

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Semangat rasa kebangsaan warganegara muda saat ini patut diragukan. Warganegara muda khususnya pelajar seakan terjebak dalam kehidupan masa mudanya dan melupakan tanggungjawabnya sebagai generasi penerus bangsa dan negara. Padahal, sebagai warganegara muda sudah sepatutnya untuk mempersiapkan diri menjadi warganegara yang memiliki kemampuan *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition* yang baik untuk masa depan negara Indonesia yang lebih baik.

Banyak faktor yang menyebabkan melemahnya nasionalisme warganegara muda Indonesia. Berkembangnya globalisasi menjadi faktor penting dalam berubahnya gaya hidup warganegara muda saat ini. Dengan berkembangnya globalisasi membuat pola hidup menjadi lebih mudah dan cepat. Terlebih lagi mengenai perpindahan informasi dan komunikasi. Kemajuan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Maka dari itu, interaksi dengan warganegara lain pun sangat mudah dilakukan berkat adanya kemajuan di bidang TIK ini.

Kemajuan di bidang TIK diawali dengan adanya jaringan internet sehingga melahirkan *website*, *blog*, hingga media-media sosial *mainstream* yang saat ini digemari seperti Twitter, Facebook, Instagram, Tumblr dan lainnya. Media inilah yang menjadi jembatan terhubungnya informasi manusia dengan manusia lain bahkan warganegara lain. Dalam perpindahan informasi ini tentunya membawa juga nilai-nilai yang berasal dari negaranya. Informasi yang datang silih berganti memiliki dampak terhadap kehidupan warga Negara di dunia. Ideologi, gaya hidup, dan keyakinan atau kepercayaan yang berkembang di suatu negara dapat mempengaruhi kebiasaan dan pola-pola kehidupan yang sudah mapan di negara lain. Nilai-nilai dasar dalam bentuk ideologi bangsa yang telah lama dijadikan sebagai landasan bagi kehidupan warga Negara perlahan mulai

terkikis. Gejala mulai terkikisnya nilai-nilai dasar ini sangat kentara dari perilaku yang ditunjukkan generasi muda.

Majunya bidang TIK ini telah mengubah cara manusia dalam memberikan dan memperoleh informasi dengan warganegara luar sehingga interaksi yang terjadi menjadi semakin mudah. Hal ini pula yang membuat rasa keingintahuan warganegara muda menjadi semakin tinggi sehingga membuat warganegara muda seakan lebih menggemari budaya dari negara lain daripada budaya lokal bangsa Indonesia. Salah satu budaya yang saat ini digemari oleh warganegara muda yaitu budaya populer Jepang.

Jepang adalah Negara yang selalu menjadi topik pembicaraan. Dari mulai pembicaraan tentang kemajuan teknologi, hingga budaya-budaya yang dimilikinya. Budaya-budaya populer Jepang seperti *anime*, *cosplay*, *manga*, dan *Japanese music pop* sudah memasuki Indonesia sejak 1990). Dengan berkembangnya globalisasi menjadikan budaya populer Jepang menjadi semakin mudah diakses oleh masyarakat Indonesia terutama di kalangan warganegara muda yang melek teknologi.

Ada sejumlah alasan yang mendasari mengapa penelitian ini menarik untuk dilakukan. *Pertama*, secara tidak langsung, kebangkitan *Information Communication Technologies* (ICT) dalam era digital dapat memberi pengaruh terhadap dominasi budaya oleh suatu negara terhadap negara lain. *Kedua*, warganegara muda seperti pelajar SMA maupun mahasiswa belum memiliki jatidiri yang matang sebagai warganegara. *Ketiga*, Warganegara muda dengan mengikuti budaya populer Jepang, dikhawatirkan memiliki nilai-nilai yang tidak sesuai dengan nilai yang ada di Indonesia apabila tidak memiliki *self-control* yang baik. *Keempat*, belum optimalnya pembelajaran PKn dalam memupuk nasionalisme siswa yang merupakan warganegara muda. *Kelima*, belum adanya kajian tentang cara mengoptimalkan peluang dari berkembangnya budaya populer Jepang di Indonesia. *Keenam*, Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia belum ditafsirkan sebagai sebuah kebutuhan sivitas akademika. Yang terjadi justru sebaliknya, Pendidikan Kewarganegaraan adalah semacam kewajiban yang

apabila tidak dijalankan akan menyebabkan ketakutan tidak bisa lulus dari jenjang pendidikan yang sedang ditempuh. (Rivai dkk, 2016).

Dari alasan tersebut, dapat diketahui bahwa diperlukanlah suatu filter yang dapat menyaring nilai-nilai baik dan buruk dari pengaruh nilai-nilai yang masuk dari kebudayaan lain serta benteng yang dapat memperkuat rasa kecintaan warganegara muda dengan negaranya sendiri. Oleh karenanya, penelitian ini mengarahkan pembaca untuk memahami tentang kemungkinan dampak yang dapat ditimbulkan budaya populer Jepang dalam era digital kepada warganegara muda serta solusi yang dapat dipecahkan dari permasalahan tersebut.

Namun begitu, dengan mengikuti kebudayaan yang berasal dari negara lain juga tidak menutup kemungkinan akan adanya nilai-nilai baru yang berupa nilai positif yang dapat diambil dan dipelajari guna meningkatkan kualitas warganegara yang baik bagi pelajar. Apalagi Jepang terkenal sebagai negara yang memiliki citra-citra positif di mata negara lain. Tentunya citra positif seperti ini dapat dijadikan sebagai motivasi untuk para pelajar agar dapat meniru hal-hal positif yang dipelajari dari negara lain. Oleh sebab itu bukan globalisasi yang patut ditahan dan dipertentangkan, melainkan bagaimana cara yang tepat dalam menyikapi derasnya arus globalisasi tersebut. Menurut Affandi dkk (2015 hlm 3):

“bangsa Indonesia sangat tepat belajar dari Jepang soal kinerja dan pengelolaan kehidupan dan sumber daya yang efisien. Bagi bangsa Indonesia, belajar dari Jepang bukanlah hal yang baru. Indonesia merdeka dari Belanda, juga karena bangsa Indonesia belajar dari Jepang. Kehadiran Jepang saat Indonesia dijajah Belanda memang merupakan musibah, tetapi sekaligus anugerah”.

Kebudayaan merupakan suatu hal dalam adat istiadat yang menjadi kebiasaan turun temurun yang erat hubungannya dengan masyarakat di setiap negara. Dengan adanya keanekaragaman kebudayaan di setiap negara inilah menjadikan manusia tertarik untuk memahami dan bahkan mengagumi kebudayaan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan adalah suatu hal yang harus dipelajari untuk bisa berhubungan sosial dengan negara yang berbeda kebudayaan dengan menyesuaikan perbedaan-perbedaan yang ada. Hal ini yang bisa memberikan nilai positif ketertarikan negara lain untuk mengetahui

lebih jauh akan budaya negara tersebut. Terlebih budaya populer yang memang mudah diakses oleh masyarakat secara luas.

Storey (2008 hlm 5) mengemukakan enam definisi budaya populer. Salah satunya mengatakan bahwa budaya populer dianggap sebagai dunia impian kolektif. Definisi ini memberi kejelasan bahwa budaya populer merupakan budaya yang memang diproduksi secara massa sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang dari kalangan manapun dan penyebarannya pun menjadi lebih luas. Dari definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya populer adalah budaya yang dibuat oleh masyarakat dan diproduksi secara massa yang diperuntukkan untuk masyarakat itu sendiri dengan tujuan untuk menyenangkan diri mereka. Hal ini ditambah oleh Venus dan Helmi (2010 hlm 73) yang mengatkan:

Disisi lain budaya populer (seringkali disamakan dengan budaya massa) jauh lebih menyebar dan mudah diakses oleh semua orang. Kepentingan pokok dari budaya populer ini adalah untuk hiburan dan wujudnya didominasi oleh musik rekaman, komik, film, olah raga dan *fashion*.

Jepang telah dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Budaya populer Jepang atau yang sering disebut *Japanese popular culture* tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Beberapa contoh budaya populer Jepang adalah *manga/komik*, *anime/animasi*, *game*, *j-music*, dan *dorama* (drama televisi). *Manga* dengan berbagai jenisnya, sangat laku di pasaran, baik di Jepang sendiri maupun di negara-negara lain. Pun begitu dengan animasi Jepang atau yang biasa disebut *anime*, telah menarik banyak penonton di seluruh dunia. Salah satu contohnya adalah keberhasilan animasi Doraemon, One Piece, Detective Conan dan Naruto yang telah disiarkan di berbagai negara. Selain itu, jenis musik dari Jepang atau J-Music juga telah memiliki penggemarnya sendiri. Banyak penyanyi ataupun grup Jepang yang telah dikenal baik di negara-negara lain, contohnya penyanyi Utada Hikaru, grup band L'Arc~en~Ciel maupun Idol Group AKB48.

Berbagai produk budaya populer Jepang sangat populer di seluruh dunia yang tersebar melalui beragam media seperti televisi, internet dan lain-lain.

Melalui berbagai produk budaya populernya, Jepang secara tidak langsung

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memperkenalkan nilai-nilai serta budaya tradisional Jepang. Hal ini mendapatkan respon yang baik yang ditandai dengan dibentuknya komunitas-komunitas pecinta budaya Jepang dan event-event yang menampilkan kebudayaan Jepang di berbagai negara khususnya budaya populer Jepang.

Dengan semakin berkembangnya globalisasi membuat jaman saat ini memasuki era digital. Dengan era digital membuat segala hal menjadi lebih mudah. Dari mulai kemudahan transportasi, pelayanan jasa, hingga penyebaran informasi. Budaya populer *anime* Jepang pun mengalami kemudahan penyebarluasan di era digital ini. Dengan menggunakan internet para remaja di Indonesia dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan *anime* yang mereka inginkan. Menurut Kedutaan Besar Jepang dalam Affandi dkk (2015 hlm 59):

“Film *anime* (kartun) Jepang yang menjadi hiburan bagi anak-anak Jepang sejak tahun 1960-an, kini diekspor ke seluruh dunia. Ada seri yang menjadi favorit anak-anak seluruh dunia, seperti Astro Boy, Doraemon, Sailor Moon, Detective Conan, dan Dragonball. Sementara itu, sutradara Miyazaki Hayao, *Spirited Away*, memenangkan Oscar sebagai film cerita kartun terbaik pada tahun 2003”.

Bandung sebagai salah satu kota yang terkenal dengan kreativitas remajanya juga tidak luput dari masuknya budaya populer Jepang. Remaja-remaja Bandung bahkan tak segan untuk mengeluarkan dana yang tidak sedikit demi memuaskan passion dan hobinya dalam menggeluti budaya populer Jepang. Seperti diketahui penggemar budaya Jepang dan Korea merupakan penggemar yang sangat fanatik. Bahkan di Bandung pun ada komunitas Budaya Korea bernama *Hansamo Modern Dance Boys* (Supratman dan Rafiqi 2016). Selain komunitas budaya Korea, komunitas budaya Jepang pun sangat banyak.

Dalam *event-event* yang berkaitan dengan Jepang selalu ada komunitas-komunitas *Cosplay* (sebutan untuk orang yang menggunakan baju karakter *anime*), komunitas pecinta kartun animasi dan juga komik Jepang. Perguruan Tinggi yang ada di Bandung pun tak segan untuk menyelenggarakan *event* budaya populer Jepang karena memang selalu diminati oleh pelajar Kota Bandung. Diakses dari jadwalevent.web.id dapat dilihat bahwa belasan event skala kecil hingga besar telah terlaksana di Bandung pada 2016. Selain itu, restoran dan tempat makan berciri khas Jepang tidak akan sulit dijumpai di Kota Bandung. Ini

membuktikan bahwa Bandung menjadi salah satu kota yang menggandrungi budaya Jepang.

Dengan semakin mudahnya mengakses berbagai anime Jepang dikhawatirkan terjadi pergeseran nilai-nilai yang diterima warganegara muda atau remaja yang masih belum memiliki jatidiri yang kuat akibat dari tertanamnya nilai-nilai dalam alur cerita *anime* Jepang tersebut. Maka diperlukanlah suatu filter yang dapat menyaring mana nilai yang baik dan juga mana nilai yang buruk sehingga warganegara muda dapat membedakannya. Lebih jauh lagi, bahwa dengan semakin banyaknya mengakses *anime* Jepang dikhawatirkan nasionalisme atau kecintaan terhadap Negara warganegara muda tersebut dapat terkikis dan lebih mencintai Jepang yang dikaguminya.

Dengan fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, sudah sepatutnya bahwa Pendidikan Kewarganegaraan melihat fenomena yang terjadi terhadap warganegara muda ini. PKn sudah sepatutnya hadir sebagai filter yang dapat menyaring nilai-nilai yang masuk dari negara lain dan juga PKn sepatutnya dapat lebih berperan dalam memupuk nasionalisme warganegara muda melalui pembelajaran PKn. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yang menyebut “tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk individu menjadi warga yang memiliki rasa kebangsaan, cinta tanah air, serta memiliki tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan”. Dengan demikian tidak perlu dikhawatirkan akan mudarnya nasionalisme warganegara muda karena PKn dapat menjadi menyaring nilai-nilai yang masuk dari Negara lain.

Didasari oleh apa yang telah dikemukakan sebelumnya maka penulis tertarik melakukan penelitian PKn dengan judul **“Dampak Budaya Populer *Anime* Jepang dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia”**

B. Rumusan Masalah

Secara umum penelitian ini berfokus pada fenomenologi yang terjadi tentang dampak budaya populer *anime* Jepang di era digital terhadap rasa kebangsaan warganegara muda Indonesia yang terjadi akhir-akhir ini. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan: bagaimana dampak

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN
WARGANEGARA MUDA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

budaya populer *anime* Jepang di era digital terhadap rasa kebangsaan warganegara muda Indonesia? Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, rumusan masalah dijabarkan dalam tiga pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana budaya populer *anime* Jepang dalam era digital sehingga mempengaruhi nasionalisme warganegara muda?
2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda?
3. Bagaimana solusi untuk dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana budaya populer *anime* Jepang dalam era digital dan dampaknya terhadap nasionalisme warganegara muda Indonesia serta memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya tentang warganegara muda dimana dengan berkembangnya globalisasi membuat perkembangan informasi menjadi mudah sehingga mengakibatkan berbagai nilai yang berasal dari luar Indonesia dapat masuk ke dalam diri warganegara muda yang masih belum memiliki jatidiri dan nasionalisme yang kuat. Maka diperlukanlah sebuah benteng atau *self-control* diri yang dapat memfilter nilai-nilai yang masuk.

Adapun secara khusus sesuai dengan batasan penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi budaya populer *anime* Jepang dalam era digital sehingga mempengaruhi rasa kebangsaan warganegara muda
2. Mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda
3. Mendeskripsikan solusi untuk dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau signifikansi penelitian dari berbagai segi yang akan ditampilkan sebagai berikut:

1. Segi Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya konsep-konsep dalam kajian Pendidikan Kewarganegaraan. Khususnya mengarah pada penguatan nasionalisme pada warganegara muda dan teori-teori yang memperkuat nasionalisme khususnya bagi warganegara muda. Secara keilmuan, PKn jelas membutuhkan sumbangsih dari disiplin ilmu lain seperti sosiologi dan antropologi. Maka penelitian ini bermanfaat guna mengkombinasikan keilmuan dari tiga disiplin ilmu tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkokoh atau memperkuat karakter dan jatidiri bangsa bagi warganegara muda.

2. Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat kebijakan terkait paradigma Pendidikan Kewarganegaraan agar memperkuat nasionalisme warganegara muda sesuai dengan karakter bangsa serta bagaimana Pendidikan Kewarganegaraan menjadi benteng dalam memfilter nilai-nilai yang berasal dari budaya Negara lain dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan gambaran dan alternatif sudut pandang dalam ranah aktualisasi keilmuan PKn. Khususnya dalam praktik kehidupan sehari-hari warganegara muda dalam menunjukkan hobinya. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Pemerintah

Pemerintah dapat mengoptimalkan potensi warganegara menjadi kreator *anime* sehingga dapat melahirkan kreator *anime* asli Indonesia. Menurut Undang-undang Nomor 40 Tahun 2009 Pasal 9 dikatakan bahwa “Pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat berkewajiban untuk bersinergi dalam melaksanakan pelayanan kepemudaan”.

b. Warganegara muda

Warganegara muda dengan segala potensi yang dimilikinya diharapkan bukan hanya sebagai konsumen budaya populer Negara lain tetapi dapat menjadi produsen dengan tanpa menghilangkan nasionalisme Indonesia.

c. Jurusan PKn

Jurusan PKn dapat mempersiapkan ilmuan yang mendalami bukan hanya keilmuan PKn namun PKn yang kaitannya dengan ilmu-ilmu social lain seperti antropologi dan sosiologi.

d. Sekolah

Sekolah dapat menjadi tempat untuk memperkuat nasionalisme siswa melalui pembelajaran PKn agar warganegara muda tetap memiliki filter dari masuknya nilai-nilai yang terbawa dari negara lain.

e. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk peneliti selanjutnya dalam kajian tentang nasionalisme karena nasionalisme memiliki cakupan yang sangat luas. Oleh karena itu penelitian tentang nasionalisme dapat terus dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman.

E. Struktur Organisasi Tesis

Dalam penulisan tesis ini menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah dalam lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia. Struktur organisasi tesis dalam penulisan ini adalah:

Bagian *pertama* dalam tesis ini menuliskan tentang pendahuluan dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi penulisan tesis.

Bagian *kedua* dalam tesis ini berisi bagian kajian pustaka yang berisi tentang budaya populer *anime* Jepang, kajian tentang era digital, kajian tentang nasionalisme warganegara muda serta PKn sebagai sarana menumbuhkan nasionalisme warganegara. Selain itu juga berisi penelitian terdahulu dan paradigma penelitian.

Bagian *ketiga* dari tesis ini berisi metode penelitian yang digunakan dalam Budaya Populer *Anime* Jepang dalam Era Digital dan Dampaknya Terhadap Nasionalisme Warganegara Muda". Bagian ini terdiri dari desain penelitian, partisipasi dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi, studi dokumentasi dan studi literatur. teknik analisis data menggunakan reduksi data, display data (penyajian data), kesimpulan/verifikasi serta tahap penelitian.

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bagian *keempat* merupakan bagian pembahasan yang berisi tentang analisis dan kontruksi dari hasil penelitian.

Bagian kelima menyajikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.

Bagian keenam akan melampirkan daftar pustaka yang digunakan peneliti dalam penulisan tesis ini.

Bagian *ketujuh*, tesis ini akan melampirkan lampiran-lampiran yang terdiri dari instrument wawancara penelitian, transkrip wawancara dengan subjek penelitian, serta dokumentasi dari penelitian ini.