BAB IV

INTERPRETASI HASIL PENELITIAN

A. Temuan Penelitian

Temuan penelitian berupa data lapangan diperoleh melalui penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Ini sangat diperlukan sebagai hasil pertimbangan antara hasil temuan penelitian dilapangan dengan teori yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

Dari penelitian yang telah dilakukan, temuan yang didapatkan antara lain berkaitan dengan dominasi media *anime* Jepang dan bagaimana peran media *anime* Jepang dalam membentuk identitas pelaku *cosplay* di Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya. Hasil penelitian tersebut menemukan beberapa temuan di lapangan, yaitu :

1. Sosialisai *Anime* dan *Cosplay* Jepang pada Informan

Pengenalan terhadap *anime* dan budaya *cosplay* Jepang sebenarnya sudah dimulai sejak beberapa tahun yang lalu. Indonesia awalnya bekerjasama dengan Negara Jepang dalam bidang teknologi dan Komunikasi. Banyak tayangan televisi di Indonesia yang kini menyiarkan Kartun-kartun asal Jepang, seperti Naruto, Bleach, Dragonball, Detective Conan, Samurai X, Sailormoon, Ghost at school, Tokyo mew mew, Megical DoReMi, Eyeshield 21, Kekkaishi, Hamtaro, Doraemon dan masih banyak lagi[57]. Tidak hanya tayangan televisi produksi komik di

[57] hasil observasi peneliti 20 april- 10 Juni 2015.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indonesia juga banyak menerbitkan komik-komik asal negeri sakura tersebut. .

Diawali melalui peran media yang ada. Sejak kecil informan sudah banyak mengenal budaya Jepang melalui media *manga, anime* dan game, dari sana *cosplay* muncul sebagai budaya populer berdasarkan informasi yang diperoleh dari media-media tersebut.

Sudah tidak bisa disangkal lagi bahwa budaya Jepang memang telah masuk dan berpengaruh ke dalam kehidupan sehari-hari sebagian remaja di Surabaya. Hal tersebut bukan semata-mata disebabkan karena budaya tersebut dibawa oleh negara yang notabene-nya telah menjajah negara kita, tapi, memang kekuatan imperialisme negara Jepang di seluruh dunia sudah terkenal kuat. Kekuatan imperialisme ini dengan mudahnya masuk ke dalam budaya negara Indonesia karena tidak lain dan tidak bukan disebabkan cara penyebaran dan pengemasannya yang sangat berbeda.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan bahwa bukan hanya dalam lingkup komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya, namun sudah hampir semua remaja pasti mengenal apa yang disebut dengan Manga (komik Jepang), *Anime* , Game, *Cosplay* dan berbagai produk Jepang lainnya. Bahkan, musik dan filmnya pun tidak jarang diputar di stasiun televisi Indonesia.

Sekarang dapat kita jumpai Festival-festival kebudayaan Jepang hampir di seluruh kota besar di Indonesia tanpa terkecualai di Kota Surabaya. Dandanan dan tingkah para remaja masa kini mengambil dari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

style Harajuku yang berasal dari gaya kehidupan anak muda di Jepang. Hal ini membuktikan telah menjamurnya ketertarikan masyarakat Indonesia terutama para remaja terhadap masuknya kebudayaan Jepang.

Beberapa orang beranggapan kegiatan tersebut sebagai kegiatan positive maupun negative. Namun, dalam kegiatannya dapat diambil sebagian dari maksud bahwa Indonesia dapat dengan mudah menerima pertukaran budaya dari bangsa lain.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, berikut tabel hasil temuan yang diperoleh oleh peneliti tentang sosialisai atau pengenalan awal informan terhadap *anime* dan *cosplay* Jepang :

Sosialisi	**Informan 1**	**Informan 2**	**Informan 3**	**Informan 4**	**Informan 5**
Awal ketertarikan	*Anime*, komik	*Anime*	*Anime*	Game online, *anime*	*Anime*
Sumber awal informasi	Televisi, Komik	Televisi	Teman, Televisi	Teman, youtube, Televisi	Teman, Televisi
Alasan menyukai	Hiburan, jalan cerita	Hiburan, refresing	Refresing	Hiburan, kesenangan	Hiburan, mengisi waktu luang
Karakter tokoh	Shiba Tatsuya	Sakata Gintoki	Minato Arisato	Oikawa	Kirito
Serial *anime* Jepang	Dragon Ball	Dragon Ball, Rouronian Khensin	Naruto	Naruto	Naruto, One Piece

Tabel 4. Sosialisai informan pada *anime* Jepang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Faktor Internal dan Eksternal Informan tertarik pada *Anime* Jepang

Berdasarkan temuan dilapangan, ada beberapa faktor internal maupun faktor eksternal yang menjadi faktor utama ketertarikan remaja di komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya paada *anime* Jepang, yaitu:

a. Faktor Internal

1) Karakter

Hal ini sama layaknya seperti mengidolakan artis dan akhirnya menyukai segala yang berkaitannya. Terlebih lagi, karakter-karakter *anime* mayoritas cantik dan imut serta tampan dan gagah.

Hal tersebut sangat mempengaruhi informan Wildan Amrin Hidayat, yang sangat mengidolakan sosok Gintoki dari serial *anime* Gintama. Wildan mengungkapkan, kaarakter tersebut sangat mirip dengannya dari segi sifat dan tingkah lakunya dalam keseharian.

2) Dunia dalam *Anime* yang Luar Biasa

Hal ini kuat untuk dijadikan alasan, karena dunia di *anime* yang dapat melakukan hal di luar akal sehat manusia seperti layaknya berubah menjadi monster, memiliki kejeniusan berlebih, kemajuan teknologi yang luar biasa dan lain-lain.

3) Jalan Cerita yang Menarik

Anime juga banyak disukai dikarenakan jalan cerita yang menarik, mungkin hal ini lebih kepada ketertarikan kepada suatu *anime*, bukan secara umum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hal ini didukung dengan genre yang terkandung dalam setiap serial *anime.* Ini lebih kepada ketertarikan terhadap suatu genre dari *anime*, bukan secara umum, yang dimaksud disini adalah ketertarikan seseorang yang menyukain jenis cerita yang mengarah pada jalan cerita action, maka remaja akan menyukai serial *anime* yang bergenre action saja dan tidak menyukai *anime* secara umum. Namun hal ini juga kuat untuk dijadikan alasan seseorang menyukai *anime*.

4) Sumber Inspirasi

Di dalam film *anime* ada banyak sekali inspirasi, yang disampaikan secara langsung maupun tidak langsung. Inspirasi-inspirasi tersebut biasanya mengenai perjuangan hidup, cinta, dan persahabatan.

Hadi yang merupakan informan kelima kelahiran Kabupaten Tuban, menyukai serial *anime* Swort Art Online (SAO) karena menurutnya memilii banyak nilai yang dapat dipetik. Hadi mengungkapkan dalam *anime* tersebut, menunjukan tentang perjuangan hidup dan cinta.

b. Faktor Eksternal

1) Pengaruh Lingkungan (Teman)

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap ketertarikan remaja terhadap suatu hal yang baru, salah satunya adalah teman.

Nizar informan asal UNESA kelahiran Mojokerto, pada awal ketertarikannya pada dunia *anime* mendapatkan pengaruh besar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari teman-teman di SMA-nya. Nizar yang awalnya menonton *anime* Jepang hanya sebatas sebagai hiburan, mulai beranjak tertarik memasuki dunia *Otaku* dan *Cosplayer* karena terpengaruh oleh teman-teman disekitarnya di Sekolah. Beberapa teman bermainnya sering membahas tentang *anime* dan mengajak Nizar mengunjungi festival budaya Jepang di Surabaya.

Hal ini merupakan salah satu faktor eksternal yang ditemukan oleh peneliti dari hasil wawancara mendalam pada informan.

2) Pengaruh Media

Dengan terbiasa melihat serial *anime* Jepang yang biasa ditangakan oleh stasiun televisi di setiap libur sekolah, tanpa disadari individu-individu akan tertarik dan ingin melihat serial *anime* lainnya. Disini, menunjukan bahwa media juga berpengaruh dalam perkembangan *anime* Jepang.

Informan Dedi chandra asal Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sunan Ampel Surabaya, sejak kecil Dedi sangat menyukai tontonan-tontonan animasi di TV saat sedang liburan. Tanpa di sadarai, hal tersebut berlanjut hingga dirinya beranjak dewasa.

Tidak hanya media elektronik, media cetak seperti majalah dan koran, kini sudah sangat banyak membantu perkembangan dunia *anime* Jepang. Dari hasil observasi yang dilakukaan peneliti, tak jarang dapat dijumpai beberapa ulasan mengenai perkembangan dunia *anime* Jepang di beberapa koran lokal. Selain itu informan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

juga menyebutkan Majalah AMH Magazine dan Animonster merupakan majalah favorit para informan, majalah-majalah tersebut secara lengkap membahas bagaimana perkembangan dunia *anime* Jepang di Indonesia, mulai dari keluarnya *anime* baru dan festival budaya Jepang di Indonesia khususnya di wilayah Kota Surabaya.

3. Efek-efek yang Terjadi Setelah Menonton *Anime* Jepang

Menonton *anime* adalah aktivitas yang menghibur dan bisa menghilangkan rasa penat. Bagi kebanyakan orang, menonton *anime* Jepang dapat menimbulkan afek atau kebiasaan tertentu. Ada yang positif ada pula yang negatif. Dari hasil data yang diperoleh peneliti dari hasil observasi dan wawancaraa, berikut temuan efek yang timbul setelah remaja menonton serial *anime* Jepang :

a. Mengeluarkan gerakan dan ekspresi menyerupai tokoh *anime*

Seorang fans *anime* akan suka meniru gerakan atau perkataan tokoh *anime* yang dianggapnya unik atau lucu. Misalnya ketika seorang anak yang sedang berkelahi dengan temannya dan memulainya dengan menggerakan kedua tangannya seperti ninja.

b. Meniru gaya bicara tokoh *anime*

Seorang fans *anime* juka suka meniru gaya bicara tokoh *anime* yang memiliki gaya bicara unik, aksen yang lucu dan menambahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kata imbuhan di setiap akhir perkataannya. Ambil contoh karakter Nyanta dari *anime* Log Horizon yang suka menambahkan "nyan~" di akhir kalimat.

c. Ketertarikan menggambar karakter *anime*

Bagi yang suka menggambar, menonton *anime* merupakan perpaduan hobi yang bagus. Para pecinta *anime* yang gemar menggambar senang menuangkan imajinasinya dengan menggambar karakter *anime* favoritnya atau menggambar karakter *anime* favoritnya. Bagi yang mendalami hobi ini biasanya memiliki keinginan untuk membuat manganya sendiri.

d. Ketertarikan terhadap bahasa dan budaya Jepang

Setelah menikmati beberapa seri *anime* dan terbiasa dengan bahasa Jepang, penikmat *anime* biasanya akan tertarik dengan bahasa dan kebudayaan Jepang. Mereka akan mulai penasaran dengan apa arti kata-kata yang selalu terlontar dari karakter yang disukai. Selain itu, secara perlahan remaja juga akan mulai menggemari kebudayaan atau kebiasaan-kebiasaan yang ada di Negara Jepang. Seperti *cosplay* dan festival budaya Jepang.

e. Anti Sosial

Ini juga merupakan salah satu efek negatif dari menonton *anime*. Terlalu banyak menghabiskan waktu mengurung diri di kamar untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menonton *anime* seperti yang biasa para otaku lakukan dapat mengganggu cara komunikasi kita dengan orang lain dan membuat kita menjadi anti sosial.

f. Hobi mengoleksi action figures

Ketertarikan akan tokoh *anime* membuat pecinta *anime* tidak puas hanya melihatnya dalam layar monitor saja. Mereka berpotensi untuk mengoleksi replika dari tokoh *anime* yang biasa disebut action figure.

g. Memotivasi diri sendiri

Sebagian besar *anime* selalu memberikan pesan moral di dalam ceritanya. Memang sudah kebiasaan orang-orang Jepang untuk memotivasi orang lain dalam menjalani hidup. Dan kebiasaan itu pun juga tertuang di dalam *anime*. Pesan dan makna dari sebuah cerita *anime* bisa membantu penontonnya supaya lebih bersemangat dan berjuang lebih keras.

4. *Anime* berperan sebagai Media yang mempengaruhi Pembentukan Identitas Diri Pelaku *Cosplay*

Saat ini pembentukan identitas remaja didominasi oleh kontruksi media. Kondisi tersebut disebut sebagai *media saturated* yaitu media telah menguasai berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk kehidupan kaum muda. Akses terhadap media seperti televisi, film, majalah, dan internet memudahkan mereka untuk memperoleh berbagai informasi yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibutuhkan, memustuskan apa yang menyenangkan bagi mereka dan ingin menjadi seperti apa. Makna yang diperoleh dari media kemudian dibentuk kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan pribadi untuk membentuk identitas.

Kelima informan memperoleh pengaruh besar dari media *anime*, khususnya untuk mendesain kostum *cosplay*. *Anime* memberikan beragam informasi yang dibutuhkan *cosplayer* agar dapat mendalami karakter yang diperankan dalam ber-*cosplay*.

Secara tidak sadar, hal tersebut ikut mepengaruhi identitas diri remaja yang masih dalam pembentukan identitas diri. Remaja-remaja yang telah mengklaim dirinya sebagai pecinta dari *anime* atau yang biasa disebut otaku, mangaplikasikan sifat-sifat atau kebiasaan dari karakter yang disukai pada identitas diri mereka.

Dalam hal ini banyak ditemukan informan yang juga mengaplikasikan beberapa kebiasaan dari karakter yang disukai. Dimana tanpa disadari informan telah menganggap bahwa identitas yang melekat pada karakter yang disukainya, merupakan cerminan dari identitas dirinya.

5. Ekpresi diri Pelaku *Cosplay* Komunitas *Forever For Friend* (FFF) Surabaya

Banyak sekali hal yang dapat di gunakan dalam mengekspresikan diri, baik melalui gaya berpakaian ataupun dandanan kita sehari-hari. Dari ke lima informan di dapatkan bahwa para pelaku *cosplay*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengekspresikan kecintaan mereka terhadap budaya Jepang tidak hanya dari kostum atau pakaian yang mereka gunakan saja, akan tetapi hal-hal seperti musik atau lagupun mereka lebih cenderung menyukai musik atau lagu-lagu Jepang.

Melalui penjabaran identitas pelaku *cosplay* tersebut, ditemukan bahwa kelima informan sebagai pelaku *cosplay* muncul dari adanya keinginan untuk melepaskan diri dari identitas sehari-hari menjadi unik dan terlihat berbeda dari orang lain. Ketika para informan ber-*cosplay*, mereka pun berubah menjadi karakter yang dimainkan. Para pelaku *cosplay* menganggap bahwa *cosplay* adalah gaya hidup, *fashion* dan bentuk ekspresi seseorang.

Hal ini sejalan dengan pendapat Assael, menurut Assael, gaya hidup merupakan suatu gaya dari kehidupan yang diidentifikasikan melalui berapa lama orang menghabiskan waktunya atau beraktivitas. Gaya hidup dapat dipakai dalam konteks penelusuran identitas. Secara sederhana, gaya hidup dapat diartikan sebagai pola yang digunakan orang untuk hidup dan menghabiskan waktu dan uang.

Pelaku *cosplay* sejati menjadikan *cosplay* sebagai bagian dari hidupnya sedangkan pelaku *cosplay* tidak sejati hanya menempatkan *cosplay* sebagai hobi pada waktu tertentu.

Berdasarkan analisis tersebut, identitas informan sebagai pelaku *cosplay* dapat disimpulkan dalam tabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Identitas *cosplayer*	Informan 1	Informan 2	Informan 3	Informan 4	Informan 5
Pembentuk identitas	*Anime/cosplay*	*Anime/cosplay*	*Anime/cosplay*	*Anime/cosplay*	*Anime/cosplay*
Gaya hidup sehari-hari	Negosiasi	Mengikuti	Tidak	Mengikuti	Tidak
Fashion	Tidak	Mengikuti	Tidak	Mengikuti	Mengikuti

Tabel 5. Data identitas pelaku *cosplay* di kehidupan sehari-hari

Dalam tabel, terlihat bahwa informan menunjukan pola penggambaran identitas diri yang berbeda.

6. Identitas diri terbentuk melalui proses Interaksi

Dalam pergaulan bermasyarakat kita pasti pernah menjadi salah satu dari anggota suatu komunitas. Komunitas adalah wadah dimana seseorang menyalurkan hobi dan kesenangan mereka, melalui komunitas inilah konsep diri seseorang mulai terbentuk. Komunitas *Forever For Friend* Surabaya merupakan komunitas yang mana didalamnya terdapat orang-orang yang tertarik dengan segala yang berhubungan dengan dunia *anime*, termasuk *cosplay* dan budaya-budaya Jepang. Bagi para pelaku *cosplay* bermain seni peran dan meniru gaya atau pakaian tokoh-tokoh *anime* Jepang, *manga* Jepang ataupun dari *game*.

Dalam komunitas, pelaku *cosplay* bermain seni peran sangat berpengaruh terhadap konsep diri mereka, sedikit banyak seni peran yang mereka mainkan dalam *cosplay* mempengaruhi konsep diri mereka. Dari komunitas tersebut mereka belajar melalui meniru yang juga sering disebut dengan imitasi, mereka belajar dari pengamatan, dari pengamatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut mereka mengikuti sikap dan tingkah laku serta bertingkah seperti tokoh yang mereka perankan. Peniruan tersebut akan berlangsung terus dalam pergaulan mereka sehari-hari dan akan terus semakin berkembang seiring bertambahnya wawasan dan pergaulan mereka.

B. Konfirmasi Temuan dengan Teori

Hasil penelitian yang sudah terpetakan sebelumnya akan dicari relevansinya dengan teori-teori yang sudah ada. Hal ini dilakukan sebagai langkah lanjutan untuk peneliti mengkonfirmasi atau membandingkan temuan dengan teori sehingga didapatkan jawaban dari rumusan masalah secara holistis. Dalam penelitian ini pemaparan mengenai temuan data terkait *Japanese Culture Imperialism* Surabaya dengan teori identitas dan teori hegemoni.

1. Teori Identitas

Sheldon Stryker dalam teori identitas menjelaskan, setiap individu memiliki penilaian atau artikulasi mengenai diri mereka sendiri yang mungkin berbeda dengan pemahaman oranag lain. Sheldon juga mengatakan, bahwa semakin banyak peran yang dimiliki oleh seseorang dalam interaksi mereka di masyarakat, maka identitas yang dimiliki seseorang semakin banyak juga.

Teori Indentitas dikemukakan oleh Sheldon Stryker (1980). Teori ini memusatkan perhatiannya pada hubungan saling mempengaruhi di antara individu dengan struktur sosial yang lebih besar lagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(masyarakat). Individu dan masyarakat dipandang sebagai dua sisi dari satu mata uang. Seseorang dibentuk oleh interaksi, namun struktur sosial membentuk interaksi. Dalam hal ini Stryker tampaknya setuju dengan perspektif struktural, khususnya teori peran. Namun dia juga memberi sedikit kritik terhadap teori peran yang menurutnya terlampau tidak peka terhadap kreativitas individu.

Teori Stryker mengkombinasikan konsep peran (dari teori peran) dan konsep diri/self (dari teori interaksi simbolis). Bagi setiap peran yang kita tampilkan dalam berinteraksi dengan orang lain, kita mempunyai definisi tentang diri kita sendiri yang berbeda dengan diri orang lain, yang oleh Stryker dinamakan "identitas". Jika kita memiliki banyak peran, maka kita memiliki banyak identitas. Perilaku kita dalam suatu bentuk interaksi, dipengaruhi oleh harapan peran dan identitas diri kita, begitu juga perilaku pihak yang berinteraksi dengan kita.

Disini, identitas bukan merupakan suatu hal yang tetap, abadi, bukan juga suatu unsur dalam diri seseorang yang menjadi acuan kata-kata, melainkan suatu cara teratur dalam 'berbicara' tentang orang. Gagasan bahwa identitas merupakan kontruksi diskursif diperkuat oleh pandangan tentang bahasa bahwa tidak ada esensi yang menjadi acuan bahasa, sehingga tidak ada identitas sesensial. Jadi, representasi tidak 'memotretkan' dunia untuk kita melainkan membentukkannya untuk kita. Itu semua karena hal-hal sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) Penanda menghasilkan makna tidak dalam kaitannya dengan objek tetap melainkan dalam kaitannya dengan penanda lain. Menurut teori semiotika, makna lahir melalui berbagai relasi perbedaan. Jadi, baik bermakna ketika dikaitkan dengaan buruk.

b) Hubungan antara bunyi dengan tanda bahasa, penanda dengan petanda yakni dengan apa yang dimaksudkan, tidak dianggap berada pada hubungan yang tetap dan abadi.

c) Berpikir tentang dunia objek independen berarti melakukan hal yang sama dalam bahasa. Tidak mungkin lari dari bahasa agaar mampu melihat secara langsung dunia objek independen. Kita pun tidak dapat menemukan sudut pandang –Tuhan di mana kita melihat hubungan antara baahasa dengan dunia.

d) Bahasa berkarakter relasional. Kata-kata melahirkan makna tidak dengan mengacu kepada sejumlah karakteristik khusus atau esensial dari suatu objek atau suatu benda melainkan melalui jaringan hubungan permainan-bahasa yang digunakan.

e) Kata tertentu mengandung gema atau jejak makna lain dari kata lain yang terkait dalam berbagai konteksnya. Makna pada dasarnya tidak stabil dan terus menerus terpeleset. Demikianlah pula halnya dengan differance, ‘perbedaan dan ketertundaan’, dimana produksi makna terus menerus ditunda dan ditambahi (atau dilengkapi) oleh makna kata lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Teori Hegemoni

Bagi Gramsci, hegemoni berarti situasi di mana suatu 'blok historis' faksi kelas berkuasa menjalankan otoritas sosial dan kepemimpinan atas kelas-kelas subordinat melalui kombinasi antara kekuatan dengan persetujuan. Jadi, praktik normal hegemoni di arena klasik rezim parlementer dicirikan dengan kombinasi kekuatan dan persetujuan, yang secara timbal balik saling mengisi tanpa adanya kekuatan yang secara berlebihan memaksakan persetujuan. Namun upaya yang sebenarnya adalah untuk memastikan bahwa kekuatan tersebut seakan-akan hadir berdasarkan persetujuan mayoritas yang diekpresikan oleh apa yang yang disebut dengan organ opini publik, koran dan asosiasi.

Dalam analisis Gramscian, ideologi[58] dipahami sebagai ide, makna, dan praktik yang kendati mengklaim sebagai sebenarnya universal, merupakan peta makna yang sebenarnya menopang kekuasaan kelompok sosial tertentu. Diatas itu semua, ideologi itu semua tidak dapat dipisahkan dari aktivitas praktis kehidupan, namun ia adalah fenomena material yang berakar pada kondisi sehari-hari. Ideologi menyediakan aturan perilaku praktis dan tuntutan moral yang sepadan dengan 'agama yang sekuler dipahami sebagai kesatuan keyakinan antara konsepsi dunia dan norma tindakan terkait'(Gramsci, 1971:349)[59].

[58] Ideologi merupakan pandangan dunia kelompok dominan yang menjustifikasi dan memelihara kekuasaan dan yang setara dengan kebenaran.
[59] Barker, chris. 2013. Cultural studies : Teori dan praktek. (Yogyakarta : Kreasi wacana). Hlm : 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Gramsci, suatu blok hegemonik tidak pernah terdiri dari kategori sosio-ekonomi tunggal, namun dibentuk melalui serangkaian aliansi dimana suatu kelompok berposisi sebagai pemimpin. Ideologi memainkan peran krusial dalam membiarkan aliansi kelompok ini (awalnya dikonsepsikan dalam terminologi kelas) menanggalkan kepentingan sempit usaha-ekonomi dan mengutamakan kepentingan 'nasionalis-populer'. Jadi, 'satu kesatuan sosial-kultural' diperoleh 'melalui aneka ragam kehendak, yang tujuan heterogennya secara bersama-sama dimasukkan kedalam satu tujuan tunggal, sebagai basis suatau konsepsi tentang dunia yang adil dan alamiah' (Gramsci, 1971: 349)[60]. Pembentukan, peneguhan atau pengenalan konsepsi umum tentang dunia merupakan suatu aspek dari perjuangan ideologis yang melibatkan transformasi pemahaman melalui kritik nterhadap ideologi populer yang ada.

Jika dikaitkan pada masa kini, pengertian hegemoni menunjukkan sebuah kepemimpinan dari suatu negara tertentu yang bukan hanya sebuah negara kota terhadap negara-negara lain yang berhubungan secara longgar maupun secara ketat terintegrasi dalam negara "pemimpin". Adapun teori hegemoni yang dicetuskan Gramsci adalah:

> "Sebuah pandangan hidup dan cara berpikir yang dominan, yang di dalamnya sebuah konsep tentang kenyataan disebarluaskan dalam masyarakat baik secara institusional maupun perorangan;

[60] *Ibid*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(ideologi) mendiktekan seluruh cita rasa, kebiasaan moral, prinsip-prinsip religius dan politik, serta seluruh hubungan-hubungan sosial, khususnya dalam makna intelektual dan moral."

Berdasarkan pemikiran Gramsci tersebut dapat dijelaskan bahwa hegemoni merupakan suatu kekuasaan atau dominasi atas nilai-nilai kehidupan, norma, maupun kebudayaan sekelompok masyarakat yang akhirnya berubah menjadi doktrin terhadap kelompok masyarakat lainnya, dimana kelompok yang didominasi tersebut secara sadar mengikutinya. Kelompok yang didominasi oleh kelompok lain (penguasa) tidak merasa ditindas dan merasa itu sebagai hal yang seharusnya terjadi.

Dengan demikian mekanisme penguasaan kelompok masyarakat dominan dapat dijelaskan sebagai berikut :

a) Kelas dominan melakukan penguasaan kepada kelas bawah menggunakan ideologi.

Disini kelompok remaja di Komunitas *Forever For Friend* Surabaya menjadi kelompok yang didominasi oleh Culture Imperialism Jepang. Kekuataan Imperialisme negara Jepang telah mengdoktrinkan kebudayaan dan nilai-nilai yang ada kepada para informan yang ada di komunitas *Forever For Friend* Surabaya melalui media *anime* Jepang. Dimana para informan secara tidak sadar mengikutinya, dan secara perlahan kelompok tersebut tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merasa didominasi dan merasa hal tersebut sudah seharusnya terjadi.

b) Masyarakat kelas dominan merekayasa kesadaran masyarakat kelas bawah sehingga tanpa disadari, mereka rela dan mendukung kekuasaan kelas dominan.

Para informan yang merupakan anggota dari komunitas *Forever For Friend* Surabaya yang menjadi kelompok yang telah terdominasi tanpa disadari rela dan mendukung penuh dominasi yang dilakukan oleh kelompok dominan yang dalam kasus ini adalah Negara Jepang.

Anime Jepang mendominasi dengan berhasil menyisipkan nilai-nilai dari berbagai aspek kehidupan dalam proses pembentukan identitas diri remaja Surabaya khususunya pelaku *cosplay* di komuntas *Forever For Friend* Surabaya.

C. Relevansi Temuan dengan Ilmu dalam Agama Islam

Dalam sebuah *halaqah* nasional ulama dan tokoh pendidikan di UIN Malang, Minggu 17 Mei 2009, Menteri Agama Muhammad Maftuh Basyuni mengatakan, “Saat ini kita berada ditengah pusaran hegemoni dunia. Revolusi iptek tidak hanya menghadirkan kemudahan dan kenyamanan hidup bagi manusia, tapi juga mengandung serentetan permasalahan. Contohnya, teknologi multimedia yang berubah begitu cepat sehingga mampu membuat informasi lebih cepat didapat, kaya isi, dan tak terbatas ragamnya, serta lebih mudah dan enak untuk dinikmati.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Namun, di balik semua itu sangat potensial untuk mengubah cara hidup seseorang. Bahkan, dapat dengan mudah merambah ke bilik-bilik keluargadan merusak mereka yang semula sarat dengan norma susila." (*pikiran Rakyat*, Senin, 18 Mei 2009: 8)[61]

Sikap kritis dalam menyaring informasi atau kecanggihan media sangat perlu dimiliki, sesuai dengan perintah dalam Al-Quran Surah Al-Hujarat (49) ayat 6 yang berbunyi,

> *"Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu suatu berita, maka periksalah dengan teliti, agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaanya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu."*

Hal ini sesuai dengan kasus *Japanese Culture Imnperialism*, sebagai konsumen terhadap informasi-informasi yang didiberikan oleh media, maanusia harus bersifat selektif dan kritis, agar tidak dapatr dengan mudah terpengaruh dengan ideologi yang secara perlahan disalurkan melalui media-media tersebut.

Belum lagi dampak kekerasan yang lalu, seorang anak kelas IV SD yang membanting yang membanting dan memukuli adik perempuannya karena terasuki oleh tontonan *Smack Down* di televisi. Ada juga seorang anak laki-laki berusia 10 tahun yang melilitkan leher adik

[61] Pambayun, Ellys Lestari. 2012. *Communication Quotes.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Hlm : 466

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

laki-lakiny dengan ikat pinggang sampai mati, hanya karena ingin meniru karakter animasi kesukaanya di *game playstation.* Tak terhitung lagi, ,dampak negatif dari suatu muatan atau program media yang kita jumpai sehari-hari ini.

Dampak dua sisi mata uang dari isi media massa ini terkandung dalam Surah Al-An'am (6) ayat 65.

> *"Dia mencaampuradukkan kamu dalam golongan-golongan dan merasakan sebagian kamu keganasan sebagian yang lain....."*

Inilah penyakit yang dimiliki oleh manusia, setiap ada yang berjuang di jalan Allah selalu mendapatkan buruk sangka. Padahal orang-orang yang merasa dirinya benar dengan keyakinan yang tidak kuat apalagi tidak berpegaang pada tali Allah, sama saja dengan kebodohan. Berikut fiman Allah,

> *"Dan mereka pun mengira (zhannu) bahwa benteng-benteng mereka akan dapat mempertahankan mereka dari siksaan Allah." (QS Al-Hasys [59]: 2)*[62]

[62] *Ibid,hlm,467*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id