

KOMUNITAS WIBU SITUBONDO SEKAI: Sebuah Identitas Kebudayaan Yang Terbentuk Dalam Masyarakat Modern

Thifli Ahmad¹, Alfani Jamil², Ahmad Zidan³, Yusril Huda⁴

Universitas Jember, Indonesia
ivanpahlevi323@gmail.com

Submitted: 28th January 2024 | **Edited:** 22nd April 2024 | **Issued:** 01st May 2024

Cited on: Ahmad, T., Jamil, A., Zidan, A., & Huda, Y. (2024). KOMUNITAS WIBU SITUBONDO SEKAI: Sebuah Identitas Kebudayaan Yang Terbentuk Dalam Masyarakat Modern. *AKADEMIK: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(2), 227-238.

ABSTRACT

Situbondo Sekai Community gathers individuals who have a sense of interest in Japanese culture and anime, or wibu for short. Interests and hobbies are one of the main reasons this community was formed. A very foreign culture is increasingly turning into a reality that eventually blends into society. Similarly, the Situbondo Sekai community takes cultural values from Japan, which they then use as the main foundation in building solidarity. Basically, a wibu's identity is based on his or her actions that are directly accepted by the outside community and subjective assessments from other individuals. So that in the end it will form a new knowledge that has been objectivized and agreed upon. Wibu are just like any other human being, what makes their label different from others is the community they choose. The community can represent their role in the context of interactions between fellow individuals.

Keyword: Culture, Identity, Social Construction

PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah konsep yang kompleks dan melibatkan berbagai elemen yang mencakup nilai-nilai, norma, kepercayaan, tradisi, bahasa, seni, teknologi, dan perilaku yang diadopsi dan dibagikan oleh suatu kelompok manusia atau masyarakat. Definisi kebudayaan ini seringkali memiliki variasi interpretasi tergantung pada disiplin ilmu yang mengamatinnya, seperti antropologi, sosiologi, dan sejarah budaya. Namun, inti dari konsep kebudayaan adalah bahwa itu mencerminkan cara hidup dan identitas suatu kelompok, dan menjadi dasar bagi pembentukan perilaku dan karya-karya yang ada dalam masyarakat. Salah satu definisi yang umumnya diterima menyatakan bahwa kebudayaan adalah cara hidup yang diadopsi dan dibagikan oleh suatu kelompok manusia. Ini mencakup berbagai aspek, mulai dari cara berpakaian, bahasa, hingga makanan, ritual keagamaan, seni, dan sistem nilai. Namun, penting untuk dipahami bahwa kebudayaan tidak hanya terbatas pada hal-hal fisik atau tindakan konkret saja. Ide, keyakinan, dan nilai-nilai juga merupakan bagian integral dari kebudayaan, karena mereka mempengaruhi dan mengarahkan perilaku manusia di dalam masyarakat.

Kebudayaan juga bisa dilihat sebagai hasil dari interaksi kompleks antara manusia dan lingkungan mereka. Perubahan dalam kebudayaan dapat terjadi sebagai respons terhadap perubahan lingkungan fisik, sosial, atau politik. Proses ini dapat meliputi adaptasi, difusi budaya, atau inovasi, yang pada gilirannya menghasilkan evolusi dan transformasi dalam kebudayaan. Dalam era globalisasi seperti sekarang, kebudayaan juga menjadi subjek dari pertukaran dan interaksi lintas budaya yang intensif. Hal ini dapat mengarah pada fenomena akulturasi dan sinkretisme, di mana elemen-elemen dari berbagai kebudayaan bergabung dan menciptakan bentuk baru dari ekspresi budaya. Dengan demikian, kebudayaan tidak hanya merupakan representasi dari identitas suatu kelompok, tetapi juga merupakan cerminan dari dinamika dan kompleksitas interaksi manusia dalam konteks global yang semakin terhubung.

Pada zaman ini, Indonesia telah merasakan berbagai macam budaya populer yang berasal dari Barat, Cina, Korea, dan Jepang. Terkait budaya yang paling populer dari budaya Jepang sendiri seperti *anime*, *manga*, *cosplay*, *game*, dan musik J-pop. Globalisasi budaya populer Jepang tercermin dalam meningkatnya jumlah acara dengan tema Jepang seperti karaoke, festival manga, kontes *cosplay*, dan tentu saja, *anime*. *Anime*, singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, merujuk pada jenis animasi yang berasal dari Jepang. Lebih dari sekadar hiburan, *anime* telah menjadi bagian integral dari budaya populer Jepang dan memperluas pengaruhnya ke seluruh dunia. Dibandingkan dengan animasi barat, *anime* memiliki ciri khas yang unik dalam gaya visualnya, alur cerita yang kompleks, serta tema yang beragam, mulai dari fantasi, aksi, drama, hingga fiksi ilmiah. *Anime* tidak hanya meraih popularitas melalui format televisi, tetapi juga melalui film, OVA (Original Video Animation), web series, dan platform streaming. Seiring dengan perkembangan teknologi, *anime* juga semakin mudah diakses melalui situs streaming online seperti Crunchyroll, Netflix, dan lainnya. Fenomena ini turut memperluas jangkauan audiens *anime* di seluruh dunia.

Di Indonesia *anime* sendiri telah lama menjadi bagian dari pertelevisian Indonesia, dengan puluhan judul *anime* ditayangkan di berbagai stasiun televisi. Keberhasilan *anime* menarik perhatian masyarakat Indonesia dan menjadi sangat populer. Bahkan, popularitas *anime* ini turut berkontribusi pada peningkatan minat belajar bahasa Jepang di Indonesia. Namun, belakangan ini, serial *anime* sudah mulai jarang terlihat di stasiun televisi Indonesia. Hal ini disebabkan oleh polemik penayangan *anime* yang mendapat teguran

dari KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) atas konten yang dianggap tidak sesuai, seperti unsur pornografi atau kekerasan yang tidak layak bagi anak-anak. Meskipun sulit ditemukan di televisi, *anime* masih menjadi tontonan yang digemari oleh sebagian besar golongan masyarakat terutama remaja. Saat ini, banyak blog dan situs web yang menyediakan konten-konten *anime*.

Popularitas *anime* juga tercermin dalam berbagai acara jejepangan di Situbondo. Meningkatnya minat terhadap budaya populer Jepang, khususnya *anime*, telah mendorong berdirinya komunitas penggemar *anime* di Situbondo yang bernama Situbondo Sekai. Komunitas penggemar *anime* yang terbentuk di Kabupaten Situbondo telah menarik banyak perhatian masyarakat. Antusias terhadap budaya Jepang pada beberapa tahun belakangan ini telah meningkat dengan pesat, hal ini dapat dilihat dengan tren-tren yang terbentuk di masyarakat. Salah satu budaya Jepang yang paling banyak dijumpai di Situbondo menyangkut tentang *anime*. Selain sebagai bahan tontonan dan hiburan, *anime* bagi para penggemarnya juga menghasilkan suatu bentuk budaya baru. Beberapa diantaranya menyangkut tentang lagu, *manga*, dan *cosplayer*.

Dalam bahasa Jepang, *Otaku* merupakan sebutan bagi individu yang memiliki ketertarikan terhadap *anime*, sedangkan dalam bahasa Indonesia sebutan ini berubah menjadi kata wibu. Kata wibu berasal dari kata *weeaboo* yang memiliki arti individu dari barat yang terobsesi dengan budaya Jepang. Sedangkan untuk wibu sendiri dikhususkan bagi individu yang berasal dari Indonesia dan memiliki obsesi terhadap budaya Jepang. Menjadi seorang wibu tidak memiliki persyaratan khusus yang harus dipenuhi terlebih dahulu, tidak terbatas pada faktor usia dan jenis kelamin. Siapapun dapat menjadi seorang wibu jika mereka memiliki obsesi dan dedikasi yang tinggi terhadap budaya Jepang, khususnya *anime*. Kata wibu sendiri merupakan kata yang mengandung lebih banyak sisi negatif. Wibu lebih sering digunakan kepada individu yang fanatik terhadap budaya-budaya Jepang. Namun, seiring berjalannya waktu nilai negatif dari kata wibu mulai menurun. Pada saat ini, wibu telah dinormalisasi menjadi kata bagi individu yang menyukai *anime* dan budaya Jepang, baik yang fanatik maupun sekedar penikmat. Dengan demikian, *anime* bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga merupakan bagian dari budaya yang dinikmati dan diikuti oleh masyarakat, khususnya di Situbondo. Oleh karena itu, penelitian tentang komunitas wibu situbondo sekai: sebuah identitas kebudayaan yang terbentuk dalam masyarakat modern menjadi relevan dan penting untuk dilakukan.

LANDASAN TEORI

Menurut Peter L. Berger (2018), identitas adalah hasil dari proses sosial yang kompleks, di mana individu membentuk gambaran diri mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sosial mereka. Berger mengamati bahwa individu tidaklah lahir dengan identitas yang jelas, tetapi mereka membentuknya melalui interaksi dengan orang lain, kelompok, dan lembaga sosial dalam masyarakat. Proses ini terjadi melalui tiga tahap dialektis yaitu eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Tahap eksternalisasi merujuk pada proses di mana individu menghasilkan realitas sosial melalui tindakan dan interaksi mereka dengan lingkungan sosial. Melibatkan ekspresi diri individu melalui tindakan, komunikasi, dan interaksi dengan orang lain. Tahap selanjutnya merupakan objektivasi, terjadi ketika realitas yang diciptakan dalam tahap eksternalisasi dianggap sebagai sesuatu yang "nyata" atau "objektif" di luar individu yang menciptakannya. Dalam tahap ini, realitas sosial yang dihasilkan menjadi stabil dan dianggap sebagai fakta yang ada secara independen. Terakhir adalah tahap internalisasi, terjadi ketika individu secara sadar atau tidak sadar menginternalisasi norma, nilai, dan realitas sosial yang dihasilkan melalui proses eksternalisasi dan objektivasi. Dalam tahap ini, realitas sosial yang telah dianggap objektif menjadi bagian dari pandangan dunia dan identitas individu. Contohnya, ketika seseorang menganggap nilai-nilai tertentu sebagai bagian dari keyakinan atau prinsip pribadi mereka, mereka telah menginternalisasi realitas sosial tersebut.

Pemikiran George Herbert Mead (1972) tentang pemahaman bagaimana individu membentuk identitas mereka mengacu pada teori interaksionisme simbolik. Salah satu konsep kunci dari pemikiran Mead yang relevan dengan identitas adalah konsep "self" atau "diri". Menurut Mead, "self" atau "diri" bukanlah sesuatu yang sudah ada sejak lahir, tetapi merupakan produk dari interaksi sosial. Dia menguraikan bahwa individu membentuk konsep diri mereka melalui proses sosialisasi, di mana mereka belajar tentang norma-norma, nilai-nilai, dan ekspektasi sosial dalam masyarakat.

Mead membagi konsep "self" menjadi dua komponen: "self" yang "saya" (I) dan "self" yang "aku" (me). "Saya" (I) merujuk pada aspek kreatif dan spontan dari diri, sementara "aku" (me) merujuk pada aspek reflektif atau diri yang terinternalisasi, yang tercermin dalam pandangan individu tentang diri mereka berdasarkan persepsi orang lain terhadap mereka. Dalam interaksi sosial, individu menggabungkan dua aspek ini untuk

membentuk identitas mereka. Selain itu, Mead menekankan pentingnya peran bahasa dalam pembentukan identitas. Dia berpendapat bahwa melalui proses komunikasi verbal dan non-verbal, individu belajar memberikan makna pada simbol-simbol, termasuk kata-kata dan tindakan, yang kemudian membentuk pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan etnografi terhadap komunitas Situbondo Sekai. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengembangkan deskripsi komunitas Situbondo Sekai yang kompleks dan detail. Tidak hanya itu, peneliti juga mencari dan menggali informasi terkait pola interaksi wibu yang ada dalam komunitas tersebut. Pola interaksi yang terjadi dapat berupa penyebaran ide melalui bahasa, tindakan, atau cara pandang mereka terhadap dunia. Komunitas tersebut diyakini telah terbentuk sudah lama dan melakukan berbagai macam interaksi dengan jangka waktu yang cukup lama. Pendekatan etnografi memungkinkan peneliti untuk menafsirkan nilai-nilai dan keyakinan dalam pembentukan identitas wibu pada komunitas Situbondo Sekai. Dalam prosesnya peneliti juga akan menerapkan tiga tahap dialektis dari konsep teori konstruksi sosial.

Pertama peneliti akan mendapatkan sejumlah pengetahuan dari hasil sosialisasi para anggota komunitas tentang identitas yang mereka bangun. Kemudian peneliti akan memandang nilai-nilai identitas budaya tersebut dari sudut pandang peneliti yang bersifat subjektif. Tujuannya adalah mendapatkan hasil pengamatan yang luas dengan mencapur hasil observasi peneliti yang telah tenggelam dan ikut masuk dalam komunitas Situbondo Sekai. Pada tahap akhir, peneliti akan memaknai komunitas wibu tersebut menjadi lebih objektif dengan tujuan masyarakat dapat lebih mengenal dan memahami arti dari identitas para wibu yang ada dalam komunitas Situbondo Sekai.

Teknik penggalan data yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan cara turun lapang dan melakukan observasi awal terhadap fenomena yang terjadi menggunakan teori konstruksi sosial. Setelah itu peneliti akan menentukan individu yang dapat dijadikan subjek dalam penelitian. Subjek ini nantinya akan di wawancarai secara mendalam terkait fenomena yang diteliti. Tidak hanya itu saja, peneliti juga akan mengambil beberapa hasil dokumentasi ketika melakukan observasi lapang. Setelah melakukan pengumpulan data,

data-data tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban terkait rumusan masalah dalam penelitian. Data-data ini tidak semuanya akan dijadikan sebagai hasil penelitian, beberapa data penting saja yang akan dicantumkan dalam hasil penelitian. Menggunakan tahapan yang disarankan oleh Huberman (2000) yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data (Sugiyono, 2012). Dalam analisis data juga digunakan pendekatan analisis 3 P yaitu: Proses (menjelaskan bagaimana proses dan tahapan peristiwa itu terjadi), Person (siapa saja yang terlibat), Permasalahan (faktor-faktor apa saja yang menyebabkan peristiwa konflik bisa terjadi).

HASIL PENELITIAN

Komunitas Situbondo Sekai merupakan komunitas yang dibentuk dengan tujuan untuk mengumpulkan individu-individu yang memiliki rasa ketertarikan terhadap budaya Jepang dan *anime*, atau singkatnya para wibu. Para wibu memiliki kepentingannya sendiri ketika mereka memutuskan untuk bergabung dalam komunitas tersebut. Hal-hal seperti minat dan hobi menjadi salah satu alasan utama komunitas ini dibentuk. Penyerapan budaya asing ini telah terjadi akibat berkembangnya pola pikir masyarakat serta diikuti dengan perkembangan media informasi. Budaya yang awalnya tampak sangat asing, perlahan-lahan berubah menjadi kebiasaan yang pada akhirnya membaur dalam masyarakat. Sama halnya dengan komunitas Situbondo Sekai yang mengambil nilai-nilai budaya dari negara Jepang, yang kemudian mereka pakai sebagai fondasi utama dalam membangun solidaritas antar anggotanya atas dasar rasa ketertarikan yang sama pada satu hal. Di sisi lain, membangun sebuah komunitas tidaklah mudah, beberapa struktur perlu diperhatikan agar dapat berjalan dengan lancar. Harus ada seorang individu yang memulai ini semua agar dapat terjadi, sebuah pembentukan identitas baru dalam kelompok masyarakat. Dalam teori konstruksi sosial, ada proses dialektika yang harus dilalui sebelum pada akhirnya suatu budaya terbentuk dan diterima oleh masyarakat. Dialektika ini adalah proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi.

Eksternalisasi

Komunitas Situbondo Sekai terbentuk dari ide seorang individu yang menyebut dirinya sebagai seorang wibu. Kemudian dia membagikan ide tersebut kepada individu lain. Individu ini dibedakan dari persamaan-persamaan seperti minat dan hobi. Seorang wibu cenderung memilih wibu lainnya, yang mana mereka memiliki kesamaan dalam

aspek yang sama. Latar belakang mereka dapat menjadi pembuka interaksi yang kemudian membuat sebuah budaya baru terlahir. Komunitas Situbondo Sekai pada awalnya juga terbentuk dari interaksi wibu yang memiliki sebuah ide untuk membuat sebuah kelompok yang menyatukan para wibu lainnya. Tatahan sosial tidak merupakan bagian dari 'kodrat alam', dan tidak dapat dijabarkan dari 'hukum-hukum alam'. (Berger & Luckmann, 2018: 71). Tahap eksternalisasi melibatkan interaksi para wibu dalam bertukar informasi tentang ide-ide yang mereka miliki. Kemudian mereka akan membentuk aturan-aturan yang menjadi landasan dasar dari ide-ide mereka. Seperti ketika mereka ingin membentuk sebuah komunitas, pastinya mereka hanya mengizinkan individu yang memiliki rasa ketertarikan yang sama seperti kelompok mereka. Komunitas tersebut akan dibatasi dalam perekrutan anggotanya.

Objektivasi

Pada tahap objektivasi, ide-ide yang berasal dari seorang wibu akan dibawa keluar. Tujuannya agar kelompok masyarakat dapat melihat identitas diri seorang wibu dan komunitas yang telah dia bentuk. Kemudian, komunitas ini akan berkembang menjadi bagian kelompok dari masyarakat, yang mana masyarakat telah memiliki nilai pengetahuan terhadap kelompok tersebut. Proses ini membutuhkan waktu yang lama agar dapat diterima oleh masyarakat, mengharuskan para wibu untuk mengadakan acara-acara guna memperkenalkan identitas mereka kepada masyarakat. Tiap tindakan yang sering diulangi pada akhirnya akan menjadi suatu pola yang kemudian bisa direproduksi dengan upaya sekecil mungkin dan yang, karena itu, dipahami oleh pelakunya sebagai pola yang dimaksudkan itu. (Berger & Luckmann, 2018: 72). Tindakan-tindakan ini dilakukan secara paksa untuk mendapatkan penilaian yang bersifat lebih objektif dari pandangan masyarakat. Nilai objektif berguna sebagai pengetahuan yang nantinya akan digunakan oleh masyarakat untuk memahami tentang komunitas tersebut, dan dengan pengobjektivasi identitas para wibu akan menjadi mengikat pada dimensi kognitif masyarakat.

Internalisasi

Internalisasi sebenarnya merupakan tahap awal dari keseluruhan proses terbentuknya pemahaman atau penafsiran terhadap identitas wibu. Tahap ini membuat seorang individu memahami suatu peristiwa objektif melalui sudut pandang subjektif. Namun, perbedaannya terdapat pada individu yang mensosialisaikan suatu peristiwa

objektif tersebut. Misalnya saja pada konteks komunitas wibu, seorang wibu pastinya akan memberikan sebuah pemahaman identitas mereka kepada individu lain yang masih melihat mereka menurut cara pandang mereka sendiri atau bersifat subjektif. Dari sosialisasi inilah yang kemudian membuat masyarakat dapat memahami makna dari identitas wibu. Tiap individu dilahirkan ke dalam suatu struktur sosial yang obyektif di mana ia menjumpai orang-orang yang berpengaruh dan yang bertugas mensosialisasikannya. (Berger & Luckmann, 2018: 179). Pemahaman tentang identitas wibu tidaklah muncul begitu saja hanya dengan melihat tindakan-tindakan mereka, namun diselingi oleh proses eksternalisasi dan objektivasi yang dibentuk oleh wibu itu sendiri. Ketiga proses ini saling berkaitan erat dan membentuk suatu proses dialektis secara terus-menerus. Hasil akhir dari proses ini adalah pembentukan cadangan ilmu pengetahuan baru tentang wibu, yang nantinya masyarakat akan dengan mudah mengenali mereka tanpa harus mencari tahu terlebih dahulu setiap kali mereka melakukan tindakan-tindakan tertentu dalam masyarakat.

Budaya terlebih dahulu diproses melalui tiga tahap tersebut secara berulang dan terus-menerus hingga menjadi sebuah kebiasaan dan menjadi sebuah pengetahuan baru dalam masyarakat. Dalam kasus ini, seorang wibu terus menerus melakukan interaksi dalam masyarakat sembari membentuk identitas mereka. Identitas memiliki makna akan kenyataan bagi suatu hal, tidak terlepas oleh benda mati sekalipun. Pada dasarnya, identitas seorang wibu didasari oleh tindakannya yang secara langsung diterima oleh masyarakat luar dan penilaian subyektif dari individu lainnya. Sehingga pada akhirnya akan membentuk sebuah pengetahuan baru yang telah diobjektivasi dan disepakati bersama eksistensinya. Wibu sama seperti manusia pada umumnya, yang membuat label mereka berbeda dari yang lain adalah komunitas yang mereka pilih. Komunitas dapat mewakili peranan mereka dalam konteks interaksi antar sesama individu. Interaksi ini terjadi karena mereka memiliki rasa ketertarikan yang sama pada awalnya, yang kemudian interaksi tersebut semakin berkembang antar sesama masyarakat sosio-kultural.

Terdapat beberapa subjek yang peneliti jadikan sebagai informan dalam memahami fenomena yang terjadi. Subjek-subjek ini tergabung dalam satu kelompok yang sama. Namun, masing-masing subjek memiliki peranannya tersendiri. Dalam memahami suatu fenomena, ketiga pandangan subjek ini menjadi dasar untuk memahami fenomena dari

topik yang diteliti. Fenomena seperti pembentukan komunitas Situbondo Sekai memerlukan subjek kunci yang memiliki peran penting dalam komunitas tersebut, agar peneliti dapat memahami tentang latar belakang dari terbentuknya komunitas Situbondo Sekai. Subjek penelitian diambil berdasarkan latar belakang mereka, keterlibatan mereka dalam pembentukan budaya baru diikuti dengan interaksi mereka dalam masyarakat. Sebuah komunitas pasti memiliki pemimpin, dimana pemimpin tersebut adalah individu yang memegang kendali atas semua hal, baik dari aturan ataupun norma-norma yang lain. Situbondo Sekai memiliki seorang pemimpin atau *founder* yang menjadi pendiri dari komunitas ini. Terdapat empat orang *founder* penggerak, satu diantaranya adalah *founder* utama yang memiliki gagasan untuk membentuk suatu komunitas bersama bagi para wibu. Berbagai macam individu yang pada akhirnya berkumpul dalam satu komunitas, beragam latar belakang dan kepribadian. Komunitas yang dibentuk atas dasar hobi selalu menimbulkan banyak perspektif atau sudut pandang masyarakat secara subjektif. Pada awalnya selalu beranggapan bahwa hal ini adalah sia-sia, tidak berguna, membuang waktu saja. Cara berpikir yang biner tersebut membentuk sebuah label dalam masyarakat terhadap bentuk baru dari sebuah budaya. Maka dari itu, harus digelar sebuah acara secara simultan agar masyarakat dapat menerima kebudayaan tersebut. Proses ini sangat berkaitan erat dengan interaksi dan berdimensi kognitif.

Pembentukan identitas wibu dalam masyarakat memunculkan berbagai perspektif dalam masyarakat. Kemunculan mereka sangat tiba-tiba dan tidak ada satupun individu yang mempertanyakan tentang identitas mereka. Bagi masyarakat hal-hal yang tidak tercantum dalam norma pada umumnya tidaklah penting. Suatu hal yang baru, yang masih belum dapat didefinisikan hanyalah sebuah imajinasi liar dari individu yang menganggap dirinya telah menjadi bagian yang penting dari kelompok masyarakat. Pada saat ini, kelompok masyarakat modern terkenal dengan sifat individualis mereka. Wibu, di satu sisi merupakan individu yang terbentuk dari masyarakat. Di lain sisi masyarakat terbentuk karena adanya interaksi antara individu-individu yang menganggap dirinya sebagai wibu. Realitas sosial ini saling terhubung dan saling mengikat. Sebuah identitas tidak akan terbentuk jika tidak mendapat pengakuan atas nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Seperti halnya wibu itu sendiri, mereka terlahir karena adanya pengakuan dari setidaknya sedikit bagian dari masyarakat. Bagian dari masyarakat ini mengartikan wibu secara subjektif. Mereka menangkap garis besar dari identitas wibu yang baru

dibentuk ini. Secara subjektif mereka tidaklah salah karena dari penilaian subjektif tersebut, kemudian akan disepakati bersama nilai-nilai tersebut menjadi bersifat lebih objektif, yang nantinya akan lebih mudah untuk diberi label. Komunitas wibu yang ada di Kabupaten Situbondo merupakan kelompok kecil dari masyarakat yang membentuk lembaga dan aturannya sendiri. Komunitas ini memiliki tingkat solidaritas yang tinggi karena terikat oleh kesamaan pada hal-hal yang berbau budaya Jepang. Dalam konteks kebudayaan komunitas ini menyerap budaya asing kemudian mencampurnya dengan budaya tempat dia tinggal, yang mana membuatnya berbeda dengan komunitas lain yang berada di luar lingkungan mereka. Selain itu, eksistensi mereka dalam sudut pandang masyarakat telah berkembang dari subjektif menjadi objektif.

KESIMPULAN

Komunitas Situbondo Sekai inilah yang menggambarkan proses pembentukan identitas dan budaya dalam suatu komunitas budaya Jepang dan anime. Dalam konteks ini, terdapat beberapa poin penting yang dapat disimpulkan diantaranya; proses pembentukan identitas dan budaya dalam suatu komunitas tidaklah terjadi secara spontan, melainkan melalui serangkaian tahap yang kompleks. Teori konstruksi sosial, seperti yang dijabarkan oleh Berger dan Luckmann, menyatakan bahwa proses ini melibatkan dialektika antara eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Tahap eksternalisasi melibatkan individu-individu dalam komunitas yang berbagi ide-ide dan minat yang sama. Dalam kasus Komunitas Situbondo Sekai, ide tersebut awalnya muncul dari seorang individu yang kemudian membagikannya kepada individu lain yang memiliki kesamaan minat. Interaksi antara individu-individu ini membentuk landasan bagi pembentukan komunitas. Selanjutnya, pada tahap objektivasi, ide-ide yang berasal dari individu-individu dalam komunitas diwujudkan dan disajikan kepada masyarakat luas. Komunitas ini berkembang menjadi bagian dari masyarakat, dan ide-ide serta identitas yang mereka anut menjadi dikenal dan diakui oleh orang lain. Proses ini membutuhkan upaya yang berkelanjutan, termasuk melalui penyelenggaraan acara-acara guna memperkenalkan identitas mereka kepada masyarakat.

Terakhir, pada tahap internalisasi, identitas dan nilai-nilai yang dimiliki oleh komunitas tersebut menjadi bagian dari pola pikir dan tindakan individu-individu di dalamnya. Melalui proses ini, identitas dan nilai-nilai tersebut menjadi terinternalisasi

dalam kesadaran kolektif masyarakat, dan membentuk suatu pemahaman bersama yang lebih dalam tentang budaya komunitas. Yang pada intinya, pembentukan identitas dan budaya dalam suatu komunitas melibatkan serangkaian proses yang kompleks dan saling terkait. Proses ini tidak hanya mencakup interaksi antara anggota komunitas, tetapi juga melibatkan interaksi antara komunitas dan masyarakat luas. Komunitas seperti Komunitas Situbondo Sekai menunjukkan bagaimana minat dan hobi bersama dapat menjadi dasar bagi pembentukan identitas kolektif yang kuat, yang pada akhirnya menjadi bagian integral dari kehidupan sosial dan budaya masyarakat yang lebih luas. Dalam konteks globalisasi, fenomena seperti ini menjadi semakin umum, di mana komunitas-komunitas dengan minat dan identitas yang spesifik dapat terbentuk di berbagai tempat di seluruh dunia. Hal ini mencerminkan dinamika kompleks dari interaksi antara individu, teknologi, dan media informasi dalam membentuk pola-pola baru dari identitas dan budaya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A. A. (2012). *Media and society: A critical perspective*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Berger, P. L., & Huntington, S. P. (2002). *Many Globalizations: Cultural Diversity in the Contemporary World*. Oxford University Press.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (2018). *Tafsir Sosial Atas Kenyataan: Risalah tentang Sosiologi Pengetahuan*. LP3ES.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset: Memilih Di Antara Lima Pendekatan* (edisi 3.). Pustaka Pelajar.
- Mead, G. H. (1932). *The Philosophy of Present*. Open Court.
- Mead, G. H. (1972). *Mind, Self, and Society from the Standpoint of a Social Behaviorist*. (C. W. Morris, Ed.). University of Chicago Press.
- Craig, T. J. (2015). *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture: Inside the World of Japanese Popular Culture*. Routledge.
- Istriyani, R. (2021). Consuming Leisure Time. *Journal Of Contemporary Sociological Issues*, 1(1), 17-34.
- Mihara, R. (2020). A coming of age in the anthropological study of anime? *Journal of Business Anthropology*, 9(1), 88–110.
- Nugraha, P. A. (2017). Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta). *E-Societas*, 6(3).
- Nurjanah, N. K., Abidin, Z., & Nurkinan, N. (2023). Pengalaman Komunikasi dan Identitas Diri Pelaku Cosplayer Anime Perempuan. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 408-414.
- Prasetyo, H. (2010). Form-Actions dalam Simulakra Identitas. *Jurnal Entitas Sosiologi*, 1(1), 23-44.

- Rosa, D. V. (2013). Keberanian Menyisir Sejarah Dan Kebudayaan Indonesia Dalam Bentang Timur-Barat. *LITERASI: Indonesian Journal of Humanities*, 2(2), 323-328.
- Suhaeb, F. W., Anggraeni, N., Ridha, M. R., & Torro, S. (2021). Consumerism of Japanese Popular Culture in the Cosplayer Lifestyle (Sociological Studies on Cosplay Communities in Makassar City). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 603.
- Venus, A., & Helmi, L. (2010). Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung. *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 71–90.
- Wikayanto, A. (2018). Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia. In *International Conference ARTESH* (Vol. 2018, No. 3).