

**PEMENUHAN KEPUASAAN KEBUTUHAN TERHADAP ANIME PADA
KOMUNITAS *WHITE RAVEN* DI KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh:

RAHMI HAMDALA

1206083/2012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PEMENUHAN KEPUASAN KEBUTUHAN TERHADAP *ANIME* PADA KOMUNITAS *WHITE RAVEN* DI KOTA PADANG

Nama : Rahmi Hamdala
BP/NIM : 2012/1206083
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Delmira Syafrini, S.Sos., MA
NIP.19830518 200912 2 004

Pembimbing II



Ike Sylvia S.IP., M.Si
NIP. 19770608 200501 2 002

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Prof. Dr. Syafri 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
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Rabu, 24 Mei 2017

PEMENUHAN KEPUASAAN KEBUTUHAN TERHADAP *ANIME* PADA KOMUNITAS *WHITE RAVEN* DI KOTA PADANG

Nama : Rahmi Hamdala
BP/NIM : 2012/1206083
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2017

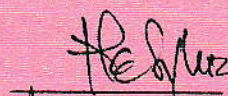
TIM PENGUJI NAMA

TANDA TANGAN

1. Ketua : Delmira Syafrini, S.Sos., MA



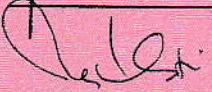
2. Sekretaris : Ike Sylvia, S.IP., M.Si



3. Anggota : Nora Susilawati, S.Sos., M.Si



4. Anggota : Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si



5. Anggota : Dr. Desy Mardhiah, S.ThI., S.Sos., M.Si



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmi Hamdala
BP/NIM : 2012/1206083
Program Studi : Pendidikan Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pemenuhan Kepuasan Kebutuhan terhadap *Anime* pada Komunitas *White Raven* di Kota Padang**" adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya siap diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2017

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan Sosiologi



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

Saya yang menyatakan,



Rahmi Hamdala
NIM: 1206083/2012

ABSTRAK

Rahmi Hamdala, 1201827: Pemenuhan Kepuasan Kebutuhan terhadap *Anime* pada Komunitas *White Raven* di Kota Padang. **Skripsi. Jurusan Sosiologi FIS UNP. 2017**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan sekelompok orang yang memiliki kesamaan hobi terhadap budaya modern Jepang seperti *anime* sehingga memberikan wadah untuk menyalurkan hobi dan kecintaan dari anggota komunitas *White Raven*. Hobi dan kecintaan terhadap *anime* membuat anggota komunitas rela menghabiskan banyak uang, waktu serta tenaga untuk kepentingan-kepentingan yang berhubungan dengan *anime* dan komunitasnya. Kecintaan terhadap *anime* mendorong anggota komunitas untuk melakukan berbagai cara agar kebutuhan mereka terhadap *anime* bisa terpenuhi, sehingga memberikan kepuasan tersendiri bagi anggota komunitas.

Penelitian ini dianalisis menggunakan teori aksi dari Talcot Parsons. Menurut Parsons manusia merupakan aktor yang kreatif dari realitas sosialnya dan memiliki kebebasan untuk bertindak dan menetapkan cara atau alat dari sejumlah alternatif yang tersedia dalam rangka mencapai tujuan. Dalam artian sebagai pecinta *anime* adanya keinginan anggota komunitas untuk memenuhi kepuasan terhadap *anime* dengan melakukan berbagai cara atau alternatif baik dari segi perilaku pecinta *anime* maupun dari segi materi yang harus diperoleh untuk mengoleksi *manga*, *action figure*, kostum dan mengikuti even-even yang bertemakan budaya Jepang agar kepuasan terhadap *anime* bisa dipenuhi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kualitatif, tipe penelitian studi kasus, pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Informan penelitian berjumlah 30 orang yang terdiri atas 25 anggota komunitas *White Raven*, 2 orang pecinta *anime* yang tidak bergabung dengan komunitas, 3 orang teman-teman dari anggota komunitas *White Raven*. 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 mengungkapkan bahwa ada dua cara yang dilakukan oleh anggota komunitas untuk memenuhi kepuasan kebutuhan terhadap *anime* antara lain: 1) kebutuhan dari aspek psikologi, yaitu (1) perilaku menarik diri untuk menonton film *anime*, (2) mengoleksi *manga* dan *action figure* terlengkap dan terupdate, (3) kepuasan anggota komunitas melalui kepemilikan kostum. 2) Kebutuhan dari segi materi, untuk memperoleh semua hal tersebut mereka mencari alternatif untuk mendapatkan uang dengan cara, yakni (1) kerja *part time*, (2) jual beli kostum, (3) menabung dari uang saku pribadi, (4) meminta kepada orang tua.

Kata kunci: Kebutuhan, Kepuasan, *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 ”Pemenuhan Kepuasan Kebutuhan terhadap *Anime* pada Komunitas *White Raven* di Kota Padang”. Tidak lupa 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 Ibu Delmira Syafrini, S.Sos, M.A sebagai pembimbing I dan kepada Ibu Ike Sylvia, S.IP, M.Si sebagai pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta dengan penuh kesabaran membimbing peneliti menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ketua dan Ibu Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si, Ibu Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si dan Ibu Dr. Desy Mardhiah, S.Thl., S.Sos., M.Si selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Delmira Syafrini, S.Sos, M.A selaku Pembimbing Akademik (PA).
4. Bapak dan Ibu staf pengajar Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial (FIS) beserta staff dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
6. Teristimewa untuk keluarga tercinta, Ayahanda Syafarli (Alm), Ibunda Ramaina, Uda Syaiful Anwar dan Rahman Shidiq serta Uni Sastri Yunita yang telah memberikan dukungan materil serta moril dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kemudian untuk keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
7. Keluarga besar Kos Bondo 5, Abang serta sahabat sekaligus suporter terbaik: Fitra, Ai, Dewi, Feji, Liza, Nola, Nurul, Ririn, Sulis, Tira, Rafli, Ibal, Agung, dan teman “Pejuang 2”, terimakasih sudah memberikan batuan, semangat serta motivasi baik selama duduk di bangku perkuliahan maupun sampai penulisan skripsi ini.
8. Anggota komunitas *White Raven* (para Gagak Putih) yang telah meluangkan waktunya memberikan berbagai informasi yang sangat berharga bagi penulis. Teristimewa untuk 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, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Kerangka Teori.....	13
F. Penjelasan Konseptual.....	17
a. Komunitas <i>White Raven</i>	17
b. <i>Anime</i>	18
c. Kebutuhan dan Kepuasan.....	19
G. Metodologi Penelitian.....	20
1. Lokasi Penelitian.....	20
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	20
3. Informan Penelitian.....	22
4. Teknik Pengumpulan Data.....	23
1) Observasi.....	23
2) Wawancara.....	25
3) Studi Dokumentasi.....	27
5. Triangulasi Data.....	28
6. Teknik Analisis Data.....	29
BAB II GAMBARAN UMUM KOMUNITAS <i>WHITE RAVEN</i> KOTA PADANG	
1. Sejarah <i>Anime</i> di Indonesia.....	32
2. Sejarah Terbentuknya Komunitas Pecinta <i>Anime</i> di Indonesia.....	38

3. Proses Awal Tebentuknya Komunitas <i>White Raven</i>	39
4. Proses Perkembangan Komunitas <i>White Raven</i>	42
5. Tujuan dan Kegiatan Komunitas <i>White Raven</i>	45
6. Struktur Komunitas <i>White Raven</i>	49
7. Syarat Bergabung ke dalam Komunitas <i>White Raven</i>	50
8. Anggota Komunitas <i>White Raven</i>	52
9. Koleksi <i>Anime</i> Anggota Komunitas <i>White Raven</i>	53
1) Mengoleksi Film <i>Anime</i>	54
2) Mengoleksi <i>Manga</i> (Komik Jepang).....	55
3) Mengoleksi Kostum.....	56
4) Mengoleksi <i>Action Figure</i> Tokoh <i>Anime</i>	57
BAB III PEMENUHAN KEPUASAN terhadap ANIME pada	
KOMUNITAS WHITE RAVEN	
A. Kebutuhan dari Aspek Psikologi.....	63
1. Perilaku Menarik Diri untuk Menonton Film <i>Anime</i>	64
2. Mengoleksi <i>Manga</i> serta <i>Action Figure</i> Terlengkap dan Terupdate... ..	78
3. Kepuasan Anggota Komunitas melalui Kepemilikan Kostum.....	92
B. Kebutuhan dari Aspek Materi.....	102
1. Kerja <i>Part Time</i>	103
2. Jual Beli Kostum.....	111
3. Menabung dari Uang Saku Pribadi.....	118
4. Meminta Kepada Orang Tua.....	126
BAB IV KESIMPULAN	
A. Kesimpulan.....	134
B. Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nama Komunitas Pecinta <i>Anime</i> di Kota Padang	4
Tabel 2. Jumlah Anggota Tetap Komunitas <i>White Raven</i> Kota Padang	6
Tabel 3. Nama-Nama Anggota Tetap Komunitas <i>White Raven</i> Beserta Waktu (Setiap Hari) dan Uang (Per Bulan) yang Dhabiskan Untuk Kepentingan <i>anime</i> .	7
Tabel 4. Keanggotaan Komunitas <i>White Raven</i> Kota Padang	42

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya populer merupakan budaya yang muncul dari interaksi sehari-hari dari kebutuhan suatu masyarakat tertentu. Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai dari memasak, gaya berpakaian, olahraga, dunia hiburan dan lainnya. Budaya populer bersifat dinamis dalam jangka waktu pendek atau waktu panjang karena selalu berubah mengikuti zaman dan memahami selera masyarakat luas.¹ Salah satu jenisnya adalah budaya populer Jepang yang beragam dengan mempresentasikan cara hidup yang dinikmati dan dimiliki oleh orang pada umumnya. Ragam budaya populer Jepang yang terkenal meliputi *anime*, *manga*, film, musik, hingga pada gaya pakaian kaum muda Jepang. *Anime* dan *manga* juga berkembang pada kehidupan masyarakat Indonesia.²

Anime merupakan hasil dari pikiran seseorang yang diapresiasi dalam bentuk karya yang dapat dinikmati oleh masyarakat luas. *Anime*³ dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton.⁴ *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga*⁵ yang banyak digemari dan disukai oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa. Tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga terdapat pesan-pesan moral yang bagus,

¹ Nency Prihastuti, Pambudi Handoyo. 2014. Interaksi Simbolik Penggemar Jepang (*Otaku*). *Jurnal: Jurusan Sosiologi*. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya.

² Mutiara Cahya Aghnia. 2011. Perancangan *Anime Community Center*. *Jurnal: Program Studi Sarjana Desain Interior*. Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). ITB

³ *Anime* adalah nama lain dari film kartun Jepang

⁴ Kuncoro Adhi Prasetyo. 2014. Pengaruh *Anime*. *Jurnal: Program Studi Jepang*. Fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya, Universitas Indonesia.

⁵ *Manga* adalah sebutan dari komik bahasa Jepang.

banyaknya pelajaran-pelajaran hidup yang bisa diambil, serta dapat juga menginspirasi *audiens* ketika menonton *anime* baik itu dari gaya berbusana maupun karakter dari tokoh *anime* tersebut.⁶ Adapun beberapa judul film *anime* yaitu *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball*, *Conan*, *Avatar*, dan sebagainya.

Munculnya budaya populer Jepang menjadi sebuah wadah atau media bagi para penggemarnya untuk menyalurkan ekspresi dan kreativitas, seperti mengeksperisikan dirinya dalam *cosplay*⁷ yang sering dijumpai pada even-even yang bertemakan budaya modern Jepang (*Bunkasai*).⁸ Para penggemar *anime* menampilkan dirinya dengan memakai kostum dari tokoh *anime* yang mereka idolakan. Ada juga yang meniru karakter tokoh *anime* yang diidolakan, misalnya tokoh idola yang mempunyai sifat pantang menyerah, kemudian sifat tokoh tersebut ditiru oleh para penggemarnya dalam *cosplay* dan ada juga yang menirunya dalam kehidupan sehari-hari.

Berkembangnya budaya populer Jepang di atas, sering menimbulkan terbentuknya komunitas pecinta atau penggemar. Komunitas pecinta terbentuk didasari rasa simpati, rasa persahabatan, hobi yang sama, visi dan misi yang sama dengan sesama penggemar lain yang memiliki ketertarikan yang sama. Salah satu kelompok pecinta yang terkenal secara global adalah kelompok

⁶ Fitri Ani. 2015. *Dunia Anime.Pengertian Anime*.htm. Diakses: 25 Februari 2016. (online).

⁷ *Cosplay (Costume Player)* adalah kegiatan para penggemar *anime* dan *manga* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat dan mengenakan kostum dan berdandan meniru karakter tokoh *anime* atau *manga* tertentu dengan tujuan untuk tampil di depan publik melakukan pemotretan. Tersedia dalam: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/58109/3/Chapter%20II.pdf> (Internet). (Jurnal). Diakses 25 Februari 2016.

⁸ Antar Venus, Lucky Helmi. 2014. Budaya Populer Jepang di Indonesia. Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota *Cosplay Party* Bandung. *Jurnal: Jurusan Manajemen Komunikasi*. Universitas Indonesia.

pecinta *anime* (komunitas *anime*).⁹ Komunitas *anime* memudahkan para pecinta *anime* dalam mencari informasi mengenai *anime* yang mereka sukai.

Masuknya *anime* di Indonesia juga memunculkan komunitas-komunitas pecinta *anime*. Saat ini banyak ditemukan komunitas *anime* di Indonesia seperti, *Komunitas Anime Manga Indonesia* (KAMI), *Onepiece Lover Indonesia* (KOPI), *Komunitas Anime Otaku Rakyat Indonesia* (KAORI), *Komunitas Pecinta Naruto Indonesia* (KPNI), dan lain sebagainya.¹⁰ Perkembangan komunitas *anime* di beberapa kota besar di Indonesia juga memunculkan komunitas *anime* di Sumatera Barat, khususnya Kota Padang. Komunitas memang tempat dimana berbagi hal, baik itu informasi tentang hobi yang mereka sukai maupun cerita mereka di luar komunitas. Komunitas *anime* yang ada di Kota Padang diantaranya: *Komunitas Akamaru*, *Komunitas Lotus Project*, *Komunitas Tsubatsa J-Comunity*, *Komunitas PNCT*, *Komunitas Looser Dream Team* dan *Komunitas White Raven*. Berikut rincian nama-nama komunitas *anime* Kota Padang:

⁹ Aulia Puspaning Galih. 2011. Aktualisasi Diri Kelompok Penggemar (*Fandom*) *Manga*. *Jurnal: Korespondensi Departemen Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Universitas Airlangga.

¹⁰ *No name*. 2015. (Jurnal)

Tabel 1. Nama Komunitas Pecinta Anime di Kota Padang:

No	Nama Komunitas	Jenjang Pendidikan/ Perguruan Tinggi	Base Camp ¹¹	Jumlah Anggota
1	<i>Akamaru</i>	UNAND, UNP	Taman Budaya	31
2	<i>Lotus Project</i>	UNAND	Taman Budaya	21
3	<i>Looser Dream Team</i>	UNAND	Taman Budaya	25
4	<i>PNCT</i>	UNAND	Taman Budaya	27
5	<i>Tsubatsa J-Community</i>	UNAND	Taman Budaya	24
6	<i>White Raven</i>	UNP, UBH, Politeknik Negeri Padang, Dharma Andalas, SMP, SLTA	Jln. Asra, No. 81 Dadok Tunggul Hitam dan tempat <i>Gathring</i> di Pendopo FBS UNP	44

Sumber: Data diolah dari observasi dan wawancara peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui penamaan masing-masing komunitas, seperti komunitas *Akamaru* memiliki lambang *advil read*, yaitu setan merah. Komunitas ini sebagai komunitas Jepang pertama di Kota Padang yang dibentuk pada tahun 2004 dengan menguasai dunia *cosplay*. Komunitas *Looser Dream Team* memiliki pemaknaan nama pemimpin yang selalu kalah padahal ingin menang. 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 *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. Sedangkan penamaan

¹¹ *Base Came* adalah istilah tempat berkumpul para anggota komunitas.

komunitas *White Raven* memiliki arti “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. Masing-masing kelompok sama-sama menjunjung tinggi serta merasa paling terdepan melalui identitas serta nama kelompoknya.¹²

Dari penamaan komunitas serta jenjang pendidikan dan jumlah anggota komunitas terlihat bahwa komunitas *White Raven* memiliki jumlah anggota yang paling banyak. Hal inilah yang menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian terhadap komunitas *White Raven* sebagai komunitas yang memiliki jumlah anggota yang paling banyak dibandingkan komunitas *anime* lainnya. *White Raven* diidentikan dengan komunitas yang mempunyai semangat (*fighting*) tampil yang tinggi serta heboh dan rusuh yang berbeda dengan komunitas *anime* lainnya. Semangat yang dimiliki oleh anggota komunitas inilah yang mendorong mereka untuk selalu aktif tampil pada kegiatan yang bertemakan budaya Jepang dan selalu memenangkan perlombaan. Walaupun *White Raven* merupakan komunitas baru, komunitas ini ingin menunjukkan bahwa mereka bisa menguasai dunia melalui prestasi-prestasi yang diperolehnya dengan mengikuti even-even yang diadakan oleh komunitas sejenis.

¹² Sumber: Wawancara dengan komunitas *Anime* di Kota Padang, pada tanggal 20 Desember 2016.

Komunitas ini didirikan pada tahun 2013 yang dibentuk oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa angkatan 2011 Universitas Negeri Padang (UNP). Anggota komunitas ini terdiri dari pelajar dengan jenjang pendidikan yang berbeda mulai dari SMP, SMA, mahasiswa dari perguruan tinggi yang berbeda diantaranya, Universitas Negeri Padang (UNP), Universitas Bung Hatta (UBH), Politeknik Padang dan umum. Pada setiap tahunnya jumlah anggota komunitas *White Raven* selalu mengalami perkembangan atau peningkatan. Terlihat pada awal berdirinya komunitas *White Raven* yaitu tahun 2013 anggota komunitas ini berjumlah 10 orang (anggota pendiri). Pada tahun 2014 anggota komunitas *White Raven* berjumlah 32 orang. Kemudian pada tahun 2015 anggota komunitas berjumlah 40 orang dan tahun 2016 anggotanya berjumlah 44 orang. Komunitas *White Raven* memiliki anggota tetap (inti) dan anggota tidak tetap. Anggota tetap adalah mereka yang membentuk komunitas atau pendiri komunitas dengan segala strukturnya. Sedangkan anggota tidak tetap adalah mereka yang tergabung melalui media sosial seperti group *facebook*, *instagram*, dan media sosial lainnya. Berikut jumlah anggota tetap komunitas *White Raven*:

Tabel 2. Jumlah Anggota Tetap Komunitas *White Raven* Kota Padang:

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah
1	SLTP	4 orang
2	SLTA	6 orang
3	Perguruan Tinggi	34 orang
Total		44 orang

Sumber: Data Awal Hasil Wawancara dengan Pendiri Komunitas *White Raven* (25 Februari 2016)

Dari jumlah anggota-anggota tetap komunitas *White Raven* di atas, memiliki kecintaan yang lebih terhadap *anime* sehingga mereka rela

menghabiskan banyak uang dan waktunya untuk kepentingan yang berhubungan dengan hobi yang mereka cintai atau gemari, serta mengikuti kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh komunitas pecinta *animenya*. Berikut nama-nama anggota tetap komunitas *White Raven* beserta uang dan waktu yang mereka habiskan untuk kepentingan *anime*:

Tabel 3. Nama-Nama Anggota Tetap Komunitas *White Raven* Beserta Waktu (Setiap Hari) dan Uang (Per-Bulan) yang Dihabiskan Untuk Kepentingan *Anime*:

No	Nama	Jenjang Pendidikan	Rata-Rata Waktu Menonton (Setiap Hari)	Rata-Rata Pengeluaran Per-Bulan (RP)
1	MH	Mahasiswa	± 15 jam	300.000-500.000
2	YL	Mahasiswa	± 10 jam	100.000-300.000
3	FR	Mahasiswa	± 17 jam	300.000-500.000
4	AS	Mahasiswa	± 18 jam	300.000-500.000
5	RY	Mahasiswa	± 13 jam	300.000-500.000
6	MO	Mahasiswa	± 18 jam	300.000-500.000
7	JL	Mahasiswa	± 8 jam	100.000-300.000
8	TA	Mahasiswa	± 12 jam	300.000-500.000
9	HS	Mahasiswa	± 16 jam	300.000-500.000
10	RD	Mahasiswa	± 18 jam	300.000-500.000
11	WK	Mahasiswa	± 18 jam	300.000-500.000
12	AE	Mahasiswa	± 17 jam	300.000-500.000
13	FW	Mahasiswa	± 13 jam	300.000-500.000
14	WS	Mahasiswa	± 18 jam	300.000-500.000
15	NF	Mahasiswa	± 17 jam	300.000-500.000
16	FG	Mahasiswa	± 7 jam	100.000-300.000
17	TK	Mahasiswa	± 10 jam	100.000-300.000
18	LZ	Mahasiswa	± 8 jam	100.000-300.000
19	FD	Mahasiswa	± 14 jam	300.000-500.000
20	IU	Mahasiswa	± 8 jam	100.000-300.000
21	MZ	Mahasiswa	± 10 jam	100.000-300.000
22	AR	Mahasiswa	± 16 jam	300.000-500.000
23	IL	Mahasiswa	± 15 jam	300.000-500.000
24	IS	Mahasiswa	± 10 jam	100.000-300.000
25	FH	Mahasiswa	± 8 jam	100.000-300.000
26	CD	Mahasiswa	± 14 jam	300.000-500.000
27	AG	Mahasiswa	± 15 jam	300.000-500.000
28	WU	Mahasiswa	± 13 jam	300.000-500.000
29	JF	SMA	± 8 jam	100.000-300.000
30	FA	SMA	± 5 jam	100.000-300.000

Sumber: Data Diolah dari Wawancara dan Observasi dengan Anggota Komunitas *White Raven*

Data tabel di atas dapat dilihat bahwa, kecintaan anggota komunitas *White Raven* terhadap *anime*. Hal ini terlihat dari kerelaan anggota komunitas untuk menghabiskan waktu dalam kisaran 10 jam sampai 18 jam perhari untuk menonton *anime*, sebagian ada juga yang hobi membaca *manga* dan bermain *game*. Biaya yang dikeluarkan juga tidak sedikit, mulai dari Rp. 100.000,- sampai Rp. 500.000,- per bulan. Pengeluaran dalam kisaran Rp. 100.000,- sampai Rp. 300.000,- digunakan oleh anggota komunitas untuk membeli koleksi-koleksi *anime*, beli *manga*, *action figure*, *download anime* terbaru, dan pernak-pernik lainnya yang berhubungan dengan tokoh film *anime* yang diidolakan. Sedangkan pengeluaran dalam kisaran Rp. 300.000,- sampai Rp. 500.000,- per bulan digunakan untuk membeli bahan-bahan pembuatan kostum, serta membeli aksesoris pelengkap kostum dan membeli kostum jadi atau siap pakai. Jika telah mendekati even, anggota komunitas bisa menghabiskan uang dalam kisaran Rp. 300.000,- sampai 1 jutaan yang digunakan untuk membeli bahan-bahan dalam pembuatan kostum serta keperluan lain yang berhubungan dengan persiapan perlombaan.

Komunitas *White Raven* terbentuk dengan latar belakang sama-sama menyukai hobi menonton *anime*, membaca *manga*, dan juga ada yang hobi bermain *game*, menyukai musik Jepang, bahasa Jepang, dan lainnya yang berhubungan dengan budaya modern Jepang. Kesamaan hobi tersebut membentuk suatu komunitas *anime* sebagai wadah untuk menyalurkan hobi dan kegemarannya agar tercapainya suatu tujuan. Dalam komunitas *White Raven* mempunyai aturan yaitu kumpul rutin (*gathering*) yang dilakukan seminggu sekali pada hari Kamis, pukul 16.00 WIB - 24.00 WIB di Pendopo

Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.¹³ Anggota komunitas berkumpul dengan tujuan untuk saling bercerita tentang film-film *anime* terbaru (*update anime*), saling bercerita tentang tokoh-tokoh *anime* yang idolakan dalam film *anime* yang mereka sukai, mengumpulkan uang iuran atau kas yang digunakan untuk mengikuti even-even yang bertemakan budaya modern Jepang dan saling berbagi film *anime*. Salah satu even yang pernah diikuti oleh komunitas ini adalah even *Bunkasai* yang diselenggarakan oleh komunitas pecinta *anime* lainnya di dalam Kota Padang maupun di luar seperti di Pekanbaru dan Jakarta.¹⁴

Komunitas *White Raven* dapat dikatakan sebagai *otaku*.¹⁵ *Otaku* adalah sebutan bagi orang yang mencintai lebih budaya visual Jepang seperti *anime*, *manga*, *cosplay*, *games*, serta musik. Sebagai pecinta *anime* sejati, anggota komunitas *White Raven* rela menghabiskan waktu dan banyak uangnya untuk kepentingan yang berhubungan dengan *anime* dan anggota komunitas ini tentu juga mempunyai keinginan untuk memiliki dan mengoleksi benda-benda atau pernak-pernik yang ada pada diri tokoh *anime* atau ada juga dari tokoh komik yang mereka idolakan. Seperti menggunakan produk-produk yang bergambar *anime* yang meliputi mainan kunci, topi, gelang, jaket, kemeja, *action figure*, kostum dan sebagainya. Untuk mendapatkan dan memiliki semua hal

¹³ Pendopo FBS adalah tempat *gathering* atau berkumpulnya Komunitas *White Raven* secara rutin satu kali seminggu. Sedangkan *bascam* nya terletak di jalan Asra No. 18 Dadok, Tunggul Hitam.

¹⁴ Wawancara dengan anggota komunitas *White Raven* (Okto) pada tanggal 25 Februari 2016.

¹⁵ *Otaku* adalah istilah dari bahasa Jepang yang digunakan untuk mengacu kepada orang-orang yang memiliki minat yang obsesif, biasanya dalam hal *anime*, *manga* dan video games. Istilah *Otaku* besar berasal dari percakapan antara penggemar *anime* yang selalu menyapa lawan bicaranya dengan sebutan *otaku* yang merupakan bentuk paling sopan untuk kata ganti orang kedua dalam bahasa Jepang baku, atau dalam bahasa Indonesia disebut 'Anda'. Dan sekarang *otaku* bisa diartikan sebagai orang yang tergila-gila pada suatu tema, topik, atau hobi tertentu. Sumber: (No Name. 2011. (Jurnal). Analisis Sosiologis Kehidupan "Otaku" (Pecinta Budaya Visual Modern Jepang). Sebagai Tokoh-Tokoh dalam Komik. Universitas Sumatera Utara).

tersebut, maka anggota komunitas *White Raven* membutuhkan uang yang tidak sedikit jumlahnya. Sehingga keinginan mereka untuk mengoleksi pernak-pernik *anime* dapat terpenuhi dan tepuaskan.

Umumnya anggota komunitas *White Raven* adalah pelajar yang masih mendapatkan uang saku (uang jajan) dari orang tua, namun anggota komunitas ini menggunakan uang sakunya untuk kepentingan yang berhubungan dengan hobi dan kegiatan-kegiatan komunitas pencinta *animenya*. Anggota komunitas *White Raven* membutuhkan uang saku lebih untuk memenuhi keinginannya untuk mengoleksi barang-barang atau pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*. Hal ini disebabkan karena sebagian besar anggota komunitas *White Raven* merupakan mahasiswa yang belum memiliki penghasilan sendiri, sehingga menuntut mereka untuk melakukan sejumlah cara guna memenuhi kebutuhan terhadap hobinya tersebut.

Kegemaran, kecintaan dan hobi terhadap suatu hal yang berlebihan akan berpengaruh pada kehidupan pribadi seseorang pecinta atau penggemar. Kecintaan anggota komunitas *White Raven* terhadap *anime* juga berpengaruh terhadap kehidupan pribadi penggemarnya. Khususnya pada cara yang dilakukan oleh para anggota komunitas *White Raven* dalam memenuhi kebutuhan mereka terhadap *anime*. Mereka menggunakan berbagai cara agar bisa mendapatkan uang untuk mencapai tujuannya, sehingga anggota komunitas sebagai penggemar bisa merasa terpuaskan pada *anime*. Berbagai cara yang dilakukan oleh anggota komunitas *White Raven* untuk mendapatkan uang yang digunakan untuk membeli pernak-pernik yang melekat pada diri tokoh *anime* yang mereka idolakan.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Riatifani Sukma Pratiwi, Mahasiswa Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman yang berjudul faktor penyebab perilaku *cosplayer* LARP (*Live Action Role Borneo*) Samarinda.¹⁶ Fokus penelitian ini adalah tentang perilaku yang ditimbulkan oleh anggota *cosplayer* dan faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *cosplayer* tersebut.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Karina Aisyah, Program Studi Jepang, Universitas Indonesia yang berjudul rasa memiliki dalam komunitas *cosplay*.¹⁷ Penelitian ini meneliti tentang adanya stigma sosial yang diterima oleh *cosplayer* di masyarakat yang membuat *cosplayer* tidak dapat terbuka dengan orang lain di luar komunitas. Hal tersebut menyebabkan para penggemar *anime* dan *manga* begitu tertarik untuk bergabung dalam komunitas *cosplay* yang merupakan wadah yang menerima siapapun yang memiliki minat yang sama dan pada saat yang sama memberikan rasa memiliki.

Dari beberapa penelitian tentang *anime* dan *cosplay* yang dilakukan di atas, peneliti melihat untuk memberikan gambaran tentang *Pemenuhan Kepuasan Kebutuhan terhadap Anime pada Komunitas White Raven Kota Padang*.

¹⁶ Riatifani Sukma Pratiwi. 2014. Faktor Penyebab Perilaku *Cosplayer* LARP (*Live Action Role Borneo*) Samarinda. *Skripsi*. Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman.

¹⁷ Karina Aisyah. 2012. *Rasa Memiliki dalam Komunitas Cosplay*. *Skripsi*. Program Studi Jepang, Universitas Indonesia.

B. Batas dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti membatasi fokus penelitian pada pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven* Kota Padang. *White Raven* merupakan komunitas pecinta *anime* serta hal-hal yang bertemakan budaya modern Jepang. Anggota komunitas *White Raven* ini memiliki kecintaan yang lebih terhadap *anime* atau yang bisa disebut sebagai *otaku*. Hal ini terlihat dari anggota komunitas yang rela menghabiskan banyak waktu dan uang dalam jumlah yang besar untuk kepentingan-kepentingan yang berhubungan dengan *anime*.

Sebagai pecinta *anime* anggota komunitas *White Raven* mempunyai keinginan untuk memiliki dan mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*, seperti kostum, *manga*, *action figure* dan lainnya agar mereka bisa memperlihatkan dirinya sebagai pecinta *anime* sejati atau diakui oleh orang lain. Kecintaan yang lebih terhadap *anime* tersebut membuat anggota komunitas *White Raven* melakukan segala cara agar tujuannya untuk mencapai kepuasan terhadap *anime* dapat terpenuhi. Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan penelitiannya adalah *bagaimana pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap anime pada komunitas White Raven?*

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan cara-cara yang digunakan oleh komunitas *White Raven* untuk pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan literatur untuk kajian tentang pemenuhan kebutuhan terhadap hobi dan kegemaran komunitas secara *segmented*.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca mengenai pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada pecinta *anime*.

E. Kerangka Teori

Setiap penelitian memerlukan suatu landasan dalam menganalisis suatu masalah. Dalam hal ini perlu disusun suatu kerangka teori yang memuat dan menjelaskan pokok-pokok pikiran serta memandang dari sudut mana penelitian tersebut dikaji dan diamati. Uraian di dalam teori merupakan hasil berpikir rasional terhadap suatu fenomena yang dituangkan secara tertulis meliputi aspek-aspek yang terdapat di dalam masalah.

Teori yang digunakan dalam menganalisis pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*, dengan menggunakan Teori Aksi. Tokoh dari teori aksi yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Talcot Parsons¹⁸. Melalui Teori Aksi tentang tindakan sosial sebagai konsep dasar dari Talcot Parsons mengatakan bahwa manusia merupakan aktor yang kreatif dari realitas sosialnya dan memiliki kebebasan untuk bertindak. Menurut Teori Aksi manusia merupakan aktor yang aktif dan kreatif dari realitas sosial. Asumsi Teori Aksi yakni:

¹⁸ K.J. Veeger, Realitas Sosial, *Refleksi Filsafat Sosial atas Hubungan Individu-Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*. hlm 199. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 1990

1. Tindakan manusia mulai dari kesadaran sendiri sehingga subjek dan situasi eksternal dalam posisinya sebagai objek.
2. Sebagai subjek manusia bertindak untuk mencapai tujuan tertentu.
3. Dalam bertindak manusia menggunakan cara, teknik, metode, serta perangkat yang diperkirakan cocok untuk mencapai tujuan tersebut.
4. Kelangsungan tindakan manusia hanya dibatasi oleh kondisi tidak dapat diubah dengan sendirinya.
5. Manusia memilih, menilai dan mengevaluasi terhadap tindakan yang akan dilakukannya.

Talcott Parsons mengelompokkan tindakan manusia ke dalam 5 tipe tindakan yang dikembangkan melalui *pattren variable* yaitu:

- 1) *Affective versus affective netral*. Dalam suatu hubungan sosial orang bisa bertindak untuk pemuasan afeksi (kebutuhan emosional) atau bertindak tanpa unsur afeksi.
- 2) *Self oriented versus collective oriented*. Dalam suatu jalinan hubungan yang berorientasi hanya pada diri orang yang mengejut kepentingan pribadi, sedangkan dalam hubungan berorientasi kolektif, kepentingan tersebut sebelumnya telah didominir oleh kelompok.
- 3) *Universalism versus particularism*. Dalam hubungan yang universalistis (umum), para pelaku saling berhubungan menurut kriteria yang dapat diterapkan kepada semua orang, sedangkan dalam hubungan yang *partikularistik* (khusus/istimewa) digunakan ukuran-ukuran tertentu.
- 4) *Quality versus performance*. Variabel quality menunjukkan pada “status askrib” (*ascribed status*) atau keanggotaan dalam kelompok berdasarkan

kelahiran. *Performance* berarti prestasi (*achievement*) atau apa yang dicapai oleh seseorang. *Specificity versus diffuseness*. Dalam hubungan yang spesifik, orang dengan orang lain berhubungan dalam situasi terbatas atau *segmented*.

Parsons juga menyebutkan bahwa unsur dasar dari tindakan sosial memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Individu (aktor) dipandang sebagai pemburu tujuan (*a goal*)
- b. Motivasi yang menyangkut penggunaan energi
- c. Situasi
- d. Pengaturan *normative*

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa aktor mengejar tujuannya atau dianggapnya sebagai pemburu tujuan sehingga di dalam memilih alternatif cara atau alat ditentukan oleh aktor. Kemampuan ini dianggap Parsons sebagai *voluntarism*. *Voluntarism* adalah kemampuan individu melakukan tindakan dalam arti menetapkan cara atau alat dari sejumlah alternatif yang tersedia dalam rangka mencapai tujuan.¹⁹

Sebagai aktor yang aktif dan kreatif, anggota komunitas *White Raven* yang mencintai *anime* dapat mempertimbangkan tindakan yang mereka lakukan. Anggota komunitas bertindak sebagai seorang yang menggemari dan hobi terhadap *anime* serta mereka berperilaku sesuai dengan hobi dan kecintaan mereka tersebut. Tindakan anggota komunitas dalam menggemari dan hobi terhadap *anime* membuat mereka ingin mendalami dan mencintai

¹⁹ George Ritzer, Douglas J Goodman. 2005. Jakarta Kencana. hal 289

anime, sehingga adanya keinginan dari diri mereka untuk mengoleksi barang-barang atau pernak-pernik yang bertemakan *anime*.

Sebagai pecinta *anime* anggota komunitas memiliki tujuan dalam mengoleksi dan membeli pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*. Anggota komunitas dapat mempertimbangkan berbagai cara atau alat yang mereka gunakan dan lakukan untuk memenuhi kebutuhannya terhadap *anime*, supaya anggota komunitas bisa mendapatkan kepuasan dalam mengoleksi barang-barang atau pernak-pernik *anime*. Sebagai pecinta *anime*, anggota komunitas *White Raven* mengoleksi pernak-pernik *anime* tanpa memikirkan berapa uang yang mereka keluarkan. Mengoleksi pernak-pernik *anime* memberikan kepuasan tersendiri bagi anggota komunitas *White Raven* dengan tujuan yang ingin dicapai agar mereka diakui dan dikenal sebagai pecinta *anime* sejati oleh orang lain.

Anggota komunitas *White Raven* juga memperhitungkan strategi untuk memperoleh barang-barang atau pernak-pernik *anime* agar dapat terpenuhi. Sebagai individu yang belum mempunyai penghasilan sendiri, meminta uang, bekerja, dan sebagainya, merupakan alternatif yang dilakukan oleh anggota komunitas untuk mendapatkan agar bisa membeli pernak-pernik *anime*, sehingga para anggota komunitas ini dapat mengoleksi pernak-pernik *anime* yang mereka inginkan. Perilaku mengoleksi tersebut merupakan cara anggota komunitas *White Raven* untuk mencapai kesenangan dan kepuasan tersendiri sebagai pecinta *anime* sejati.

Tindakan yang anggota komunitas lakukan dipengaruhi oleh keadaan yang ada di dalam komunitas *White Raven* dan pandangan orang lain di luar

komunitasnya. Anggota komunitas *White Raven* juga berhak memilih dan menilai apakah tindakan yang mereka lakukan itu baik atau tidak untuk mereka sebagai pecinta *anime*. Jadi melalui tindakan (*action*) yang dilakukan oleh para pecinta *anime* dapat dilihat bagaimana perilaku anggota komunitas sebagai pecinta *anime* dalam kesehariannya ketika mereka berkumpul di dalam komunitasnya. Adanya perilaku untuk mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*, adanya tujuan yang ingin dicapai oleh anggota komunitas, adanya metode atau strategi yang mereka lakukan, kelangsungan untuk tindakan dan evaluasi terhadap tindakan tersebut sebagai unsur utama dari sistem interaksi yang terdiri dari kekuatan-kekuatan sosial. Dari perilaku-perilaku yang mereka tunjukkan sebagai pecinta *anime* dapat dilihat bagaimana cara atau alat yang mereka gunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

F. Penjelasan Konseptual

a. Komunitas *White Raven*

Komunitas adalah konsep yang digunakan untuk menyatakan ide mengenai pengalaman umum dan kepentingan bersama. Sekarang komunitas tidak hanya menunjukkan pemikiran lokalitas dan lingkungan bersama, namun juga adanya ide-ide solidaritas dan hubungan antara orang-orang yang memiliki karakteristik sosial dan identitas yang sama.²⁰ Jadi komunitas merupakan 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

²⁰ Iman santosa, *Sosiologi (The Key Concepts)*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, 2011. Hal 55.

karena merasa ada teman dalam hal yang sama. Sekalipun hal itu dianggap unik bahkan, ganjil oleh orang lain.

Komunitas *White Raven* merupakan komunitas yang dibentuk berdasarkan hobi terhadap *anime*. Dinamakan *White Raven* (dalam bahasan Indonesia dinamakan “Gagak Putih”) karena komunitas ini mengambil filosofi dari gagak. Gagak dianggap sebagai burung yang onar (suka mengganggu), namun disisi lain Gagak merupakan burung yang mempunyai kecerdasan intelektual dan solidaritas yang tinggi. Dengan filosofi Gagak tersebut, anggota komunitas menamakan komunitasnya dengan *White Raven* karena yang suka rusuh dan heboh dibandingkan komunitas lokal lainnya namun kompak dalam setiap kegiatan komunitasnya. Anggota yang tergabung dalam komunitas ini adalah kumpulan orang-orang yang mencintai dan hobi terhadap budaya modern Jepang seperti film *anime*, *manga*, *games*, gambar, lagu-lagu Jepang dan lainnya. Kegemaran dan hobi terhadap *anime* membuat anggota komunitas saling mempengaruhi dan akrab sehingga membentuk sebuah komunitas sebagai wadah untuk pemersatu agar hobi dan kegemarannya tersalurkan.

b. *Anime*

Dalam bahasa Jepang, *anime* merupakan singkatan dari kata *animeshon*, yang berasal dari kata *animation*. *Anime* adalah sebutan untuk film animasi atau kartun Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai

macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton dengan dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* (komik khas Jepang).²¹

Anime mulai masuk ke Indonesia pada tahun 90-an dengan adanya beberapa festival yang bertemakan budaya Jepang yang menampilkan beberapa budaya modern Jepang seperti *manga*, *anime* dan *cosplay*. *Anime* merupakan bentuk *audiovisual* yang diangkat dari komik Jepang. *Anime* telah menjadi pelopor kebudayaan modern Jepang dengan munculnya istilah *otaku* (komunitas pecinta *anime*) dan *cosplay* (komunitas pecinta kostum tokoh *anime*).²²

c. Kebutuhan dan Kepuasan

Kebutuhan adalah salah satu aspek psikologis setiap manusia yang menggerakannya dalam melakukan beragam aktifitas. Kebutuhan ini dapat menjadi dasar atau alasan serta faktor untuk melakukan usaha. Setiap kebutuhan menuntut adanya alat pemenuhan atau pemuas kebutuhan manusia yang berupa barang atau jasa. Pada penelitian ini, komunitas *White Raven* adalah komunitas yang mencintai *anime* dan budaya modern Jepang lainnya. Sebagai pecinta *anime* anggota komunitas *White Raven* memiliki keinginan untuk mengoleksi pernak-pernik yang berhubungan dengan *anime*, hingga menjadi sebuah kebutuhan terhadap hobi mereka tersebut. Ada berbagai cara atau alternatif yang dilakukan oleh anggota komunitas untuk mendapatkan kesenangan terhadap *anime* sehingga mereka merasa puas dengan kecintaannya tersebut.

²¹ Ayu Sumarni. *Pengertian Anime*. Htm. Diakses tanggal 19 Agustus 2016.

²² Ranny Rastati. *Journal: (Media dan identitas) Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay*. Diakses: 16 Agustus 2016.

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian yang berjudul pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*. Peneliti memilih lokasi di FBS UNP, karena tersedianya kasus yang sesuai dengan tema dan tujuan penelitian sehingga lokasi di Fakultas Bahasa dan Seni, tepatnya di teater terbuka FBS (pendopo) UNP sangat tepat untuk diteliti. Hal di atas juga diperkuat dengan observasi awal yang peneliti lakukan bahwa lokasi tersebut merupakan tempat perkumpulan atau *ghathering* para anggota komunitas *White Raven*. Dibandingkan dengan komunitas *anime* lain yang ada di Padang, komunitas *White Raven* adalah komunitas yang paling aktif. Keaktifan dari para anggota komunitas yang selalu tampil dalam setiap even dan selalu memenangkan even-even yang bertemakan budaya modern Jepang (*Bungkasai* dan *Ai Matsuri*). Komunitas *White Raven* selalu identik dengan *fighting* (semangat) tampil yang tinggi serta heboh dan rusuh dalam artian lebih semangat dan antusias dalam mengikuti berbagai even-even budaya Jepang. Hal inilah yang membedakan komunitas *White Raven* dari komunitas *anime* lainnya yang ada di Kota Padang.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang lisan maupun tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat

diamati, hal tersebut diarahkan pada latar individu secara holistik atau secara utuh.²³ Dari sisi pengertian lainnya, penelitian kualitatif juga merupakan suatu penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, pemahaman, perasaan, perilaku individu maupun perilaku dalam suatu kelompok.²⁴ Dengan pendekatan kualitatif ini akan mendapatkan informasi berupa ungkapan dan penuturan langsung dari anggota komunitas *White Raven* sebagai pecinta *anime*. Pendekatan ini dipilih juga dengan pertimbangan agar dapat memahami lebih mendalam tentang pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus (*case study*). Studi kasus adalah penelitian yang dilakukan secara terperinci tentang seseorang (individu) atau sesuatu unit sosial dalam jangka waktu tertentu.²⁵ Penelitian dengan tipe studi kasus ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi secara utuh dan mendalam tentang pemuasan kebutuhan *anime* pada komunitas *White Raven*. Peneliti berusaha menggali informasi secara mendalam agar dapat mengungkap apa yang sebenarnya terjadi dibalik proses pemuasan kebutuhan *anime* pada 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.

²³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, PT. Remaja Rosda Karya, 1998. Hal 4.

²⁴ *Ibid* Hal 5.

²⁵ Burhan, Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Pemahaman Filosofis Dan Metodologis Ke Arah Penguasaan Model Aplikasi)*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2012. Hal 21.

3. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.²⁶ Dalam rangka pengumpulan informasi serta data selama proses penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu peneliti menentukan informan berdasarkan kriteria. Teknik ini dipilih peneliti karena berdasarkan pertimbangan bahwa informan yang ditentukan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang lebih tentang *anime* dan budaya modern Jepang lainnya, sehingga akan memudahkan peneliti untuk menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti. Kemudian sebagai penguat data juga ada teman-teman yang bersangkutan dengan anggota komunitas *White Raven*.

Jumlah informan penelitian adalah sebanyak 30 orang. Terdiri dari 25 orang anggota komunitas, 3 orang teman-teman anggota komunitas. Kemudian 2 orang anggota komunitas *One Piece* dan *Tsubatsa J-Community*. Adapun rincian informan dalam penelitian ini adalah informan yang memenuhi kriteria sebagai berikut: (a) 10 orang mencintai *anime*, (b) 5 orang hobi membaca *manga*, 5 orang anggota aktif dalam komunitas perlombaan, (c) 5 orang anggota komunitas yang pasif namun tetap berpartisipasi dalam kegiatan komunitas, (d) 2 orang anggota komunitas pecinta *anime* kota padang selain anggota komunitas *White Raven*, (e) 3 orang teman-teman dari anggota komunitas *White Raven*.

²⁶ *Op cit.*,

4. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menyaksikan sesuai dengan permasalahan penelitian yang kemudian data tersebut dicatat dan dikumpulkan. Observasi digunakan untuk memahami kualitas subjektif dan intersubjektif dari tindakan sosial dan interaksi sosial untuk melihat tindakan manusia yang spontan²⁷. Dalam melakukan observasi peneliti berada di lokasi penelitian dengan cara melihat, memahami, mendengarkan segala sesuatu yang terjadi. Observasi yang peneliti lakukan adalah partisipasi pasif, artinya peneliti mendatangi tempat orang yang diteliti atau diamatai, tetapi tidak terlibat langsung dalam kegiatan orang yang diteliti.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh anggota komunitas *White Raven*. Peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan anggota komunitas dalam rangka mengikuti even-even budaya modern Jepang, maupun kegiatan yang mereka lakukan secara rutin yaitu berkumpul satu kali seminggu. 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 antusias anggota komunitas dalam mencapai kepuasan terhadap *anime*. Peneliti

²⁷ Gulo, W, *Metodologi Penelitian*, Jakarta, Grasindo, 2002.

melihat bagaimana mereka memenuhi kebutuhan mereka terhadap *anime* dengan menonton film *anime*, mengoleksi pernak-pernik *anime* serta pembuatan kostum yang mereka untuk dipertunjukan di depan penonton lengkap dengan aksesoris serta menirukan gerak-gerik dan gaya tokoh *anime* yang dibawakan. Hal tersebut melihatkan bagaimana anggota komunitas mendapatkan kesenangan terhadap *anime*.

Kemudian peneliti juga mengamati kegiatan di luar even seperti *gathering* mingguan yang dilakukan setiap Kamis pukul 16.00 WIB bertempat di teater terbuka FBS (pendopo) UNP. Pada saat *gathering* peneliti mengamati anggota komunitas dengan melihat antusias anggota komunitas dalam mendownload film *anime* terbaru, berbagi film *anime* terbaru, bercerita seputar *anime* dan kegiatan-kegiatan yang akan mereka ikuti atau adakan yang bertemakan budaya Jepang. 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 assesoris. Kemudian peneliti juga mengunjungi tempat kos anggota komunitas untuk melihat berbagai koleksi pernak-pernik *anime* yang dimiliki anggota komunitas.

Pada saat mencari informasi di lapangan terkadang peneliti mendapatkan kesulitan saat melakukan penelitian karena anggota komunitas sibuk dengan ujian semester dan sebagaian ada yang telah libur dan pulang kampung, sehingga peneliti menggunakan observasi

non partisipan. Kesulitan yang peneliti juga rasakan ketika melakukan observasi adalah tidak dapat mengunjungi rumah anggota komunitas yang bertempat tinggal di Padang untuk melihat berbagai koleksi kostum dan berbagai pernak-pernik 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 peneliti memberikan izin mengikuti *gathering* setiap hari Kamis.

2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) sebagai pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai penjawab atas pertanyaan yang diberikan.²⁸ Teknik wawancara dilakukan sebagai teknik pengumpulan data, yang mana dalam melakukan wawancara tidak hanya dalam keadaan bertemu langsung dan tatap muka, tetapi juga dilakukan melalui komunikasi lewat *handphone*. Hal tersebut dilakukan apabila data yang didapatkan ketika melakukan wawancara secara tatap muka dirasa ada yang kurang dan belum cukup ataupun belum puas dengan jawaban informan. Adapun tujuan dilakukan wawancara ini adalah untuk mengetahui secara seksama, memahami, mendengar, dan mencatat segala sesuatu mengenai permasalahan serta

²⁸ Suwandi, Basrowi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Rineka Cipta, 2008. Hal 127.

untuk mendapatkan data yang detail mengenai pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*.

Wawancara adalah salah satu bagian terpenting dalam penelitian, karena wawancara dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sebanyak mungkin dan se jelas mungkin kepada informan penelitian. Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur bersifat lebih luwes dan terbuka. Dalam melakukan wawancara tidak terstruktur dilakukan secara alamiah untuk menggali ide dan gagasan informan secara terbuka dan tidak menggunakan pedoman wawancara.²⁹ Wawancara dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih mendalam terkait tentang pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*.

Saat melakukan wawancara, peneliti mewawancari pendiri komunitas, ketua komunitas saat ini, anggota komunitas dan penulis juga melakukan wawancara dengan teman-teman anggota komunitas untuk memperkuat data penelitian tentang kecintaan anggota komunitas *White Raven* pada *anime* dengan alasan agar peneliti bisa mengetahui informasi dari mereka. Dalam melakukan wawancara peneliti memakai alat bantu rekaman dan catatan penelitian dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah berisi item-item pertanyaan pokok kemudian dikembangkan ketika wawancara. Peneliti langsung menulis hasil wawancara yang telah didapat untuk

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung, Alfabeta, 2010. Hal. 233

mempermudah analisis data. Wawancara dengan informan dilakukan di kampus FBS UNP, saat anggota komunitas sedang berkumpul. Namun peneliti juga melakukan penelitian di hari selain hari *ghathering* anggota komunitas karena telah janji sama informan. Ketika melakukan wawancara diantara informan ada yang serius dan ada yang suka bercandaan. Ada yang tertutup dalam menjawab pertanyaan karena adanya pertanyaan yang sifatnya pribadi. Peneliti juga merasakan kesulitan ketika mendengar informan berbicara karena di pendopo tersebut tempat latihan anak musik dan tari jadi disana suasananya sangat bising.

3) Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.³⁰ Melengkapi data penelitian mengenai pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*, peneliti melakukan studi dokumentasi berupa data-data penelitian. 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 data-data penelitian berupa foto-foto kegiatan anggota komunitas *White Raven* ketika mengikuti perlombaan yang bertemakan Festival Kebudayaan Jepang

³⁰ *Op cit.* Hal 158.

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

5) Triangulasi Data

Suatu penelitian yang dilakukan harus teruji kebenaran, kesahihan atau keabsahannya (*validitas data*). 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*. Kemudian triangulasi waktu. Waktu pengamatan dilakukan pada sore hari Kamis karena pada saat itu komunitas *White Raven* mengadakan pertemuan rutin mingguan dan pada waktu adanya Festival Budaya Modern Jepang yang diadakan di Kota Padang.

6) Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data secara terpola dalam beberapa kategori. Data yang telah didapatkan dari penelitian di lapangan akan dikelompokkan dengan baik, sehingga data yang diperoleh akan sistematis dan terstruktur dengan baik. Data tersebut disusun secara sistematis dan terstruktur yang disajikan secara deskriptif. Dalam melakukan analisis ini peneliti menginterpretasikan data yang diperoleh dari awal penelitian sampai pada akhir penelitian.

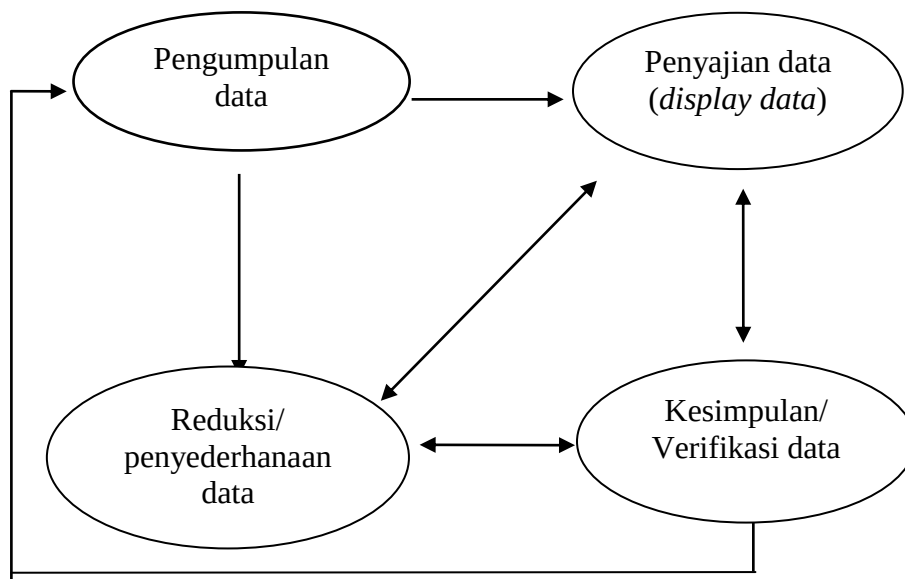
Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif dikemukakan oleh Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:³¹

1. Reduksi data. Laporan dianalisis sejak dimulainya penelitian. Laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Setelah data diperoleh dari lapangan, kemudian data dirangkum dan diseleksi dengan fokus penelitian yaitu pemenuhan kepuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*.
2. *Display* data. *Display* data adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel. Dengan melakukan *display* data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan peneliti dalam menarik

³¹ Husaini Usman, dan Purnomo Setiady Akbar, “*Metodologi Penelitian Sosial*”, Jakarta, Bumi Aksara, 2009. Hal 85-88.

kesimpulan dan melakukan analisis mengenai tema penelitian. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokkan ke dalam tabel dan tabel ini akan membantu peneliti dalam melakukan verifikasi data atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian atau penyajian data ini adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap masalah penelitian. Setelah dilakukan penyusunan, maka peneliti mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan peneliti angkat yaitu pemenuhan pemuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*.

3. Penarikan kesimpulan. Peneliti menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting. Jika dirasa sudah sempurna, maka hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya akan ditulis dalam bentuk laporan akhir mengenai pemenuhan pemuasan kebutuhan terhadap *anime* pada komunitas *White Raven*



Gambar 1. Skema model analisis data interaktif dari Miles dan Huberman.