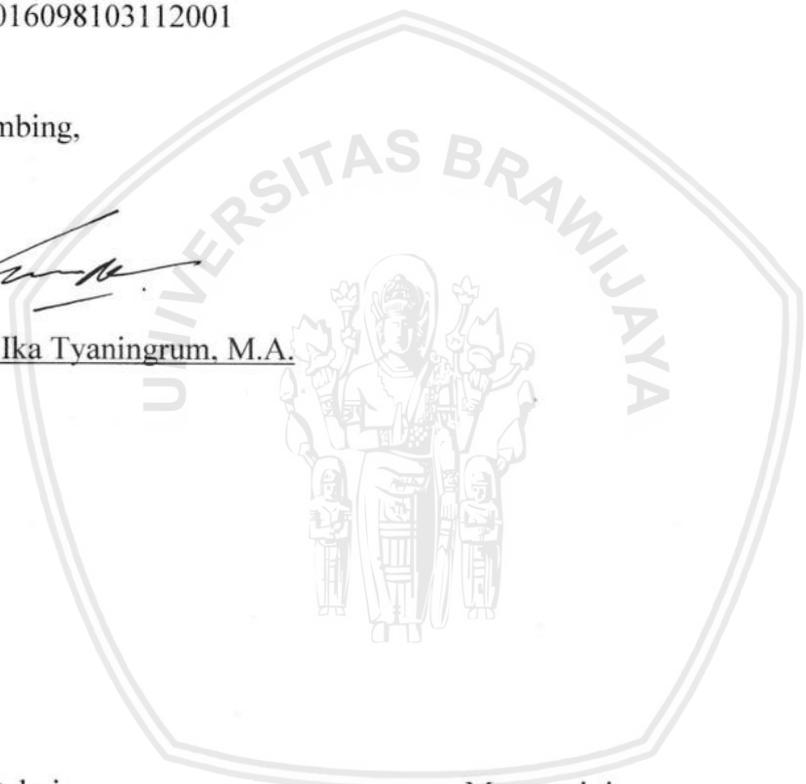


Santi Andayani, M.A.
NIP. 2016098103112001

Pembimbing,



Winda Ika Tyaningrum, M.A.



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Efirizal, M.A
NIP. 19700825 200012 1 001



Sahrudin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmatnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Arena Produksi Kultural pada Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di Arena jeJepangan”.

Berbagai usaha dan upaya yang telah penulis lalui untuk menyelesaikan penelitian ini agar mendapatkan hasil yang sempurna, namun tiada yang sempurna begitu pula penelitian ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan karena terbatasnya kemampuan yang penulis miliki.

Penulis menyadari bahwa, penulis tidak dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa adanya bantuan dari orang lain. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Orang tua, dan saudara-saudara saya karena tidak henti-hentinya memberi semangat kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi ini.
2. Dosen pembimbing saya, ibu Winda Ika Tyaningrum, M.A yang selalu sabar membimbing walaupun saya kurang baik dalam menyampaikan apa yang ingin saya sampaikan, beliau tidak hentinya memberikan saran dalam menulis dan rela meluangkan waktunya ditengah kesibukannya.
3. Dosen penguji saya, ibu Santi Andayani, M.A yang telah memberikan kritik, saran hingga informasi tambahan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
4. Younarisa Azhari yang telah membantu saya dalam penulisan skripsi ini dan menemani saya revisian bersama di perpustakaan Universitas Brawijaya.
5. Teman-teman dari komunitas BPAWI yang bersedia dijadikan objek penelitian dalam penulisan saya, warga kos 22a yang setia menampung keluhan saya dalam mengerjakan skripsi.

Akhir kata Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran, dan pendapat yang bersifat membangun demi kesempurnaan pada penelitian ini.

Malang, Juli 2019

Penulis



ABSTRAK

Aditia, Candra. 2019. **Arena Produksi Kultural Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di Arena jeJepangan**. Program Studi Sastra Jepang. Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : Winda Ika Tyaningrum, M.A.

Kata Kunci : Media Sosial, *Weeaboo*, Arena, Strategi, *Self awareness*

Pegiat budaya populer di Jepang disebut dengan istilah *otaku*, namun belakangan ini mulai tahun 2010 banyak perdebatan mengenai sebutan *otaku* tersebut layak atau tidak dipakai oleh *gaijin* atau orang luar negeri. Lalu salah satu komikus strip terkenal asal Amerika menyebarluaskan istilah *wapanese (Japanese Wannabe)* menjadi *weeaboo* yang memiliki arti orang Barat yang terobsesi kepada budaya Jepang, istilah *weeaboo* atau *wibu* inilah yang kerap kita jumpai pada dunia jeJepangan di Indonesia sekarang. Komunitas BPAWI adalah komunitas yang pada awal persebaran istilah *wibu* pada arena dunia jeJepangan di Indonesia cukup berperan besar dan menjadi *pioneer* di antara para agen yang mempunyai tujuan yang sama, yaitu memberikan *self awareness* kepada sesama pencinta budaya jeJepangan, hal tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai fenomena ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif-kualitatif, dengan teknik *purposive sampling*. Sumber data primer berupa hasil wawancara dari para pengurus komunitas BPAWI. Dalam menganalisis data yang ada, peneliti menggunakan teori Arena produksi kultural oleh Pierre Bourdieu.

Arena pergulatan di dunia jeJepangan berkembang dari tahun ke tahun dengan banyak tujuan. Pada awalnya, komunitas BPAWI terbentuk dengan tujuan untuk memberikan *self awareness* kepada sesama penggemar budaya Jepang. Seiring berjalannya waktu, tujuan tersebut sudah membuahkan hasil dengan meningkatnya penggemar budaya Jepang yang memiliki *self awareness*. Agen-agen lain yang menjadi kompetitornya dengan tujuan yang sama mulai tenggelam. Namun, komunitas BPAWI melakukan strategi yaitu trajektori sosial dan rekonversi modal demi mempertahankan eksistensinya. Posisi komunitas BPAWI di arena yang barunya tidak sama demikian dengan arena yang dulu ditempati. Posisi komunitas BPAWI tidak didominasi maupun tidak mendominasi yaitu berada ditengah-tengah, namun bisa mempertahankan eksistensinya hingga saat ini.

要旨

アディティア、チャンドラ. 2019. 場の文化的生産における BADAN PENGAWAS AKTIVITAS WIBU INDONESIA 共同体の日本大衆文化のファンの場合。日本学部、日本学科、ブラウイジャヤ大学。

指導員 : ウィンダ・イカ・ティアニンルム先生

キーワード : SNS、ウィアブー、場、ストラテジー、自己認識

オタクというのは日本大衆文化を好きな日本人である。一方、現在、2010年の初め、外人として自分にオタクを名乗ったという相応しいかどうかに関する議論がある。また、アメリカの四コマ漫画家がワパニーズという新たなスラングをネット中に普及した。そのスラングは日本大衆文化に強い興味がある外人という意味を持ち、ウィアブーに変更し始めた。現在、インドネシアで日本大衆文化のファンの社会までウィアブーという言葉もよく聴こえた。BPAWI 共同体はインドネシアで日本大衆文化のファンの社会にウィアブーというスラングの普及に対する結構大活躍した。同じ目標を持ち、他の「場の行為者」共同体の中には BPAWI 共同体の地位はインパクトがある存在と認められる。その目標は日本大衆文化のファンとして、他のファンに自己認識を与え合える。この件を基づく、筆者は興味を持ち、詳しく研究したいと思った。

本研究ではデータを分析する上で、目的に合ったサンプリングを使用した BPAWI 共同体に対するインタビュー結果のデータに基づいた質的記述的研究である。また、データを分析するため筆者もピエール・ブルデューの場の文化的生産の理論を使用する。

日本大衆文化のファンの社会における発達が様々な目標に別れられていた。最初的には BPAWI 共同体の目標は日本大衆文化のファンに自己認識を与え合えること。時間が経つにつれ、日本大衆文化のファンに自己認識を与え合えることという目標が果たされたため、日本大衆文化のファンの自己認識率が上昇できる。目標が果たされた反面に BPAWI 共同体と同じ目標を持つ共同体たち「場の行為者」の存在意義が失われていく。ゆえに、BPAWI 共同体は存在意義を維持するため、ストラテジー、弾道、資本再変換を工夫する。前の場に BPAWI 共同体は最も支配力を持つ共同体である。現在、BPAWI 共同体の支配力と地位は昔と違い、新たな場には他の共同体を支配せず、他の共同体から支配されずという存在である。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.6 Definisi Istilah Kata Kunci	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Arena Produksi Kultural	7
2.1.1 Habitus	8
2.1.2 Arena	10
2.1.3 Modal	10
2.1.3.1 Modal Kultural	10
2.1.3.2 Modal Simbolik	11
2.1.3.3 Modal Sosial	11
2.1.3.4 Modal Ekonomi	12
2.1.4 Praktik Sosial, Konsep Trajektori dan Strategi	13
2.2 Otaku	14
2.3 Weeaboo atau Wibu	16
2.4 Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia	17
2.5 Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Sumber Data	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data	25



3.4 Teknik Analisis Data27

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Arena Dunia Jejepangan Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia29

4.2 Modal Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia33

4.3 Habitus Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia34

4.4 Strategi dan Trajektori Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia40

4.5 Praktik Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di Dunia jeJepangan41

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....44

5.2 Saran.....45

DAFTAR PUSTAKA46

LAMPIRAN.....49



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
ん (ン) n / m / ng				

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂユ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, seperti pp / dd / kk / ss.

Contohnya seperti ベッド (beddo)

あ a penanda bunyi panjang. Contohnya じゃあ (jaa)

い i penanda bunyi panjang. Contohnya おにいちゃん (oniichan)

う u (baca o) penanda bunyi panjang. Contohnya おとうと (otouto)

え e penanda bunyi panjang. Contohnya おねえさん (oneesan)

お o penanda bunyi panjang untuk beberapa kata tertentu.



- Contohnya とおい (tooi), こおり (kooi)
penanda bunyi panjang pada penulisan bahasa asing (selain bahasa Jepang) dengan huruf katakana.
Contohnya ラーメン (raamen)

Partikel :

は (わ)	dibaca wa
を (お)	dibaca o
へ (え)	dibaca e



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.4.1 <i>Fan page</i> BPAWI di <i>facebook</i>	18
4.1.1 Para komunitas sebagai agen di arena pergulatan	30
4.1.2 Diagram riwayat postingan komunitas BPAWI	31
4.1.3 Agen pemberitaan <i>online</i> jeJepangan	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1 Daftar Pertanyaan.....	49
2 Diagram riwayat postingan komunitas BPAWI.....	51
3 Dokumentasi	52
4 <i>Curriculum Vitae</i>	56
5 Sertifikat JLPT	58
6 Berita Acara Bimbingan Skripsi	59
7 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi.....	62
8 Berita Acara Seminar Hasil Skripsi	63



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak tahun 2000-an hingga saat ini, di Jepang banyak budaya populer yang berkembang dalam masyarakat, antara lain *anime*¹, *manga*², *cosplay* atau *costume play*, dll. Oleh karena itu, banyak bermunculan pegiat atau penggemar yang disebut dengan istilah *otaku* (Mofa Gaimusho 2005, para 4).

Menurut Azuma (2001, hal.3) *otaku* (おたく/オタク) adalah istilah umum yang mengarah kepada orang yang terlibat dalam suatu subkultur yang memiliki hubungan kuat dengan *anime*, *game*, komputer, fiksi ilmiah, film dengan efek spesial, figurin *anime*, dan sebagainya. Budaya tersebut dinyatakan sebagai budaya *otaku*. Budaya *otaku* seperti yang dicontohkan melalui komik dan *anime* masih mempertahankan citranya sebagai budaya anak muda tetapi untuk generasi yang lahir pada akhir 1950 dan awal 1960 bukanlah budaya bagi anak muda yang menikmati masa kebebasan pra-kuliah dan pada akhirnya mengambil tanggung jawab sebagai anggota masyarakat. Melalui ini, budaya *otaku* sudah menjadi sebuah hal yang mengakar di dalam masyarakat Jepang Sejak tahun 1990-an. Istilah *otaku* mulai dikenal di luar Jepang untuk menyebut penggemar berat subkultur asal Jepang seperti *anime* dan *manga*, bahkan ada orang yang menyebut atau mengaku

¹ *Anime* 「アニメ」 diambil dari kata serapan bahasa Inggris *animation*. Istilah tersebut mengacu pada animasi khas Jepang yang dicirikan dengan gambar bergerak berwarna-warni yang menampilkan kisah tokoh dalam suatu cerita.

² *Manga* 「漫画」 merupakan komik khas Jepang. Pengarang dari *manga* disebut sebagai *mangaka* [漫画家]

dirinya sebagai *otaku*. Menurut Grassmuck (1990, hal.7) pada penelitiannya yang berjudul *I'm Alone, But Not Lonely* pada awalnya *otaku* dianggap sebagai orang yang sangat terobsesi pada *science fiction*, seperti film *godzilla* atau *ultraman*. Setelah itu anggapan bahwa *otaku* adalah orang-orang yang terobsesi terhadap *manga* dan *anime* mulai meluas. Dalam penyebarannya di mata masyarakat umum di Jepang, orang yang dianggap sebagai *otaku* tidak hanya terbatas pada penggemar fanatik *manga* dan *anime*, tetapi juga penggemar yang fanatik terhadap *idol*³, *video game*, *action figure*⁴, dan sebagainya. Penggunaan kata *otaku* terus berkembang seiring kemajuan zaman. Seperti penggunaan *otaku* yang merujuk pada seseorang yang terobsesi dengan hobinya sampai sempat muncul kata-kata *game-otaku*, *gundam-otaku*, *car-otaku*, *figure-otaku*, dan lain sebagainya.

Risa media (2018, para 4) mendeskripsikan kegiatan yang bertemakan *otaku* mulai masuk ke Indonesia dengan ditayangkannya *anime doraemon*⁵ di televisi pada tahun 1990-an. Masuknya budaya populer Jepang ini membuat remaja Indonesia mulai mencintai kegiatan yang bertemakan *otaku* pada tahun 2000-an. Seiring berjalannya waktu, pada tahun 2014 julukan *otaku* di Indonesia mulai mengalami pergeseran makna menjadi *wibu* atau *weaboo*⁶. Julukan tersebut dibawa oleh banyak *fan page anime* di media sosial *facebook*, contohnya adalah RW (*Red*

³Idol 「アイドル」 merupakan tokoh populer dalam media hiburan (pada umumnya adalah gadis yang memiliki penampilan imut atau menarik) yang dalam periode tertentu secara teratur tampil dalam suatu media. Misalnya adalah grup penyanyi pop (contohnya *Morning Musume*), artis/actor, model majalah, dan sebagainya.

⁴Action figure merupakan sejenis patung miniature karakter yang diambil dari *manga*, *anime*, *video game*, *film* dan sebagainya yang terbuat dari bahan plastic dan campuran bahan khusus lainnya

⁵Serial TV robot kucing yang berasal dari Jepang

⁶Weaboo berasal dari “wapanese” yang berarti orang kulit putih (orang Amerika) yang ingin menjadi orang Jepang. Sinonim untuk sebutan ini adalah “weaboo”. (*Japanese Animation in American and its Fans* thesis dari Jesse Christian Davis Mei 14,2008)

Wine), WAOO (*Wuih Ada Om Otaku*), dan BPAWI (Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia). Dari ketiga *fan page anime* tersebut yang sampai sekarang masih aktif dalam dunia Jepang di media sosial facebook hanya BPAWI (Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia). BPAWI adalah sebuah *fan page facebook* yang terdiri dari 20 orang pengurus termasuk pendirinya. Para pengurus tersebut berdomisili di beberapa kota besar Indonesia, seperti Jakarta, Surabaya, dan Malang. *Fan page* ini diikuti oleh 40.000 lebih pengguna facebook yang hampir semuanya adalah *wibu* di Indonesia.

BPAWI memahami bahwa *otaku* di Indonesia sebagai penikmat *anime* dan *manga* dari Jepang itu tidak dapat menyebut diri mereka sendiri *otaku* karena sebutan *otaku* itu sejatinya hanya diperuntukan untuk orang Jepang yang mempunyai minat terhadap *anime*, *manga*, dsb (Morrissy Kim, 2016 para 5). Oleh karena itu, BPAWI memberi julukan baru kepada pecinta Jepang di Indonesia dengan sebutan *wibu* yang berasal dari kata *weaboo*². BPAWI beranggapan bahwa banyak *wibu* di jaman sekarang telah bertingkah seperti kehilangan akal sehat dan sering melakukan hal yang tidak wajar di media sosial maupun di festival budaya Jepang lokal, misalnya seperti melakukan *body shaming* kepada *cosplayer*⁷ di media sosial *facebook*, menyembah pigura *anime*, berkencan dengan *dakimakura*⁸ di tempat umum, dan menikahi *waifu* (karakter perempuan 2 dimensi). Karena adanya hal-hal tersebut, BPAWI mencoba meluruskan tingkah laku para *wibu*

⁷ Cosplayer adalah orang yang menirukan busana, gaya rambut, dan penampilan tokoh anime. (idntimes)

⁸ Secara harfiah Dakimakura berasal dari gabungan kata dari *daki* (抱き) “untuk memeluk atau melekat” dan *makura* (枕) “bantal”. Yang biasanya dilengkapi sarung bantal dengan karakter perempuan dari kartun Jepang.(jurnalotaku.com)

tersebut dan berharap para *wibu* untuk lebih sadar diri dengan apa yang mereka lakukan melalui postingan - postingan di media sosial dan sikap mereka di dunia nyata. Namun, sebagian para *wibu* di media sosial justru banyak yang menganggap *fan page* BPAWI itu hanya celotehan *public shaming* terhadap *wibu*.

Dari tiga *fan page* yang telah dijelaskan di atas, komunitas Badan Pengawas Aktivistis Wibu Indonesia masih terus eksis hingga sekarang dan sudah memiliki arenanya pada jejaring sosial *facebook* maupun di kehidupan nyata dunia jeJepangan di Indonesia. Dengan menggunakan teori Arena Produksi Kultural dari Pierre Bourdieu, teori yang menjelaskan tentang pertarungan para agen demi memperebutkan posisi dalam suatu arena, penulis tertarik untuk meneliti bagaimana komunitas tersebut dapat terus mempertahankan eksistensinya dan bagaimana komunitas tersebut memperebutkan posisinya di suatu arena pergulatan dunia jeJepangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, rumusan masalah yang akan dibahas di penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana arena produksi kultural dari komunitas BPAWI (Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia) pada arena jeJepangan di Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan arena produksi kultural dari komunitas BPAWI (Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia) pada arena jeJepangan di Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat praktis yang didapatkan oleh penulis adalah informasi mengenai sistem sebuah komunitas bagaimana mereka berdiri dan bertahan di ranah jeJepangan pada dunia maya maupun di dunia nyata.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menjadi landasan dalam meneliti atau mengetahui perkembangan suatu komunitas, serta mengetahui terbentuknya suatu modal dan habitus pada arena di dunia jeJepangan dengan menggunakan teori arena produksi kultural dari Pierre Bourdieu. Selain itu, juga dapat menjadi sebuah nilai tambah bagi pembaca dalam pengetahuan ilmiah. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan arahan menuju penelitian lanjutan yang lebih baik lagi kedepannya.

1.5 Ruang lingkup penelitian

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada para pengurus komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia dengan kegiatan mereka yang dilakukan di dunia maya dan dunia nyata. Untuk mengambil data yang lebih otentik,

penulis akan melaksanakan wawancara baik langsung maupun tidak langsung dengan beberapa pengurus dari Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia yang bermarkas di Kota Surabaya.

1.6 Definisi Istilah Kata Kunci

- **Media sosial** : Laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial (KBBI)
- **Weeaboo** : *Weeaboo* berasal dari “*wapanese*” yang berarti orang kulit putih (orang Amerika) yang ingin menjadi orang Jepang (*Otaku*) . Sinonim untuk sebutan ini adalah “*weeaboo*”. (Jesse Christian Davis, 2008)
- **Arena** : Tempat persaingan dan pergulatan para agen di lingkungan sosial yang terbentuk sesuai hukum-hukum dan dari modal tertentu. (Bourdieu, 1993, hal.215)
- **Strategi** : Strategi adalah produk dari rasa praktis seperti halnya permainan untuk suatu permainan yang partikular dan historis. (Bourdieu, 2011, hal.62)
- **Self awareness** : Wawasan ke dalam atau wawasan mengenai alasan-alasan dari tingkah laku sendiri, pemahaman diri sendiri. (Suryabrata, 1983)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan teori yang akan digunakan, yaitu teori Arena Produksi Kultural oleh Pierre Bourdieu dan *otaku*, serta *wibu/weaboo*. Pada bab ini pula penulis menjelaskan tentang komunitas penggemar budaya Jepang di media sosial *facebook* yang menjadi subjek penelitian pada penelitian ini yaitu komunitas BPAWI (Badan Pengawas Aktivis Wibu Indonesia).

2.1 Arena Produksi Kultural

Teori Arena Produksi Kultural yang dibangun Pierre Bourdieu pada prinsipnya merupakan formula lanjutan dari pemikirannya mengenai ‘praktik’ yang dirancang untuk menganalisis dan memahami proses terbangunnya struktur sosial berdasarkan unsur-unsur tertentu yang ada dalam ruang sosial. Dalam pemahaman Bourdieu (2011, hal.176), ruang sosial merupakan keseluruhan tempat atau terjadinya proses interaksi sosial yang mana ruang tersebut menghadirkan diri dalam bentuk agen-agen yang dilengkapi dengan berbagai ciri berbeda namun secara sistematis terkait satu sama lain. Definisi tersebut mengimplisitkan suatu hal bahwa dalam ruang sosial terdapat sistem tertentu yang membuat seorang agen memiliki perbedaan antara satu dan lainnya. Keberbedaan itu dijelaskan Bourdieu dalam uraian subbab ini, yaitu dalam konsep arena yang menurutnya :

“suatu jaringan atau suatu konfigurasi dari relasi-relasi objektif antara posisi yang secara objektif didefinisikan, dalam eksistensi mereka dan dalam determinasi yang mereka terapkan pada penganut, manusia atau institusi mereka... dalam struktur distribusi kekuasaan (atau modal) yang penguasaannya mengarahkan akses kepada

keuntungan spesifik yang dipertaruhkan di arena, maupun oleh relasi objektif mereka dengan posisi lain” (Jenkins, 2010 hal.124).

Dampak dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era masyarakat informasi saat ini adalah munculnya budaya populer yang seragam di seluruh lapisan dunia. Munculnya budaya populer tersebut menyebabkan lahirnya berbagai macam komunitas yang memunculkan arena dan habitus tertentu dari suatu komunitas. Seperti yang dijelaskan oleh Bourdieu dalam bukunya yang berjudul *The Field of Cultural Production*, bahwa teori arena produksi kultural pada dasarnya disebabkan adanya habitus dan arena yang meliputi modal kultural, modal simbolik dan modal lain yang saling mendukung, baik secara langsung maupun tidak. Contohnya seperti modal ekonomi dan modal sosial, tetapi kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena keduanya memiliki hubungan dialektis dimana hakikat yang ada pada manusia dipengaruhi dan mempengaruhi hakikat yang ada pada kebudayaan.

2.1.1 Habitus

Bourdieu menjelaskan dalam teorinya bahwa habitus adalah struktur kognitif yang terinternalisasi dari praktik- praktik dan representasi – representasi arena sosial objektif yang mampu melahirkan praktik- praktik sesuai dengan situasi khusus dan tertentu. Habitus dapat dijelaskan sebagai suatu struktur kognitif yang terbentuk dalam diri individu yang dimulai sejak masa kanak – kanak yang disebabkan adanya struktur yang distrukturkan dari praktik- praktik dan representasi- representasi sosial lingkungannya. Praktik – praktik yang dimaksudkan dalam teori Bourdieu ini meliputi praktik – praktik kultural, serta

prosesnya dalam proses sosial yang lebih luas yang dapat meliputi segala hal yang berhubungan dengan kultural.

Habitus juga merupakan konstruksi perantara, bukan konstruksi pendeterminasi. Habitus tetap memberikan peran kreatif aktor untuk berimprovisasi, bebas, dan otonom. Habitus juga menjadi dasar penggerak tindakan dan pemikiran yang mengombinasikan disposisi sebagai kecenderungan sikap dan skema klasifikasi generatif sebagai basis penilaian. Habitus adalah sistem skema produksi praktik sekaligus sistem skema persepsi dan apresiasi atas praktik. (Bourdieu, 2011 hal.174)

Dalam sebuah internalisasi dan pembentukan sebuah habitus, tidak semua orang dalam sebuah posisi sosial memiliki sebuah habitus yang sama. Habitus ini akan berbeda – beda tergantung dari posisi sosial yang diduduki oleh aktor tersebut. (Krisdanto, 2014 hal.197). Habitus ini dapat menjadi sebuah fenomena kolektif, yang mana habitus digunakan sebagai bekal dalam memahami dan menghadapi dunia sosial, tetapi dengan banyaknya habitus dalam kehidupan sosial struktur yang ditanamkan kepada seorang aktor tidak dapat dipaksakan seragam kepada semua aktor.

Dari sebuah habitus yang dimiliki seseorang tentu saja tidak terlepas dari sebuah modal, habitus tersebut mendorong seseorang untuk berusaha memperoleh atau meningkatkan modal yang mereka miliki. Modal merupakan sebuah konsentrasi kekuatan, suatu kekuatan spesifik yang beroperasi di dalam ranah. (Harker, 2009 hal.87)

2.1.2 Arena

Dijelaskan dalam Bourdieu (1993, hal.215) bahwa arena adalah sebuah tempat atau lingkungan sosial yang terbentuk sesuai hukum-hukum dan dari modal-modal tertentu yang sekaligus menjadi tempat relasi-relasi kekuasaan yang berlangsung. Ranah merupakan arena kekuatan yang di dalamnya terdapat upaya perjuangan untuk memperebutkan sumber daya (modal) dan juga demi memperoleh akses tertentu yang dekat dengan hierarki kekuasaan. Istilah modal digunakan Bourdieu untuk memetakan hubungan-hubungan kekuasaan dalam masyarakat. Dalam arena produksi kultural ini modal terdiri diantaranya, yaitu modal kultural, modal simbolis, dan modal lain yang mendukungnya baik secara langsung maupun tidak seperti modal ekonomi dan modal sosial.

2.1.3 Modal

Capital (modal) menurut Bourdieu adalah sebagai pondasi tentang konsep kelas masyarakat, dimana jumlah modal yang dimiliki oleh masyarakat menentukan keanggotannya di kelas sosial. Modal juga dapat dijadikan sebagai alat untuk memproduksi kekuasaan dan ketidaksetaraan (Harker, 2009 hal.8).

2.1.3.1 Modal Kultural

Bourdieu (1986, hal.243) menjelaskan pula, bahwa modal kultural berfungsi sebagai hubungan sosial dalam praktik ekonomi (sistem pertukaran) yang terdiri dari semua material dan barang simbolis tanpa distingsi, keseluruhan kualifikasi intelektual yang dapat diproduksi melalui pendidikan formal maupun warisan

keluarga. Modal kultural terdiri dari aset sosial seseorang (pendidikan, kecerdasan, gaya bicara, pakaian, dll.) yang mempromosikan mobilitas sosial dalam stratifikasi masyarakat. Modal kultural juga sebagai hubungan sosial dalam suatu sistem pertukaran dan merupakan akumulasi pengetahuan budaya yang memberikan status sosial dan kekuasaan.

2.1.3.2 Modal Simbolik

Bourdieu (1986, hal.243) juga menjelaskan bahwa modal simbolik mengacu pada hal – hal yang berhubungan dengan derajat akumulasi prestise, ketersohoran, konskrerasi atau kehormatan yang dibangun berdasarkan dialektika pengetahuan (*connaissance*) dan pengenalan (*reconnaissance*). Modal simbolik ini dapat berupa simbol – simbol yang dihasilkan oleh suatu budaya yang lahir dalam masyarakat kelas sosial tertentu yang tampak berbeda pada setiap kelas sosial tersebut.

2.1.3.3 Modal Sosial

Modal sosial atau jaringan sosial yang dimiliki pelaku (individu atau kelompok) dalam hubungan dengan pihak lain yang memiliki kuasa. (Bourdieu, 1986 hal.243). Modal sosial juga didefinisikan sebagai kapabilitas yang muncul dari kepercayaan umum di dalam sebuah masyarakat atau bagian-bagian tertentu dari masyarakat tersebut. Selain itu, konsep ini juga diartikan sebagai serangkaian nilai atau norma informal yang dimiliki bersama di antara para anggota suatu kelompok yang memungkinkan terjalinnya kerjasama.

2.1.3.4 Modal Ekonomi

Menurut Bourdieu (1986, hal.243), modal ekonomi mencakup alat-alat produksi (mesin, tanah, buruh), materi (pendapatan dan benda-benda), dan uang. Modal ekonomi sekaligus juga berarti modal yang secara langsung bisa ditukar atau dipatenkan sebagai hak milik individu. Modal ekonomi merupakan jenis modal yang relatif paling independen dan fleksibel karena modal ekonomi secara mudah bisa digunakan atau ditransformasikan ke dalam arena-arena lain, serta fleksibel untuk diberikan atau diwariskan pada orang lain.

Beragam jenis modal tersebut menurut Bourdieu dapat dipertukarkan dengan jenis-jenis modal lainnya. Masing – masing jenis modal didapat dan diakumulasikan dengan saling diinvestasikan dalam bentuk-bentuk modal lain atau yang disebutnya sebagai rekonversi modal. Penentuan hirarki dan diferensiasi masyarakat tergantung pada jumlah modal yang diakumulasi dan struktur modal itu sendiri. Seseorang yang menguasai keempat modal sekaligus pasti akan menduduki hierarki tertinggi dan memperoleh kekuasaan yang besar (kelas dominan). Sementara yang hanya menguasai beberapa modal saja dari keseluruhan modal menempati posisi hierarki sebagai kelas menengah, dan yang tidak menguasai satu modal pun menempati posisi hirarki terendah. Meskipun memiliki peran penting dalam praktik, modal-modal tersebut tidak secara otomatis memiliki kekuatan yang signifikan di dalam suatu arena. Setiap arena memiliki kebutuhan modal spesifik yang sangat mungkin berbeda dengan kebutuhan arena lain. Kekuatan modal ekonomi seseorang dalam arena kekuasaan bisa efektif membuatnya mampu bertarung, namun dalam arena sastra, yang mana pertaruhannya ada pada legitimasi,

yang dibutuhkan lebih pada modal kultural serta modal simbolik. Bourdieu mengilustrasikan perbedaan jenis modal yang signifikan berikut efeknya sebagai berikut :

“ada sebuah struktur yang bersilangan yang homolog dengan struktur arena kuasa di mana, seperti yang kita ketahui, para intelektual, yang kaya dengan modal kultural dan (relatif) miskin dalam modal ekonominya, dan para pemilik industri dan pebisnis, yang kaya dengan modal ekonomi namun relatif miskin dalam modal kultural, berada dalam oposisi satu sama lain” (Bourdieu, 2010 hal.246).

2.1.4 Praktik Sosial, Konsep Trajektori, dan Strategi

Praktik Sosial adalah sebuah gagasan Pierre Bourdieu yang merupakan sebuah hubungan relasional antar struktur objektif dengan representasi subjektif, agen, dan pelaku modal yang terjalin secara dialektik serta saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya dan saling bertaut dalam sebuah *social practice* atau praktik sosial. Praktik sosial ini pun juga merupakan sebuah integrasi yang telah dirumuskan oleh Bourdieu sebagai **(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik**. Praktik sendiri menurut Bourdieu dalam Harker (2009, hal.100) terbentuk karena kondisi objektif yang secara terus – menerus terinternalisasi melalui sosialisasi dan dipengaruhi persepsi yang dihasilkan oleh habitus yang terbentuk dalam suatu konteks sosial tertentu. Selanjutnya ialah konsep Trajektori dan Strategi yang merupakan sebuah istilah yang dikemukakan oleh Bourdieu dalam pemahaman mengenai arena sastra sebagai sebuah arena pergulatan bagi para agen – agen demi memperebutkan posisi dan legitimasi, dimana dalam hal ini para agen memiliki akumulasi modal serta habitus berbeda – beda. Pada kasus ini Pierre Bourdieu menjelaskan bahwa trajektori merupakan serangkaian gerak suksesif seorang agen di dalam ruang yang terstruktur, yang bisa mengalami pergantian dan di dalamnya

terjadi distribusi berbagai jenis modal yang berbeda – beda yang dipertaruhkan di dalam arena atau dapat dipahami dengan bagaimana agen tersebut mendistribusikan segenap modalnya.

Trajektori agen dalam sebuah ruang sosial dan arena pun tidak terlepas dari adanya strategi sebagai sebuah cara bagi para agen untuk memposisikan diri sekaligus untuk mendistribusikan modal yang dimilikinya (Karnanta, 2013 hal.6).

Menurut Bourdieu, strategi adalah produk dari rasa praktis seperti halnya permainan untuk suatu permainan yang partikular dan historis (Bourdieu, 2011 hal.62). Strategi terkait langsung dengan praktik seorang agen dalam ruang sosial dan arena tertentu, berdasarkan modal-modal yang dimiliki agen. Bourdieu (2006, hal.131) juga merinci varian strategi tersebut menjadi strategi rekonversi modal atau penukaran kembali dan strategi reproduksi. Strategi rekonversi modal mengacu pada mobilitas agen dalam ruang sosial berdasarkan pertukaran dan pembentukan modal-modal yang dimilikinya ke dalam modal-modal spesifik yang berlaku dalam arena tersebut. Sedangkan strategi reproduksi mengacu pada cara-cara agen mengolah, memperluas, mempertahankan, dan mengakumulasi modal-modal yang dimilikinya. Dengan pengertian strategi berikut, Bourdieu sesungguhnya menunjukkan bahwa konsep trajektori dan strategi merupakan titik vital teori arena produksi kultural yang dibangunnya.

2.2 Otaku

Otaku (オタク) secara harfiah merupakan istilah yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menggambarkan remaja laki-laki maupun perempuan

yang pada umumnya berusia antara 15-29 tahun dan memiliki hobi membaca komik, mengoleksi komik serta aksesoris yang berkaitan dengan komik atau biasa disebut *anime* (bahasa Jepang untuk menyebutkan istilah kartun). *Otaku* biasanya dengan giat terus mencari informasi tentang *anime* yang mereka sukai melalui internet, mengoleksi berbagai barang (model pigura, poster, film, musik latar, buku komik, boneka, dan sebagainya) yang mengikuti model dalam *anime* (neojapanisme).

Otaku dipahami sebagai seseorang yang memiliki ketertarikan yang berlebih pada animasi kartun Jepang. Istilah lain yang umum digunakan untuk menyebut *otaku* adalah dengan istilah *Japan Freak*. Hal ini dikarenakan gaya hidup mereka yang dipenuhi dan tidak bisa lepas dengan berbagai hal yang berhubungan dengan Jepang ataupun budaya populernya seperti *anime* dan *manga*. Tentunya masih banyak istilah yang digunakan dalam menyebut *otaku* seperti *Japan Mania* ataupun *Japan Holic* di tempat lainnya. *Otaku* dapat didefinisikan sebagai gambaran mengenai seseorang yang memiliki kecintaan terhadap sesuatu hal dengan tingkat fanatisme yang tinggi. (Handaningtias, 2017 hal.203)

Menjadi seorang *otaku* ditengah budaya Indonesia yang penuh dengan interaksi langsung antar sesama manusia, tentunya menjadi satu tantangan tersendiri bagi seorang *otaku*. *Otaku* umumnya memilih untuk menyendiri dan menghabiskan waktunya untuk membaca komik, menonton film animasi atau hanya sekedar berfantasi dengan model figure yang dimilikinya. Di Indonesia, fenomena *otaku* dapat dilihat dari maraknya *fanbase* atau perkumpulan pencinta *anime*. Awal berdirinya perkumpulan tersebut atas dasar minat terhadap budaya Jepang, yang mendorong lahirnya forum-forum diskusi di internet yang

mengakomodasi segala bentuk kebutuhan *otaku* mulai dari obrolan group tentang suatu *anime* atau *idol group* hingga munculnya *Japan Matsuri* atau festival budaya Jepang yang dijadikan satu dengan kebudayaan Indonesia sehingga menghasilkan sebuah dilema baru (Handaningtias, 2017 hal.203).

2.3 *Weeaboo* atau *Wibu*

Sebutan *wibu* yang beberapa waktu ini mulai sering didengar di forum dan komunitas jeJepangan di Indonesia berasal dari kata *Wapanese* yang berarti *Japanese Wannabe* yang muncul pada tahun 2002 yang berarti orang kulit putih (orang Barat) yang terobsesi kepada budaya Jepang khususnya kartun Jepang, komik Jepang dan sebagainya. *Wapanese* diubah menjadi *Weeaboo* dan dikenalkan melalui komik strip oleh komikus bernama Nicholas Gurewitch. Sebutan tersebut hanya memiliki arti negatif untuk menghina orang-orang yang memiliki ketertarikan pada jeJepangan. Menurut thesis yang ditulis Christian Davis (*Anime and Its Fans*) forum diskusi internet 4chan.net berperan besar menyebarkan istilah tersebut dan menggantikan istilah *Wapanese* yang sudah ada.

2.4 Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia



Gambar 2.4.1 *fan page* BPAWI di *facebook*

Komunitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu, masyarakat, atau paguyuban. Selain itu, Kertajaya Hermawan (2008, hal.11) mengatakan bahwa komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan minat dan ketertarikan pada suatu hal. Jadi, dapat disimpulkan bahwa komunitas merupakan sebuah wadah dimana sebuah masyarakat atau khalayak ramai saling berinteraksi satu sama lain.

Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia atau yang biasa disingkat menjadi BPAWI adalah komunitas atau *fan page* pada media sosial *facebook*, dibentuk pada tahun 2015 oleh Abi Hamzah Ramadhan, pemuda yang berasal dari kota Surabaya. Pada awalnya, saudara Abi dan rekan-rekannya hanya sekedar iseng semata membentuk komunitas tersebut yang tadinya hanya untuk mengkritisi dan meluruskan para *wibu* untuk bersatu menjadi *hobbyist* yang lebih berkualitas di

Indonesia. Komunitas ini tumbuh menjadi besar hingga memiliki 20 lebih pengurus dengan latar belakang pekerjaan yang berbeda dan berasal dari berbagai macam daerah umumnya di kota-kota besar di Indonesia dan masih eksis hingga sekarang. Kepengurusan di komunitas ini tidak memiliki struktur kelompok yang berhirarki melainkan menetapkan sistem kepengurusan yang cukup bebas. Semua pengurus dan pendirinya mempunyai wewenang dan kebebasan yang sederajat. Komunitas ini yang pada awalnya hanya terhubung melalui media sosial facebook seperti tukar pendapat mengenai perkembangan tentang *wibu* di Indonesia atau memposting sebuah tulisan di *fan page* BPAWI tentang bagaimana caranya menjadi *wibu* atau *hobbyist* dengan cara yang benar. Seiring berjalannya waktu, komunitas ini juga melakukan pertemuan langsung di berbagai macam festival jeJepangan yang khususnya dilaksanakan di Surabaya. Selain itu, komunitas ini tumbuh pesat dan memiliki pengurus tidak hanya di kota Surabaya saja tapi juga kerap melakukan *review event* jeJepangan yang dilakukan di beberapa kota besar di Indonesia.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan studi penulis yaitu adalah penelitian dari Rahmat Rinaldy Indrawan yang berjudul “Dampak *Game Granblue Fantasy* terhadap Penggemarnya di Universitas Brawijaya” pada tahun 2018. Studi milik saudara Rahmat menggunakan metode deskriptif kualitatif. Saudara Rahmat membahas tentang dampak positif dan negatif yang diberikan dari permainan *Granblue Fantasy* terhadap komunitas penggemarnya di Universitas Brawijaya dengan menggunakan teori gangguan obsesif-kompulsif dan *impulse buying*. Hasil

dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan *Granblue Fantasy* memberikan dampak positif, yaitu dapat menjadi sarana bersosialisasi, sarana bekerja sama, sarana belajar, sarana membuka usaha, dan sarana menghilangkan stress, sedangkan dampak negatifnya adalah waktu bermain yang berlebihan, timbulnya sifat negatif dalam diri seperti rasa iri dan pemborosan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saudara Rahmat terletak pada objek penelitiannya, yaitu komunitas penggemar budaya populer, namun objek penelitiannya saudara Rahmat adalah komunitas yang merupakan penggemar permainan *Granblue Fantasy*, sedangkan penulis memilih sebuah komunitas atau *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia sebagai objek penelitian. Selain itu, jenis penelitian dan teknik yang digunakan penulis juga sama dengan yang digunakan saudara Rahmat, yaitu menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan teknik wawancara.

Perbedaannya adalah fokus penelitian dari saudara Rahmat berfokus pada dampak positif dan negatif dari komunitas penggemar permainan *Granblue Fantasy*, sedangkan peneliti berfokus pada komunitas atau *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia. Selain itu, saudara Rahmat berfokus pada apa saja dampak yang dirasakan penggemar *Granblue Fantasy*, termasuk dalam hal *impulse buying* dan gangguan obsesif-kompulsif, sedangkan peneliti berfokus pada komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia memperoleh arenanya di media sosial *facebook*.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian ini adalah studi milik saudari Chusnul Azizah yang berjudul “Peran Komunitas *Online Fanfiction* dalam

Mengembangkan Literasi Media Sebagai Praktik Reproduksi Kultural” tahun 2014. Dalam studinya, saudari Chusnul menggunakan metode pendekatan kualitatif dan disajikan dengan bentuk interpretatif. Hal yang dibahas dalam studi ini ada dua hal, yang pertama untuk mengetahui praktik-praktik yang dilakukan oleh komunitas *fanfiction* yang kedua adalah untuk mengetahui keterlibatan anggota komunitas *fanfiction* dan perannya dalam mengembangkan literasi media sebagai reproduksi budaya populer. Penelitian milik saudari Chusnul menyimpulkan bahwa dalam komunitas online *fanfiction* telah terjadi praktik kultural yaitu praktik pertukaran linguistik yang dilakukan oleh anggota yang tergabung di dalam komunitas terutama antara *author* dan *reader*.

Persamaan penelitian ini dengan milik saudari Chusnul adalah objek penelitiannya, yaitu sama-sama pada sebuah komunitas penggemar suatu budaya populer Jepang, namun saudari Chusnul meneliti sebuah komunitas penggemar online *fanfiction*, sedangkan peneliti memilih sebuah komunitas atau *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia sebagai objek penelitian. Kemudian, persamaan yang lainnya yaitu sama-sama menggunakan teori Reproduksi Arena Kultural oleh Bourdieu untuk mengkajinya.

Perbedaannya adalah fokus penelitian saudari Chusnul berfokus pada penggemar budaya populer dalam online *fanfiction*, sedangkan peneliti berfokus pada komunitas atau *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia. Kemudian, saudari Chusnul hanya berfokus mengetahui keterlibatan anggota komunitas *fanfiction* dalam mengembangkan literasi media sebagai reproduksi

budaya populer, sedangkan peneliti berfokus pada komunitas Badan Pengawas
Aktivitas Wibu Indonesia memperoleh arenanya di media sosial facebook.



BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai jenis metode penelitian yang digunakan, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan sumber data, dan teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penulis menggunakan metode kualitatif dalam penelitian ini. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2017, hal.9), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Objek yang alamiah adalah objek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh penulis dan kehadiran penulis tidak mempengaruhi dinamika pada objek tersebut.

Dalam penelitian, penulis juga memilih metode deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif. Seperti yang diungkapkan Bogdon dan Taylor (Moelong, 2011, hal.4), metode deskriptif ini mencakup prosedur penulisan yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Oleh karena itu, penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini dipilih karena menurut penulis dengan metode ini

mampu menggambarkan peran dan perkembangan komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia pada arena pergulatan pada dunia jejepangan indonesia.

3.2 Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek dari sumber data yang dapat diperoleh, sedangkan data penelitian merupakan objek atau variabel penelitian (Arikunto, 2006, hal.129). Dari sekian banyak komunitas *fan page* yang ada di media sosial *facebook*, penulis memilih komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia sebagai subyek penelitian karena komunitas tersebut sudah memiliki lebih dari 40.000 pengikut dan sudah berdiri cukup lama dari tahun 2015.

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diambil langsung oleh peneliti dengan cara menggali sumber asli dari narasumber. Data diperoleh melalui wawancara, dan pengamatan langsung di lapangan. Subyek penelitian yang diambil penulis sebanyak empat orang pengurus dari komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia dari jumlah total 20 orang pengurus. Empat orang tersebut diambil karena memiliki latar belakang yang berbeda, yaitu para pengurus komunitas ini memiliki lama waktu dalam menggeluti dunia jeJepangan yang cukup variatif. Saudara Abi selaku pendiri komunitas BPAWI memulai terjun ke dunia jeJepangan pada tahun 2010, dan rata-rata tahun terjun ke dunia jeJepangan narasumber lainnya dimulai dari tahun 2013 hingga 2014. Keempat orang narasumber juga memiliki latar belakang pekerjaan yang berbeda-beda, contohnya narasumber pertama yang

memiliki pekerjaan di perusahaan swasta, lalu ada narasumber kedua yang masih mengenyam pendidikan di universitas negeri di kota Surabaya, narasumber ketiga ada seorang siswa yang mengenyam pendidikan di salah satu SMA di kota Surabaya, dan narasumber terakhir memiliki pekerjaan sebagai penjual *merch* jeJepangan di acara jeJepangan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang mampu memberikan data tambahan serta penguatan terhadap penelitian. Data sekunder diperoleh melalui dokumentasi dan studi kepustakaan dengan bantuan media cetak dan media internet serta catatan lapangan. Data ini berupa buku, skripsi dan tulisan yang telah diposting di *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia yang diambil selama penelitian berlangsung.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2008, hal.218) *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu, yakni sumber data dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, sehingga mempermudah penulis untuk menjelajahi objek atau situasi sosial yang sedang diteliti.

Lincoln dan Guba (1985, hal.20) mengemukakan bahwa penentuan sampel dalam penelitian kualitatif tidak didasarkan pada perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum. Untuk mendapatkan informasi yang akurat, penulis mempunyai beberapa pertimbangan yang digunakan sebagai acuan untuk menganalisis penelitian, kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh penulis tersebut adalah:

1. Pengurus Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia.
2. Pengurus yang aktif sejak tahun 2015 awal komunitas tersebut berdiri hingga sekarang.
3. Pengurus yang ikut ambil dalam kegiatan melakukan *review event* jejepangan.

Menurut Moelong (2006, hal.132) narasumber adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan narasumber tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian. Narasumber juga merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Usman dan Akbar (2008, hal.52) metode ilmiah adalah penggabungan antara berpikir secara deduktif dengan induktif. Untuk menguji bahwa hipotesis diterima atau ditolak perlu dibuktikan kebenarannya dengan data-data yang ada dilapangan. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik tertentu yang disebut dengan teknik pengumpulan data. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan penulis, yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana penulis mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penulisan (Gulo, 2002, hal.116). Kegiatan observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap suatu fenomena yang menjadi permasalahan penulisan yang dikaji. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan observasi

partisipatif, yaitu observasi yang dilakukan langsung dengan berbaaur bersama objek yang diteliti. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan bukti-bukti yang valid dalam laporan yang diajukan.

Observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana observer atau penulis benar-benar terlibat dalam keseharian responden.

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi partisipasi karena lebih mudah untuk mendapatkan data yang akurat jika penulis langsung terjun ke dalam kelompok yang ingin diteliti. Penulis membaur dengan komunitas tersebut atau mengikuti perbincangan mereka melalui *messenger facebook* dengan para admin dari Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.

Teknik wawancara yang penulis gunakan pada penelitian adalah wawancara tidak terstruktur, wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Penulis memilih teknik wawancara tersebut karena dialog bebas layaknya bertukar pikiran dengan kerabat tanpa adanya pedoman akan mempermudah jalannya

pengumpulan data dan mampu mempengaruhi atmosfer diskusi menjadi lebih intim.

Wawancara dilakukan penulis kepada beberapa pengurus *fan page* Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia yang berpusat di kota Surabaya yang telah memenuhi kriteria yang sudah dijabarkan di atas.

3. Dokumentasi

Dokumen adalah sekumpulan catatan peristiwa yang tertulis atau gambar maupun film yang terjadi pada masa lalu. Dokumen berfungsi sebagai pendukung dan pelengkap dari sumber data primer yang diperoleh melalui observasi.

Dokumentasi diambil ketika penulis terjun ke lapangan untuk mewawancarai narasumber. Dokumentasi diambil langsung oleh penulis. Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Maret 2019 sampai dengan 15 April 2019.

3.4 Teknik Analisis Data

Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Zuriah, 2007, hal.217), analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap bahan-bahan tersebut agar dapat diinterpretasikan temuannya kepada orang lain.

Sudaryanto (1993, hal.6) menambahkan bahwa, analisis data merupakan upaya peneliti untuk menangani langsung masalah yang terkandung dalam data.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Kata deskriptif berasal dari bahasa Inggris, *descriptive* yang berarti bersifat menggambarkan atau melukiskan suatu hal. Menggambarkan atau melukiskan dalam hal ini memiliki arti secara harfiah, yaitu berupa gambar-gambar atau foto-foto yang didapat dari data lapangan atau penulis menjelaskan hasil penelitian dengan gambar-gambar dan dapat pula berarti menjelaskannya dengan kata-kata (Usman, 2008, hal.129). Lebih lanjut, Zuriah (2007, hal.47) menambahkan penelitian deskriptif bermaksud membuat pendeskripsian suatu fakta atau kejadian secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu.

Dalam menganalisis data yang akan diteliti, penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan permasalahan pokok dan objek penelitian.
2. Merangkum data yang diperoleh dari wawancara menjadi poin-poin.
3. Mengkategorikan data sesuai teori arena produksi kultural oleh Pierre Bourdieu yang digunakan untuk memenuhi rumusan masalah.
4. Menganalisis habitus, arena, dan berbagai macam modal yang dimiliki komunitas BPAWI.
5. Menganalisis trajektori dan strategi yang dialami komunitas BPAWI.
6. Membuat kesimpulan.

BAB IV

PEMBAHASAN

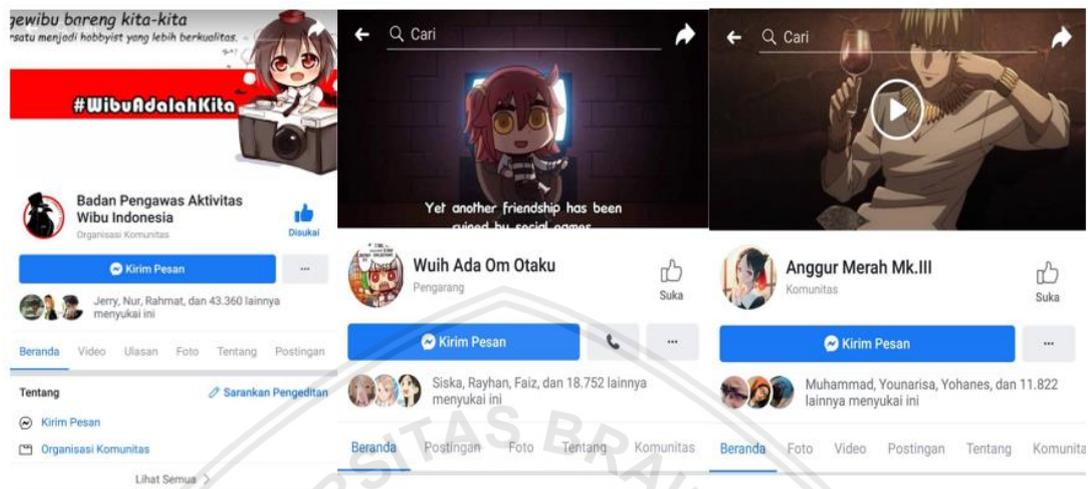
Bab ini berisi hasil analisis dari wawancara atas arena produksi kultural Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di Arena jeJepangan, yaitu sebagai berikut :

4.1 Arena Dunia Jejepangan Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia

Bourdieu (1993 hal. 215) menyatakan bahwa arena adalah sebuah tempat atau lingkungan sosial yang terbentuk sesuai hukum - hukum dan dari modal – modal tertentu yang sekaligus menjadi tempat relasi - relasi kekuasaan yang berlangsung.

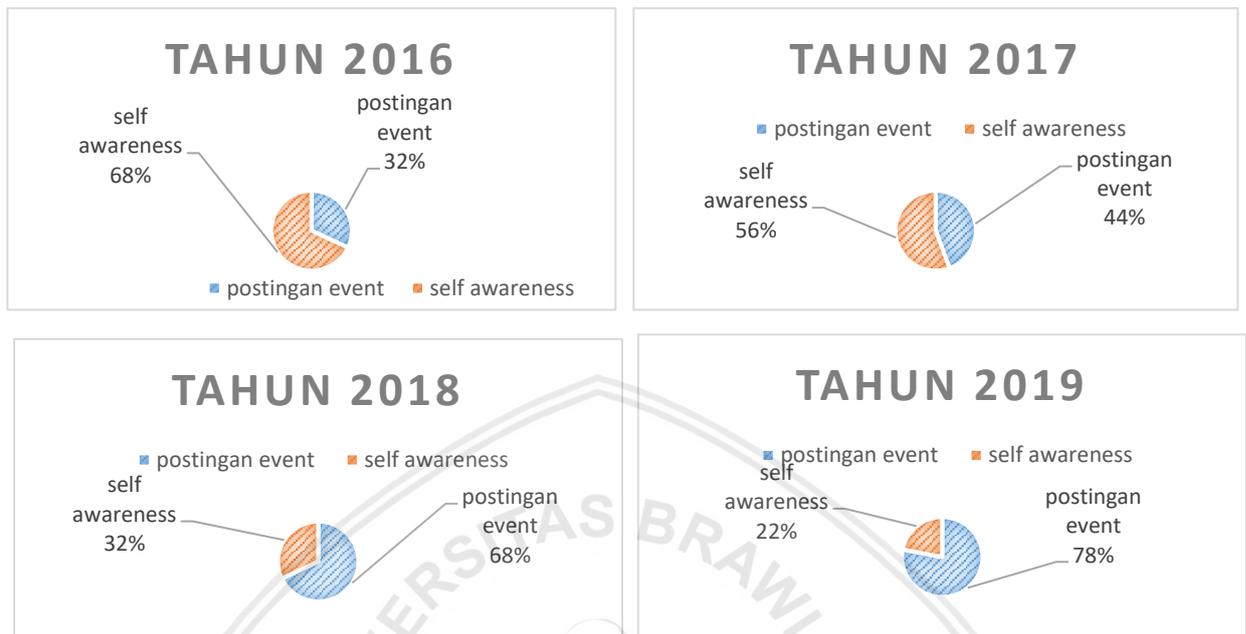
Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia atau yang biasa disingkat menjadi BPAWI telah memiliki nama atau cukup dikenal dikalangan para *wibu* di dunia jeJepangan di Indonesia. Terbukti dari tahun 2015 awal terbentuknya hingga tahun 2019 komunitas ini mempunyai pengikut di facebook berjumlah 42.000 lebih pengguna. Dunia jeJepangan di Indonesia ini mencakup banyaknya komunitas-komunitas yang memiliki kegemaran terhadap budaya jeJepangan, diantaranya yaitu komunitas *cosplayer*, komunitas pencinta animasi Jepang, komunitas pencinta *idol group*, dan lain-lain. Tidak hanya sebatas para komunitas dari banyaknya regional, dunia jeJepangan di Indonesia juga terdiri dari banyaknya elemen. Seperti media pemberitaan online tentang jeJepangan, para panitia

penyelenggara acara jeJepangan, dan para pelaku industri kreatif di dunia jeJepangan.



Gambar 4.1.1 para komunitas sebagai agen di arena pergulatan

Dari beberapa elemen tersebut, yang menjadi agen di dalam arena pergulatan dunia jeJepangan adalah media pemberitaan online jeJepangan yang menjadi rival komunitas BPAWI. Media online jeJepangan seperti komunitas *Red Wine* dan *Wuih Ada Om Otaku* pada awalnya mempunyai tujuan yang sama dengan komunitas BPAWI yaitu memberi *self awareness* kepada sesama penggemar budaya jeJepangan. Seiring berjalannya waktu, komunitas rival tersebut mulai tenggelam karena tujuannya mulai terpenuhi, dan memutuskan untuk melakukan hal lain untuk mempertahankan eksistensinya.



Gambar 4.1.2 Diagram riwayat postingan komunitas BPAWI

Kegiatan memberikan *self awareness* yang dilakukan BPAWI terbilang berhasil, dilihat dari diagram di atas yang menunjukkan jumlah persentase postingan tentang memberikan *self awareness* turun dari tahun ke tahun. Terhitung mulai tahun 2016 dengan bersamanya keputusan BPAWI untuk masuk ke arena baru, yaitu arena pemberitaan dunia jeJepangan. Konsistensi dari komunitas BPAWI pun dapat terlihat dengan lebih memperbanyak postingan tentang pemberitaan dunia jeJepangan demi berjuang pada arena yang baru digelutinya. Pada awal terbentuknya, komunitas BPAWI sukses menjadi *pioneer* dan lebih mendominasi komunitas lain seperti *Red Wine* dan *Wuih Ada Om Otaku*, khususnya dalam gerakan untuk memberikan *self awareness* kepada sesama penggemar jeJepangan melalui media sosial *facebook*. Sebaliknya, saat ini arena pergulatan dan tujuan

komunitas BPAWI telah berubah khususnya dalam hal mempromosikan festival jeJepangan dan menyajikan informasi perkembangan dunia jeJepangan.



Gambar 4.1.2 agen pemberitaan *online* jeJepangan

Arena pemberitaan *online* dunia jeJepangan ditempati beberapa agen baru hingga agen yang telah lama berada pada arena tersebut. Komunitas BPAWI dan Risa Media sebagai kompetitor baru pada arena pemberitaan *online* dunia jeJepangan, ke dua komunitas tersebut termotivasi untuk mengikuti pendahulunya yaitu komunitas KAORI yang sebelumnya sudah berada dan tetap konsisten untuk menyajikan informasi tentang dunia jeJepangan mulai tahun 2008 hingga sekarang tahun 2019. Konsistensitas yang dilakukan oleh komunitas KAORI berbuah penggemar setia, terhitung sebanyak 140.000 lebih pengguna *facebook* mengikuti lamannya. Penulis memilih indikator pengikut laman *facebook* sebagai posisi agen pemberitaan *online* pada suatu arena. BPAWI yang mempunyai 42.000 lebih pengikut pengguna *facebook* berada pada posisi tidak mendominasi maupun tidak didominasi oleh agen manapun. Dapat dikatakan pada arena pemberitaan media

online jeJepangan dominasi tidak dilakukan oleh agen manapun, dikarenakan semua agen pada arena ini memiliki tujuan yang sama, yaitu menyajikan informasi mengenai dunia jeJepangan dengan bebas dan sukarela tanpa ada “setiran” dari pihak manapun.

4.2 Modal Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia.

Menurut Bourdieu, modal menjadi pendasaran tentang konsep kelas masyarakat, dimana jumlah modal yang dimiliki oleh masyarakat menentukan keanggotannya di kelas sosial. Modal juga dapat dijadikan sebagai alat untuk memproduksi kekuasaan dan ketidaksetaraan. Lalu modal juga hal yang dibutuhkan sebuah individu atau sebuah kelompok untuk mencapai arena. Modal atau kapital dikategorikan menjadi empat macam, diantaranya adalah modal ekonomi, modal sosial, modal simbolik dan modal kultural. Dari hasil wawancara yang penulis telah lakukan penulis menemukan satu modal yang sangat mendukung subyek untuk menempati suatu arena, yaitu modal sosial.

Bourdieu (1986, hal.243) mengemukakan bahwa modal sosial pada umumnya berbentuk jaringan sosial yang dimiliki pelaku (individu atau kelompok) yang berhubungan dengan pihak lain yang memiliki kuasa. Modal sosial yang dimiliki komunitas BPAWI tersebut ternyata cukup berperan besar dalam membantunya untuk aktif pada arenanya di dunia jeJepangan baik di dunia maya maupun di lingkungan sosial. Berawal dari *circle* kecil penikmat budaya jeJepangan di Surabaya, para pengurus komunitas BPAWI memanfaatkan habitus mereka yang gemar untuk bersosialisasi dengan sesama komunitas penikmat budaya jeJepangan

dari luar regional. Bermodal media sosial untuk melakukan *forum discussion online* kemudian dengan seiring berjalannya waktu, BPAWI melakukan *gathering event offline* dengan banyak komunitas-komunitas dari luar regional lain yang awalnya hanya terhubung di dunia maya. Berbekal dari jaringan yang mereka bangun dengan sesama penikmat budaya jeJepangan, jaringan yang mereka miliki semakin berkembang dengan terlibatnya berbagai pihak seperti, media online tentang jeJepangan, dengan beberapa penyelenggara-penyelenggara acara jeJepangan. Berkembangnya jaringan yang komunitas BPAWI miliki, sangat berfungsi untuk mempromosikan tujuan komunitas BPAWI yaitu, memberikan *self awareness* kepada sesama pencinta budaya jeJepangan.

Semua kegiatan yang dilakukan oleh komunitas BPAWI didasari oleh sifat peduli sesama dan tidak mengharapkan keuntungan sama sekali, dapat dikatakan komunitas BPAWI adalah komunitas *non-profit*. Modal ekonomi tidak mendukung komunitas BPAWI bermain di arena dunia jeJepangan, walaupun mereka telah memiliki banyak pengikut di laman *facebook* mereka memilih untuk tidak mencari keuntungan dalam kegiatannya yg selama ini dilakukan dari tahun 2015 hingga tahun 2019.

4.3 Habitus Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia

Bourdieu mendefinisikan habitus adalah hasil ketrampilan yang menjadi tindakan praktis (tidak selalu disadari) yang kemudian diterjemahkan menjadi suatu kemampuan yang kelihatannya alamiah dan berkembang dalam lingkungan sosial tertentu (Bourdieu, 2011 hal.174). Interaksi manusia dengan manusia atau

kelompok didasari oleh habitus. Habitus yang mendasari terjadinya kehendak merespon, merasa, berfikir, bertindak dan bersosialisasi dengan individu lain. Habitus dapat diandaikan sebagai mekanisme pembentuk praktik sosial yang beroperasi dalam individu, karena habitus berada dalam diri individu maka habitus diperoleh dari pengalaman individu dengan individu lain di dunia sosialnya (Bourdieu dalam Fauzi, 2014 hal. 98-100). Kegemaran, gaya hidup dan pola pikir merupakan salah satu tindak individu yang terbentuk tanpa disadari dari dalam individu yang berhubungan dengan individu lain dalam dunia sosial. Hal ini sesuai dengan aspek pemikiran Bourdieu, maka ke tiga pendekatan tersebut digunakan dalam menggali habitus, dimana habitus berperan dalam kegiatan berkelompok komunitas BPAWI.

1. Habitus berdasarkan pemetaan kegemaran :

Pengurus komunitas BPAWI memiliki kegiatan seperti pada umumnya orang-orang yang berkelompok. BPAWI memiliki rutinitas seperti menjaga komunikasi dengan berhubungan melalui *group chat*, bertukar pendapat, saling memberi masukan pada kegiatan *review event* yang telah dilakukannya. Namun dibalik rutinitas berkelompok komunitas BPAWI, para pengurus komunitas BPAWI ini juga memiliki kegemaran yang sama yaitu sesama penikmat *anime* dan juga pegiat *game online*. Rata-rata para pengurus komunitas BPAWI itu telah menggemari *anime* dan *game online* sejak tahun 2010. Dalam menggeluti kegemaran ini tidak jarang para pengurus BPAWI saling bertukar pendapat mengenai *game online* dan memberi rekomendasi *anime* atau *game online* terhadap satu

sama lain. Genre dari *anime* dan *game online* yang dinikmati para pengurus komunitas BPAWI ini pun cukup variatif, sehingga menimbulkan perbedaan pendapat dalam diskusi yang biasa dilakukan para pengurus komunitas ini. Tidak hanya sebatas menggeluti *game online* saja, namun pendiri dari komunitas BPAWI ini ternyata memiliki kegemaran yang bertolak belakang seperti menonton sepakbola khususnya persepakbolaan Indonesia. Berserikat dan mengikuti beberapa acara *nobar* (nonton bareng) di depan layar kaca maupun langsung di stadium sepakbola hal ini sudah lama digeluti dari dulu sebelum mengetahui dunia jeJepangan.

Sifat berkelompok para pengurus komunitas BPAWI terbentuk dengan pengaruh satu sama lain dilihat dari kesamaan kegemaran yang mereka miliki. Ikatan mereka semakin kuat karena perdebatan yang mereka lakukan di komunitas BPAWI tidak putus, bahkan kerap dilanjutkan pada forum lain yaitu forum *game online* dan *anime*. Lalu kegemaran pendiri yang kerap berserikat dengan sesama pencinta klub sepakbola ternyata melatarbelakangi terbentuknya komunitas BPAWI. Sifat berkelompok yang dimiliki saudara Abi, selaku pendiri komunitas BPAWI ternyata sudah dimiliki sebelum menggeluti dunia jeJepangan. Lalu sifat tersebut juga semakin memberi dampak terhadap sekitar untuk saling bersosialisasi dan menyebar seiring dengan kegiatannya menggeluti dunia jeJepangan.

2. Habitus berdasarkan pemetaan gaya hidup :

Gaya hidup para pengurus komunitas BPAWI cukup berbeda dengan remaja Indonesia pada umumnya. Mereka lebih memilih menghabiskan waktunya pada dunia maya seperti bermain media sosial dan bermain *game online*. Kemudian para pengurus komunitas BPAWI tersebut terbilang sangat menggemari dunia jeJepangan tetapi masih pada batasan yang wajar dalam hal membeli *merch-merch* yang berasal dari *anime* dan *manga*, seperti miniatur karakter *anime*, hiasan dinding, gantungan kunci, dan lain-lain. Justru sebaliknya salah satu pengurus komunitas BPAWI lebih memilih berjualan *merch* jeJepangan seperti gantungan kunci, stiker, poster *anime* dan lain-lain. Kegiatan berjualan *merch* dan mendirikan *booth* ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan *review event* yang biasa dilakukan pada acara jeJepangan di kota-kota besar.

Habitus gaya hidup para pengurus komunitas BPAWI berdasarkan paparan data di atas tersebut, bila dianalisis secara mendalam dibangun berdasarkan pada faktor lingkungan dan kesempatan. Faktor lingkungan merangsang para pengurus komunitas BPAWI untuk hidup sebagaimana para sesama penggemar *game online* dan menggiati kegiatan bertukar pendapat melalui sosial media maupun forum-forum game. Kegiatan bertukar pendapat melalui sosial media ini juga yang melatarbelakangi kegiatan *offline gathering* pada acara jeJepangan yang dilakukan BPAWI. Mereka menyadari pentingnya bersosialisasi sesama *hobbyist* dan bertukar pendapat lebih mendalam dengan bertatap muka untuk mendapatkan

masukan dan saran yang lebih berkualitas. Kemudian dengan data di atas pengurus komunitas BPAWI memang mempunyai sifat konsumtif namun pada lain sisi, sifat tersebut juga yang membuat timbulnya sifat produktif dan menemukan kesempatan pada pasar, memanfaatkan *link* maupun koneksi yang mereka miliki sehingga memudahkan mereka untuk berjualan *merch-merch* jeJepangan dan memenuhi permintaan pasar seperti berjualan di acara jeJepangan.

3. Habitus berdasarkan pemetaan pola pikir :

Kelompok pencinta jeJepangan di Indonesia yang biasa disebut *wibu* beberapa waktu belakangan ini mulai berani unjuk gigi di dunia lingkungan sosial terbukti dengan banyaknya acara-acara jeJepangan yang diselenggarakan di beberapa kota-kota besar di Indonesia. Para penggemar budaya jeJepangan tersebut juga tidak jarang menuai kontroversi yang mengakibatkan citra pencinta jeJepangan di mata masyarakat umum menjadi buruk. Kemudian komunitas BPAWI mulai menyadari citra kita seorang *wibu* akan menjadi lebih buruk jika para oknum yang menuai kontroversi hanya dibiarkan saja. Oleh karena itu, mereka tergerak untuk memberikan *self awareness* kepada sesama pencinta jeJepangan agar menjadi *hobbyist* yang lebih baik dan mempertahankan citra yang baik kepada masyarakat umum. Selain itu, citra seorang pencinta budaya jeJepangan (*otaku*) di Jepang sendiri memiliki kesan yang penyendiri, anti sosial, dan “aneh”. Namun, komunitas BPAWI percaya bahwa sebagai pencinta jeJepangan (*wibu*) tidak akan meniru budaya *otaku* yang

mempunyai kesan seperti yang diuraikan di atas, sebagai makhluk sosial dan warga negara Indonesia yang suka berbaur dengan sesama dan berjiwa sosial juga harus aktif dalam kegiatan sosial.

Nilai dan norma yang dianut komunitas BPAWI dalam berinteraksi pada sesama pencinta jeJepangan dibangun berdasarkan nilai dan norma sosial masyarakat Indonesia untuk saling bekerja sama dan mengingatkan sesama dan nilai tersebut berhasil diaplikasikannya terhadap budaya jeJepangan yang berasal dari luar Indonesia. Pada umumnya, jika suatu kelompok terlalu mencintai kegiatan atau hal yang mereka sukai tidak jarang kelompok itu sendiri melupakan budaya dan norma yang mereka miliki. Namun, komunitas BPAWI tidak demikian dan tetap memegang norma dan nilai yang mereka miliki sebagai masyarakat Indonesia.

Menurut tiga pemetaan habitus yang meliputi kegemaran, gaya hidup, dan pola pikir kegiatan para pengurus komunitas BPAWI sering melakukan kegiatan sharing informasi dan bersosialisasi dengan sesama pegiat budaya jeJepangan. Hal ini pun sesuai dengan konsep Pierre Bourdieu mengenai Trajektori dan Strategi, dimana mendistribusikan segenap modalnya ke dalam suatu ranah, tetapi yang berbeda dengan konsep Pierre Bourdieu ini ialah agen tersebut tidak mengincar posisi dominan layaknya yang dijelaskan Bourdieu. Hal ini dapat diketahui dari lingkungan para pengurus komunitas BPAWI yang bisa dikatakan sebagai lingkungan sosial yang membentuk habitus bagi para pencinta budaya jeJepang. Dalam pembentukan habitus yang dilakukan secara kolektif, di sini akan terjadi

perbedaan dalam proses penerimaan antarpegiat satu dengan pegiat lain. Kondisi ini pun mengakibatkan perbedaan penerimaan habitus yang diinternalisasikan kepada aktor yaitu komunitas pencinta jeJepang. Perbedaan di sini ialah proses jangka waktu penerimaan habitus, ada yang menerima dengan cepat maupun ada yang memerlukan waktu lebih.

4.4 Strategi dan Trajektori Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia.

Bourdieu (2006 hal, 131) menjelaskan bahwa strategi rekonversi modal mengacu pada mobilitas agen dalam ruang sosial berdasarkan dan pembentukan modal-modal yang dimilikinya ke dalam modal-modal spesifik yang berlaku dalam arena. Trajektori agen dalam sebuah ruang sosial dan arena pun tidak terlepas dari adanya strategi sebagai sebuah cara bagi para agen untuk memposisikan diri sekaligus untuk mendistribusikan modal yang dimilikinya (Karnanta, 2013 hal.6).

Terdapat dua bentuk sehingga komunitas BPAWI dapat mempertahankan eksistensinya di arena dunia jeJepangan. Strategi pertama, yaitu memberikan *self awareness* kepada sesama pencinta dunia jeJepangan melalui postingan-postingannya di media sosial *facebook*, hingga mendapat pengakuan dari agen lainnya. Strategi ini memanfaatkan modal yang dimiliki, yaitu modal sosial atau jaringan di lingkungannya. Strategi kedua, yaitu mulai terlihat pada saat BPAWI masuk di arenanya yang baru dan bersaing dengan para agen baru. Demi memperoleh posisinya di arena baru, komunitas BPAWI melakukan banyak kegiatan di dunia nyata seperti *me-review event* jeJepangan dengan memanfaatkan

jaringan yang mereka miliki. Hasil *review* yang kerap dipublikasikan oleh komunitas BPAWI dijadikan acuan para penyelenggara *event* sehingga memunculkan kepercayaan dan pengakuan dari pihak para penyelenggara *event* terhadap komunitas BPAWI. Dari hal tersebut komunitas BPAWI memperoleh modal simbolisnya. Modal sosial dan modal simbolis yang dimiliki menempatkan BPAWI pada posisinya yang baru, yaitu tidak mendominasi maupun tidak didominasi. Trajektori sosial yang dilakukan komunitas BPAWI tersebut merupakan strategi untuk mempertahankan eksistensinya di arena pergulatan dunia jeJepangan.

4.5 Praktik Sosial Komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di dunia jeJepangan

Berawal dari hanya perkumpulan para pegiat budaya jeJepang yang pertamanya hanya sekedar iseng belaka untuk memberikan *self awareness* kepada para *wibu* agar tetap menjadi *hobbyist* yang lebih berkualitas melewati postingan-postingan di *fanpage* BPAWI pada media sosial facebook. Para pegiat budaya jeJepang tersebut menjadi tidak hanya aktif di dunia jejaring sosial saja, juga mempunyai banyak kegiatan di dunia sosial khususnya pada acara jeJepangan yang dilaksanakan di berbagai macam kota-kota besar di Indonesia. Antara lain, berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai perkembangan di dunia jeJepangan dengan sesama pencinta budaya jeJepangan. Terhitung per 2017 komunitas BPAWI juga memulai kegiatan baru yaitu *review event* jeJepangan. Kegiatan ini bertujuan untuk mempublikasikan hasil *event* yang telah dilaksanakan. Penilaian

bagus atau buruknya sebuah *event* yang sudah direview oleh komunitas BPAWI ini terbilang cukup objektif dan jujur, dilihat dari banyaknya *event* yang telah direview memiliki bermacam-macam penilaian dari yang sangat baik hingga ada juga yang sangat buruk.

Semua penilaian dan kritikan yang diberi oleh komunitas ini ditulis menjadi sebuah postingan pada *fanpagenya* di media sosial facebook. Kerap juga postingan hasil dari *review event* yang telah dipublikasikan oleh komunitas ini juga menjadi acuan para penyelenggara *event* untuk membuat *event* jeJepangan di tahun berikutnya agar menjadi lebih baik jika *event* mereka mendapat penilaian yang buruk atau kritikan, untuk *event* yang dinilai cukup baik juga akan memberikan motivasi untuk mempertahankan kualitas mereka dalam menyelenggarakan *event* jeJepangan di tahun-tahun berikutnya. Selain itu, karena komunitas BPAWI sudah terbilang sering melakukan review *event* di beberapa daerah, komunitas BPAWI pernah ditanyai pendapatnya tentang bagaimana idealnya sebuah *event* jeJepangan oleh seorang *event organizer* yang akan menggelar *event* jeJepangan.

Hasil perumusan habitus, modal, dan arena yang menghasilkan suatu praktik sosial yang akhirnya menentukan apakah komunitas ini bisa mendapatkan pengakuan sebagai komunitas pencinta dunia jeJepangan dari komunitas lain. Praktik sosial ini merupakan hubungan relasional antara struktur objektif dengan representasi subjektif, agen dan para pelaku modal yang terjalin secara dialektik serta saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya dan saling bertaut dalam *social practice* atau praktik sosial. Praktik sosial ini pun juga merupakan sebuah

integrasi yang telah dirumuskan oleh Bourdieu sebagai **(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik**.

Dari hasil analisis penulis menemukan beberapa kegiatan praktik sosial yang dilakukan dalam komunitas BPAWI ini adalah yang telah dituliskan di atas, yaitu pertukaran ide dan pendapat mengenai dunia jeJepangan di Indonesia yang dilakukan melalui media online maupun di dalam *gathering event* jeJepangan antara pengurus komunitas BPAWI dengan sesama penggemar budaya jeJepangan dari komunitas lain.

Berikutnya adalah kegiatan *review event* yang telah diuraikan di atas, yang nantinya kegiatan *review event* ini akan menjadi acuan para penyelenggara *event* jeJepangan menurut analisis penulis hal tersebut termasuk praktik sosial yang dilakukan komunitas BPAWI. Pada kegiatan tersebut terjadi pertukaran pendapat dan masukan untuk pihak penyelenggara *event* maupun pihak penyelenggara terhadap komunitas BPAWI yang telah melakukan *review event*. Dengan adanya interaksi antara sesama komunitas pencinta budaya jeJepangan maka akan terjadilah proses produksi modal sosial yang akan ditanamkan dengan satu sama lain.

Pada kegiatan interaksi inilah strategi mulai berjalan, dimana adanya praktik seorang agen di dalam sebuah ruang sosial atau arena tertentu yang secara perlahan akan membentuk dan mengembangkan modal yang dimilikinya. Akan tetapi, ada hal lain yang menjadikan suatu konflik dalam komunitas yang harus diperhatikan dalam pertukaran pendapat yaitu saling menghargai pendapat satu sama lain dan harus memperhatikan tutur bahasa agar tidak melukai perasaan lawan diskusi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil data yang telah peneliti analisis dan jabarkan pada bab IV, penulis dapat menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Arena pergulatan di dunia jeJepangan berkembang dari tahun ke tahun dengan banyak tujuan. Pada awalnya, komunitas BPAWI terbentuk dengan tujuan untuk memberikan *self awareness* kepada sesama penggemar budaya jeJepangan. Di arena ini, komunitas BPAWI mendominasi agen-agen lain yaitu komunitas *Red Wine* dan *Wuih Ada Om Otaku*. Seiring berjalannya waktu, tujuan tersebut sudah membuahkan hasil dengan meningkatnya penggemar budaya jeJepangan yang memiliki *self awareness*. Agen-agen lain yang menjadi kompetitornya tersebut mulai tenggelam, namun komunitas BPAWI melakukan strategi trajektori sosial dan rekonversi modal.

Trajektori sosial yang dilakukan komunitas BPAWI, yaitu melakukan perpindahan yang dahulunya menempati arena pemberitaan media *online* dalam menanamkan *self awareness* berpindah ke arena pemberitaan media *online* dalam menyajikan informasi terbaru tentang dunia jeJepangan. Rekonversi modal yang dilakukan komunitas BPAWI, yaitu memanfaatkan jaringan (modal sosial) yang mereka miliki untuk mendapatkan kepercayaan atau sebuah pengakuan (modal sosial) demi bertarung dengan agen lain dalam arena baru arena pemberitaan media

online dunia jeJepangan. Kedua strategi ini, menjelaskan komunitas BPAWI untuk mempertahankan eksistensinya dan terus memiliki tujuan.

Posisi komunitas BPAWI di arena yang barunya tidak sama demikian dengan arena yang dulu ditempati. Posisi komunitas BPAWI kini mengalami perubahan, dengan tidak mendominasi agen lain seperti Risa Media, maupun tidak didominasi oleh agen yang telah lama berada pada arena pemberitaan media *online* jeJepangan yaitu KAORI.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan bagaimana sebuah komunitas bisa mempertahankan eksistensinya dalam dunia arena yaitu dunia jeJepangan dengan menganalisis arena produksi kultural dari komunitas Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia di dunia jeJepangan. Oleh karena itu, harapannya dari penelitian ini ada penelitian lebih lanjut tentang suatu komunitas penggemar pop kultur jeJepangan dengan menganalisis identitas sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azuma, Hiroki. (2001). *Dobutsuka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai*. Tokyo: Kodansha Gendai Shinsho.
- Bourdieu, Pierre (1986). *The Form of Capital*. dalam J.G Richardson (ed) *Handbook of theory and research for the Sociology of Education* New York : Greenwood Press.
- Bourdieu, Pierre (1993). *The Weight of The World*. Stanford : Standford University Press
- Bourdieu, Pierre (2006). *Distinction*. New york : Routledge.
- Bourdieu, Pierre (2010). *Arena Produksi Kultural*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Bourdieu, Pierre (2011) *Choses Dites : Uraian dan Pemikiran*. Jogjakarta : Kreasi Wacana.
- Craig, Timothy J. (2000). *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe.
- Fashri, Fauzi. *Pierre Bourdieu : Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta : Jalasutra, 2014.
- Grassmuck, Volker. (1990). *“I’m Alone, but not lonely” :Japanese Otaku Kidscolonize the Realm of information and Media, a Tale of Sex and Crime for Faraway Place*. United Kingdom: eeodo.
- Gulo, W. (2002). *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Harker Richard (1990). *(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik Pengantar paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Herdiansyah, Haris. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jenkins, Chris. (2010). *Membaca Pemikiran Bourdieu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kertajaya, Hermawan. (2008). *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Lincoln, Y.S, & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Beverly Hills, CA: Sage.
- Moelong, Lexy J. (2006). *Metode Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.



Moelong, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa (Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistik)*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi (1983). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindon Persada.

Usman, Akbar. (2008). *Metodologi Penelitian Sosial Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zuriah, Nurul. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan (Teori-Aplikasi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jurnal Karya Ilmiah:

Azizah, Chusnul. (2014). *Peran Komunitas Online Fanfiction Dalam Mengembangkan Literasi Media Sebagai Praktik Reproduksi Kultural*. Universitas Airlangga. Surabaya.

Gartman, David (2002). *Bourdieu's theory of cultural change : Explication application, critique change : Sociological Theory Vol. 20 No. 2, 255-255*

Davis, Jesse Christian. (2008). *Japanese Animation in American and its Fans* Oregon University. Oregon.

Handaningtias, Uliviana Restu. (2017). *Peristiwa Komunikasi Dalam Pembentukan Konsep Diri Otaku Anime Vol. 5 No. 2, 202-209*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Banten

Indrawan, Rahmat Rinaldy. (2018). *Dampak Game Granblue Fantasy Terhadap Penggemarnya di Universitas Brawijaya*. Universitas Brawijaya. Malang.

Karnanta, K. Y. (2013). *Paradigma Teori Arena Produksi Kultural Sastra Kajian terhadap Pemikiran Pierre Bourdieu. Jurnal Poetika Vol. 1 No. 1,3-15*

Krisdanto, Nanang. (2014) *Pierre Bourdieu, Sang Juru Damai. Journal KANAL. Vol. 2, No.2,*

Internet:

- Burikko, Machi ni ha otaku ga ippai. Diakses pada 10 november 2018 dari,
<https://burikko.net/people/otaku01>
- Crunchyroll, Everybody has heard of otaku, but does the word mean what you think it does? Diakses pada 25 Februari 2019 dari,
<https://www.crunchyroll.com/en-gb/anime-feature/2016/08/22/feature-found-in-translation-the-evolution-of-the-word-otaku-part-1>
- Facebook, Badan Pengawas Aktivitas Wibu Indonesia. Diakses pada 9 September 2018 dari,
<https://www.facebook.com/bpawi/>
- Japan Powered, Am i a Weeaboo? What does Weeaboo Mean Anyway? Diakses pada 25 Februari 2019 dari,
<https://www.japanpowered.com/otaku-culture/am-i-a-weeaboo-what-does-weeaboo-mean-anyway>
- KBBI Kemendikbud, Media Sosial Diakses pada 10 November 2018 dari,
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media%20sosial>
- MOFA Ministry of Foreign Affairs of Japan, Wakaru Kokusai Jousei Diakses pada 9 Mei 2019 dari,
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/press/pr/wakaru/topics/vol138/index.html>
- Neo japonisme, What Kind Otaku Are You Diakses pada 9 Mei 2019 dari,
<http://neojaponisme.com/2008/04/02/what-kind-of-otaku-are-you/>
- Risa Media, Sejarah Budaya Jepang di Indonesia Diakses pada 10 November 2018 dari,
<https://risamedia.com/perspektif/sejarah-budaya-jejepangan-di-indonesia-bagian-1/>