

**POLA PERILAKU KELOMPOK PECINTA ANIME**

**(Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang)**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana*

*Pendidikan Pada Jurusan Sosiologi FIS UNP*



**OLEH:**

**FITRA AMALYA**  
**1201827/2012**

**PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI ANTROPOLOGI**  
**JURUSAN SOSIOLOGI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL**  
**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**  
**2017**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

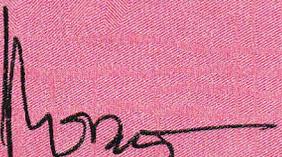
**POLA PERILAKU KELOMPOK PECINTA ANIME**  
(Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang)

**Nama** : FITRA AMALYA  
**Nim/Bp** : 1201827/2012  
**Program Studi** : Pendidikan Sosiologi-Antropologi  
**Jurusan** : Sosiologi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2017

Disetujui Oleh

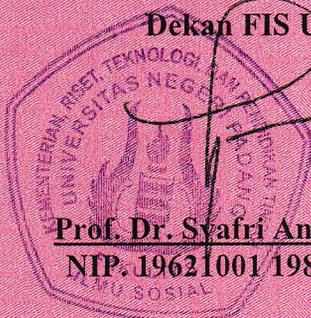
**Pembimbing I**

  
Nora Susilawati, S.Sos., M.Si  
NIP. 19730809 199802 1 002

**Pembimbing II**

  
Delmira Syafrini, S.Sos., M.A  
NIP. 19830518 200912 2 004

Diketahui Oleh,  
Dekan FIS UNP



Prof. Dr. Syafril Anwar, M.Pd  
NIP. 19621001 198903 1 002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Kamis, 2 Februari 2017**

**POLA PERILAKU KELOMPOK PECINTA *ANIME*  
(Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang)**

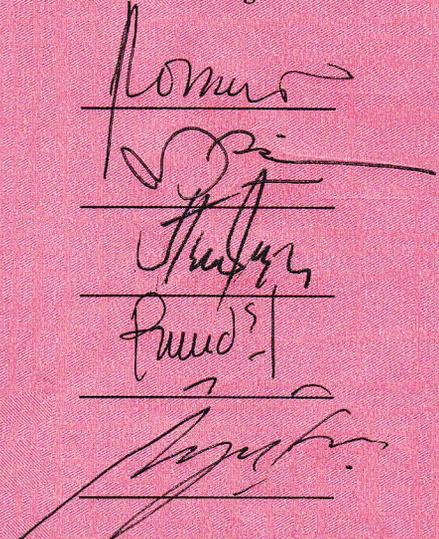
**Nama : FITRA AMALYA**  
**Nim/Bp : 1201827/2012**  
**Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi**  
**Jurusan : Sosiologi**  
**Fakultas : Ilmu Sosial**

**Padang, Februari 2017**

**Tim Penguji Skripsi**

- 1. Ketua : Nora Susilawati, S.Sos., M.Si**
- 2. Sekretaris : Delmira Syafrini, S.Sos., M.A**
- 3. Anggota : Drs. Ikhwan, M.Si**
- 4. Anggota : Erda Fitriani, S.Sos., M.Si**
- 5. Anggota : M. Isa Gautama, S.Pd., M.Si**

**Tanda Tangan**



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitra Amalya  
NIM/BP : 1201827/2012  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial  
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**POLA PERILAKU KELOMPOK PECINTA ANIME (Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang)**” adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2017

Saya yang menyatakan

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan Sosiologi



Nora Susilawati, S.Sos., M.Si  
NIP. 19730809 199802 2 001



Fitra Amalya  
NIM. 1201827/2012

## ABSTRAK

**Fitra Amalya.1201827. Pola Perilaku Kelompok Pecinta *Anime* (Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang). Program Studi Sosiologi Antropologi. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang. 2017.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbentuknya suatu kelompok yang didasarkan atas kecintaan mereka terhadap *anime* dan berbagai hal yang bertemakan kebudayaan Jepang, yaitu komunitas *White Raven*. Sebagian besar anggota komunitas merupakan mahasiswa. Sebagai mahasiswa, prioritas utama adalah belajar. Namun kecintaan mereka terhadap *anime* membuat waktu mereka terfokus pada aktivitas yang berhubungan dengan Jepang seperti *cosplay*, *manga*, film *anime*, perlombaan Festival Jepang serta kegiatan komunitas lainnya. Aktivitas tersebut tentu membutuhkan waktu, tenaga dan uang yang tidak sedikit. Sebagian besar anggota komunitas merupakan mahasiswa yang belum memiliki penghasilan sendiri, sehingga mereka rela bekerja tambahan demi membiayai kostum serta koleksi barang-barang *anime*. Kecintaan anggota komunitas telah mengubah perilaku anggota komunitas yang terbentuk karena interaksi yang terjadi secara berulang-ulang, sehingga membentuk pola perilaku kelompok.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan dua teori yaitu teori masyarakat konsumsi dan *simulacra* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Anggota komunitas merupakan cerminan masyarakat konsumsi menurut Jean Baudrillard, karena bukan lagi mengonsumsi barang, tetapi produk budaya bukan karena kebutuhan melainkan sebagai hasrat. Sedangkan teori *simulacra* dimaksudkan sebagai terjadinya pembauran antara yang nyata dengan yang semu. Anggota komunitas lebih bangga menggunakan identitas semu melalui foto berdandan seperti tokoh *anime* dan mengubah nama *anime* dan Jepang dibandingkan menggunakan identitas asli mereka.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Informan penelitian berjumlah 34 orang yang terdiri atas anggota komunitas *White Raven*, anggota komunitas Pecinta *anime* di luar *White Raven*, teman satu Jurusan anggota komunitas *White Raven* dan penggemar *anime* yang tidak tergabung dalam komunitas. Teknik pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik analisis data dari Miles dan Huberman (reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan).

Hasil penelitian di lapangan mengungkapkan ada empat bentuk pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Adapun bentuk pola perilaku tersebut adalah: 1) Peniruan tokoh *anime* di dunia nyata dan di dunia maya 2) Mengonsumsi produk budaya dengan menabung, menipu orang tua dan bekerja 3) Memanfaatkan kostum sebagai peluang bisnis 4) Menghabiskan waktu 12-18 jam perhari menonton film *anime*.

**Keyword: Pola perilaku, Kelompok pecinta anime, Komunitas White Raven**

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa selalu menganugerahkan limpahan nikmat serta kekuatan lahir dan bathin, petunjuk, serta keridhoan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pola Perilaku Kelompok Pecinta *Anime* (Studi Kasus: Komunitas *White Raven* Kota Padang). Tidak lupa pula shalawat beriringan salam penulis persembahkan untuk Nabi Besar Muhammaad SAW. Tujuan penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibuk Nora Susilawati, S.Sos., M.Si sebagai pembimbing I dan Ibuk Delmira Syafrini, S.Sos, M.A yang telah memberikan masukan dan saran serta dengan penuh kesabaran membimbing peneliti menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan materil serta moril sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian untuk keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih banyak kakak tercinta Nur Suci, adik Merinda Faradianti. Serta teristimewa untuk Ibu Haidar yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial (FIS) beserta staff dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
3. Ibu Ketua dan Ibu Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen penguji Bapak Drs. Ikhwan, M.Si, Bapak M. Isa Gautama, S.Pd., M.Si, Ibu Erda Fitriani, S.Sos, M.Si.
5. Ibuk Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak dan Ibu staf pengajar serta Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
7. Sahabat sekaligus suporter terbaik: Ami, Ai, Dewi, Feji, Liza, Nola, Nurul, Ririn, Sulis, Tira, Rafli, Iqbal, Agung, terimakasih sudah memberikan batuan, semangat serta motivasi baik selama duduk di bangku perkuliahan maupun sampai penulisan skripsi ini.
8. Para Gagak anggota komunitas *White Raven* yang telah meluangkan waktunya memberikan berbagai informasi yang sangat berharga bagi penulis. Teristimewa untuk gagak Muhammad Okto Rizaldi yang telah banyak membantu selama proses penelitian.
9. Rekan-rekan seperjuangan Sosiologi 2012 yang telah memberikan semangat serta motivasi kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis mulai dari awal perkuliahan sampai penulis dapat menyelesaikan tahap skripsi ini.

Semoga atas bimbingan, motivasi, bantuan dan do'a tersebut dapat menjadi amal ibadah dan mendapatkan imbalan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis mengucapkan terima kasih. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak umumnya dan penulis khususnya.

Padang, Januari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

*Halaman*

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Penelitian.....	16
D. Manfaat Penelitian.....	16
E. Kerangka Teoritis.....	16
F. Batasan Konsep.....	19
1. Komunitas <i>White Raven</i> .....	19
2. <i>Anime</i> .....	20
3. Pola Perilaku.....	21
G. Metodologi Penelitian.....	22
1. Lokasi Penelitian.....	22
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	22
3. Informan Penelitian.....	23
4. Teknik Pengumpulan Data.....	25
5. Triangulasi Data.....	29
6. Teknik Analisis Data.....	30
<b>BAB II KOMUNITAS PECINTA ANIME <i>WHITE RAVEN</i> KOTA PADANG</b>	
A. Sejarah Perkembangan <i>Anime</i> di beberapa Negara	33

1. Perkembangan Animasi di Amerika.....	33
2. Perkembangan Animasi di Jepang.....	34
3. Perkembangan Animasi di Rusia.....	37
B. Sejarah <i>Anime</i> di Indonesia.....	40
C. Sejarah Komunitas Pecinta <i>Anime</i> di Indonesia.....	45
D. Sejarah Terbentuknya Komunitas <i>White Raven</i> .....	47
E. Aktivitas Dalam Komunitas <i>White Raven</i> .....	49
F. Syarat Bergabung dalam Komunitas <i>White Raven</i> .....	53
G. Anggota Komunitas <i>White Raven</i> .....	54
H. Struktur Komunitas <i>White Raven</i> .....	55
 <b>BAB III POLA PERILAKU KELOMPOK PECINTA ANIME</b>	
A. Peniruan Tokoh <i>Anime</i> di Dunia Nyata dan Dunia Maya.....	59
1. Menggunakan Atribut dan Assesoris <i>Anime</i> ke Kampus.....	61
2. Memasang dan Mengunggah Foto Menyerupai Tokoh <i>Anime</i> di Media Sosial.....	70
3. Menggunakan Nama <i>Anime</i> dan Jepang Di Media Sosial.....	83
B. Mengonsumsi Produk Budaya dengan Menabung, Menipu Orang Tua, Meminjam Uang Kos dan Bekerja.....	92
1. Mengoleksi Kostum <i>Anime</i> ter <i>Update</i> dengan Meminjam Uang Kos, Menipu Orang Tua dan bekerja.....	93
2. Mengoleksi <i>Action Figure</i> , <i>Gundam</i> , Serta <i>Manga</i> Keluaran Terbaru dengan Menabung dan Bekerja.....	103
C. Memanfaatkan Kostum Sebagai Peluang Bisnis.....	110
D. Menghabiskan Waktu 12-18 Jam perhari untuk Menonton <i>Anime</i> .....	117
 <b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	129
B. Saran.....	130
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nama-Nama Komunitas Pecinta <i>Anime</i> Kota Padang	5
Tabel 2. Daftar Anggota <i>White Raven</i> yang Memiliki Kostum Lebih Dari 5	8
Tabel 3. Data Pengeluaran Anggota Komunitas <i>White Raven</i> Perbulan	9
Tabel 4. Stategi yang Dilakukan Anggota Komunitas <i>White Raven</i> dalam Membiayai Kegiatan Komunitas	10

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Pedoman Observasi
3. Data Informan
4. Surat Tugas Pembimbing
5. Surat Rekomendasi Penelitian dari Fakultas
6. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Kota Padang
7. Dokumentasi Penelitian

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sebagai makhluk sosial manusia dituntut untuk melakukan hubungan sosial antar sesama dalam hidupnya disamping tuntutan untuk hidup berkelompok. Kehidupan berkelompok ini bukan ditentukan oleh adanya *interest/kepentingan* tetapi karena adanya *the basic condition of a common life* (syarat-syarat dasar adanya kehidupan bersama). *The basic condition of a common life* merupakan unsur pengikat kehidupan berkelompok dan dapat berupa *locality* yaitu adanya daerah atau tempat tinggal tertentu dan *community sentiment*, yaitu suatu perasaan tentang pemilikan bersama dalam kehidupan.<sup>1</sup>

Manusia disebut juga sebagai *social animal*, memiliki dua hasrat yaitu bersatu dengan manusia lain dan bersatu dengan alam sekeliling. Manusia mempunyai pikiran, perasaan dan kehendak untuk memenuhi kehidupannya dalam *social group*. Manusia merupakan hasil dari faktor keturunan dan lingkungan. Dalam hidupnya manusia tergantung dengan manusia lain, terutama keluarga sebagai kelompok inti.<sup>2</sup> Kecendrungan manusia untuk bersama dan berkelompok telah menjadi sifat dasar seorang manusia. Adanya

---

<sup>1</sup> . Slamet Santosa, *Dinamika Kelompok*, Jakarta, PT Bumi Aksara, 2009. Hlm. 10.

<sup>2</sup> . Syahril Syarbani, *Dasar-Dasar Sosiologi*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2009. Hlm. 39.

naluri manusia yang selalu ingin hidup bersama menyebabkan terbentuknya kelompok sosial (*social group*) dalam masyarakat.<sup>3</sup>

Kelompok sosial adalah kesatuan sosial yang terdiri dari kumpulan individu yang hidup bersama dengan mengadakan hubungan timbal balik yang cukup intensif dan teratur sehingga diharapkan adanya pembagian tugas, struktur serta norma-norma tertentu yang berlaku.<sup>4</sup> Kelompok sosial memiliki beberapa bentuk sesuai dengan pendapat para ahli. Seperti Bierstedt membagi kelompok sosial menjadi empat bentuk, yaitu kelompok asosiasi, kelompok statistik, kelompok kemasyarakatan dan kelompok sosial. Durkheim membedakan kelompok menjadi dua yaitu *solidaritas organik* dan *solidaritas mekanik*.

Toonies membagi kelompok dalam dua bentuk yaitu *gemeinschaft* dan *gesellschaft*. Menurut Sumner, kelompok sosial dibedakan menjadi dua bentuk yaitu *in group* dan *out group*. Sedangkan Cooley membagi kelompok sosial menjadi dua yaitu *primary group* dan *secondary group*. Merton membedakan dua jenis kelompok seperti *membership group* dan *reference group*. Sedangkan Geertz membagi kelompok sosial menjadi tiga jenis seperti *priyayi*, *santri* dan *abangan*.

J.A.A Van Dors membedakan dua jenis kelompok sosial yaitu *formal group* dan *informal group*. *Formal group* adalah kelompok-kelompok yang sengaja diciptakan dan didasarkan pada aturan-aturan yang tegas. Sedangkan *informal group* adalah kelompok-kelompok yang terbentuk karena kuantitas

---

<sup>3</sup>. Abdulsyani, *Sosiologi Skema dan Terapan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1994. Hlm. 102.

<sup>4</sup>. Syahril Syarbani, *Dasar-Dasar Sosiologi*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2009. Hlm. 40.

pertemuan yang cukup tinggi dan berulang-ulang. Setiap pertemuan dilakukan atas dasar kepentingan dan pengalaman masing-masing yang relatif sama.<sup>5</sup> Seperti kelompok yang terbentuk atas dasar persamaan hobi, salah satunya dalam bentuk komunitas.<sup>6</sup>

Saat ini kelompok sosial yang tercipta dalam suatu masyarakat lebih merujuk kepada sesuatu yang bersifat pemenuhan rasa kepuasan, kesenangan dan gembira. Hal ini terjadi karena semakin maju suatu masyarakat, makin kompleks keadaannya makin banyak kebutuhan yang dituntut, maka timbullah berbagai kelompok yang menampung kebutuhan yang berbeda-beda. Salah satu cerminan masyarakat kompleks adalah masyarakat perkotaan.<sup>7</sup> Daerah perkotaan menjanjikan berbagai macam perubahan sehingga masyarakat terus berkembang. Perkembangan dalam masyarakat juga diikuti dengan semakin kompleksnya kebutuhan masyarakat itu sendiri, sehingga menyebabkan timbulnya berbagai kelompok ditengah-tengah masyarakat.

Maraknya kelompok-kelompok seperti otomotif, seni dan teknologi merupakan wujud dari pemenuhan rasa senang, gembira seta kepuasan kemudian menjadi hal yang rasional bagi masyarakat untuk dipenuhi sehingga timbullah berbagai kelompok berdasarkan hobi ditengah masyarakat. Misalnya di Kota Padang memiliki berbagai kelompok sosial berdasarkan kesamaan hobi seperti *English Community*, Komunitas Gubuk Kopi, Kelompok Pengguna Linux Indonesia (KPLI) Padang, PALANTA–

---

<sup>5</sup>. Abdulsyani, *Sosiologi, Skema dan Terapan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1994. Hlm. 111.

<sup>6</sup>. Pengertian komunitas mengacu pada hubungan antara orang-orang yang memiliki karakteristik sosial dan idedntitas yang sama. Tersedia dalam (John Scott, *Sosiologi The Key Concept*, Jakarta, Rajawali Pres, 2011. Hlm. 55)

<sup>7</sup>. Anggraini, Eni. 2005. Keberadaan Komunitas *Kogarasumar* di Zone 2000 Plaza Andalas. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Komunitas Blogger Sumatera Barat, *Padang Bike Club*, *Books Reader Padang*, Komunitas Pecinta Pop *Culture* Jepang (*Anime*, *manga*, *dorama*, *tokusatsu*, *cosplay* dan *J-music*), komunitas *Save Street Child*, *Coin A Chance Padang*, *Bike2 Campus Padang*, *Andalas Sinematografi*, *Neo Telemetry* dan Suporter.<sup>8</sup>

Dari beberapa kelompok remaja yang berkembang di Kota Padang, peneliti tertarik untuk meneliti komunitas pecinta kebudayaan Jepang yaitu komunitas pecinta *anime*.<sup>9</sup> Sama-sama memiliki kecintaan terhadap hal-hal yang bertemakan *anime* mulai dari film, *games*, gambar serta komik Jepang (*manga*) mengakibatkan para individu membentuk sebuah komunitas pecinta *anime*. Di Kota Padang Sumatera Barat, memiliki beberapa komunitas penggemar atau pencinta *anime* diantaranya yaitu *Akamaru*, *Lotus Project*, *Tsubasta J-Comunity*, *PNCT*, *Looser Dream Team* dan *White Raven*. Berikut adalah rincian nama-nama komunitas *anime* di Kota Padang:

---

<sup>8</sup> . <http://www.inioke.com/berita/news/okenews/1314/15/05/2012/inilah-komunitas-remaja-di-sumatera-barat> <Internet> [Diakses 27 Desember 2015]

<sup>9</sup> . Anime merupakan animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditunjukkan kepada beragam Jenis penonton. Tersedia dalam :  
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/18908/5/Chapter%20I.pdf>.  
[Internet] [Jurnal] (Diakses tanggal 11 Agustus 2016)

**Tabel 1: Nama-nama Komunitas Pecinta *Anime* di Kota Padang**

No	Nama Komunitas	Jenjang Pendidikan/Perguruan Tinggi	Jumlah Anggota	Base Camp
1	<i>Akamaru</i>	UNAND, UNP, SMA	31	Taman Budaya
2	<i>Lotus Project</i>	UNAND	21	Taman Budaya
3	<i>Looser Dream Team</i>	UNAND, SMA	27	Taman Budaya
4	<i>PNCT</i>	UNAND	25	Taman Budaya
5	<i>Tsubatsa J-Community</i>	UNAND, SMA	24	Taman Budaya
6	<i>White Raven</i>	UNP, UBH, Politeknik Negeri Padang, Dharma Andalas, SMP, SMA	44	Jalan Asra No.81 Dadok Tunggul Hitam & Pendopo FBS UNP

*Sumber: Data yang Sudah Diolah Peneliti*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa komunitas pecinta *anime* di Kota Padang berjumlah 6 komunitas. Anggota dari masing-masing komunitas berasal tingkatan pendidikan yang berbeda. Berdasarkan tabel terlihat bahwa jumlah anggota yang terbanyak adalah komunitas *White Raven*. Hal inilah yang menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian terhadap komunitas *White Raven* sebagai komunitas yang memiliki jumlah anggota terbanyak dibandingkan komunitas lainnya. *White Raven* merupakan komunitas pencinta *anime* yang dibentuk oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa angkatan 2011 Universitas Negeri Padang (UNP). Anggota komunitas ini berasal dari tingkat pendidikan yang berbeda mulai dari SMP, SMA hingga Perguruan Tinggi. Jumlah anggota komunitas *White Raven* dari awal terbentuk sampai tahun 2016 mengalami perkembangan. Awal terbentuk komunitas tahun 2013, anggota komunitas

berjumlah 11 orang, Tahun 2014 berjumlah 32 orang, Tahun 2015 anggota berjumlah 40 orang, dan pada Tahun 2016 berjumlah 44 orang.<sup>10</sup>

Komunitas *White Raven* terbentuk karena adanya persamaan tujuan, minat, hobi tentang sesuatu hal yang bertemakan kebudayaan Jepang. Beberapa individu saling mengadakan kontak dan saling mengadakan hubungan sosial yang mengakibatkan pertemuan yang intensif karena merasa memiliki pengalaman yang sama, kemudian membentuk komunitas. Dengan kata lain komunitas terbentuk karena hasil dari interaksi sosial.<sup>11</sup>

Interaksi sosial merupakan kebutuhan mendasar dalam diri manusia, melalui proses interaksi sebagai tumbuh kembangnya pola-pola perikelakuan manusia yang berbeda menurut situasi dan kepentingannya masing-masing yang diwujudkan dalam proses hubungan sosial.<sup>12</sup> Interaksi sosial sebagai proses yang timbal balik akan mempengaruhi perilaku seseorang atau sekelompok orang, baik secara langsung ataupun tidak langsung. Ketika berbicara mengenai komunitas, maka yang akan dilihat adalah interaksi sosial. Melalui interaksi sosial, akan tergambar bagaimana pola perilaku dari komunitas. Sehingga dapat dikatakan, hasil dari proses interaksi sosial berupa pola perilaku komunitas.

Interaksi sosial memiliki tiga pola yaitu interaksi antara individu dengan individu, interaksi individu dengan kelompok, interaksi kelompok dengan kelompok. Begitupun halnya dengan komunitas *White Raven* memiliki pola interaksi berupa pola interaksi antara sesama anggota komunitas, interaksi

---

<sup>10</sup> . Berdasarkan Wawancara dengan “MO” salah seorang anggota komunitas *White Raven* pada tanggal 25 April 2016.

<sup>11</sup> . Interaksi sosial merupakan hubungan dinamis antara individu dan individu, antara individu dan kelompok atau antara kelompok dengan kelompok dalam bentuk kerja sama, persaingan maupun pertikaian. Tersedia dalam: Elly Setiadi, Pengantar Sosiologi, Jakarta, Prenada Media Group, 2011. Hal. 64.

<sup>12</sup> . Abdulsyani, *Sosiologi, Skema dan Terapan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1994. Hlm. 151.

anggota dengan komunitas, dan interaksi komunitas *White Raven* dengan komunitas *anime* lainnya. Interaksi di dalam kelompok berlangsung dalam bentuk kerjasama serta persaingan. Kerjasama terjadi ketika akan mengangkat even. Setiap anggota saling membantu sesama anggota guna penyelesaian project. Sedangkan persaingan antar sesama anggota dapat dilihat dari kostum yang digunakan anggota komunitas. Masing-masing memiliki kostum dengan harga serta bahan yang berbeda. Hal ini mengakibatkan setiap anggota berlomba-lomba membeli kostum yang bagus dengan harga yang cukup besar agar tidak tersaingi dengan anggota lainnya.

Ketika telah memantapkan pilihan bergabung dengan komunitas, anggota yang tergabung harus mematuhi norma, nilai serta aturan yang berlaku dalam kelompok. Hal ini menyebabkan interaksi para individu disesuaikan dengan nilai, norma serta aturan dalam kelompok. Prinsip utama dalam kelompok yaitu "*all in*" yaitu setiap anggota harus turun seluruhnya. Maksud turun seluruhnya adalah anggota komunitas harus mengikuti setiap lomba atau festival Jepang seluruhnya. Prinsip ini menekankan seluruh anggota harus aktif semuanya ketika diadakan lomba. Sedangkan aturan yang terdapat dalam komunitas *White Raven* seperti mengikuti jadwal rutin berkumpul (*gathering*) yaitu setiap hari Kamis pukul 16.00-00.00. Anggota dalam komunitas memiliki kesamaan akan kesukaan terhadap *manga* dan *anime*, bahkan anggota dalam komunitas membahas tentang *manga* dan *anime* kesukaan mereka sampai lupa waktu.

Persyaratan lainnya yaitu anggota masuk ke dalam komunitas *White Raven* adalah anggota yang akan bergabung harus memenuhi suatu persyaratan

wajib yaitu anggota harus memiliki kostum.<sup>13</sup> Kostum yang dimaksud adalah kostum untuk diperlombakan dalam acara bertemakan Jepang, khususnya perlombaan *cosplay*. Kostum dalam komunitas *White Raven* merupakan suatu identitas penanda bahwa ia telah menjadi bagian dari anggota kelompok. Kostum merupakan suatu kebanggaan bagi anggota komunitas *White Raven*. Untuk harga satu kostum, anggota komunitas *White Raven* mengeluarkan uang berkisar Rp 500.000 hingga Rp 1.000.000. Beberapa anggota mengoleksi lebih dari 5 kostum sebagai bukti kecintaannya terhadap tokoh *anime* idola dan *cosplay*. Berikut ini beberapa anggota yang memiliki kostum dalam jumlah yang banyak:

**Tabel 3: Daftar Anggota Komunitas *White Raven* yang Memiliki Kostum Lebih dari 5:**

No	Nama	Jurusan	Jumlah Kostum
1	HB	DKV UNP	5
2	FDL	Geografi NK UNP	5
3	ZR	Seni Rupa UNP	5
4	AD	DKV UNP	5
5	HS	DKV UNP	5
6	OK	Sastra Indonesia UNP	6
7	JN	DKV UNP	8
8	JJ	Satra Jepang UBH	8
9	BN	DKV UNP	9
10	BY	Seni Rupa UNP	10
11	KK	Teknik Informatika UBH	10
12	AL	DKV UNP	10
13	WN	DKV UNP	10
14	AS	Teknik Informatika UNP	12
15	ND	Politeknik Negeri Padang	13

Sumber: Data Hasil Olahan Peneliti Melalui Penyebaran Angket dengan Anggota Komunitas *White Raven* Pada Tanggal 11 Agustus 2016

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa anggota komunitas yang memiliki kostum lebih dari 5 berjumlah 15 orang, dengan jumlah kostum berkisar

<sup>13</sup>. Berdsarkan wawancara dengan “ AE “ salah seorang pendiri komunitas *White Raeven* Pada tanggal 15 Januari 2016.

dari 5 sampai dengan 13 buah koleksi kostum sesuai dengan tokoh *anime* idola masing-masing. Selain mengoleksi kostum, anggota komunitas *White Raven* juga memiliki beberapa koleksi lainnya yang bertemakan *anime* seperti *action figure*, *gundam* serta poster *anime*.

Kecintaan terhadap *anime* serta hal-hal yang bertemakan kebudayaan Jepang, mengakibatkan anggota komunitas *White Raven* rela mengeluarkan biaya dalam jumlah yang relatif besar. Berikut adalah data pengeluaran anggota komunitas *White Raven* perbulan untuk biaya kostum, koleksi *anime* serta biaya untuk kegiatan komunitas lainnya. Adapun data pengeluaran anggota komunitas *White Raven* perbulan adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

**Tabel 4: Data pengeluaran anggota komunitas *White Raven* perbulan**

<b>Pengeluaran Perbulan Untuk Biaya Kostum, Koleksi <i>Anime</i> dan Biaya Perlombaan Festival Jepang</b>	<b>Jumlah Anggota</b>
Rp 100.000- Rp 500.000	23
Rp 500.000- Rp 1.000.000	7
<b>Total</b>	<b>30</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti Melalui Penyebaran Angket Pada Tanggal 11 Agustus 2016*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa pengeluaran perbulan anggota komunitas berkisar antara Rp 100.000 sampai dengan Rp 1.000.000. Jumlah pengeluaran tersebut merupakan biaya yang cukup besar untuk ukuran mahasiswa yang masih duduk di bangku perkuliahan. Sebagian besar anggota dari komunitas *White Raven* adalah mahasiswa yang masih menuntut ilmu di lembaga pendidikan dan belum memiliki penghasilan sendiri untuk membiayai kegiatan komunitas, seperti membeli kostum, koleksi *anime*. Hal ini menuntut anggota

<sup>14</sup> . Data diperoleh berdasarkan penyebaran angket tanggal 11 Agustus 2016.

melakukan beberapa strategi. Data terkait strategi peneliti dapatkan melalui penyebaran angket kepada 30 orang anggota komunitas *White Raven* yang berstatus sebagai Mahasiswa. Adapaun data yang didapatkan sebagai berikut:

**Tabel 5: Strategi yang Dilakukan Anggota Komunitas *White Raven* dalam Membiayai Kegiatan Komunitas (Membiayai Kostum, Koleksi *Anime* dan Biaya Perlombaan)**

<b>Strategi Yang Dilakukan Anggota <i>White Raven</i></b>	<b>Jumlah Anggota</b>
Menabung	8
Meminjam Uang Orang Tua	4
Bekerja Tambahan ( <i>Part Time</i> )	18
<b>Total</b>	<b>30</b>

*Sumber: Data Olahan Peneliti Melalui Penyebaran Angket Pada Tanggal 11 Agustus 2016*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa anggota komunitas *White Raven* lebih memilih bekerja untuk membiayai kostum, koleksi *anime* dan untuk biaya kegiatan komunitas lainnya. Hal ini terbukti dari angket yang disebarkan kepada 30 orang anggota komunitas, 18 orang memilih bekerja. Sedangkan sisanya memilih menabung sebanyak 8 orang, kemudian meminjam uang orang tua sebanyak 4 orang. Dapat dikatakan bahwa anggota komunitas rela mengeluarkan uang yang relatif besar, bahkan rela bekerja demi membiayai kostum, koleksi *anime*, serta untuk acara perlombaan Festival Kebudayaan Jepang dan biaya kegiatan komunitas lainnya.

Pola interaksi selanjutnya yaitu interaksi komunitas *White Raven* dengan komunitas pecinta *anime* lainnya.<sup>15</sup> Interaksi yang terjalin antara sesama komunitas pecinta *anime* berupa kerjasama dan persaingan. Kerjasama dapat

<sup>15</sup>. Komunitas *anime* lainnya seperti: *Akamaru*, *Lotus Project*, *Tsubasta J-Community*, *PNCT*, *Looser Dream Team*

dilihat ketika penyelenggaraan festival kebudayaan Jepang tingkat Provinsi seperti festival *ai matsuri* yang diselenggarakan pada tanggal 27 Agustus 2016 di Taman Melati Padang. Beberapa komunitas *anime* se Kota Padang bergabung dalam sebuah panitia untuk menyelenggarakan festival kebudayaan Jepang. Kerjasama yang diciptakan disini adalah kerjasama antara sesama anggota pecinta *anime* untuk menyukseskan acara festival kebudayaan Jepang. Sedangkan untuk intensitas pertemuan komunitas *anime* se Kota Padang dikatakan jarang, sehingga interaksi yang terjalin kurang intensif. Pertemuan komunitas biasanya pada saat acara festival kebudayaan Jepang yang diadakan pihak Universitas di Kota Padang maupun di luar Kota Padang serta yang diadakan oleh komunitas *anime* Kota Padang dan di luar Kota Padang.

Beberapa komunitas *anime* se Kota Padang tidak memiliki jadwal untuk berkumpul pada waktu yang ditetapkan, hanya berkumpul ketika even bertemakan Jepang pada tingkat Provinsi. Adapun persatuan komunitas pecinta *anime* Kota Padang dipimpin oleh seorang ketua. Masing-masing komunitas bebas melakukan kegiatan tidak tergantung dari ketua persatuan komunitas se Kota Padang, karena ketua hanya dijadikan simbol sebagai orang yang disegani oleh komunitas pecinta *anime* se Kota Padang.<sup>16</sup> Sedangkan untuk persatuan komunitas pecinta *anime* se Sumatera Barat, tergabung dalam *group cosplayer* Sumatera Barat yang dibentuk pada tahun 2016. Selain kerjasama, bentuk interaksi antara komunitas pecinta *anime* yaitu persaingan. Persaingan dapat dilihat ketika diadakan festival kebudayaan Jepang, antar komunitas bersaing untuk memenangkan perlombaan yang diselenggarakan. Persaingan ketika perlombaan dapat dilihat dari kostum

---

<sup>16</sup>. Wawancara dengan salah seorang anggota komunitas *White Raven* "OK" pada tanggal 29 April 2016.

yang digunakan oleh masing-masing anggota komunitas. Masing-masing komunitas memiliki konsep tampil dengan mengusung tema berbeda, sehingga kostum yang digunakan masing-masing komunitas juga berbeda. Hal ini menyebabkan masing-masing komunitas memiliki kostum yang lebih bagus dengan harga yang cukup besar agar tidak tersaingi oleh komunitas lainnya.

Interaksi yang terjalin antara sesama kelompok pecinta *anime* juga menggunakan simbol-simbol kelompok. Selain kostum yang merupakan identitas pembeda dengan kelompok *anime* lainnya, komunitas *White Raven* menggunakan simbol “gagak putih berkaki tiga” sebagai simbol kelompok sesuai dengan penamaan komunitas yaitu *White Raven* yang berarti “gagak putih” yang memiliki filosofis tersendiri, yaitu gagak putih biasanya selalu dijauhi dan selalu dipandang rendah oleh gagak hitam. Jadi komunitas ini ingin mengubah dogma orang yang selama ini menganggap rendah derajat gagak putih, ingin menunjukkan bahwa mereka tidak selamanya dianggap rendah, merekalah yang terbang lebih tinggi serta memang pantas untuk dihargai.

Komunitas ini menanamkan nilai-nilai yang terdapat dalam lambang identitas kelompok, berupa gagak yang identik dengan memiliki kecerdasan dan solidaritas yang tinggi. Sedangkan lambang putih melambangkan suci, paling tinggi, sehingga komunitas ini menanamkan nilai bahwa komunitas ini yang lebih tinggi diantara komunitas lainnya. Nilai-nilai inilah yang terinternalisasi dalam pengetahuan masing-masing anggota komunitas. Masing-masing anggota komunitas menganggap komunitas *White Raven* paling tinggi serta komunitas yang menguasai dunia *cosplay* di Kota Padang dibandingkan komunitas lainnya, karena doktrin dari pemaknaan identitas kelompok. Sehingga pembangunan citra

oleh *White Raven* melalui identitas kelompok mengakibatkan orang tertarik masuk kelompok ini, karena orang yang bergabung dalam kelompok secara otomatis sekaligus meningkatkan prestisenya di dunia *cosplay* karena komunitas *White Raven* sebagai komunitas paling tinggi di Kota Padang.

Sedangkan identitas kelompok pecinta *anime* lainnya seperti komunitas *Tsubatsa J-com* memiliki lambang sebelah sayap. Filosofis lambang sebelah sayap yaitu komunitas ini membutuhkan sayap (anggota) agar bisa terbang lebih tinggi. Komunitas ini membutuhkan anggota yang berkompeten serta memiliki kreativitas agar dapat mengukir berbagai prestasi. Komunitas *Akamaru* memiliki lambang *advil read*, yaitu setan merah. Filosofis lambang *advil read* yaitu komunitas ini sebagai komunitas Jepang Pertama di Kota Padang pertama yang dibentuk pada tahun 2004, merupakan komunitas yang menguasai dunia *cosplay*. Komunitas PNCT yang memiliki kepanjangan nama “pikirin nanti *cosplay team*” merupakan komunitas yang menerapkan prinsip santai.

Awalnya komunitas ini tidak memiliki tujuan untuk membentuk komunitas. Hanya terdiri dari beberapa orang yang sering mengikuti lomba namun tidak atas nama komunitas, melainkan nama pribadi. Hal inilah yang menyebabkan komunitas ini memberi nama kelompoknya dengan “pikirkan nanti *cosplay team*” (PNCT). Komunitas *Looser Dream Team* memiliki pemaknaan nama pemimpi yang selalu kalah padahal ingin menang. Masing-masing kelompok sama-sama menjunjung tinggi serta merasa paling terdepan melalui identitas serta nama kelompoknya. Walaupun *White Raven* merupakan komunitas baru, komunitas *White Raven* ingin menunjukkan bahwa mereka bisa menguasai dunia melalui prestasi-prestasi yang diperolehnya dengan mengikuti *event-event*

yang diadakan oleh komunitas sejenis. Dengan adanya simbol kelompok, komunitas *White Raven* ingin mengubah dogma masyarakat awam yang beranggapan kegiatan yang dilakukan oleh komunitas *White Raven* hanya sekedar kegiatan menghambur-hamburkan uang serta anggota dalam komunitas adalah mereka yang krisis akan identitas diri.<sup>17</sup>

Penelitian mengenai komunitas *anime* dan *cosplay* telah banyak dilakukan seperti skripsi Naufal Alif Prabowo Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Airlangga yang berjudul Analisis Teori Praktek Pierre Bordieu Terhadap Kegiatan *Cosplay* bagi *Cosplayer* yang Telah Menikah. Fokus penelitian ini adalah tentang tujuan apa yang dicapai oleh para *cosplayer* yang sudah bekerja dan sudah menikah sehingga mereka masih aktif dalam kegiatan *cosplay*. Penelitian mengenai komunitas *Cosplay* selanjutnya dilakukan oleh Karina Aisyah Mahasiswa Program studi Sastra Jepang Universitas Indonesia dengan Judul Skripsi Rasa Memiliki dalam Komunitas *Cosplay*. Penelitian ini mengkaji tentang rasa memiliki dalam komunitas *Cosplay*. Adanya stigma sosial yang diterima *Cosplayer* di masyarakat menyebabkan *Cosplayer* tidak terbuka dengan orang lain di luar komunitas. Hal inilah yang menyebabkan para penggemar *manga* dan *anime* bergabung dalam komunitas *cosplay* yang merupakan wadah yang menerima siapapun dengan minat yang sama, dan pada saat yang sama memberikan rasa memiliki.

Dari Beberapa Penelitian yang telah dilakukan, disini peneliti lebih tertarik untuk mengkaji tentang *Pola Perilaku Kelompok Pecinta Anime (Studi Kasus: Komunitas White Raven Kota Padang)*

---

<sup>17</sup> . Wawancara dengan salah seorang pendiri komunitas White Raven “AE” pada tanggal 15 Desember 2016.

## **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

Penelitian ini difokuskan kepada pola perilaku sosial kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. *White Raven* merupakan komunitas pecinta *anime* serta hal yang bertemakan kebudayaan Jepang. Pola-pola interaksi yang terjalin dalam komunitas maupun di luar komunitas mempengaruhi serta membentuk pola-pola perilaku komunitas, di mana hasil dari proses interaksi adalah pola perilaku manusia. Begitupula halnya dengan pola interaksi yang terjalin di dalam komunitas dan di luar komunitas *White Raven* akan mempengaruhi pola perilaku anggota komunitas *White Raven*.

Seperti interaksi yang berlangsung melalui kerjasama, persaingan antar sesama anggota komunitas dan anggota di luar komunitas, serta interaksi anggota dalam komunitas melalui penanaman nilai-nilai, aturan, prinsip (*all in*) serta pemaknaan identitas kelompok berupa “gagak putih” telah terinternalisasi dalam kehidupan anggota kelompok, yang menjadikan kecenderungan untuk bertindak. Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi pertanyaan penelitian adalah *bagaimana pola perilaku kelompok pecinta anime dalam komunitas White Raven?*

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara akademik, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif data untuk kajian lanjutan atau penulisan karya ilmiah dalam bidang komunitas.

2. Secara Praktis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan kepada para pembaca, khususnya mengenai Komunitas Pecinta *Anime*.

### **E. Kerangka Teoritis**

Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori masyarakat konsumsi dan *simulacra* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, rasionalitas konsumsi dalam masyarakat konsumen telah jauh berubah, karena saat ini masyarakat membeli barang bukan karena sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan (*needs*), namun lebih sebagai pemenuhan hasrat (*desire*). Kebutuhan dapat dipenuhi dengan mengonsumsi objek, sebaliknya hasrat justru tidak akan pernah terpenuhi.<sup>18</sup> Manusia memiliki kebutuhan-kebutuhan yang membawanya menuju pada objek yang memberikan kepuasan, karena bagaimanapun manusia tidak pernah merasa puas.<sup>19</sup>

Masyarakat konsumsi akan membeli simbol-simbol yang melekat pada suatu objek, sehingga objek-objek konsumsi akan banyak yang terkikis nilai guna dan nilai tukarnya. Banyak orang yang lebih suka membeli “merek” daripada manfaat barang yang dibelinya, karena merek tersebut sekaligus membawa status bagi orang yang memakainya.<sup>20</sup> Saat ini barang yang diproduksi bukan berdasarkan nilai gunanya, melainkan lebih kepada menaikkan prestise. Bahkan barang yang diproduksi telah menghilangkan nilai guna suatu objek.<sup>21</sup> Dapat dikatakan bahwa masyarakat membeli barang tidak berdasarkan pada pemenuhan kebutuhan, melainkan membeli barang karena terdapat simbol-simbol yang

---

<sup>18</sup> . Nanang Martono, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Jakarta, Rajawali Pers, 2011. Hlm. 134.

<sup>19</sup> . Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, Bantul, Kreasi Wacana , 2015. Hal 73-74.

<sup>20</sup> . *Opcit.* Hal 135.

<sup>21</sup> . *Ibid.* Hal 37

melekat pada barang tersebut, yang nantinya akan meningkatkan status dan prestise. Anggota dalam komunitas *White Raven* tidak lagi membeli barang, melainkan membeli produk budaya seperti kostum dengan harga yang cukup besar untuk ukuran mahasiswa yang merupakan cerminan masyarakat konsumsi menurut Baudrillard.

Anggota komunitas bahkan rela bekerja tambahan untuk membayai kostum serta koleksi lainnya seperti *action figure* dan *gundam*. Dapat dikatakan bahwa anggota membeli kostum karena ada simbol serta makna di baliknya. Hal ini disebabkan karena kostum merupakan simbol serta penanda bahwa seseorang menjadi anggota komunitas *White Raven*. Jadi anggota membeli kostum karena ada makna yang melekat pada kostum tersebut, bukan karena kebutuhannya sebagai mahasiswa. Padahal kebutuhan mereka sebagai mahasiswa begitu banyak seperti membeli buku bacaan serta hal lainnya, mereka rela untuk bekerja demi membiayai kostum dimana dibalik kostum terdapat suatu simbol yang mereka kejar.

Teori untuk menganalisis penelitian selanjutnya adalah teori *simulacra*. Menurut Baudrillard *simulacra* merupakan dunia yang terbangun dari seangkrut nilai, fakta, tanda, citra dan kode. Tidak dapat lagi dikenali mana yang asli, yang real, dan mana yang palsu dan yang semu. Dalam ruang ini tidak dapat lagi dikenali mana yang asli dan mana yang palsu, mana yang hasil produksi, mana yang hasil reproduksi, mana yang objek, mana yang subjek atau mana yang penanda mana yang petanda.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>. M. Jacky, Sosiologi, Konsep, Teori dan Metode, Jakarta, Mitra Wacana Media, 2015. Hal 177

Dalam *simulacra* tidak lagi dikenal mana yang asli dan mana yang palsu. Semuanya menjadi bagian realitas yang dijalani dan dihidupi masyarakat. Sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Masyarakat postmoderen tidak lagi mengonsumsi produksi industri yang berbentuk nyata, melainkan *simulacra* atau tiruan dari sesuatu yang sama sekali tidak memiliki realitas seperti citra, impian, simbol, yang terwujud dalam film, internet, hiburan dan lain sebagainya. Melalui *simulacra*, manusia dijebak di dalam satu ruang, yang disadarinya sebagai nyata, meskipun sesungguhnya semu atau khayalan belaka. Manusia mendiami satu ruang realitas, di mana perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis, manusia hidup di dalam satu ruang khayal yang nyata.

Pengaplikasian teori *simulacra* ini terlihat ketika anggota komunitas memakai kostum *anime* pada acara *cosplay* kemudian berdandan layaknya tokoh *anime* lengkap dengan asesoris dengan berpose serta berdialog seperti tokoh *anime*. Memakai kostum sesuai tokoh *anime* idola menjadi sebuah kebanggaan bagi anggota komunitas karena beranggapan ia dapat merasakan menjadi tokoh *anime* serta telah memiliki identitas baru sebagai tokoh *anime*. Padahal identitas tersebut merupakan identitas semu. Bahkan anggota komunitas menggunakan atribut tokoh *anime* hingga ke kampus. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai *simulacra* yaitu terjadinya pengkaburan hingga tidak dapat lagi dibedakan mana identitas asli serta semu.

## F. Penjelasan Konseptual

### 1. Komunitas *White Raven*

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berasal dari kata dasar *communis* yang artinya masyarakat, publik atau banyak orang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas diartikan sebagai sekelompok orang yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu.<sup>23</sup> Komunitas (*community*) dapat didefinisikan sebagai penduduk suatu wilayah yang dapat menjadi tempat terlaksananya kehidupan kelompok manusia.<sup>24</sup> Sedangkan menurut Wenger komunitas adalah sekelompok orang yang saling berbagai masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus.<sup>25</sup>

Komunitas diartikan sebagai wujud masyarakat yang konkret, yang selain memiliki ikatan berdasarkan suatu sistem adat istiadat yang sifatnya kontiniu, dan berdasarkan rasa identitas bersama yang dimiliki semua kesatuan masyarakat, juga terikat oleh lokasi yang nyata dari kesadaran wilayah yang konkret.<sup>26</sup> Dalam kehidupan sehari-hari konsep komunitas digunakan untuk menyatakan pengalaman umum dan kepentingan bersama. Namun pengertian populer komunitas saat ini tidak lagi merujuk kepada lokalitas dan lingkungan bersama, tetapi lebih kepada hubungan

---

<sup>23</sup> . <http://kbbi.web.id/komunitas> <Internet> [Diakses tanggal 13 Agustus 2016]

<sup>24</sup> . Syarbani Syarial, *Dasar-Dasar Sosiologi*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2009. Hlm. 42.

<sup>25</sup> . Sari Karlina. 2009. *Pengertian Komunitas*. [Jurnal] Fakultas Ilmu Budaya : UI

<sup>26</sup> . Jamaludin & Adon Nasrullah, *Sosiologi Perkotaan*, Bandung, Pustaka Setia, 2015. Hlm 6-8

antara orang-orang yang memiliki karakteristik sosial dan identitas yang sama.<sup>27</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pengertian komunitas adalah kelompok sosial terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri karena mempunyai kesamaan dalam banyak hal. Misalnya, kebutuhan, kepercayaan, maksud, minat, bakat, hobi, dan kesamaan lain, sehingga mereka merasa nyaman ketika menyatukan diri karena merasa ada teman dalam hal yang sama. Komunitas *White Raven* merupakan komunitas yang dibentuk berdasarkan hobi terhadap *anime*. Adapun anggota yang tergabung dalam komunitas ini merupakan pecinta hal-hal yang bertemakan dengan Jepang mulai dari gambar *anime* lagu, huruf Jepang, komik *manga* kemudian mereka bergabung atas persamaan hobi tersebut ke dalam sebuah wadah yaitu Komunitas Pecinta *anime*. Anggota yang masuk ke dalam komunitas ini diwajibkan memiliki kostum untuk diperlombakan pada acara *cosplay*. Kostum dalam anggota ini merupakan simbol serta sebagai sesuatu yang berharga.

## 2. *Anime*

*Anime* dapat diartikan sebagai suatu karya sastra yang disajikan dalam bentuk lisan, bergerak dan dapat ditonton. *Anime* adalah animasi khas Jepang yang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gambar *manga* (komik khas Jepang). Kata *anime* tampil dalam

---

<sup>27</sup> . John Scott, *Sosiologi The Key Concept*, Jakarta, Rajawali Pres, 2011. Hlm. 55

bentuk tulisan dalam tiga karakter *katakana a, ni, me* yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris *animation* dan diucapkan sebagai *anime-shon*.<sup>28</sup>

*Anime* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi/kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*, kemudian disingkat menjadi *anime*. Meskipun *anime* tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non-Jepang. *Anime* merupakan turunan dari *manga* (komik Jepang). Biasanya *anime* banyak menyerap cerita dari *manga*, bukan hanya cerita tetapi gambar dari tokoh-tokoh cerita juga diserap dari *manga*.

### 3. Pola Perilaku

Perilaku adalah berbagai tingkah laku yang dibuat oleh manusia dalam hubungannya dengan lingkungan yang meliputi sistem lain atau organisme sekitar serta lingkungan fisik. Perilaku adalah respon sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal maupun eksternal atau bawah sadar, terbuka atau terselubung dan sukarela atau paksaan.<sup>29</sup> Sedangkan pola perilaku adalah pola hubungan yang terbentuk dalam proses interaksi secara berulang-ulang dan secara timbal balik yang mempengaruhi individu atau kelompok sehingga terbentuk pola-pola perilaku atau dapat dikatakan hasil dari proses interaksi adalah

---

<sup>28</sup> . [http:// www.wikipedia.org/wiki/Anime](http://www.wikipedia.org/wiki/Anime). <Internet> [Diakses tanggal 24 April 2016]

<sup>29</sup> . Jacky, Sosiologi Konsep Teori dan Metode, Jakarta, Mitra Wacana Media, 2015. Halaman 17.

pola perilaku. Pola perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*.

## G. Metodologi Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), tepatnya di teater terbuka FBS (pendopo). Walaupun tidak semua anggota komunitas *White Reaven* berasal dari FBS, namun anggota komunitas sering mengadakan *gathering* di Pendopo FBS, sehingga penelitian dilakukan di FBS UNP. Penelitian juga diadakan di *Base Camp* komunitas yang berlokasi di Jalan Asra No. 81 Dadok Tunggul hitam. *Base Camp* merupakan tempat berkumpul, rapat, latihan, tempat penyimpanan serta tempat membuat kostum anggota komunitas.

### 2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Sedangkan menurut Kirk dan Miller penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang fundamental bergantung pada pengamatan terhadap manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan peristiwanya.<sup>30</sup>

Secara sederhana, penelitian kualitatif adalah meneliti informan sebagai subjek penelitian dalam lingkungan hidup kesehariannya. Peneliti

---

<sup>30</sup>. Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2009. Hlm. 92.

memilih menggunakan penelitian kualitatif karena dengan menggunakan pendekatan kualitatif dapat menemukan serta menggali informasi secara lebih rinci terkait fenomena yang diteliti yaitu pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Tipe penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Bogdan mendefinisikan studi kasus sebagai kajian yang rinci atas suatu latar atau peristiwa tertentu. Robson lebih memosisikan studi kasus sebagai suatu strategi untuk melakukan penelitian. Ary menyatakan studi kasus adalah suatu penyelidikan intensif tentang seorang individu, namun terkadang studi kasus juga dapat dipergunakan untuk menyelidiki unit sosial yang lebih kecil seperti keluarga, sekolah, kelompok-kelompok “geng “ anak muda.<sup>31</sup>

Penelitian dengan tipe studi kasus ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi secara utuh dan mendalam tentang pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Peneliti berusaha menggali informasi secara lebih mendalam agar dapat mengungkap apa yang sebenarnya yang terjadi di balik pola perilaku sosial kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Peneliti harus dapat menjalin hubungan yang baik dengan informan, agar peneliti dapat masuk ke dalam suasana kehidupan informan sehingga data yang didapatkan akan mengalir dengan mudah.

### 3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Adapun informan dalam penelitian ini dilakukan

---

<sup>31</sup>. Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, Jakarta, Erlangga, 2009. Hlm. 57.

secara *purposive sampling*, yaitu cara pemilihan informan penelitian yang berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya.<sup>32</sup>

Dalam rangka pengumpulan informasi serta data selama proses penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa *purposive sampling*. Pengambilan sampel sumber data dengan melakukan pertimbangan tertentu dengan maksud menemukan apa yang sesuai dengan tujuan penelitian. Disini peneliti mengambil sampel dengan memilih orang-orang yang dianggap paling tahu tentang informasi yang akan peneliti dapatkan, sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.

Jumlah informan penelitian adalah sebanyak 34 orang. Yang terdiri dari 25 orang anggota komunitas, 5 orang teman-teman anggota komunitas. Kemudian 2 orang anggota komunitas *Taiga* dan *J-lover Andalus* dan 2 orang penggemar *anime* di luar komunitas. Adapun rincian informan dalam penelitian ini adalah informan yang memenuhi kriteria sebagai berikut: a) anggota komunitas yang berstatus sebagai Mahasiswa, b) anggota Komunitas *White Raven* yang masih aktif dalam komunitas serta masih berpartisipasi dalam kegiatan *cosplay*, c) anggota komunitas yang bekerja untuk membiayai kostum, koleksi *anime* serta biaya perlombaan Festival Kebudayaan Jepang lainnya. d) anggota komunitas yang merupakan pihak paling berpengaruh dalam komunitas e) anggota komunitas pecinta *anime* kota padang selain anggota komunitas *White*

---

<sup>32</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011, Hlm 133.

*Raven* f) teman-teman dari anggota komunitas *White Raven* g) penggemar *anime* yang tidak tergabung dalam komunitas

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu cara pengumpulan data dalam suatu penelitian. Karena menyangkut data maka wawancara merupakan salah satu elemen penting dalam proses penelitian. Wawancara (interview) dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara bertanya langsung secara bertatap muka (*face to face*).<sup>33</sup> Wawancara adalah alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama wawancara adalah adanya kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (interviewer) dengan sumber informasi (interviewee).<sup>34</sup>

Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*), dengan mengumpulkan sejumlah data dari informan, dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis agar data yang ingin diperoleh lebih lengkap dan valid. Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi secara lebih mendalam terkait pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Peneliti membangun suasana yang nyaman serta berusaha masuk ke

---

<sup>33</sup> . Bagong Suyanto & Sutinah, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta, Kencana, 2008. Hlm. 69.

<sup>34</sup> . Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial*, Jakarta, Erlangga, 2009. Hlm. 179.

dalam dunia anggota komunitas dengan bercerita tentang berbagai jenis film *anime*, sehingga informan lebih terbuka menceritakan berbagai hal terkait *anime*.

Wawancara peneliti lakukan sebelum *gathering* dan ketika berlangsung *gathering* setiap hari Kamis di Pendopo FBS UNP. Hal ini peneliti lakukan karena agar bisa sekaligus melakukan observasi dengan mengamati kegiatan serta perilaku anggota komunitas. Kesulitan yang peneliti rasakan ketika wawancara yaitu sulitnya menemui informan yang berada di luar UNP. Peneliti hanya bisa menemui informan tersebut ketika *gathering* pada hari Kamis.

b. Observasi

Menurut S. Margono observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala pada objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa. Menurut Tan dan Alfian cara penelitian yang mengandalkan metode observasi sangat penting, terutama jika penelitian tersebut dilakukan terhadap masyarakat yang masih belum terbiasa untuk mengutarakan perasaan, gagasan dan pengetahuannya. Dengan cara observasi partisipasi peneliti dapat lebih memahami pola pikir dan pola kehidupan masyarakat yang diteliti.<sup>35</sup>

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati kegiatan yang dilakukan komunitas *White Raven*. Pengamatan dilakukan dengan mendatangi berbagai even yang bertemakan festival kebudayaan Jepang yang melibatkan komunitas

---

<sup>35</sup>. Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 2009. Hlm. 173.

*White Raven*. Kegiatan yang peneliti datangi baik kegiatan yang diselenggarakan komunitas maupun kegiatan yang diselenggarakan komunitas pecinta *anime* lainnya yang melibatkan komunitas *White Raven*. Pada beberapa even festival kebudayaan Jepang yang peneliti datangi, peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana pola perilaku anggota komunitas ketika memakai kostum lengkap dengan asesoris dan menirukan gerak-gerik dan gaya tokoh *anime* yang dibawakan. Anggota komunitas terlihat sangat menjiwai karakter tokoh *anime* yang dibawakan.

Kemudian mengamati kegiatan di luar even tersebut seperti *gathering* mingguan yang dilakukan setiap Kamis pukul 16.00 WIB bertempat di teater terbuka FBS (pendopo) UNP. Pada saat *gathering* peneliti mengamati pola perilaku anggota komunitas dengan melihat bagaimana gaya berpakaian, gaya rambut, gaya berbicara serta istilah-istilah Jepang yang mereka gunakan. Observasi juga dilakukan di *basecamp* komunitas yang bertempat di Jalan Asra No.81 Dadok, Tunggul hitam. Ketika berada di *basecamp* peneliti melakukan observasi dengan melihat koleksi kostum dari anggota komunitas lengkap dengan asesoris. Kemudian peneliti juga mengunjungi tempat kos anggota komunitas untuk melihat berbagai koleksi yang dimiliki anggota komunitas.

Kesulitan yang peneliti rasakan ketika melakukan observasi adalah tidak dapat mengunjungi rumah anggota komunitas yang bertempat tinggal di Padang untuk melihat berbagai koleksi kostum

dan berbagai barang yang bertemakan *anime*. Peneliti tidak mendapatkan izin karena pihak orang tua tidak mengetahui mereka masuk ke dalam komunitas. Hal ini menyebabkan informan tidak memberikan izin. Sedangkan kemudahan peneliti selama observasi adalah anggota komunitas memberikan izin kepada peneliti untuk mengikuti *gathering* setiap hari Kamis.

c. Dokumentasi

Teknik dokumenter diartikan sebagai cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil atau hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.<sup>36</sup> Dalam penelitian analisis dokumen informasi ditemukan dalam foto, bahan statistik, dokumen atau dalam berbagai sumber bacaan lainnya baik yang tersimpan di perpustakaan umum, pada lembaga-lembaga resmi, maupun dalam koleksi perorangan.<sup>37</sup>

Studi dokumentasi ini dilakukan sebagai data sekunder dalam penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini dokumentasi diperoleh dari buku, jurnal, skripsi yang berkaitan dengan komunitas. Selain itu dokumentasi diperoleh dari foto-foto kegiatan anggota komunitas *White Raven* ketika mengikuti perlombaan yang bertemakan Festival Kebudayaan Jepang serta foto berbagai

---

<sup>36</sup> . *Ibid*, Halaman 191.

<sup>37</sup> . Muri Yusuf. 2007. Metode Penelitian. Padang: UNP Pres. Halaman 250

koleksi anggota komunitas seperti koleksi kostum, *action figure* dan *gundam*.

## 5. Triangulasi Data

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi data untuk meningkatkan validitas data serta menghilangkan subjektivitas peneliti. Triangulasi data yang peneliti gunakan yaitu triangulasi sumber. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif.

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang sama kepada beberapa informan yang berbeda, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang sama. Adapun pihak-pihak yang dijadikan sumber lain untuk menggali kebenaran fakta yang terjadi di lapangan yaitu beberapa anggota komunitas di luar informan penelitian yang telah ditentukan berdasarkan kriteria tertentu yaitu beberapa mahasiswa di luar komunitas yang tergabung dengan komunitas pecinta *anime* Kota Padang dan teman-teman dari anggota komunitas *White Raven* dan penggemar *anime* yang tidak tergabung dalam komunitas.

---

<sup>38</sup>. Lexy Maleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung, Rosdakarya 1998. Hlm. 178

## 6. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak peneliti memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Atau dengan kata lain dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Analisis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Haberman. Pada model analisis ini ada tiga komponen analisis yang harus diperhatikan, diantaranya adalah<sup>39</sup> :

### a) Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyerdehanan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catataan tertulis di lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang dicatat oleh peneliti pada saat masih dilapangan selama melakukan observasi dikumpulkan dan dilakukan reduksi. Setelah data diperoleh dari lapangan, kemudian data dirangkum dan diseleksi sesuai dengan fokus penelitian ini yaitu pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*.

### b) Penyajian Data

Dalam penelitian ini setelah data direduksi, kemudian disajikan dalam wujud sekumpulan informasi tentang pola perilaku kelompok

---

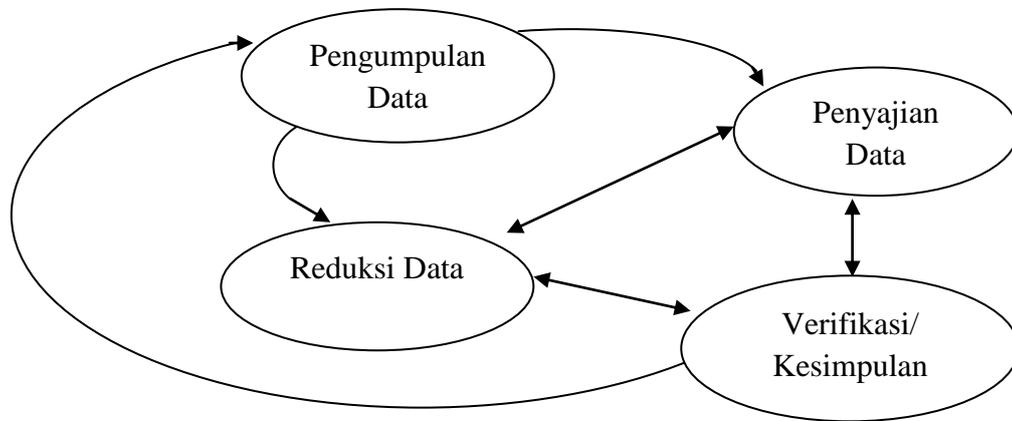
<sup>39</sup>.Tjetjep Rohendi Rohidi, *Analisis Data Kualitatif (Terjemahan)*, Jakarta, UI Press, 2009. Hlm. 16-20.

pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven* yang telah tersusun dengan baik melalui ringkasan atau rangkuman. Rangkuman tersebut didasarkan pada data-data yang telah diseleksi atau direduksi yang memuat seluruh jawaban yang dijadikan permasalahan dalam penelitian. Setelah dilakukan penyusunan, maka peneliti mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan peneliti angkat yaitu yaitu pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*.

c) Penarikan Kesimpulan (verifikasi)

Setelah data direduksi serta disajikan, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Kesimpulan dari data-data yang terkumpul inilah yang dijadikan bahan pembahasan atas permasalahan dalam penelitian ini yaitu tentang yaitu pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*. Data yang diperoleh dicari maknanya, kemudian data tersebut disimpulkan dan disajikan dalam bentuk uraian kata-kata dan kalimat yang mudah dimengerti. Verifikasi data diperoleh berdasarkan informasi yang didapat di lapangan sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai pola perilaku kelompok pecinta *anime* dalam komunitas *White Raven*.

Skema model analisis data interaktif dari Milles dan Huberman<sup>40</sup>



---

<sup>40</sup> . *Ibid*, Halaman 20.