
Gaya Hidup Mahasiswa Pecinta Budaya Jepang (Wibu) Di Universitas Negeri Medan

Deny Ilham¹, Rosramadhana²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

denyilham@mhs.unimed.ac.id¹, rosramadhana@unimed.ac.id²

ABSTRACT; *This study aims to describe and analyze the lifestyle of students who love Japanese anime popular culture (Wibu) in the Accounting study program and the Anthropology education study program at UNIMED. The method used in this study is a qualitative method with a descriptive approach. This research was conducted in the Anthropology Education Study Program and the Accounting Study Program. Data collection techniques used were observation, in-depth interviews, and documentation. The results of this study reveal that the increasing interest in Japanese popular culture among UNIMED students is caused by several factors, namely the influence of peers and family, students' interest in Japanese anime popular culture, because anime has a unique story, complex characters, and attractive visuals and is an escape from the routine of lectures and academic pressure. One of the characteristics of the wibu lifestyle is wearing clothes or accessories inspired by anime characters or Japanese culture in general, decorating the room with posters, figures, or other collectibles related to anime. The impacts that occur as a result of the love of Japanese popular culture are that students become more creative, increase their foreign language skills, lack of focus on studies, social isolation, and addiction.*

Keywords: *Lifestyle, Popular Culture, Wibu.*

ABSTRAK; Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis gaya hidup mahasiswa pecinta budaya populer *anime* Jepang (*Wibu*) di prodi Akuntansi dan prodi pendidikan Antropologi UNIMED. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Antropologi dan Program Studi Akuntansi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengungkapkan maraknya minat terhadap budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa UNIMED disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pengaruh teman sebaya dan keluarga, Ketertarikan mahasiswa terhadap budaya populer Jepang *anime*, karena *anime* memiliki cerita yang unik, karakter yang kompleks, dan visual yang menarik dan menjadi pelarian dari rutinitas perkuliahan dan tekanan akademik. Salah satu ciri khas gaya hidup *wibu* adalah menggunakan pakaian atau aksesoris yang terinspirasi dari karakter *anime* atau budaya Jepang secara umum, menghias kamar dengan poster, *figure*, atau barang-barang koleksi lainnya yang

berkaitan dengan *anime*. Dampak yang terjadi akibat dari kecintaan terhadap budaya populer Jepang adalah mahasiswa menjadi lebih kreatif, meningkatnya kemampuan berbahasa asing, kurang fokus pada studi, isolasi sosial, dan kecanduan.

Kata Kunci: Gaya Hidup, Budaya Populer, Wibu.

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan keseluruhan cara hidup yang tumbuh dan dimiliki bersama oleh sekelompok orang, serta diwariskan secara turun-temurun. Secara ringkas, kebudayaan merupakan identitas khas suatu kelompok masyarakat. Jepang adalah salah satu negara yang memiliki latar belakang budaya yang kuat. Kebudayaan Jepang memiliki susunan yang unik sehingga dapat menarik perhatian berbagai kalangan, baik di Jepang maupun di negara-negara lain. Beberapa contoh kebudayaan Jepang yang cukup memengaruhi gaya hidup antara lain komik (manga), kartun atau animasi (*anime*), dan juga makanan Jepang. Berkat keunikan masing-masing bentuk kebudayaan tersebut, Jepang berhasil menyebarkan pengaruh kebudayaannya tidak hanya di Asia Timur saja, tetapi juga merambah kawasan Asia Tenggara. Indonesia adalah salah satu negara di Asia Tenggara yang turut menerima pengaruh kebudayaan Jepang. (Riyadie, 2022).

Perkembangan kebudayaan Jepang di Indonesia terjadi seiring dengan adanya pengaruh globalisasi, yang merupakan manifestasi dari percampuran nilai dan ideologi. Percampuran nilai dan ideologi antarnegara merupakan dampak dari perkembangan teknologi, yang memfasilitasi komunikasi antar masyarakat dunia. Globalisasi didefinisikan sebagai sebuah era yang ditandai oleh perubahan tatanan kehidupan dunia yang disebabkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi, yang menyebabkan interaksi manusia menjadi sangat dekat, seolah-olah dunia tanpa batas (Istiqomah, 2020). Salah satu budaya yang berkembang seiring dengan era globalisasi adalah budaya populer atau *pop culture*. Dari sudut pandang konsepsi budaya, dimensi konkret budaya populer diwujudkan dalam artefak-artefak budaya seperti makanan, musik, program televisi, arsitektur, pergaulan, periklanan, dan sebagainya, sementara dalam dimensi abstrak, budaya populer diwujudkan dalam nilai, ideologi, norma, dan kepercayaan tradisi. (Istiqomah, 2020).

Masuknya budaya populer Jepang ke Indonesia disebabkan karena adanya perkembangan revolusi informasi dan komunikasi sehingga memberikan efek bagi perilaku masyarakat. Dampak budaya populer Jepang yang begitu besar mampu memberikan pengaruh diberbagai elemen dalam masyarakat mulai dari anak-anak hingga dewasa dengan hanya menonton berbagai tayangan yang ada dimedia massa. Hal ini dibuktikan dalam kajian Khaerunnisa (2023) yang menyatakan diberbagai film maupun musik yang tayang di media selalu menayangkan hal-hal yang menarik untuk ditiru, bahkan tidak jarang sebuah permasalahan seperti bunuh diri dilakukan oleh seseorang yang telah menonton film atau tayangan musik melalui televisi maupun internet.

Budaya populer Jepang yang cenderung diminati di kalangan mahasiswa Indonesia adalah *anime*, hal inilah yang dapat menyebabkan beberapa mahasiswa di Indonesia sangat menyukai dan meniru budaya Jepang atau yang saat ini dikenal dengan istilah *wibu*. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Nurhuda mengenai Perkembangan gaya hidup remaja terhadap perilaku imitasi di kalangan komunitas Japan Club East Borneo di kota Samarinda, dinyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah *wibu* terbanyak di dunia. (Nurhuda, 2022). *Wibu* cenderung dikaitkan dengan perilaku yang berlebihan dalam mengekspresikan kecintaan mereka terhadap *anime* Jepang, seperti menggunakan bahasa Jepang dalam percakapan sehari-hari atau mengadopsi gaya hidup yang sangat dipengaruhi oleh budaya populer Jepang yaitu *anime* (Nurhuda, 2022).

Anime merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang memiliki penggemar di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Anime adalah animasi yang diproduksi dengan gaya khas Jepang, yang memiliki ciri-ciri seperti mata yang besar, rambut dengan berbagai warna, dan ekspresi wajah yang beragam. Anime menyajikan beragam genre, tema, dan alur cerita yang menarik bagi para penontonnya, mulai dari aksi, petualangan, komedi, romansa, hingga horor.

Penyebaran anime di Indonesia mulai ramai pada pertengahan 1990-an. Stasiun-stasiun televisi mulai aktif menayangkan program anime. *Saint Seiya*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Naruto*, dan banyak judul lainnya pernah ditayangkan dan mendapatkan tanggapan positif dari para penggemar, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan anime di Sumatera Utara hingga saat ini. Perkembangan anime tidak terbatas hanya di televisi. Di era media baru, masyarakat sangat mudah mencari dan menelusuri anime di berbagai media. Contohnya, situs

web anime seperti samehadaku.net, nekopoi.com, otakudesu.net, dan informasi yang tersedia di media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan TikTok. (Riyadie, 2022).

Salah satu kelompok penonton *anime* yang cukup fanatik adalah mahasiswa. Mahasiswa adalah generasi muda yang sedang mencari jati diri dan mengembangkan minat mereka. Mahasiswa juga memiliki akses yang mudah untuk menonton *anime* melalui internet, yang menyediakan berbagai situs *streaming* dan *download anime* secara gratis atau berbayar. Mahasiswa sering menonton *anime* sebagai hiburan, pengisi waktu luang, atau bahkan sebagai sumber inspirasi dan motivasi.

Peminat budaya populer Jepang yaitu *anime* dapat ditemukan di sekeliling kita, banyaknya budaya-budaya Jepang yang tanpa disadari diterapkan oleh sebagian masyarakat di Sumatera Utara contohnya seperti menggunakan sumpit saat makan, peminat dari budaya Jepang ini juga ditemukan di Universitas Negeri Medan seperti di Prodi Pendidikan Antropologi dan Prodi Akuntansi. Hasil observasi yang telah dilakukan memperlihatkan aktivitas dari pecinta budaya Jepang, adanya minat yang tinggi dari pelaku terhadap budaya Jepang membuat sedikit merubah kegiatannya sehari-hari dalam beraktivitas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa, beberapa penonton *anime* di Prodi Pendidikan Antropologi dan Prodi Akuntansi cenderung terobsesi dengan budaya Jepang sehingga ingin meniru segala hal yang berhubungan dengan Jepang. Mahasiswa di Prodi tersebut sering menggunakan nama-nama atau kata-kata Jepang di media sosial atau percakapan sehari-hari. Mereka juga suka mengkonsumsi makanan atau minuman khas Jepang seperti sushi, ramen, sake, atau teh hijau. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya identitas diri sebagai orang Indonesia dan kurangnya penghargaan terhadap budaya sendiri. Menjadi malas dalam melakukan aktivitas karena hanya terpaku menonton *anime* saja. Beberapa mahasiswa mengabaikan tanggung jawab mereka sebagai pelajar, atau anggota keluarga karena lebih mementingkan menonton *anime* daripada belajar, serta membantu orang tua. Berdasarkan fenomena tersebut penelitian ini menjadi penting untuk diungkap.

Penelitian ini berkontribusi dalam pemahaman terhadap dinamika budaya dan pengaruh media dalam pembentukan identitas mahasiswa supaya memahami lebih dalam mengenai dampak menjadi *wibu*. Selain itu, temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pendidikan atau pengelolaan media yang lebih baik di lingkungan pendidikan tinggi. Berdasarkan fenomena yang dijabarkan diatas, maka peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian mendalam tentang " Gaya Hidup Mahasiswa Pecinta Budaya Jepang (*Wibu*) di Universitas Negeri Medan"

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan Gaya Hidup Mahasiswa Pecinta Budaya Jepang (*Wibu*) di Universitas Negeri Medan. Penelitian ini memperoleh hasil melalui observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2019 : 9), penelitian kualitatif adalah metode yang didasarkan pada filosofi post-positivisme (kebenaran suatu fenomena lebih kompleks) yang digunakan untuk mengkaji kondisi objek-objek alam. Oleh karena itu, peneliti harus mampu menciptakan penelitian yang objektif, sistematis dan logis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Latar Belakang Mahasiswa Universitas Negeri Medan Mengikuti Budaya Populer Jepang(*Wibu*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan terdapat beberapa faktor yang melatarbelakangi maraknya minat terhadap budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa UNIMED yaitu adanya Ketertarikan pada cerita dan karakter didalam *anime* yang ditonton. Banyak *wibu* tertarik pada cerita yang unik, karakter yang kompleks, dan visual yang menarik dalam *anime* dan juga dunia *anime* seringkali menawarkan cerita yang menarik dan imajinatif, menjadi pelarian dari rutinitas perkuliahan dan tekanan akademik. Faktor lain yang juga mempengaruhi yaitu teman atau keluarga. Interaksi dengan orang lain baik teman maupun keluarga yang menyukai budaya populer Jepang dapat memicu minat seseorang juga ikut suka dan tertarik dengan budaya populer Jepang salah satunya *anime*. Menurut mereka menjadi *wibu* adalah cara untuk mengekspresikan diri dan identitas mereka.

Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Negeri Medan Yang Mengikuti Budaya Populer Jepang (*Wibu*)

Mahasiswa Universitas Negeri Medan yang menggemari budaya populer Jepang, atau biasa disebut *wibu*, memiliki gaya hidup yang unik dan khas. Lebih dari sekadar hobi, minat terhadap *anime*, manga, dan budaya Jepang lainnya telah menjadi bagian integral dari identitas

dan kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu ciri khas gaya hidup *wibu* adalah terlihat dari aktivitas mereka sehari-hari.



Gambar 4.2 Koleksi mainan dan *Action figure*

Selain menonton *anime*, *wibu* di UNIMED juga seringkali terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan budaya Jepang, beberapa diantaranya adalah Fashion, menggunakan pakaian atau aksesoris yang terinspirasi dari karakter *anime* atau budaya Jepang secara umum, menghias kamar dengan poster, figure, atau barang-barang koleksi lainnya yang berkaitan dengan *anime* atau manga, mencoba makanan khas Jepang atau membuat makanan Jepang sendiri. Dan mendengarkan musik *anime* atau J-Pop.

Dampak Yang Ditimbulkan Bagi Mahasiswa Prodi Akuntansi Dan Prodi Pendidikan Antropologi

Budaya populer Jepang memiliki dampak yang kompleks terhadap mahasiswa Universitas Negeri Medan. Baik dampak positif maupun negatif, semuanya tergantung pada bagaimana individu tersebut mengelola minatnya.

Dampak Positif

1. Pengembangan Kreativitas: Terlibat dalam komunitas *wibu* seringkali mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Melalui kegiatan seperti *cosplay*, membuat fanart, atau menulis fanfiction, mereka dapat mengeksplorasi bakat dan minat yang sebelumnya mungkin tidak tersalurkan.
2. Peningkatan Bahasa Asing: Banyak *wibu* termotivasi untuk belajar bahasa Jepang agar dapat menikmati *anime* dan manga secara lebih mendalam. Hal ini dapat meningkatkan

kemampuan bahasa asing mereka dan membuka peluang untuk berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai negara.

3. Perluasan Jaringan Sosial: Komunitas *wibu* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bertemu dan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Hal ini dapat memperluas jaringan sosial mereka dan membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal.
4. Peningkatan Toleransi dan Terbuka: Terpapar pada budaya yang berbeda, seperti budaya Jepang, dapat membantu mahasiswa menjadi lebih toleran terhadap perbedaan dan lebih terbuka terhadap ide-ide baru.

Dampak Negatif

1. Pengeluaran yang Tidak Terkendali: Membeli merchandise *anime*, manga, atau menghadiri acara terkait dapat menjadi beban finansial bagi mahasiswa.
2. Kurang Fokus pada Studi: Terlalu banyak menghabiskan waktu untuk menonton *anime* atau bermain game dapat mengganggu konsentrasi belajar dan berdampak negatif pada prestasi akademik.
3. Isolasi Sosial: Meskipun komunitas *wibu* dapat memberikan dukungan sosial, namun terlalu fokus pada dunia virtual dapat menyebabkan isolasi sosial dalam kehidupan nyata.
4. Kecanduan: Dalam kasus yang ekstrem, ketergantungan yang berlebihan pada budaya Jepang dapat menyebabkan kecanduan, seperti kecanduan menonton *anime* atau bermain game.

KESIMPULAN

Faktor yang melatarbelakangi maraknya minat terhadap budaya populer Jepang di kalangan mahasiswa UNIMED yaitu adanya Ketertarikan pada cerita dan karakter didalam *anime* yang ditonton. Selain itu, banyak mahasiswa yang menjadikan anime sebagai pelarian dari rutinitas perkuliahan dan tekanan akademik. Faktor lain yang juga mempengaruhi yaitu teman atau keluarga. Interaksi dengan orang lain baik teman maupun keluarga yang menyukai budaya populer Jepang dapat memicu minat seseorang juga ikut suka dan tertarik dengan budaya populer Jepang salah satunya *anime*. Salah satu ciri khas gaya hidup *wibu* adalah terlihat dari aktivitas mereka sehari-hari. Selain menonton *anime*, *wibu* di UNIMED juga seringkali terlibat dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan budaya Jepang, beberapa

diantaranya adalah Fashion, menggunakan pakaian atau aksesoris yang terinspirasi dari karakter *anime* atau budaya Jepang secara umum, menghias kamar dengan poster, figure, atau barang-barang koleksi lainnya yang berkaitan dengan *anime* atau manga, mencoba makanan khas Jepang atau membuat makanan Jepang sendiri. Dan mendengarkan musik *anime* atau J-Pop. Budaya populer Jepang memiliki dampak yang kompleks terhadap mahasiswa Universitas Negeri Medan. Baik dampak positif maupun negatif, semuanya tergantung pada bagaimana individu tersebut mengelola minatnya. Beberapa dampak positifnya seperti pengembangan kreativitas, terlibat dalam komunitas *wibu* seringkali mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka, dan peningkatan kemampuan berbahasa asing. Dampak negatifnya seperti pengeluaran yang tidak terkendali, kurang fokus pada studi, isolasi sosial, dan kecanduan. Dengan kesadaran dan strategi yang tepat, mahasiswa pecinta budaya populer Jepang dapat memanfaatkan budaya Jepang sebagai sarana untuk mengembangkan diri dan mencapai kesuksesan

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, Graeme (2012). *Media Dan Budaya Populer*: Yogyakarta: Jalasutra
- Creswell, J. W (2016). *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif Dan Campuran*. 1 Ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Deru, Bm (2022). *Budaya Jepang Dalam Channel Youtube Nihongo Mantappu Oleh Jerome Polin (Studi Analisis Konten Budaya Channel Nihongo Mantappu (日本語, Repository.Unhas.Ac.Id*
- Erwin, M, & Hadiwono, A (2020). Ruang Asimilasi Budaya Jepang Tradisional Dan Modern. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban ...*, Journal.Untar.Ac.Id
- Hariananta, L, Suartini, Nn, & ... (2022). Analisis Semiotika Tanda Otaku Idol Dalam *Anime Back Street Girls: Gokudols. ... Dan Budaya Jepang*, E-Journal.Unmas.Ac.Id
- Huda, An, Ummah, Ak, Salmah, N, & ... (2022). Perkembangan Gaya Hidup Remaja Terhadap Perilaku Imitasi Di Kalangan Komunitas Japan Club East Borneo Kota Samarinda. *Educasia: Jurnal ...*, Educasia.Or.Id
- Japanholic, Pipak, & Raya, S Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta. *Jurnalkommas.Com*

- Khaerunnisa, D, Syafruddin, S, & ... (2023). Perilaku Imitasi Japanese Club Sman 1 Mataram Pada J-Pop (Japanese Pop). *Jurnal Pendidikan*, Juridiksiam.Unram.Ac.Id
- Kurniawan, M Galang (2020). *Dampak Kartun Terhadap Perilaku Anak Di Griya Al-Qur'an Al-Furqon Ponorogo.*, Eprints.Umpo.Ac.Id
- Lubis, Mis (2019). Komodifikasi *Anime* Sebagai Budaya Populer Pada Komunitas *Anime* One Piece Di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Jurnal.Umsu.Ac.Id
- Luthfia, Nz (2023). *Pengalaman Imitasi Budaya Korea Dalam Serial Drama Korea Pada Remaja.*, Eprints2.Undip.Ac.Id
- M. U. Robles. (2018). *Upheavals In The Psychoanalytical Institutions Ii: Upheavals In The Institutions.* Karnac Books
- Martalia, D, Ro, Gl, & ... (2021). Menjamurnya Pengaruh K-Pop Di Kancan International Dan Merk Global. *Jurnal Sosial ...*, Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id
- Maryani, Be, Rustiyarso, R, & Ismiyani, N Gaya Hidup Imitasi Penggemar Drama Korea Di Program Studi Pendidikan Sosiologi Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan ...*, Jurnal.Untan.Ac.Id
- Riyadie, Qf (2022). Perilaku Imitasi Fashion Pada Remaja Pecinta *Anime* Di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, Journal.Uii.Ac.Id
- Sidabutar, B, & Masykur, Am (2021). *Pengalaman Dewasa Awal Menjadi Penggemar Karakter Pada Anime (Otaku Nijikon): Sebuah Analisis Fenomenologis Interpretatif.*, Eprints2.Undip.Ac.Id
- Siswanti, E, & Lestari, Sp (2019). Hubungan Frekuensi Menonton Tayangan Budaya Korea (K-Pop) Dan Pengimitasian Sikap Pada Pelajar Di Smp Eka Sakti Banyumanik Semarang, *Jurnal Egaliter*, Jurnal.Unpand.Ac.Id
- ugiyono, P. D., (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* 27 Ed. Bandung : Alfabeta.
- Tia, M, & Metty, S (2021). Film Animasi Doraemon Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang. ... *Hasil Penelitian Semester Ganjil 2020/2021*, Repository.Unsada.Ac.Id
- Triningtyas, Da (2019). *Konseling Lintas Budaya.*, Books.Google.Com
- Venturini, Fk, Lubis, Fo, & Oxcygentri, O (2021). Pengaruh Tayangan 2gether: The Series Terhadap Sikap Toleransi Perempuan Mengenai Homoseksual. *Lugas Jurnal Komunikasi*, Ojs.Stiami.Ac.Id

Yusuke, Shindo (2015). Mengenal Jepang. Jakarta : Buku Kompas