

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bahasa Latin, remaja disebut "adolescence", yang artinya tumbuh dewasa. Kebiasaan yang ada pada Budaya Indonesia menganggap remaja adalah mereka yang berusia 11-24 tahun.¹ Banyak ahli berpendapat mengenai definisi remaja. Namun, kebanyakan definisi tentang remaja diambil dari pengertian masa remaja. Seperti yang dikatakan oleh ahli psikologi Anna Freud, masa remaja adalah proses perkembangan yang meliputi perubahan-perubahan yang berkaitan dengan pertumbuhan psikoseksual, hubungan dengan orang tua dan cita-cita mereka, di mana pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.² Secara garis besar, masa remaja adalah sebuah proses peralihan seseorang dari anak-anak menuju dewasa.

Salah satu ciri yang paling terlihat pada masa remaja adalah pencarian identitas, remaja mulai berani mengekspresikan kebebasan diri dan hak mereka untuk menyampaikan pendapat. Fenomena tersebut dianggap sebagai bentuk ekspresi identitas diri seorang remaja. Identitas diri adalah sebuah proses dalam mempertahankan harga diri dan identitas pribadi yang ada pada jalur kompetisi dalam berbagai kegiatan serta interaksi dengan lingkungan sekitar.³ Selama fase awal remaja, penyesuaian diri terhadap lingkungan masih terjadi pada seseorang individu namun cepat atau lambat individu tersebut akan mulai mencari identitas diri yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan.⁴

¹ Iis Susanti dan Pambudi Handoyo, "Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja pada Masyarakat Karangmojo Plandaan Jombang", *Paradigma*, Vol. 03 No. 02, (2015), hlm 2-3.

² Sebagaimana dikutip dalam Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Aplikasia*, Vol. 17 No. 01, (2017), hlm 25.

³ Nahriyah Fata, "Lingkungan yang dapat Mempengaruhi Tumbuhnya Motivasi dan Keberhasilan Studi Anak dan Remaja Dalam Prespektif Sosiologi", *Forura Paedagogik*, (2014), hlm 29.

⁴ Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Aplikasia*, Vol. 17 No. 01, (2017), hlm 27.

Proses pencarian identitas diri yang terjadi pada masa remaja, terlihat pada kegiatan mereka sehari-hari saat berinteraksi dengan lingkungan sosial yang menjadi tempat mengekspresikan identitas diri remaja tersebut.

Fenomena remaja wibu merupakan salah satu bentuk ekspresi yang terjadi di kalangan remaja. Wibu adalah sebuah sebutan yang diberikan kepada remaja yang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan budaya Jepang dan menganggap diri mereka adalah orang Jepang atau memiliki kebiasaan yang cenderung mengikuti adat atau budaya orang Jepang, biasanya hal tersebut terjadi karena ketertarikannya terhadap budaya Jepang. Fenomena wibu banyak terjadi di kalangan para remaja. Remaja wibu tersebar luas di seluruh Indonesia yang biasanya akan banyak terlihat pada acara atau acara Jepang yang ada di Indonesia dengan pakaian serta tingkah laku mereka yang menyerupai seorang yang seakan-akan sedang berada di Jepang.

Ekspresi identitas diri remaja wibu tersebut, tentunya mendapat respon dari masyarakat. Sebagian masyarakat menganggap kebiasaan remaja wibu ini aneh dan terlalu kekanak-kanakan. Kalangan lain di masyarakat mencibir tingkah laku remaja wibu. Hal ini menimbulkan kesan negatif dari sebagian masyarakat tentang wibu sebagai contoh yang kurang baik bagi lingkungan sekitar.

Ekspresi identitas diri yang terjadi pada remaja wibu dan respon dari masyarakat terhadap mereka merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk diteliti. Karena itu, penelitian ini akan mengkaji masalah identitas diri remaja wibu dan tanggapan masyarakat terhadap mereka dengan mengajukan isu-isu tentang bagaimana cara remaja wibu ini mengekspresikan identitas mereka, bagaimana sikap masyarakat terhadap remaja wibu dan bagaimana tanggapan remaja wibu ini terhadap tanggapan dari masyarakat. Untuk tujuan di atas, penelitian ini akan memfokuskan kajiannya pada kasus remaja wibu di Cibeunying Kidul, Kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah diambil berdasarkan latar belakang masalah di atas, yaitu sebagai berikut. Pertama, tanggapan kurang baik yang diberikan masyarakat terhadap remaja wibu yang ada di Cibeunying Kidul, kota Bandung membuat remaja wibu tersebut kurang diterima dengan baik kehadirannya oleh masyarakat.

Kedua, tanggapan dari remaja wibu di Cibeunying Kidul, kota Bandung terhadap tanggapan kurang baik yang diberikan masyarakat sekitar, memperburuk identitas remaja wibu bagi dirinya sendiri dan lingkungan sekitarnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk ekspresi identitas diri remaja wibu di Cibeunying Kidul, Kota Bandung?
2. Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap ekspresi identitas remaja wibu di Cibeunying Kidul, Kota Bandung?
3. Bagaimana tanggapan balik remaja wibu terhadap tanggapan masyarakat di Cibeunying Kidul, Kota Bandung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memfokuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bentuk ekspresi identitas diri yang dilakukan oleh remaja wibu di Cibeunying Kidul, Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui sikap masyarakat terhadap bentuk ekspresi yang dilakukan oleh remaja wibu di Cibeunying Kidul, Kota Bandung.

3. Untuk mengetahui tanggapan remaja wibu terhadap sikap masyarakat di Cibeunying, Kidul Kota Bandung.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut. Pertama, secara akademik penelitian ini dapat memberikan sumbangan akademik atas khazanah literatur tentang remaja dan ekspresi identitas. Penelitian ini merupakan sumbangan ilmiah untuk memahami lebih baik tentang fenomena ekspresi identitas remaja wibu khususnya di Kota Bandung

Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan bisa berguna bagi pengambilan kebijakan publik pemerintah di Kota Bandung, lembaga masyarakat dan untuk pihak-pihak yang berkepentingan. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi dasar ilmiah dalam menangani permasalahan remaja di Kota Bandung, khususnya tentang remaja wibu.

1.6 Kerangka Pemikiran

Ekspresi identitas diri dapat diartikan sebagai bentuk dari proses pengungkapan sebuah identitas individu dan kelompok. Ekspresi identitas diri banyak terjadi di kalangan para remaja, karena salah satu ciri dari remaja adalah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri pada remaja akan melalui sebuah proses pengungkapan bahwa dirinya ingin diakui sebagai seseorang remaja dengan proses yang disebut sebagai ekspresi identitas diri.

Fenomena remaja wibu merupakan salah satu bentuk ekspresi yang terjadi di kalangan remaja. Wibu adalah sebuah sebutan yang diberikan kepada remaja yang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan budaya Jepang dan menganggap diri mereka adalah orang Jepang atau memiliki kebiasaan yang cenderung mengikuti adat atau budaya orang Jepang, biasanya hal tersebut terjadi karena ketertarikannya terhadap budaya Jepang. Fenomena wibu banyak terjadi di kalangan para remaja.

Ekspresi identitas remaja wibu tidak luput dari pandangan masyarakat yang menghasilkan beberapa respon terhadap ekspresi identitas tersebut. Baik itu respon positif atau respon negatif.

Penelitian ini menggunakan konsep *Labelling* yang dikemukakan oleh Edwin M. Lemert. Peneliti menggunakan teori ini karena memiliki relevansi terhadap objek kajian yang diteliti oleh Peneliti dan dipandang tepat sebagai alat analisis mengenai fenomena remaja wibu, serta untuk menjawab masalah-masalah yang terjadi pada remaja wibu.

Lemert menganggap penyimpangan primer yang mempengaruhi proses *labelling*. Penyimpangan primer tersebut, diperparah oleh masyarakat sebagai aktor yang memberikan citra yang kurang baik kepada orang yang menyimpang, secara tidak langsung dirinya memiliki identitas menyimpang.

Teori *Labelling* Lamert dirasa tepat digunakan untuk menjelaskan label negatif dari masyarakat terhadap ekspresi identitas yang dilakukan oleh remaja wibu. Dalam konteks ini, ekspresi identitas yang terjadi pada remaja wibu dianggap sebagai penyimpangan primer yang mendapatkan tanggapan dari masyarakat sekitar.

Tanggapan dari masyarakat tersebut, menghasilkan label negatif yang akan menjadi sebuah identitas kepada remaja wibu, label negatif yang diberikan oleh masyarakat terhadap remaja wibu akan terus melekat dan sulit untuk dihilangkan. Oleh karena itu label negatif kepada remaja wibu disebut sebagai penyimpangan sekunder.



Gambar 1.1 Bagan Penelitian

1.7 Tinjauan atas Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi sebagai salah satu acuan Peneliti dalam melakukan pengerjaan skripsi ini. Dengan mengkaji hasil-hasil penelitian terdahulu, Peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai masalah penelitian yang relevan dan membandingkannya dengan skripsi ini untuk menunjukkan signifikansi dan kontribusinya terhadap kajian terdahulu tersebut. Karena itu, di bawah ini, Peneliti akan meninjau hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan mengenai wibu, sejauh yang bisa Peneliti temukan berupa skripsi dan artikel jurnal.

Pertama, skripsi dari Afiuddin tahun 2019 yang berjudul “Fenomena Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang Melalui *Anime* dan *Fashion* (Studi di Daerah Daan Mogot Cengkareng, Jakarta Barat)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena gaya hidup remaja di daerah Mogot Cengkareng, Jakarta Barat yang terpengaruh dengan budaya Jepang melalui sebuah film animasi yang disebut *Anime*.

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori fenomenologi, yaitu sebuah teori yang mengacu kepada sebuah kondisi atau peristiwa yang dilihat. Dengan demikian, fenomenologi membuat pengalaman nyata sebagai data pokok dalam sebuah penelitian.

Metode yang digunakan adalah metode fenomenologis, yaitu metode penelitian yang menekankan proses interpretasi. Tradisi fenomenologis adalah berfokus pada internal dan pengalaman sadar dari seseorang.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagian dari remaja di daerah Daan Mogot, Jakarta Barat sangat tertarik dengan film animasi buatan Jepang karena cerita dari film tersebut terdapat banyak pesan moral dan animasinya yang ciri khas bisa mempengaruhi gaya hidup remaja tersebut.¹

¹ Muhammad Chasan Afiuddin, “Fenomena Gaya Hidup Remaja Wibu pada Budaya Populer Jepang Melalui *Anime* dan *Fashion*”, *Skripsi* (Jakarta: Universitas Satya Negara Indonesia, 2019)

Kedua, Aisyah tahun 2019 dengan skripsinya yang berjudul “*Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa yang Tergabung pada Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan dampak dari menonton *anime* bagi kehidupan seorang mahasiswa baik itu dampak negatif maupun dampak positif.²

Teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori Gaya Hidup yang dikemukakan oleh Plummer. Teori Gaya Hidup oleh Plummer menyatakan bahwa cara hidup individu dapat diidentifikasi melalui bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (opini).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dengan pendekatan studi kasus dan analisis kasus dari banyaknya mahasiswa yang gemar menonton *anime* dan menyajikan data berupa hasil dari wawancara.

Adapun hal yang dihasilkan dari skripsi tersebut adalah dampak positif bagi mahasiswa yang gemar menonton *anime* salah satunya adalah *anime* bisa memberikan pesan moral kepada penontonnya yang kelak bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Sedangkan dampak negatifnya adalah seorang mahasiswa yang sudah kecanduan menonton *anime* bisa menghabiskan seharian penuh waktunya untuk menonton *anime*.

Ketiga, Suci tahun 2010 dengan skripsinya yang berjudul “*Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan tentang budaya populer Jepang yaitu *manga* dan *anime* sebagai alat politik Jepang untuk menarik perhatian negara lain tanpa paksaan yang disebut sebagai *soft power*.³

² Ida Aisyah, “*Anime dan Gaya Hidup Mahasiswa (studi pada Mahasiswa yang Tergabung pada Komunitas Japan Freak UIN Jakarta)*”, *Skripsi* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019).

³ Yolana Wulan Suci, “*Budaya Populer Manga dan Anime Sebagai Soft Power Jepang*”, *Skripsi* (Depok: Universitas Indonesia, 2010).

Teori yang digunakan pada penelitian ini menggunakan konsep budaya populer oleh John Storey dan konsep soft oleh Joseph S. Nye Jr. Penelitian tersebut mengambil fokus kepada manga dan anime Doraemon. Dengan menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskriptif analisis.

Adapun hal yang dihasilkan dari skripsi tersebut adalah tujuan dari budaya populer Jepang pada skripsi tersebut, *anime* dan *manga* dianggap sebagai kekuatan atau alat politik negara Jepang untuk menarik perhatian terhadap negara lain dengan cara yang halus tanpa paksaan dan kekerasan.

Keempat, artikel jurnal oleh Venus dan Helmi tahun 2010 yang berjudul “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung” yang bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah komunitas bernama *Cosplay Party* Bandung yang lahir akibat hadirnya fenomena budaya populer Jepang yang masuk ke Indonesia.⁴

Teori yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori Gaya Hidup yang dikemukakan oleh Plummer. Teori Gaya Hidup oleh Plummer menyatakan bahwa cara hidup individu dapat diidentifikasi melalui bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (opini).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dengan pendekatan studi kasus dan analisis kasus dari banyaknya mahasiswa yang gemar menonton anime dan menyajikan data berupa hasil dari wawancara.

⁴ Antar Venus dan Lucky Helmy, “Budaya Populer Jepang di Indonesia : Catatan Studi Fenomologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung”, *ASPIKOM*, Vol. 01 No. 01, (2010) hlm. 71-90.

Fokus penelitian pada artikel jurnal tersebut, mengarah kepada sebuah komunitas *Cosplay Party* Bandung. Adapun hasil dari penelitian tersebut, beranggapan bahwa fenomena budaya populer Jepang yang menggambarkan konsep diri dari anggota *Cosplay Party* Bandung.

Kelima, artikel jurnal oleh Pratama 2021 yang berjudul “Fesyen *Anime* Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer” yang menjelaskan bahwa fesyen *anime* Jepang banyak mempengaruhi kebanyakan gaya hidup remaja di Indonesia.⁵ Artikel jurnal tersebut, bertujuan untuk menjelaskan peran media massa yang sangat mempengaruhi penyebaran *anime* Jepang di Indonesia yang menyebabkan banyaknya remaja Indonesia yang tertarik menonton *anime*.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif analisis dan menggunakan metode studi kepustakaan. Meskipun sering dibedakan antara studi pustaka dan studi lapangan, pada dasarnya keduanya memiliki persamaan dalam proses penelitian, yakni masih tetap memerlukan penelusuran pustaka. Perbedaan utamanya hanya terletak pada tujuan, fungsi, dan kedudukan studi pustaka pada setiap penelitian tersebut. Adapun teori yang digunakan dalam penulisan ini adalah teori budaya populer yang bersumber dari buku “BUDAYA POPULER: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer” karya Dominic Strinati.

Hasil penelitian yang ada pada artikel jurnal tersebut, budaya populer Jepang yaitu *Anime* yang menjadi fesyen di kalangan para remaja Indonesia yang menyebabkan gaya hidup konsumerisme. Gaya hidup konsumerisme mengakibatkan remaja kehilangan sebuah kontrol akan fungsi dari kegunaan fesyen. Kekurangannya adalah tidak adanya solusi atas fenomena yang terjadi pada artikel tersebut.

⁵ Adhitiya Prasta Pratama, “Fesyen *Anime* Jepang Sebagai Kajian Budaya Populer”, *Sosial*, Vol. 22 No. 02, (2021) hlm. 52-56.

Keenam, artikel jurnal oleh Jusuf, dkk tahun 2020 yang berjudul “Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang”. Artikel tersebut, bertujuan untuk menjelaskan tentang perubahan gaya hidup yang terjadi di kalangan mahasiswa khususnya Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang akibat hadirnya budaya populer Jepang.⁶

Artikel tersebut menggunakan teori Gaya Hidup yang dikemukakan oleh Plummer. Menurut Plummer cara hidup individu dapat diidentifikasi melalui bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (opini).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Dengan pendekatan studi kasus dan analisis kasus dari banyaknya mahasiswa yang gemar menonton anime dan menyajikan data berupa hasil dari wawancara.

Kesamaannya dari artikel tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh Peneliti ada pada subjek penelitiannya yaitu remaja wibu. Namun remaja wibu yang ada pada artikel jurnal tersebut, ada pada kalangan mahasiswa Departemen Sosiologi di Universitas Negeri Malang. Artikel jurnal di atas menghasilkan sebuah fakta bahwa remaja wibu yang ada di Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang menjadikan *anime* sebagai sebuah hiburan. Adapun dampak negatif dari sering menonton *anime* adalah para mahasiswa lupa waktu akan kegiatannya. Kekurangan dari artikel jurnal tersebut adalah tidak adanya tanggapan atau respon dari mahasiswa lain yang ada di Universitas Negeri Malang tentang para mahasiswa yang sering menonton *anime*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Peneliti menyinggung perihal tanggapan masyarakat atas ekspresi identitas diri di kalangan remaja wibu.

⁶ Muhammad Rizal Hifandi Jusuf, dkk, “Perubahan Gaya Hidup Mahasiswa Departemen Sosiologi Universitas Negeri Malang dengan Hadirnya Budaya Populer Jepang”, *Jurnal Sosialisasi*, Vol. 09 No. 1, (2022), hlm. 39-45.

Berdasarkan tinjauan di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian-penelitian terdahulu telah memberikan pemahaman atas persoalan remaja wibu di Indonesia. Namun, terdapat satu hal penting yang luput dari kajian-kajian di atas, yaitu tanggapan masyarakat atas ekspresi identitas yang dilakukan oleh para remaja wibu. Karena itu, skripsi ini akan mengisi kekosongan tersebut dengan melakukan kajian tentang ekspresi identitas diri remaja wibu dan tanggapan dari masyarakat terhadap remaja wibu. Untuk tujuan itu, skripsi ini akan memfokuskan kajiannya pada fenomena ekspresi identitas diri remaja wibu dan tanggapan masyarakat yang ada di Kecamatan Cibeunying Kidul, Kota Bandung.

