

**PERSEPSI MASYARAKAT DIGITAL TERHADAP  
KONTEN EDUKATIF SEPUTAR *ANIME*  
(Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial  
(S.Sos) dalam Bidang Sosiologi**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**Oleh:  
IRENA DYAH KRISTINA  
I93219086**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
2023**

**PERNYATAAN  
PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Irena Dyah Kristina  
NIM : I93219086  
Program Studi : Sosiologi  
yang berjudul : **Persepsi Masyarakat Digital Terhadap Konten Edukatif Seputar *Anime* (Studi Netnografi Pada Akun Instagram @Wibuasik)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 05 April 2023

Yang menyatakan



**Irena Dyah Kristina**

NIM: I93219086

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Irena Dyah Kristina  
NIM : I93219086  
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“PERSEPSI MASYARAKAT DIGITAL TERHADAP KONTEN EDUKATIF SEPUTAR ANIME (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)”**, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi.

Surabaya, 31 Maret 2023

Dosen Pembimbing



Husnul Muttaqin, S. Ag. S. Sos. M.S.I

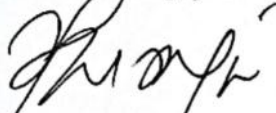
NIP: 197801202006041003

## PENGESAHAN

Skripsi oleh Irena Dyah Kristina dengan judul: **“Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif Seputar *Anime* (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)”** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada hari Kamis, 13 April 2023.

### TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



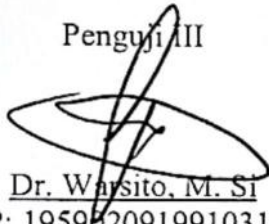
Husnul Muttaqin, S. Ag, S. Sos, M.S.I  
NIP: 197801202006041003

Penguji II



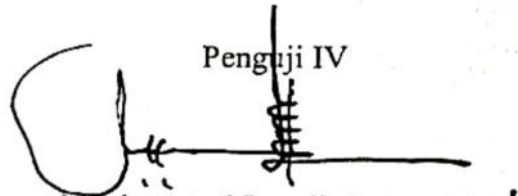
Dr. Dwi Setianingsih, M. Pd I  
NIP: 197212221999032004

Penguji III



Dr. Warsito, M. Si  
NIP: 195902091991031001

Penguji IV



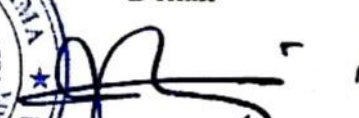
Muchammad Ismail, S. Sos, MA  
NIP: 198005032009121003

Surabaya, 3 Mei 2023

Mengesahkan,  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dekan



  
Dr. Abd. Chalik, M. Ag  
NIP: 197306272000031002





UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Irena Dyah Kristina  
NIM : 193219086  
Fakultas/Jurusan : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik/Sosiologi  
E-mail address : irenadyahkristina@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

PERSEPSI MASYARAKAT DIGITAL TERHADAP KONTEN EDUKATIF SEPUTAR

*ANIME* (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Juni 2023

Penulis

( Irena Dyah Kristina )

## ABSTRAK

**Irena Dyah Kristina, 2023.** *Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif Seputar Anime (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)*, Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

**Kata Kunci:** *Persepsi, Masyarakat Digital, Konten Edukatif, Anime, Wibuasik*

Penelitian ini berfokus pada penelaahan atas beragamnya persepsi masyarakat digital terhadap konten edukatif seputar *anime* yang dihadirkan dalam akun Instagram @wibuasik. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana interpretasi warganet terhadap istilah *anime*, cara akun Instagram @wibuasik mengedukasi masyarakat melalui unggahan konten digitalnya, serta persepsi masyarakat digital terkait berbagai konten @wibuasik. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah netnografi atau etnografi virtual dengan mengedepankan analisis berbasis teori wacana Michel Foucault. Pengumpulan data dilakukan secara observasi netnografis, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah adanya penerimaan serta pemahaman holistik dalam benak mayoritas masyarakat digital terkait istilah *anime* sehingga kesalahpahaman terhadap *anime* menjadi kian berkurang. Selain itu juga dipahami bahwasanya masyarakat digital terbagi menjadi dua kelompok berdasarkan konstruksi persepsinya terhadap serangkaian wacana berupa konten-konten edukatif dalam akun Instagram @wibuasik, yaitu positif dan negatif. Dikotomi tersebut erat kaitannya dengan distingsi latar belakang sosial, pola pikir, pengalaman, hingga prinsip masing-masing individu yang melahirkan pemahaman serta respons berlawanan antar satu sama lain.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN DAN PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN	
SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Konseptual.....	7
F. Sistematika Skripsi.....	12
<b>BAB II : TEORI WACANA MICHEL FOUCAULT SEBAGAI KERANGKA</b>	
<b>TEORETIK</b>	
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Pustaka.....	23
C. Teori Wacana Michel Foucault.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Pemilihan Subyek Penelitian.....	36
D. Tahap-Tahap Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	42
<b>BAB IV : PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA BERBASIS STUDI</b>	
<b>NETNOGRAFI PADA AKUN INSTAGRAM @WIBUASIK</b>	
A. Deskripsi Umum @Wibuasik.....	44
B. Poin-Poin Sentral Bahasan dalam Penelitian	
1. Interpretasi terhadap Istilah <i>Anime</i> di Ruang Digital.....	48
2. Sosialisasi Konten-Konten Edukatif Seputar <i>Anime</i> di Akun	
Instagram @Wibuasik.....	53

3. Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif @Wibuasik Seputar <i>Anime</i> .....	86
C. Analisis Pembahasan dalam Perspektif Teori Wacana Michel Foucault.....	92
BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
1. Pedoman Wawancara.....	108
2. Contoh Unggahan Konten Edukatif Seputar <i>Anime</i> di Akun Instagram @Wibuasik.....	110
3. Biodata Peneliti.....	112
4. Surat Izin Penelitian.....	113
5. Jadwal Penelitian.....	114

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. <i>Engagement rate</i> akun Instagram @wibuasik.....	44
Gambar 4.2. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar <i>anime</i> .....	86
Gambar 4.3. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar <i>anime</i> (2).....	87
Gambar 4.4. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar <i>anime</i> (3).....	88
Gambar 4.5. Contoh ketidaksetujuan masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar <i>anime</i> .....	90
Gambar 4.6. Contoh ketidaksetujuan masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar <i>anime</i> (2).....	91

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini ilmu pengetahuan dan teknologi digital yang menjadi roda utama peradaban manusia kian bertumbuh pesat. Perkembangan tersebut kemudian menjalar ke seluruh sektor kehidupan dalam masyarakat, tak terkecuali sektor hiburan. Berbagai macam hiburan mulai dari yang paling sederhana hingga terlampau mewah hadir untuk bersaing di kancah dunia. Melalui sejumlah media, baik konvensional maupun kontemporer, perlombaan sengit di antara pihak-pihak industri hiburan terus bermunculan. Segala daya, upaya, serta faktor produksi dikerahkan demi menyajikan hiburan terbaik yang mampu menarik perhatian masyarakat luas, terlebih pada konteks masyarakat digital yang dinilai jauh lebih mudah untuk dijangkau. Umumnya hal tersebut dilakukan dengan motif menyebarkan nilai-nilai kebudayaan, menguatkan hegemoni dan dominasi, meraup keuntungan atas produksi, atau sekadar mencapai tujuan rekreatif dalam artian umum. Adapun salah satu bentuk hiburan yang sedang berkembang dalam masyarakat digital adalah *anime*.

*Anime* (baca: *a-ni-me*, bukan *a-nim*) merupakan animasi khas Jepang berupa gambar-gambar bergerak dengan corak warna-warni yang menampilkan sejumlah tokoh dalam berbagai macam konteks lokasi maupun cerita, di mana nantinya akan ditunjukkan pada beragam jenis penonton sesuai klasifikasi usia tertentu. Kata *anime* sendiri ditulis dengan tiga karakter huruf katakana, yakni

a (ア), ni (ニ), dan me (メ) yang merupakan bentuk serapan dari bahasa Inggris *animation* serta digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebut sebuah tayangan animasi. *Anime* sering kali menjadi produk perwujudan animasi dari manga (komik khas Jepang), namun tidak jarang di beberapa situasi terdapat *anime* yang muncul mendahului produksi manganya. Di sisi lain bahkan terdapat juga *anime* yang tidak mengadaptasi serial manga dan justru mengambil alur cerita dari novel ringan atau *light novel* (ライトノベル, *raito noberu*).

Dengan adanya kemudahan akses terhadap segala hal melalui media digital, *anime* lambat laun menjadi hiburan yang dinikmati oleh khalayak umum dari berbagai kalangan. Fenomena tersebut kemudian melahirkan sejumlah komunitas *anime* riil maupun virtual yang tersebar ke berbagai wilayah Indonesia, khususnya kota-kota besar. Komunitas yang terbentuk atas dasar kesamaan hobi dan kegemaran terhadap *anime* ini mampu menjadi wadah bagi para pencinta *anime* serta budaya Jepang lainnya. Hal itu karena setiap anggota komunitas dapat saling berbagi informasi hingga bertukar pendapat dengan sesama anggota melalui media digital (seperti *fansub* atau forum *online*, kolom komentar media sosial, et alia), *event jejepangan*, maupun acara *gathering* (pertemuan) yang diselenggarakan di suatu tempat. Namun sayangnya, meski *anime* tampak semakin berkembang sebagai alternatif hiburan yang atraktif dan fantastis hingga berhasil menciptakan pilar baru bagi jaringan sosial, *anime* tidak selalu dipandang baik di mata masyarakat.

Kecintaan berlebih terhadap *anime* kerap membuat para fansnya merepresentasikan serangkaian perilaku nyentrik tertentu seperti gemar mengkhayalkan sesuatu yang tidak masuk akal, mencampurkan penggunaan bahasa Indonesia-Jepang secara tidak beraturan dalam komunikasi sehari-hari, memasang foto profil karakter *anime* pada akun media sosial, mengagungkan *action figure*, hingga mengunggah foto mesra bersama *dakimakura* (bantal yang didesain khusus agar menyerupai karakter *anime*) dan merasa bahwa bantal tersebut adalah *waifu* (istri) atau *husbando* (suami) yang paling sempurna mengalahkan keberadaan manusia nyata. Perilaku-perilaku di luar kebiasaan umum itulah yang kemudian membuat mayoritas masyarakat menganggap bahwa *anime* senantiasa berkonotasi dengan hal yang akan mengarah pada dampak negatif dan kurang produktif. Anggapan tersebut semakin diperparah dengan realitas beberapa kalangan pencinta *anime* yang memiliki kemampuan interpersonal rendah dengan orang lain, meninggikan segala hal yang bernuansa Jepang dibanding negara sendiri, senang menyendiri, serta cenderung kurang memperhatikan kebersihan diri dan membuat sekujur badannya berbau tidak sedap (istilah umumnya adalah bau bawang).

Padahal, *anime* tidak selamanya membawa dampak negatif bagi kehidupan. Banyak pelajaran positif yang dapat diambil dari *anime* selayaknya tontonan masyarakat pada umumnya seperti menambah pemahaman terhadap bahasa dan budaya Jepang, mengasah kreativitas, hingga memperoleh pelajaran hidup, baik itu seputar pentingnya membangun ketekunan, kerja

sama, kesabaran, maupun aspek-aspek sentral kehidupan lainnya. Di sisi lain *anime* juga memiliki berbagai macam klasifikasi genre dan target usia sehingga tidak bisa disamaratakan sebagai sekadar tontonan anak kecil. Bahkan dalam taraf tertentu, *anime* menjadi sebuah perantara yang dapat menyampaikan beragam informasi kompleks dengan cara sederhana tanpa mesti kehilangan makna edukatif di dalamnya. Kecenderungan untuk melakukan generalisasi terhadap seluruh tayangan *anime* sejatinya hanyalah upaya pengaburan atas esensi yang tersimpan dalam *anime*. Adapun salah satu akun Instagram yang konsisten membuat dan mengunggah konten edukatif dengan mengambil perspektif *anime* adalah @wibuasik.

@Wibuasik merupakan akun di platform media sosial Instagram yang mengusung konsep *anime and tokusatsu microblog* dalam sepanjang unggahan konten digitalnya, baik berupa *feed*, *reel*, *story*, maupun *e-book*. Berbagai konten edukatif seputar *anime* yang dikemas dengan penyampaian ringan membuat masyarakat, khususnya masyarakat digital, menjadi semakin tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut setiap unggahannya. Akun @wibuasik dipilih sebagai objek utama dalam penelitian ini atas dasar kemampuannya dalam menghadirkan konten-konten inovatif hasil perpaduan antara unsur pembelajaran edukatif dan hiburan populer (khususnya *anime* dan *tokusatsu*), di mana memiliki perbedaan mencolok dari berbagai unggahan akun sejenis yang cenderung *mainstream*. Pada setiap unggahan dalam akun ini sering kali bermunculan komentar dari warganet tentang suatu topik pembahasan tertentu yang telah dipaparkan oleh admin. Beragam respons mulai dari menerima



dengan afirmasi positif, mempertanyakan kembali terkait validitas sumber, mendiskusikan sesuatu yang sekiranya dirasa belum jelas, menimpali dengan pendapat yang bertentangan, hingga memberikan argumen *out of topic* yang terkadang tidak sesuai konteks pembahasan.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka peneliti ingin menelaah pemaknaan masyarakat digital terhadap istilah *anime*, cara @wibuasik mengedukasi masyarakat melalui unggahan konten digitalnya, serta tanggapan masyarakat digital terhadap berbagai konten-konten @wibuasik. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul: **“Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif Seputar *Anime* (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang ingin peneliti angkat dalam skripsi ini adalah:

1. Bagaimana warganet menginterpretasikan istilah *anime* di ruang digital?
2. Bagaimana konten-konten digital pada akun Instagram @wibuasik dikenalkan dan diajarkan sebagai sesuatu yang mengandung nilai-nilai kehidupan dalam perspektif *anime*?
3. Bagaimana persepsi masyarakat digital terhadap berbagai konten edukatif seputar *anime* yang diposting oleh akun Instagram @wibuasik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam skripsi ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana warganet menginterpretasikan istilah *anime* di ruang digital.
2. Untuk memahami bagaimana konten-konten digital pada akun Instagram @wibuasik dikenalkan dan diajarkan sebagai sesuatu yang mengandung nilai-nilai kehidupan dalam perspektif *anime*.
3. Untuk memahami bagaimana persepsi masyarakat digital terhadap berbagai konten edukatif seputar *anime* yang diposting oleh akun Instagram @wibuasik.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam perkembangan disiplin ilmu sosiologi, khususnya yang berfokus pada kajian sosiologi digital. Tak terkecuali bagi peneliti dan pembaca nantinya juga mendapat pemahaman dari ilmu yang dipelajari.

#### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini tentu memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti dalam proses penelitian ke depannya. Dan bagi pembaca maupun mahasiswa lain, diharapkan penelitian ini mampu menambah pengertian

tentang konstruksi pemahaman mayoritas masyarakat digital terhadap *anime* serta memberikan perspektif baru seputar *anime* yang lebih positif dalam masyarakat melalui konten-konten edukatif @wibuasik.

## E. Definisi Konseptual

Definisi konseptual menurut Singarimbun dan Effendi adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan.<sup>1</sup>

Adapun definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

### 1. Persepsi

Kata persepsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki dua pengertian, yaitu yang pertama adalah serapan atau tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu dan kedua berarti proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya.<sup>2</sup> Pada pengertian ini persepsi dapat dimaknai sebagai suatu hipotesis terhadap sesuatu dengan atau tanpa adanya kepastian landasan tertentu.

Menurut Thoha, persepsi merupakan pemerolehan pengetahuan pada tiap orang menyangkut tafsiran atas apa-apa yang terdapat di lingkungan sekitarnya, baik melalui penghayatan, penglihatan, pengalaman, perasaan, maupun pendengaran.<sup>3</sup> Persepsi menjadi bentuk

---

<sup>1</sup> Arin Kurnia Pratama, "Analisis Konten Film Anak Jalanan di RCTI" (Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang, August 30, 2019), 39.

<sup>2</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Persepsi," diakses pada tanggal 25 September 2022, <https://kbbi.web.id/persepsi>.

<sup>3</sup> Neneng Yunita, "Tinjauan Sosiologis Mengenai Persepsi Masyarakat Kelurahan Api-Api tentang Identitas Waria di Kota Bontang," *Journal Sosiatri-Sosiologi* 5, no. 4 (2017): 20.

penginterpretasian unik terhadap sebuah situasi, alih-alih sebagai pencatatan konklusif dan general bagi situasi tersebut. Definisi ini tidak dapat dipungkiri telah mengamini upaya menyiratkan bahwasanya informasi maupun situasi dapat berfungsi sebagai stimulus bagi terbangunnya sebuah persepsi, kendati tafsiran tentang setiap hal yang terdapat di lingkungan tersebut juga dapat dipandang sebagai suatu situasi.

Berdasarkan sejumlah pengertian di atas, peneliti memaknai istilah persepsi sebagai suatu gagasan reflektif seseorang dalam lingkup masyarakat terhadap segala bentuk entitas (dalam konteks ini berupa wacana pada konten-konten edukatif @wibuasik) yang berada di luar diri, di mana gagasan tersebut dihasilkan dari perpaduan antara faktor subjektivitas, level kognitif, serta kemampuan berpikir masing-masing orang.

## **2. Masyarakat Digital**

Masyarakat digital adalah sebuah frasa yang terdiri atas gabungan dua kata, yaitu masyarakat dan digital. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), masyarakat berarti sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama<sup>4</sup>, sedangkan digital cenderung berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan atau penomoran tertentu.<sup>5</sup> Adapun secara sederhana masyarakat digital dapat dimaknai sebagai suatu hubungan atau interaksi di

---

<sup>4</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Masyarakat," diakses pada tanggal 30 September 2022, <https://kbbi.web.id/masyarakat>.

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Digital," diakses pada tanggal 30 September 2022, <https://kbbi.web.id/digital>.

antara sekumpulan manusia yang berlangsung melalui perantara teknologi berbasis jaringan platform daring dan internet.<sup>6</sup> Interaksi tersebut menciptakan sebuah entitas yang menjadi ciri khas dalam hal bermasyarakat.

Masyarakat digital atau yang dapat disebut juga dengan istilah warganet merupakan realitas kehidupan pada abad 21 di mana intervensi digital telah merambah dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Tatanan masyarakat ini lahir dari proses perkembangan teknologi informasi yang telah membentuk dunia atau komunitas baru, yaitu dunia riil (*real world*) dan virtual (*virtual world*). Masyarakat digital tumbuh dan berkembang dalam dinamika kemajuan teknologi digital sehingga secara tidak langsung dituntut untuk dapat berkecimpung di dalamnya seiring dengan laju perkembangan zaman.

### 3. Konten Edukatif

Merujuk pada *Cambridge Dictionary*, konten dapat didefinisikan sebagai suatu artikel atau bagian yang terkandung dalam buku atau majalah (*the articles or parts contained in a book or magazine*).<sup>7</sup> Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konten berarti informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sesuatu layak dikatakan sebagai konten apabila hal tersebut dapat dikelola dalam format elektronik,

---

<sup>6</sup> Habibi Malik, "Cyber Religion Dan Real Religion Di Tengah Masyarakat Digital," *Jurnal KOMUNIKA* 4, no. 1 (June 21, 2021): 69.

<sup>7</sup> Sebagaimana dikutip oleh Siti Muslichatul Mahmudah and Muthia Rahayu, "Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan," *Jurnal Komunikasi Nusantara* 2, no. 1 (May 18, 2020): 4.



baik berupa grafis, teks, video, citra, dokumen, dan lain-lain. Salah satu bentuk konten yang umum beredar di kalangan masyarakat adalah konten edukatif, yaitu konten yang bersifat edukasi dan ditujukan untuk menyampaikan informasi, terutama berupa materi yang memungkinkan audiensnya mendapat ilmu maupun pengetahuan tentang topik bahasan tertentu.

Pada umumnya konten edukatif memerlukan pengerjaan atau pun kontribusi aktif dari orang yang memiliki latar belakang pendidikan formal yang sesuai dalam proses pembuatan konten. Namun tidak jarang terdapat sejumlah konten edukatif yang dibuat oleh orang berkemampuan mumpuni dalam bidang tertentu meski tanpa latar belakang pendidikan formal yang sesuai.

#### 4. *Anime*

*Anime* merupakan budaya populer dalam masyarakat Jepang yang terkenal secara lokal hingga di tingkat internasional. Istilah *anime* sendiri berasal dari serapan kata *animation* yang mana dalam bahasa Jepang menjadi アニメーション (baca: *animeeshon*), kemudian disingkat menjadi アニメ (baca: *anime*).

Wells melalui Steinberg menyebutkan kata animasi bermula dari kata latin *animare* yang berarti “memberikan kehidupan”, dan dalam konteks film animasi, istilah tersebut dapat diartikan sebagai:

“Penciptaan ilusi gerakan buatan dalam garis-garis dan bentuk yang tidak hidup, maka dapat disebut sebagai grafik yang bergerak dan seolah-olah hidup.”<sup>8</sup>

*Anime* sering kali menjadi produk perwujudan animasi dari manga (komik khas Jepang), namun tidak jarang di beberapa situasi terdapat *anime* yang muncul mendahului produksi manganya. Di sisi lain bahkan terdapat juga *anime* yang tidak mengadaptasi serial manga dan justru mengambil alur cerita dari novel ringan atau *light novel* (ライトノベル, raito noberu).

## 5. @Wibuasik

@Wibuasik merupakan platform media sosial berbasis Instagram yang berfokus pada upaya membantu wibu agar dapat menjadi lebih baik dan produktif melalui berbagai unggahan konten digital yang menggunakan perspektif *anime* dan *tokusatsu*, sekaligus mendalami filosofi keduanya.<sup>9</sup> Wibu sendiri bermakna seseorang yang menyukai berbagai hal seputar Jepang dalam taraf akut. @Wibuasik sebagai sebuah *microblog* yang berfokus pada pembuatan konten hasil kombinasi antara *blogging* dan pesan instan terkait aspek-aspek sosio-kultural Negara Jepang, khususnya *anime* dan *tokusatsu*, mampu melahirkan suatu inovasi tentang bagaimana memadukan pembelajaran edukatif dengan hiburan populer yang dinikmati oleh masyarakat digital.

---

<sup>8</sup> Sebagaimana dikutip oleh Queen Nobelia, “Analisis Perspektif Konsumerisme dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Hayao Miyazaki,” (Skripsi, Universitas Bina Nusantara, October 16, 2015), 1.

<sup>9</sup> Wibuasik, “Pesan dari Kreator,” diakses pada tanggal 3 Oktober 2022, <https://trakteer.id/wibuasik>.

Sejak Juli tahun 2020, @wibuasik secara konsisten membagikan postingan yang membahas topik-topik hangat seputar *relationship*, psikologi, sosiologi, filsafat, dan lain-lain yang dikemas dengan gaya bahasa ringan serta atraktif dengan dilengkapi sejumlah potongan gambar maupun video singkat animasi Jepang. Kolom komentar pada akun @wibuasik sering kali menjadi tempat bagi masyarakat digital untuk berdiskusi tentang apa pun yang berkaitan dengan konteks postingan. Di samping itu, @wibuasik juga memiliki anak akun bernama @wibuasik.stuffs yang berorientasi pada promosi *merchandise anime* dan *tokusatsu* berupa *case handphone* serta *t-shirt* dengan kualitas premium.

## **F. Sistematika Skripsi**

Dalam poin ini peneliti akan menjelaskan gambaran umum tentang topik yang akan peneliti bahas dan beberapa poin yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

## **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (baik secara teoretis maupun praktis), dan definisi konseptual.

## **BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Bab ini menjabarkan tentang kajian pustaka, penelitian terdahulu, dan kerangka teori yang dinilai relevan dengan topik bahasan penelitian.

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan tentang prosedur yang digunakan dalam penelitian secara sistematis, meliputi jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, pemilihan subjek penelitian, tahap-tahap penelitian (mulai dari perencanaan penelitian, *entrée*, pengumpulan data, interpretasi data, hingga penulisan laporan), teknik pengumpulan data (terdiri dari observasi netnografis, dokumentasi, dan wawancara), teknik analisis data (mulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, hingga verifikasi dan konklusi data), serta teknik pemeriksaan keabsahan data.

## **BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari dua poin subbab, yaitu: (1) Hasil penelitian, merupakan bagian yang menyajikan penjelasan dari kumpulan data maupun temuan selama penelitian berlangsung; dan (2) Pembahasan, merupakan bagian yang mengandung penjelasan lebih mendalam dari hasil penelitian serta dipadukan dengan interpretasi subjektif peneliti dalam koridor landasan teoretis penelitian. Poin subbab (1) dan (2) dapat dipartisi ke dalam dua subbab yang berbeda maupun digabung menjadi satu kesatuan.

## **BAB V. PENUTUP**

Bab ini berisi uraian terkait kesimpulan serta saran yang konstruktif. Kesimpulan menjelaskan secara ringkas seluruh rangkaian kegiatan penelitian, mulai dari tahap paling awal hingga hasil interpretasi dan analisis akhir penelitian. Sedangkan saran adalah anjuran langkah ataupun pendapat yang seyogianya diambil oleh pihak-pihak tertentu berdasarkan hasil penelitian yang ada.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



**BAB II**  
**TEORI WACANA MICHEL FOUCAULT**  
**SEBAGAI KERANGKA TEORETIK**

**A. Kajian Pustaka**

**1. Masyarakat Digital dan Konten Edukasi**

Menurut Dr. Oec. Hsg. Dr. Phil. Joern Lengsfeld Lic. Oec. Hsg. dalam bukunya yang berjudul *Digital Era Framework*, masyarakat digital (*digital society*) dapat diartikan sebagai berikut:

*“The term "digital society" refers to the totality of people living together in a certain social, political and economic structure, which is substantially and comprehensively shaped by the specific conditions of the digital information age.”<sup>10</sup>*

Pengertian tersebut memiliki makna bahwasanya istilah “masyarakat digital” mengacu pada totalitas orang hidup bersama dalam lingkungan sosial, politik, dan struktur ekonomi tertentu, yang mana secara substansial dan komprehensif dibentuk oleh kondisi spesifik dari masa informasi digital. Istilah masyarakat digital secara umum juga dapat disebut sebagai warganet.

Media digital menciptakan masyarakat baru dalam nuansa non-perseorangan namun akrab dan hangat sehingga lahirlah entitas baru bernama dunia maya. Manusia dapat terkoneksi antar sesamanya bukan sebatas cerminan *human relations*, tetapi juga termanifestasi sebagai pencari informasi (*information searcher*) sekaligus pengolah informasi (*information*

---

<sup>10</sup> Jörn Lengsfeld, *Digital Era Framework* (Bad Waldsee: Zenodo, 2019), hal. 168.

*processor*). Satu hal yang menjadi esensi dalam pendekatan humanistik, khususnya terkait konteks efek kehadiran dan terciptanya dunia baru masyarakat digital, adalah peristiwa ini seyogianya tidak sekadar mencitrakan masyarakat sebagai *to be a human*, melainkan *human becoming*. Manusia mencari kesejatian diri demi pemenuhan eksistensial *homo ludens*.<sup>11</sup>

Ekspresivitas dan kebutuhan atas pemenuhan eksistensial masyarakat digital yang terkenal tinggi membuat mereka kerap kali bersinggungan dengan beragam konten yang tersedia di media digital. Hal ini terbukti dari banyaknya lalu lintas pencarian konten dengan sejumlah kata kunci, penggunaan berbagai aplikasi penyedia konten digital, iklan-iklan produk via *online* yang bermunculan, hingga diskusi interaktif antar kreator konten dan masyarakat digital mengenai topik suatu konten, baik melalui siaran secara daring, kolom komentar, et al. Adapun salah satu bentuk konten yang umum beredar di kalangan masyarakat adalah konten edukasi, yaitu konten yang berorientasi pada pengoptimalan daya tahan, kompetensi, pengetahuan, hingga kemandirian seseorang maupun kelompok melalui proses pembelajaran dengan target capaian tertentu.<sup>12</sup>

Pembelajaran sistematis maupun impulsif dalam konten edukasi umumnya tersaji dalam beragam format seperti desain, fakta, data, dan sejenisnya berdasarkan hasil pemikiran secara kritis, logis, serta kognitif.

---

<sup>11</sup> Engkus Kuswarno, "Potret Wajah Masyarakat Digital Indonesia," *Jurnal Communicate* 1, no. 1 (July 2015): 50.

<sup>12</sup> Dewi Nurbaiti and Siti Nurjanah, "Pengaruh Konten Edukasi dan Konten Rekreasi terhadap Minat Berkunjung Serta Dampaknya pada Keputusan Berkunjung," *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 3 (2018): 239.

Konten edukasi sendiri tidak terbatas pada bentuk teks saja, melainkan dapat berupa gambar, rekaman audio, hingga video. Konten edukasi yang memiliki sejumlah wilayah pembahasan dalam beragam bentuk ini menjadi sesuatu yang kerap dicari oleh masyarakat digital mengingat tingkat urgensinya di tengah laju zaman yang serba cepat dan berkembang.

## 2. Perkembangan Masyarakat Digital

Seiring berjalannya waktu, masyarakat digital semakin terikat dengan penggunaan beragam teknologi informasi dan komunikasi dalam setiap aspek kehidupan. Era serba digital membuat masyarakat kian memasuki gaya hidup baru yang tidak terlepas dari berbagai efektivitas, efisiensi, dan kemudahan-kemudahan lain yang dihadirkan oleh pembaharuan zaman. Di Indonesia sendiri telah banyak masyarakat yang mengimplementasikan pola digitalisasi tersebut dengan memaksimalkan penggunaan *e-learning*, *e-commerce*, *e-health*, *e-banking*, *e-government*, *e-agriculture*, dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

Meski demikian, masyarakat digital seyogianya tetap pada koridor kendali yang tepat dalam menggunakan teknologi, sebab adanya sejumlah dampak positif dari perkembangan digitalisasi tidak serta-merta membuatnya terlepas dari bayang-bayang dampak negatif yang kerap kali menyertainya. Adapun dampak negatif yang biasa terjadi di lingkungan

---

<sup>13</sup> Nisya Nur Rahma, "Perkembangan Era Digital Serta Dampaknya Bagi Masyarakat," *Kompasiana*, 7 November 2021 (diperbarui pada tanggal 12 November 2021), diakses pada tanggal 10 Desember 2022, <https://www.kompasiana.com/nissyaar/618804b8ffe7b52428212032/perkembangan-era-digital-serta-dampaknya-bagi-masyarakat>.

masyarakat yaitu, antara lain: pemangkasan SDM akibat maraknya otomatisasi di dunia industri; berkurangnya intensitas dan intimitas hubungan sosial secara tatap muka; meningkatnya *hate speech* (ujaran kebencian terhadap orang lain), *cyber bullying*, *harassment*, dan sejenisnya; serta timbulnya kecanduan berlebihan terhadap teknologi yang semakin canggih.<sup>14</sup>

Perkembangan masyarakat digital secara utuh mengarah pada suatu bentuk dikotomi yang samar maupun kentara. Banyak dampak positif yang membawa masyarakat digital menuju arah lebih baik, namun di sisi lain masyarakat perlu untuk mempersiapkan diri demi menghadapi segala tantangan multi-aspek di era digital. Tantangan tersebut tentunya dapat dilalui dengan meningkatkan kualitas masyarakat digital melalui upaya pembudayaan literasi digital mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa.

### 3. Ciri-Ciri Masyarakat Digital

Masyarakat digital memiliki struktur sosial berupa jaringan dengan mikro-elektronik berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi. Pengertian ini sendiri kemudian kian berkembang dan digunakan oleh banyak sosiolog untuk mengobservasi pola interaksi manusia modern serta perubahan perilakunya. Adapun ciri-ciri masyarakat digital secara umum, yaitu:<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Wanda Indana, "Masyarakat Digital: Ciri-ciri dan Contohnya," *QuBisa*, 13 Desember 2022, diakses pada tanggal 6 Januari 2023, <https://www.qubisa.com/article/masyarakat-digital-ciri-ciri-dan-contohnya>.

- a. Adanya perubahan komposisi pola interaksi di mana masyarakat lebih banyak melakukan interaksi secara tidak langsung dibanding sebaliknya. Teknologi memudahkan masyarakat untuk melakukan segala aktivitas, termasuk melangsungkan komunikasi antar sesama. Interaksi daring seperti *chatting*, *video call*, maupun saling menanggapi konten unggahan di media sosial masing-masing membuat masyarakat cenderung lebih sering menghabiskan waktu di ruang digital dan mengurangi porsi komunikasi secara tatap muka.
- b. Memiliki kebutuhan yang tinggi akan berbagai informasi. Masyarakat digital hidup berdampingan dengan berbagai aspek kehidupan yang lambat laun semakin terdigitalisasi sehingga penting halnya untuk berperilaku adaptif terhadap setiap arah pertumbuhan peradaban, salah satunya melalui peningkatan literasi informasi secara signifikan. Tidak mengupayakan laku adaptif berarti secara tidak langsung menyetujui tindakan yang membuat diri kian tertinggal dari roda perkembangan zaman.
- c. Tingginya kebutuhan akan tenaga kerja ahli di bidang informasi maupun komunikasi. Pesatnya produksi serta perkembangan informasi di era digital berimbas pada peningkatan kebutuhan untuk dapat menguasai sektor tersebut. Sehingga tidak heran apabila tenaga ahli dalam bidang informasi sangat dibutuhkan sekarang. Begitu juga penguasaan atas ilmu komunikasi dirasa penting karena era digital yang kental dengan nuansa

globalisasi membuat kemampuan satu ini dapat menjadi perantara interaksi yang konstruktif antar warga dunia.

#### 4. Pengembangan Konten Edukatif melalui Media Sosial

Konten edukatif mengalami perkembangan yang cukup signifikan seiring dengan pesatnya kemajuan zaman. Hal ini terbukti dari tingginya kesadaran serta kebutuhan masyarakat akan konten edukatif yang berdampak pada persebaran konten yang makin bervariasi dalam jumlah besar. Selain melalui media massa, konten edukatif juga banyak diproduksi dan tersebar di berbagai kanal media sosial seperti Instagram, Twitter, YouTube, dan lain-lain. Dari sejumlah ragam konten edukasi, terdapat salah satu topik yang seringkali diperbincangkan dan diperdebatkan oleh masyarakat digital, yaitu *anime*. Adapun pengertian *anime* menurut Aghnia adalah:

*Anime* adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton.<sup>16</sup>

*Anime* atau kartun menjadi sebuah animasi dengan gambar yang bersuara dan bergerak serta lebih umum dikenal sebagai salah satu bentuk karya sastra terkenal dari Jepang. Sayekti juga berpandangan bahwa *anime*

---

<sup>16</sup> Mutiara Cahya Aghnia, "Perancangan Anime Community Center," *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain FSRD ITB*, no. 1, (2014): 1.



dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena terdapat cerita atau makna yang terkandung di dalamnya seperti cerpen, puisi, novel, dan sejenisnya.<sup>17</sup>

*Anime* dengan segenap visualisasi terhadap imajinasi dan fantasi yang sulit terealisasi dalam dunia nyata menjadi daya tarik tersendiri bagi sebagian masyarakat. Namun sejatinya, apabila ditelaah lebih mendalam, *anime* tidak hanya menyajikan kisah yang dapat dinikmati secara permukaan, melainkan terdapat kondisi atau hal tersirat yang patut dicermati dalam *anime* tersebut. Norris bahkan memberikan penegasan bahwa *anime* memiliki kedudukan yang setara dengan tendensi estetika dan budaya kontemporer visual berbagai media populer, pembelajar budaya, serta komentator di seluruh dunia.<sup>18</sup>

Pengembangan konten edukatif seputar *anime* dalam masyarakat digital dapat dilihat dari banyaknya akun media sosial yang memproduksi konten tersebut dengan berbagai kemasan, seperti membuat unggahan *story*, *microblog*, hingga video penjelasan. Sejumlah akun yang berfokus pada *niche* ini di Instagram yaitu seperti @wibuasik, @ardhianzy, @otakupeji.lab, et al. Masyarakat dengan pemikiran terbuka cenderung dapat menerima keberadaan konten-konten tersebut dan memberikan komentar positif pada para kreator konten, baik itu memang pecinta *jejepangan* maupun kaum awam. Namun mirisnya, tak sedikit orang yang menganggap jika *anime* hanyalah konsumsi rekreatif untuk kalangan anak

---

<sup>17</sup> Ridhwan Maulana, "Bentuk Interaksi Sosial dan Pengaruhnya terhadap Tokoh Tanaka dalam Anime Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge Karya Nozomi Uda (Kajian Psikologi Sosial)," (Skripsi, Universitas Komputer Indonesia, 2020), 9.

<sup>18</sup> Yuki Yoku Hama.S, "Postmodernisme pada Anime Boku Dake ga Inai Machi Karya Kei Sanbe," (Skripsi, Universitas Sumatra Utara, 2018), 15.

kecil, alih-alih memiliki nilai hingga makna tertentu yang ingin disampaikan.

Masyarakat yang memiliki *fixed mindset* cenderung melakukan generalisasi dengan memberikan label bau bawang, *hikikomori*, *halu*, bahkan NEET (*Not in Education, Employment, or Training*) terhadap individu pencinta berbagai hal yang berasal Jepang alias *weaboo*. Bahkan orang yang hanya senang menonton serial *anime*, menjadi seorang *cosplayer*, atau belajar bahasa Jepang tanpa menyukai aspek-aspek negara Jepang secara lebih mendalam juga dipandang sebelah mata oleh masyarakat golongan ini.

Di dunia digital, masyarakat dengan *fixed mindset* tak jarang memberikan komentar negatif hingga berusaha mengeklaim bahwa *weaboo* adalah sampah masyarakat yang berpotensi menjadi aib negara apabila tidak segera menghentikan kebiasaan anehnya. Padahal *anime* sendiri sejatinya adalah tayangan animasi yang multifungsi sebab selain menjadi sarana hiburan, *anime* juga dapat menjadi sumber pembelajaran bagi masyarakat apabila dipilah-pilih dengan tepat. Memang benar tidak semua *anime* bermanfaat untuk ditonton, tapi tidak semua juga yang jauh dari kata layak untuk ditonton, diambil pelajarannya, lalu diterapkan dalam kehidupan. Semua murni kembali pada subjektivitas interpretasi serta kesadaran akan universalitas logika setiap individu.

## B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa judul penelitian yang masih berkaitan dengan penelitian yang berjudul “Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif Seputar *Anime* (Studi Netnografi pada Akun Instagram @Wibuasik)” di antaranya adalah, sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Wahyu Effendi (148530096) mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area tahun 2018 dengan judul “Persepsi Masyarakat tentang Citra Pemerintah Kota Medan melalui Akun Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Masyarakat Kota Medan yang Mengikuti Akun Media Sosial Instagram @humas\_pemkomedan)”<sup>19</sup>. Penelitian ini menghasilkan konklusi bahwasanya terdapat tendensi persepsi positif dari mayoritas masyarakat Kota Medan dalam menanggapi visualisasi citra yang dihadirkan oleh pemerintah Kota Medan melalui serangkaian konten digital @humas\_pemkomedan. Adapun persepsi mengenai citra tersebut dijabarkan menjadi dua aspek, yaitu profil dan isi Instagram. Untuk isi Instagram @humas\_pemkomedan yang dipersepsikan oleh masyarakat dapat dibagi menjadi enam jenis unggahan, yaitu berita laporan hasil kerja, ucapan selamat, imbauan dan informasi, tokoh, video, serta beragam aktivitas publik pemerintah Kota Medan. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti, yaitu melakukan telaah persepsi

---

<sup>19</sup> Muhammad Wahyu Effendi, “Persepsi Masyarakat tentang Citra Pemerintah Kota Medan melalui Akun Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Masyarakat Kota Medan yang Mengikuti Akun Media Sosial Instagram @humas\_pemkomedan),” (Skripsi, Universitas Medan Area, 2018), i.

masyarakat digital terhadap beragam konten yang dihadirkan dalam suatu akun Instagram. Sedangkan perbedaannya, penelitian di atas membahas tentang persepsi masyarakat tentang citra pemerintah Kota Medan yang ditampilkan melalui akun Instagram @humas\_pemkomedan, sedangkan peneliti membahas persepsi masyarakat digital terhadap konten edukatif seputar *anime* yang diunggah oleh akun Instagram @wibuasik.

2. Skripsi yang ditulis oleh Amri Fadhilah Ahmad (13050113140165) mahasiswa program studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang tahun 2017 dengan judul “Nilai-Nilai Edukatif dalam *Anime* Ansatsu Kyoushitsu 「暗殺教室」 Karya Yusei Matsui”.<sup>20</sup> Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya terdapat sejumlah nilai edukatif yang terkandung dalam *anime* Ansatsu Kyoushitsu, yaitu bagaimana cara yang tepat untuk menghargai diri sendiri, orang lain, keindahan dan lingkungan, kelompok serta lingkup masyarakat secara umum. Selain itu, *anime* Ansatsu Kyoushitsu juga berusaha menegaskan bahwa setiap anak memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda antar satu sama lain sehingga tidak selayaknya guru memberlakukan diskriminasi, seperti dengan cara memberikan kasih sayang, motivasi, pendidikan, serta perlindungan yang setara terhadap setiap dari mereka. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti, yaitu menunjukkan adanya nilai-nilai edukatif dalam *anime*. Sedangkan perbedaannya, penelitian di atas berbasis

---

<sup>20</sup> Amri Fadhilah Ahmad, “Nilai-Nilai Edukatif dalam *Anime* Ansatsu Kyoushitsu 「暗殺教室」 Karya Yusei Matsui,” (Skripsi, Universitas Diponegoro Semarang, 2017), i.

studi literatur dan mengambil objek serial *anime* Ansatsu Kyoushitsu 「暗殺教室」 karya Yusei Matsui, sedangkan peneliti berfokus pada penelaahan netnografis terhadap konten-konten akun Instagram @wibuasik.

3. Skripsi yang ditulis oleh Abdul Gani Siregar (17.853.0020) mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area tahun 2021 dengan judul “Studi Netnografi Terpaan Tayangan *Anime* One Piece Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas One Piece Id Medan”.<sup>21</sup> Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa adanya terpaan *anime* one piece mengakibatkan beberapa perubahan pada gaya hidup para anggota komunitas, baik secara internal (watak, pola pikir, dan motivasi) maupun eksternal (fisik, busana, materi, dan koleksi). Adapun dampak positif yang muncul yaitu meningkatnya jumlah relasi sebagai teman diskusi, sedangkan dampak negatifnya adalah menjadi kurang produktif serta lebih boros dalam segi materiel. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti, yaitu menggunakan metode netnografi sebagai alat analisis. Sedangkan perbedaannya, penelitian di atas menguak aspek perubahan gaya hidup anggota komunitas akibat tayangan *anime* One Piece, sedangkan peneliti lebih berfokus pada dinamika

---

<sup>21</sup> Abdul Gani Siregar, “Studi Netnografi Terpaan Tayangan *Anime* One Piece Pada Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas One Piece Id Medan,” (Skripsi, Universitas Medan Area, 2021), i.

persepsi masyarakat digital yang muncul sebagai respons atas konten-konten unggahan akun Instagram @wibuasik.

4. Jurnal yang ditulis oleh Gadis Puspitasari dan Umul Khasanah mahasiswa program studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya tahun 2019 dengan judul “Persepsi terhadap Tokoh Wanita dalam *Anime* 2D Menurut Para Pencinta *Anime* di Indonesia” serta telah diterbitkan pada *Journal of Japanese Studies Mezurashii* Vol. 1 No. 2.<sup>22</sup> Penelitian ini menghasilkan bahwa konstruksi persepsi tertentu dapat memengaruhi sikap dan perilaku para pecinta *anime* di Indonesia terhadap tokoh wanita dalam animasi (*anime*) dua dimensi. Sebagian besar narasumber penelitian menyukainya berdasarkan tingkat keimutan (*kawaii*), sifat sang tokoh, kecantikan wajah, maupun tipikal suara sehingga mereka tidak jarang mengungkapkan rasa senangnya terhadap tokoh wanita dua dimensi pilihan dengan membeli pernak-pernik karakter. Beberapa bahkan menganggapnya sebagai idola atau pun istri (*waifu*) hingga berharap mereka dapat berada di dunia nyata. Para pecinta *anime* sejatinya sangat senang kala melihat tokoh wanita dua dimensi yang disukai, namun juga cukup rasional dengan tidak melakukan apa-apa terhadap persepsi buruk orang lain terhadap karakter kesukaannya. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi peneliti, yaitu membahas tentang persepsi pencinta *anime* terhadap suatu hal yang bernuansa animasi Jepang. Sedangkan

---

<sup>22</sup> Gadis Puspitasari and Umul Khasanah, “Persepsi terhadap Tokoh Wanita dalam *Anime* 2D Menurut Para Pecinta *Anime* di Indonesia,” *Jurnal Mezurashii* 1, no. 2 (July 31, 2019): 65-66.



perbedaannya, penelitian di atas menggunakan metode campuran (kualitatif-kuantitatif) dan mengambil objek tokoh wanita 2 dimensi, sedangkan peneliti berorientasi pada penelaahan netnografis terhadap unggahan konten-konten edukatif akun Instagram @wibuasik.

### C. Teori Wacana Michel Foucault

Wacana merupakan suatu teori yang menjelaskan terkait bagaimana pernyataan atau kalimat dapat terbentuk hingga menjadi satu kesatuan gagasan. Eriyanto menyebutkan bahwasanya terdapat tiga pokok utama yang berkaitan dengan pemaknaan terhadap istilah wacana, yaitu teks, konteks, dan wacana. Teks adalah segala rupa bahasa yang tak sekadar berbentuk kata-kata tertulis sebagai hitam di atas putih (cetak) atau via daring, namun juga seluruh ekspresi komunikasi, musik, citra, ucapan, gambar, dan lain-lain. Konteks berkenaan dengan pelibatan situasi maupun unsur liyan di luar teks yang memberikan dampak terhadap aplikasi bahasa, misalnya seperti aktor dalam bahasa serta situasi penentu bagaimana sebuah teks dihasilkan. Sedangkan wacana dapat diartikan sebagai keduanya secara bersamaan, baik itu teks maupun konteks.<sup>23</sup>

Menurut Nurudin, penyampaian wacana melalui media memiliki ragam efek yang dapat dilihat dari tiga hal, yaitu efeknya dalam transformasi tingkah laku, peningkatan pengetahuan, serta berdampak pada dinamika emosional.<sup>24</sup> Di samping itu juga memungkinkan bahwa wacana dapat

---

<sup>23</sup> Supriyadi, "Analisis Wacana Kritis: Konsep dan Fungsinya Bagi Masyarakat," *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 16, no. 2 (2015): 97.

<sup>24</sup> Umi Halwati, "Analisis Foucault dalam Membedah Wacana Teks Dakwah di Media Massa," *AT-TABSIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 1, no. 1 (June 2013): 146.

berbenturan dengan kedirian individu atau kolektivitas masyarakat yang dilatarbelakangi oleh faktor-faktor lingkungan di luar entitasnya. Dari efek-efek tersebut kemudian munculah opini publik yang umumnya mengalami difusi secara acak, meluas, serta tidak terorganisasi di mana nantinya disatukan oleh isu tertentu melalui interaksi antar sesama dalam ruang media.

Adapun beberapa karakteristik penting dari teori wacana ini adalah, sebagai berikut:<sup>25</sup>

### **1. Tindakan**

Wacana kerap dipersepsikan sebagai suatu tindakan dan menjadi bagian dari ekspresi atas interaksi. Wacana diposisikan dalam ruang terbuka dan publik, alih-alih eksklusif dan terisolasi. Orang menulis, berbicara, serta menggunakan bahasa bukan dimaknai sebagai aktivitas yang dilakukan demi diri sendiri sebagaimana saat di bawah kendali alam bawah sadar, melainkan demi membangun interaksi bersama orang lain. Atas dasar premis tersebut, maka setidaknya terdapat dua aspek yang dapat dijabarkan dalam memersepsikan wacana. Pertama, wacana dipahami sebagai sebuah hal yang bertujuan, entah itu dalam rangka menyanggah, mendebat, membujuk, memengaruhi, bereaksi, et alia. Pelaku bahasa secara lisan ataupun tulis dalam aktualisasinya senantiasa memiliki motif tertentu, tak peduli kecil maupun besar. Kemudian kedua, wacana bukan dipandang sebagai sesuatu di luar jangkauan kendali diri dan kesadaran, namun lebih kepada sesuatu yang terkontrol dan diekspresikan secara sadar.

---

<sup>25</sup> Aris Badara, *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*, Edisi Pertama. (Rawamangun, Jakarta, Indonesia: Kencana, 2012), hal. 29-35.

## **2. Konteks**

Wacana dibangun, dipahami, dan dianalisis berdasarkan suatu struktur konteks tertentu. Orientasi utama dari analisis wacana adalah mendudukan teks dan konteks secara berbarengan dalam sebuah interaksi berbasis komunikasi. Dalam hal ini wacana tanpa latar belakang konteks apa pun merupakan sebuah hal yang tidak masuk akal dan tidak dapat dipersepsikan secara tepat sebab wacana membutuhkan konteks penyerta untuk menjadi penjas mengapa dan bagaimana wacana dapat tampil sedemikian rupa.

## **3. Ideologi**

Ideologi merupakan konstruksi beragam ide yang diutarakan dalam komunikasi. Implementasi atau penggambaran ideologi tersebut dapat terlihat dari teks, percakapan, maupun ekspresi kebahasaan hingga visual lainnya. Terdapat dua hal yang dapat merepresentasikan hakikat ideologi dalam analisis wacana. Pertama, ideologi bersifat sosial, alih-alih eksklusif dan soliter. Hal ini berarti ideologi memerlukan proses difusi atas gagasan yang dibawanya kepada setiap bagian dalam kelompok, komunitas, organisasi, bahkan kolektivitas masyarakat pada lingkup dan tingkat tertentu, guna melahirkan kesatuan langkah ketika bersikap maupun bertindak. Kemudian kedua, ideologi yang bersifat sosial tidak serta-merta menjadi representasi dari gagasan seluruh masyarakat, melainkan lebih

kepada bentuk dari identitas diri suatu komunitas, kelompok, dan sejenisnya.

Salah satu tokoh pencetus teori wacana yang hasil pemikirannya banyak digunakan sebagai alat analisis oleh sederet ilmuwan di bidang sosial, termasuk peneliti sendiri, yaitu Paul-Michel Foucault. Foucault merupakan seorang filsuf, ahli teori sosial, kritikus sastra, sejarawan ide, serta ahli linguistik kenamaan Prancis.<sup>26</sup> Wacana menurut Foucault kadang kala dapat dimaknai menjadi tiga bentuk yang berlainan antar satu sama lain, yaitu sebagai suatu individualisasi kelompok pernyataan, bidang dari keseluruhan pernyataan, maupun praktik regulatif atas beberapa pernyataan. Dalam ilmu sosiologi, wacana kerap dikaitkan dengan kontekstualisme yang mana lebih berfokus pada penelaahan makna bahasa dan keterhubungannya dengan latar belakang sosial budaya masyarakat.

Teori wacana Michel Foucault berorientasi pada upaya telaah teks di media mengenai bagaimana menguak metode media dalam membangun narasi maupun gagasan suatu wacana. Teori ini mengedepankan eksplorasi terhadap siklus produksi makna serta memandang penggunaan bahasa verbal, yaitu lisan dan tulisan, sebagai bentuk implementasi kegiatan sosial. Tersebab bahasa bukan sekadar menjadi representasi atas unsur kebahasaan, namun juga melibatkan konteks di mana terdapat praktik ataupun tujuan tertentu yang melandasinya. Hal tersebut menekankan pula bahwasanya proses bahasa serta konstruksi makna memiliki keterhubungan dengan wilayah pertarungan sosial,

---

<sup>26</sup> Wikipedia, "Michel Foucault," diakses pada tanggal 28 Maret 2023, [https://id.wikipedia.org/wiki/Michel\\_Foucault](https://id.wikipedia.org/wiki/Michel_Foucault).

di mana pertarungan sosial tampak lebih riil terproyeksi dalam wacana sebagai salah satu alternatif penyusunan dan praksis bahasa.

Menyangkut perihal pertarungan sosial, Michel Foucault kemudian menggunakan istilah *épistémè* untuk melawan hegemoni kepercayaan umum yang beredar di tengah arus masyarakat. *Épistémè* yang menjadi kata dasar dari epistemologi bermakna keseluruhan ruang bermakna, stratigrafi yang mendasari kehidupan intelektual, serta kumpulan pemikiran suatu zaman. Bambang Sugiaharto menyatakan bahwa *épistémè* merupakan struktur kognitif fundamental yang melandasi keseluruhan pola pikir masyarakat dalam suatu zaman.<sup>27</sup> Berbeda halnya dengan *épistémè* yang cenderung berakar pada berbagai bentuk pengetahuan ilmiah, kepercayaan umum cenderung merepresentasikan kebenaran yang diyakini dan diterima begitu saja oleh masyarakat tanpa perlu dipertanyakan. Hal ini secara tidak langsung menegaskan posisinya sebagai suatu bentuk dominasi membenaran kaum mayoritas terhadap fenomena yang bersifat apriori.

Wacana yang mengandung pertentangan antara kedua istilah tersebut erat kaitannya dengan unsur kekuasaan. Meski demikian, pemerolehan kekuasaan melalui pengedepanan corak wacana pengetahuan tertentu menurut Foucault telah mengalami sejumlah transformasi. Dahulu mayoritas pemegang tatanan sosial tertinggi menempatkan tindak koersif dan represif untuk mendominasi dengan ideologi manipulatif, sedangkan kini berganti menjadi normalisasi tindakan atau moda *disciplinary power* yang dirancang

---

<sup>27</sup> Suma Riella Rusdiarti, "Struktur dan Sifatnya dalam Pemikiran Michel Foucault," (Tugas Sintesis Bahan Bacaan dan Kuliah, Universitas Indonesia, 2008), 3.

diinternalisasi dengan memanfaatkan kemampuan produktif, positif, dan strategi kooperatif serta menempatkan subjek sebagai efek dan kendaraan bagi kekuasaan (*vehicle of power*).<sup>28</sup> Hal ini secara tidak langsung melahirkan pemaknaan yang bersifat variatif dalam konstruksi pemahaman masyarakat, namun di sisi lain juga berperan dalam mengaburkan batas-batas standar oposisi biner yang kerap digunakan sebagai indikator saat menyatakan kebenaran.

Dalam karyanya yang berjudul *Discipline and Punish, The Birth of Prison*, Michel Foucault mengatakan bahwasanya:

“Kekuasaan menciptakan pengetahuan. Kekuasaan dan pengetahuan saling menghasilkan. Tidak ada pengetahuan yang tidak memuat relasi dengan kekuasaan.”<sup>29</sup>

Hal ini berarti Foucault secara implisit mengatakan bahwa upaya untuk melanggengkan suatu bangunan kekuasaan dan dominasi wacana tentang kebenaran diperlukan rancangan strategi intelektual yang sistematis di baliknya. Sebab kekuasaan menciptakan pengetahuan yang mana kemudian dapat menjadi sarana untuk membenarkan kenyataan-kenyataan yang sengaja dibangun atau pun terjadi secara alami.

Wacana bagi Foucault pada hakikatnya bukanlah sebatas kumpulan kata maupun kedudukannya secara fisik dalam suatu teks, melainkan sebagai “produsen” atas eksistensi liyan seperti dampak, gagasan, hingga konsep.

---

<sup>28</sup> Agnes Setyowati, “Memahami Kekuasaan dalam Pemikiran Michel Foucault,” *Kompas*, 20 Juni 2022, diakses pada tanggal 28 Maret 2023, <https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/20/110000665/memahami-kekuasaan-dalam-pemikiran-michel-foucault?page=all>.

<sup>29</sup> Sebagaimana dikutip oleh Redem Kono, “Gelak Tawa Sekitar Kebenaran,” *Indonesia Satu*, 24 Juni 2017, diakses pada tanggal 28 Maret 2023, <http://www.indonesiasatu.co/detail/gelak-tawa-sekitar-kebenaran>.



Ketika seseorang mencoba untuk membaca serta memahami teks, maka secara simultan akan terjadi aktivitas reinterpretasi dan rekonstruksi terhadap teks tersebut sesuai dengan subjektivitas maupun tingkat kapabilitasnya. Itulah mengapa pemahaman baru tetap dapat terlahir meski telah melakukan pembacaan ulang terhadap teks serupa. Pengarang teks dan kalangan pembaca mana pun tentunya tidak dapat lepas dari konteks psikologi, sosial, teologis, sosial, serta sejumlah konteks lain dalam batasan waktu dan ruang tertentu, sehingga penting halnya memahami teks dengan kesadaran penuh atas transfer makna. Adapun wacana yang ingin dibedah dalam penelitian ini yaitu berupa konten-konten unggahan @wibusik maupun percakapan tertulis yang dilakukan oleh masyarakat melalui kolom komentar di akun digital @wibusik.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah netnografi, yaitu sebuah cara alternatif untuk menyelenggarakan penelitian sosiokultural melalui internet dengan memberdayakan informasi publik yang didapat dari aktivitas berbagi setiap orang secara bebas melalui berbagai media digital.<sup>30</sup> Pada hakikatnya istilah netnografi sebagai metode riset yang berkembang sekitar tahun 1990an tersebut berasal dari gabungan kata etnografi dan internet, di mana keduanya merupakan bentuk perluasan dari metode etnografi yang berorientasi pada aktivitas dan situasi kehidupan di dunia maya, alih-alih nyata.<sup>31</sup>

Dalam buku yang berjudul *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Robert V Kozinets menyebutkan bahwasanya netnografi dapat diartikan sebagai sebuah penelitian kualitatif yang berupaya untuk menafsirkan pengalaman budaya meliputi gambaran dalam serangkaian sistem praktik serta jejak digital.<sup>32</sup> Peneliti dapat memperoleh pengalaman budaya dengan cara melibatkan diri lalu merefleksikannya menjadi tiga unsur esensial dalam netnografi, yaitu interaksi, investigasi, serta imersi.

---

<sup>30</sup> Gatut Priyowidodo, *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*, Edisi Pertama. (Depok: PT RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2020), 6.

<sup>31</sup> Feri Sulianta, *Netnografi: Dasar dan Perkembangan Etnografi Digital*, Edisi Pertama. (Bandung, 2021), 4.

<sup>32</sup> Sebagaimana dikutip oleh Eriyanto, *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*, Edisi Pertama. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021), 3.

Sedangkan untuk jejak digital dapat berupa musik, fotografi, teks, iklan komersial, audiovisual, grafik, dan lain-lain.

Netnografi menjadi sebuah kerangka metode yang secara khusus digunakan untuk mendalami budaya dalam lingkup virtual. Orientasi riset netnografi lebih mengarah pada komunitas, budaya, dan interaksi virtual, yang mana memiliki fokus dalam cara mengeksplorasi eksistensi mereka, seperti pendalaman terhadap aspek-aspek lama maupun kontemporer yang terdapat pada *microblogging*, *podcasting*, *blogging (blogosphere)*, *videocasting*, *virtual worlds*, hingga *social networking sites*.<sup>33</sup> Netnografi berbeda halnya dengan etnografi dan tidak selayaknya penelitian kualitatif yang sekadar memanfaatkan media *online* sebagai perantara bagi wawancara peneliti dan informan. Hal ini karena dialog massa terjadi secara alami di jaringan komunikasi daring.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menelaah dan menginterpretasikan kumpulan konten, komentar, serta interaksi sosial antar masyarakat digital pada akun Instagram @wibusik. Untuk kisaran waktu dalam penelitian ini sekitar empat setengah bulan (mulai dari pertengahan November hingga akhir Maret 2023), meliputi proses membaca, menganalisis, hingga menyimpulkan seluruh konten maupun komentar yang diposting di mana hal-hal tersebut berkaitan dengan topik penelitian yang

---

<sup>33</sup> A. D. Mulawarman dkk., *Netnography: Understanding to Constructing Social Reality*, Edisi Pertama. (Malang: Penerbit Peneleh, 2021), 37.

hendak dibahas. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan *founder* sekaligus admin serta sejumlah follower akun @Wibuasik sebagai data pendukung.

### C. Pemilihan Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data penelitian yang mana data penelitian ini diperoleh.<sup>34</sup> Adapun subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan sumber data dengan penentuan sampel melalui pertimbangan tertentu. Sumber data sekaligus subjek dalam penelitian ini adalah *founder* sekaligus admin serta sejumlah *follower* pada rentang usia 20-30 tahun yang aktif memberikan tanggapan serta saling berinteraksi di kolom komentar berbagai unggahan konten akun Instagram @wibuasik.

### D. Tahap-Tahap Penelitian

Dalam melangsungkan penelitian netnografi, terdapat beberapa langkah umum yang dapat dilakukan, yaitu:<sup>35</sup>

#### 1. Perencanaan Penelitian

Hal pertama yang penting untuk dilakukan dalam penelitian netnografi adalah memikirkan fokus permasalahan utama serta tujuan dari diadakannya penelitian. Setelah itu beralih menetapkan batasan-

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cetakan Keempat Belas. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), 102.

<sup>35</sup> Serra Annisa, "Studi Netnografi Aksi Beat Plastic Pollution oleh United Nations Environment di Instagram," *Jurnal ASPIKOM* 3, no. 6 (2019): 1113–1114.

batasan penelitian, seperti memutuskan estimasi rentang waktu penelitian, instrumen media apa dan mana saja yang hendak diteliti, dan lain sebagainya.

Di samping itu, terdapat unsur-unsur pokok yang perlu diperhatikan dalam menentukan subjek atau objek penelitian, yaitu: (1) Memiliki tingkat *engagement* atau *traffic* yang tinggi, (2) Memiliki data yang beragam dan detail, (3) *Followers* atau anggota yang interaktif, (4) Memiliki berbagai pesan diskret, dan (5) Tendensi minat penelitian yang sesuai dan fokus dengan topik, grup, maupun segmen media tujuan.

## **2. Entrée**

Peneliti semestinya sanggup untuk “masuk” ke dalam subjek maupun objek penelitian, meliputi grup, komunitas, atau masyarakat digital yang akan diteliti. Dengan kata lain peneliti dituntut untuk senantiasa belajar dan beradaptasi semaksimal mungkin terhadap dinamika media tempat berkumpulnya grup, komunitas, atau masyarakat digital, khususnya mengenai diversifikasi konten, muatan edukasi dalam konten, konstruksi perspektif baru seputar *anime*, hingga komentar-komentar virtual yang tampil secara interaktif di dalamnya.

## **3. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, serta wawancara. Adapun setidaknya dua hal

penting yang perlu diperhatikan dalam pengumpulan data, yaitu: (1) Data hasil pengamatan peneliti terkait masyarakat digital yang bersangkutan, meliputi interaksi, wacana, serta maknanya; (2) Data hasil salinan maupun refleksi atas konten-konten unggahan pada akun Instagram.

#### **4. Interpretasi Data**

Dalam tahap pengumpulan hingga analisis data, peneliti hendaknya tetap berpegang teguh pada prosedur konvensional, yaitu penelitian yang dinilai terpercaya serta masuk akal. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengamati, mengkontekstualisasi, serta mengoptimalkan penafsiran beragam data digital yang memadai.

#### **5. Penulisan Laporan**

Setelah melakukan penarikan kesimpulan dari berbagai data digital yang diinterpretasi, maka peneliti dapat memasuki tahap penulisan laporan penelitian, yaitu tahap di mana suatu penelitian telah selesai terlaksana dan hasilnya kemudian dibuat menjadi laporan akhir. Penulisan laporan juga dapat disebut sebagai tahap akhir dari serangkaian kegiatan penelitian yang telah dilakukan dengan tujuan menjabarkan hasil secara runtut dan sistematis sehingga dapat dipertanggungjawabkan.



## E. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi Netnografis

Observasi netnografis adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran, yang mana berorientasi pada sesuatu atau beberapa hal seputar ekspresi sosial budaya masyarakat dalam lingkup ruang digital.<sup>36</sup> Metode ini berfokus pada hal-hal menyangkut eksplorasi pelaku, ruang, kegiatan, tempat, perasaan, peristiwa, waktu, tujuan, maupun benda-benda yang muncul dan berkembang di dunia virtual. Peneliti dalam hal ini berupaya melakukan pengamatan terhadap unggahan konten-konten digital (*feed, reel, story, et alia*), komentar interaktif masyarakat digital, serta aspek sosiologis dari akun Instagram @wibuasik sebagai media yang mengedepankan produksi dan difusi konten edukatif seputar *anime* ke ranah publik.

### 2. Wawancara

Wawancara merupakan serangkaian proses pertukaran informasi maupun ide di antara peneliti dan target narasumber guna memperoleh konstruksi makna tertentu yang relevan dengan topik permasalahan dalam penelitian. Beberapa langkah penting yang dapat dilakukan guna melangsungkan proses wawancara di antaranya adalah: (1) Menentukan siapa yang akan diwawancarai, (2) Membuat kerangka poin inti

---

<sup>36</sup> Elief Fadhilatul Aulia, "Perlindungan Konsumen Pada Makanan Kemasan Industri Rumah Tangga Dalam Perspektif Hukum Islam," (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2014), 47.

permasalahan yang akan diangkat menjadi bahasan dalam wawancara, (3) Memulai wawancara, (4) Melakukan proses wawancara, (5) Memvalidasi hasil wawancara, (6) Menuliskan hasil wawancara, dan (7) Menyusun hasil wawancara secara logis serta sistematis. Dalam konteks penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara daring dengan *founder* sekaligus admin serta sejumlah *follower* akun @wibuasik melalui *direct message* Instagram. Hasil wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil pengumpulan data berbasis observasi netnografis sebagaimana yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan.<sup>37</sup> Dokumentasi dilakukan guna memperkuat penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan teknik observasi netnografis dan wawancara. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mengambil dokumentasi berupa *screenshot* contoh postingan, sejumlah tanggapan masyarakat digital yang menjadi *follower* di kolom komentar, hingga *engagement rate* akun Instagram @wibuasik.

---

<sup>37</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Dokumentasi," diakses pada tanggal 11 Oktober 2022, <https://kbbi.web.id/dokumentasi>.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Pengumpulan Data**

Tahap ini merupakan tahap paling awal dalam analisis data yang mencari dan menentukan ketersediaan sumber-sumber data guna menjaga keberlangsungan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan memaksimalkan metode observasi, dokumentasi, serta studi kepustakaan. Adapun untuk studi kepustakaan nantinya peneliti akan mengambil referensi dari buku, jurnal, artikel, maupun sumber sejenis yang relevan dengan arah penelitian. Data-data yang telah berhasil dikumpulkan dari beragam sumber tersebut diamati, ditelaah, dan dipahami.

### **2. Reduksi Data**

Tahap reduksi data merupakan tahap untuk menyeleksi berbagai data yang telah terkumpul hingga mencapai ketetapan batasan tertentu. Tahap ini dapat dilakukan dengan memilah data mana saja yang perlu dibuang atau pun dipertahankan, menerapkan simplifikasi terhadap data mentah yang diperoleh, memusatkan perhatian pada poin-poin penting, serta menyusun ikhtisar dari keseluruhan data.

### **3. Penyajian Data**

Penyajian data memungkinkan peneliti untuk mengklasifikasi data acak agar lebih sistematis, mengidentifikasi pola, serta menguraikan data

dalam bentuk naratif dan interpretatif. Hal tersebut tentunya dapat memudahkan peneliti dalam menganalisis serta memahami konstruksi persepsi masyarakat digital terhadap konten edukatif seputar *anime* yang ditampilkan pada akun Instagram @wibuasik.

#### **4. Verifikasi dan Konklusi Data**

Setelah seluruh proses analisis data dilakukan, maka sampailah peneliti ke tahap akhir yaitu verifikasi dan konklusi data. Data yang telah melalui proses reduksi dan disajikan dalam susunan sistematis tertentu dapat disimpulkan sebagai premis penelitian sementara. Kesimpulan atau konklusi sementara memerlukan verifikasi sebelum benar-benar dinyatakan final. Dengan adanya tahap ini diharapkan dapat menjembatani antara data-data riil yang diperoleh dan konstruksi jawaban peneliti atas beberapa poin rumusan masalah yang telah dirumuskan pada bagian awal penelitian.

#### **G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara triangulasi yang berarti suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data. Adapun hal-hal yang dipakai untuk pengecekan dan perbandingan data tersebut adalah konten unggahan, caption, serta reaksi *followers* melalui komentar-komentar publik. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha

melakukan validasi ketepatan antara konstruksi realitas virtual yang ditampilkan pada akun Instagram @wibusik dengan data yang didapat, dianalisis, serta dilaporkan oleh peneliti.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**BAB IV**

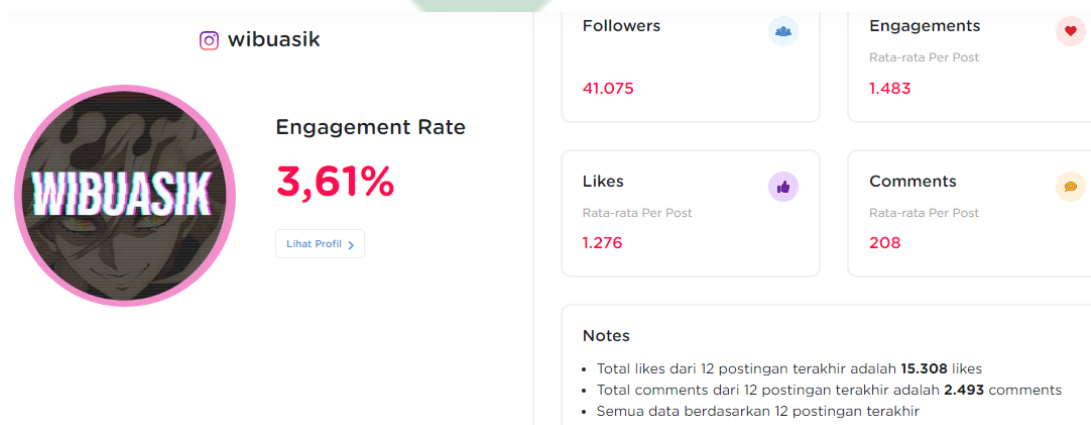
**PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA BERBASIS STUDI NETNOGRAFI**

**PADA AKUN INSTAGRAM @WIBUASIK**

**A. Deskripsi Umum @Wibuasik**

@Wibuasik merupakan platform media sosial berbasis Instagram yang berfokus pada upaya membantu wibu agar dapat menjadi lebih baik dan produktif melalui berbagai unggahan konten digital yang menggunakan perspektif *anime* dan *tokusatsu*, sekaligus mendalami filosofi keduanya.<sup>38</sup>

@Wibuasik sebagai sebuah *microblog* yang berfokus pada pembuatan konten hasil kombinasi antara *blogging* dan pesan instan terkait aspek-aspek sosio-kultural Negara Jepang, khususnya *anime* dan *tokusatsu*, mampu melahirkan suatu inovasi tentang bagaimana memadukan pembelajaran edukatif dengan hiburan populer yang dinikmati oleh masyarakat digital.



(Gambar 4.1. *Engagement rate* akun Instagram @wibuasik.)<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Wibuasik, "Pesan dari Kreator," diakses pada tanggal 3 Oktober 2022, <https://trakteer.id/wibuasik>.

<sup>39</sup> All Stars, "Kalkulator Engagement Rate Instagram @Wibuasik," diakses pada tanggal 30 Maret 2023, <https://www.allstars.id/instagram-engagement-rate-calculator>.

Sejak Juli tahun 2020, @wibuasik secara konsisten membagikan postingan yang membahas topik-topik terbaru seputar *relationship*, psikologi, sosiologi, filsafat, dan lain-lain yang dikemas dengan gaya bahasa ringan serta atraktif dengan dilengkapi sejumlah potongan gambar maupun video singkat animasi Jepang. Kolom komentar pada akun @wibuasik sering kali menjadi tempat bagi masyarakat digital untuk berdiskusi tentang apa pun yang berkaitan dengan konteks postingan. Di samping itu, @wibuasik juga memiliki anak akun bernama @wibuasik.stuffs yang berorientasi pada promosi *merchandise anime* dan *tokusatsu* berupa *case handphone* serta *t-shirt* dengan kualitas premium.

Pendirian akun Instagram @Wibuasik sejatinya bermula dari sejumlah faktor pribadi dari Ivan selaku pemilik akun. Pertama, untuk mencari penghasilan sampingan (*side income*) saat covid19 melanda. Hal ini karena Ivan menjadi salah satu korban Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) di tengah maraknya isu pandemi covid19. Kedua, ingin menekuni hobi menulis. Hobi tersebut kemudian oleh Ivan diberdayakan untuk menuangkan gagasan secara tepat dalam setiap unggahan digital @Wibuasik sehingga tidak heran apabila konten-kontennya senantiasa sarat akan gaya penulisan sistematis, kedalaman analisis, serta ketelitian tingkat tinggi.

*“Sejarahinya ini awalnya berdiri buat cari side income semasa pandemi karena waktu itu saya korban PHK yah, sama saya kebetulan juga suka nulis. Makanya saya tuangkan semuanya dalam wibuasik ini.”<sup>40</sup>*

---

<sup>40</sup> Wawancara dengan Ivan



Adapun visi dari dibangunnya akun Instagram @Wibuasik adalah membuat kaum wibu dapat belajar dari berbagai tontonan yang menjadi konsumsi mereka sehari-hari atau sebatas jangka periodik tertentu. Sedangkan misinya yaitu memproduksi konten-konten digital yang mengombinasikan aspek hiburan dan edukasi secara konsisten, baik berupa teks bergambar, video singkat, et al. Sementara untuk pengelolaan akun, Ivan selaku *founder* @Wibuasik tidak memandang setiap pengurus secara hierarkis dan mengutamakan kesetaraan sebagai sesama admin. Beberapa nama yang bertugas sebagai admin pada periode tahun 2023 ini adalah Matt, El, Sen, dan Leivsay. Nama admin selain pemilik akun uniknya disamarkan semua dengan tujuan melindungi privasi identitas masing-masing.

*“Visi kita: bikin wibu bisa belajar dari tontonan dan konsumsi mereka, dan jadi lebih baik karena itu. Misinya: membuat konten hiburan serta edukasi dengan konsisten. Untuk kepengurusan disini saya gak melihat sebagai lebih tinggi atau gimana dibanding yang lain. Kita disini sama-sama admin, cuma ya sebagian besar mereka lagi hiatus karena kesibukan. Di sini ada admin matt, el, sen, sama yang terbaru leivsay.”<sup>41</sup>*

Ivan selaku pemilik akun @Wibuasik menggunakan *anime* dan *tokusatsu* sebagai media penyampaian konten karena memahami bahwa keduanya telah menjadi alternatif hiburan yang cukup populer di kalangan masyarakat. Selain itu juga agar orang-orang dapat mengambil pelajaran hidup dari tayangan *anime*, alih-alih sebatas pemenuhan atas kebutuhan rekreatif maupun eskapisme. Adapun dua alasan utama lainnya yaitu: 1.) Secara subjektif, Ivan merasa telah banyak berkembang karena *anime* serta 2.) Tidak

---

<sup>41</sup> Ibid.

semua orang menyukai model pembelajaran yang cenderung konvensional dan terkesan membosankan, seperti ceramah, seminar motivasi, buku *self-improvement*, dan sejenisnya.

*“Disini saya pakai anime karena anime (dan juga tokusatsu) itu bentuk hiburan yang sekarang cukup populer. Saya ingin semakin banyak orang yang bisa memandang anime gak cuma hiburan aja, apalagi bahan eskapisme, tetapi juga cara belajar hidup.”*<sup>42</sup>

*“Saya membuat begini karena 2 alasan: 1. Saya berubah karena anime, 2. Gak semua orang suka belajar hidup dari bahan-bahan yang dirasa “membosankan” seperti buku self help, ceramah atau seminar motivasi, dan yang lainnya. Saya melakukan riset dan observasi, biasanya dari pengalaman sendiri atau konten2 edukasi lainnya kayak satu persen, guru gembul, dan lainnya, terus saya hubungkan ke konteks anime/tokusatsu biar lebih muda dimengerti dan diterima audience.”*<sup>43</sup>

Dalam upaya pengembangan akun, riset dan observasi senantiasa dikedepankan agar produksi konten dapat mencapai hasil yang maksimal. Biasanya aktivitas tersebut didasari oleh sejumlah pengalaman pribadi maupun konten edukatif yang dihimpun dari berbagai portal digital (contohnya seperti Satu Persen, Guru Gembul, et al), kemudian dikorelasikan dengan unsur *anime* atau *tokusatsu* sehingga konten dapat lebih diterima serta dipahami oleh masyarakat. Dalam konteks konten *anime*, umumnya judul film animasi yang diangkat dalam pembahasan tergolong *mainstream*, namun perlahan mulai merambah pada deretan serial lain secara variatif.

---

<sup>42</sup> Ibid.

<sup>43</sup> Ibid.

## B. Poin-Poin Sentral Bahasan dalam Penelitian

### 1. Interpretasi terhadap Istilah *Anime* di Ruang Digital

Memasuki era digital pada akhir tahun 1980-an, penyebaran budaya *anime* Jepang kian merambah pesat ke kancah global hingga semakin dikenal dan memberi pengaruh yang signifikan bagi masyarakat dunia, tidak terkecuali Indonesia. Hal tersebut tampak pada kecenderungan untuk melakukan suatu pencarian identitas diri melalui beragam penelaahan terhadap segala sesuatu yang menjadi tren terkini, salah satunya *anime* sebagai terobosan bidang *entertainment* Jepang. Diikuti dengan infiltrasi budaya populer Jepang seperti *manga*, *game*, *fashion*, *lifestyle*, musik, dan beragam aspek lainnya, *anime* lambat laun berkembang menjadi komodifikasi budaya yang mendorong lahirnya sikap konsumtif dalam masyarakat modern.<sup>44</sup>

Meski popularitas *anime* terbilang cukup tinggi, nyatanya masih terdapat sejumlah miskonsepsi yang terjadi dalam memaknai istilah satu ini. Dengan kata lain ekspresi eksistensial *anime* tidak jarang dipahami sampai taraf lahiriah semata, alih-alih memiliki makna mendalam sebagai suatu karya artistik yang mengandung beragam nilai edukatif maupun sastra. Bahkan tidak jarang masyarakat yang cenderung menyerupakan segala jenis *anime*, terlepas dari apa pun genre, target usia, serta makna yang tersimpan dalam alur kisahnya.

---

<sup>44</sup> Amaliatun Saleha, "Arus Sosial dan Budaya Jepang pada Zaman Globalisasi," *Jurnal Kajian Wilayah* 4, no. 1 (2013): 41.

*“Mungkin mereka menganggapnya anime itu kartun kak, kayak tom and jery. Kan anime” yang ada di TV seperti doraemon, shinchon, tampilan sekilasnya mirip sama tom and jery, casper / kartun sejenis yang dari Amerika.”<sup>45</sup>*

Hal ini sesuai dengan penuturan Ivan selaku pemilik akun Instagram @wibuasik dalam sebuah sesi wawancara bersama peneliti yang dilakukan melalui media daring. Ia menyampaikan bahwa sekitar 10-20 tahun lalu, mayoritas masyarakat memandang bahwa *anime* tidak beda jauh dengan kartun yang beredar di saluran televisi, seperti Doraemon, Spongebob, et al. Format animasi yang diusung membuat sebagian besar orang pada masa itu menganggap jika *anime* sejenis tontonan anak-anak, terlepas apa pun genrenya.

Namun seiring berjalannya waktu, terutama memasuki era covid19 hingga sekarang, *anime* semakin dinilai setara dengan film Barat maupun drama Korea *mainstream*. Pergeseran konstruksi pemikiran tersebut dilandasi oleh meningkatnya kecenderungan masyarakat terdampak wabah untuk mencari hiburan di berbagai aplikasi *online* penyedia layanan *streaming* seperti Netflix, Disney Plus, dan lain-lain. Selain itu adanya kemudahan akses serta keterjangkauan biaya untuk menonton *anime* secara legal juga mendorong masyarakat untuk tertarik melakukan eksplorasi lebih lanjut.

*“Sekarang orang mandang anime udah ya kayak orang mandang film-film Barat atau drakor, karena awam juga semakin mudah nonton anime. Buat contoh aja, beberapa nama kayak Jujutsu Kaisen, Kimetsu no Yaiba, Attack on Titan, Spy x Family, sama Chainsaw Man itu judul-judul anime yang udah awam ditonton*

---

<sup>45</sup> Wawancara dengan Nisa

*masyarakat. Karena mereka tau isinya apa, mereka gak ngejudge anime kayak dulu lagi.”<sup>46</sup>*

*“Mungkin awalnya agak aneh gitu ya, secara kan pencinta anime di Indonesia tergolong minoritas, jadi wajar kalau sering kena stereotip macem2. Yah untungnya sih makin ke sini masyarakat mulai teredukasi jadi ngga terlalu mandang negatif kayak dulu.”<sup>47</sup>*

Senada dengan pernyataan di atas, Debbi menilai bahwa *anime* di masa lalu kebanyakan dianggap sebagai film anak-anak dan terkesan kurang realistis sehingga kerap disepelekan. Namun ketika era media sosial makin marak, kesalahpahaman terhadap *anime* kian berkurang. Kemudian Ani juga menambahkan terkait sejumlah contoh penerimaan masyarakat luas terhadap keberadaan sekaligus nilai-nilai yang terkandung dalam jenis tayangan satu ini, contohnya seperti merebaknya *review-review anime* di kanal Tiktok, pernyataan Deddy Corbuzier selaku *public figure* yang menyukai serial *anime* JoJo’s Bizarre Adventure, et al.

*“Hmm.. Kalau menurut saya pribadi, anime itu dulu sering dianggap kayak film anak2 dan terkesan ngga realistis, jadi sering disepelekan.. Tapi pas teknologi sudah makin berkembang, media2 sosial ya banyak, salah paham terhadap anime mulai berkurang..”<sup>48</sup>*

*“Menurutku anime tuh udah banyak diterima di kalangan umum yah, apalagi kalau masuk ranah digital, malah tambah banyak. Contohnya kayak review2 anime di tiktok, bang deddy yang bilang suka anime Jojo di podcastnya, dsb.”<sup>49</sup>*

*“Sebut aja podcast Deddy Corbuzier yang ngomongin attack on titan, eno bening (salah satu referensi dan panutan saya dalam konten) ini ngomongin Boku no Hero, dan satu persen yang*

---

<sup>46</sup> Wawancara dengan Ivan

<sup>47</sup> Wawancara dengan Tina

<sup>48</sup> Wawancara dengan Debbi

<sup>49</sup> Wawancara dengan Ani

*beberapa kali mengangkat anime dalam konten self help mereka, itu kan artinya anime udah lebih diterima di kalangan awam.”<sup>50</sup>*

Perkembangan tayangan *anime* hingga saat ini tentunya memberikan potensi dampak secara dikotomis bagi kaum wibu. Apabila dilihat dari sudut pandang kemungkinan negatif, seluruh wibu berpotensi mendapat stereotip aneh, anti-sosial, dan *annoying* karena kelakuan para oknum yang suka berkoar-koar tentang banyak hal yang tidak berfaedah (contoh: rebutan *waifu/ husbu*) hingga rela bertikai dengan fandom lain. Perilaku para oknum itulah yang kemudian memperburuk citra dan reputasi wibu dalam perspektif masyarakat. Namun tidak dapat dipungkiri juga terdapat golongan wibu yang dapat berkembang menjadi lebih baik karena *anime*, bahkan sampai menjadikannya sebagai ladang bisnis di tengah dinamika peluang pasar, seperti jualan *merchandise*, buka komisi *fanart*, maupun jadi *content creator*. Dari sini tampak bahwa *anime* sejatinya sama dengan segala sesuatu yang ada di alam semesta, yakni perkara membawa dampak baik atau buruk itu tergantung individu masing-masing.

*“Kalau soal dampak menurut saya itu tergantung dari individu masing-masing sebenarnya, gimana cara dia nyerap pemahaman dari tontonan anime yang ada.”<sup>51</sup>*

*“Kalo bicara soal dampak sih tergantung orangnya masing-masing ya, di satu sisi anime bisa bikin tambah kreatif dan imajinatif, tapi kalo salah pemahaman jatohnya malah bisa jadi cringe kayak wibu-wibu norak yang suka meluk bantal waifu atau bergaya ala psikopat kaya Kaneki di anime Tokyo Ghoul.”<sup>52</sup>*

---

<sup>50</sup> Wawancara dengan Ivan

<sup>51</sup> Wawancara dengan Debbi

<sup>52</sup> Wawancara dengan Ani



Senada dengan jawaban di atas, informan Nisa juga menyampaikan bahwa tayangan *anime* tidak dapat dikotak-kotakkan sebagai sesuatu yang membawa dampak positif atau negatif, melainkan tergantung dari bagaimana masing-masing orang memanfaatkannya dalam kehidupan. Bahkan tidak jarang tayangan *anime* dapat menjadi sumber pembelajaran hidup yang setara dengan buku-buku moral konvensional, tentu setelah melalui proses filter yang tepat.

*“Tergantung ya ini, soalnya kalau dibilang positif ya ngga juga karena banyak yang terjerumus ke dalam kebiasaan buruk karena anime, tapi kalau dibilang negatif ya salah juga karena anime bisa ngajarin kita pelajaran hidup yang ngga kalah penting sama yang ada di buku-buku moral ala konvensional, meskipun kudu tetep difilter sih.”<sup>53</sup>*

Selama para wibu tidak membuat orang lain merasa terganggu, berperilaku sewajarnya, serta menjaga komunikasi sosial dalam taraf normal, maka masyarakat akan memandang kaum wibu hadir dengan segenap keunikannya untuk sekadar mengekspresikan hobi, alih-alih meresahkan. Dirangkum dari hasil wawancara peneliti dengan sejumlah informan secara daring, terdapat tiga aspek utama yang biasanya dicari para wibu dalam tayangan *anime* dan membuat mereka menikmati hobi satu ini, yaitu:

- a. Pembawaan visual yang menarik, jalan cerita *relatable*, sekumpulan lagu penggugah plot, hingga karakter-karakter *anime* yang *husbu/ waifuable*
- b. Pemenuhan atas hasrat melarikan diri dari dunia nyata secara berlebihan sebagai kompensasi atas ketidakinginan untuk mengembangkan

---

<sup>53</sup> Wawancara dengan Nisa



kemampuan dan keterampilan dalam menghadapi kenyataan (bisa disebabkan karena malas, merasa terbebani, atau ada trauma sosial yang belum kunjung pulih)

- c. Figur yang bisa diinternalisasi sehingga membentuk identitas palsu dengan maksud “keren-kerenan” demi mengakomodasi realitas serta upaya validasi diri

## **2. Sosialisasi Konten-Konten Edukatif Seputar *Anime* di Akun Instagram @Wibuasik**

Sejak unggahan pertamanya di tanggal 9 September 2020, akun Instagram @wibuasik senantiasa berfokus pada produksi konten-konten edukatif yang membahas sisi kebudayaan, filosofi, psikologi, hiburan (*anime*, tokusatsu, *live action*), hingga berbagai nilai kehidupan negara Jepang lainnya, terutama yang relevan dengan dinamika masyarakat Indonesia. Selain mengangkat pembahasan seputar nilai-nilai kehidupan, akun @wibuasik juga kerap mengkritik berbagai fandom (biasanya menyangkut fan *anime* atau *tokusatsu*) yang berperilaku di luar batas wajar maupun masyarakat awam dengan segenap stereotipnya terhadap kaum wibu. Dengan pembawaan yang mudah dipahami dan dilengkapi daya tarik visual bernuansa Negeri Sakura, @wibuasik berhasil mengunggah lebih dari seribu konten digital serta akunnya diikuti lebih dari empat puluh ribu orang. Konten digital dalam akun ini sendiri dikemas dalam beragam bentuk, seperti video singkat/Instagram *reels*, gambar *slide*, et al. Tak

jarang pula terdapat beberapa unggahan baru yang tampak seperti mengulang pembahasan lama, padahal sejatinya hanya berusaha memperkuat kedalaman analisis, mengulik topik tertentu secara spesifik, atau pun mengungkap detail inti yang sempat terlewat.

*“Konten yang bahas pemikiran manusia, terutama pemikiran wibu yang paling laris. Salah satu yang paling saya suka dan ingat itu ‘my hero academia dan kecacatan berpikir manusia’, itu inspirasinya dari kontennya ferry irwandi soal pemikiran biner yang jadi masalah banyak orang sekarang. Dalam anime saya tempatkan di konteks dunia my hero academia dimana ada hero pembela kebenaran dan villain yang jahat. Konten ini laris karena ini relate sama dunia kita dimana kita sering dikonstruksikan pemikiran ‘benar-salah’, ‘baik-jahat’, dan ‘hitam-putih’, sementara dunia kita spektrumnya lebih luas dari itu. Psikologi karakter juga laris disini karena disini kita diajak memahami karakter secara lebih dalam dan bagaimana otaknya bekerja.”<sup>54</sup>*

Menurut penuturan Ivan selaku pemilik akun @Wibusik, tipe konten edukatif yang paling banyak diminati oleh masyarakat digital adalah bedah *anime* dan karakternya beserta pembahasan seputar pemikiran masyarakat secara individual atau pun komunal, terkhusus pola pikir kaum wibu. Lewat pembedahan karakter-karakter *anime* secara psikologis, sosiologis, serta filosofis, harapannya para wibu dapat memahami mereka sebagai suatu cerminan dari sifat manusia serta merefleksikan perspektif tokoh fiktif tersebut ke dunia nyata sehingga dapat mengambil pelajaran dari sana, alih-alih sekadar menghakimi dengan pendasaran konstruksi *fixed mindset* yang dikotomis berupa konsep “benar-salah”, “baik-jahat”, atau pun “hitam-putih”.

---

<sup>54</sup> Wawancara dengan Ivan

Selain itu juga terdapat pendapat dari sejumlah follower terkait tipe konten seperti apa yang banyak disukai, sebagaimana berikut.

*“Kalo saya sih sukanya yang ngebahas tentang karakter2 anime gitu ya, sama kalo ada anime yang lagi hype itu dibedah apa aja yang bikin itu anime bisa terkenal, entah karena soundtracknya, visualnya, studionya, dll.”<sup>55</sup>*

*“Kalau aku pribadi sukanya yang ngangkat pembahasan tentang pemikiran wibu dalam masyarakat. Jadi bisa tahu gimana sebenarnya tipe2 pemikiran wibu sambil refleksi “kira-kira aku gini atau gitu juga ngga yaa?”<sup>56</sup>*

*“Saya paling suka dengan pembahasan seputar pembelajaran dari cerita dan karakter-karakter anime sekaligus mindset wibu Kalau soal anime apa yang paling suka dibahas itu ada attack on titan.”<sup>57</sup>*

Banyak yang dapat dibahas terkait konten-konten edukatif unggahan akun Instagram @wibuasik. Namun untuk mengerucutkan cakupan sebagaimana fokus penelitian dalam skripsi ini, peneliti hanya akan mengambil beberapa topik yang sekiranya penting dan relevan untuk diangkat pada pembahasan. Adapun sejumlah poin tersebut yaitu, sebagai berikut.

#### **a. Bedah Sisi Edukatif *Anime* dan Karakter**

##### **1) *Anime Re:Zero* kara Hajimeru Isekai Seikatsu (*Starting Life in Another World*)**

Cerita bermula saat seorang laki-laki bernama Natsuki Subaru pergi ke supermarket untuk membeli makanan. Tidak berselang lama ia kemudian terlempar ke *isekai* (dunia lain) selepas

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Ani

<sup>56</sup> Wawancara dengan Tina

<sup>57</sup> Wawancara dengan Debby

keluar dari supermarket dan cerita pun berlanjut. Penggambaran alur di sepanjang kisah menampilkan banyak garis dunia yang dilalui oleh Subaru dengan kemampuan *return from death* sehingga cukup sulit dipahami dalam sekali menonton. Adapun salah satu karakter fiktif dalam *anime* ini yang diulas oleh akun @Wibuasik, yaitu:

**a) Roswaal L Mathers**

Roswaal merupakan tokoh antagonis utama sepanjang seri *anime* Re:Zero dengan penampilan mirip seorang badut ramah, namun diikuti oleh pembawaan yang tampak mencurigakan. Ia memiliki sebuah *mansion* dengan beberapa *maid* yang menjadi pelayannya. Dalam *anime* diceritakan bahwa tokoh ini kerap melakukan tindakan di luar batas kemanusiaan, seperti berusaha membunuh Ram (salah satu pelayannya) dan Garfiel (teman Ram), mencuri emblem dan menyegel Emilia (orang yang didukung dalam pemilihan) di tempat suci, memberi perintah pada Elsa untuk memburu Subaru, hingga beragam perbuatan lain yang membuat Subaru (tokoh protagonis sentral) kian menderita. Uniknya di sisi lain Roswaal justru menjadi orang serupa yang mendukung Emilia serta menerima Subaru untuk tinggal di *mansion* miliknya. Semua itu

ditempuh demi menghidupkan kembali Echidna, guru yang dicintainya.<sup>58</sup>

Sisi pembelajaran yang dapat diambil dari karakter antagonis satu ini adalah orang paling berbahaya akan menghancurkan target secara tidak langsung, alih-alih menggunakan cara sembrono untuk menyerang buta. Dengan kata lain ia pandai berbaur dalam lingkungan sosial, membuat target merasa nyaman dan percaya, kemudian lambat laun mulai menusuk sebagai musuh dari belakang.

## 2) *Anime Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*

Salah satu karya populer seorang mangaka bernama Hajime Isayama ini berkisah tentang umat manusia yang mesti berlindung dari ancaman dimakan titan raksasa dengan bersembunyi di balik wilayah yang mana dikelilingi oleh tiga lapis dinding, yaitu Maria (terluar), Rose (tengah), dan Sina (terdalam). Suatu hari titan raksasa menyerang distrik Shiganshina yang terletak di dinding Maria dan membuat ibu Eren Yeager mati terlahap titan. Hal itu membuat Eren bersama Mikasa Ackerman dan Armin Arlert memutuskan untuk bergabung dalam satuan militer demi membalaskan dendam atas kematian ibunya. Lima tahun setelah insiden tersebut mereka

---

<sup>58</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Imposter! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, September 29, 2020. <https://www.instagram.com/p/CFt9sbVIBY4/>.

dikirim untuk memenuhi tugas melindungi distrik Trost di dekat dinding Rose. Uniknya saat salah satu titan kolosal menyerang, Eren yang dimakan justru dapat bertahan karena kekuatan tersembunyi berupa transformasi diri menjadi titan.<sup>59</sup> Segala misteri itu pun semakin terkuak dan berkembang ke arah yang lebih filosofis, *mind-blowing*, dan mengandung banyak *dark plot-twist* seiring bertambahnya episode maupun *season*.

Serial Shingeki no Kyojin (SnK) atau *Attack on Titan* (AoT) termasuk salah satu *anime* dengan porsi pembahasan yang cukup banyak dalam akun @wibuasik. Hal itu didorong oleh tingginya tingkat popularitas, penerimaan masyarakat, hingga kompleksitas cerita yang membuat pemilik akun beserta jajaran admin memperbanyak produksi konten seputar *anime* ini. SnK lebih banyak dikenal sebagai *anime* yang mengenalkan konsep kebebasan untuk hidup dan berjuang, namun sejatinya terdapat jenis lain yang menjadi *hidden highlight* serta diangkat dalam salah satu unggahan akun @Wibuasik dengan mengambil referensi dari salah satu video YouTube Ferry Irwandi, yaitu kebebasan berpikir. Pada *arc* “*uprising*”, Survey Corps (Eren dan teman-temannya) mulai menghadapi musuh baru selain titan yang tidak lain adalah pemerintahan Paradis sendiri. Jajaran

---

<sup>59</sup> SEO Intern Duniaku, “Sinopsis Attack on Titan, Anime Adaptasi Manga Karya Hajime Isayama,” *Duniaku*, 15 Juli 2022, diakses pada tanggal 23 Februari 2023. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/seo-intern-duniaku/sinopsis-attack-on-titan-anime-adaptasi-manga-karya-hajime-isayama>.

petinggi ini menghendaki penghapusan atas seluruh ingatan masyarakat dalam dinding serta segala jenis kritik atau pendapat di luar “konvensi” akan berujung pada kematian.

Tindakan manipulatif tersebut merepresentasikan pemerintah yang ingin agar kebodohan terus berlanjut dalam benak masyarakat sehingga kebenaran sejati tidak akan pernah terungkap. Pembodohan massal terhadap publik berdampak pada ajeknya *status quo* para oknum pemerintah, dan apabila tetap berlangsung, maka bisa jadi suatu saat seluruh penduduk Paradis akan mati dalam ketidaktahuan di bawah serangan tentara Marley. Di sinilah dilema mulai muncul: mati perlahan tanpa tahu-menahu perkara apa pun atau diberantas karena mengedepankan sikap kritis. Pada dunia *anime* SnK, komandan Erwin beserta jajaran petinggi militer digambarkan sebagai tokoh oposan yang melawan oknum pemerintah dengan segenap dorongan dari agamawan yang menjadi pemegang otoritas atas “kebenaran”. Sedangkan secara riil, tepatnya pada masa peralihan *Dark Age* menuju *Rennaisance* di Eropa, terdapat sejumlah tokoh *out of the box* seperti Da Vinci, Galileo Galilei, Copernicus, dan teman-temannya yang dituduh telah menghina



agama dan menyebarkan ajaran sesat lewat teorinya hingga dijatuhi hukuman mati.<sup>60</sup>

Di sisi lain terdapat juga konten yang membahas akhir kepunahan manusia dalam *anime* SnK secara realistis berdasarkan sebuah penelitian ilmiah berbasis sains dan sosial-geopolitik, yaitu eksperimen Universe 25 garapan seorang peneliti perilaku hewan asal Amerika bernama John B. Calhoun. Pada tahun 1968, ia menempatkan 4 pasang tikus jantan dan betina dalam sebuah kandang besar di mana segala kebutuhan dasar telah terpenuhi, seperti makan-minum, terhindar dari predator, hingga minimnya risiko terjangkit penyakit. Herannya lambat laun semua bentuk kesejahteraan tersebut justru mengantarkan pada rasa bosan yang membuat para tikus mulai mencari hiburan dengan kawin. Dari situ akhirnya terjadi lonjakan fantastis pada jumlah populasi tikus mencapai 2200 ekor dari total 3300 ekor daya tampung kandang selang tempo beberapa bulan. Berbagai perilaku aneh pun mulai bermunculan, seperti cenderung hidup secara berkelompok, menyerang pihak lain yang berada di posisi *out group*, kurang semangat menjalani

---

<sup>60</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2022. "Tema yang Terlupakan dari AOT" Instagram microblog, Juni 20, 2022. <https://www.instagram.com/p/CfBk8jKhDsG/>.

hidup, menyukai sesama jenis, hingga kemudian berdampak pada menurunnya populasi tikus secara drastis.<sup>61</sup>

Jika ditarik ke dalam konteks *anime* SnK dan instrumen-instrumen tersebut diganti sesuai kondisi yang digambarkan di dalamnya (seperti “kandang” menjadi “dinding” dan “tikus” adalah “manusia”), pergeseran moral tersebut dapat dikaitkan dengan aktualisasi konsep *behavioral sink*, yakni kecenderungan perilaku makhluk hidup sendiri yang membawa mereka pada jurang kepunahan, tidak peduli sebanyak apa pun populasinya. Sifat instingtif manusia menjadikan faktor ancaman titan, tentara Marley, dan sejenisnya sebagai bentuk katalis belaka, sebab masyarakat Paradis akan tetap punah karena adanya dinding pembatas kapasitas serta utopia tidak akan bertahan lama karena ketidakpuasan terhadap pemberian atas segala hal. Selain itu, apabila segenap bencana alam, peperangan, kriminalitas, isu SARA, hingga berbagai penyakit di dunia nyata dianalogikan seperti kekuatan fiktif titan, sedangkan manusia justru tetap menjadikannya “alat” untuk saling menjatuhkan sesama, maka konsep *behavioral sink* akan terus berlanjut hingga cepat atau lambat kepunahan dapat benar-benar terjadi di masa mendatang.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2021. “Attack on Titan: Gambaran Realistik Kepunahan Manusia?” Instagram microblog, Desember 23, 2021. <https://www.instagram.com/p/CX0yPTmBcVI/>.

<sup>62</sup> Ibid

Selain dua pembelajaran di atas, terdapat pula konten edukatif yang mengulik perihal kesetaraan gender dengan menonjolkan sisi-sisi maskulinitas dari mayoritas karakter wanita sentral dalam *anime* SnK. Sehingga wanita dalam konteks ini digambarkan sebagai individu yang tidak sebatas cantik, namun juga berkarakter kuat dan memiliki pendirian kukuh masing-masing. Karakter wanita yang terkesan lemah atau lawak sekali pun senantiasa mempunyai momen tersendiri untuk menampilkan sisi tegas mereka kepada orang lain, terutama saat terdesak atau terganggu. Visualisasi yang disuguhkan semakin menambah unsur manusiawi dan realistis dari karakter-karakter tersebut, mulai dari ketepatan proporsi tubuh, pakaian, hingga warna rambut tidak ada yang dibuat berlebihan dan terkesan kurang natural. Adapun sejumlah karakter wanita dalam *anime* SnK yang kerap diperlihatkan memiliki ciri khas sebagaimana tersebut yaitu Mikasa Ackerman, Sasha Braus, Hange Zoe, Annie Leonhart, Historia Reiss, et al.<sup>63</sup>

Dari sekian banyak karakter penting dalam anime SnK, terdapat dua tokoh yang diulas oleh akun @wibuasik, yaitu:

---

<sup>63</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2022. "Attack on Titan dan Kesetaraan Gender" Instagram microblog, Februari 20, 2022. <https://www.instagram.com/p/CaMlIKnhJYN/>.

**a) Eren Yeager**

Di awal seri Eren kerap dipandang sebagai karakter protagonis utama yang selalu tampil bak pahlawan pembebas umat manusia dari segenap ancaman titan di luar dinding. Namun seiring berjalannya waktu, Eren justru tampak berubah total dengan kecenderungannya untuk melanggar hukum dan kode etik militer, membunuh orang-orang tidak bersalah, melancarkan aksi terorisme, hingga berupaya memberantas seisi dunia atas nama “kebebasan” komunal alias demi “keselamatan” teman-temannya sendiri. Seluruh perbuatan tersebut didasari pada suatu prinsip bahwa segala pencapaian hanya berhasil diraih lewat pengorbanan terhadap apa pun, termasuk dirinya sendiri yang dibenci mayoritas warga Paradis karena telah membuang rasa kemanusiaannya hingga berubah menjadi monster. Hal ini terdengar senada dengan kepercayaan sejumlah agama yang mengatakan bahwa iblis merupakan sosok malaikat yang turun derajat karena perilaku buruknya melampaui batas. Uniknya pemahaman ekstrimis Eren tetap menyisakan aspek kebaikan dalam dirinya sehingga

spektrum baik-jahat atau bermoral-amoral kian kabur dan tidak lagi bisa dikotak-kotakkan secara definitif.<sup>64</sup>

#### b) Hange Zoe

Hange Zoe merupakan salah seorang karakter fiktif dalam *anime* SnK yang menjadi bagian dari Squad Levi. Pada puncak serial, ia diceritakan mati akibat serangan Wall Titan di tengah peperangan besar antara aliansi prajurit Paradis-Marley dan monster Eren beserta rombongan Wall Titan. Uniknyanya selama bertugas Hange justru tidak merasa takut sama sekali karena kecintaannya pada seluk-beluk titan alias *passion*. Sisi edukatif dari sosok Hange Zoe di sini adalah seseorang dikatakan benar-benar memiliki *passion* terhadap sesuatu ketika ia siap menderita demi mencapai hal tersebut, bukan sekadar suka sebagai pelarian dan memilih berhenti jika menemukan kesulitan-kesulitan di dalam prosesnya. Hal ini sesuai dengan konteks istilah *passion* dalam bahasa Latin “*pasio*” yang berarti penderitaan atau menderita. Namun seiring berjalannya waktu kata *passion*

---

<sup>64</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2022. “Eren Yeager Sang Iblis” Instagram microblog, Januari 10, 2022. <https://www.instagram.com/p/CYjA6fKremo/>.

justru mengalami pergeseran makna sehingga terkadang disalahpahami sebagai suatu pelarian belaka.<sup>65</sup>

### 3) *Anime Boku no Hero Academia (My Hero Academia)*

Kisah dimulai saat seorang pemuda bernama Izuku Midoriya atau Deku ingin mengejar impian untuk menjadi *the number one of hero* (pahlawan nomor satu). Dengan tubuh yang lemah serta tidak mempunyai modal kekuatan spesial bawaan sejak lahir (dalam dunia ini disebut *quirk*) seperti orang-orang di sekitarnya, Deku pun tidak lantas menyerah dan justru berniat untuk menemui All Might, pahlawan dengan peringkat teratas. Pasca pertemuan tersebut, All Might memandang bahwa Deku dengan kegigihannya kelak dapat menjadi seorang pahlawan berhati mulia sehingga yakin sepenuh hati untuk mewariskan *quirk* miliknya pada pemuda tersebut. Berbekal kekuatan *quirk* dari All Might yang diimbangi latihan secara konsisten, Deku akhirnya dapat masuk ke UA (SMA peringkat teratas) dan memulai petualangan baru untuk mencapai impian sebagai pahlawan nomor satu.<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2023. "Perspektif Hange Zoe: Kalian Selama Ini Salah Memahami Passion" Instagram microblog, Maret 5, 2023. <https://www.instagram.com/p/CpZ6IT4OVnu/>.

<sup>66</sup> Verelladevanka Adryamarthanino, "Sinopsis My Hero Academia, Serial Anime Tayang Hari Ini di Netflix," *Kompas*, 29 Maret 2021, diakses pada tanggal 28 Februari 2023. <https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/29/065636366/sinopsis-my-hero-academia-serial-anime-tayang-hari-ini-di-netflix?page=all>.

Dalam serial *anime* Boku no Hero Academia, terdapat dua kubu utama yang saling bertentangan secara dikotomis, yaitu *hero* (pahlawan) dan *villain* (penjahat). Para *hero* kebanyakan selalu dipandang sebagai pihak yang mulia karena memberantas *villain*, begitu pun sebaliknya *villain* dianggap jahat karena melawan *hero* hingga meresahkan masyarakat. Padahal terdapat oknum pahlawan yang memiliki perbuatan busuk terhadap sesama (contohnya seperti Endeavor) dan di sisi lain juga terdapat penjahat yang sebatas ingin memperbaiki sistem keadilan publik meski caranya salah (misalnya Stain), alih-alih menyakiti warga sekitar. Pola pikir biner inilah yang kemudian membuat masyarakat mudah hilang kepercayaan dan justru berbalik memihak *villain* ketika kebusukan masa lalu salah seorang *hero* dibongkar oleh anaknya sendiri yaitu Dabi. Terbukti dari cuplikan kisah tersebut bahwa konstruksi berpikir gaya biner belum tentu tepat dan justru dapat berdampak destruktif apabila tidak segera diperbaiki secara masif.<sup>67</sup>

Selain pembelajaran terkait mirisnya internalisasi pola pikir biner dalam masyarakat, *anime* ini juga mengajarkan berbagai nilai edukatif lain yang ditunjukkan melalui sejumlah karakternya, seperti yang dibahas pada akun @wibuasik berikut:

---

<sup>67</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2022. "My Hero Academia dan Kecacatan Berpikir Manusia" Instagram microblog, Juli 23, 2022. <https://www.instagram.com/p/CgWjI15BXEw/>.



#### a) Shoto Todoroki

Shoto Todoroki merupakan salah satu karakter protagonis yang memiliki sifat dingin dan terkesan angkuh. Ia sebenarnya adalah seseorang dengan kepribadian yang baik, namun karena ditekan oleh berbagai ekspektasi dari Endeavor (ayahnya) sejak berusia 5 tahun, Todoroki mulai berubah. Segala tekanan tersebut meninggalkan luka bakar di mata kiri Todoroki dan membuatnya memiliki musuh di mana-mana. Butuh waktu lama baginya untuk pulih dari segenap luka di masa lalu sehingga dapat bersikap lebih terbuka dengan teman-teman di sekitarnya.<sup>68</sup> Secara tidak langsung hal ini mengajarkan bahwasanya pemberian tekanan dan ekspektasi berlebihan dapat membuat luka mendalam dalam hidup seseorang sehingga berdampak pada bagaimana ia mengekspresikan dirinya sebagai individu maupun bagian dari lingkungan masyarakat di masa depan.

#### b) Izuku Midoriya (Deku)

Proyeksi dunia dalam *anime* Boku no Hero Academia sekilas mirip dengan kondisi realitas di mana banyak orang yang memiliki *privilege* untuk menjalani hidup dan mencapai tujuan. Pada *anime* ini *privilege*

---

<sup>68</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Panas Dingin Todoroki (Konten Character Story)" Instagram microblog, Oktober 14, 2020. <https://www.instagram.com/p/CGUi3i3l6vv/>.

tersebut dikenal sebagai *quirk*, yaitu suatu kemampuan fisik bawaan sejak lahir yang dapat menjadi modal seseorang untuk mencapai impian sebagai pahlawan. Sebagai satu-satunya karakter yang terlahir tanpa memiliki *quirk*, Izuku alias Deku kerap direndahkan oleh teman-teman di sekitarnya. Namun hal itu justru membuatnya tetap berjuang sekuat tenaga demi mencapai impian sebagai pahlawan, alih-alih menyerah dengan takdir. Tekad dan konsistensi Deku dalam berjuang akhirnya membuahkan hasil berupa lolos seleksi masuk UA dan mengubah anggapan All Might bahwa lahir tanpa *quirk* bukanlah sebuah halangan untuk menjadi seorang pahlawan. Di sisi lain ia juga mendapat respek dari seluruh kawan seperjuangannya, terutama Todoroki yang sempat menganggap Deku sebagai rival.<sup>69</sup>

Dari sini tampak bahwasanya Deku berhasil menerapkan *growth mindset* sebagai modal utama untuk berkembang ke arah yang lebih baik. Memiliki *growth mindset* tidak berarti menganggap segala kelemahan atau masalah merupakan sesuatu yang dapat dimaklumi atau justru sekadar dihindari, namun mesti dituntaskan semaksimal mungkin. Semua hal memang dapat dipelajari, namun manusia senantiasa memiliki batasan-batasan tertentu

---

<sup>69</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Tumbuh Bersama Deku (Konten Self-Development)" Instagram microblog, Oktober 24, 2020. <https://www.instagram.com/p/CGtYk9OFB3U/>.

yang membuatnya tidak mungkin menguasai segalanya, sehingga penting untuk menetapkan tujuan sebelum mulai melangkah.

**c) All Might (Toshinori Yagi)**

Dalam serial *anime* *Boku no Hero Academia*, seorang pahlawan tersohor bernama Toshinori Yagi atau All Might digambarkan sebagai tokoh dengan postur, desain kostum, serta kemampuan yang standar dibandingkan kawan-kawan seperjuangannya. Namun ia bisa mencapai peringkat teratas karena mengedepankan beberapa prinsip penting, yaitu bersikap optimis, senantiasa berjuang sepenuh hati, rendah hati, inspiratif, serta tulus saat menolong sesama, alih-alih mengaharap ketenaran, harta, atau penggemar semata. Berkat kepribadian dan dedikasi yang totalitas tersebut, All Might dihormati sebagai mentor dari sejumlah anak-anak peringkat A, seperti Bakugo, Shoto Todoroki, Izuku Midoriya, et al.<sup>70</sup>

**d) Iida Tenya**

Iida Tenya merupakan sosok pahlawan yang diceritakan menjabat sebagai ketua kelas 1-A di UA. Selama

---

<sup>70</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Belajar Jadi Pahlawan dengan All Might! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, November 16, 2020. <https://www.instagram.com/p/CHpIRIbFYBc/>.

berkarir, Tenya memiliki sifat disiplin serta mempertahankan prinsip idealis sebagai seorang pahlawan dan pemimpin sebagaimana mestinya. Nahas suatu hari pertemuan dengan Stain justru membuatnya berubah total menjadi seseorang yang dipenuhi amarah hingga menyerang tanpa terkendali dan mengorbankan keselamatan teman-teman di sekitarnya. Semua itu ia lakukan demi membalaskan dendam Iida Tensei (kakaknya) yang tidak dapat menjadi pahlawan karena Stain.<sup>71</sup> Pelajaran yang dapat diambil dari sosok Iida Tenya adalah setiap manusia membutuhkan prinsip dan idealisme dalam menjalani hidup, namun terkadang sisi emosional dapat muncul apabila terdapat pemicu yang tepat. Seseorang pun berpotensi mengingkari prinsipnya serta merusak reputasi karir yang telah lama dibangun, baik sebagai orang berpangkat, pahlawan, maupun bagian kecil dari masyarakat. Berangkat dari premis tersebut, ada baiknya bagi setiap orang untuk belajar terkait bagaimana cara yang tepat untuk meminimalisasi sifat impulsif dan mengelola kecerdasan emosional dengan baik.

---

<sup>71</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Hero Terburuk Sepanjang Sejarah (Konten Self-Development)" Instagram microblog, Oktober 6, 2020. [https://www.instagram.com/p/CF\\_ZWDjFQ3h/](https://www.instagram.com/p/CF_ZWDjFQ3h/).

#### 4) *Anime Koe no Katachi (A Silent Voice)*

*Movie anime* Koe no Katachi bercerita tentang seorang murid SD pindahan yang mengidap tuna rungu bernama Nishimiya Shouko. Karena keterbatasan tersebut, Shouko menjadi target *bully* oleh Shoya Ishida dan sejumlah teman sekolahnya. Tidak berselang lama ibu Shouko memindahkan anaknya ke sekolah lain. Karma tampak jelas saat Shoya justru berbalik menjadi target *bully* hingga membuatnya berubah drastis menjadi individu yang sulit berteman dan dihantui rasa bersalah akibat perbuatan buruknya di masa lalu. Pertemuan Shoya dan Shouko pada suatu hari membuat ia dapat menebus segenap dosa dan kesalahan yang pernah dilakukan di masa lalu.<sup>72</sup> Adapun penjabaran singkat terkait karakter ini yang diulas oleh akun @wibuasik yaitu, sebagai berikut.

##### a) **Shoya Ishida**

Sejak duduk di bangku SD, Shoya Ishida bersama teman-temannya kerap mengejek dan merendahkan Shoko Nishimiya, seorang gadis tuna rungu di kelasnya. Namun ketika masalah menjadi semakin rumit, teman-teman Ishida berbalik mengkhianati dan membuatnya merasa bersalah. Sejak saat itu ia mulai dikucilkan di setiap jenjang sekolah dan menderita

---

<sup>72</sup> Muhammad Solihin, "Review Anime Movie: Koe no Katachi, Menjadi Sahabat Itu Butuh Proses Panjang," *Dafunda*, 2018, diakses pada tanggal 20 Februari 2023. <https://dafunda.com/otaku/review-anime-koe-no-katachi/>.

depresi akut. Oleh karena tidak memiliki seseorang untuk diajak curhat, karakter utama dalam *anime* satu ini makin susah *move on* dari masa lalu yang membuatnya teringat akan dosa besar semasa SD, merasa tidak pantas untuk berteman dengan siapa pun, hingga berpikir untuk bunuh diri demi mengakhiri hidup.<sup>73</sup>

*“Everybody deserves a second chance, no matter what they did. Semua orang bisa berubah, dan mereka pantas diberi kesempatan kedua.”*<sup>74</sup>

Pelajaran yang dapat diambil dari karakter Shoya Ishida di sini adalah melakukan suatu kesalahan merupakan hal yang manusiawi bagi setiap orang, namun semua itu tidak lebih dari sekadar masa lalu. Tidak perlu menghukum atau memaksakan diri untuk melupakan segala aib yang pernah dilakukan. Cukup berusaha untuk *move on* dengan menyadari, menerima, serta mencoba untuk jadi pribadi yang lebih baik lagi ke depannya.

##### **5) *Anime Kimetsu no Yaiba (Demon Slayer)***

Berkisah tentang seorang pemuda bernama Kamado Tanjiro yang menjadi pembasmi iblis (*demon slayer*) pasca seluruh anggota keluarganya mati dibantai, kecuali Nezuko, adik perempuannya, yang diubah menjadi sosok seorang iblis.

---

<sup>73</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. “Azab Si Tukang Bully (Konten Self-Development)” Instagram microblog, November 21, 2020. <https://www.instagram.com/p/CH1dBYtFbzn/>.

<sup>74</sup> Ibid.

Bersama teman-teman dan seniornya, ia menjalankan tugas demi membalaskan dendam atas kematian tersebut. Kimetsu no Yaiba (KnY) merupakan serial *anime* yang terbilang sangat populer, baik di negara Jepang sendiri maupun secara internasional. Hal ini didorong oleh sejumlah faktor utama, antara lain: 1) Tampilan visual hasil garapan studio kawakan Ufotable yang memukau, 2) Seluruh musik ditangani oleh orang-orang berpengalaman (contoh: Aimer, LiSA, Yuki Kajiura), 3) Mayoritas pengisi suara KnY menempati popularitas teratas dalam industri *voice over* di Jepang, 4) Mengangkat tema prajurit berpedang versus monster iblis yang banyak disukai dan menonjolkan elemen kebudayaan masyarakat Jepang, serta 5) Alur cerita mudah dipahami dan emosional yang kental terasa sehingga membuat KnY dapat dinikmati oleh segala kalangan.<sup>75</sup>

Sepanjang unggahannya, @Wibuasik juga mengulas beberapa karakter dalam *anime* KnY, yaitu:

**a) Kamado Tanjiro**

Dalam *anime* KnY, Kamado Tanjiro digambarkan sebagai karakter utama protagonis paling ideal yang berkepribadian lembut, kuat, baik, pemberani, pintar, serta

---

<sup>75</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2021. "Kenapa Kok Kimetsu no Yaiba Bisa Terkenal?" Instagram microblog, Desember 31, 2021. [https://www.instagram.com/p/CYJDs7Lv\\_gQ/](https://www.instagram.com/p/CYJDs7Lv_gQ/).



senantiasa bersikap dewasa selama menghadapi segala tantangan kehidupan. Namun di sisi lain ia hanyalah seorang anak berumur 14 tahun yang masih belum banyak pengalaman, terutama menyangkut pengendalian dirinya. Tampak sepanjang kisah Tanjiro menjadi mudah naik darah ketika disinggung soal teman maupun keluarganya yang telah dibunuh dan tersisa Nezuko seorang, meski dasarnya bukan seorang pemaarah. Hal ini melahirkan kebiasaan buruk untuk selalu bertindak secara impulsif dan kurang pertimbangan saat kelewat tersinggung. Sebagai contoh, Tanjiro sempat bersikap tidak sopan terhadap orang yang lebih tua atau berpangkat tinggi saat Nezuko diperlakukan secara kurang pantas di hadapannya. Kedua sikap yang saling bertolak belakang dari Tanjiro tersebut secara tidak langsung memperlihatkan sisi humanisme yang tidak seideal ekspektasi para penonton.<sup>76</sup>

#### **b) Tengen Uzui**

Tengen Uzui merupakan seorang Oto Hashira (Pilar Suara) dalam satuan pembasmi iblis yang menguasai teknik pernapasan suara dan memiliki latar belakang sebagai ninja.<sup>77</sup> Ia diceritakan memiliki tiga orang istri bernama Suma, Makio, dan

---

<sup>76</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2021. "Sisi Buruk Tanjiro Kamado" Instagram microblog, Desember 9, 2021. <https://www.instagram.com/p/CXQnfJzBAhR/>.

<sup>77</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2021. "Tengen Uzui: Sang Hashira Beristri Tiga" Instagram microblog, Desember 6, 2021. <https://www.instagram.com/p/CXI5FXvwwkl/>.

Hinatsuru (trio kunoichi) sebagai ninja yang selalu setia membantunya menjalankan setiap misi. Pengarakteran Tengen dalam KnY sekilas tampak sedang mempromosikan praktik poligami dan misogini di mana wanita dipandang sebagai objek seksual yang hanya berfungsi untuk melanjutkan reproduksi dengan melahirkan keturunan. namun sejatinya terdapat sejumlah fakta sejarah serta tragedi yang melatarbelakangi tindakan tersebut, yaitu 1) Kecenderungan mayoritas masyarakat untuk nikah muda dan 2) Pemenuhan atas tuntutan bertahan hidup dengan menjaga stabilitas populasi klan Uzui. Hal ini diperkuat oleh faktor eksternal seperti perang antar klan hingga serangan iblis di beragam situasi sehingga ancaman kematian menjadi lebih tinggi.<sup>78</sup> Apabila ditarik ke dalam konteks dunia nyata, praktik poligami juga banyak diterapkan di negara Timur Tengah, China, Timur Tengah, Yunani Kuno, bahkan Indonesia pada masa lampau.

### c) **Zenitsu Agatsuma**

Zenitsu Agatsuma adalah karakter *anime* yang hanya menguasai satu teknik pernapasan selama menjalankan tugasnya sebagai pembasmi iblis, yaitu teknik pernapasan petir tipe pertama. Meski berbeda dengan teman-temannya yang

---

<sup>78</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2021. "Fakta Sejarah dan Realita: Kenapa Uzui Berpoligami?" Instagram microblog, Desember 16, 2021. <https://www.instagram.com/p/CXi1Vyyt7nI/>.

cenderung menguasai beragam teknik pernapasan, Zenitsu selalu diajari oleh Jigoro Kuwajima, mentor sekaligus mantan Hashira Petir, bahwa mempelajari satu jurus dan menjadi ahli di dalamnya itu sudah cukup untuk menjadi seorang pembasmi iblis yang hebat dan diakui. Selain itu Jigoro juga kerap berkata “Zenitsu, kau adalah kebanggaanku” pada Zenitsu yang berkepribadian lebai, penakut, dan sering merasa rendah diri. Kedua kalimat tersebut kemudian menjadi prinsip hidup serta bentuk penguatan bagi dirinya.<sup>79</sup>

Sisi edukatif yang dapat diambil dari sosok Zenitsu Agatsuma adalah tidak perlu merasa kecil dan tidak mampu, apalagi berupaya menjadi orang multi-talenta atau nomor satu agar percaya diri. Akan lebih baik untuk menguasai satu atau beberapa hal kemudian berusaha mengembangkannya secara konsisten agar memiliki ciri khas serta berguna bagi masyarakat.

Pada kenyataannya mungkin cukup sulit untuk mengimplementasikan prinsip tersebut mengingat zaman modern senantiasa menuntut setiap orang untuk cepat beradaptasi dan mahir dalam berbagai bidang di lingkungan super kompetitif, namun yang menjadi catatan penting adalah jangan pernah kehilangan kepercayaan diri meski bagaimana pun halang-rintang menghadang.

---

<sup>79</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. “Pernapasan Petir Zenitsu” Instagram microblog, November 19, 2020. <https://www.instagram.com/p/CHxSRxQ115q/>.

## b. Bedah Pemikiran Wibu dalam Masyarakat

Istilah wibu berasal dari bahasa Inggris *weaboo* yang berarti orang non-Jepang dengan obsesinya terhadap berbagai bentuk kebudayaan Jepang sehingga tidak jarang merasa seperti penduduk asli negara tersebut. Kata *weaboo* pertama kali muncul dalam salah satu cuplikan komik karya Nicholas Gurewitch berjudul *Perry Bible Fellowship*.<sup>80</sup> Istilah wibu yang merujuk pada seorang over-fanatik Jepang terhadap aspek hiburan, budaya, gaya hidup, hingga banyak hal seputar Negeri Sakura kerap dipandang negatif oleh masyarakat sekitar. Hal ini karena beredar luas anggapan bahwa hobi menjadi wibu itu terkesan aneh dan nyeleneh.

Di mata masyarakat, wibu umumnya muncul di kalangan pencinta *anime* yang cenderung gemar mengekspresikan tingkah laku bernuansa norak jejepangan, seperti memasang karakter *anime* sebagai foto profil di media sosial, menggunakan nama samaran bergaya Jepang (misal nama Dyah diubah menjadi Aoi, Ferry aliasnya Kirigaya, et al), mengoleksi pernak-pernik *merchandise anime*, melakukan *costume play* (*cosplay*) pada festival jejepangan, mempunyai kecenderungan berbicara dengan mencampurkan antara bahasa Indonesia dan Jepang secara kurang tepat, hingga memandang tinggi eksistensi Negeri Matahari Terbit dengan mendiskreditkan bangsa sendiri.<sup>81</sup>

---

<sup>80</sup> Muhammad Chasan Afiuddin, "Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang melalui Anime dan Fashion (Studi di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)" (Skripsi, Universitas Satya Negara Indonesia, 2019).

<sup>81</sup> Ibid.

Wibu kerap mendapat label kekanak-kanakan karena beberapa alasan. Pertama, memiliki halusinasi yang terlalu idealis. Terdapat sebagian wibu yang ingin migrasi ke Jepang demi bisa menikah dengan *waifu*, *husbu*, atau mendekati kriteria tersebut di dunia nyata, namun yang dilakukan hanya menonton *anime*, bergadang, dan sama sekali tidak produktif sehingga malah menyalahkan orang lain atas kegagalannya mencapai tujuan. Kedua, menganggap *anime* lebih baik daripada jenis tontonan lainnya. Wibu yang mempunyai sikap seperti bocah sering merasa bahwa diri mereka superior karena memiliki selera yang dianggap lebih “berbobot” sehingga suka merendahkan individu lain, terutama para *newbie* dalam dunia *anime*. Berbeda halnya dengan orang dewasa yang memandang bahwa setiap tontonan merupakan hiburan semata.<sup>82</sup>

Ketiga, minim kesadaran diri (*self-aware*). Terlalu banyak berkhayal membuat sebagian wibu cenderung mengesampingkan realitas sehari-hari, apalagi jika senang menganggap diri selayaknya karakter *anime* yang keren dan pintar meski anti-sosial, seperti Hikigaya Hachiman, Oreki Houtarou, Kiyotaka Ayanokouji, dan lain-lain. Hal tersebut dapat berdampak buruk pada pemahaman intrapersonal serta mudah marah saat orang lain menyinggung kelemahannya. Kemudian keempat yaitu, tidak pandai menempatkan diri dalam situasi sosial. Menjadi wibu yang maniak terhadap tayangan

---

<sup>82</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. “Inilah Alasan Kenapa Wibu dan Tokufans Dianggap Bocah! (Konten Self-Development)” Instagram microblog, Oktober 5, 2020. <https://www.instagram.com/p/CF9ZMuxlywz/>.

*anime* tergolong sebagai kelompok minoritas dalam konteks masyarakat Indonesia, sehingga mesti sadar untuk menghindari pembicaraan bernuansa topik tersebut dengan orang yang kurang menyukainya, apalagi jika sampai membawa lelucon *anime* ke ranah publik. Uniknya sebagian wibu kerap mempraktikkan hal tersebut secara terus-menerus dan justru kesal apabila mendapat respons yang kurang baik dari orang lain.<sup>83</sup>

Dengan adanya beragam stereotip dari masyarakat dan kenyataan yang terjadi sebagaimana dijelaskan di atas, setidaknya terdapat empat jenis kecenderungan penyakit sosial pada wibu yang dapat teridentifikasi, antara lain:<sup>84</sup>

#### 1) **NEET**

NEET adalah singkatan dari *Not Educated, Employed, or Trained* yang berarti tidak terdidik, dipekerjakan, atau dalam pelatihan. Penyakit sosial ini cenderung mengarah pada kebiasaan non-produktif dan memiliki relevansi dengan *hikikomori*.

#### 2) **Hikikomori**

Istilah *hikikomori* secara literal berarti menarik diri. Penderita kerap menjauhi setiap bentuk interaksi sosial dan mengalienasi diri dari dunia luar dengan memilih tetap tinggal di

---

<sup>83</sup> Ibid.

<sup>84</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "4 Penyakit Sosial pada Otaku/ Wibu! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, November 14, 2020. <https://www.instagram.com/p/CHkdwO0FPu0/>.

dalam kamar selama kurun waktu bulanan bahkan tahunan. Alasan umum yang mendasari kecenderungan penyakit sosial ini adalah pengalaman traumatis di masa lalu (seperti dikucilkan maupun dirundung oleh lingkungan sekitar) serta timbulnya keinginan untuk terhindar dari sumber penderitaan tersebut dengan cara mengurung diri.

### 3) *Japanophilia*

Pengidap *Japanophilia* mencintai segala aspek negara Jepang hingga mencapai taraf yang tidak sehat. Tampak pada perilakunya yang suka membanggakan Jepang secara berlebihan sampai meremehkan entitas wilayah di luar lingkup tersebut, termasuk tanah air sendiri. Salah satu contoh yang banyak terjadi adalah ketika seorang *Japanophilia* dan *K-popers* saling bersaing untuk mendewakan fandom masing-masing, baik di dunia maya maupun nyata.<sup>85</sup> Karena merasa banyak orang yang tidak bisa memahami dirinya sebagai golongan minoritas, maka pengidap *Japanophilia* cenderung mencari lingkungan pertemanan yang dirasa benar-benar satu frekuensi dan terkesan menjauhi pihak lain.

---

<sup>85</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Wibu vs K-popers, Mending Mana?! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, September 28, 2020. <https://www.instagram.com/p/CFqxE76Fq6D/>.



#### 4) *Chuunibyou*

Istilah *chuunibyou* secara literal dapat dimaknai sebagai sebuah sindrom kelas 2 SMP. Berawal dari sindrom perilaku anak-anak kelas 2 SMP yang berperilaku lebih dewasa dari usianya di mana lambat laun berubah menjadi suatu implementasi sikap delusional. Penyakit sosial satu ini mengakibatkan wibu merasa bahwa dirinya tengah memainkan sesosok karakter dalam suatu *anime* dan merefleksikan keyakinan tersebut pada kehidupan sehari-hari.

Apabila merujuk pada penjabaran-penjabaran di atas, keberadaan wibu beserta seperangkat pemikirannya seolah tampak benar-benar marginal sehingga tidak ada celah untuk mengatakan bahwa hobi ini patut dijalani. Namun sejatinya hakikat segala sesuatu tidak bisa semena-mena digeneralisasi berdasarkan bentuk perilaku yang ditunjukkan oleh sejumlah oknum tertentu, termasuk hobi menjadi wibu. *Founder* dan segenap admin @Wibuasik menangkap keresahan tersebut dengan berupaya untuk menghadirkan perspektif lain berupa keuntungan menjadi wibu lewat salah satu unggahannya di ruang digital. Poin-poin positif yang dapat diberdayakan dengan menekuni hobi satu ini secara berimbang di antaranya adalah:<sup>86</sup>

---

<sup>86</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "4 Keuntungan Jadi Wibu! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, November 16, 2020. <https://www.instagram.com/p/CHo6LXOlg0N/>.

- 1) Memiliki banyak peluang bisnis melalui penjualan *merchandise anime* maupun menggeluti sejumlah bidang profesi seperti animator, *content creator, illustrator*, hingga penulis cerita
- 2) Lebih mudah dalam mempelajari bahasa Jepang sebab memiliki banyak materi terkait hal tersebut serta didukung oleh tingkat ketertarikan yang tinggi
- 3) Berpotensi menjadi bagian dari komunitas identik di mana nantinya dapat merasa terwadahi untuk saling berbagi tentang banyak hal seputar kebudayaan Jepang
- 4) Lebih terasah secara imajinasi dan kreativitas sehingga dapat bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta keluasan wawasan apabila dikelola dengan tepat, alih-alih sekadar delusi yang cenderung destruktif

Selain itu terdapat juga konten yang membahas tentang tips berinteraksi sosial bagi para wibu agar dapat lebih diterima oleh masyarakat sekitar dan terkoneksi dengan dunia luar. Beberapa poin tersebut antara lain: membicarakan topik yang bersifat umum, belajar basa-basi sebagai pembuka obrolan anti-canggung, coba membangun komunikasi asyik dan mengalir, serta senantiasa bertoleransi dengan tetap membuka diri pada kesempatan mempelajari hobi orang lain yang terasa baru dan tidak malah merendahnya.<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> Anime & Tokusatsu Microblog [@Wibuasik]. 2020. "Ngobrol sama Temen Bukan Wibu Tanpa Awkward! (Konten Self-Development)" Instagram microblog, Oktober 29, 2020. <https://www.instagram.com/p/CG6jVWSFTts/>.

Segala upaya penyamarataan terhadap wibu tidak dapat dibenarkan karena setiap orang memiliki cara masing-masing dalam mengekspresikan hobi, entah dalam artian yang baik maupun buruk. Jajaran pengurus akun Instagram @wibuasik kemudian mengklasifikasikan para wibu ke dalam sepuluh tipe melalui unggahannya di ruang digital yaitu, sebagaimana berikut.

**1) Wibu Normal**

Tipe ini tergolong memiliki populasi yang banyak di Indonesia. Wibu normal adalah penggemar *anime* biasa yang lebih memilih diam dan tampil selayaknya orang biasa karena paham kalau minatnya itu hanyalah hobi.

**2) Wibu Zaman *Old***

Tipe wibu satu ini cenderung menggemari sejumlah *anime* yang rilis pada tahun 90an hingga 2000an. Contoh *anime* kesukaan wibu zaman *old* adalah serial Dragon Ball, Gundam, Digimon, hingga Inuyasha.

**3) Wibu Norak**

Wibu norak memiliki populasi terbanyak di Indonesia yang menyaingi populasi wibu normal, namun dalam praktiknya cenderung meresahkan dan merusak citra sejumlah tipe lain. Contoh kelakuan

wibu norak yang *toxic* adalah bergaya sok elit, doyan merendahkan sana-sini, bahkan sering perang dengan fandom lain.

#### 4) **Wibucin**

Karena kecintaan berlebih, wibucin kerap menjadikan salah satu karakter *anime* menjadi *waifu* atau *husbu*. Tipe ini umumnya rela membeli berbagai aksesoris yang biasa dipakai oleh karakter *anime* tersebut serta menyerang pihak yang meledek “pasangannya”.

#### 5) **Wibu Cerdas**

Dengan tingkat intelegensi yang mumpuni, wibu cerdas sanggup mengulik makna filosofis di balik tayangan *anime* atau budaya Jepang secara luas. Tipe ini sejatinya mirip dengan wibu normal, namun dengan kadar akut yang lebih tinggi. Umumnya memiliki pemahaman mendalam terhadap manga dan *anime*, koleksi *merchandise* juga, namun pandai membawa diri dalam masyarakat.

#### 6) **Wibu Sultan**

Memiliki banyak uang sehingga dapat membeli beragam *merchandise anime*, bahkan bisa jadi semuanya *official*. Kalau ingin mendapatkan kualitas grafis yang menawan, wibu sultan bisa memilih untuk langsung beli serial *anime* versi *blu-ray*.

#### 7) **Wibu Edgy**

Penyuka berbagai hal yang mengandung unsur depresif, *dark*, hingga traumatis dan berpotensi mengidap *chuunibyuu* atau penyakit delusional. Selera *anime* wibu *edgy* umumnya seperti Berserk, Tokyo Ghoul, maupun Neon Genesis Evangelion.

#### 8) **Wibu Proletar**

Tipe wibu yang mencintai hal-hal seputar Jepang, namun hanya ingin mengeluarkan biaya minimal atau tidak sama sekali. Kalau pun punya *merchandise anime*, mungkin itu berupa bajakan atau hasil dari menabung mati-matian.

#### 9) **Wibu Pebisnis**

Kaum wibu pebisnis adalah orang-orang yang menyukai *anime* dan menjadikannya sumber penghasilan. Umumnya tipe ini sering muncul di berbagai *event* Jepang dengan berjualan aksesoris *anime* atau pun membuka jasa komisi gambar.

#### 10) **Wibu “Laknat”**

Tipe satu ini termasuk yang paling meresahkan, bahkan lebih dibanding kaum wibu norak. Pasalnya wibu “laknat” kerap mengakses hal-hal berbau Jepang di ranah seksual dan tidak pantas dikonsumsi oleh publik.

### 3. Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif @Wibuasik Seputar *Anime*

Wacana yang dihadirkan oleh akun Instagram @Wibuasik dalam berbagai konten edukatif seputar *anime* menuai beragam persepsi konstruktif dari masyarakat digital. Terdapat pihak-pihak yang menunjukkan afirmasi positif lewat kolom komentar akun Instagram dengan tanggapan variatif, seperti memberi pendapat dan ikut berdiskusi secara interaktif terkait topik tertentu, menambah penekanan atas penjelasan suatu wacana, menceritakan kisah pribadi yang memiliki relevansi dengan latar belakang atau kepribadian tokoh *anime*, menulis sejumlah *insight* baru dari pemaknaan konten, hingga menjadikan tayangan *anime* sebagai referensi untuk belajar menggambar karakter fiksi, memperluas cakrawala pengetahuan seputar Jepang, maupun inspirasi menulis *quotes*.



(Gambar 4.2. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @Wibuasik seputar *anime*.)<sup>88</sup>

<sup>88</sup> Kolom komentar akun Instagram @Wibuasik

Berbagai persepsi konstruktif masyarakat digital terhadap wacana juga tampak pada komentar-komentar bernada pujian kepada tim kreatif @wibuasik yang dapat memproduksi ribuan konten informatif, inspiratif, berkualitas, menarik, dan tentunya *anti-mainstream*, alih-alih sekadar mengikuti “*template*” konvensional dengan segala daya tarik semu serta minim pendalaman wawasan. Akun Instagram @wibuasik berhasil menggaet masyarakat digital melalui pengadaan wacana dengan seperangkat dominasi ideologi yang berupaya membongkar seluk-beluk pemikiran maupun realitas wibu serta memahami makna atas eksistensinya secara utuh. Selain itu juga membahas sederet *anime* dan karakter-karakternya secara mendalam. Terlihat jelas dari bagaimana jajaran admin akun ini bersikap responsif terhadap segala bentuk komentar yang dilontarkan pada setiap unggahannya. Hal itu juga yang kemudian mengundang respek dari warganet sehingga dengan senang hati memberikan dukungan.



(Gambar 4.3. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @Wibuasik seputar *anime* (2).)<sup>89</sup>

<sup>89</sup> Kolom komentar akun Instagram @Wibuasik



Berikut beberapa contoh persepsi positif lainnya dari masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif seputar anime yang dihadirkan dalam akun Instagram @wibuasik.



(Gambar 4.4. Persepsi positif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @Wibuasik seputar anime (3).)<sup>90</sup>

Ada pula persepsi serupa yang disampaikan oleh sejumlah *follower* akun Instagram @wibuasik yang merasa bahwa akun ini sangat bermanfaat untuk memperluas mindset tentang hal-hal yang bernuansa Jepang dan memiliki relevansi terhadap multi-aspek kehidupan sehingga dapat diambil sisi pembelajarannya, alih-alih sebatas bentuk lain dari hiburan.

<sup>90</sup> Kolom komentar akun Instagram @Wibuasik

*“Bagus, menarik, dan informatif. Sejauh ini jujur aku belum pernah nemu akun yang ngebahas aspek2 anime sampek sedalam ini, meskipun brandingnya mirip akun @wibuasik.”<sup>91</sup>*

*“Saya rasa akun @Wibuasik sangat bermanfaat untuk membuka mindset setiap orang terkait anime, wibu, dan hal2 lain seputar Jepang.. Banyak pembelajaran yang bisa diambil dari setiap postingannya..”<sup>92</sup>*

*“Senengg bangettt karena baru kali ini bisa nemu akun medsos yang ngebahas anime sampe masuk dalem banget ke aspek-aspek kehidupan, jadi ngerasa kalau apa yang selama ini aku anggep sekedar hiburan malah bisa jadi bikin aku belajar banyak soal kehidupan.”<sup>93</sup>*

Ketika suatu wacana yang bersifat terbuka disuguhkan ke hadapan masyarakat digital, tentu proses reinterpretasi dan rekonstruksi senantiasa terjadi hingga melahirkan beragam persepsi serta pemaknaan yang tidak selalu tampil dalam rupa positif, tapi bisa juga bernada negatif. Hal ini berkenaan dengan adanya perbedaan subjektivitas latar belakang, pengalaman, pola pikir, maupun prinsip antara pelaku wacana dan target (dalam konteks ini masyarakat digital) yang berpotensi menciptakan disintegrasi pada kedua belah pihak. Terdapat dua contoh aksi perdebatan di dunia maya yang berhasil ditangkap oleh peneliti melalui kolom komentar unggahan akun Instagram @Wibuasik, di antaranya adalah, sebagai berikut.

---

<sup>91</sup> Wawancara dengan Tina

<sup>92</sup> Wawancara dengan Debbi

<sup>93</sup> Wawancara dengan Ani



(Gambar 4.5. Contoh ketidaksetujuan masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar *anime*.)<sup>94</sup>

<sup>94</sup> Kolom komentar akun Instagram @Wibuasik



(Gambar 4.6. Contoh ketidaksetujuan masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar anime (2).)<sup>95</sup>

<sup>95</sup> Kolom komentar akun Instagram @Wibuasik

Berdasarkan penjabaran mengenai persepsi positif dan negatif masyarakat digital terhadap konten-konten edukatif @wibuasik seputar *anime*, tampak bahwa wacana tidak senantiasa mengarah pada salah satunya secara ekstrem, melainkan tergantung dari konstruksi pemahaman masing-masing. Perpaduan antara teks dan konteks yang menjadi satu kesatuan gagasan berupa wacana naratif dan disampaikan lewat media yang bervariasi (contoh: gambar, video, et al) secara tidak langsung melahirkan kebebasan persepsi publik tanpa stabilitas kontrol.

*“Sejauh ini positif, meski dinamika tetap ada sih. Sebagai manusia saya juga pasti ada salah, dan gak bisa menyenangkan semua orang. Pernah kena drama, iya, tapi itu selalu saya redam dan berusaha perbaiki.”<sup>96</sup>*

Hal ini juga diamini oleh Ivan selaku pemilik akun Instagram @wibuasik melalui penuturannya yang menjelaskan selama ini persepsi masyarakat digital terhadap sederet unggahannya sejauh ini dinilai positif. Namun tidak dapat dipungkiri apabila manusia pasti punya salah dan mustahil untuk menyenangkan setiap orang, sehingga hanya bisa berupaya memperbaiki ke arah yang lebih baik.

### **C. Analisis Pembahasan dalam Perspektif Teori Wacana Michel Foucault**

Dalam membangun suatu media yang dapat memaksimalkan fungsinya sebagai alat penyebaran wacana berbasis naratif, tentu mustahil apabila tidak menyertakan ideologi-ideologi khusus di dalamnya guna memperkuat konstruksi pemahaman masyarakat secara luas. Pada konteks ini

---

<sup>96</sup> Wawancara dengan Ivan

pemilik sekaligus jajaran admin @wibuasik berupaya menangkap segala bentuk miskonsepsi terkait *anime* dan wibu yang menjadi jalinan opini populer dalam arus masyarakat mayor, baik melalui riset maupun berdasar pada pengalaman subjektif. Hasil dari analisis tersebut kemudian dipertemukan dengan unsur-unsur “ekspresivitas” *anime*, wibu, maupun yang dinilai relevan guna mendiskusikan serta meluruskan kekeliruan berpikir masyarakat umum secara proporsional. Tindakan tersebut tidak semata-mata dilandasi oleh dorongan subjektivitas pelaku wacana, melainkan juga mengedepankan faktor keberadaan pengetahuan ilmiah yang bernapaskan *épistémè*.

Upaya pemilik sekaligus jajaran admin @wibuasik untuk menegaskan *épistémè* di atas miskonsepsi dalam kepercayaan umum tampak sangat kentara pada berbagai wacana yang dipublikasikan melalui ruang digital, salah satunya terkait pembagian tipe wibu. Penerapan kategorisasi pada entitas wibu secara tidak langsung telah mencerminkan upaya untuk mendobrak generalisasi pemahaman umum yang memandang bahwa semua wibu itu sama. Dengan kata lain setiap wibu sebagai individu atau pun bagian dari tipe kelompok tertentu pada hakikatnya senantiasa dilengkapi seperangkat kebiasaan, kecenderungan, hingga pilihan-pilihan hidup yang muncul ke permukaan dalam bentuk tingkah laku sebagai konsekuensi dari distingsi pemahaman masing-masing, entah bernilai baik maupun buruk. Dalam konteks ini konsep oposisi biner yang melekat pada praktik kepercayaan mayoritas tidak lagi menduduki posisi dominan dalam menentukan benar-salah atau baik-buruk tentang suatu perkara.

Di sisi lain terdapat pula wacana yang justru berangkat dari telaah sains *épistémè* terlebih dahulu sebelum melangkah masuk ke dalam ranah pembedahan fenomena kepercayaan umum. Sebagai contoh, pada konten edukatif seputar infiltrasi nilai-nilai kebebasan berpikir dalam *anime* Shigenki no Kyojin (*Attack on Titan*), disebutkan bahwa pergerakan militer berbasis sosial-politik yang dikomandoi oleh Survey Corps berupaya menguak kebenaran di tengah masifnya tindak pembodohan massal oleh oknum pemerintahan Paradis. Ancaman terparah bagi pihak-pihak yang menolak “konstruksi kebenaran ala pemerintah” dan memilih keluar dari “konvensi” adalah disiksa sampai mati di dalam penjara bawah tanah. Peristiwa ini senada dengan apa yang pernah menimpa tokoh-tokoh revolusioner di kala abad pertengahan seperti Copernicus, Da Vinci, Galileo Galilei, dan kawan-kawannya yang kemudian dijatuhi hukuman mati atas teori yang dinilai “*out of the box*”. Selain menjadi pertunjukkan analogi antara yang fiksi dan non-fiksi, wacana ini juga secara tidak langsung berusaha menyosialisasikan pada masyarakat digital bahwa *anime* dapat menjadi jalan pembuka untuk lebih memahami realitas, alih-alih sarana rekreatif atau eskapisme belaka.

Kritik terhadap praktik berpikir ala oposisi biner yang kerap menjangkit masyarakat awam juga gencar disosialisasikan melalui wacana edukatif terkait serial *anime* Boku no Hero Academia (*My Hero Academia*). Secara sederhana *anime* ini menceritakan pandangan masyarakat fiktif terhadap dua kubu secara ekstrem dikotomis, yaitu *hero* yang selalu berperan sebagai pahlawan mulia dan *villain* sebagai penjahat yang meresahkan sehingga harus



dibasmi. Namun uniknya, ketika satu orang tidak berhasil memenuhi ekspektasi status dan perannya sebagai pahlawan (dalam konteks ini adalah Endeavor), maka masyarakat fiktif akan langsung memberikan label buruk kepada seluruh bagian dari kubu tersebut dan beralih mendukung pihak *villain*. Padahal penilaian biner semacam itu tidak dapat dibenarkan seutuhnya mengingat semua tergantung pada individu masing-masing. Serupa dengan masyarakat awam di dunia nyata yang cenderung serta-merta mengamini praktik oposisi biner hingga mendiskreditkan seluruh tayangan *anime* maupun pencintanya tanpa berusaha menelaah lebih lanjut dan seringkali terjebak pada pemahaman semu.

Beragam wacana berupa konten-konten edukatif yang dihadirkan dalam unggahan akun Instagram @Wibuasik secara tidak langsung menjadi strategi untuk mempropagandakan pemahaman baru yang dinilai lebih tepat, terutama menyangkut istilah *anime*, makna mendalam yang tersimpan dalam alur cerita *anime*, corak kepribadian dan kecenderungan sederet karakter fiktif, serta pemikiran wibu secara holistik. Perpaduan antara bahasa dan sejumlah instrumen visual yang mendukung dibangun, diorganisasi, serta dinarasikan sedemikian rupa hingga membentuk satu kesatuan wacana pengetahuan. Wacana ini oleh @wibuasik kemudian disampaikan dengan metode normalisasi agar masyarakat digital sebagai subjek target tetap merasa dimanusiakan, alih-alih menempatkan tindak represif dan koersif yang terkesan memaksakan dominasi ideologi. Dengan metode strategis yang lebih diterima oleh masyarakat digital serta disosialisasikan secara berkelanjutan, @wibuasik

lambat laun berhasil untuk menanamkan perspektif baru dalam benak masyarakat digital terkait eksistensi *anime* maupun *wibu* hingga mendapat berbagai respons positif, seperti dipandang sebagai akun yang informatif, menarik, *meaningful*, *insightful*, et al. Di sisi lain penerapan metode strategis yang diikuti dengan pengoptimalan bahasa nirbebas nilai cenderung berpotensi memperluas fungsi bahasa sebagai sarana untuk melanggengkan kekuasaan dan tidak sekadar menjadi alat komunikasi antar sesama. Kekuasaan berupa *soft-power* itu terbukti meningkatkan jumlah *follower* akun Instagram @wibuasik hingga semakin bertumbuh pesat seiring bertambahnya unggahan di ruang digital.

Meski memperlihatkan sisi kekuasaan atas difusi pengetahuan dan konstruksi kebenaran melalui berbagai unggahan konten edukatif, pemilik serta jajaran admin @wibuasik sangat menentang hegemoni oposisi biner yang cenderung berupaya untuk mengotak-ngotakkan segala sesuatu dengan dikotomi ekstrem. Mereka sadar akan adanya distingsi reinterpretasi dan rekonstruksi pada setiap individu terhadap suatu wacana. Hal ini berkenaan dengan subjektivitas latar belakang, pengalaman, hingga pola pikir di antara masyarakat digital. Tampak pada berbagai unggahan konten edukatif yang secara eksplisit senantiasa “menyatakan” keterbukaan atas saran-saran konstruktif dari masyarakat digital serta tidak mengklaim diri sebagai satu-satunya media penyebar dominasi kebenaran yang wajib untuk diikuti. Dalam konteks ini pula @wibuasik senantiasa berpegang pada prinsip yang menghadirkan ruang diskusi interaktif bagi masyarakat digital yang ingin

mempertanyakan, menyanggah, mendebat, maupun mengafirmasi wacana yang telah disuguhkan. Salah satu contohnya adalah ketika salah seorang admin @wibuasik menangani persepsi negatif sejumlah warganet secara berimbang dan menjaga komunikasi secara dua arah.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti sekiranya dapat menarik kesimpulan sebagaimana berikut:

##### 1. Interpretasi terhadap Istilah *Anime* di Ruang Digital

Pada rentang 10-20 tahun lalu, mayoritas masyarakat memandang bahwa *anime* tidak beda jauh dengan kartun yang beredar di saluran televisi. Namun seiring berkembangnya era digital, penyebaran budaya *anime* dan segala sesuatu bernuansa Jepang kian merambah pesat ke kancah global hingga semakin dikenal dan memberi pengaruh yang signifikan bagi masyarakat. Hal tersebut kemudian berhasil menciptakan penerimaan serta pemahaman holistik dalam benak mayoritas masyarakat digital sehingga kesalahpahaman terhadap *anime* menjadi kian berkurang.

##### 2. Sosialisasi Konten-Konten Edukatif Seputar *Anime* di Akun Instagram @Wibuasik

Konten-konten edukatif seputar *anime* yang mengandung ajaran tentang beragam nilai kehidupan disosialisasikan kepada masyarakat melalui media digital, yaitu akun Instagram @wibuasik. Dengan memadukan antara unsur kedalaman analisis, problematik umum dalam masyarakat, desain visual bernuansa *anime*, serta rupa kemasan akhir yang variatif (seperti

video singkat, microblog, et al), pemilik maupun jajaran admin akun Instagram @wibuasik berupaya memproduksi dan mengenalkan perspektif baru tentang *anime* kepada masyarakat melalui berbagai unggahan konten edukatif di ruang digital. Adapun sejumlah judul *anime* yang kerap dikaji sebagai bahasan, antara lain: *anime* Re:Zero kara Hajimeru Isekai Seikatsu (*Starting Life in Another World*), Shingeki no Kyojin (*Attack on Titan*), Boku no Hero Academia (*My Hero Academia*), Koe no Katachi (*A Silent Voice*), dan Kimetsu no Yaiba (*Demon Slayer*). Selain itu juga terdapat sederet konten mengenai pemikiran wibu yang dibahas untuk mengedukasi masyarakat digital agar tidak terjadi miskonsepsi dan generalisasi sebagai pengaburan dalam memandang eksistensi wibu secara menyeluruh, baik bagi kaum awam maupun para wibu sendiri.

### 3. Persepsi Masyarakat Digital terhadap Konten Edukatif @Wibuasik Seputar *Anime*

Wacana yang dihadirkan oleh akun Instagram @Wibuasik dalam berbagai konten edukatif seputar *anime* menuai beragam persepsi konstruktif dari masyarakat digital. Namun tidak dapat dipungkiri bahwasanya proses reinterpretasi dan rekonstruksi terhadap wacana yang bersifat publik juga dapat melahirkan persepsi serta pemaknaan bernada negatif. Hal ini didorong oleh faktor perbedaan subjektivitas latar belakang, pengalaman, pola pikir, maupun prinsip antara pelaku wacana dan target (dalam konteks ini masyarakat digital). Sehingga tampak bahwa wacana

tidak senantiasa mengarah pada salah satunya secara ekstrem, melainkan tergantung dari konstruksi pemahaman masing-masing.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka peneliti sekiranya dapat memberikan saran dan masukan sebagaimana berikut:

1. Konten-konten edukatif yang diunggah oleh akun Instagram @wibuasik terasa sangat filosofis, *meaningful*, dan mengandung banyak pembelajaran terkait kehidupan. Peneliti berharap pemilik maupun jajaran admin akun Instagram @wibuasik dapat senantiasa semangat, produktif, serta konsisten dalam menghasilkan konten-konten edukatif lain yang tidak kalah menarik dari sebelumnya.
2. Gencarnya sosialisasi yang dilakukan oleh akun Instagram @wibuasik melalui penyebaran konten-konten edukatif kian meruntuhkan konstruksi pemaknaan lama terkait *anime* dan wibu. Karena itu diharapkan masyarakat digital mampu memilah-milah persepsi serta meningkatkan literasi terkait keduanya agar terbentuk kesatuan pemahaman yang tepat, alih-alih sekadar menggeneralisasi secara apriori tanpa pendasaran yang jelas.
3. Pesatnya arus perkembangan era digital membuat penerimaan dan pengertian masyarakat terhadap eksistensi wibu kian meningkat sehingga tidak lagi terlalu memandang rendah seperti masa-masa sebelumnya. Meski

demikian, setiap wibu harus tetap senantiasa menjaga nama baik dunia perwibuan agar tidak lagi dinilai buruk di mata masyarakat, seperti meningkatkan produktivitas, melakukan interaksi sosial secara proporsional, dan sejenisnya.

4. Peneliti menyadari terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini, khususnya terkait keterlibatan peneliti dalam melakukan interaksi dengan masyarakat digital dalam jumlah besar guna mendapatkan hasil kajian yang lebih mendalam. Diharapkan nantinya akan ada penelitian lanjutan yang membahas lebih dalam terkait persepsi masyarakat digital terhadap konten edukatif seputar *anime*.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR PUSTAKA

- A. D. Mulawarman dkk. *Netnography: Understanding to Constructing Social Reality*. Edisi Pertama. Malang: Penerbit Peneleh, 2021.
- Adryamarthanino, Verelladevanka. "Sinopsis My Hero Academia, Serial Anime Tayang Hari Ini di Netflix." *Kompas*, 29 Maret 2021. Diakses pada tanggal 28 Februari 2023.  
<https://www.kompas.com/hype/read/2021/03/29/065636366/sinopsis-my-hero-academia-serial-anime-tayang-hari-ini-di-netflix?page=all>.
- Afiuddin, Muhammad Chasan. "Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang melalui Anime dan Fashion (Studi di Daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat)." Universitas Satya Negara Indonesia, 2019.
- Aghnia, Mutiara Cahya. "Perancangan Anime Community Center." *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain FSRD ITB 1* (2014): 1-6.
- Ahmad, Amri Fadhilah. "Nilai-Nilai Edukatif dalam Anime Ansatsu Kyoushitsu 「暗殺教室」 Karya Yusei Matsui." Universitas Diponegoro, 2017.
- All Stars. "Kalkulator Engagement Rate Instagram @Wibuasik." Diakses pada tanggal 30 Maret 2023. <https://www.allstars.id/instagram-engagement-rate-calculator>.
- Annisa, Serra. "Studi Netnografi Aksi Beat Plastic Pollution oleh United Nations Environment di Instagram." *Jurnal ASPIKOM 3* (2019): 1109–1123.

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Cetakan Keempat Belas. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Aulia, Elief Fadhilatul. “Perlindungan Konsumen pada Makanan Kemasan Industri Rumah Tangga dalam Perspektif Hukum Islam.” Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2014.
- Badara, Aris. *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*. Edisi pertama. Rawamangun, Jakarta, Indonesia: Kencana, 2012.
- Effendi, Muhammad Wahyu. “Persepsi Masyarakat tentang Citra Pemerintah Kota Medan melalui Akun Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Masyarakat Kota Medan yang Mengikuti Akun Media Sosial Instagram @humas\_pemkomedan).” Universitas Medan Area, 2018.
- Eriyanto. *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial*. Edisi Pertama. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Halwati, Umi. “Analisis Foucault dalam Membedah Wacana Teks Dakwah di Media Massa.” *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 1 (June 2013): 145-158.
- Hama, Yuki Yoku. “Postmodernisme pada Anime Boku Dake ga Inai Machi Karya Kei Sanbe.” Universitas Sumatra Utara, 2018.
- Ipaj, Salma Matla, and Nunung Nurwati. “Analisis Pengaruh Tingkat Kematian Akibat Covid-19 terhadap Kesehatan Mental Masyarakat di Indonesia.” *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial* 3, no. 1 (August 4, 2020): 18.

- Indana, Wanda. "Masyarakat Digital: Ciri-ciri dan Contohnya." *QuBisa*. 13 Desember 2022. Diakses pada tanggal 6 Januari 2023. <https://www.qubisa.com/article/masyarakat-digital-ciri-ciri-dan-contohnya>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Persepsi." Diakses pada tanggal 25 September 2022. <https://kbbi.web.id/persepsi>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Digital." Diakses pada tanggal 30 September 2022. <https://kbbi.web.id/digital>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Masyarakat." Diakses pada tanggal 25 September 2022. <https://kbbi.web.id/masyarakat>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Dokumentasi." Diakses pada tanggal 11 Oktober 2022. <https://kbbi.web.id/dokumentasi>.
- Kono, Redem. "Gelak Tawa Sekitar Kebenaran." *Indonesia Satu*, 24 Juni 2017. Diakses pada tanggal 28 Maret 2023. <http://www.indonesiasatu.co/detail/gelak-tawa-sekitar-kebenaran>.
- Kuswarno, Engkus. "Potret Wajah Masyarakat Digital Indonesia." *Jurnal Communicate* 1, no. 1 (July 2015): 47-54.
- Lengsfeld, Jörn. *Digital Era Framework*. Bad Waldsee: Zenodo, 2019.
- Mahmudah, Siti Muslichatul, and Muthia Rahayu. "Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan." *Jurnal Komunikasi Nusantara* 2, no. 1 (May 18, 2020): 1-9.
- Malik, Habibi. "Cyber Religion dan Real Religion di Tengah Masyarakat Digital." *Jurnal KOMUNIKA* 4, no. 1 (June 21, 2021): 63-78.

- Maulana, Ridhwan. "Bentuk Interaksi Sosial dan Pengaruhnya terhadap Tokoh Tanaka dalam Anime Tanaka-kun wa Itsumo Kedaruge Karya Nozomi Uda (Kajian Psikologi Sosial)." Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- Nobelita, Queen. "Analisis Perspektif Konsumerisme dalam Anime Sen to Chihiro no Kamikakushi Karya Hayao Miyazaki." Universitas Bina Nusantara, October 16, 2015.
- Nurjanah, Siti; Nurbaiti, Dewi. "Pengaruh Konten Edukasi dan Konten Rekreasi terhadap Minat Berkunjung serta Dampaknya pada Keputusan Berkunjung." *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT 3* (2018): 233-242.
- Pratama, Arin Kurnia. "Analisis Konten Film Anak Jalanan di RCTI." UIN Raden Fatah Palembang, August 30, 2019.
- Priowidodo, Gatut. *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. Edisi Pertama. Depok: PT RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2020.
- Puspitasari, Gadis, and Umul Khasanah. "Persepsi terhadap Tokoh Wanita dalam Anime 2D menurut Para Pecinta Anime di Indonesia." *Jurnal Mezurashii* 1, no. 2 (July 31, 2019): 59-66.
- Rahma, Nisya Nur. "Perkembangan Era Digital Serta Dampaknya Bagi Masyarakat." *Kompasiana*. 7 November 2021 (diperbarui pada tanggal 12 November 2021). Diakses pada tanggal 10 Desember 2022, <https://www.kompasiana.com/nissyaar/618804b8ffe7b52428212032/perke-mbangan-era-digital-serta-dampaknya-bagi-masyarakat>.

- Rusdiarti, Suma Riella. "Struktur dan Sifatnya dalam Pemikiran Michel Foucault." Universitas Indonesia, 2008.
- Saleha, Amaliatun. "Arus Sosial dan Budaya Jepang pada Zaman Globalisasi." *Jurnal Kajian Wilayah* 4, no. 1 (2013): 25-43.
- SEO Intern Duniaku. "Sinopsis Attack on Titan, Anime Adaptasi Manga Karya Hajime Isayama." *Duniaku*, 15 Juli 2022. Diakses pada tanggal 23 Februari 2023. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/seo-intern-duniaku/sinopsis-attack-on-titan-anime-adaptasi-manga-karya-hajime-isayama>.
- Setyowati, Agnes. "Memahami Kekuasaan dalam Pemikiran Michel Foucault." *Kompas*, 20 Juni 2022. Diakses pada tanggal 28 Maret 2023. <https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/20/110000665/memahami-kekuasaan-dalam-pemikiran-michel-foucault?page=all>.
- Solihin, Muhammad. "Review Anime Movie: Koe no Katachi, Menjadi Sahabat Itu Butuh Proses Panjang." *Dafunda*, 2018. Diakses pada tanggal 20 Februari 2023. <https://dafunda.com/otaku/review-anime-koe-no-katachi/>.
- Siregar, Abdul Gani. "Studi Netnografi Terpaan Tayangan Anime One Piece pada Perubahan Gaya Hidup Anggota Komunitas One Piece Id Medan." Universitas Medan Area, 2021.
- Sulianta, Feri. *Netnografi: Dasar dan Perkembangan Etnografi Digital*. Edisi Pertama. Bandung, 2021.
- Supriyadi. "Analisis Wacana Kritis: Konsep dan Fungsinya Bagi Masyarakat." *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 16, no. 2 (2015): 96-112.

Wibuasik. “Pesan dari Kreator Wibuasik.” Diakses pada tanggal 3 Oktober 2022.

<https://trakteer.id/wibuasik>.

Wikipedia. “Michel Foucault.” Diakses pada tanggal 28 Maret 2023.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Michel\\_Foucault](https://id.wikipedia.org/wiki/Michel_Foucault).

Yunita, Neneng. “Tinjauan Sosiologis Mengenai Persepsi Masyarakat Kelurahan Api-Api tentang Identitas Waria di Kota Bontang.” *Journal Sosiatri-Sosiologi* 5, no. 4 (2017): 16-30.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A