

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia beberapa waktu lalu telah melakukan pemilihan calon presiden dan wakil presiden, saat suasana pemilihan umum tersebut ada beberapa momen-momen yang ramai di dibicarakan di internet maupun di kalangan masyarakat. Momen ini di sebabkan oleh para pendukung pasangan calon presiden dan wakil presiden itu sendiri, banyak warganet geram akan hal ini, pasalnya para pendukung pasangan calon tersebut melakukan apa saja demi membela pasangan yang mereka dukung, mulai dari menjelekkkan kompetitor hingga menjual agama mereka, bahkan ada berita yang membuat warganet geram dimana para masa pendukung pasangan calon merusak warung-warung sekitar dan juga properti umum, hal itu mereka lakukan agar pasangan yang mereka pilih menang, apa yang di lakukan oleh para pendukung ini adalah sifat fanatisme lebih tepatnya fanatisme terhadap politik.

Tak hanya di politik hal ini juga terlihat pada penggemar budaya luar yang masuk ke Indonesia seperti para remaja penggemar budaya Korea yaitu K-pop dan budaya Jepang dengan J-popnya. Seseorang tidak berani untuk menjelekkkan seorang artis Korea yang tidak di sukai di media sosial karena takut dengan fans dari artis tersebut. Para fans ini fanatik terhadap idolanya, mereka dapat menyerang seseorang yang dianggapnya menghujat idolanya. Begitu juga para fans J-pop,

mereka sangat memuja idolanya dalam segala aspek, bahkan mereka sering menjelekkkan pendukung idola lainnya.

Sebagai contoh pada saat artis Jepang atau Korea melakukan konser di Indonesia, para fans fanatik ini rela membeli tiket konser walaupun harganya mahal, karena ingin melihat artis idolanya tampil. Bukan hanya tiket, *merchandise* atau aksesoris yang berhubungan dengan artis tersebut, seperti gantungan kunci harganya sangat mahal yaitu Rp.150.000- Rp.250.000. Meskipun mahal, para fans ini rela mengeluarkan uang demi mendapatkannya dan mengoleksi aksesoris dari artis tersebut.

Akhir-akhir ini dikenal kata *wibu*, yang diambil dari bahasa Inggris *weaboo* yang mengacu kepada seseorang yang fanatik terhadap budaya Jepang tetapi tingkat kesukaannya sudah mencapai tingkat mengganggu orang lain. Anime adalah salah satu budaya Jepang menjadi daya tarik tinggi terhadap masyarakat. Dilansir dari Kompas Indonesia, Indonesia menempati peringkat 5 besar penggemar anime terbanyak di dunia hal ini didukung dengan banyaknya penduduk Indonesia. Indonesia sering mengadakan festival-festival kejepangan, sehingga membuat daya tarik masyarakat semakin tinggi. Mayoritas orang yang datang pada festival itu memang suka dengan budaya Jepang, entah mereka datang untuk membeli souvenir atau datang untuk memerankan *character* yang mereka sukai atau yang biasa disebut *cosplay* tetapi tidak sedikit juga orang yang datang hanya ingin tahu tentang festival Jepang.

Semakin banyak peminat dari budaya ini, semakin banyak juga berita bermunculan tentang para penggemar Jepang ini, salah satunya adalah pelecehan terhadap seorang *cosplayer*, hal ini terjadi dikarenakan si pelaku sangat tertarik dengan tokoh yang di perankan, atau bahkan berbuat onar karena ada orang yang menjelekkan tokoh yang disukainya. Sifat seperti ini biasa di sebut fanatisme. Dua fenomena fanatisme diatas yang terjadi di beberapa kalangan remaja penggemar budaya Korea dan juga Jepang serta fenomena fanatisme yang terjadi saat pemilihan presiden yang dilakukan oleh para pendukungnya di mana kedua fenomena ini memiliki masalah yang sama yang menyangkut idolanya atau orang yang dia hormati.

Fanatisme ini bisa timbul dalam diri seseorang banyak aspek serta faktor yang dapat mempengaruhinya dan sangat beragam tidak hanya ditemukan di dunia nyata, bahkan di film dan anime pun sering ditemukan. *Overlord* karya Kugane Maruyama. Anime ini rilis pada 9 April 2019 dan hingga saat ini sudah memiliki 4 season. Anime ini menceritakan tentang seorang pria bernama Suzuki Satoru yang terjebak di dalam dunia *game* dengan genre *MMO-RPG* atau *Dive Massively Multiplayer Online RPG* bernama Yggdrasil.

Suzuki Satoru tokoh utama dalam series anime ini memasuki dunia bernama Yggdrasil, di dunia ini dia menjadi sosok yang bernama Ainz Ooal Gown. Seorang pemimpin besar sebuah *Guild* (kelompok) bernama Nazarick, mempunyai banyak bawahan yang siap melakukan apapun demi tujuan dari Tuannya tercapai. Tujuan dari Tuannya yaitu Ainz adalah untuk menguasai dunia dan mencari kotak perhiasan yang langka.

Kugane Maruyama seorang penulis membuat dan menekuni series *Overlord* ini karena dia suka main *videogame*, alasan lainnya karena teman Maruyama sudah terlalu sibuk dan tidak ada kesempatan main bersama, maka Maruyama menulis series yang berhubungan dengan *videogame* kesukaannya. Anime *Overlord* menjadi data penelitian karena tokoh-tokoh pada anime ini memperlihatkan unsur fanatisme terhadap orang yang dikagumi. Fanatisme digambarkan sebagai ketaatan yang penuh semangat dan tidak bersyarat pada suatu sebab, antusiasme yang obsesif terhadap objek tertentu, dengan cara kekerasan, keras kepala dan tidak pandang bulu (Robles, 2013). Sementara fanatisme atau fanatik menurut Chaplin adalah satu sikap yang penuh semangat yang berlebihan terhadap satu segi pandangan atau satu sebab (Chaplin, 2006)

Penelitian tentang fanatisme bukan yang pertama dilakukan tetapi sudah banyak peneliti melakukan penelitian dengan tema fanatism namun dengan data yang berbeda-beda antara lain: Penelitian Sabrina Nurul Hayat (Universitas Nasional 2022) dengan judul *Fanatisme Penggemar Boygroup Seventeen*. Penelitian ini tentang fenomena fanatisme dikalangan mahasiswa terhadap *boyband Seventeen*, diawali dengan adanya fenomena *Hallyu* atau *Korean wave* masuk ke Indonesia melalui internet. Masuknya budaya Kpop ke Indonesia. ditandai dengan larisnya penjualan album-album Kpop seperti *Seventeen*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui faktor-faktor yang melatar belakangi sikap fanatisme, dengan teori yang di gunakan adalah teori fanatisme oleh Thorne dan Brune. Metode yang digunakan adalah metode wawancara kepada Responden. Hasil penelitian menunjukkan fanatisme penggemar *Seventeen* terjadi karena beberapa

faktor seperti antusiasisme yang berlebihan terhadap sang idola, menganut *bias is mine*, dan pendidikan. Semua responden termasuk ke dalam penggemar *Seventeen* yang fanatik.

Penelitian kedua oleh Ade Rizka Kosumawardani (Universitas Medan Area 2022) dengan judul *Gambaran Perilaku Fanatisme Pada Remaja Putri Pecinta Kpop di Kota Medan*. Perkembangan musik dan trend yang terjadi saat ini tidak terlepas dari pengaruh globalisasi seperti halnya Kpop, Berdasarkan informasi CNN, Indonesia menempati urutan ketiga di pasar K- Pop dalam perihal pencarian data tentang idola lewat media sosial, khususnya Twitter, sedangkan menurut Google Trends, Indonesia menempati peringkat ke- 6 dalam lintas global dalam hal K-pop. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran perilaku Fanatisme Pecinta K-Pop pada Remaja Putri di Kota Medan menggunakan teori fanatisme oleh Robles. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fanatisme pada remaja putri di kota Medan, memiliki presentasi terbesar dalam hal Aspek Besarnya Minat dan Kecintaan Pada Suatu Kegiatan sebesar 44,89 atau 49% dan yang memiliki persentase terendah yaitu Aspek Dukungan orang tua sebesar 5,62 atau 6%.

Penelitian dilakukan oleh Jenni Eliani, M. Salis Yuniardi, Alifah Nabilah Masturah dengan judul *Fanatisme dan Perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar Idola K-Pop*, Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi. Globalisasi dan kemajuan teknologi menjadi faktor pendukung untuk terjadinya pertukaran informasi dan budaya dari negara-negara yang berbeda. Korea Selatan merupakan negara yang peduli dengan arus globalisasi dan pemanfaatan kemajuan teknologi untuk menyebarkan budaya Korea atau yang sekarang ini sering disebut sebagai

Korean Wave. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan fanatisme dengan perilaku agresif verbal di media sosial yang dilakukan oleh penggemaridola K-pop dan menggunakan teori Buss and Perry, serta menggunakan metode korelasional. Hasil dari penelitian ini ialah Fans idola K-pop yang memiliki fanatisme tinggi akan memiliki perilaku agresif verbal yang tinggi, jika tidak penggemar-idola K-pop yang memiliki fanatisme rendah akan memiliki perilaku agresif verbal yang rendah.

Persamaan dengan tiga penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan tema fanatisme, namun perbedaannya adalah data yang di gunakan. Pada penelitian ini penulis menggunakan data dari series Anime *Overlord* karya Kugane Maruyama.

Overlord sendiri di Jepang kurang diminati, tetapi sebaliknya di luar Jepang series ini begitu populer hingga mempunyai banyak sekali penggemar, beberapa penggemar menyampaikan pendapatnya tentang Anime ini pada laman *MyAnimelist*, "Albedo contoh sempurna dari sebuah fanatisme. Cinta dia terhadap tuannya adalah sesuatu yang sangat kuat. Dia akan melakukan apa saja untuk melindungi dan melayani tuannya Ainz, bahkan jika itu berarti mengorbankan dirinya sendiri". Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk menganalisis sifat fanatisme pada beberapa tokoh yang ada serta penulis juga ingin mengetahui faktor-faktor yang melatar belakangi dan bentuk fanatisme seperti apa yang terlihat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka perumusan masalah yang dirancang untuk memandu penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan munculnya sifat fanatisme pada Tokoh-tokoh yang muncul dalam anime *Overlord* berdasarkan teori fanatisme Robles?
2. Bagaimana bentuk-bentuk fanatisme yang ditunjukkan oleh Tokoh-tokoh yang muncul dalam anime *Overlord* berdasarkan teori fanatisme Robles?

1.3 Pembatasan Masalah

Dikarenakan banyaknya pembahasan tentang fanatisme dan agar tidak melebar ke pembahasan yang lain penulis membatasi penelitian ini hanya pada bentuk fanatisme yang dilakukan para tokoh dalam serial Anime *Overlord*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasar rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut

1. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan fanatisme para tokoh dalam anime *Overlord*.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk fanatisme yang ditunjukkan para tokoh anime *Overlord*.

1.5 Kerangka Teori

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan teori unsur intrinsik yang dikemukakan oleh Pratista, bahwa setiap film memiliki dua unsur utama sebagai pembentuk film, yaitu unsur naratif dan unsur semantik. Kedua unsur itu saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif biasanya sering dikaitkan dengan aspek cerita film, seperti tokoh,

masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Seluruh elemen itu secara keseluruhan membentuk unsur naratif, sedangkan unsur semantik merupakan teknis pembentuk film (Pratista, 2008)

Untuk unsur ekstrinsik menggunakan teori, konsep fanatisme dari Robles, menurutnya fanatisme digambarkan sebagai ketaatan yang penuh semangat dan tidak bersyarat pada suatu sebab, antusiasme yang obsesif terhadap objek tertentu, dengan cara kekerasan, keras kepala dan tidak pandang bulu (Robles, 2013)

1.6 Manfaat penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berguna bagi masyarakat, agar bisa mengetahui bentuk dari sifat fanatisme bukan hanya ada di dunia nyata, namun di dunia maya juga dapat di temukan.

Secara Praktis, penulis berharap penelitian ini bisa menambah wawasan bagi diri sendiri tentang kesadaran akan hal fanatisme yang sangat merugikan dan juga penulis berharap penelitian ini dapat menjadi inspirasi atau referensi bagi orang banyak, agar masyarakat dapat mengetahui faktor yang menyebabkan fanatisme.

1.7 Metode penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang ada, yaitu fenomena alam atau fenomena buatan manusia, atau yang digunakan untuk menganalisis atau mendeskripsikan hasil

subjek, tetapi tidak dimaksudkan untuk memberikan implikasi yang lebih luas (Adiputra, 2021).

Teknik yang di gunakan dalam penelitian ini ialah teknik simak catat suatu teknik yang digunakan dalam penelitian bahasa dengan cara menyimak penggunaan bahasa pada objek yang akan diteliti (Sudaryanto, 2015) . Penelitian ini dimulai dari mengamati kejadian yang terjadi di dalam serial anime ini lalu mencatat hal-hal yang termasuk dalam bahasan penelitian

Sumber data yang digunakan adalah anime *Overlord* karya Kugane Maruyama, serial anime mulai dari *season 1* hingga *season 4*.

