PERILAKU IMITASI BUDAYA JEPANG REMAJA

PENONTON AKTIF ANIME ONE PIECE

DI STREAMING NETFLIX

Rio Bagus Pratama¹, Agus Naryoso²

riob1205@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang, Semarang Kode Pos 50275 Telepon 024-7460036

ABSTRACT

Japanese anime such as One Piece has become a global cultural phenomenon that affects teenage lives, including in Indonesia. Teens show great interest in foreign culture featured in this anime, often more than their own local culture. Technological advances and the presence of platforms such as Netflix have also changed the pattern of media consumption. The study uses qualitative descriptive methods to explore the meaning and impact of anime culture on teens. Data is collected in text and image form, then described according to phenomenon. The results of the study showed that teenagers mimic verbal, non-verbal, values, and attitudes displayed in One Piece. This imitation process reflects the occurrence of cultural hegemony, in which teens do not realize that they adopt foreign values. This shapes a new social identity in teenagers. Cultural imitation has positive and negative impacts, and shows the strong role of media in shaping behavior and identity through cultural hegemony.

Keywords: *Imitation Behavior, One Piece, Cultural Hegemony*

ABSTRAK

Anime Jepang seperti One Piece telah menjadi fenomena budaya global yang memengaruhi kehidupan remaja, termasuk di Indonesia. Remaja menunjukkan minat besar terhadap budaya asing yang ditampilkan dalam anime ini, seringkali lebih dari budaya lokal mereka sendiri. Kemajuan teknologi dan hadirnya platform seperti Netflix turut mengubah pola konsumsi media. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi makna dan dampak budaya anime terhadap remaja. Data dikumpulkan dalam bentuk teks dan gambar, kemudian dideskripsikan sesuai fenomena. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja meniru budaya verbal, non-verbal, nilai, dan sikap yang ditampilkan dalam One Piece. Proses imitasi ini mencerminkan terjadinya hegemoni budaya, di mana remaja tidak menyadari bahwa mereka mengadopsi nilai-nilai asing. Hal ini membentuk identitas sosial baru pada remaja. Imitasi budaya memiliki dampak positif dan negatif, serta menunjukkan peran kuat media dalam membentuk perilaku dan identitas melalui hegemoni budaya.

Kata kunci : *Perilaku Imitasi, One Piece, Hegemoni Budaya*

PENDAHULUAN

One Piece adalah salah satu anime Jepang tertua dan terpanjang yang tayang sejak 1997 dan masih berlanjut. Cerita berpusat pada Monkey D. Luffy dan kru bajak lautnya dalam pencarian harta karun "One Piece" untuk menjadi Raja Bajak Laut. Pada 2018, komik One Piece telah dicetak sebanyak 440 juta eksemplar, memecahkan Guinness World Record, dan pada 2023 mencapai 500 juta eksemplar (Arief, 2022).

Anime ini mengandung berbagai nilai, baik positif seperti kerja sama, pantang menyerah, dan saling percaya, maupun negatif seperti penyelesaian konflik dengan kekerasan. Isu-isu sosial seperti diskriminasi, perbudakan, penjajahan, pencemaran lingkungan, dan kerja paksa juga ditampilkan dalam cerita (Alfaruq, 2023).

Serial anime Jepang, termasuk One Piece, telah menjadi fenomena budaya global yang memengaruhi gaya hidup remaja, termasuk di Indonesia. Remaja sering meniru gaya berpakaian, cara bicara, hingga nilai-nilai dari karakter anime, fenomena ini disebut imitasi budaya. Menurut Tarde (2010), imitasi adalah proses peniruan antarpersonal yang bisa berkembang menjadi tradisi.

Salah satu dampak imitasi budaya ini adalah munculnya subkultur wibu, yakni kelompok yang sangat menyukai budaya Jepang, termasuk anime. Subkultur ini kerap dianggap negatif, meskipun juga menunjukkan minat terhadap bahasa dan budaya Jepang (Afiuddin, 2019). Imitasi ini bisa berdampak positif dengan memperluas wawasan budaya dan berdampak negatif berisiko menghilangkan identitas budaya lokal dan menimbulkan distorsi budaya.

Remaja yang menonton anime One Piece sangat rentan untuk terlibat dalam budaya imitasi seri. Ada banyak elemen positif dan negatif yang dapat ditiru dalam anime One Piece, dimulai dengan isyarat non-verbal. Ciri-ciri positif yang dapat ditiru termasuk kerja sama tim, ketekunan dan membantu yang membutuhkan. Akan tetapi, dampak negatif dari para penonton anime One Piece yang meniru penyelesaian masalah dengan kekerasan, diskriminasi, rasisme, perbudakan, dan lain sebagainya.

Kemudahan akses anime seperti One Piece melalui platform streaming seperti Netflix juga memperkuat fenomena ini. Netflix, sebagai salah satu platform VOD terbesar dengan lebih dari 200 juta pengguna global (Statista, 2023). Penggunaan teknologi ini telah mengubah cara masyarakat mengonsumsi hiburan salah satunya dengan memanfaatkan media digital yang dikenal dengan Netflix. Di

Indonesia, Netflix populer sejak 2016 dan kini menjadi salah satu platform utama masyarakat, terutama Gen Z dan milenial dengan rata-rata waktu yang digunakan pengguna internet di Indonesia untuk menonton streaming video mencapai 2 jam per hari, dengan Netflix menjadi salah satu platform utama (We Are Social, 2023).

Anime tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sarana mengenalkan budaya Jepang secara luas, mulai dari tradisi, makanan, etika, hingga prinsip sosial. Globalisasi dan kemajuan teknologi mempercepat proses imitasi ini melalui interaksi sosial dan media digital. Oleh karena itu, penelitian tentang imitasi budaya Jepang pada remaja penonton aktif One Piece menjadi penting untuk memahami dampak sosial, budaya, dan psikologis yang ditimbulkan dalam kehidupan di era globalisasi ini.

RUMUSAN MASALAH

Imitasi budaya Jepang melalui anime One Piece terjadi ketika remaja meniru karakter yang mereka kagumi dalam anime tersebut. Peniruan ini bisa berupa tindakan verbal maupun nonverbal, baik positif seperti semangat kerja sama, maupun negatif seperti kekerasan atau rasisme. Kemudahan akses melalui platform seperti Netflix serta banyaknya konten One Piece yang melakukan adegan

kekerasan mendorong remaja untuk meniru budaya dalam anime tersebut, termasuk potensi munculnya perilaku imitasi negatif. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian kali ini adalah bagaimana perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece melalui streaming Netflix?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan di atas dapat ditentukan tujuan pada penelitian kali ini adalah untuk memahami perilaku imitasi budaya Jepang remaja penonton aktif anime One Piece di media streaming Netflix.

KERANGKA TEORITIS

Teori Hegemoni Budaya

Teori hegemoni merupakan teori politik terpenting pada abad ke-20. Teori tersebut dikemukakan oleh Antonio Gramsci dari tahun 1891-1937. Kata hegemoni berasal dari kata Yunani kuno eugemonia, sebagaimana diungkapkan dalam praktik Yunani oleh Encyclopedia Britannica, yang digunakan untuk menyatakan posisi dominan yang ditegakkan oleh suatu kekuatan besar (Hendarto, 1993).

Menurut Aquilera dan Guerrero (dalam Anggraini 2024) Culture Shock merupakan perasaan bingung dengan apa

yang dialami oleh seseorang ketika mereka mengunjungi suatu lingkungan yang baru mereka kenal dikarenakan adanya perbedaan budaya. Dalam konteks imitasi budaya, teori ini menjelaskan bagaimana masyarakat memadukan atau meniru elemen budaya yang dianggap lebih kuat sebagai bentuk adaptasi atau pengakuan atas dominasi tersebut.

Konsep Media dan Budaya

Menurut Eldarni dan Purnamawati (2001), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat, dan juga perhatian dari penerima pesan. Sedangkan budaya menurut E. B. Tylor merupakan kumpulan elemen yang sangat kompleks yang mencakup pengetahuan, seni, kepercayaan, keilmuan, moral, kemampuan, dan kebiasaan yang dimiliki setiap orang sebagai bagian dari masyarakat. Media dan budaya merupakan dua konsep yang saling terkait dan memengaruhi satu sama lain. Media berperan penting dalam membentuk, menyebarkan, dan melestarikan budaya. Sementara itu, budaya juga memengaruhi isi dan bentuk media.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Creswell (2013) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dipergunakan untuk mengeksplorasi serta memahami makna dari suatu objek, seperti masalah individu, kelompok, atau manusia. Data yang telah dikumpulkan baik dalam bentuk teks maupun gambar akan diuraikan dalam bentuk deskripsi sesuai fenomena yang terjadi.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini diambil menggunakan *purposive sampling*. Subjek penelitian ini adalah para remaja akhir yang rentang usianya antara 18 - 24 tahun yang aktif menonton dan mengikuti serial Anime One Piece dan memiliki minat dalam mengimitasi budaya Jepang yang ada dalam serial anime One Piece.

Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan proses sistematis untuk memahami data non-numerik dari berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dokumen, dan media sosial. Data yang dikumpulkan diolah dalam bentuk naratif agar mudah dipahami dan dikomunikasikan. Menurut Creswell (2007) dalam Abdussammad (2021) terdapat langkah-langkah analisis data kualitatif, yaitu :

1. Mempersiapkan Data

Menyusun data dalam bentuk siap analisis, seperti transkrip wawancara dan catatan lapangan.

2. Mengolah dan Memilah Data
Mengelompokkan data berdasarkan kategori atau sumber agar lebih sistematis.
3. Membaca Keseluruhan Data
Menelaah seluruh data untuk mendapatkan pemahaman awal dan pola umum.
4. Coding
Memberi kode pada segmen data yang relevan dengan tema atau kategori tertentu.
5. Mendeskripsikan Tema
Mengembangkan tema dari hasil coding untuk menggambarkan fenomena secara utuh.

PEMBAHASAN

Perilaku Imitasi Dalam Menonton One Piece

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan 3 informan diperoleh temuan jawaban yang terkait dengan bagaimana perilaku imitasi budaya yang dilakukan dari menonton anime One Piece. Ketiga informan sepakat mengatakan bahwa wajar saja jika para penggemar sekaligus penonton aktif anime One Piece meniru budaya atau nilai yang ditampilkan dalam cerita One Piece. Perilaku imitasi yang dilakukan penonton aktif anime One

Piece yang dilakukan dalam dua bentuk, yaitu :

1. Imitasi Verbal

Imitasi verbal dilakukan dengan menerapkan gaya komunikasi karakter, seperti bahasa santai ala Luffy atau nada serius seperti Zoro, dalam interaksi sosial. Hasil analisis menunjukkan bahwa dialog dalam anime dapat memengaruhi cara penonton berinteraksi dalam kehidupan sosial.

2. Imitasi Non-Verbal

Imitasi Non-Verbal dilakukan dengan meniru gaya berpakaian, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh karakter favorit mereka, terutama saat menghadiri event bertema budaya Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa peniruan gaya berpakaian dilakukan dalam situasi tertentu adanya rasa diterima oleh komunitas yang sefrekuensi.

Analisis dengan Teori Hegemoni Budaya

Dalam perspektif teori hegemoni budaya yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci, anime One Piece dapat dianggap sebagai bagian dari produk budaya populer yang memiliki pengaruh signifikan terhadap pemikiran dan tindakan para remaja yang aktif menontonnya. Para penonton aktif anime One Piece tidak sadar jika mereka mulai meniru budaya-budaya yang ada dalam cerita One Piece. Hal tersebut terjadi karena mereka sudah

terbiasa melihat budaya ataupun nilai yang sama secara berulang-ulang di sepanjang cerita, apalagi One Piece memiliki alur cerita bagus yang membuat para penontonnya penasaran dengan apa yang akan terjadi selanjutnya, ditambah anime One Piece juga memiliki karakter-karakter keren yang dapat dijadikan panutan ataupun idola oleh penontonnya. Hal tersebut merupakan hasil yang saya dapatkan dari beberapa pernyataan dari informan.

Internalisasi Ideologi Melalui Media

Netflix sebagai platform streaming menyediakan akses luas bagi remaja untuk menikmati anime tanpa batasan waktu. Konsumsi anime yang terus-menerus menyebabkan internalisasi ideologi yang ada dalam cerita One Piece, sehingga remaja cenderung meniru perilaku karakter yang mereka kagumi.

Dampak Sosial dari Hegemoni Budaya

Imitasi budaya dari anime One Piece memberikan dampak yang beragam bagi remaja, mencakup sisi positif maupun negatif. Dari sisi positif, imitasi ini dapat meningkatkan rasa percaya diri. Karakter-karakter dalam One Piece yang digambarkan penuh semangat dan optimisme seringkali menjadi panutan, sehingga mendorong remaja untuk bersikap lebih berani dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, anime ini

juga mampu memotivasi dan menanamkan nilai kedisiplinan. Semangat kerja keras dan ketekunan tokoh-tokohnya menginspirasi remaja untuk tidak mudah menyerah dalam mengejar cita-cita. Tak hanya itu, nilai persahabatan yang kuat dalam cerita turut memperkuat kesadaran remaja akan pentingnya menjaga hubungan sosial yang solid dan saling mendukung.

Kemudian, imitasi budaya ini juga memberikan dampak negatif. Ketertarikan yang tinggi terhadap budaya Jepang bisa membuat remaja lebih memprioritaskan budaya asing dibandingkan budaya lokal mereka sendiri. Hal ini tampak dari kecenderungan mereka untuk meniru bahasa, pakaian, dan kebiasaan yang muncul dalam anime. Keterlibatan yang intens dalam dunia fantasi anime juga berpotensi menurunkan tingkat interaksi sosial di dunia nyata. Beberapa remaja lebih memilih bergaul dengan komunitas yang memiliki minat serupa, sehingga kurang terlibat dalam kegiatan sosial yang lebih luas. Selain itu, konsumsi media yang berlebihan akibat kecanduan menonton anime bisa menurunkan produktivitas dan mengganggu aktivitas sehari-hari.

Dampak dari peniruan budaya ini bersifat subjektif dan sangat tergantung pada cara individu memaknainya. Anime One Piece tidak hanya merepresentasikan budaya Jepang, tetapi juga menyampaikan

nilai-nilai universal seperti keberanian, solidaritas, dan kerja keras. Nilai-nilai ini dapat menjadi sumber pembelajaran moral yang bermanfaat jika disikapi dengan bijak, tanpa harus mengesampingkan budaya lokal atau menjadi terlalu bergantung pada budaya luar.

KESIMPULAN

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa perilaku imitasi budaya Jepang oleh remaja penonton aktif anime One Piece di Netflix dapat membentuk perilaku imitasi remaja. Remaja meniru berbagai aspek dari karakter favorit mereka, seperti bahasa, ekspresi wajah, nilai-nilai, sikap, hingga gaya berpakaian. Imitasi ini juga berpengaruh pada pembentukan identitas diri, di mana mereka merasa lebih percaya diri saat meniru gaya tokoh dalam anime.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran kepada penonton anime One Piece, diharapkan dapat bersikap bijak dalam mengimitasi budaya Jepang agar tidak melupakan budaya lokal sendiri. Ketertarikan terhadap budaya asing sebaiknya disikapi secara seimbang dengan tetap menghargai identitas budaya bangsa. Kemudian, kepada penelitian selanjutnya untuk melakukan pengembangan lebih mendalam dengan

sudut pandang yang berbeda, seperti dari aspek psikologis, pendidikan, atau sosial budaya yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdussamad, Z. (2021). Buku-Metode- Penelitian-Kualitatif (Vol. 1).
- Hendarto, H. (1993). Mengenal konsep hegemoni Gramsci: Dalam diskursus kemasyarakatan dan kemanusiaan.
- Liliwari, A. (2007). Makna budaya dalam komunikasi antar budaya. PT LKiS Pelangi Angkasa.
- Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2016). Theories of human communication (11th ed.).
- Sanjaya, W. (2010). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana Prenada Media Group.
- Smith, J. A., Larkin, M., & Flowers, P. (2009). Book review: Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research. *Qualitative Health Research*, 21(9). <https://doi.org/10.1177/1049732311410357>
- Statista. (2023). Number of Netflix subscribers worldwide from 2011 to 2023.
- Sudarsono, B. G. (2021). Analisis data mining data Netflix menggunakan aplikasi Rapid Miner. *Journal of*

- Business and Audit Information Systems.
- Theriady, A. (2021). Perilaku komunikasi dan imitasi komunitas BLINK terhadap eksistensi budaya lokal di Kota Makassar.
- Usmara, A. (2006). Motivasi kerja: Proses, teori, dan praktik. Amara Books.
- JURNAL**
- Afiuddin, M. C. (2019). Fenomena gaya hidup remaja wibu pada budaya populer Jepang melalui anime dan fashion (Studi di daerah Daan Mogot Cengkareng Jakarta Barat). *Ilmu Sosial dan Politik*, 5(2), 40–51.
- Azzah, N. G. (2024). Hubungan konsep diri dan kecanduan menonton anime dengan interaksi sosial komunitas pecinta anime.
- Busra, I. (2024). Analisis semiotika anime One Piece dalam mendukung kesetaraan ras manusia, 29.
- Dewanti, S. R. (2014). Perilaku imitasi fashion SNSD oleh SONE sebagai bentuk presentasi diri dan identitas SONE (Analisis fenomenologi perilaku fans terhadap artis idolanya).
- Frismadewi, R., & Darminto, E. (2022). Hubungan antara status identitas dan kontrol diri dengan perilaku imitasi budaya K-pop pada remaja pelajar. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 281–296.
- <https://doi.org/10.26539/teraputik.621184>
- Olson, M. H., & Hergenhahn, B. R. (2001). An introduction to theories of learning. <https://doi.org/10.4324/9781003014447>
- Riyadie, Q. (2022). Perilaku imitasi fashion pada remaja pecinta anime di Purwokerto. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol2.iss2.art2>
- Wayne, M. L. (2021). Netflix audience data, streaming industry discourse, and the emerging realities of 'popular' television. *SAGE Journals*. <https://journals.sagepub.com>