
FANATISME PENGGEMAR TERHADAP ATTACK OF TITAN (Studi Kasus Kualitatif Fenomenologi dalam Komunitas Anime Lovers Indonesia)

Yulinda Ramha Meilani ¹

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Widya Mataram, KT III/237, Jalan Dalem Mangkubumen, Kadipaten, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55132

E-mail: yulindarahmameilani@gmail.com¹

ARTICLE INFO:

Submitted:
2 February 2024
Revised:
25 March 2024
Accepted:
27 March 2024
Available Online:
31 March 2024

ABSTRACT:

The Attack on Titan anime has become an extraordinary phenomenon among anime lovers in Indonesia. This series attracts attention and has many fans, especially in anime-loving communities, with its tense storyline and stunning visuals. In this article, the author analyzes fan fanaticism towards Anime Attack on Titan through a qualitative phenomenological study in the Indonesian Anime Lovers community. Researchers plunged directly into the Indonesian Anime Lovers community to answer and feel what a fan's experience is, to see what forms of fanaticism exist within the community. In this article, various forms of fanaticism from Attack on Titan anime fans are found, such as changes in behavior, terror, intimidation, harassment by fans in the Indonesian Anime Lovers Community.

Keywords: *Fanaticism, Attack of Titan, Fans, Phenomenological.*

PENDAHULUAN

Membahas mengenai dunia hiburan tidak terlepas dari budaya populer. Budaya Populer adalah budaya berupa gaya hidup, style, ide, perspektif, dan sikap yang melintasi batas budaya tradisional. Anime (animasi Jepang) pada saat ini memiliki kepopuleran yang luar biasa ditandai dengan banyaknya produk-produk baru, contoh dari produk budaya populer Jepang diantaranya cosplay, visual key, anime, dan manga yang merupakan ciri khas dari negara Jepang sendiri. Dari mulai 2000-an budaya populer Jepang mulai menyebarluas di Indonesia terutama pada kalangan remaja dan mahasiswa. Banyaknya acara-acara yang memperkenalkan budaya Jepang di berbagai

kota di Indonesia yang dilakukan oleh komunitas pencinta Jepang. Dan pada saat itu hadirnya komunitas atau penggemar (fandom) di dunia maya maupun di dunia nyata (Galih, 2015). Pada 2008 Duta Budaya populer anime Jepang datang ke Indonesia dalam rangka simbol 50 tahun ikatan diplomatik Indonesia-Jepang. Dan pada 2011 pemerintah Jepang bersama duta besar luar negeri Indonesia memperkenalkan nilai-nilai budaya Jepang melalui budayanya di Indonesia.

Penyebaran budaya Jepang salah satunya melalui bahasa yang digunakan dan tidak terdengar asing bagi mereka yang menyukai kebudayaan Jepang. *Otaku* (おたく /オタク) merupakan istilah bahasa Jepang yang dipakai untuk orang-orang yang menyukai suatu hobi. Otaku mulai terkenal di luar Jepang pada 1990-an. Dan ada juga kata Nijikon berasal dari singkatan kata *nijigen* 「二次元」 yang artinya dua dimensi atau kompleks. Kata *nijikon* dalam bahasa Jepang digunakan kepada seseorang yang terobsesi dan mencintai salah satu karakter anime dan manga.

Munculnya berbagai anime salah satunya yaitu anime Attack on Titan. Animasi ini dibuat oleh Hajime Isayama adaptasi dari komik nya yang ditulis sejak 2009 dan pertama kali dirilis pada tahun 2013. Anime Attack on Titan menceritakan perjuangan umat manusia melawan penjajahan raksasa selama ratusan tahun. Anime ini berhasil mencuri perhatian banyak penggemar termasuk pada komunitas Anime Lovers Indonesia, dengan alur cerita yang menegangkan dan karakter yang kuat. Banyaknya ideologi yang terdapat pada anime ini sangatlah menarik, Ideologi ini dapat menginspirasi fans untuk menjadi lebih kuat, berani, dan berjuang melawan ketidakadilan dalam kehidupan nyata. Namun, jika tidak diinterpretasikan dengan benar, ideologi ini juga dapat menjadi bahaya yang mengancam stabilitas sosial., diantaranya fasisme (Ilmu Sosbud,2023). Paham Fasisme pada Anime Attack on Titan yaitu pada titan itu sendiri, dipandang sebagai musuh yang nyata dan harus diperangi. Fasisme merupakan ideologi yang menekankan kepemimpinan yang absolut. Ketika fasisme ini diterapkan pemimpin dan militer dituntut keras untuk kuat demi mempertahankan keamanan negara nya. Salah satu yang menjadi militer terkuat dalam Attack on Titan yaitu Survey corps yang menjadi harapan bagi bangsa Eldia. Dan Dot Pixis yang terinspirasi dari Jenderal Jepang bernama Akiyama Yoshifuru.

Anime yang sampai saat ini menjadi salah satu anime yang terkenal di dunia, pada 4 Maret 2023 Attack on Titan meraih 6 penghargaan di Crunchyroll anime Awards. Berbagai prestasi yang diraih anime ini membuat para penonton atau penggemar anime Attack on Titan memiliki komunitas atau kelompok tersendiri, khusus nya di Indonesia ada beberapa komunitas pencinta anime seperti Anime Lovers Indonesia.

Komunitas anime lovers Indonesia merupakan wadah bagi para penggemar anime untuk berkumpul, berbagi pengalaman, dan saling mendukung. Komunitas ini terdiri dari berbagai kelompok dan sub-kelompok yang memiliki minat yang sama terhadap anime. Nakamori (dalam Galbraith, 2015) memberitahukan bahwa fans atau penggemar anime yaitu *otaku-zoku* (generasi otaku) dan menulis otaku atau anti-sosial, pemalu, dan aneh. Banyak diantara nya para otaku terbawa perasaan bahkan emosi ke dalam anime yang di tonton nya. Sikap maupun perilaku otaku jika terjadi secara berlebihan akan memunculkan sikap fanatisme. Fanatisme adalah fenomena dalam suatu budaya modern, industri, dan dalam lingkungan sosial masyarakat yang muncul karena keterpengaruhan budaya terhadap individu (Mattilla,2011). Seseorang yang sudah melekat dengan dunia anime atau fanatik terhadap anime akan mempengaruhi budaya konsumtif nya, seperti membeli barang-barang hanya untuk kepuasan mereka sebagai gaya hidup (Rahayu,2020).

Anime Attack on Titan ini telah berhasil menarik perhatian banyak fans di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Fanatisme yang dimiliki oleh para penggemar anime ini tidak hanya sebatas menonton, tetapi juga terlibat dalam komunitas Anime Lovers Indonesia. Namun, dengan fanatisme yang tinggi juga datanglah pertanyaan tentang dampak ideologi yang terkandung dalam serial ini. Bagaimana sebenarnya fenomena fanatisme fans Attack on Titan di komunitas Anime Lovers Indonesia? Dalam artikel ini, peneliti akan menjelajahi fenomena fanatisme otaku terhadap anime Attack on Titan melalui pendekatan kualitatif fenomenologi.

METODE

Penelitian ini merupakan sebuah studi kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Creswell (2006) menyatakan bahwa penelitian kualitatif yaitu metode untuk mengeksplorasi dan mendapatkan pemahaman mengenai makna dari beberapa individu atau kelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial. Peneliti menggunakan pendekatan

fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan makna umum dari konsep atau pengalaman fenomena bagi sebagian penggemar yang ada dalam sebuah komunitas. Dalam rangka memahami masalah ini, peneliti memanfaatkan pendekatan yang berorientasi pada kualitas dan melakukan pengumpulan data di ruang komunitas. dan memiliki kepekaan terhadap penggemar dan lingkungan komunitas yang sedang diteliti. Peneliti mengidentifikasi fenomena fanatis yang menjadi "objek" pengalaman penggemar dalam sebuah komunitas dan mengumpulkan data dari penggemar fanatis yang ada di dalam komunitas Anime Lovers Indonesia. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas Anime Lovers Indonesia yang merupakan fanatik Attack on Titan serta juga melakukan observasi terhadap kegiatan komunitas secara online dan mengumpulkan data dari forum online dan media sosial yang terkait dengan anime ini. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis kualitatif. Untuk memperoleh data dilakukan wawancara yang bertujuan mendapatkan makna yang dipahami oleh individu secara subjektif sesuai dengan topik yang diteliti, dan menggali data terhadap topik yang dimaksud. Wawancara yang dilakukan bersifat semi struktur atau dengan mengajukan pertanyaan pokok kepada partisipan dan bisa diperdalam lagi jawabannya setelah menjawab pertanyaan. Subjek penelitian berjumlah tiga dengan kriteria seperti berikut:

1. Partisipan menyukai anime Attack on Titan.
2. Tergabung ke dalam Komunitas Anime Lovers Indonesia
3. Menjadi otaku nijikon setidaknya minimal sudah 1 tahun atau 12 bulan.
4. Partisipan menonton anime Attack on Titan sampai final season.
5. Bersedia menjadi subjek penelitian.

Partisipan penelitian ini memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Berikut data informasinya:

Tabel 1. Daftar Partisipan.

Keterangan	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3
Usia	23 Tahun	21 Tahun	23 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki
Domisili	Bali	Bandung	Bogor
Pekerjaan	Freelance	Freelance	Mahasiswa
Pertama kali menjadi penggemar	2013	2020	2016

Aplikasi Daring	Gmeet	Gmeet	Gmeet
Waktu Pelaksanaan Wawancara	12 Januari 2024	8 Januari 2024	17 Januari
Durasi Wawancara	30 Menit	35 Menit	25 Menit

Sumber: Diolah oleh Penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis komunikasi dalam media populer, pada serial anime dan manga Attack on Titan merupakan bidang penelitian yang menarik dan relevan dalam studi budaya populer. Karya-karya yang mencerminkan dan menggambarkan tentang berbagai aspek masyarakat dan politik di dunia nyata, dapat menawarkan sudut pandang menarik mengenai kompleksitas dunia saat ini. Salah satu aspek utama dalam penelitian komunikasi dalam media populer yaitu analisis pesan yang ingin disampaikan oleh karya tersebut. Serial anime dan manga seringkali mempunyai arti maupun pesan-pesan yang dapat membentuk pandangan khalayak terhadap isu-isu sosial, politik, dan budaya. Anime Attack on Titan mengeksplorasi tema-tema seperti kekuasaan, konflik antar umat, agama, pemerintahan yang absolut, dan fasisme. Melalui karakter, plot, latar tempat, dialog, pesan-pesan seperti ini yang dapat mempengaruhi pemirsa dan merangsang pemikiran kritis.

Media populer juga mencakup analisis naratif mengenai bagaimana cerita disusun, pengembangan karakter, dan permainan konflik. Misalnya Attack on Titan menggunakan plot yang kompleks dan karakter yang multidimensional untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Analisis naratif membantu memahami bagaimana cerita-cerita ini dapat mempengaruhi khalayak dan menciptakan ikatan emosional dengan karakter-karakternya.

Analisis Konflik Antar Bangsa dalam anime:

Analisis konflik antar bangsa dalam anime, yang berfokus pada konflik militer dan hubungan internasional, telah menjadi bidang penelitian yang memberikan wawasan yang berharga tentang cara bagaimana anime dapat mencerminkan realitas kompleks dunia internasional.

Dalam Attack on Titan dapat dipahami bahwa adanya konflik dan diplomasi antar bangsa yang tercermin dalam naratif yang membentuk alur cerita dan karakter. Karya seperti Attack on Titan dapat menciptakan dunia anime mirip dengan dunia nyata, konflik antar bangsa dan perang yang menjadi elemen utama dalam plot. konflik ini mengungkap bagaimana karakter dan bangsa

dalam cerita berinteraksi, dan mencoba untuk menyelesaikan ketegangan. terdapat pada dialog diplomatik, negosiasi, serta konfrontasi fisik. Dalam konteks Attack on Titan dapat dilihat bagaimana cara karakter bercerita, antara manusia maupun "Titan" berusaha untuk berkomunikasi, mengatasi adanya perbedaan keduanya, serta mencari pemahaman bersama. Bahkan pada dunia nyata, negosiasi dan diplomasi menjadi komponen penting dalam mengatasi konflik antar bangsa.

Dalam komunitas Anime Lovers Indonesia, fanatisme penggemar terhadap Anime Attack on Titan dapat dengan jelas terlihat. Dari hasil wawancara yang di dapat berikut beberapa bentuk fanatisme penggemar

1. Cosplay

Fanatisme otaku juga termanifestasi dalam bentuk cosplay. Banyak penggemar yang dengan antusias mengenakan kostum karakter-karakter dalam Anime Attack on Titan pada acara-acara cosplay. Hal ini menunjukkan tingkat dedikasi dan cinta mereka terhadap serial ini. Mereka dengan antusias mengenakan kostum karakter dari serial ini dalam acara-acara komunitas anime. Mereka menghabiskan waktu dan uang untuk membuat kostum seamirip mungkin agar dapat terlihat seperti karakter favorit mereka. Selain itu, fanatisme otaku terhadap Anime Attack on Titan juga tercermin dalam seberapa banyak mereka mengonsumsi konten terkait anime ini, Attack on Titan ini mempunyai beberapa konten selain serial anime diantaranya ada manga, game Attack on Titan 2 Final Battle, Attack on Titan Wings of Freedom, Attack on Titan: Humanity in Chains, juga banyak merch atau iklan yang menggunakan atau berkolaborasi dengan Anime ini.

2. Intimidasi Terhadap Fans Anime Lainnya

Fanatisme fans Attack on Titan ini tidak hanya terbatas pada dunia maya, tetapi juga menyebar ke dalam kehidupan nyata. Dengan adanya diskusi secara daring atau luring. Tetapi seringkali diskusi tersebut berubah menjadi perdebatan yang sengit dan penuh emosi. Meskipun perselisihan pendapat adalah hal yang wajar dalam komunitas apapun, namun fanatisme yang berlebihan dapat mengganggu harmoni dan kerukunan di dalam komunitas tersebut. Fans serial anime Attack on Titan yang tergabung dalam Komunitas Anime Lovers Indonesia ditemukan

sering berkonflik di dalam grup karena membela dan tidak mau kalah dengan anime lain. Tercermin dalam ideologi yang mereka anut. Beberapa fans fanatik percaya bahwa Attack on Titan adalah anime terbaik sepanjang masa dan tidak ada anime lain yang bisa menandinginya. Mereka cenderung menolak untuk mencoba menonton anime lain dan membatasi diri hanya pada satu judul anime tersebut. Pandangan ini memicu pertentangan dan konflik dengan fans anime lainnya, yang bisa mengganggu kerukunan dalam komunitas Anime Lovers Indonesia. Berdasarkan pengalaman peneliti, adanya umpatan-umpatan kasar dan saling mencaci-maki kerap terjadi di dalam ruang diskusi pada aplikasi telegram. Diskriminasi pun sering terjadi ketika emosi antar fans, pada kasus memperebutkan anime terbaik di dunia, fans Attack on Titan dengan One Piece beradu argument di grup, diskriminasi yang dilakukan hingga membawa diri individu. Pada grup Komunitas Anime Lovers Indonesia di telegram ini mempunyai beberapa aturan, diantaranya tidak menyebarkan informasi selain mengenai anime dan manga, tidak menyebarkan informasi yang mengandung unsur sara, pelecehan dan rasisme. Ketika hal tersebut dilanggar oleh admin grup peserta yang bersangkutan akan dikeluarkan dan tidak bisa masuk ke dalam komunitas tersebut.

3. Perubahan perilaku sosial

Peneliti menemukan bentuk fanatisme fans anime Attack on Titan menjadikan anime ini sebagai motivasi nya belajar budaya jepang, kecintaan nya terhadap anime ini membuat dia bertekad belajar bahasa jepang untuk pergi ke negara asal anime ini. Hal tersebut membuat nya pergi ke jepang, karena anime Attack on Titan ini, ia belajar bahasa jepang dan bekerja di jepang selama tiga tahun. Termotivasi dari salah satu karakter anime kesukaan nya yaitu Levi Ackerman memiliki sifat tangguh, pekerja keras dan selalu fokus pada tujuan. Namun ada juga yang memilih serial anime Attack on Titan sebagai panutan hidup disaat bosan dengan kehidupan di dunia nyata, dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti beberapa aspek yang mendorong hal ini terjadi karena pada alur cerita dan karakter mempunyai kesamaan pada kehidupan pribadi salah satu fans, dampak dari fanatisme ini membuat orang tersebut susah lepas atau tidak bisa membedakan kehidupan di dunia nyata dan sering menyamakan dengan dunia anime. Mempertahankan ego nya dan bergabung dengan komunitas lain yang merupakan fans anime Attack on Titan yang merasa kecewa dengan *ending* anime ini, komunitas yang tidak disebutkan

nama nya ini berada di platform discord, beberapa anggota berasal dari negara Asia. fanatisme fans Attack on Titan ini menyebabkan polarisasi dan pembentukan kelompok-kelompok yang saling bersaing di dalam komunitas Anime Lovers. Beberapa fans Attack on Titan mungkin merasa superior dan menolak untuk berinteraksi dengan fans anime lainnya. Hal ini dapat menyebabkan terpecahnya komunitas anime lovers dan mengurangi rasa persatuan di antara mereka.

Tindakan fanatisme yang berlebihan salah satunya adalah teror virtual, di mana para fans melakukan pelecehan atau serangan verbal kepada pihak lain yang memiliki pendapat yang berbeda. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Admin Komunitas Anime Lovers Indonesia, kasus tersebut kerap pernah terjadi walau sudah diselesaikan hal tersebut tidak bisa dipungkiri akan selalu terjadi dalam fenomena komunitas. Hal ini bisa terjadi baik dalam media sosial maupun di forum online komunitas. Beberapa dalam kasus lainnya ditemukan adanya fenomena doxing yaitu merupakan tindakan mengungkap identitas asli individu yang tidak menyukai Attack on Titan secara online dan mengeksposnya kepada penggemar lainnya, yang pada gilirannya dapat menyebabkan bahaya atau masalah yang serius dalam kehidupan nyata.

Serangan fanatisme fans Attack on Titan juga terkait dengan ideologi yang terdapat dalam serial anime ini. Attack on Titan memiliki beberapa simbolisme yang dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh fans. Beberapa fans yang fanatik berusaha keras untuk mempromosikan pandangan mereka melalui serangkaian tindakan kontroversial yang menantang nilai-nilai universal.

Dampak ideologi Attack on Titan dalam fanatisme fans adalah munculnya perpecahan dalam komunitas Anime Lovers. Ideologi yang ditonjolkan dalam serinya dapat menghilangkan nilai-nilai yang seharusnya dipromosikan oleh komunitas ini, seperti persatuan, rasa saling menghargai, dan toleransi terhadap perbedaan.

Dampak Fanatisme

Adanya fanatisme dapat menjadi energi positif dalam mendukung anime bagi beberapa orang atau fans, seperti menjadikan anime ini sebagai motivasi untuk terus berkarya bahkan

menghasilkan keuntungan bagi sejumlah individu atau kelompok tertentu. Namun ada juga dampak negatif yang timbul. Fanatisme yang berlebihan terhadap anime dapat menyebabkan konflik di antara para fans dan memicu perdebatan yang tidak sehat. Beberapa fans Attack on Titan yang terlalu fanatik mungkin tidak menerima pendapat dan ideologi lain yang berbeda dengan anime yang mereka sukai, yang pada gilirannya menghalangi diskusi dan pertukaran ide yang sehat antara anggota komunitas. Diskriminasi serta pelecehan merupakan masalah yang kerap timbul ketika antar anggota komunitas tidak saling menyukai atau hanya sekedar berbedat.

KESIMPULAN

Fanatisme otaku terhadap anime Attack on Titan merupakan fenomena menarik yang dapat diamati dalam komunitas Anime Lovers Indonesia. Anime ini memiliki pengaruh yang kuat terhadap kehidupan fans nya, mendorong mereka untuk berbagi minat yang sama dan saling mendukung. Melalui pendekatan kualitatif fenomenologi, kita dapat memahami lebih dalam tentang pengalaman dan persepsi para fans anime ini. Fanatisme otaku bukan hanya sekedar hobi, tetapi juga merupakan cara bagi mereka untuk mengungkapkan identitas dan menemukan tempat di dalam komunitas yang sama. Dengan fenomena ini, anime Attack on Titan membuktikan bahwa kekuatan narasi dan karakter yang kuat dapat menginspirasi dan menghubungkan orang-orang di seluruh Indonesia. Di sisi lain hal tersebut memiliki dampak negatif seperti fanatisme yang berlebihan dapat mengganggu harmoni dan kerukunan di dalam komunitas tersebut. Oleh karena itu, penting bagi semua fans anime untuk tetap menghargai keberagaman dan saling menghormati dalam mengekspresikan kecintaan mereka terhadap anime, dari ideologi yang terkandung dalam anime ini juga dapat mempengaruhi cara fans mengartikan perjuangan dan ketidakadilan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pentingnya untuk komunitas Anime Lovers Indonesia dalam mengatasi fenomena fanatisme yang terjadi di dalam komunitasnya ini dengan cara mempromosikan dialog, kerjasama, dan penghargaan terhadap keberagaman. Juga dapat menjadikan komunitas anime Lovers Indonesia akan tetap menjadi tempat yang nyaman bagi semua fans anime.

REFERENSI

Bakar, A., & Hara, E. (n.d.). *Andalas Journal of International Studies*.

- Creswell, J. W., Shope, R., Plano Clark, V. L., & Green, D. O. (2006). How interpretive qualitative research extends mixed methods research. *Research in the Schools, 13(1)*, 1-11.
- Halim, V. C., & Suprajitno, S. (2022). *Dehumanization in Attack On Titan (Doctoral dissertation, Petra Christian University)*.
- Isayama, Hajime. (2009). *Attack on Titan*. Tokyo: Kodansha Comics.
- Lubis, G. R. *Genosida Eren Yeager Sebagai Pembebasan Umat Eldia: Pembacaan Lintas Tekstual Tiga Tokoh (Musa, Yosua & Eren Yeager) Dalam Upaya Membangun Pembebasan*.
- Maulana, R., Qoni'ah Nur Wijayanti, S. I., & Ikom, M. (2023). PENGARUH KOMUNIKASI DALAM KONFLIK ANTAR BANGSA DI SERIAL ATTACK ON TITAN. *Jurnal Media Akademik (JMA), 1(1)*.
- Menilik Fasisme dalam Anime Attack on Titan. (2023) https://www.kompasiana.com/wildan281103/64a44da4e1a1674055316642/menilik-fasisme-dalam-anime-attack-on-titan?page=3&page_images=1&lgn_method=google
- Muliani, M. (2020). Analisis Komposisi Soundtrack Epic æYou See Big Girl Karya Hiroyuki Sawano dalam Serial Animasi Attack on Titan. *Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik, 3(2)*, 73-83.
- Nurjanah, N. K., Abidin, Z., & Nurkinan, N. (2023). Pengalaman Komunikasi dan Identitas Diri Pelaku Cosplayer Anime Perempuan. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting, 4(2)*, 408-414.
- Perwitasari, R. A. P., Fauzia, R., & Hidayatullah, M. S. (2020). Hubungan Fanatisme pada Anime dengan Sense Of Community pada Anggota Komunitas ROD Banjarmasin. *Jurnal Kognisia, 2(1)*, 105-109.
- Sidabutar, B., & Masykur, A. M. (2021). *Pengalaman dewasa awal menjadi penggemar karakter pada anime (otaku nijikon): sebuah analisis fenomenologis interpretatif (Doctoral dissertation, Undip)*.