

Analisis Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Terhadap Budaya Pop Jepang dan Peran Media: Perspektif Imperialisme Budaya

Ocha Ocha¹, Rahma Dilla², Pujawulan Dari³, Reri Damai Gea⁴, Novia Amirah Azmi^{5*}, AB Sarca Putera⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: noviaamirah@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi mahasiswa Universitas Negeri Padang terhadap budaya pop Jepang serta peran media dalam membentuk pandangan mereka, melalui perspektif imperialisme budaya. Penelitian ini penting dilakukan karena meningkatnya pengaruh budaya pop Jepang di kalangan generasi muda di Indonesia, serta peran media dalam menyebarkan budaya tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dengan mahasiswa dari berbagai program studi untuk memahami pandangan dan pengalaman mereka mengenai pengaruh budaya Jepang, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun melalui media sosial. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media, terutama media sosial, berperan penting dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada mahasiswa. Beberapa informan merasa terpengaruh oleh elemen budaya Jepang seperti anime, cosplay, dan gaya hidup Jepang, meskipun tetap berusaha mempertahankan identitas budaya lokal. Penelitian ini menemukan adanya dampak positif, seperti peningkatan wawasan mengenai budaya Jepang dan adopsi nilai-nilai disiplin, tetapi juga terdapat kekhawatiran terhadap dominasi budaya asing yang berpotensi menggeser nilai-nilai lokal. Jadi fenomena imperialisme budaya terlihat dalam bagaimana budaya Jepang mempengaruhi mahasiswa, meskipun masih ada upaya untuk menjaga keseimbangan dengan budaya lokal.

Kata Kunci: Budaya pop Jepang; Imperialisme Budaya; Media Sosial.

Abstract

This study aims to analyze the perceptions of Padang State University students towards Japanese pop culture and the role of media in shaping their views, through the perspective of cultural imperialism. This study is important to conduct because of the increasing influence of Japanese pop culture among the younger generation in Indonesia, as well as the role of media in disseminating this culture. The method used in this study was in-depth interviews with students from various study programs to understand their views and experiences regarding the influence of Japanese culture, both in everyday life and through social media. The study's findings indicate that the media, especially social media, plays an important role in introducing Japanese culture to students. Several informants felt influenced by Japanese cultural elements such as anime, cosplay, and Japanese lifestyle, although they still tried to maintain their local cultural identity. This study found positive impacts, such as increased insight into Japanese culture and the adoption of discipline values, but there were also concerns about the dominance of foreign cultures that could potentially shift local values. So the phenomenon of cultural imperialism is seen in how Japanese culture influences students, although there are still efforts to maintain balance with local culture.

Keywords: Japan Pop Culture; Culture Imperialism; Social Media.

How to Cite: Ocha, O., et al. (2024). Analisis Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Terhadap Budaya Pop Jepang dan Peran Media: Perspektif Imperialisme Budaya. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 1 No. 2 Tahun 2024. (pp. 183-191). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2024 by author.

Pendahuluan

Promosi budaya Jepang melalui media digital yang mudah diakses oleh masyarakat Indonesia menunjukkan upaya Jepang untuk memperluas pengaruh budaya di luar negeri, termasuk ke Indonesia, yang menjadi pasar yang menjanjikan. Budaya Jepang yang populer ini menarik generasi muda Indonesia, khususnya di sektor hiburan, dan memberi dampak pada sektor tersebut di tanah air. Hal ini terlihat dari ketertarikan anak muda yang sering disebut "otaku" atau "wibu", yang rutin mengikuti anime di berbagai situs daring, menunjukkan daya tarik budaya Jepang terhadap generasi muda Indonesia (Venus, 2017).

Ekspansi budaya Jepang dapat dipandang sebagai bentuk imperialisme budaya, di mana generasi muda meniru gaya berpakaian, makan, dan berbicara karakter-karakter anime Jepang. Fenomena ini tidak hanya membentuk gaya hidup tetapi juga memperlihatkan bagaimana budaya populer Jepang menjadi gaya hidup yang diadopsi (Lubis, 2019). Demi keberlangsungan ekspansi produk kebudayaan Jepang, Peranan berbagai instansi-instansi pemerintah dan swasta Jepang pun penting dalam menyebarkan produk kebudayaan negara lain tersebut. Ini menandakan Jepang benar-benar menghadirkan kebudayaan di Indonesia untuk melanggengkan kepopuleran kebudayaan Jepang yang nantinya dapat berpengaruh pada kepentingan Jepang itu sendiri dan meninggalkan dominasi budaya populer Jepang kepada Indonesia itu sendiri (Mahardika, Maryani, and Rizal 2022).

Budaya populer Jepang semakin berpengaruh di Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda. Pengaruh ini tercermin dalam ketertarikan pada anime, *cosplay*, musik J-pop, hingga gaya hidup ala Jepang. Di Universitas Negeri Padang (UNP), minat mahasiswa terhadap budaya Jepang didukung oleh kemudahan akses media sosial dan platform digital yang menyebarkan konten budaya Jepang. Berdasarkan teori imperialisme budaya, kondisi ini menunjukkan dominasi budaya Jepang yang memengaruhi kehidupan sosial dan identitas generasi muda melalui media massa.

Teori imperialisme budaya dari Herbert Schiller relevan dalam memahami bagaimana Jepang berhasil mempengaruhi persepsi mahasiswa UNP terhadap budaya populer asing dan bagaimana media berperan dalam proses ini. Fenomena ini penting diteliti karena memiliki pengaruh terhadap perubahan nilai-nilai budaya lokal dan pembentukan identitas baru yang dipengaruhi oleh budaya asing. Dampak budaya pop Jepang dalam membentuk identitas, pola pikir, dan gaya hidup mahasiswa UNP menjadi isu penting dalam kajian sosiologi komunikasi, di mana media berperan besar dalam penyebaran nilai dan gaya hidup asing. Mahasiswa yang menaruh minat pada *cosplay* dan mengadopsi gaya berpakaian karakter anime mencerminkan perubahan perilaku dan minat akibat budaya Jepang.

Ketertarikan pada budaya Jepang juga membuka kesempatan mahasiswa untuk memahami nilai dan tradisi baru yang berbeda dari budaya lokal, membentuk identitas yang lebih beragam. Partisipasi mahasiswa dalam komunitas terkait budaya Jepang mendorong diskusi, kerja sama, serta pengembangan hubungan sosial yang lebih luas. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh budaya asing tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga membentuk lingkungan sosial yang lebih terbuka dan beragam.

Penelitian ini bertujuan memahami pandangan mahasiswa Universitas Negeri Padang terhadap budaya pop Jepang dan peran media dalam proses ini. Penelitian ini penting karena dapat memberikan wawasan tentang interaksi antara budaya lokal dan budaya dominan dalam era globalisasi serta menunjukkan peran media sebagai agen penyebar budaya yang mengarah pada fenomena imperialisme budaya di Indonesia.

Penelitian Hervian, Saputra, dan Mirza (2024) meneliti bagaimana budaya Jepang membentuk identitas penggemar *One Piece* di Tangerang Selatan. Mereka menemukan bahwa anime dan *manga* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari identitas penggemar, mencerminkan fenomena imperialisme budaya. Metode kualitatif yang digunakan menunjukkan bahwa penggemar sering mengadopsi atribut dan nilai-nilai budaya Jepang dalam gaya hidup mereka, mengindikasikan pengaruh yang signifikan pada kepribadian mereka. Penelitian ini relevan karena menekankan dampak budaya Jepang dalam membentuk identitas, mirip dengan fokus penelitian ini pada mahasiswa di lingkungan akademik.

Pierre Mauritz Sundah (2022) mengkaji pengaruh budaya Jepang dalam film animasi lokal, *Battle of Surabaya*. Ia menemukan bahwa anime Jepang sangat mempengaruhi gaya visual dan narasi film, yang mendorong film lokal untuk mengadopsi elemen tersebut demi menarik perhatian penonton. Penelitian ini menunjukkan bahwa imperialisme budaya Jepang berdampak pada estetika film dan selera masyarakat. Meskipun sejalan dengan penelitian ini, fokusnya lebih pada produk media tertentu, bukan persepsi mahasiswa secara umum.

Penelitian oleh Halla Puspita Yuri et al. (2020) menelaah imperialisme budaya Jepang dalam iklan Sirup Marjan versi "Wayang Golek Cepot Dawala." Iklan ini menggabungkan budaya Jepang dan Indonesia, menunjukkan bahwa generasi muda semakin tertarik pada simbol budaya Jepang. Penelitian ini menekankan "gesekan" antara budaya lokal dan Jepang, tetapi lebih terfokus pada konteks iklan dari pada lingkungan akademik mahasiswa.

Ranny Rastati (2012) membahas peran media dalam membentuk identitas *cosplayer* sebagai cerminan dari imperialisme budaya Jepang. Penelitian ini menunjukkan bahwa *cosplay* berfungsi sebagai ekspresi diri dan tantangan terhadap norma sosial, dengan media seperti anime berperan penting dalam membentuk preferensi masyarakat. Meskipun menekankan pada dampak budaya Jepang pada identitas anak muda, penelitian ini lebih spesifik pada *cosplay*, sedangkan penelitian ini mencakup pengaruh yang lebih luas pada persepsi mahasiswa.

Widodo Muktiyo (2010) mengamati dampak globalisasi media sebagai bentuk imperialisme budaya di Indonesia. Ia menekankan bahwa media global, termasuk dari Jepang, sangat mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Penelitian ini menunjukkan pentingnya literasi media untuk memahami pengaruh tersebut. Meskipun memiliki kesamaan dalam fokus pada peran media, penelitian ini lebih spesifik pada persepsi mahasiswa di Universitas Negeri Padang.

Secara keseluruhan, penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi terdahulu dalam melihat bagaimana budaya Jepang melalui media mempengaruhi identitas generasi muda Indonesia. Namun, perbedaannya, penelitian ini memusatkan perhatian pada mahasiswa Universitas Negeri Padang untuk memahami bagaimana mereka memandang budaya pop Jepang sebagai fenomena yang telah menjadibagian dari keseharian mereka di lingkungan akademis. Selain itu, penelitian ini tidak berfokus pada satu elemen budaya Jepang seperti anime, *cosplay*, atau iklan, tetapi mengkaji budaya pop Jepang secara keseluruhan dalam kehidupan mahasiswa.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor(1998), pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan mewawancarai mahasiswa yang memiliki ketertarikan terhadap budaya Jepang di lingkungan Universitas Negeri Padang. Hasil wawancara ini kemudian dilengkapi dengan data dari observasi dan dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Sejarah Lahirnya Teori

Teori *Cultural Imperialism* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Schiller pada tahun 1973 dalam karyanya *Communication and Cultural Domination*. Teori ini menyatakan bahwa negara- negara barat mendominasi media di seluruh dunia, yang membuat media massa di negara-negara berkembang cenderung meniru budaya yang disajikan oleh media Barat. Dalam perspektif teori ini, proses peniruan tersebut mengakibatkan pengikisan budaya asli di negara-negara berkembang (Romli,2016).

Teori imperialisme budaya juga sangat erat kaitannya dengan budaya populer yang dikonsumsi masyarakat. Budaya populer memberikan kenyamanan dan hiburan melalui televisi, radio, film, komik, dan animasi. Produk-produk budaya populer ini menarik dan menghibur, sehinggatampak tidak berbahaya. Namun, Adorno mengingatkan bahwa budaya populer merupakan bisnis serius yang memiliki efek "seperti racun" karena secara perlahan mengikis budaya lokal (Witkin, 2003). Kebudayaan barat memproduksi hampir mayoritas media massa di dunia, seperti film, berita, komik, foto, dan lain-lain. Mereka bisa mendominasi sedemikian rupa karena punya modal dan teknologi. Negara dunia ketiga tertarik untuk membeli produk Barat tersebut. Sebab, membeli produk jauh lebih murah daripada membuatnya sendiri. Dampak selanjutnya, orang-orang di negara dunia ketiga yang melihat media massa di negaranya akan menikmati sajian-sajian yang berasal dari gaya hidup, kepercayaan, dan pemikiran dunia Barat.

Selanjutnya, negara dunia ketiga tanpa sadar meniru apa yang disajikan media massa yang sudah banyak diisi oleh kebudayaan Barat tersebut. Saat itulah terjadi penghancuran budaya asli negaranya untuk kemudian diganti dan disesuaikan dengan budaya Barat. Kejadian ini bisa dikatakansebagai imperialisme budaya Barat. Imperialisme itu dilakukan oleh media massa Barat yang telah mendominasi media massa dunia ketiga.

Asumsi Teori Cultural Imperialism

Dalam perspektif teori ini, ketika terjadi proses peniruan media negara berkembang dari negara maju, saat itulah terjadi penghancuran budaya asli di negara ketiga. Kebudayaan Barat memproduksi hampir

semua mayoritas media massa di dunia ini, seperti film, berita, komik, foto dan lain lain (Ardian, 2018). Dominasi ini dapat terjadi didukung oleh; a) Dunia Barat mempunyai uang/ modal, dengan uang, mereka akan bisa berbuat apa saja untuk memproduksi berbagai ragam sajian yang dibutuhkan media massa. Bahkan media Barat sudah dikembangkan secara kapitalis. Dengan kata lain, media massa Barat sudah dikembangkan menjadi industri yang juga mementingkan laba/keuntungan; b) Dunia Barat mempunyai kemampuan atas teknologi, dengan teknologi modern yang mereka punya memungkinkan sajian media massa diproduksi secara lebih baik, meyakinkan dan seolah terlihat nyata. Contohnya saja dalam penciptaan film produksi Jepang, meskipun Jepang bukan negara Barat, mereka juga memanfaatkan teknologi modern untuk menghasilkan anime yang berkualitas tinggi. Anime-anime ini sering kali mengangkat tema yang universal, dengan karakter dan cerita yang mendalam, yang menarik perhatian di pasar global. Negara-negara dunia ketiga sering kali tertarik untuk membeli produk dari Amerika atau Jepang karena biaya produksi yang lebih rendah dan daya tarik budaya yang ditawarkan. Membeli film atau anime dari luar negeri lebih ekonomis dibandingkan dengan berusaha memproduksinya sendiri, terutama ketika teknologi dan infrastruktur yang diperlukan tidak memadai.

Substansi Teori Cultural Imperialism

Konsep Imperialisme budaya memiliki keterkaitan yang kuat. Dimana, ketika suatu budaya masuk ke suatu negara kemudian mempengaruhi dan mengubah gaya hidup masyarakat atau publiknya maka terjadilah imperialisme budaya. Imperialisme budaya tidak akan terjadi jika dominasi suatu produk budaya tersebut tidak banyak terjadi (Dwiana 2014).

Salah satu aspek penting dari teori ini adalah pengaruh media. Media berfungsi sebagai saluran penyebaran budaya yang dapat membentuk persepsi masyarakat tentang dunia. Dalam banyak kasus, konten media yang berasal dari negara-negara dominan tidak hanya menghibur, tetapi juga membentuk norma-norma sosial dan identitas individu. Proses ini sering kali menghasilkan homogenisasi budaya, di mana karakteristik budaya lokal mulai memudar, digantikan oleh elemen-elemen budaya asing yang dianggap lebih menarik atau modern.

Cultural Imperialism juga menekankan bahwa tidak ada proses ini yang sepenuhnya bersifat satu arah. Masyarakat lokal sering kali menanggapi dan mengadaptasi elemen-elemen budaya asing, menciptakan bentuk-bentuk baru yang dapat mencerminkan identitas lokal. Namun, proses adaptasi ini seringkali dilakukan dalam konteks ketidaksetaraan kekuatan budaya, di mana suara dan nilai-nilai budaya lokal sering kali terpinggirkan.

Teori ini menghubungkan kekuatan negara dengan kemampuan budayanya untuk memengaruhi negara lain, terutama melalui media. Negara-negara yang memiliki industri media besar bisa mengontrol bagaimana budaya mereka ditampilkan, sehingga budaya lokal sering kali kurang mendapat perhatian atau bahkan ditampilkan secara tidak akurat. Di era globalisasi, teori ini semakin relevan karena pertukaran budaya terjadi lebih cepat dan meluas. Contohnya, budaya pop Jepang seperti anime dan manga menunjukkan bagaimana produk budaya Jepang dapat masuk dan memengaruhi generasi muda di negara lain, termasuk Indonesia. Teori *Cultural Imperialism* ini membantu untuk memahami interaksi antarbudaya dan bagaimana pandangan terhadap budaya Jepang bisa dipengaruhi oleh media dan situasi sosial yang lebih luas.

Kritik Terhadap Teori Cultural Imperialism

Teori Imperialisme budaya ini pun tidak lepas dari kritikan. Teori ini terlalu memandang sebelah mata kekuatan audience di dalam menerima terpaan media massa dan menginterpretasikan pesan-pesannya. Ini artinya, teori tersebut menganggap bahwa budaya yang berbeda (yang tentunya lebih maju) akan selalu membawa pengaruh peniruan pada orang-orang yang berbeda budaya. Namun yang jelas, terpaan yang terus-menerus oleh suatu budaya yang berbeda akan membawa pengaruh perubahan, meskipun sedikit (Nurudin, 2007).

Jadi intinya kritik pada imperialisme budaya merujuk pada dominasi budaya. Dalam hal ini imperialisme budaya di Negara Dunia Ketiga, pada hubungan antara dominasi yang ada sekarang dan kolonial yang lampau. Imperialisme budaya dianggap sebagai sebuah warisan sikap dan praktik kolonial atau sebagai praktik dan efek dari sistem relasi ekonomi yang ada dengan kapitalisme global. Masalah yang nyata bagi kita adalah pada ragam perun kekuasaan, dominasi atau kontrol yang tercakup dalam imperialisme budaya yang dijalankan oleh negara misalnya, atau oleh kapitalisme, atau beberapa proses pembangunan global atau konteks modernitas. Selanjutnya ada 4 cara membicarakan imperialisme budaya, berdasarkan atas pendekatan yang mempertahankan kerasionalan diskursus yang tetap memperlihatkan kemungkinan cara bicara yang lain, suara yang tak terdengar dalam teks ini, atau pun dalam percakapan global (Kamaruddin, 2008).

Pembahasan

Analisis Kasus dan Teori Cultural Imperialism Komunikasi Massa

Dalam penelitian ini, teori cultural imperialism atau imperialisme budaya digunakan untuk memahami bagaimana budaya Jepang mempengaruhi persepsi dan perilaku mahasiswa Universitas Negeri Padang, khususnya melalui media massa dan media sosial. Cultural imperialism mengacu pada dominasi budaya suatu negara yang memengaruhi budaya negara lain, yang sering terjadi melalui penyebaran produk budaya, seperti film, musik, gaya hidup, dan bahasa. Dalam kasus ini, media massa berperan besar dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada mahasiswa, hingga membentuk cara pandang dan perilaku mereka. Berikut adalah hasil wawancara dari beberapa mahasiswa Universitas Negeri Padang yang telah dilakukan oleh peneliti :

Informan 1 : Devina, dari Fakultas Bahasa dan Seni, Prodi Desain Komunikasi Visual

“...Saya dari dulu bisa dibilang suka, mula-mulanya memang dari kecil, menurut saya itu dari tradisidulu seperti teknologi yang sudah maju itu yang saya suka dari jepang, teman saya dulu itu SD dia memperkenalkan saya dengan anime, anime humarucan. genre anime yang disukai lebih ke fantasi sama aksi, berpengaruh gaya fashionnya karena saya juga suka cara berpakaianya yang tradisi kayak kimono juga, saya pernah cosplay kimono sekali. sama saya pernah bikin merchandise untuk anime dan jualan-jualan, saya sekarang seller merchandise untuk anime itu makanya fokusnya disanajuga, masuknya budaya jepang ini memberikan dampak positif karena dari perilaku mereka yang sopan dan rapi jadi kita itu juga berdampak, kalau negatifnya ya mungkin karena ada stereotipe, ohgini orang *jepang sebenarnya kek gini-gini...*”



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara.

Hasil wawancara dengan Devina, seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual, menunjukkan bahwa ketertarikannya pada budaya Jepang bermula sejak kecil, diperkenalkan oleh teman yang menyukai anime. Budaya Jepang menarik baginya karena kemajuan teknologinya dan elemen tradisional seperti pakaian kimono yang juga ia adopsi dalam bentuk *cosplay*. Devina bahkan menjadikan hobi ini sebagai usaha kecil dengan menjual merchandise anime, menunjukkan bahwa budaya Jepang telah mempengaruhi pilihan profesinya. Devina merasa budaya Jepang memberikan dampak positif, seperti perilaku sopan dan rapi yang ia amati dari budaya Jepang dan coba diterapkan dalam kesehariannya. Dalam hal ini, imperialisme budaya Jepang berhasil menginspirasi Devina untuk mengadopsi nilai-nilai Jepang dalam kehidupan sehari-harinya.

Informan 2 : Nabila dari prodi pendidikan sosiologi angkatan 23

“..Saya tertarik kebudayaan jepang sebenarnya dari faktor keluarga, apa lagi faktor lingkungan juga,karna aku sendiri perempuan selebihnya saudara laki-laki karena itulah aku keknya jadi dibawa nonton-nonton anime, kapan suka nya kayaknya waktu aku kelas 1 SD. trus pernah waktu itu abangkumain ps yang ada game naruto, one piece,dll, yang paling menonjol itu kebudayaannya apalagi cosplay yang banyak menghabiskan uang untuk kostumnya, pengen mirip kayak karakter animenya itu sendiri, awal tahunya dari tv tapi semenjak smp udah punya hp sendiri jadi bisa dari internet dannonton sendiri. pengaruhnya di segi pakaian kalau di saya sih tidak ada, karena kita anak kuliah harus berpakaian yang sopan jadi tidak bisa, dulu pernah tapi sekarang tidak. kalau komunitas jepang sendiri aku belum gabung tapi kalau acara kayak cosplayer gitu aku ikut. pengaruh kebudayaan jepang pada kebudayaan kita itu berpengaruh sih karena kayak anime naruto yang tayang di tv terus kalau sekarangkan kebanyakan yang suka itukan pakai hoodie sama masker, apalagi anime itu tiap tahunnya ada keluaran baru dan genrenya bagus-bagus, apalagi anime jujutsu kaisen yang kebanyakan cewek-cewek yang suka fomo, padahal dia tidak tahu alurnya dia suka sama karakternya saja karena ganteng....”



Gambar 2. Dokumentasi Wawancara.

Nabila, mahasiswa Prodi Pendidikan Sosiologi, memiliki pengalaman berbeda. Ketertarikannya pada budaya Jepang berawal dari lingkungan keluarga dan tontonan anime seperti *Naruto* dan *One Piece* yang sering ditonton bersama saudara laki-lakinya. Dalam hal ini, media berperan sebagai penghubung yang memperkenalkan budaya Jepang melalui anime. Nabila mengakui pengaruh budaya Jepang terlihat dari gaya berpakaian anak muda yang kini menggunakan *hoodie* dan masker seperti karakter dalam anime. Namun, sebagai mahasiswa, ia tetap memilih berpakaian sopan sesuai tuntutan kampus, meskipun tertarik untuk ikut acara cosplay. Pendapat Nabila menunjukkan adanya pengaruh budaya Jepang yang cukup kuat, namun tetap dibatasi oleh norma dan kebiasaan masyarakat setempat.

Informan 3 : Ahmad rayhan dari pendidikan seni rupa

“...karena saya sering lihat dari tiktok, film televisi banyak anime dari jepang yang membuat oh keren banget dan saya jadi penasaran. kalau film kayaknya kayak film horor jepang gitu, dan saya juga suka mendengar bahasa jepang kayak arigatou atau konnichiwa. saya tahu ini kebanyakan darihandphone di media sosial tapi juga teman-teman aku banyak dari fbs juga dan ada di jurusan jepang, jadi saya banyak berteman dengan mereka dan banyak belajar dari mereka juga, trus juga dari youtube, instagram, tiktok dan media berpengaruh banget sih dalam penyebarannya. pengaruh budaya jepang pada budaya kita bagus sih karena memperkenalkan budaya jepang, dampak positifnya di indonesia jadi kita bisa mendapatkan teman baru dari luar negeri, mempelajari bahasa-bahasa baru. negatifnya kalau aku rasa sih tergantung orangnya lagi, mungkin suka boleh cuman jangan sampai berlebihan. karena saya suka film kartun dan suka doraemon jadi saya kayak merasalebih percaya diri dengan apa yang saya nonton dan saya juga pengen jadi animator film anime juga.trus juga sangat menghibur. kalau ikut komunitas sih tidak, tapi kalau ada event bunkasai saya ikut,saya pernah foto sama salah satu cosplayer mereka baik, dan juga memperkenalkan karakter apa yang mereka cosplay...”



Gambar 3. Dokumentasi Wawancara.

Rayhan, mahasiswa Pendidikan Seni Rupa, juga merasakan pengaruh budaya Jepang melalui media sosial dan interaksi dengan teman-teman yang memiliki ketertarikan serupa. Ia tertarik pada film Jepang, khususnya anime dan horor, yang dianggapnya menarik dan menghibur. Baginya, media sosial seperti TikTok dan YouTube memainkan peran penting dalam memperkenalkan budaya Jepang, yang kemudian menjadi inspirasi bagi minatnya di dunia animasi. Rayhan mengakui bahwa pengaruh budaya Jepang memberikan dampak positif, khususnya dalam membantunya membangun rasa percaya diri dan memperluas wawasan. Namun, ia juga menyadari pentingnya untuk tetap menjaga keseimbangan antara minat pada budaya luar dengan budaya lokal yang dimiliki.

Informan 4 : Ariyan Pageram, dari Fakultas Ilmu Sosial, prodi Ilmu Administrasi Negara

“... Saya mengenal budaya Jepang sejak TK lewat anime *Naruto*. Awalnya saya suka anime dan komik, lalu J-pop, cosplayer, hingga sekarang lebih tertarik pada game. Media berperan besar menyebarkan budaya Jepang di Indonesia, terutama karena banyak orang yang FOMO. Sekitar 80%hidup saya dipengaruhi budaya Jepang, mulai dari bahasa, cara bicara, hingga gaya berpakaian. Saya juga ikut komunitas Jepang di UNP, tempat berkumpulnya orang-orang yang

punya minat sama. Budaya pop Jepang di media punya sisi positif dan negatif. Positifnya, kita bisa mencontoh ketepatan waktu dan tata krama. Negatifnya, ada kecenderungan mengikuti cara berpakaian yang lebih terbuka. Jadi, penting bagi kita untuk memilih pengaruh yang positif...”



Gambar 4. Dokumentasi Wawancara.

Pengalaman Ariyan Pageram dari Fakultas Ilmu Sosial UNP menggambarkan bagaimana media telah menyebarkan budaya pop Jepang secara mendalam hingga mempengaruhi aspek hidupnya, seperti bahasa, gaya berpakaian, dan perilaku sehari-hari. Sejak mengenal anime *Naruto*, Ariyan terus mengikuti tren Jepang melalui media yang menciptakan fenomena FOMO (*fear of missing out*), mendorongnya untuk terlibat lebih jauh dengan budaya ini, termasuk J-pop dan cosplay. Ia menyadari sisi positif seperti ketepatan waktu dan tata krama, namun juga dampak negatif, seperti kecenderungan berpakaian terbuka. Pengalaman ini menegaskan peran media sebagai alat dalam menyebarkan budaya dominan, sesuai konsep *cultural imperialism*.

Informan 5 : Fida, dari jurusan Desain Komunikasi Visual

"...Saya mulai tertarik dengan budaya Jepang sejak kelas 2 SMA, terutama dari filmnya, awalnya lewat anime. Saya pertama kali mengenal anime dari HP dan media sosial, biasanya dari Instagram atau TikTok, di mana saya bisa melihat cuplikan video atau film. Budaya Jepang berpengaruh juga pada gaya berpakaian saya yang biasanya cerah dan juga gaya makeup. Bahkan, cara berbicara saya kadang sedikit tercampur dengan bahasa Jepang. Dampak positifnya, saya jadi lebih tahu tentang budaya Jepang, isu-isu di sana, dan bagaimana negara maju seperti Jepang menangani masalah. Hal ini bermanfaat kalau ada kejadian serupa di Indonesia kita jadi tahu cara penanggulangannya. Di sisi lain, saya juga sadar bahwa kecintaan pada budaya luar mungkin membuat kita lupa atau bahkan meremehkan budaya kita sendiri, dan ada kekhawatiran kalau Indonesia bisa tertinggal. Tapi, saya tetap berusaha berpikir bahwa Indonesia dan Jepang punya keunikan budaya masing-masing. Karena saya suka menggambar, saya tertarik pada film animasi Jepang, dan ini yang membuat saya semakin ingin tahu tentang budaya Jepang. Meski secara komunitas saya kurang aktif, saya berusaha hadir di acara-acara. Misalnya, kemarin di acara Bungkasai yang diadakan oleh UNP, saya datang. Disana, saya melihat banyak yang cosplay, termasuk karakter favorit saya, wah senang banget ada yang cosplay ini mau dong foto-foto bareng soalnya cuma 1 kali setahun kan kapan lagi gitu bisa lihat..."



Gambar 1.5 Dokumentasi Wawancara.

Fida, juga dari Desain Komunikasi Visual, menyatakan bahwa minatnya pada budaya Jepang meningkat sejak SMA melalui media sosial seperti Instagram dan TikTok. Media sosial memperkuat ketertarikannya pada budaya Jepang, terutama pada gaya berpakaian dan makeup yang terinspirasi dari karakter anime. Fida menyebutkan bahwa kecintaan pada budaya Jepang memberinya pengetahuan baru, seperti isu-isu sosial di Jepang yang ia pelajari dan bandingkan dengan situasi di Indonesia. Fida merasa bahwa meskipun ada risiko untuk mengabaikan budaya lokal, ia berusaha untuk tetap menghargai budaya

Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun budaya Jepang mempengaruhi gaya hidupnya, Fida tetap memiliki kesadaran untuk menjaga identitas budayanya sendiri.

Hubungan dengan Teori Cultural Imperialism

Hasil wawancara dengan mahasiswa Universitas Negeri Padang menunjukkan bahwa budaya Jepang memberikan pengaruh besar pada kehidupan mereka, terutama dalam gaya hidup, minat, dan perilaku sehari-hari. Ketertarikan mereka terhadap budaya Jepang banyak dipengaruhi oleh media, termasuk anime, musik J-pop, cosplay, dan konten di media sosial. Meskipun minat awal mereka muncul secara pribadi, peran media massa dan media sosial sangat besar dalam memperkenalkan dan memperkuat pengaruh budaya Jepang. Dari pengalaman Devina, Nabila, Rayhan, Ariyan, dan Fida, terlihat bahwa budaya pop Jepang memengaruhi mereka dalam cara berpakaian, perilaku, dan bahkan dalam pilihan karier, seperti berjualan merchandise anime atau minat menjadi animator.

Melalui teori *cultural imperialism*, kita bisa memahami bahwa dominasi budaya Jepang, yang disebarkan melalui budaya pop, telah berhasil mempengaruhi budaya lokal di kalangan mahasiswa. Teori ini menjelaskan bahwa budaya dari negara yang lebih kuat dapat menyebar dan mempengaruhi budaya negara lain melalui media massa, yang mempercepat penerimaan budaya tersebut. Dalam penelitian ini, budaya pop Jepang dapat dilihat sebagai bentuk "imperialisme budaya" yang berhasil membentuk persepsi mahasiswa UNP melalui media.

Meskipun budaya Jepang membawa pengaruh besar, para mahasiswa tetap memiliki kesadaran untuk menjaga budaya lokal. Misalnya, Nabila dan Fida memilih berpakaian sesuai norma meskipun tertarik pada gaya berpakaian Jepang. Mereka juga mengakui bahwa budaya Jepang membawa dampak positif, seperti nilai-nilai disiplin, tata krama, dan kemajuan teknologi. Namun, mereka menyadari adanya sisi negatif, seperti kecenderungan gaya berpakaian yang lebih terbuka atau ketertarikan berlebihan pada budaya luar. Kasus ini memperkuat pentingnya teori *cultural imperialism* di era globalisasi saat ini, di mana budaya Jepang sebagai budaya dominan berhasil masuk ke budaya mahasiswa Indonesia, khususnya melalui media. Mahasiswa secara aktif memilih dan menyesuaikan nilai-nilai budaya Jepang yang dianggap positif, sambil tetap mempertahankan keunikan budaya lokal yang mereka miliki.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa budaya pop Jepang, seperti anime, musik J-pop, cosplay, dan media sosial, semakin populer dan berpengaruh di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Padang. Melalui media digital yang mudah diakses, mahasiswa dengan cepat terpapar pada berbagai aspek budaya Jepang, yang tidak hanya menghibur tetapi juga mulai membentuk minat, gaya hidup, bahkan pandangan mereka tentang nilai-nilai sosial. Pengaruh ini dapat dijelaskan melalui konsep *imperialisme budaya*, di mana budaya yang lebih dominan, seperti budaya Jepang, mampu memasuki budaya lokal dan memengaruhinya melalui media.

Budaya pop Jepang juga memberi dampak positif bagi mahasiswa, terutama dalam hal nilai disiplin dan tata krama yang sering tercermin dalam produk budaya Jepang. Anime, drama, dan musik Jepang sering kali mengangkat tema kedisiplinan, kerja keras, dan sikap hormat, yang menginspirasi banyak mahasiswa. Selain itu, kecanggihan teknologi Jepang dan kreativitas dalam seni visual juga memberikan motivasi bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri dalam bidang akademik dan profesinya, terutama bagi mereka yang tertarik pada seni dan teknologi.

Di sisi lain, ada kekhawatiran tentang dampak negatif dari budaya asing ini, terutama kemungkinan berkurangnya pengaruh budaya lokal. Ketertarikan yang berlebihan terhadap budaya Jepang bisa menurunkan perhatian mahasiswa terhadap budaya dan identitas Indonesia sendiri. Hal ini bisa memengaruhi rasa kebanggaan dan penghargaan mereka terhadap budaya lokal. Meskipun begitu, sebagian besar mahasiswa UNP masih berusaha menjaga keseimbangan, yaitu dengan mengadopsi nilai-nilai positif dari budaya Jepang yang relevan sambil tetap mempertahankan nilai-nilai dan norma-norma budaya Indonesia.

Secara keseluruhan, pengaruh budaya Jepang di kalangan mahasiswa UNP lebih bersifat memperkaya daripada menggantikan budaya lokal. Mahasiswa cenderung mengintegrasikan elemen-elemen budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari tanpa kehilangan identitas budaya mereka sendiri. Alih-alih mendominasi, budaya Jepang berperan sebagai pelengkap yang memperluas wawasan dan memberikan inspirasi. Ini menunjukkan bahwa pertukaran budaya melalui media digital dapat membawa dampak positif, asalkan mahasiswa tetap mampu menyaring dan mengapresiasi identitas budaya lokal mereka.

Rujukan

- Ardian, H. Y. (2018). *Komunikasi Dalam Perspektif Imperialisme Kebudayaan*. Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis, 1(1).
- Dwiana, Ressi. (2014). *Korean Wave, Imperialisme Budaya, Dan Komersialisasi Media*. Jurnal Komunikasi, 6(1):41–51.
- Hervian, N. F., Saputra, F. T., & Mirza, M. (2024). *Konstruksi Budaya pada Komunitas One Piece Tangerang Selatan*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(8), 726-733.
- Kamaruddin. (2008). *Imperialisme Budaya Melalui Televisi*. Perspektif Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Lampung, 1(1).
- Lubis, Muhammad Irfan Syukhori. (2019). *Komodifikasi Anime Sebagai Budaya Populer Pada Komunitas Anime One Piece di Kota Medan*. Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 3(2):129–41. doi: 10.30596/interaksi.v3i2.3351.
- Mahardika, E., Maryani, & Rizal, E. (2022). *Budaya Korean Wave Sebagai Komoditas Industri Media Indonesia*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique, 5(1):121–33.
- Muktiyo, W. (2010). *Globalisasi Media: Pusaran Imperialisme Budaya di Indonesia*. Jurnal Komunikasi Massa, 3, 115-22.
- Nurudin, M. (2007). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rastati, R. (2012). *Media dan Identitas: Cultural Imperialism Jepang Melalui Cosplay (Studi terhadap Cosplayer yang Melakukan Crossdress)*. Jurnal Komunikasi Indonesia, 1(2), 4.
- Romli, K. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, hlm 56-57.
- Sundah, P. M. (2022). *Imperialisme Budaya Jepang Melalui Film Animasi Battle of Surabaya*. Verity: Jurnal Ilmiah Hubungan Internasional (International Relations Journal), 14(27), 38-48.
- Taylor, J. S., & Bodgan, R. (1998). *Introduction to Qualitative Research Methods*. Canada: John Wiley and Sons, Inc.
- Venus, Antar. (2017). *Budaya Populer Jepang di Indonesia: Catatan Studi Fenomenologis Tentang Konsep Diri Anggota Cosplay Party Bandung*. Jurnal ASPIKOM, 1(1):71. doi: 10.24329/aspikom.v1i1.9.
- Witkin, R. W. (2003). *Adorno on Popular Culture*. London: Routledge.
- Yuri, H. P., Jahja, H., Rewindinar, R., Aladdin, Y. A., & Marta, R. F. (2020). *Telaah Wacana Imperialisme Budaya Tokusatsu Jepang Melalui Iklan Marjan Versi Wayang Golek*. KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi, 9(1), 114-133.
-