

PERILAKU PELAKU NIJIKON DI INDONESIA

Muhammad Arief Diaz¹, Dewi Kania Izmayanti²

¹Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

²Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Email : ¹ariefdiaz66@gmail.com ²dewi.kaniaizmayanti@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Negara Jepang Memiliki budaya baru yang disebut dengan budaya populer seperti anime, manga, dan game. Dengan pengaruh budaya populer dan karakter anime tersebut sebagai waifu(istri), perilaku ini merujuk kepada istilah Nijikon. Teori yang digunakan adalah perilaku. Metode yang digunakan adalah deskriptif dan kualitatif dan subjek penelitian ini adalah komunitas anime di discord. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Pada penelitian ini Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis kualitatif. Dari kesimpulan dari angket yang di sebar pada umumnya pelaku nijikon di Indonesia masih dalam batas wajar. Hal ini juga dapat di pengaruhi bahwa indonesia yang memiliki norma dan religi..

Kata kunci : Budaya Populer, Perilaku, nijikon

PENDAHULUAN

Budaya menjadi salah satu cara suatu negara untuk memperkenalkan negaranya. Negara Jepang menjadi negara yang masih melestarikan budaya sampai saat sekarang ini. Dengan perkembangan teknologi yang pesat pada jepang telah melahirkan budaya baru yang disebut dengan budaya populer seperti *anime*, *manga*, dan *game*.

Jepang menjadikan hal ini sekaligus menjadi penanda arah baru kebijakan luar negeri Jepang dari yang semula memfokuskan pada budaya tradisionalnya. Budaya populer ini mempengaruhi masyarakat menjadi maniak terhadap anime yang disebut dengan Otaku. [1]

Otaku (おたく/オタク) adalah istilah yang berasal dari Jepang yang digunakan untuk menyebut atau sebuah panggilan yang ditujukan untuk orang-orang yang menekuni suatu hobi. *Otaku* mulai terkenal di luar Jepang sejak paruh kedua dekade 1990-an, *Otaku* merupakan definisi sederhana tentang orang-orang yang mendalami atau menggemari suatu hobi lebih daripada orang pada umumnya [2]

Perilaku menurut Skinner Skiner membagi perilaku menjadi 2 kelompok yaitu perilaku tertutup dan perilaku terbuka. Dengan begitu terdapat perilaku positif dan negatif yang dapat mempengaruhi perilaku pada kebudayaan populer jepang terutama kepada anime menjadikan masyarakat memiliki ketertarikan yang berlebihan atau terobsesi terhadap karakter anime. [3].

Nijikon berasal dari singkatan kata *nijigen* 「二次元」 yang berarti dua dimensi dan *konpurekusu* 「コンプレクス」 yang berarti *complex* atau kompleks. Kata *nijikon* merupakan istilah *slang* dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk pada seseorang yang terobsesi dan memiliki rasa cinta kepada salah satu atau lebih karakter dari *anime*, *manga*, dan *game* serta figur boneka dari karakter anime. Berbagai penelitian tentang *nijikon* telah dilakukan seperti Persepsi terhadap tokoh wanita dalam 2d menurut para pecinta anime, Analisis tokoh *nijikon* dalam animasi melalui teori psikologi abnormalitas, dan Gambaran *nijikon* di Jepang pada tokoh

takamizawa suichi dalam anime midori no hibi karya tsuneo kobayashi. [2]

METODE

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner/angket pada tanggal tanggal 18 November 2021 sampai 15 Desember 2021 dengan *google form* dan disebarikan kepada komunitas anime yang berada di discord dengan jumlah responden 46 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu pengelompokan data-data yang kemudian akan dirubah menjadi bentuk tabel. Dan dilanjutkan dengan menganalisis data tersebut lalu menyimpulkan data tersebut

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil angket yang sebarikan responden Pelajar (9 orang), Mahasiswa (21 orang), Pekerja (3 orang) Dari 46 responden mereka Pada umumnya pelajar/mahasiswa di Indonesia itu menyukai *anime* untuk menonton *anime* mereka bisa menghabiskan waktu untuk menonton *anime* tersebut.

Tabel 1. Data responden

Laki-laki					Perempuan				
Usia		Status			Usia		Status		
15-25	25-30	Pelajar	Mahasiswa	Pekerja	15-25	25-30	Pelajar	Mahasiswa	Pekerja
36	3	9	21	3	7	-	7	-	-
Total					39				
					7				

Para penyuka anime ini memiliki ketertarikan terhadap karakter anime dan menganggapnya sebagai waifu/husbunya (pasangannya). Karena desain yang bagus dan sifat yang mereka sukai yang membuat mereka menjadi tertarik dengan karakter tersebut. Karena karakter anime ini cantik dan memiliki sifat yang mereka inginkan. Meskipun mereka memiliki waifu para nijikon ini tidak membeli merchandise yang berhubungan dengan karakter anime yang mereka sukai karena ingin berhemat. Bentuk lain dari perilaku nijikon lainnya adalah berfantasi dengan karakter anime yang mereka sukai. Beberapa dari pelaku nijikon berfantasi dengan karakter anime yang mereka sukai tetapi juga ada yang tidak melakukannya.

komunitas anime memandang pelaku nijikon dengan respon yang positif. Hal ini dapat di sebabkan karena komunitas anime tersebut pada umumnya menerima dan menghargai perilaku dari pelaku nijikon tersebut. Pelaku nijikon diperlakukan dengan baik dan tidak diasing di saat mereka berada di komunitas anime tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahwa pelaku *nijikon* di Indonesia tidak berlebihan seperti nijikon diluar negeri. Hal ini juga dapat di pengaruhi bahwa Indonesia yang memiliki norma dan religi yang mayoritasnya islam, ini masih banyak hal menarik yang bisa dikaji didalam penelitian tentang *nijikon* ini. Dengan adanya penelitian ini saya berharap bisa membantu pembaca dalam mengenal perilaku *nijikon*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Nakamura, "Japan's New Public Diplomacy: Coolness in Foreign Policy Objectives," *Studies in Media and Society*, vol. 5. (2013).
- [2] Sapto Atur Nugroho. Skripsi : Gambaran Nijikon di Jepang Pada Tokoh Takamizawa Suichi dalam Anime Midori no Hibi Karya Sutradara Tsuneo Kobayashi : Universitas Brawijaya. (2017)
- [3] S. Notoatmodjo, "Teori Perilaku," Jakarta, Rineka Cipta. (2007).